

**T.C.
GALATASARAY ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TİCARET HUKUKU ANABİLİM DALI**

**MULTİMEDYA ESERLERİN
FİKİR VE SANAT ESERLERİ KANUNU KAPSAMINDA
KORUNMASI**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Adnan Eren ÜREY

Tez Danışmanı: Prof. Dr. Hamdi YASAMAN

EYLÜL 2008

İÇİNDEKİLER

İçindekiler	I
Kısaltmalar	V
Résumé	VI
Abstract	XII
Özet	XVIII
Giriş	1
BÖLÜM I - Multimedya Eserin Tanımı, Özellikleri ve Unsurları	4
§1. Multimedya Eserin Tanımı	4
§2. Multimedya Eserin Unsurları	10
I. Multimedya Eserin İçeriğinde Birden Çok Unsurun Varlığı	10
II. Bilgisayar Programı	12
§3. Multimedya Eserin Özellikleri	14
I. İçerikte Yer Alan Unsurların Birlikteliği	14
II. İçerikte Yer Alan Unsurların Bir Kaynak Üzerinde Toplanması	15
III. İçerikte Farklı Türde Unsurların Varlığı	18
IV. Yapısının ve Kullanımının Bir Bilgisayar Programı ile Yönetilmesi	19
V. İçeriği Oluşturan Unsurlardan Bağımsız Bir Kişilik	19
VI. İnteraktiflik	21
BÖLÜM II – Multimedya Eserin Korunması	25
§1. Multimedya Esere Sağlanacak Koruma	25
I. Multimedya Esere Sağlanacak Korumanın Kapsamı	25
A. İçerik Bakımından Koruma	25
B. Teknik Yapı Bakımından Koruma	26
II. Multimedya Eserin Bütün Olarak Korunması	28
§2. Multimedya Eserin Haksız Rekabet Hükümleri Uyarınca Korunması	29

II

§3. Multimedya Eserin Patent Hukuku Kapsamında Korunması	30
§4. Multimedya Eserin Sınai Resim ve Modeller Kapsamında Korunması	32
§5. Multimedya Eserin Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu Hükümleri Uyarınca Korunması	33
I. Eser Sahibinin Hususiyeti (Orijinallik) Şartı	34
A. Farklı Hukuk Sistemlerinde Orjinallik Şartı	35
1. Kıta Avrupası Hukuku	35
2. Anglo-Sakson Hukuku	36
3. Türk Hukuku	39
B. Multimedya Eserler Bakımından Orjinallik Şartının Değerlendirilmesi	41
II. Somutlaşma Şartı	47
A. Fikir ile İfade Ayrımı	48
B. Somutlaşma Şartının Farklı Hukuk Sistemlerindeki Görünüşü	50
1. Kıta Avrupası Hukuku	50
2. Anglo-Sakson Hukuku	51
3. Türk Hukuku	53
C. Somutlaşma Şartının Multimedya Eserler Bakımından Değerlendirilmesi	54
III. FSEK’te Sayılan Eser Türlerinden Birine Dahil Olma Şartı	57
A. Genel Olarak	57
B. FSEK ile Belirlenen Eser Türlerinin Multimedya Eser Bakımından Analizi	59
1. Bilgisayar Programları	60
a. Bilgisayar Programı Nitelendirmesinin Uygunluğu	60
b. Bilgisayar Programları İçin Öngörülen Koruma Sisteminin Uygunluğu	64
i. Tersine Mühendislik	65
ii. Yedekleme Kopyası Alma ve Hataları Düzeltme Hakları	67
c. Değerlendirme	68
2. Derleme Eserler	69

III

a. Derleme Eser Tanımının Multimedya Eserler Bakımından Uygunluğu	70
b. Derleme Eserler Bakımından Öngörülen Korumanın Multimedya Eserlere Uygunluğu	72
c. Değerlendirme	73
3. Veri Tabanları	74
a. Veri Tabanı Tanımının Multimedya Eserler Bakımından Uygunluğu	75
i. İçeriğin Bağımsız Olması	78
ii. Münferit Olarak Erişilebilir İçerik	79
iii. İçeriğin Sistematik veya Metodik Olarak Düzenlemiş Olması	80
b. Veri Tabanlarına İlişkin Koruma Sisteminin Multimedya Eserler Bakımından Uygunluğu	81
c. Değerlendirme	82
4. Sinema Eserleri	84
a. Sinema Eseri ve Görsel İşitsel Eser Tanımlarının Multimedya Eserler Bakımından Uygunluğu	86
i. Görüntünün Varlığı	86
ii. Hareketli Görüntü Dizisinin Varlığı	88
b. Sinema Eserlerine İlişkin Koruma Sisteminin Multimedya Eserler Bakımından Uygunluğu	91
c. Değerlendirme	93
BÖLÜM III-Multimedya Eserlerde Hak Sahipliği	95
§1. Multimedya Eserlerin Yaratım Süreci	95
I. Taslak	95
II. Geliştirme	96
§2. Yaratım Sürecine Dahil Olan Kişiler	97
§3. Yaratım Süreci İçerisinde Ortaya Çıkan Haklar	98
I. İçeriği Oluşturan Unsurlar Üzerindeki Haklar	99
A. Multimedya Eserin Yaratımı Öncesinde Var Olan Unsurlar Üzerindeki Haklar	99
B. Multimedya Eser İçin Yaratılan Unsurlar Üzerindeki Haklar	100

IV

1. Çalışan Tarafından Meydana Getirilen Unsurlar Üzerinde Hak Sahipliği	100
2. Sipariş Üzerine Üçüncü Kişiler Tarafından Meydana Getirilen Unsurlar Üzerindeki Haklar	103
II. Multimedya Eser Üzerinde Hak Sahipliği	105
Sonuç	110
Kaynakça	113

KISALTMALAR

AB	Avrupa Birliđi
Bkz.	Bakınız
C.	Cilt
CDPA	Copyright Designs and Patents Act
Dn.	Dipnot
FMR	Ankara Barosu Fikri Mülkiyet ve Rekabet Hukuku Dergisi
FSEK	Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu
İBD	İstanbul Barosu Dergisi
İÜHFM	İstanbul Üniversitesi Hukuk Fakültesi Mecmuası
No.	Number
S.	Sayı
s.	Sayfa
Vb.	Ve benzeri
Vd.	Ve devamı
Vol.	Volume
Y	Yıl

RESUME

Les œuvres multimédia sont les œuvres complexes qui se présentent grâce à l'évolution technologique. A cause de la structure complexe, la révolution et la variation permanente, qui accompagnent la révolution de la technologie, des œuvres multimédia, la définition et la protection de ces œuvres sont très difficiles. Cette révolution et variation donnent lieu à l'augmentation de la différence avec les œuvres multimédia et les œuvres traditionnelles. De plus, l'existence du pouvoir économique augmente la nécessité de la protection de ces œuvres, et en pratique les praticiens trouvent la solution dans le cadre de la droit des contrats. Mais, pour le moment, il n'y a pas d'un system de protection, qui définit les œuvres multimédia et contient les provisions spécifiques au regard des œuvres multimédia. Ce manque s'apparaît davantage à cause de la valeur et le pouvoir, qui agrandirent, des œuvres multimédia.

En ce point, il se présente la question si le système existant du droit est suffisant pour satisfaire à la protection des œuvres multimédia, et en particulièrement en Angleterre et en France la doctrine sont commencé à analyser ce question à l'années 1980-1990. Les œuvres multimédia, qui content les jeux vidéo et les sites web, ne sont pas exactement le sujet d'une recherche en droit turc, parce que la intention de la utilisation des œuvres multimédia plus que la production des ouvres en Turquie. A cet égard, il doit être examiné et analysé la conformité et la perfection du droit des auteurs traditionnelle avec les œuvres modern. De plus, il doive être analysé si le droit turc est compétant de protéger ces ouvres.

Avant la détermination de la system de la protection, nous devons répondre la question «qu'est que c'est, l'œuvre multimédia». Les œuvres multimédia, de lesquels les plus importants exemples sont les jeux vidéo et les sites web, sont définit comme la suit : «la réunion sur un même support numérique ou lors de la consultation, d'éléments de genres différents, et notamment de sons, de textes, d'images fixes ou animées, de programmes informatiques, dont la structure et l'accès sont régis par un logiciel permettant l'interactivité, et qui a été conçu pour avoir une identité propre, différente de celle résultant de la simple réunion des éléments qui la compose». Selon cette définition, une œuvre multimédia doit,

- a)* Avoir un contenu,
- b)* Réunir un seul digital support ou résulter une réunion lors de la consultation,
- c)* Etre contrôlé par un logiciel
- d)* Avoir une identité propre, différente de celle résultant de la simple réunion des éléments qui la compose

e) Etre interactive.

Ces sont les éléments et spécifications fondamentales des œuvres multimédia. A ce compte, une œuvre multimédia doit contenir les éléments différenciant dans son contenu; le contenu doit être réuni sur un support digital et être créé et utilisé par un logiciel. En outre, il y a une nécessité de l'existence de l'interactivité, qui signifie l'interaction entre l'utilisateur et l'œuvre multimédia et qui donne à l'utilisateur de changer et réordonner l'œuvre multimédia. Par conséquent, l'interactivité est l'un des éléments et spécifications de l'œuvre multimédia.

Après avoir déterminé les éléments et spécifications des œuvres multimédia, il doit être analysé le système de droit qui va protéger les œuvres multimédia. Il s'agit de la possibilité de protéger les œuvres multimédia avec un autre système de droit en dehors du droit d'auteur. Mais, en ce cas, l'incompétence de ce système de droit apparaît immédiatement. La protection des œuvres multimédia, qui sont la création de l'idée, comme une marque, brevet, dessin ou dans le cadre du droit de concurrence déloyale, sans doute, n'est pas adéquat avec la structure des œuvres multimédia. Car, les œuvres multimédia, qui contiennent la logicielle, le roman, la musique et les autres œuvres dans ce contenu et créent une création nouvelle, doivent être protégés dans le cadre du droit d'auteur.

Après avoir déterminé les éléments et spécifications des œuvres multimédia, les conditions de la protection prévues par le droit d'auteur doivent être analysées au regard des œuvres multimédia. L'originalité et la fixation, en considérant les idées modernes, ne sont pas problèmes au regard des œuvres multimédia. Car, la notion de l'originalité est changée dans le droit Anglo-saxon et dans le droit continental, à cause des œuvres numériques et la notion traditionnelle de l'originalité est quittée. A cet égard, la condition de « la réflexion de la particularité de l'auteur » est quittée dans le droit continental, et en revanche, le principe de « l'effort de l'auteur » est quitté dans le droit Anglo-saxon. Donc, la définition prévue par la Loi de Droit d'Auteur Turc ne prévient pas la protection des œuvres multimédia, qui sont créées par la technologie nouvelle.

La condition de fixation doit être étudiée au regard des œuvres multimédia. Donc, la nature digitale des œuvres multimédia, la possibilité d'utiliser les œuvres multimédia « en ligne » et d'être changé par les utilisateurs des œuvres multimédia a causé l'argument que les œuvres multimédia ne peuvent pas être fixés. En particulier, il est affirmé que la possibilité de réarranger et changer les œuvres multimédia des utilisateurs est en contradiction avec la notion de fixation. La notion traditionnelle de fixation n'impose pas la fixation des éléments d'une œuvre, mais la fixation de l'œuvre lui-même. La notion de fixation n'est pas une embûche pour la protection des œuvres multimédia. Malgré que le caractère numérique et interactif des œuvres multimédia, les nouveaux développements changent la structure de la fixation et imposent de interpréter la notion de la fixation plus large. A ce point-là, les notions de stabilité et permanence n'est pas cherché plus, grâce à l'intention de protéger les œuvres de nouvelle technologie. A cet égard, l'interactivité et la dématérialisation ne causent pas le fait de la satisfaction de la fixation.

VIII

D'autre part, la condition de rentrer dans les catégories des œuvres, qui sont prévues par la Loi de Droit d'Auteur Turc, doit être analysée. Car, le problème fondamental se trouve dans la question si les œuvres multimédia sont comprises par les catégories des œuvres. A ce compte, les catégories des compilations, les bases de données, les œuvres audiovisuelles et les logicielles, les catégories probables pour la protection des œuvres multimédia, doivent être étudiés.

Les catégories des œuvres susmentionnées sont similaires avec les œuvres multimédia et cette similarité cause la possibilité d'accepter ces catégories des œuvres comme un propre système de la protection des œuvres multimédia. Mais, l'existence de la similarité ne donne pas automatiquement lieu à la protection des œuvres multimédia dans le cadre de ces catégories des œuvres. Car, les définitions et les contenus des catégories des œuvres susmentionnés ne peuvent pas satisfaire les besoins au regard des œuvres multimédia.

D'après moi, la définition, les éléments et les spécifications des œuvres multimédia font insuffisamment les catégories des œuvres actuelles. C'est-à-dire que, il est possible de accepter les œuvres multimédia comme une compilation ou une œuvre audiovisuelle ou une logicielle ou une base de données au regard des conditions de chaque situation. Mais, en ce cas, la protection procurée pour les œuvres multimédia n'a pas les qualifications pour satisfaire les besoins. En particulier, l'interactivité, qui est l'essence des œuvres multimédia, ne peut pas être contenue par la protection procurée dans le cadre des œuvres traditionnelles.

De plus, la connexion des œuvres multimédia avec la technologie et l'innovation permanente des œuvres multimédia ne permet pas nous d'accepter la possibilité que les catégories des œuvres traditionnelles contiennent les œuvres multimédia. Car, les œuvres multimédia, qui développent et se changent sans désemparer, ne peuvent pas exactement s'adapter et se conformer dans les catégories des œuvres traditionnelles.

Malgré que les logicielles composent une part importante des œuvres multimédia, les logicielles ne peuvent pas contenir les autres éléments des œuvres multimédia. C'est-à-dire que, les logicielles ne composent pas les éléments fondamentaux des œuvres multimédia.

La qualification des œuvres multimédia comme une logicielle cause que les éléments fondamentaux des œuvres multimédia sont ignorés et un impropre système de la protection est prévu pour les œuvres multimédia. Dans la connexion entre les œuvres multimédia et les logicielles, le but mutuel de ces deux types des œuvres est l'opération et le management des éléments des œuvres multimédia. Mais, ce but mutuel ne peut pas écarter les différences entre les œuvres multimédia et les logicielles. De plus, la notion de reverse ingénierie et copie privée prévue par le système de protection des logicielles ne sont pas conformes pour les œuvres multimédia. A cause de cela, la qualification des œuvres multimédia comme logicielle et la protection des œuvres multimédia dans le cadre des provisions spécifiques aux logicielles ne sont pas suffisantes pour les œuvres multimédia.

Il est possible de qualifier les œuvres multimédia comme les compilations, parce qu'il y a beaucoup d'éléments dans le contenu des œuvres multimédia. Il y a une similarité entre les œuvres multimédia et les compilations. Car, chaque de ces deux contient différents types d'éléments et réunir ces éléments sur un support avec une sélection et arrangement spécifique, systémique et méthodique. Mais, le développement technologique des œuvres multimédia diffère explicitement les œuvres multimédia et les compilations. En particulier, le plus important élément des œuvres multimédia, l'interactivité, ne se trouve pas dans les compilations. A ce point-là, la définition de la compilation peut contenir les œuvres multimédia ; mais, la protection procurée par cette qualification est limitée avec la détermination et arrangement de la contenu des œuvres multimédia. De plus, le changement et réarrangement des œuvres multimédia sont interdits. Mais, l'interactivité, qui est l'essence des œuvres multimédia, permettent les utilisateurs des œuvres multimédia de changer et/ou réarranger les œuvres multimédia. Donc, le système de protection des compilations ne contient pas les provisions nécessaires. A cet égard, il est possible de protéger les œuvres multimédia comme les compilations, mais cette protection ne peut pas satisfaire les besoins des œuvres multimédia.

La définition des bases de données est similaire avec la définition des œuvres multimédia, mais il ne peut pas contenir la définition des œuvres multimédia. Bien plus, la définition des œuvres multimédia est plus large que la définition des bases de données et comporte la définition celle-ci. Car, l'indépendance et l'accès indépendant, qui sont les spécifications prévues pour les éléments du contenu des bases de données, ne peuvent pas satisfaire aux besoins des œuvres multimédia. En contraire, ces spécifications est contenues par les spécifications de contenu des œuvres multimédia. En ce cas, il n'est pas possible d'accepter que les œuvres multimédia soient dans le cadre des bases de données, parce que les œuvres multimédia sophistiqués n'ont pas l'intention d'assembler les informations pour l'accès des utilisateurs. A cause de ce manque de l'intention spécifique, les œuvres multimédia ne sont pas les bases de données. Car, le but de l'usage et la notion complexe et composite des œuvres multimédia modernes diffère les œuvres multimédia et les bases de données. De plus, quelques éléments, par exemple les films, ne peut pas être un part de contenu des bases de données. Mais, les œuvres multimédia est se changer a la réalité virtuelle. La nécessité d'accès indépendant aux éléments du contenu des bases de données exclut les films, qui sont les séquences des images. Par conséquent, les œuvres multimédia, qui contiennent les films et les autres séquences des images fréquemment, ne peuvent pas être qualifiés comme les bases de données. Donc, la qualification des œuvres multimédia comme les bases de données peut prévenir l'innovation des œuvres multimédia.

Il est impossible d'utiliser les œuvres multimédia sans projeter les contenus sur l'écran par l'utilisateur des œuvres multimédia. A cause de cette particularité des œuvres multimédia, la catégorie des œuvres audiovisuelle s'apparaît comme une qualification propre pour ces œuvres. La discussion au regard de définir les œuvres multimédia comme les œuvres audiovisuelles est en cause pour les créations multimédia qui contiennent les séquences des images dynamiques, par exemple les jeux vidéo. Les œuvres multimédia, qui se présentent conformément aux demandes des utilisateurs sans affect dynamique, ne peuvent pas être une œuvre audiovisuelle. Généralement, le cadre de la

protection et la définition des œuvres audiovisuelle ne conforment pas exactement aux œuvres multimédia. Car, les éléments essentiels des œuvres multimédia ne sont pas les images dynamiques. Les œuvres multimédia contiennent plusieurs œuvres et éléments, qui sont extériorisé dans plusieurs différentes formes d'expression, fréquemment les textes et images. De plus, le but fondamental des œuvres multimédia n'est pas être présenté ou voit; et la notion de l'interactivité n'existe pas dans les œuvres audiovisuelles. Les séquences des images, qui sont les éléments essentiels des œuvres audiovisuelle, doivent être analysé au regard des œuvres multimédia. Car, la séquence des images se forme de la séquence linéaire, qui est définit par l'auteur. Mais, l'interactivité des œuvres multimédia permette les utilisateurs de changer et réarranger les œuvres multimédia et donc changer la séquence des images. A cet égard, la notion de l'œuvre audiovisuelle et de l'œuvre multimédia ne sont pas le même.

En outre, les system actuelle de la protection ne sont pas suffisant au regard de la structure des auteurs des œuvres multimédia. A cause de la nature commerciale et composite des œuvres multimédia, il est nécessaire de créer une system pour assurer les usages effectifs des droits sur les œuvres multimédia. A ce point-la, le processus de la création des œuvres multimédia et les personnes, qui ont participé a cette proses, doivent être analysé. La structure composite des œuvres multimédia fait augmenter la quantité de personnes, qui ont participé au processus de la création des œuvres multimédia. Donc, le contenu et les éléments techniques des œuvres multimédia sont produis par les personnes différents et ces personnes ont le droit sur les éléments et les parts du contenu des œuvres multimédia.

En vérité, pour la création des œuvres multimédia il est nécessaire de faire gros investissement, et le remboursement les investisseurs est très important pour le continue de l'existence des œuvres multimédia. A ce point-la, il est nécessaire de utiliser les droits sur les parts des œuvres multimédia, afin de remboursement l'investisseur, qui faire les investissements nécessaire pour la création multimédia, et de l'usage commercial des œuvres multimédia. A cet endroit, les personnes qui ont les droits sur les éléments des œuvres multimédia doivent être déterminées par les system de protection des éléments des œuvres multimédia.

En cas de l'existence d'un contrat de travail enter l'investisseur et le créateur, dans le cadre des provisions actuelles les droits sur l'œuvre multimédia être transféré a l'investisseur, qui est l'employeur, automatiquement. Mais, tout les éléments, qui composent l'œuvre multimédia, peuvent être crée a l'extérieur d'un contrat de travail. A ce point-la, les usages des droits sur ces éléments par l'investisseur est sujet au transfert des ces droit par un contrat. En plus des droits sur les éléments, il doit être analysé les droits sur l'œuvre multimédia. Le même problème s'agir au regard des droits sur l'œuvre multimédia. L'editor, qui arranger et réunit le contenu de l'œuvre multimédia, naturellement, ont les droits sur l'œuvre multimédia. Les droits de l'investisseur sur l'œuvre multimédia se dépendent à la qualification de la relation contractuelle. A cet égard, la constitution d'une balance entre les intérêts des investisseurs et des créateurs est primordiale. Pour la satisfaction des nécessites susmentionnés il est nécessaire de constituer un régime spécifique pour les œuvres multimédia.

Par conséquent, il est possible de protéger les œuvres multimédia, qui sont les produits de l'époque modern, dans la cadre de la loi actuelle sur le droit d'auteur; cette protection ne est pas effective est suffisant. A cet égard, la solution plus adéquate est la constitution d'un system privé de protection pour les œuvres multimédia.

ABSTRACT

The multimedia works, which have a complex nature, have been arisen from the development of the technology. Because of such complex nature of the multimedia works and their unstoppable change and development in accordance with the technology, it is hard to define and protect the multimedia works. As a consequent of such change and development, the multimedia works has been much more different from the traditional works and has created an important economic market. The existence of the economic power increases the need to protect the multimedia works and in practice, the practitioner has tried to find out solutions within the framework of contract law for the legal protection of such works. However, for now there is no legal system defining and stipulating a protection system specific for the multimedia works.

At this point, the problem whether the current legal system is sufficient to protect the multimedia works has been occurred, and in many countries, especially in France and England, the doctrine has focused on this issue towards the end 1980's. However, the multimedia works containing the video games and web sites are not analyzed in the Turkish law yet, since the consumption is preferred rather than the production in Turkey. Therefore, the sufficiency and compatibility of the traditional copyright law to the new works of the modern era should be tested. In this respect, it should be analyzed whether the multimedia works, which are composing more and more an important market in Turkey as well, are under the legal protection.

Before the determination of the protection system of the multimedia works, the response of the question "what is a multimedia work" should be found. The multimedia works, of which the most important examples are the video games and the web sites, is defined as follows: "the union, which appears during the consultation thereof or stands on one digital support, of the elements expressed in different genres (especially texts, sounds, images, computer programs) of which the structures and usages are conducted by a computer program allowing interactivity, and which have an proper identity different from the elements contained by it". According to this definition, a multimedia work should,

- a)* own a content,
- b)* appear during the consultation of it or stand on a digital support,
- c)* be controlled by a computer program
- d)* have a proper identity different from the elements contained by it.
- e)* Be interactive.

These are the main specifications and components of multimedia works. According to such definition, a multimedia work should include many kind of

elements which are expressed in different genres, be unified on a digital support, be made and activated by using a computer program. Furthermore, the interactivity which allows the user of the multimedia work to interact with the work and to change or rearrange the content thereof should be a part of the multimedia works. At this point, the interactivity is the most important distinguishing specification and element of the multimedia works.

Following the determination of the specifications and components of the multimedia works, it should be determined the most appropriate legal system to protect the multimedia works. Although, the protection of the multimedia works under the legal systems other than the copyright law is an option to protect the multimedia works, the insufficiency of such legal systems appears in the first steps. The protection of the multimedia works, which are some kind of mental creations, under the provisions on trademarks, patents, designs or unfair competition does certainly not fit to the nature of the multimedia works. The multimedia works, which contains works like computer programs, novels, music and creates a new work from such works, should be protected under the provisions of the copyright law.

After the explanation of the specifications and components of the multimedia works, the conditions of the protection stipulated by the provisions of the copyright law should be analyzed in relation with the multimedia works. The conditions of originality and fixation do not create any problem for multimedia works, provided that such conditions are accepted in accordance with their modern interpretations. The traditional definition of the originality has been amended in the Continental Law and the Anglo-Saxon Law, subject to the new works based on the computer technology. In this respect, the condition of “reflecting the author’s particularity” has been mitigated in the Continental Law, and the condition of “author’ own effort” has been amended in Anglo-Saxon Law. Therefore, the lack of the traditional originality in relation with the multimedia works arising as a creation of the new technology does not create any problems for the protection of the multimedia works under the provisions of the copyright law.

Regarding the condition of fixation, it should be analyzed the necessity of being fixed on a material support. It has been argued that the multimedia works do not satisfy the condition of fixation because of the digital nature of the multimedia works and the possibility of change or rearrange the content of the multimedia work granted to the users due to the online usage of the multimedia works. Especially, the ability to change and rearrange the content granted to the users has been deemed as an infringement of the fixation. The traditional notion of the fixation does not require the fixation of the elements and parts of the work, but also the fixation of the work. However, we believe that the multimedia works does not create any problem in relation with the fixation. Although, the digital nature of the multimedia work and the possibility of being changed of the multimedia works because of the interactivity thereof create some questions in relation with the fixation, the condition of fixation should be interpreted widely in order to protect the new works created by using the new digital technology. The notion of fixation has been amended and accordingly the stability and permanence are not required for the satisfaction of the condition of fixation

anymore. Therefore, the interactivity and the dematerialization of the multimedia work do not create any problems in relation with the fixation.

However, the condition to be contained in a category of work set forth in Copyright Law should be analyzed in connection with the multimedia works. The main problem regarding the qualification of the multimedia works as works is subject to the response to the question whether the multimedia works are contained in the categories of works set forth by the law. In this context, the categories of works (the compilations, databases, audiovisual works and computer programs), which may include the multimedia works, should be analyzed.

Aforementioned categories of works have some similarities with the multimedia works, and because of such similarities; the said categories of works are candidates for the protection of the multimedia works. However, the existence of such similarities does not lead directly to protect the multimedia works in the scope of such categories. In fact, the definitions and the scopes of the protection of the said categories of works do not satisfy the need regarding the multimedia works.

We believe that the recent categories of works are obviously insufficient in respect of the definition, components and specifications of the multimedia works. In other words, although a multimedia work may be deemed as a compilation, computer program, database or audiovisual works in an analysis case by case, the protection to be granted in accordance with the said categories is not able to satisfy the needs of the multimedia works. Especially, a legal protection which may be protect the interactivity one of the most important components of the multimedia works does not exist in current legal system.

Furthermore, the relationship between the multimedia works and technology, and the innovative nature of the multimedia works prevent us to accept the idea stipulating that the traditional categories of works include the multimedia works. In fact, the multimedia works can not be stereotyped due to the nature thereof which leads to change and develop.

Although the computer programs constitute an important part of the multimedia works, such computer programs do not eliminate the other components of the multimedia works. In other words, the computer programs do not constitute the essential part of the multimedia works. Therefore, defining the multimedia works as computer programs leads to ignore the important parts thereof, and to provide an inappropriate protection thereto. In the relationship of the multimedia works and the computer programs, the common goal of each is to provide the usage and management of the elements contained by multimedia works. However, such common goal does not compensate the structural differences between the multimedia works and computer programs. Moreover, the notions of reverse engineering and private copy, which are the parts of the protection of the computer programs, do not fit to the nature of the multimedia works. Therefore, the qualification of multimedia works as computer programs and the protection of multimedia works under the provisions exclusive to the computer programs are not appropriate for the multimedia works.

There is a possibility to qualify the multimedia works as compilations due to the fact that the multimedia works contain different kinds of works. Generally speaking, there is a similarity between the multimedia works and the compilations, because each of them unifies lots of elements on a single medium and systematically arranges such elements. However, the technology contained in the multimedia works expressly makes the multimedia works distinguished from the compilations. Especially, the interactivity, which is the most important component of the multimedia works, does not exist in traditional compilations. In that case, the definition of the compilations may include the multimedia works, but the qualification of the multimedia works as compilations provides only the protection of the originality in relation with the selection and arrangement of the content of the multimedia works. Besides, any changes of the compilations' content is subject to the authors consent, however, the content of the multimedia works may be changed by the users thereof due to the interactive nature of the multimedia works. Therefore, the protection granted to the compilations does not provide proper provisions for multimedia works. In this respect, although the qualification of the multimedia works as compilations is possible, the protection granted in accordance with such qualification does not satisfy the needs of the multimedia works.

The definition of the databases is similar to the definition of the multimedia works. However, the scope of the definition of the multimedia works is wider rather than the definition of the database, because the independence and individual accessibility specifications of the database's content are not sufficient for the content of the multimedia works. In contrast, the specifications of the multimedia works' content cover the said specifications. In that case, it is not possible to qualify all multimedia works as databases. Especially, the modern multimedia works differ from the databases since such multimedia works do not aim a simple access of the user into the content. The complex nature and usage aims of the modern multimedia works are completely different from the databases. Furthermore, whilst databases do not cover some elements such as films, the multimedia works contains such elements. The need of the database content to be accessed individually, excludes the films. Accordingly, the qualification of the multimedia works, which usually contain the films or other sequences of images, as databases is not appropriate. Therefore, the technical and legal restrictions of such qualification may prevent the development of the multimedia works.

The usage of the multimedia works without reflecting its content on the monitor is not possible, and therefore the category of audiovisual works seems like a possible qualification for the multimedia works. The discussion about the qualification the multimedia works as audiovisual works takes place only for the multimedia works, which contain moving images therein, especially for the video games. The qualification of the multimedia works, which do not contain such movable images, as audiovisual works is not possible. Generally speaking, the definition and the system of protection of audiovisual works are not proper for the multimedia works due to the fact that the essential components of the multimedia works are not the moving images, in contrast of the audiovisual works. The multimedia works contain different types of works, usually texts and images. Moreover, the main usage aim of the multimedia works is not to be

shown or watched. The notion of interactivity is not covered by audiovisual works whilst that is the most important component of the multimedia works. The sequence of the movable images, which is a must for the existence of the audiovisual works, should be analyzed in respect of the multimedia works, because the sequence of the movable images requires a linear flow of images determined by the author. However, the interactive nature of the multimedia works does not allow the linear flow of images to exist, since it enables the change of the content by users of multimedia works. Therefore, the notions of audiovisual works and multimedia works do not overlap exactly.

Besides, the current legal protection systems are not sufficient in respect of the satisfaction of the multimedia works' needs regarding the authorship structure. The commercial nature and composite structure of the multimedia works require an authorship structure in order to enable the efficient commercial usage of the multimedia works. In this context, the production process of the multimedia works and the persons contributed to such process should be analyzed. The composite structure of the multimedia products leads to contribute different persons to the production process of the multimedia. Therefore, the content and technical components of the multimedia work are made by different persons, and the rights of such creations, which constitute the parts of the multimedia works, are owned by their creators.

Since the multimedia works require usually material investment, the effective usage of the rights over multimedia works is necessary for the existence of the multimedia works. In this context, the investor should be able to use the rights over the multimedia works in order to benefit from the commercial effective usage of the multimedia works. At this point, the legal protection regime exclusive to the components of the multimedia works' content should be taken into account while determinate the rights over the part of the multimedia works, and the owner of such rights thereof.

If there is an employment relationship between the investor and the creator, the rights over the multimedia products shall be transfer automatically to the investor, who is the employer. However, such employment relationship does not exist in relation with the some of the components of the multimedia works. In that case, the transfer of the rights over such components is subject to the transfer agreement to be executed between the creator and the investor. Also, the rights over the multimedia works should be analyzed, because the same problem occurs regarding the right over the multimedia works. The editor, who unifies the components and arranges the content of the multimedia works, is the owner of the rights over the multimedia work. The ownership of the investor is subject to the qualification of the relationship between the investor and the creator. Therefore, the provision of the balance between the creator, who creates the work with his own effort, and the investor is very important. In order for satisfy aforementioned needs, a proper authorship structure system for the multimedia works should be constituted.

In light of the foregoing, although the protection of the multimedia works under the current categories of works is possible, the provisions of the current copyright law are not effective and sufficient to satisfy the needs of multimedia

products. Therefore, we believe that the constitution of a new protection and authorship system proper for the multimedia works by taking into account the needs and specifications thereof is necessary for the proper protection of the multimedia works.

ÖZET

Multimedya eserler, teknolojinin geliřimi ile ortaya çıkmıř, karmařık ve kompleks bir yapıya sahip eserlerdir. Multimedya eserlerin bu yapıları ve hiç durmaksızın geliřen teknoloji ile birlikte sürekli olarak deęiřim ve geliřim ierisinde olmaları hukuki aıdan bu tür eserlerin tanımlanmaları ve korunmalarını zorlařtırmaktadır. Bu geliřim ve deęiřim neticesinde, bilinen eser türlerinden gittike farklılařan multimedya eserler, aynı zamanda büyük bir ekonomik pazar oluřturmuřtur. Ekonomik gücün varlıęı, bu tür eserlerin korunması ihtiyacını körüklemiř; uygulamada sözleşmeler hukuku erevesinde özümmler üretilmiřtir. Ancak, řu an iin multimedya eserleri tanımlayan ve bu tür eserlere özgülendiř bir koruma sistemini düzenleyen bir hukuk mevcut deęildir. Bu husustaki eksiklik, multimedya eserlerin ekonomik deęerinin ve gücünün artması ile daha fazla hissedilmeye bařlanmıřtır.

Bu noktada, mevcut hukuk sisteminin multimedya eserleri koruma bakımından yeterli olup olmadıęı sorusu gündeme gelmiř ve bařta Fransa ve İngiltere olmak üzere birok ölkede bu hususta tetkik ve analizler 1980'lerin sonlarına doęru yoęunlařmıřtır. Video oyunları ve web sitelerini de kapsayan multimedya eserler ise, hukuk sistemimiz ierisinde, ölkemizde video oyunu üretiminden ziyade tüketiminin öne çıkmıř olmasının da etkisi ile, tam olarak ele alınmamıřtır. Bu bakımdan, geleneksel fikir ve sanat eserleri hukukunun modern aęın yeni eserlerine uygunluęu ve yetkinlięi sınanmalı ve gün getike ölkemizde de büyük bir pazar haline gelen bu eserlerin koruma altında olup olmadıęı incelenmelidir.

Koruma sisteminin belirlenmesinden önce, multimedya eserin ne olduęu sorusunun cevaplanması gerekmektedir. Bařlıca örnekleri olarak video oyunları ve internet web sayfaları gösterilen multimedya eserler, "yapıları ve kullanımları interaktiflięe izin veren bir bilgisayar programı tarafından yönetilen farklı türdeki unsurların (özellikle ses, yazı, hareketli veya sabit görüntü, bilgi-iřlem programlarının) aynı dijital kaynak üzerinde veya kullanımları sırasında ortaya ıkan ve kendisini oluřturan unsurlardan ayrı bir kimlięe sahip olup söz konusu unsurların basit bir řekilde bir araya getirilmesinden farklı olan birliktelięi" olarak tanımlanmaktadır. Bu tanımdan yola ıkıldıęında, bir multimedya eserin,

- a) İerięe sahip olması,
- b) Tek bir dijital kaynak üzerinde olmalı veya kullanıcının kullanımı sırasında oluřması,
- c) Giriři ve yapısı bir bilgisayar programı tarafından kontrol edilmesi,
- d) Kendisini meydana getiren unsurlardan baęımsız bir varlıęa sahip olması,
- e) İnteraktif olması,

gerektiđi ortaya çıkmaktadır ki, bu hususlar multimedya eserin temel unsur ve özelliklerini oluşturmaktadır. Buna göre, bir multimedya eser farklı şekillerde ifade edilmiş birden çok unsuru içeriğinde barındırmalı; bu içerik bir bütün olarak tek bir kaynak üzerinde birliktelik oluşturmalı; bilgisayar programı vasıtası ile meydana getirilmeli ve kullanılmalıdır. Bunun yanında, en önemlisi kullanıcı ile eserin karşılıklı olarak etkileşime girmesi, eserin kullanıcı tarafından değiştirilebilmesi ve yeniden düzenlenebilmesi anlamına gelen, interaktifliđin multimedya eserler içerisinde mutlak surette bulunması gerekmektedir. Bu noktada, interaktiflik multimedya eserin ayırt edici unsur ve özelliklerinin başında gelmektedir.

Multimedya eserin unsur ve özellikleri tespit edildikten sonra, bu yaratımların hangi hukuk dalı kapsamında koruma altına alınacağı hususunun irdelenmesi gerekmektedir. Multimedya eserlerin fikir ve sanat eserleri hukuku dışında, bir başka hukuk dalı kapsamında korunması ihtimalinin düşünülmesi mümkündür. Ancak, bu halde, uygulanması düşünülen diđer hukuk sistemlerinin yetersizliđi ilk adımda ortaya çıkmaktadır. Fikri bir yaratım olan multimedya eserin, bir marka, patent, tasarım olarak veya sadece haksız rekabet hukuku kuralları çerçevesinde korunması şüphesiz ki, multimedya eserin yapısına uymamaktadır. Zira, bilgisayar programı, roman, müzik eseri ve daha birçok eser olarak kabul edilen unsuru içerisinde barındıran ve bu unsurları bir araya getirmenin ötesine geçerek yeni bir yaratım olarak ortaya çıkan multimedya eserlerin fikir ve sanat eserleri hukuku kapsamında korunmalıdır.

Multimedya eserin unsur ve özelliklerinin, dolayısıyla ne olduğunun belirlenmesini takiben, fikir ve sanat eserleri hukukunun öngörmüş olduğu koruma şartlarının multimedya eser bakımından tetkik edilmesi gerekmektedir. Eser sahibinin hususiyetini taşıma, yani orijinallik ve somutlaşma şartları, modern yorumlar nazara alındığında, multimedya eserler bakımından herhangi bir sorun arz etmemektedir. Zira, orijinalliğe ilişkin tanım ve anlayış gerek Kıta Avrupası'nda gerek Anglo-Sakson Hukuku'nda bilgisayar tabanlı yeni teknoloji eserleri nedeni ile deđişikliğe uğramış, geleneksel orijinallik kavramından uzaklaşmıştır. Bu doğrultuda, Kıta Avrupası hukukunda "eser sahibinin hususiyetinin yansması" şartı yumuşatılmış; Anglo-Sakson hukukunda ise "alın teri teorisi"nden uzaklaşmıştır. Yeni teknolojinin yaratımlarından biri olarak karşımıza çıkan multimedya eserler bakımından da, yukarıda belirttiğimiz geleneksel anlamda orijinalliđin eksikliđinin Fikri ve Sanat Eserleri Kanunu kapsamında koruma sağlanmasına engel teşkil etmemesi gerektiđi kanaatindeyiz.

Somitlaşma şartı bakımından ise, ifadenin somut bir vasıta üzerine tespit edilmesi gerekliliđinin var olup olmadığı araştırılmalıdır. Zira, multimedya eserlerin dijital niteliğe sahip olması, çevrim içi olarak bu eserlere ulaşılabilmesi ve bu eserler üzerinde kullanıcılar tarafından deđişiklik yapılabilmesi nedeni ile tespitin bu eserler bakımından mümkün olmadığı ileri sürülmüştür. Özellikle, kullanıcının eser üzerinde deđişiklik yapabilmesi imkanının tespit kavramı ile çeliştiđi ifade edilmiştir. Geleneksel anlamda tespit, sadece eseri meydana getiren unsurların ve parçaların tespiti olarak deđil, bizzat eserin kalıcı ve sabit bir biçimde tespit edilmesini gerekli kılmaktadır. Somut bir vasıta üzerine tespit hususu irdendiğinde, yine multimedya eserler bakımından herhangi bir sorunun

var olmadığı görülmektedir. Multimedya eserin dijital olması ve interaktiflik nedeni ile değiştirilebilmesi, bu noktada soru işaretleri yaratmakta ise de, yeni gelişmeler ışığında, mevcut tespit unsurunun ve dolayısıyla somutlaşma şartının şekil değiştirmesi ve daha geniş olarak yorumlanması zorunluluğu söz konusudur. Bu kapsamda, yeni eserlerin koruma altına alınabilmesi amacı ile, kalıcılık ve sabitlik gereksinimleri bir kenara bırakılmıştır. Bu doğrultuda, interaktiflik ve demateryalizasyon, yani dijitalleşme, nedeni ile multimedya eserlerin somutlaşma şartını yerine getirmediği sonucuna varılmasının isabetli olmayacağı kanaatindeyiz.

Ancak, FSEK içerisinde sayılan eser türlerinden birine dahil olma şartı, dikkatle ele alınmalıdır. Zira, asıl sorun, multimedya eserin mevcut eser türleri kapsamında yer alıp almadığıdır. Bu kapsamda, multimedya eserler bakımından olası eser türleri olan derleme eserler, veri tabanları, sinema eserleri ve bilgisayar programları irdelenmelidir.

Yukarıda belirtilen eser türleri, multimedya eserler ile benzerlikler arz etmekte ve bu benzerlikler nedeni ile multimedya eserlerin korunması bakımından olası bir nitelendirme olarak karşımıza çıkmaktadır. Ancak, benzerliklerin mevcudiyeti, multimedya eserlerin doğrudan bu eserler kapsamında korunması sonucunu doğurmamaktadır. Zira, belirtilen bu eser türlerinin gerek tanımları, gerek koruma kapsamı multimedya eserler bakımından mevcut olan ihtiyacı karşılamamaktadır.

Kanaatimizce, multimedya eserin tanımı, unsurları ve özellikleri nazara alındığında, mevcut eser türlerinin yetersiz kaldığı tartışmasızdır. Diğer bir ifade ile, multimedya eser, somut olay bazında yapılan inceleme ve değerlendirme neticesinde derleme eser, veri tabanı, sinema eseri veya bilgisayar programı olarak nitelendirilebilir ise de, bu kapsamda sağlanacak koruma multimedya eserin ihtiyaçlarını karşılayabilecek nitelikte değildir. Özellikle, multimedya eserlerin en önemli unsuru olan interaktifliği kapsayacak ve koruma altına alacak bir tanım, mevcut sistem içerisinde bulunmamaktadır.

Bunun yanında, multimedya eserlerin teknoloji ile olan ilişkisi ve sürekli bir gelişim süreci içerisinde olması, geleneksel eser türlerinin multimedya eserleri kapsadığı veya kapsayabileceği görüşünü çürütmektedir. Zira, zaman içerisinde gelişen ve değişen multimedya eserler, belirli bir kalıbın içerisine sığmakta zorlanmaktadır.

Bilgisayar programları bu açıdan ele alındığında, bilgisayar programı, multimedya eserin önemli bir kısmını oluşturmasına karşın, diğer öğeleri ortadan kaldırmamakta; diğer bir ifade ile esas unsurunu oluşturmadığı görülmektedir. Multimedya eserleri bilgisayar programı olarak nitelendirmek, onun önemli unsurlarını göz ardı etmek ve uygun olmayan bir koruma sistemini sağlamak anlamına gelecektir. Bilgisayar programları ile multimedya eserler arasındaki ilişki içerisinde, her ikisinin de ortak amacı, multimedya eserin içeriğinde yer alan materyallerin çalıştırılması ve yönetilmesidir. Ancak, multimedya eser ile bilgisayar programının birlikteliğini sağlayan bu ortak amaç, bu iki eser türü arasındaki yapısal farklılıkları gıdermemektedir. Bunun yanında, bilgisayar programları bakımından öngörülen koruma sistemi içerisinde yer alan tersine

mühendislik ve yedekleme kopyası alma kavramları multimedya eserlerin yapısı ile uyuşmamaktadır. Bu nedenle, bilgisayar programı nitelendirmesi ve bilgisayar programı olarak koruma multimedya eserler bakımından uygun gözükmemektedir.

İçeriğinde birden çok unsurun var olması nedeni ile multimedya eserlerin, derleme eserler olarak kabul edilmesi ihtimal dahilindedir. Temelde multimedya eserler ile derleme eserler arasında benzerlik mevcuttur. Zira, her iki eserde de, birden çok eser tek bir ortamda bir araya getirilmekte; bunlar belirli bir sistem ve yöntem içerisinde seçilmekte ve sıralanmaktadır. Ancak, multimedya eserler bünyelerinde barındırdıkları teknoloji ile, derlemelerden açık ve net bir biçimde ayrılmaktadır. Özellikle, multimedya eserlerin en önemli unsuru olan interaktiflik, klasik derleme eserler bakımından kabul edilebilir nitelikte değildir. Bu durumda, derleme tanımı multimedya eserleri de içine alabilecek; ancak, bu nitelendirme sonucunda sağlanan koruma sadece ve sadece içeriğin seçimi ve dizilişindeki orijinallik ile sınırlı olacaktır. Ayrıca, derlemelerde eser üzerinde değişiklik yapılması eser sahibinin rızası ile sınırlandırılmıştır. Oysa, multimedya eserler interaktif yapılarının bir gereği olarak kullanıcı tarafından değiştirilebilir niteliktedir. Dolayısıyla, derlemelere sağlanan koruma, multimedya eserler bakımından gerekli imkanları taşımamaktadır. Bu bakımdan, mevcut sistem içerisinde multimedya eserlerin derleme eser olarak korunması mümkün ise de, bu koruma ihtiyaçları karşılayacak nitelikte değildir.

Veri tabanlarına ilişkin tanım multimedya eserler için yapılan tanıma yaklaşmakla birlikte, tam olarak kapsamadığı; aksine, multimedya eser tanımının veri tabanlarını da içerecek şekilde geniş olduğu görülmektedir. Zira, veritabanının içeriğine yönelik özellikler olan bağımsızlık, münferit olarak erişilme ve sistematik olarak düzenlenme incelendiğinde, bu özelliklerin multimedya eserler bakımından yeterli olmadığı görülmektedir. Buna karşın, belirtilen bu özelliklerin multimedya eserin özellikleri içerisinde bulunduğu görülmektedir. Bu durumda, her multimedya eserin veri tabanı olarak kabul edilmesinin mümkün olmadığı sonucuna ulaşılması gerekmektedir. Özellikle gelişmiş multimedya eserler, kullanıcının basitçe ulaşabileceği şekilde bilgiyi bir araya toplamayı amaçlamadıklarından, veri tabanlarından uzaklaşmaktadır. Zira, gelişmiş multimedya eserlerin karmaşık ve kompleks yapıları ve kullanım amaçları veri tabanlarından farklılaşmaktadır. Bunun yanında, veri tabanlarında bazı unsurlar, örneğin filmler, içerik dışında kalmakta iken, gelişmiş multimedya eserlerde sanal gerçekliğe doğru ilerleme mevcuttur. Veri tabanı içeriğinin münferiden erişilebilir olması gerekliliği, bir görüntüler silsilesi olan filmleri doğal olarak dışlamaktadır. Bunun sonucu olarak da, filmleri ve sair görüntü akışlarını içeriğinde sıklıkla barındıran multimedya eserlerin veri tabanı olarak nitelendirilmesini engellenmektedir. Dolayısıyla, multimedya eserlerin veri tabanı olarak nitelendirilmesi, veri tabanları bakımından öngörülen teknik ve hukuki sınırlamalar nedeni ile, multimedya eserlerin gelişimini engelleyecektir.

Multimedya eserin içeriği ekrana yansımadan tüketiciler tarafından görülmesi ve dolayısıyla kullanılması mümkün değildir. Multimedya eserler bu özellikleri ile, yani sadece görüntüleri ile değerlendirdiğimiz takdirde, bu tür eserlere sağlanacak koruma bakımından en uygun görünen sinema eserleri kategorisidir. Multimedya eserlerin sinema eseri olarak nitelendirilip

nitelendirilemeyeceği tartışması, doğal olarak, içeriğinde hareketli görüntü bulunan multimedya eserler ve özellikle video oyunları bakımından söz konusu olmaktadır. Yoksa, kullanıcının istekleri ve emirleri doğrultusunda görüntülenen ve herhangi bir hareket hissi uyandırmayan sabit çerçeveli multimedya eserler sinema eseri olarak tanımlanamayacakları açıktır. Genel olarak bakıldığında, multimedya eserlerin sinema eserlerine ilişkin tanım ve koruma kapsamına tam olarak uygun düşmedikleri görülmektedir. Zira, multimedya eserlerin asli öğeleri, sinema eserlerinin aksine, hareketli görüntüler değildir. Multimedya eserler, birçok eser ve ifade biçimini ve çoğunlukla metin ve görüntüyü birleştirmektedir. Dahası, multimedya eserlerin asli amacı gösterilmek veya izlenmek değildir. Bunun yanında, interaktiflik kavramı sinema eserlerinde mevcut değil iken, multimedya eserler bakımından hayati bir kavramdır. Sinema eserleri bakımından varlığı zorunlu olan hareketli görüntü dizisinin varlığı, multimedya eserler bakımından ayrıca ele alınmalıdır. Zira, hareketli görüntü dizisinin varlığı görüntülerin eser sahibi tarafından belirlenmiş lineer bir çizgide ilerlemesini gerektirmektedir. Ancak, multimedya eserlerin interaktif niteliği kullanıcının görüntü akışının sırasını değiştirmesi imkanını doğurmaktadır. Bu bakımdan, sinema eseri kavramı ile multimedya eser kavramının tam olarak örtüştüğünün söylenmesi mümkün değildir.

Bunun yanında, mevcut koruma sistemleri multimedya eser üzerindeki hak sahipliği bakımından da yeterli değildir. Zira, ticari niteliği ve kompozit yapısı itibarıyla, ticari hayat içerisinde eser üzerindeki hakların kolayca kullanılabilmesine elverişli bir hak sahipliği sistemine ihtiyaç duyulmaktadır. Bu noktada, multimedya eserin yaratım süreci ve bu sürece dahil olan kişiler ele alınmalıdır. Multimedya eserin kompozit yapısı, yaratım sürecine birçok kişinin katılmasına neden olmaktadır. Bu nedenle, multimedya eserin içeriği ve teknik unsurları farklı kişilerce meydana getirilmekte; bu kişiler meydana getirdikleri unsurlar üzerinde hak sahibi olmaktadır. Dolayısıyla, eserin parçaları üzerindeki hak sahipliği o parçanın yaratıcılarına ait olmaktadır.

Multimedya eserler, genellikle, büyük yatırımları gerekli kıldığından, yatırımcının gerçekleştirdiği yatırımın karşılığını alabilmesi, bu tür eserlerin varlığını sürdürebilmesi bakımından zorunludur. Bu noktada, söz konusu multimedya eserin meydana getirilmesi için gerekli yatırımı yapan yatırımcının, yatırımının karşılığını alabilmesi ve eserin ticari olarak aktif bir şekilde kullanılabilmesi için, eseri oluşturan unsurlar üzerindeki hakların yatırımcı tarafından kullanılabilmesi gerekmektedir. Burada, içerikte yer alacak unsurun tabii olduğu hukuk rejimi belirleyici rol üstlenmekte; bu hukuk rejimine göre söz konusu unsur üzerindeki hakkın sahibi belirlenmektedir.

Yatırımcı ile yaratıcı arasında iş akdinin mevcut olması halinde, mevcut hükümler kapsamında, eser üzerindeki haklar işveren sıfatını haiz yatırımcıya kendiliğinden geçmektedir. Ancak, eseri oluşturan unsurların tamamı bu şekilde işçi-işveren ilişkisi içerisinde meydana getirilmemektedir. Bu noktada, söz konusu unsurlar üzerindeki hakların yatırımcı tarafından kullanımı söz konusu unsur üzerindeki hakların yatırımcıya sözleşme ile devredilmesine bağlıdır. Eseri oluşturan unsurların yanı sıra, multimedya eser üzerindeki hak sahipliğinin de incelenmesi gerekmektedir. Bunun yanında, multimedya eserin bütünü üzerindeki hak sahipliği bakımından da aynı sorun söz konusudur. İçeriği bir araya getiren

ve düzenleyen kiři olan editör, dođal olarak, multimedya eser üzerindeki hakların sahibi konumundadır. Yatırımcının multimedya eser üzerindeki hak sahipliđi ise, yatırımcı ile editör arasındaki iliřkinin niteliđine bađlıdır. Bu bakımından, yaratıcı çabayı sarf eden kiřiler ile yatırımcı arasındaki dengeyi sađlayabilmek büyük önem arz etmektedir. Belirtilen bu hususların tam olarak yerine getirilebilmesi, multimedya eserler bakımından özel bir hak sahipliđi rejimi öngörülmesini gerektirmektedir.

Bütün bu hususlar göstermektedir ki, mevcut fikir ve sanat eserleri hukuku kapsamında, modern çağın ürünü multimedya eserlerin korunması mümkün ise de, sađlanan koruma yeterli ve işlevsel deđildir. Bu bakımdan, multimedya eserin ihtiyaç ve özellikleri nazara alınarak, yeni bir koruma sistemi ve yeni bir hak sahipliđi sisteminin oluşturulması isabetli olacağı düşünceindedir.

GİRİŞ

Teknolojinin geliřimi, řüphesiz ki, fikir ve sanat eserleri hukuku üzerinde büyük etkiye sahiptir. Zira, insan tarafından yaratılan ve eser olarak nitelendirilen unsurları koruma altına alan bu hukuk dalı, insanın yaratım kabiliyet ve imkanının çeřitlenmesi ve deęiřimi sonucunda, bu geliřim ve deęiřime ayak uydurmak zorunluluęu altındadır.

Geliřim, insanın en temel ihtiyaçlarından biri olan kendini ifade etme isteęini giderecek imkanları çeřitlendirmekte ve bu řekilde yeni ve daha kompleks ifade biçimleri ortaya çıkarmaktadır. Multimedya eserler de, bu geliřim sonrasında ortaya çıkan geliřmiř ve kompleks ifade biçimlerinden birini oluřturmaktadır. Ancak, bu yaratımın, özünde, halihazırda mevcut olan eserlerden ne derece farklı olduęunun, yürürlükteki sistemin bu yeni yaratımı koruma kapsamına alıp almadıęının tespit edilmesi gerekmektedir. Multimedya eserlerin en sık karřılařılan örneęi řüphesiz video oyunlarıdır. Teknolojik geliřmenin doęrudan etki ettięi video oyunları pazarı büyük bir ekonomik deęere ulařmıř; 2010 yılı itibariyle pazarın hacminin 46,5 milyar ABD Doları tutarına ulařacaęı öngörülmüřtür¹. Video oyunlarının yanı sıra, günümüzde yařamın giderek vazgeçilmez bir parçasını meydana getiren internetin önemli bir parçası olan web siteleri de multimedya eserin bir örneęi olarak karřımıza çıkmaktadır. Giderek fazlalařan imkanları kullanıcıya sunan web siteleri, yeni ticari mecra olmasının yanı sıra, yeni bir sosyal ortama dönuřmüřtür. Multimedya eserlerin bu ekonomik deęeri, bu tür eserlerin korunmasını gerekli kılmıřtır.

¹ Bkz. http://www.businessweek.com/innovate/content/jun2006/id20060623_163211.htm.

İşbu çalışma üç bölümden oluşmaktadır. İlk bölümde öncelikle, multimedya ve multimedya eser kavramı üzerinde durulmuş; sonrasında ise, multimedya eserin unsur ve özellikleri irdelenmiştir. Bu bölümde, multimedya eser kavramından ne anlaşılması gerektiği hususunun ortaya konulması, temel unsur ve özelliklerin tespit edilmesi amaçlanmıştır. İlk bölüm içerisinde, asıl olarak, koruma konusu unsur belirlenmeye çalışılmıştır.

Bu kapsamda, multimedya esere ilişkin olarak yerli ve yabancı doktrinde önerilen tanımlar irdelenmiş; verilen tanımların ortak noktaları tespit edilerek nihai bir tanıma ulaşılmaya çalışılmıştır. Buna göre multimedya eserler, yapıları ve kullanımları interaktifliğe izin veren bir bilgisayar programı tarafından yönetilen farklı türdeki unsurların (özellikle ses, yazı, hareketli veya sabit görüntü, bilgi-işlem programlarının) aynı dijital kaynak üzerinde bulunan veya kullanımları sırasında ortaya çıkan ve kendisini oluşturan unsurlardan ayrı bir kimliğe sahip olup söz konusu unsurların basit bir şekilde bir araya getirilmesinden farklı olan birlikteliğidir. Bu tanımdan hareket ile, multimedya eserin unsur ve özellikleri irdelenmiş ve multimedya eserin bir içeriğe sahip olması, tek bir dijital kaynak üzerinde bulunması veya kullanıcının kullanımı sırasında oluşması, kullanımı ve yapısının bir bilgisayar programı tarafından kontrol edilmesi ve kendisini meydana getiren unsurlardan bağımsız bir varlığa sahip olması gerektiği tespit edilmiştir.

İkinci bölümde ise, multimedya esere sağlanacak koruma sisteminin belirlenmesi amaçlanmıştır. Bu kapsamda öncelikle, koruma kapsamına alınacak unsurlar belirlenmeye çalışılmış; sonrasında ise, hangi hukuk dalının multimedya eserleri koruma altına alabileceği irdelenmiştir. Bu tespit amacı çerçevesinde, Türk Ticaret Kanunu kapsamında haksız rekabet hukuku bakımından değerlendirme yapılmış; patent hukuku ile sınai resim ve modeller kapsamında multimedya eserler değerlendirilmiştir. Bu değerlendirme sonrasında ise, çalışmamızın asıl konusunu oluşturan, fikir ve sanat eserleri hukuku çerçevesinde, multimedya eserler irdelenmiştir. Bu başlık altında, eser olarak koruma şartları teker teker ele alınmış; Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu içerisinde düzenlenen eser türleri ile multimedya eserler arasında karşılaştırma yapılarak, multimedya eserlerin bu kapsamda korumayı hak edip edemeyeceği

sorusu cevaplanmaya çalışılmıştır. Aynı zamanda, mevcut eser türleri bakımından sağlanan korumanın multimedya eserler bakımından yeterli ve etkin bir koruma sağlayıp sağlamayacağı da araştırılmıştır.

Çalışmanın son bölümünde ise, multimedya eser üzerindeki hak sahipliği; multimedya eserin yaratım süreci ve bu sürece dahil olan kişiler nazara alınarak tespit edilmeye çalışılmış; bu kapsamda, multimedya eserin hak sahipliği rejimine ilişkin ihtiyaçlar irdelenmiştir. Mevcut sistem içerisinde gerek multimedya eser, gerek multimedya eseri oluşturan unsurlar üzerinde kimin hak sahibi olduğu ve bu sistemin multimedya eserler bakımından yerindeliği ele alınmıştır. Zira, multimedya eserler içeriğinde çok sayıda unsur ve eseri barındırıyor olmaları ve bu unsur ve eserlerin birçok farklı kişi tarafından meydana getiriliyor olması nedeni ile karmaşık bir yaratım sürecine sahiptir. Bu sürecin yapısı, multimedya eserin ticari kullanımının daha etkin ve yatırımcı açısından güvenli olabilmesi adına eser üzerindeki hak sahipliği bakımından özel bir düzenlemeyi gerekli kılmaktadır.

BÖLÜM I

Multimedya Eserin Tanımı

Özellikleri ve Unsurları

§1. Multimedya Eserin Tanımı

Teknolojinin gelişimi ile ortaya çıkan multimedya eserin tanımı, özellikleri ve unsurları, hukuk sistemi tarafından sağlanacak korumanın kapsamını ve şeklini belirlemektedir. Zira, hukuki bir korumanın sağlanması öncelikle, koruma konusu süjenin belirlenmesini ve korumaya değer unsurlara sahip olup olmadığını tespit etmeyi gerektirmektedir. Bu nedenle çalışmamızın ilk bölümü, multimedya eserin tanımlanması, özelliklerinin ve unsurlarının belirlenmesine ayrılmıştır.

Başlıca örnekleri olarak video oyunları ve internet web sayfaları gösterilen multimedya eserin tanımlanması, doğal olarak öncelikle multimedya kavramının anlaşılması ve tanımlanmasını gerektirmektedir. Sözlük anlamı ile “çoklu ortam”² ifade eden multimedya teriminin, hukukçular tarafından nasıl anlaşılması gerektiği ve bununla paralel olarak ne anlama geldiği hususu ele alınmalıdır. Zira, teknik tanımlama hukuki tanımın çerçevesini belirlemekle birlikte, hukuki tanıma nazaran farklılık arz etmektedir. Multimedya kavramı, teknoloji ile yakın ilişki içerisinde bulunarak durmaksızın yenilenen ve gelişen yeni bir kavram olması nedeni ile, kaçınılmaz olarak genişlik ve belirsizlikler içermektedir. Temelde, farklı ifade şekillerinin bir araya gelmesini ifade eden bu kavramın, zaman içerisinde algılanması teknolojinin gelişimine bağlı olarak farklılaşmıştır. Özellikle, yeni teknolojiler eski teknolojilerin olağan ve sıradan

² Türk Dil Kurumu, Güncel Sözlük, (<http://www.tdk.gov.tr/TR/sozbul.ASPX?F6E10F8892433CFFAAF6AA849816B2EF05A79F75456518CA&Kelime=multimeda>).

bir hale gelmesine neden olduğundan, eski teknolojiler için kullanılan nitelendirmelerde değişiklikler meydana gelmiştir.

Multimedya terimi ilk olarak *Stanley Gibb* tarafından 1973 yılında, resim, ses, hareketli görüntü gibi unsurları birleştiren eserler için kullanılmıştır³.

Fransa Endüstri İletişim ve Dış Ticaret Bakanlığı telekomünikasyon terminolojisine ilişkin 02 Mart 1994 tarihli kararında, multimedya sıfatının “yazı, görüntü, ses gibi veri sunumunun birden fazla şekli ile ilişkili” anlamına geldiğini belirtmiştir⁴. Yapılan bu tanım, “çoklu şekil” veya “çoklu hizmet” gibi kavramlara yakın gözükmetedir⁵. Diğer bir ifade ile, multimedya terimi, birden çok ifade şeklinin veya ulaştırma şeklinin yan yana gelmesi olarak görülmüştür.

Bu tanımın yanı sıra, Fransa Başbakanlığı tarafından yayınlanan Fikri Haklara İlişkin Başvurulara Dair Kararname’nin⁶ 21. maddesinde ise, multimedya teriminden anlaşılması gerekenin, tek bir kaynak üzerinde birbirileri ile birleşen iki veya daha fazla belge olduğu ifade edilmiştir. Verilen bu tanımların yeterlilikten uzak ve primitif olduğu ortadadır. Zira, bu tanımlar, multimedya terimini mevcut eserlerden farklı bir şekilde ele almamakta; bu nedenle konunun ayrı bir eser türü olarak ele alınmasına imkan vermemektedir⁷.

Multimedya terimine ilişkin bir diğer tanım ise, *Heath* tarafından yapılmıştır. Bu tanıma göre multimedya, “*verinin iki veya daha fazla biçimde kullanılması veya sunulması*”dır⁸. Bu tanımdan yola çıkıldığında, televizyon

³ **Conseil Supérieur de la Propriété Littéraire et Artistique, Commission sur les Aspects Juridique des Œuvres Multimédia**, Le Régime Juridique des Œuvres Multimédia : Droit des auteurs et sécurité juridique des investisseurs, Paris 2005, s. 13.

⁴ Journal Officielle de la République française, 22.03.1994.

⁵ **Judith Andrès/Pierre Sirinelli**, Aspects Juridiques des oeuvres multimédias, Paris 2003, s. 6.

⁶ Décret no 93-1429 du 31 décembre 1993 relatif au dépôt légal, Journal officiel de la République française, 01.01.1994.

⁷ **Andrés/Sirinelli**, s. 6-7.

⁸ **Steve Heath**, Multimedia and Communications Tecnology, Oxford 1999, s. 1.

programları, filmler, ansiklopediler gibi iletişim yöntemlerinin büyük çoğunluğunun multimedya tanımını içerisinde yer aldığı görülecektir⁹.

Ancak, multimedya kavramını teknik açıdan ele alan kişiler tarafından bu derecede geniş bir tanım genel olarak kabul görmemektedir. Zira, multimedyanın çoğunlukla dijital olduğu, birçok türün bilgisayarda birleştirildiği, kullanıcıların çevrimiçi veya çevrimdışı olarak interaktif bir şekilde kullanabildiği ileri sürülmüş ve *Heath* tarafından yapılan tanımın bu unsurları taşımadığı belirtilmiştir¹⁰.

Aslında, multimedya terimi geçmişinden gelen bir belirsizliğe sahiptir. Zira, multimedya, uzun yıllar boyunca klasik eser türlerinin birden fazla şekilde ifade edilmesini tanımlamak için kullanılmıştır. Yani, el yazması bir kitabın önce matbaada basılması, sonrasında ses kaydının yapılması ve daha sonra bir CD'ye kopyalanması gibi tek bir yaratımın farklı kaynaklar ile ifade edilmesi multimedya terimi ile tanımlanmaktaydı. Yeni ve hızlı gelişen bir terim olması, multimedyanın bu belirsizliğinin nedeni olarak karşımıza çıkmaktadır¹¹. Bu husus *Lehrberg* tarafından şu şekilde ifade edilmiştir:

“Hayatlarında daha önce hiç fil görmemiş birkaç kör adam bir sirke bir fili incelemeye götürülmüş; her biri filin etrafına yerleştirilmiş ve filin neye benzediğini anlayabilmek için file dokunmuşlar. Kendilerinden, bu tecrübelerinin anlatılması istendiğinde, içlerinden biri filin bir ipe benzediğini; bir diğeri bir ağaç gövdesine; bir diğeri bir duvara; bir diğeri büyük bir palmiye yaprağına; bir diğeri ise, boa yılanına benzediğini söylemiştir. Gerçekte, yapılan benzetmeler, her biri filin farklı bölgesine dokunduğundan, doğrudur. Zira, fili ipe benzeten kişi kuyruğuna; ağaç gövdesine benzeten bacağına; yaprağına benzeten kulağına; boa yılanına benzeten ise hortumuna dokunmuştur. Tüm benzetmeler doğrudur; ancak aynı zamanda bütünü yansıtamadıkları için yanlıştır. Gerçekte bir fil, parçalarının toplamından daha

⁹ **Tanya Alpin**, Copyright Law in the Digital Society, Oxford 2005, s. 2.

¹⁰ **Alpin**, s. 2, dn. 10'da anılan yazarlar.

¹¹ **Irini Stamatoudi**, Copyright and Multimedia Products, Cambridge 2004, s. 17.

fazlasını ifade etmektedir. Multimedya da bir fil gibidir ve bizler geçmişimiz ile gözleri bağlanmış kişileriz”¹².

Görüldüğü üzere, tam bir tanım ortaya çıkmamış ise de, herkesin üzerinde uzlaştığı tek bir temel özellik bulunmaktadır: birden çok ifade biçimi. Diğer bir ifade ile multimedya terimi, temelde birden çok ifade biçiminin bir araya geldiği haller için kullanılmaktadır. Dolayısıyla, birden çok ifade şeklinin bir arada bulunduğu eserler de, aşağıda açıklayacağımız diğer şartların da gerçekleşmesine bağlı olarak, multimedya eser olarak adlandırılmakta; multimedya eser için yapılan tanımlar, birçok farklı unsurun bir araya getirilmesini ortak unsur olarak içermektedir.

Gilles Vercken ve Pierre Sirinelli tarafından Fransa Kültür Bakanlığı için hazırlanmış bir çalışma içerisinde multimedya eserler için şu tanım önerilmiştir¹³: “Yapıları ve kullanımları interaktifliğe izin veren bir bilgisayar programı tarafından yönetilen farklı türdeki unsurların (özellikle ses, yazı, hareketli veya sabit görüntü, bilgi-işlem programlarının) aynı dijital kaynak üzerinde veya kullanımları sırasında ortaya çıkan ve kendisini oluşturan unsurlardan ayrı bir kimliğe sahip olup söz konusu unsurların basit bir şekilde bir araya getirilmesinden farklı olan birlikteliği”. Söz konusu tanım, Fransız Hukuku’nun multimedya eserler alanında şekillenmesine öncülük etmiştir¹⁴.

Bir diğer önemli tanım ise, multimedya eser sahiplerine ait Fransız bir meslek kuruluşu olan SESAM’ın kuruluş statüsünün 6. maddesinde yer almaktadır¹⁵: “*Multimedya program, kendisi bizzat bilgisayar programı teşkil etmemekle birlikte, interaktif kullanımı mümkün kılan bir bilgisayar programı vasıtası ile başta Fikri Mülkiyet Kanunu’nun L.112-1. maddesi anlamında eser*

¹² **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, s. 9.

¹³ **Pierre Sirinelli/Gilles Vercken**, Le régime juridique et la gestion des oeuvres multimédia, Etude CERDI- ART 3000, 1996 (Non Editée) (**Andrés/Sirinelli**, s. 10 ve **Commission sur les Aspects Juridique des Œuvres Multimédia**, s. 14’ten naklen)

¹⁴ **Commission sur les Aspects Juridique des Œuvres Multimédia**, s. 13-14.

¹⁵ Bkz. www.sesam.org.

niteliğinde olanlar gelmek üzere özellikle müzik veya ses, metin, hareketli veya sabit görüntüden oluşan farklı türlerdeki verileri herhangi bir (çevrimiçi veya çevrimdışı, bilinen veya henüz bilinmeyen) iletişim kaynağı üzerinde içeren, bunları birbirine bağlayan ve bunlar arasında işlem gören her türlü tespit ve programlardır. Eserlerin radyo veya televizyon ile yayınlanması, iletişim isteğe bağlı olsa dahi, söz konusu eserler veya onların kullanımı yukarıda belirlenen özelliklere uygun olmadığı müddetçe, bir multimedya program meydana getirmezler”.

Fransız Hukuku’nda *Gautier* tarafından yapılan bir diğer tanıma göre ise, multimedya eser “*dijital formata getirilmesinden sonra metin, hareketli ve/veya sabit görüntü ve/veya müziği bir CD veya dijital kaynak aracısı ile ulaşılabılır bir şekilde bir araya toplayan kompleks yaratımdır. Multimedya, uygun bir aracın (CD okuyucusu ve bilgisayar ekranı ya da televizyon, kablo veya modem) kullanımını ve kaynağa ulaşımı sağlayan belirli bir programı gerektirmektedir*”¹⁶.

Multimedya eser kavramı için verilen tanımlardan biri de şu şekildedir: “*multimedya metin, ses, sabit veya hareketli görüntüler, bilgisayar programı ve diğer verilerden en az ikisini dijital ortamda ve tek bir kaynakta bağlayan ürün veya hizmettir; bunun yanında multimedya eserin içeriğine ulaşılmasını sağlayacak bir program bulunmalıdır*”¹⁷.

Avrupa Birliği Komisyonu ise, multimedya eseri “*resim (sabit veya hareketli), metin, müzik ve bilgisayar programı gibi farklı türlerdeki eser ve verilerin birleşimi*” olarak tanımlamıştır¹⁸. Komisyon’a göre, “*söz konusu hizmetler ortak bir etken nedeni ile birbirlerine bağlanmıştır: içeriğin değiştirilebilmesine imkan sağlayan interaktifliktir*”.

¹⁶ **Pierre-Yves Gautier**, Œuvre "multimédia", Jurisclasseur Propriété Littéraire Et Artistique, Fascicule 1165.

¹⁷ **Stamatoudi**, s. 20. Aynı yönde bkz. **Alpin**, s. 8.

¹⁸ **European Commission Green Paper of 27 July 1995 on Copyright and Related Rights in the Information Society**, COM (95) 382, <http://europa.eu/scadplus/leg/en/lvb/l24152.htm>.

Hukumumuzda ise, *Memiş*, multimedya eser tanımının teknolojiye paralel olarak gelişim içerisinde olduğunu ifade ederek, multimedya'yı sinema filmi, müzik ve resim verilerini içeren değişik medya ürünü olarak tanımlamıştır¹⁹. Bu tanım, oldukça geniş ve belirsizdir.

Ateş ise, daha detaylı bir şekilde konuyu ele almış ve multimedya eseri şu şekilde tanımlamıştır: “*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 multimedya ürün denir*”²⁰. Söz konusu tanımda ilk olarak göze çarpan husus, birçok farklı türdeki unsurlardan en az birinin metin ile birlikte multimedya eser içerisinde bulunması gerekliliğidir. Kanaatimizce, böyle bir zorunluluğun öngörülmesi olması pratik ve teorik bakımdan zorluk çıkarmaktan öteye gidememektedir. Çoğunlukla, birçok türdeki unsur ile birlikte metin de multimedya eserin içeriğinde yer almaktadır. Ancak, bu durumun, metnin multimedya eserin içerisinde mutlaka bulunması gerektiği şeklinde yorumlanması, kanaatimizce, mümkün değildir.

Yukarıda belirtilen tanımlar incelendiğinde, tespit edilen temel unsur ve özelliklerin genel olarak, aynı oldukları görülmektedir. Buna göre, bir multimedya eser,

- f)* İçeriğe sahip olmalı,
- g)* Tek bir dijital kaynak üzerinde olmalı veya kullanıcının kullanımı sırasında oluşmalı,
- h)* Girişi ve yapısı bir bilgisayar programı tarafından kontrol edilmeli,
- i)* Kendisini meydana getiren unsurlardan bağımsız bir varlığa sahip olmalıdır.

¹⁹ **Tekin Memiş**, Fikri Hukuk Bakımından İnternet Ortamında Müzik Sunumu, Ankara 2002, s. 36.

²⁰ **Mustafa Ateş**, Fikri Hukukta Eser (Anılış: Eser), Ankara 2007, s. 161. Benzer bir tanım için bkz. **Murat Yılmaz**, Dijital Kütüphanelerde, Elektronik Veritabanlarında ve Multimedya Ürünlerde Telif Hakkı Sorunu, FMR, 2005/1, s. 95.

Yukarıda da belirttiğimiz üzere, multimedya eserin en önemli örneği video oyunları olduğundan, işbu çalışma kapsamında yapılacak incelemede temelde video oyunları ele alınacaktır.

§2. Multimedya Eserin Unsurları

I. Multimedya Eserin İçeriğinde Birden Çok Unsurun Varlığı

Multimedya eser içerisinde yer alan ve kullanıcıya sunulan unsurlar içerik olarak adlandırılmaktadır. İçerik unsuru, multimedya eser tanımlaması bakımından belirleyici nitelikte olmamakla birlikte, oldukça önemlidir. Zira, multimedya eser, birçok farklı türdeki unsurun tek bir ortamda birleştirilmesine imkan veren bir teknoloji ile üretildiğinden; içeriğin hem sayısal hem de niteliksel boyutu alışıl gelmişin dışındadır²¹. Gerçekte, derlemeler ve veri tabanlarında olduğu gibi, içeriğin sayısal olduğu veya sinema eserlerinde olduğu gibi farklı türleri bir arada bulundurduğu niteliksel olarak yoğun eserler mevcuttur. Ancak, multimedya eserlerde içerik, hem sayısal hem de niteliksel olarak yoğunluk arz etmektedir²². Ancak, içeriğin zenginliği ve çeşitliği, multimedya eserin tanımlanması ve belirlenmesi için tek başına yeterli değildir²³.

Multimedya eserde, içerik, yukarıda da belirttiğimiz üzere, birden fazla türdeki birçok unsurun bir araya gelmesinden oluşmaktadır. Gerçekte, bu özellik geleneksel birçok eserde mevcuttur. Örneğin, resimli kitaplar ve gazeteler yazı ve görüntüyü bir arada içermekte; sinema eserleri ile müzik, görüntü ve hatta yazıyı aynı anda sunabilmektedir. Ancak, multimedya eserin içeriğini, söz konusu klasik eser türlerinden ayıran bazı özellikler mevcuttur:

²¹ **Andrès/Sirinelli**, s. 10.

²² **Stamatoudi**, birden fazla türde unsurun tek bir ortamda bir araya getirilmesinin, multimedya eserin ayırt edici özelliklerinin en önemlisi olduğunu ileri sürmektedir (s. 18). Kanaatimizce, bu görüş yerinde değildir. Zira, başta sinema eserleri olmak üzere, birçok eser türü benzer şekilde birden fazla türde unsuru içermektedir. Örneğin, sinema eserleri hem müzik hem de görüntüyü bir arada içermektedir.

²³ **Andrès/Sirinelli**, s. 10; **Commission sur les Aspects Juridique des Œuvres Multimédia**, s. 14.

- a) Multimedya eserlerde, içerikte bulunan her unsur yapısından bağımsız olarak dijital formatta bir araya getirilmektedir.
- b) Yeni teknolojiler sayesinde, içerikte yer alacak unsurların boyutu ve sayısı bakımından herhangi bir fiziksel limit bulunmamaktadır.
- c) Çevrimiçi erişim bakımından herhangi bir yersel sınırlama yoktur ve istenilen yerden istenilen zamanda multimedya eserin içeriğine erişilmesi mümkündür.
- d) İçeriğin dijital formatta olması nedeni ile, kalite kaybı olmaksızın çabuk, kolay ve ucuz kopyalama yapılması mümkündür.

Stamatoudi, bu özelliklerin multimedya eseri ve içeriğini benzersiz kıldığını iddia etmektedir²⁴. Aslında, bu özellikler multimedya eserin yaratılmasında kullanılan teknoloji ile bağlantılı olduğundan, kanaatimizce, önemli olmakla birlikte belirleyici değildir. Diğer bir ifade ile, yukarıda belirtilen özellikler multimedya eseri, diğer eser türlerinden ayırmamaktadır. Nitekim, başta veritabanları olmak üzere, bilgisayar teknolojisi ile üretilen eserlerin birçoğunda, söz konusu özelliklerin mevcut olması olağandır²⁵.

Aynı şekilde, multimedya eserin ve dolayısıyla içeriğinin dijital formatta olması da söz konusu eserin herhangi bir belirleyici niteliği haiz olduğunu göstermemektedir²⁶. Zira, birçok eser dijital formatta sunulabilmekte ve bu imkan, eserlerin niteliğini değiştirmemektedir²⁷. Örneğin, bir fotoğraf dijital olarak kaydedildiği için fotoğraf eseri niteliğini kaybetmemektedir. Aynı şekilde, bir sinema eseri dijital olarak filme alındığında sinema eseri sıfatını yitirmemektedir. Diğer bir ifade ile, dijitallik, bir eserin nitelendirilmesinde kullanılabilecek bir özellik değildir.

II. Bilgisayar Programı

²⁴ *Stamatoudi*, s. 37.

²⁵ Aynı yönde bkz. *Commission sur les Aspects Juridique des Œuvres Multimédia*, s. 14.

²⁶ *Andrès/Sirinelli*, s. 11.

²⁷ *Memiş*, s. 35.

Multimedya eseri oluşturan unsurlardan diğeri ise, bilgisayar programıdır. İçeriğe dahil olmayan bilgisayar programları, kullanıcının içeriğe ulaşmasını ve karşılıklı olarak etkileşime geçmesini sağlamaktadır. Multimedya eserin yapısı ve kurgusu tamamen bir bilgisayar programı ile oluşturulmakta, yönetilmekte ve kullanılmaktadır. Diğer bir ifade ile, bilgisayar programı multimedya eserin ayrılmaz bir parçasıdır.

Multimedya eser, bir bilgisayar programı olmadan işlevlerini yerine getiremez. Bilgisayar programı interaktifliği ve kullanıcının içeriğe ulaşmasını sağlamaktadır. Multimedya eser ile bilgisayar programı tek ürün olarak pazarlanmaktadır. Multimedya ürünün işlerliği bakımından bilgisayar programlarının vazgeçilemez nitelikte olması ve multimedya eserin mimarisinin bilgisayar programının tasarımına bağlı olması, multimedya eserlerin bilgisayar programı olarak korunmasını gündeme getirmiştir²⁸.

Birçok ulusal ve uluslararası düzenlemede bilgisayar programlarının tanımlanmasından kaçınılmıştır. Bunun nedeni, teknolojik gelişmeler karşısında yapılan tanımın güncelliğini yitirmesinden duyulan korkudur²⁹. Avrupa Birliği Bilgisayar Programları Direktifinde³⁰ de bilgisayar programlarına ilişkin bir tanımlamadan kaçınılmış, söz konusu Direktifin sadece giriş bölümünde, donanımına bağlı olanlar ve sonraki aşamada programın gelişimine esas teşkil eden tasarımlar da dahil olmak üzere, her türlü programın korunduğu belirtilmiştir. Buna karşın, bilgisayar programları FSEK'in 1B/g maddesinde tanımlanmıştır. Bu tanıma 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 kapsamaktadır.

²⁸ **Fülürya Yusufoglu**, Bilgisayar Programlarının Korunması (Anılış: Bilgisayar Programları), Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Galatasaray Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul 2002, s. 3; **Stamatoudi**, s. 152. Bu hususta bkz. aşağıda s. 66 vd.

²⁹ **Stamatoudi**, s. 153.

³⁰ Council Directive on the Legal Protection of Computer Programs (91/250/EEC)

Bilgisayar programının tanımı, “belirli bir sonuca ulaşmak veya belirli bir fonksiyonu göstermek için kodlanmış komutların bir araya getirilmiş dizini” olarak yapılabilir³¹. Bu fonksiyonlar tasarım ve kullanıcıyı gerektirebilir. Bunlar, teknik ve fonksiyoneldir ve bu bilgisayar programlarını diğer eserlere göre işlevsel kılan da bu özellikleridir. Bunlar genellikle, bir başka eserin yaratım süreci içerisinde görevlerin yerine getirilmesine aracılık ederler. Multimedya eserler bakımından da bu durum söz konusudur. Zira, multimedya eserin içeriğini yöneten ve interaktifliğini sağlayan bu fonksiyonel araçtır, yani bilgisayar programıdır. Farklı eser türlerini birleştirerek çoklu ifade yaratma, çeşitli veri ve eserlerin bir araya getirilmesi suretiyle bir yaratmanın ortaya çıkarılması hususları bilgisayar programları vasıtası ile gerçekleştirilmektedir.

Multimedya eser, farklı türleri tek bir ortamda birleştirir. Multimedya eserin bu özelliğini, teknik yapısından ayırdığımızda dahi eser olarak varlığını koruduğu ve bu özelliğin, onun esas unsurunu oluşturduğu görülmektedir³². Sürücü (“*driver*”) olarak adlandırılan bilgisayar programı sadece kullanımın ve interaktifliğin anahtarıdır. Bu çerçevede, multimedya eserin değerli kılan içeriğidir ve fakat bilgisayar programı multimedya eseri pazarda etkinleştirir³³.

§3. Multimedya Eserin Özellikleri

I. İçerikte Yer Alan Unsurların Birlikteliği

Multimedya eserin taşınması gereken özelliklerden biri birlikteliktir. Birliktelik, gerçekte içerik unsurunun bir özelliği olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu nedenle, yukarıda içerik ile ilgili olarak yapılan açıklamalar, birliktelik özelliği bakımından da göz önünde bulundurulmalı; aynı şekilde, işbu bölüm

³¹ **Stamatoudi**, s. 154; **Yusufoğlu**, Bilgisayar Programları, s. 3; **Hugh Laddie/Peter Prescott/Mary Vitoria**, The Modern Law of Copyright and Designs, Volume I, London 1995, s. 807; **David Bainbridge**, Intellectual Property, Edinburgh Gate, Harlow 1999, s. 48. Fransa’da da kanunda bilgisayar programlarının tanımı verilmemiştir; **André Bertrand**, Le Droit D’Auteur et les Droits Voisins, Paris 1999, s. 554.

³² **Commission sur les Aspects Juridique des Œuvres Multimédia**, s. 16.

³³ **Stamatoudi**, s. 155.

içerisinde birlikteliğe ilişkin olarak belirtilen hususlar, multimedya eserin içeriğinin ne olması ve nasıl olması gerektiği sorularının cevaplandırılmasında mutlak surette nazara alınmalıdır.

Birliktelik, içeriği oluşturan unsurların basit bir şekilde yan yana dizilmesinden ziyade, onların bir bütün oluşturacak biçimde birbirlerine kaynaştırılmasını gerektirmektedir. Birliktelik özelliği, multimedya eserin içeriğinde bulunan birden fazla türdeki eser ve öge ile bunların birbirleri ile uyumlu hale getirme ve bütünleştirme çabasını ifade etmektedir³⁴. Bunun yanında, meydana getirilen eserin birden çok unsurun bir araya gelmesi ile oluşturulduğunu da birliktelik özelliği ile vurgulamak mümkündür.

Doktrinde, içerikte sadece aynı türdeki unsurların var olmasının (ve bunların bir bilgisayar programı ile birbirlerine bağlanmasının) multimedya eserin varlığı için yeterli olup olmadığı tartışılmıştır³⁵. Ancak, kanaatimizce, multimedya eserin sadece tek türdeki unsurların birleşiminden meydana gelmesi mümkün değildir. Zira, aksi düşünce, multimedya eser tanımının son derece genişletilmesine sebep olacak ve bu nedenle, içeriğinde ne türde ve ne sayıda unsur barındırdığı önem arz etmeyen klasik derleme eserlerin dahi multimedya eser kapsamında yer alması sonucunu doğurabilecektir. Oysa ki, mevcut sistem içerisinde yeterli ve etkin bir korumaya sahip derlemelerin, hali hazırda gelişmekte olan ve mevcut sınırların değiştirilmesi ve genişletilmesine yol açabilecek multimedya eser kavramının içerisinde yer alması isabetli olmayacaktır³⁶. Bu bakımdan, multimedya eserin temel özelliklerinden biri olarak farklı türdeki unsurların birlikteliği öne çıkmaktadır.

Birliktelik, farklı türdeki unsurların bir araya gelmesini ifade etmekte ise de, içerikte yer alan söz konusu unsurların kullanıcıya farklı ve birbirlerinden bağımsız olarak sunulabilmesi gerekmektedir. Kullanıcının ekranındaki görüntü

³⁴ **Andrès/Sirinelli**, s. 10; **Commission sur les Aspects Juridique des Œuvres Multimédia**, s. 15.

³⁵ **Alain Strowel/Jean-Paul Triaille**, *Le Droit d'Auteur, du Logiciel au Multimédia* (Copyright, from Software to Multimedia), Brüksel 1997, s. 335.

³⁶ **Stamatoudi**, s. 20, dn. 15.

farklı bir şekle, başka bir anlama sahip olmalı veya değişik bir etki yaratmalıdır³⁷. Diğer bir ifade ile, birliktelik özelliği multimedya eserin yapısına ilişkindir ve kullanıcıya içerikteki farklı unsurların birbirinden ayrı ve farklı bir şekilde sunulabilmesini gerektirmektedir³⁸.

II. İçerikte Yer Alan Unsurların Bir Kaynak Üzerinde Toplanması

Bir kaynak üzerinde toplanma özelliği, aslında birliktelik özelliğinin bir sonucu ve gereği olarak görülmüş ve yukarıda belirtilen tanımların neredeyse tamamında ortak bir özellik olarak zikredilmiştir. Bunun nedeni, ilk multimedya eserlerin çoğunlukla bir CD üzerinde sunulmuş olmasıdır³⁹.

Dijital formatın faydalarından biri olarak ortaya çıkan tek kaynak üzerinde toplanma özelliği, multimedya eseri belirleme konusunda yetersizdir. Zira, müzikaller veya filmler gibi birçok klasik yaratımlar, multimedya eserler ile aynı türdeki kaynaklara depo edilmektedir. Söz konusu yaratımlar ile multimedya eserlerin, kamuya arzı bakımından da büyük farklılıklar bulunmamakta, bu yaratımların kimi müzik CD'si, kimi video CD'si, kimi ise DVD olarak piyasaya sürülmektedir. Kaldı ki, klasik eserlerin dijital formata dönüştürülmesi veya bu formatta üretilmesi, söz konusu eserlerin niteliğinde herhangi bir değişikliğe yol açmamaktadır⁴⁰. Diğer bir ifade ile bir yazı bilgisayarda yazıldığı için edebi eser olma niteliğini veya bir fotoğraf dijital bir kamera ile çekilmiş olması sebebiyle fotoğraf eseri niteliğini kaybetmemektedir. Bu durumda, tek kaynak üzerinde toplanabilme özelliği, bir eserin dijital formata sahip olması sonucunda ortaya çıkmaktadır ve bu nedenle farklı türdeki unsurların bir araya toplanması hususu, multimedya eserin özelliklerinden biri olmakla birlikte belirleyici, ayırt edici niteliğini oluşturmamaktadır.

³⁷ **Andrès/Sirinelli**, s. 10.

³⁸ **Commission sur les Aspects Juridique des Œuvres Multimédia**, s. 15.

³⁹ **Commission sur les Aspects Juridique des Œuvres Multimédia**, s. 13.

⁴⁰ **Memiş**, s. 35-36.

Bunun yanında, tek bir kaynak üzerinde toplanma özelliğinin multimedya eserler bakımından zorunlu olmadığı kanaatindeyiz. Zira, söz konusu özellik, karışıklığa ve yanlış anlaşılmalara sebep olabilecek niteliktedir. Multimedya terimi içerisinde yer alan “medya” kelimesi, eserin yer aldığı kaynağa atıf yapıyormuş gibi algılanmaya müsaittir ve bu durumda, tek bir kaynaktan toplanma özelliği eserin “monomedya” olarak adlandırılmasını gerekli kılacaktır⁴¹.

Ayrıca, multimedya eserin depolama ve kamuya sunma işlevleri gerektirdiği takdirde, söz konusu eserin birden çok kaynak üzerine koyulmasının mümkün olduğu ileri sürülmüştür⁴². *Vercken* ve *Sirinelli* tarafından verilen tanımda yer alan ve bu tanımla doktrindeki diğer tanımlara nazaran daha farklı bir konuma getiren “kullanım sırasında” (“*lors de la consultation*”) kelimesi burada önem arz etmektedir. Doktrinde öne sürülen tanımlamaların çoğunluğu, multimedya eserin tek bir kaynak üzerinde toplanması hususunda ısrarcı davranmış; buna karşın *Vercken/Sirinelli* tarafından verilen tanım multimedya eserlerin “tek bir kaynak üzerinde” veya “kullanım sırasında” ortaya çıkan birliktelik olduğunu belirtmiştir. Tanımda bu şekilde bir imkanın sağlanmış olması, gerçekte multimedya eserler bakımından sadece bir kaynağın varlığının dahi tartışılabilir olması ve çevrimiçi kaynaklara ulaşılmasının fiziksel olarak birbirinden bağımsız bir çok kaynaktan bilgi toplanılması sonucunu doğurması gerekçeleri ile açıklanmaktadır⁴³. Kanaatimizce, özellikle çevrimiçi ağlar vasıtası ile kullanılan ve güncellenen, değiştirilen multimedya eserler nazara alındığında, tek kaynak üzerinde toplanma özelliğinin gitgide azaldığı görülmektedir⁴⁴.

⁴¹ **Andrès/Sirinelli**, s. 10-11; **Commission sur les Aspects Juridique des Œuvres Multimédia**, s. 14.

⁴² **Andrès/Sirinelli**, s. 11.

⁴³ **Andrès/Sirinelli**, s. 11. Yazar, bir CD üzerinde yer alan bir multimedya eserin kullanılabilmesi için en az iki kaynağın mevcudiyetinin gerektiğini; bunlardan ilkinin, CD olduğunu; diğerinin ise, söz konusu CD’yi okumaya ve içerisindeki verilere ulaşmaya yarayan programın bulunduğu sabit disk olduğunu ileri sürerek; aslında hiçbir zaman tek bir kaynağın mevcut olamayacağını ifade etmektedir.

⁴⁴ **Alpin**, s. 4. Yazar, multimedya eserlerin çevrimiçi olarak kullanılmasının arttığını; zira, bu şekilde, multimedya içeriğinin güncellenmesi, multimedya yayıncılığı ve video konferanslar gibi birçok farklı ve yeni imkanın sağlandığını ileri sürmüştü ve bu nedenle tek bir kaynaktan

Vercken ve *Sirinelli* tarafından önerilen tanım içerisinde, multimedya eserin tek kaynak üzerinde toplanma özelliğinin yanında ona alternatif olarak getirilen, “kullanım sırasında ortaya çıkan birliktelik” ifadesinin de ele alınması gerekmektedir. Söz konusu ifade, diğer özellik ve unsurların var olduğu varsayımından hareketle, bir multimedya eserin sadece bir kaynak üzerinde var olmasını değil; kullanım sırasında ortaya çıkan bir birliktelik olmasını öngörmektedir. Diğer bir ifade ile, bu şekilde, sürekli gelişen ve değişen çevrimiçi kullanımlar sırasında ve sonucunda şekillenen multimedya eserlerin de bu kapsamda değerlendirilmesi imkanı sağlanmıştır⁴⁵.

Buna karşılık, ifade edilmesi gereken bir diğer husus da, farklı kaynaklar üzerinde bulunan ve kullanımı sırasında tek bir kaynak üzerinde toplanmayan veya toplanamayan unsurların, bu unsurlar tek bir paket içerisinde kullanıcıya sunulmuş olsalar dahi, multimedya eser olarak nitelendirilemeyeceğidir⁴⁶. Zira, aynı ambalaj içerisinde örneğin bir kitap, bir film ve bir müzik eserinin kullanıcıya sunulması, söz konusu unsurlar tek bir ortamda birleştirilmemiş olduğundan multimedya eser olarak kabul edilemez.

III. İçerikte Farklı Türde Unsurların Varlığı

Yine içerik unsurunun taşınması gereken özelliklerden biri olan ve birliktelik özelliğinin bir uzantısı ve gereği olarak karşımıza çıkan içerikte farklı türlerin varlığı özelliği, multimedya eserin yapısından kaynaklanmaktadır. Farklı türdeki unsurların bir arada bulunması, eserin, dijital formatta olmasının

bahsedilmesinin hatalı olacağını belirtmiştir. Buna karşında, internet bağlantısında yaşanan sorunlar nedeni ile çevrimdışı satış ve kullanımların halen devam ettiği belirtilmiştir. Aksi görüş için bkz. **Stamatoudi**, s. 37. Yazar, multimedya eserlerin tek bir ortamda ve tek bir format altında farklı türdeki unsurları birleştiren tek bir eser olduğunu açıkça zikretmiş; bu şekilde, tek kaynak üzerinde toplanma özelliğinin multimedya eserler bakımından zorunlu olduğunu ileri sürmüştür. Ayrıca bkz. **Group Audiovisuel et Multimédia de l’Edition**, *Questions juridiques relatives aux œuvres multimédia (Livre Blanc)*, Paris 1994, s. 65. Yazar, multimedya eserin yazılı, işitsel ve görsel unsurları aynı paket içerisinde ve fakat farklı fiziksel kaynak üzerinde birleştiren bir eser olarak tanımlanamayacağını ifade etmiştir.

⁴⁵ Aynı yönde bkz. **Alpin**, s. 4.

⁴⁶ **Andrès/Sirinelli**, s. 13; **Commission sur les Aspects Juridique des Œuvres Multimédia**, s. 15.

doğurduğu imkanlardan biridir. Zira, dijital formatın temel özelliği, her türlü yaratımın ve verinin aynı yazılım diline⁴⁷ dönüştürülebilmesidir⁴⁸. Diğer bir ifade ile, farklı türde ifadesini bulan eserler, dijital format sayesinde, tek bir yazım biçimi ile bir araya getirilebilmektedir. Multimedya eserin zenginliği de, en az iki farklı türün bir araya gelmesinden kaynaklanmaktadır.

Bu noktada belirtilmesi gereken husus, farklı türlerin bir arada bulunmasının sadece multimedya esere özgü bir özellik olmadığıdır. Dolayısıyla, bu özellik de tek başına belirleyici nitelikte değildir. Zira, örneğin bir sinema eseri görüntü ve seslerin birleşmesinden ve çoğunlukla bunlara eklenen bir metinden oluşmaktadır. Aynı şekilde, sanat kitapları da resimler ve metin içermektedir. Bu durumda, içerikte farklı türdeki unsurların mevcudiyeti, multimedya eserin varlığı bakımından zorunludur, ancak yeterli değildir⁴⁹.

IV. Yapısının ve Kullanımının Bir Bilgisayar Programı ile Yönetilmesi

Multimedya eser, bilgisayar tabanlı bir yaratımdır ve bunun sonucu olarak, eser sıfatına rağmen, bilgisayar programının yokluğu halinde hiçbir işlevi yerine getirememektedir⁵⁰. Multimedya eserin içeriğinin bir araya getirilmesi ve kullanımı bilgisayar programı vasıtasıyla ve program yönetiminde gerçekleştirilmektedir. Bununla birlikte, multimedya eserin bilgisayar programına olan bu bağımlılığı, onun bir bilgisayar programı olarak nitelendirilmesine imkan vermemektedir⁵¹.

⁴⁷ Dijital formatta, sözlük anlamı olarak “ikili kod” anlamına gelen *binary code* kullanılmaktadır. Bu kod, bilgisayarlarda kullanılan 0 ve 1 rakamlarından oluşan yazım dilini ifade etmektedir. Bir verinin bilgisayar tarafından okunabilmesi için, verinin 0 ve 1 rakamlarından oluşan koda dönüştürülmesi veya bu kodlar kullanılarak oluşturulması gerekmektedir. Detaylı bilgi için bkz. **Yusufoğlu**, Bilgisayar Programları, s. 3.

⁴⁸ **Andrès/Sirinelli**, s. 11; **Alpin**, s. 3.

⁴⁹ **Stamatoudi**, s. 37; **Andrès/Sirinelli**, s. 11.

⁵⁰ **Stamatoudi**, s. 38; **Commission sur les Aspects Juridique des Œuvres Multimédia**, s. 15.

⁵¹ Bkz. aşağıda s. 66 vd.

Bilgisayar programının önemi, asıl olarak, interaktifliği sağlayan unsur olmasından kaynaklanmaktadır. Özellikle, multimedya eserlerin en önemli örneklerinden biri olan video oyunlarında orijinallik, oyun senaryosunun ve karakterlerin belirlenmesinden ve yazılmasından ziyade, bilgisayar programı vasıtası ile oluşturulan interaktif yönetim ve kurallarda, yani “oyunabilirlik” hususunda ortaya çıkmaktadır⁵². Diğer bir ifade ile, kullanıcının, multimedya eser ile girdiği karşılıklı etkileşimi oluşturan bilgisayar programı olduğundan bilgisayar programı büyük önemi haizdir.

V. İçeriği Oluşturan Unsurlardan Bağımsız Bir Kişilik

Yukarıda da belirttiğimiz üzere içeriğinde birçok farklı türdeki birçok eser ve unsuru bulunduran multimedya eseri klasik derleme eserlerden ve özellikle veritabanlarından ayıran en önemli unsurlardan biri, multimedya eserin sadece içeriğini oluşturan unsurların bütününden ibaret olmaması ve bu bütünün üzerine bir katma değer ekleyerek bağımsız bir kişilik kazanmasıdır⁵³.

Burada iki temel düşünce bulunmaktadır. İlk olarak, multimedya eser içeriği alınan unsurların bilinçli bir seçiminin söz konusu olması durumunda mevcut olmaktadır; ancak, söz konusu seçim sadece unsurların alınmasına veya onların sergilenmesine yönelik olmamalıdır⁵⁴. İkinci olarak ise, multimedya eser kendisini oluşturan unsurların basit bir derlemesinin ötesinde bir anlama, bir faydaya sahip olmalıdır⁵⁵. Diğer bir ifade ile, örneğin beş adet unsur içeren bir veritabanı “1+1+1+1+1=5” şeklinde sayısal olarak ifade edilebilirken, beş adet unsuru içeren bir multimedya eserde varılacak sonuç “1+1+1+1+1>5” olmalıdır. Diğer bir deyişle, unsurların ortaya çıkardığı multimedya eser, söz konusu

⁵² **Commission sur les Aspects Juridique des Œuvres Multimédia**, s. 16. Aynı yönde bkz. **Stamatoudi**, s. 38. Yazar, multimedya eserin orijinalliğinin eserin “kullanıcı dostu” olup olmamasına ve bunun derecesine göre ortaya çıktığını belirtmiştir.

⁵³ **Stamatoudi**, s. 100-101; **Andrès/Sirinelli**, s. 12; **Commission sur les Aspects Juridique des Œuvres Multimédia**, s. 16.

⁵⁴ **Andrès/Sirinelli**, s. 12.

⁵⁵ **Andrès/Sirinelli**, s. 12.

unsurların basit bir birleşiminin ötesine geçmelidir⁵⁶. Multimedya eser, kendisini oluşturan unsurların toplamına indirgenemez; zira, kendine özgü ve içerikte bulunan unsurlardan bağımsız bir kişiliğe, yani kendine ait bir orijinalliğe ve yaradılış sebebine sahip olmalıdır⁵⁷.

Multimedya eserin anılan özelliği, yazılımı ve interaktifliği sayesinde kullanım sırasında ortaya çıkmaktadır. Zira, her ne kadar tek bir kaynak üzerinde depolanan veya farklı kaynaklar üzerinde bir araya getirilen birden çok unsur ferdileştirilebilmekte ise de, kamuya sunulan ve kullanım anında ekranda beliren multimedya eser her bir unsurdan farklı olmaktadır⁵⁸.

VI. İnteraktiflik

İnteraktiflik, kullanıcının multimedya eser ile karşılık olarak etkileşime girmesini ifade etmektedir⁵⁹. Diğer bir ifade ile, interaktif kullanım pasif kullanımın karşıtıdır⁶⁰. İnteraktiflik, kullanıcının kendisine dayatılmış olmayan talimatları ile bilgiye rastlantısal ulaşımı olarak da tanımlanmaktadır⁶¹. Klasik eser türleri olan kitaplar ve filmler, kullanıcının hareketleri ile değişmemekte ve bu nedenle pasif kullanım söz konusu olmakta; kullanıcı ise “bakan kişi” olmaktan öteye gidememektedir⁶².

⁵⁶ **Andrès/Sirinelli**, s. 12. Yazar, multimedyanın bu özelliğini daha iyi ifade edebilmek adına film DVD’lerini örnek olarak göstermiştir. Buna göre, içeriğinde bir sinema eserini ve onun hazırlanış süreci vb. ek bilgi ve sahneleri içeren DVD’nin, kendine özgü orijinalliği ve yaradılış sebebi bulunmadığından multimedya eser olarak kabul edilmeyeceği ifade edilmiştir. Aynı yönde bkz. **Commission sur les Aspects Juridique des Œuvres Multimédia**, s. 16.

⁵⁷ **Commission sur les Aspects Juridique des Œuvres Multimédia**, s. 16.

⁵⁸ **Andrès/Sirinelli**, s. 12; **Commission sur les Aspects Juridique des Œuvres Multimédia**, s. 16.

⁵⁹ **Thomas Zeggane**, Le Critère de l’interactivité et la qualification de la création multimédia, Université Paris II – Panthéon-Assas DESS Droit du Multimédia et de l’informatique Promotion 2003-2004, s. 28; **Andrès/Sirinelli**, s. 13;

⁶⁰ **Alpin**, s. 9.

⁶¹ **Zeggane**, s. 28.

⁶² **Alpin**, s. 9; **Zeggane**, s. 28.

Gerçekte interaktiflik, yeni bir kavram değildir ve bu nedenle tek başına multimedya eseri ayırt etmeye yeterli değildir⁶³. Ancak, multimedya eserlerde interaktiflik belirli bir seviyenin üzerindedir ve bu nedenle çok büyük önem arz etmektedir⁶⁴. İnteraktiflik, kullanıcıya gerçek anlamda karşılıklı etkileşime geçme imkanını vermelidir. Zira, bir multimedya eserin kullanımı hiçbir zaman doğrusal bir çizgide gerçekleşmemelidir⁶⁵. Diğer bir ifade ile, kullanım, eser sahibi tarafından belirlenen senaryo doğrultusunda tek bir çizgi üzerinde ilerlememekte ve fakat kullanıcı tarafından yapılan tercihler ve düzenlemeler multimedya eserin kullanımını farklılaştırmakta, kullanım süreci ve akışı kullanıcı tarafından değiştirilmektedir⁶⁶. Bu noktada, örnek olarak, günümüzde sıklıkla kullanılan Powerpoint sunumlarının, düzenlemelerinin ele alınması faydalı olacaktır. Söz konusu sunumlarda, belirli bir tema çerçevesinde, müzik, resim, metin ve hatta hareketli görüntüler bir araya getirilmektedir. Böyle bir içeriğin mevcudiyeti bu yaratımların da multimedya eser olarak nitelendirilip nitelendirilemeyeceği sorusunu gündeme getirmektedir. Ancak, multimedya eserlerin en önemli unsuru olan interaktiflik bu noktada ayırt edici niteliği ile karşımıza çıkmaktadır. Zira, Powerpoint sunumları, bu sunumların yaratıcısı tarafından belirlenen lineer akış çizgisinin dışına çıkmamakta; sadece kullanıcıya ileri veya geri gitme seçenekleri sunulmaktadır. Bu bakımdan, neredeyse yok denecek derecede az olan Powerpoint sunumlarının multimedya eser olarak kabul edilmesinin mümkün olmadığı düşüncesindeyiz.

Dijital format, multimedya eserin oluşturulmasını ve farklı türlerdeki birçok eserin bir araya getirilmesini sağlamaktadır; ancak multimedya ürünün

⁶³ **Andrès/Sirinelli**, s. 12. Yazar, interaktif olan eserlere örnek olarak okuyucunun kahramanı olduğu kitapları göstermektedir. Bu tür kitaplarda, okuyucu kitabın gidişatını senaryolar arasında tercih yaparak belirlemektedir. **Alpin**, s. 4.

⁶⁴ **Andrès/Sirinelli**, s. 12. Yazar, interaktifliği multimedya eserin özü ("*l'essence du multimédia*") olarak tanımlamaktadır. Aynı yönde bkz. **Commission sur les Aspects Juridique des Œuvres Multimédia**, s. 16; **Zeggane**, s. 28.

⁶⁵ **Andrès/Sirinelli**, s. 12; **Alpin**, s. 4, 9.

⁶⁶ **Goldberg**, doğrusal olmayan kullanımı A'dan B'ye veya C'ye ya da B'den A'ya ve sonra D'ye ya da A1'e veya Z23'e istenen anda gidebilme imkanı olarak tanımlamaktadır (**Jonathan Evan Goldberg**, Now That the Future Has Arrived, Maybe the Law Should Take a Look: Multimedia Technology and Its Interaction with the Fair Use Doctrine, American University Law Review 44, 1995, s. 928).

kullanıcılar tarafından satın alınması gerçekte interaktiflik sayesinde gerçekleşmektedir⁶⁷. Multimedya eserlerde yer alan belirli bir seviyenin üzerindeki interaktifliğin varlığı, dijital formatın ve birden çok unsurun kombinasyonunun varlığını gerektirmektedir. Özellikle, dijital format mevcut olmaksızın yüksek seviyede interaktifliğin söz konusu olmasının mümkün olmadığı kanaatindeyiz⁶⁸. Zira, bilgisayar teknolojisi ve dijital format, kullanıcının belirlenen yolları seçerek, multimedya eser içerisinde yer alan veriler ile karşılıklı olarak etkileşime girmesini ve bu şekilde, verilerin sıralamasını değiştirerek, yeniden sıralayarak, seçerek, bir araya getirerek, ekrana getirerek veya ekrandan çıkararak düzenleme serbestisi sağlamaktadır⁶⁹.

İnteraktiflik, yapısında iki sınırlamayı barındırmaktadır. Öncelikle, kullanıcının içerikte yer alan verinin seçimine, düzenlemesine ve sunumuna ilişkin tercihleri, doğal olarak üretici tarafından belirlenmiş olan tercihlerle sınırlıdır⁷⁰. Tüm multimedya eserlerde temel tercih seri meydana getiren kişiler tarafından yapılmaktadır; kullanıcılar bu tercihler çerçevesinde interaktif olabilmektedir. Ancak, interaktiflik bu şekilde sınırlandırılmış olmasına karşın, kullanıcıya sunulan karşılıklı etkileşim imkanı büyük özgürlükler tanınması mümkündür.

İnteraktiflik özelliğinin ikinci sınırlamasını ise, multimedya ürünü oluşturan ve işleten bilgisayar programından kaynaklanmaktadır. Bilgisayar programı, yukarıda da belirttiğimiz üzere, interaktifliği sağlamaktadır; ancak, bunun karşılığında yine yapısal nedenler dolayısıyla interaktiflik özelliğinin

⁶⁷ **Stamatoudi**, s. 24-25; **Zeggane**, s. 28.

⁶⁸ **Stamatoudi**, herhangi bir seviye belirtmeksizin, dijitalliğin interaktifliğin ön şartı olduğunu ifade etmektedir (s. 25).

⁶⁹ **Andrès/Sirinelli**, s. 12; **Commission sur les Aspects Juridique des Œuvres Multimédia**, s. 15; **Stamatoudi**, s. 25.

⁷⁰ **Andrès/Sirinelli**, s. 12; **Commission sur les Aspects Juridique des Œuvres Multimédia**, s. 15; **Alpin**, s. 4.

sınırlarını belirlemektedir⁷¹. Burada, interaktiflik, ancak bilgisayar programının izin verdiği nispette kullanılabilir.

Yukarıda da belirttiğimiz üzere, multimedya eserlerde yer alan interaktiflik özelliği belirli bir seviyenin üzerinde olmalı; kullanıcının gerçek anlamda karşılıklı etkileşime geçebilmesine imkan sağlamalıdır. Bu bakımdan, interaktiflik seviyesinin belirli standartlara bağlanması yerinde olacaktır. İnteraktiflik bakımından beş adet standart seviye belirlenmiştir⁷²:

- i. İnteraktif olmayan (“*non interactivity*”): örneğin, bir sinema eserinin, görüntü akışına müdahale etme imkanı bulunmaksızın baştan sona izlenmesi halinde interaktiflik bulunmamaktadır.
- ii. El ile gerçekleştirilen interaktiflik (“*manual interactivity*”): Videolarda bulunan ileri veya geri sarma, hızlı veya yavaş oynatma, durdurma gibi seçenekler, el ile gerçekleştirilen interaktifliğe örnek olarak gösterilebilir.
- iii. Sınırlı interaktiflik (“*limited interactivity*”): örneğin, bir video oynatıcısı içerisindeki mikroişlemciler vasıtası ile önprogramlama veya indirme yapısı sınırlı interaktiflik sağlamaktadır.
- iv. Gerçek ve çok yönlü interaktiflik (“*true and versatile interactivity*”): kullanıcıya grafikleri, animasyonları ve video görüntülerini kontrol etme imkanının verilmesi gerçek ve çok yönlü interaktifliktir.
- v. Tam interaktiflik (“*full interactivity*”): donanım ve yazılım paketi ile düzenleme ve ulaştırma imkanının sağlanması tam interaktifliğe örnek olarak gösterilebilir.

Bir multimedya eserin, dördüncü veya beşinci seviyede interaktifliğe sahip olması gerekmektedir. Zira, ancak anılan seviyelerdeki interaktiflik,

⁷¹ Stamatoudi, s. 25.

⁷² Stamatoudi, s. 25-26; Zeggane, s. 28.

kullanıcıya içerikle tam olarak diyaloga girme imkanı vermektedir ve multimedya eser klasik eserlerden bu şekilde ayrılmaktadır⁷³.

⁷³ Stamatoudi, s. 26.

BÖLÜM II

MULTİMEDYA ESERİN KORUNMASI

§1. Multimedya Esere Sağlanacak Hukuki Koruma

I. Multimedya Esere Sağlanacak Korumanın Kapsamı

Multimedya eserin tanımı ve unsurlarının açıklanması sırasında, bu türdeki eserlerin karmaşık yapısı da bir ölçüde ortaya konulmuştur. Bu başlık altında, içeriğinde yer alan birden fazla türdeki birçok eser ve unsurun yanı sıra, sahip olduğu teknik alt yapının birbirinden ayrı olarak korunup korunmayacağı; bütün halinde korumanın gerekli olup olmadığı hususları ele alınacaktır. Farklı nitelikteki bu unsurların bir arada bulunması, doğal olarak, multimedya eserlerin farklı koruma rejimlerine tabi tutulmasını ve dolayısıyla multimedya eserler bakımından farklı koruma katmanlarının ortaya çıkmasına neden olmaktadır.

A. İçerik Bakımından Koruma

Multimedya eserin içeriği, yukarıda da belirttiğimiz üzere, eser niteliğine sahip olan veya olmayan birçok farklı türde unsurdan oluşmaktadır. Söz konusu unsurlar, kendi yapıları ölçüsünde hukukun sağladığı farklı koruma rejimleri kapsamında yer alabilmektedir⁷⁴. Bu koruma, fikir ve sanat eserleri hukuku, marka hukuku, patent hukuku ve sair fikri ve sınai mülkiyet hukuku

⁷⁴ *Andrès/Sirinelli*, s. 14; *Commission sur les Aspects Juridique des Œuvres Multimédia*, s. 14.

çerçevesinde veya haksız fiil, sözleşmenin ihlali vb. şekillerde borçlar hukuku kapsamında gerçekleşebilmektedir⁷⁵.

Birçok ögenin bir araya gelmesi içeriği ve dolayısıyla multimedya eseri oluşturmakta ise de, her bir öge kendi varlığını da bir anlamda devam ettirmekte ve bu nedenle söz konusu öğelerin tabi oldukları koruma rejimleri multimedya eserin varlığından etkilenmemektedir. Bu durum, multimedya eserin birden çok koruma sisteminin bir arada bulunduğu (“*multilegia*”) bir sürece tabi olması sonucunu doğurmaktadır⁷⁶. Diğer bir ifade ile, multimedya eser, kendi yaratıcılarının dışında içeriği oluşturan öğelerin hak sahiplerinin de dahil olduğu haklar zincirinden oluşmaktadır⁷⁷. Dolayısıyla, multimedya eserin oluşturulması sırasında içeriği oluşturan her bir ögenin kullanımı için gerekli yasal işlem ve prosedürlerin uygulanması ve söz konusu öğeler üzerindeki hakların kullanımı için hak sahiplerinden izin alınması gerekli olup; bu husus multimedya eserin oluşumu bakımından büyük bir önem arz etmektedir⁷⁸. Aksi takdirde, multimedya eserin piyasadaki başarısı için büyük önem arz eden içeriği oluşturan öğelerin izinsiz kullanımı, multimedya eserin oluşum aşamasının bizzat bir hak ihlali olarak nitelendirilmesi sonucunu doğuracaktır.

B. Teknik Yapı Bakımından Koruma

Multimedya eserler bilgisayar tabanlı olmaları, yani bilgisayar vasıtası ile yaratılmaları ve yine bilgisayar vasıtası ile kullanılmaları nedeni ile, kompleks ve teknik bir alt yapıya sahiptir⁷⁹.

Multimedya eserlerin teknik yapısı ele alındığında, ilk olarak eserin kullanılmasına ve çalışmasına olanak sağlayan “*platform*” ile karşılaşılmaktadır. Platform birbiri ile uyum içerisinde olan iki bölümden oluşmaktadır. Bunlardan

⁷⁵ Stamatoudi, s. 27.

⁷⁶ Stamatoudi, s. 28.

⁷⁷ Stamatoudi, s. 28.

⁷⁸ Andrès/Sirinelli, s. 15 vd.; **Commission sur les Aspects Juridique des Œuvres Multimédia**, s. 17 vd.

⁷⁹ Andrès/Sirinelli, s. 10.

ilki, multimedya eserin içerisinde çalıştığı donanım (IBM/PC, Macintosh vb.); diğeri ise, multimedya eseri çalıştıran işletim sistemidir (Windows, Linux, Macintosh vb.)⁸⁰. İşletim sistemi teknik olarak, multimedya eserin ortaya çıkmasına imkan veren ve var olmasını sağlayan işletim sistemi ve platform, multimedya eserden bağımsız bir varlığa ve ticari değere sahiptir⁸¹.

Teknik yapıyı oluşturan öğelerden bir diğeri de, kullanıcının multimedya eser içerisinde yer alan bilgilere ulaşmasını, onu kullanmasını ve görüntülemesini sağlayan sürücü veya motordur⁸². Sürücü buna ilaveten, multimedya eserin en önemli özelliklerinden biri olan interaktifliği, kullanıcıya içerikte bulunan öğeler arasında seçim, düzenleme ve değiştirme olanağı yaratmak suretiyle sağlamaktadır⁸³.

Komut zinciri olarak adlandırılan multimedya eserin işletim materyalleri ise, multimedya eser içeriği üzerinde her türlü silme, düzenleme ve seçim imkanı sağlayan konutlar, yollar, girişler, indeksleme sistemleri ve çapraz geçişlerdir. Multimedya eserin işlevini yerine getirebilmesi için, işletim sistemi, söz konusu komut zinciri doğrultusunda çalışmaktadır⁸⁴.

Teknik alt yapının son unsuru ise, multimedya eserin kullanıcıya ulaştırılmasını sağlayan *taşıyıcı medyadır*. Taşıyıcı medya, CD, DVD veya benzeri fiziksel bir taşıyıcı olabileceği gibi, yüksek miktarlardaki verileri aktarma imkanı sunan herhangi bir ağ niteliğinde olan çevrimiçi kaynaklar şeklinde de karşımıza çıkabilmektedir⁸⁵. Her ne kadar, taşıyıcı medya multimedya eserin tüketiciye sunulmasında kullanılan vazgeçilemez araçlardan biri niteliğinde ise de, aslında hukuki koruma bakımından taşıyıcı medya

⁸⁰ **Stamatoudi**, s. 28 - 29.

⁸¹ **Stamatoudi**, s. 29.

⁸² **Richard Raysman/Peter Brown/Jeffrey D. Neuburger**, *Multimedia Law: Forms and Analysis*, Law Journal Seminars-Press, NewYork 1996, s. 1-5.

⁸³ **Stamatoudi**, s. 30.

⁸⁴ **Stamatoudi**, s. 29.

⁸⁵ **Commission sur les Aspects Juridique des Œuvres Multimédia**, s. 18.

eserden ayrıdır. Diğer bir deyişle, taşıyıcı medyanın teknolojik yapısı, multimedya eserin teknolojik yapısından farklılık arz etmektedir⁸⁶.

II. Multimedya Eserin Bütün Olarak Korunması

Yukarıda da belirttiğimiz üzere, multimedya eser karmaşık bir yapıya sahiptir. Eseri oluşturan teknik öğeler ile içeriği meydana getiren unsurların birbirinden ayrıştırılması bazı durumlarda imkansızlığa varacak şekilde güçleşmektedir ve bu güçlük bilgisayar programlarının işlevselliğini ve kapasitelerinin her geçen gün daha da gelişmesi ile iyice artmaktadır⁸⁷. Örneğin, komut zinciri ile içerikte bulunan veri birbirine bağlıdır ve veri üzerinde yapılacak değişiklik, düzenleme veya seçim – ki bunlar multimedya eserin tanımı gereği kullanıcı tarafından yapılması mümkün olan işlemlerdir – kullanıcı tarafından girilen veya seçilen komutlar vasıtası ile gerçekleşmektedir. Her ne kadar gerçekleştirilen bu işlemler bilgisayar ile ilişkili işlevler ise de, komut zinciri mutlak surette bulunmalı ve kullanıcıya sunulmalıdır. Bu durumda, kullanıcıya sunulan komut zinciri aslında içerik ile bir bütün teşkil etmektedir ve içeriğe sağlanan korumadan yararlanması gerekecektir⁸⁸.

Buna benzer bir şekilde, komut zincirinin multimedya eserin yaratım ve tasarımında kullanılan bilgisayar programının içerisinde gömülü (*embedded*) bulunması halinde de komut zincirinin bilgisayar programlarına sağlanan koruma kapsamına girmesi söz konusu olmaktadır. Diğer bir ifade ile, bu gibi durumlarda, multimedya eserin teknik unsurları bilgisayar programlarına sağlanan koruma rejimi dahilinde yer almaktadır. Ancak, asıl durum, teknik unsurların bilgisayar programlarına sağlanan koruma kapsamında mütalaa

⁸⁶ **Andrès/Sirinelli**, s. 15.

⁸⁷ **Stamatoudi**, s. 30.

⁸⁸ Ancak, komut zincirinin, multimedya eserin gelişmişliğine de bağlı olarak alışılmışın dışında sofistike olması durumunda, yapısında kullanılan programlama dilinin gelişmişliği nedeni ile bilgisayar programı olarak nitelendirilmesi ve bilgisayar programlarına sağlanan korumadan tek başına istifade edebilmesi mümkün olabilmektedir (**Stamatoudi**, s. 30).

edilemediği durumlarda ortaya çıkmaktadır⁸⁹. Zira, bu halde, söz konusu unsurlar koruma kapsamı dışında kalacaktır.

Bu durumda, her bir multimedya eser, yaratım süreci ile özellikleri bakımından farklılık arz ettiğinden, ya da farklılık arz edebileceğinden, her somut olay bakımından ayrı ayrı değerlendirme yapılması zorunluluğu söz konusu olmaktadır.

Bu sorunların önüne geçilebilmesi, multimedya eserin tüm unsur ve özellikleri ile bir bütün olarak korunması halinde mümkün olabilecektir⁹⁰. Zira, gerek içerik gerek teknik alt yapı multimedya eseri meydana getirmekte ise de, yukarıda da belirttiğimiz üzere, sonuç olarak ortaya çıkan, kullanıcıya sunulan multimedya eser kendisini oluşturan öğelerin birleşiminin daha fazlasını sunmaktadır. Bu bakımdan, sağlanacak korumanın da, multimedya eseri bir bütün olarak kabul etmesi gerekmektedir⁹¹.

§2. Multimedya Eserin Haksız Rekabet Hükümleri Uyarınca Korunması

Haksız rekabet hukukuna ait kurallar, bir ticari emtia olan multimedya eserlerin korunmasında uygulama alanı bulabilmektedir. Rekabet, kişinin kendi çaba ve emeğine dayanmalı; herkes iktisadi alanda kendi emeği oranında sonuç alabilmelidir⁹². Bu temel prensipten hareket edildiğinde, başkasının çabası ve emeğinden haksız olarak faydalanmanın haksız rekabete sebebiyet verdiği sonucuna ulaşılmaktadır. Türk Ticaret Kanunu'nun 56. maddesinde haksız rekabet, aldatıcı hareket veya hüsnüniyet kaidelerine aykırı sair suretlerle

⁸⁹ **Simon Chalton**, The amended database Directive proposal: a commentary and synopsis, European Intellectual Property Review, 1994, s. 96; **Irini Stamatoudi**, The EU database Directive: reconceptualising copyright and tracing the future of the sui generis right, Revue Hellénique de Droit International 1997, s. 446.

⁹⁰ **Andrès/Sirinelli**, s. 40.

⁹¹ **Andrès/Sirinelli**, s. 40.

⁹² **Reha Poroy/Hamdi Yasaman**, Ticari İşletme Hukuku, İstanbul 2004, s. 281; **Sabih Arkan**, Ticari İşletme Hukuku, Ankara 2004, s. 224; **Alain Bensoussan**, Informatiques et Telecoms, Paris 1997, s. 22.

iktisadi rekabetin her türlü suiistimali olarak tanımlanmıştır. Bu halde, başkasının emeğinden haksız olarak, iyi niyet kurallarına aykırı olarak faydalanmak haksız rekabet sayılır. Türk Ticaret Kanunu'nun 57. maddesi ise, on bent halinde haksız rekabet hallerini örnekleme yolu ile saymıştır. Söz konusu maddenin 5. bendinde haksız rekabet halleri arasında en sık rastlanan "iltibas" hali ele alınmıştır. Bu hükme göre, bir işletmenin iş mahsullerini haksız olarak kullananlar rekabeti haksız olarak ihlal etmiş sayılırlar⁹³.

Bu durumda, yukarıda da belirttiğimiz üzere, ticari bir emtia olan multimedya eser ile üçüncü kişiler tarafından iltibasa sebebiyet verecek derecede benzer olan eserlerin iltibasa ve dolayısıyla haksız rekabete sebebiyet verdiği sonucuna ulaşılması gerekecektir. Bu durumda, multimedya eserlerin Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu kapsamında korunup korunmayacağı hususu tartışmalı iken, multimedya esere haksız rekabet hukuku kapsamında koruma sağlanması mümkündür. Nitekim benzer bir şekilde, bilgisayar programlarının FSEK kapsamında korunmasına imkan veren kanun değişikliğinin gerçekleştiği 1995 yılı öncesinde meydana gelen uygulamada, bilgisayar programlarının korunmasına ilişkin olarak en sık dayanılan hükümlerin haksız rekabet hükümleri olduğu görülmektedir⁹⁴.

§3. Multimedya Eserin Patent Hukuku Kapsamında Korunması

Bilgisayar ve teknoloji tabanlı bir yaratım olan multimedya eserlerin teknik özellikleri nedeni ile patent hukuku kapsamında korunması düşünebilecek ihtimaller arasındadır. Patent hukuku, fikir ve sanat eserleri hukukuna nazaran daha güçlü bir koruma sağlamakta ve patent hakkının

⁹³ Poroy/Yasaman, s. 283.

⁹⁴ Ankara 17. Asliye Ceza Mahkemesi, 1992/17 Esas sayılı kararı; Ankara 6. Asliye Ticaret Mahkemesi 1992/13 Esas sayılı kararı; Bu kararlar için bkz, **Haluk İnancı**, "Bilişim ve Yazılım Hukuku Uygulama İçinden Görünüşü", İBD, C. 70, S. 7-8-9, Y. 1996, s. 520; Ayrıca bkz, **Mustafa Topaloğlu**: Bilgisayar Programları Üzerindeki Haklar ve bu Hakların Korunması, İstanbul 1997, s. 98-100; **Murat Dizdar**, Bilgisayar Yazılımını Hukuki Koruma Yolları, Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul 1985, s.125 vd.

sahibine, buluşu üzerinde mutlak bir hak tanımaktadır⁹⁵. Buna karşılık, patent hakkının doğabilmesi için, daha sıkı şartların varlığı gerekmektedir⁹⁶. Bu noktada, multimedya eserlerin patent hukuku kapsamında korunması incelenirken, bilgisayar programlarına ilişkin gelişme ve düzenlemelerin nazara alınması yerinde olacaktır.

Amerikan Hukuku'nda, bilgisayar programlarının patent hukuku kapsamında korunması mümkün kılınmıştır. Amerikan Hukuku'nda, bilgisayar programlarına açık bir şekilde patent verildiğini belirten bir düzenleme olmadığı gibi, bilgisayar programlarını patent sisteminin dışında tutan bir düzenleme de mevcut değildir⁹⁷. Ancak, patent alınabilmesi için uyulması gereken katı kurallar karşısında, bilgisayar programlarının oldukça küçük bir kısmı bu korumadan yararlanabilmektedir⁹⁸.

Avrupa Hukuku'nda ise, 1973 tarihli Avrupa Patent Sözleşmesi akdedilmiş; buna göre, bir bilgisayar programının patent korumasına konu olabilmesi için, endüstriyel bir sürecin bir basamağını teşkil etmesi ve bir sistemin çalıştırılmasında bir rol oynaması gerekli kılınmıştır. Avrupa Patent Sözleşmesi'nin 52/1. maddesinde, Avrupa patentinin, yenilik teşkil eden ve endüstriye uygulamaya⁹⁹ elverişli olan her buluşa verileceği hükme bağlanmıştır. Sözleşme'nin 52/2. maddesi ise, patent verilemeyecek olan buluşları belirlemiş ve anılan maddenin (c) bendinde, bilgisayar programları patent verilemeyecek olan buluşlar arasında sayılmıştır. Aynı maddenin 3. fıkrası ise, 2. fıkradaki icatların “per se” korunmayacağını belirtmiştir¹⁰⁰. Avrupa Patent Ofisi tarafından belirlenen prensiplerin C bölümünün 4. kısmının ikinci alt ayırımında, Sözleşme'nin 52/2. maddesinde yer alan istisnaların,

⁹⁵ **Ünal Tekinalp**, Fikri Mülkiyet Hukuku (Anılış: Fikri Mülkiyet), İstanbul 2004, s. 518.

⁹⁶ Bilgisayar programlarının Patent Hukuku ile korunması hakkında bkz, **Dizdar**, s. 48-85

⁹⁷ **Tim Press**, Patent Protection for Computer-Related Inventions, Computer Law, Londra 2001, s. 139; **Yusufoğlu**, Bilgisayar Programları, s. 17 – 18.

⁹⁸ **Anthony Lawrence Clapes**, Softwars The Legal Battles for Control of the Global Software Industry, Westport, Connecticut, 1993, s.27.

⁹⁹ Avrupa Patent Sözleşmesi'nin 57. maddesi endüstriyel uygulamayı, tarım dahil endüstrinin her dalındaki uygulama olarak tanımlamıştır.

¹⁰⁰ **Bertrand**, s. 549; **Press**, s. 121; **Bensoussan**, s. 18 vd.

teknik bir sonuç amaçlamayan ve daha ziyade soyut ve fikri karaktere sahip yaratımlar olduğu ifade edilmiştir¹⁰¹. Ancak, yine de bilgisayar programlarının, sanatın bilinen durumuna teknik bir katkıda bulunması ihtimalini de göz ardı edilmemiş ve örneğin makineleri kontrol edebilen bilgisayar programlarının patent hukuku kapsamında korunabilmesine imkan sağlanmıştır¹⁰². Buna karşın, Türkiye’de, 551 sayılı Patent Haklarının Korunması Hakkında KHK’nin 6. maddesi kapsamında, bilgisayar programlarının “per se” koruması engellenmiştir.

Bilgisayar programlarına ilişkin bu açıklamalar, multimedya eserler bakımından temel alınmalıdır. Buna göre, bilgisayar programlarına nazaran işlevsel özellikleri daha az olan multimedya eserlerin patent hukuku kapsamında koruma altına alınması, mevcut düzenlemeler karşısında mümkün görünmemektedir.

§4. Multimedya Eserin Sınai Resim ve Modeller Kapsamında Korunması

Multimedya eserlerin görsel yönü, bu eserlerin sınai resim ve modeller için tanınan korunmadan faydalanmasını sağlamaktadır. Örneğin, bilgisayar ekranında yer alan ve komutları ifade eden semboller, bu korumadan yararlanabilmektedir¹⁰³. Ancak, kullanılan görsel öğeler, temsil ettiği fonksiyonun tek ifade biçimi ise, bu şekil resim ve model olarak korunmadan yararlanamayacaktır. Resim ve model olarak korunması öngörülen ifade mutlaka yeni olmalıdır; kendisinden önce var olanın tekrarı olan ifadeler korunmamaktadır. Önemli olan husus, resim ve modeli yaratan kişinin kişisel

¹⁰¹ **Press**, s.122, Tüm prensipler için bkz. Avrupa Patent Ofisi’nin resmi internet sitesi: http://www.european-patent-office.org/legal/gui_lines/e/index.htm

¹⁰² **Chris Edward/Nigel Savage**, Information Technology and the Law, Great Britain 1986, s. 54-56; **Bensoussan**, s. 18

¹⁰³ **Bertrand**, s. 550, Apple tarafından yaratılıp kullanılan ve daha sonra birçok programda aynen yer alan sembollerin, resim ve model sayıldıklarını belirtmiştir; **Bensoussan**, s. 21-22.

çaba sarf etmiş olması ve söz konusu resim ve modele kendi özelliğini katmış olmasıdır¹⁰⁴.

§5. **Multimedya Eserin Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu Hükümleri Uyarınca Korunması**

Yukarıda incelediğimiz üzere, farklı koruma rejimleri ile multimedya eserler için öngörülebilecek hukuki güvence çeşitli yönleri ile tam ve fonksiyonel bir koruma sağlayamamaktadır. Bu nedenle, multimedya eserin fikri bir çabanın ürünü olması karşısında, Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu kapsamında sağlanan korumanın da multimedya eserler bakımından ele alınması gerekmektedir. Özellikle multimedya eserlerin, FSEK ile sağlanan koruma kapsamında oldukları kabul edilen bilgisayar programları ve veri tabanları ile olan benzerliği, FSEK'in önemini daha da artırmaktadır.

Bilindiği üzere, Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu, kanun kapsamında koruma altına alınan "eser" in tanımını yapmıştır. Kanun'un ikinci maddesinde yer alan tanıma göre eser sahibinin hususiyetini taşıyan ve aşağıdaki belirtilen hükümler uyarınca ilim ve edebiyat, musiki, güzel sanatlar veya sinema eserleri sayılan her nevi fikir ve sanat mahsulüdür. Söz konusu maddeden yola çıkarak, bir fikri ürünün FSEK anlamında eser olarak kabul edilebilmesi için dört temel şartın varlığından söz edilmesi mümkündür¹⁰⁵:

¹⁰⁴ **Bertrand**, s.550.

¹⁰⁵ Doktrinde, söz konusu dört temel şart genellikle kabul görmektedir (**Tekinalp**, Fikri Mülkiyet, s. 110 vd.; **Akın Beşiroğlu**, Fikir Hukuku Dersleri, İstanbul 2006, s. 55 vd.; **Halil Arslanlı**, Fikir Hukuku Dersleri, II: Fikir ve Sanat Eserleri, İstanbul 1954, 6 vd.; **Nuşin Ayiter**, Hukukta Fikir ve Sanat Ürünleri, Ankara 1981, s. 44), Ancak, **Erel** 'e göre ise biri esasa diğeri şekle ilişkin 2 şartın varlığı aranmaktadır. Yazara göre, bir fikri çalışma, sahibinin hususiyetini taşıması (esasa ilişkin şart) ve FSEK'te öngörülen eser kategorisine girmesi (şekle ilişkin şart) durumunda eser olarak nitelendirilecektir (**Şafak Erel**, Türk Fikir ve Sanat Hukuku (Anılış; Fikir ve Sanat Hukuku), Ankara 1998, s. 33-38). Fransız ve İngiliz doktrininde ise 3 şartın varlığı aranmaktadır: Bir ifade, bir biçim altında ortaya çıkması gerekmektedir; Bu ifade, sabitlenmiş olmalıdır Orijinal olmalı, yani onu meydana getirenin özelliğini taşımalıdır (**Bertrand**, s. 130; **Bainbirdge**, s. 50). Her ne kadar, öngörülen şartlar sayısal olarak farklılık arz etmekte ise de, temelde ayniyetin bulunduğu bir gerçektir. Zira, yerli ve yabancı doktrinde ileri sürülen şartların farklılığı; aslında eserin tanımı üzerinde ve içeriğinde bir değişikliğe neden olmamaktadır.

1. Eser sahibinin hususiyetini taşıması,
2. Eser sahibiin hususiyetini yansıtacak düzeyde şekillenmiş olması
3. FSEK’te öngörülen eser türlerine girmesi
4. Fikri çabanın ürünü olması

Multimedya eserlerin, FSEK ile sağlanan koruma kapsamı içerisinde olup olmadığının ve sağlanan korumanın multimedya eserler bakımından ne derece uygun olduğunun belirlenmesi için, FSEK ile öngörülen ve yukarıda sıraladığımız şartların multimedya eserlerin özellik ve unsurları çerçevesinde değerlendirilmesi gerekmektedir. Kanunkoyucu tarafından eser olabilmenin şartlarından bir olarak öngörülen eser türlerinin ise, ayrıca ele alınması isabetli olacaktır¹⁰⁶.

I. Eser Sahibinin Hususiyeti (Orijinallik) Şartı

Eser sahibinin hususiyeti ya da diğer bir ifade ile orijinallik, bir yaratımın Fikir ve Sanat Eserleri Hukuku kapsamında korumaya tabi tutulmasının temel nedeni olarak karşımıza çıkmaktadır. FSEK ile eser olabilmesinin şartı olarak ortaya konulan “eser sahibinin hususiyeti” teriminden ne anlaşılması gerektiği konusunda, doktrinde tam uzlaşma olmamakla birlikte, temelde benzer tanımlar önerilmiştir.

Ancak, aşağıda inceleyeceğimiz üzere, bir fikri yaratımın orijinal nitelikte olup olmadığının tetkiki sırasında referans olarak alınacak ölçülerin ne olduğu hususunda özellikle Anglo-Sakson Hukuk sistemi ile, Kıta Avrupası Hukuk sistemi arasında geleneksel farklılıklar bulunmaktadır. Bu farklılık, göz önünde bulundurulması gereken kriterlerin farklılaşmasına ve sonuçta, bir fikri yaratımın eser olarak nitelendirilip nitelendirilmeyeceği sorunsalında farklı sonuçlara ulaşılmasına neden olabilmektedir. Bu bakımdan, her iki sistem

¹⁰⁶ Ancak, multimedya eserin, fikri bir çabanın ürünü olabileceği hususunda herhangi bir şüphe bulunmadığından, yukarıda sayılan şartlardan “fikri bir çabanın ürünü olma” şartı ayrıca ele alınmayacaktır. Kaldı ki, bu husus her somut olayda, incelemeye ve değerlendirmeye konu unsur bakımından ele alınması gereken ve söz konusu unsurun sınıflandırılması ile doğrudan ilgili olmayan bir nitelikte olduğundan; genel bir kural veya değerlendirmeye tabi tutulması mümkün değildir.

arasındaki söz konusu geleneksel farklılığın tetkik edilmesi ve bu farklılığın günümüz hukukuna yansımaları ile multimedya eserlerin nitelendirilmesi üzerindeki etkilerinin değerlendirilmesi gerekmektedir.

A. Farklı Hukuk Sistemlerinde Orijinallik Şartı

1. Kıta Avrupası Hukuku

Kıta Avrupası Hukuk sistemi içerisinde, genel olarak, eser sahibinin yaratıcı çabasının yansımaları bazı küçük farklılıklarla eserin orijinallikinin tespitinde ölçü olarak kabul edilmiştir¹⁰⁷. Örneğin, Fransız Fikri Mülkiyet Kanunu'nun L113-7 maddesinde, "fikri yaratım"dan ("*la création intellectuelle*") bahsedilerek, orijinallik eserin sahibinin fikri bir yaratım gerçekleştirilmesi halinde mevcut olacağı hükme bağlanmıştır. Bir Fransız mahkemesi kararında ise, kişinin yaratıcı faaliyetinin kişiliği ile ayrılamaz bir şekilde ilişkili olduğu ve içsel ve gelişen bir güç olduğu ifade edilmiştir¹⁰⁸.

Kıta Avrupası Hukuk'unda hakim olan bu yaklaşım, eserin yaratıcısının ancak gerçek kişi olabileceği kuralı ile de kendisini göstermektedir. Zira, eser ancak bir gerçek kişi tarafından meydana getirilmesi halinde, kişisel yansıma söz konusu olabilecektir. Diğer bir ifade ile, eser, asıl olarak bir gerçek kişinin kişisel fikri çabasının dışı yansımasıdır¹⁰⁹.

Yukarıda da belirttiğimiz üzere, bir fikri ürünün sahibinin hususiyetini taşıması, diğer bir ifade ile orijinal olması, o ürünün FSEK tarafından sağlanan korumadan yararlanmasının temel şartıdır. Patent hukukundan farklı olarak, bir eserin eser sahibinin hususiyetini taşıdığı kabul edilebilmesi için buluş niteliğini haiz olması gerekmediği gibi, mutlak bir yenilik anlamına da

¹⁰⁷ **Stamatoudi**, s. 52.

¹⁰⁸ **Andrès/Sirinelli**, s. 16; **Commission sur les Aspects Juridique des Œuvres Multimédia**, s. 18..

¹⁰⁹ **Benoit Galopin**, *Jeux Vidéo et Droit d'Auteur*, DESS Droit du Multimédia et de l'Informatique, Université de Paris 2 Panthéon-Assas, 2003, s. 12. **Stamatoudi**, s. 52.

gelmemektedir¹¹⁰. Gerçekte, orijinallik, eseri yaratanın kişiliği ve yaratıcılığı ile bağlantılıdır ve bu iki unsur nazara alınarak varlığı araştırılmalıdır¹¹¹.

2. Anglo-Sakson Hukuku

1988 tarihli İngiliz Telif Hakları Tasarım ve Patent Kanunu (CDPA)'nda, bir eserin kanun kapsamında korunabilmesi için orijinal olması gerektiği ifade edilmiştir. Kanun içerisinde kullanılan orijinallik teriminin, Kıta Avrupası Hukuku'nda aranan orijinallik standartlarını karşılamadığı görülmektedir¹¹². Zira, İngiliz Hukuku'nda orijinallik terimi, eser sahibi tarafından kopya edilmeksizin yaratılan eser anlamına gelmektedir¹¹³.

Orijinallik kavramının bu tanımından yola çıkıldığında, İngiliz Hukuku'nda bir eserin orijinal sayılabilmesi için "emek ve beceri"nin varlığı aranmakta; daha doğrusu yeterli görülmektedir¹¹⁴. Diğer bir ifade ile, Anglo-Sakson Hukuku kapsamında orijinallik, temelde, eser ile yaratıcısı arasındaki bağlantıdan ibarettir¹¹⁵. Eser ile yaratıcısı arasındaki söz konusu bağlantının "emek ve beceri" sonucunda ortaya çıkmış olması yeterlidir ve bunun ötesinde bir nitelik aranmamaktadır. Dolayısıyla, Anglo-Sakson Hukuku'nda orijinallik, eserin, yaratıcısı tarafından meydana getirilmesi; diğer bir ifade ile, bir başkasına ait eserden kopya edilmemiş olması anlamına gelmektedir¹¹⁶.

¹¹⁰ **Bertrand**, s. 131-133.

¹¹¹ **Bertrand**, s. 134; **Galopin**, s. 12.

¹¹² **Stamatoudi**, s. 53. Yazar, İngiliz Hukuku'ndaki bu farklılığın temelini İngiliz Hukuku'na hakim olan, farklı kategorilerin ve bu kategorilere uygulanacak kuralların, söz konusu kuralların metnin yorumlanmasına tabi tutulmasından önce, ayrıştırılması düşüncesinden kaynaklandığını ifade etmektedir.

¹¹³ **Stamatoudi**, s. 53.

¹¹⁴ İngiliz Hukuku'nda, uygulamada ortaya çıkan bazı alternatif nitelikteki şartlar şu şekildedir: "beceri, yargı ve emek", "seçim, yargı ve tecrübe", "emek, yetenek ve sermaye" (**Paul Torremans/Jon Holyoak**, Holyoak and Torremans' Intellectual Property Law, Oxford 2005, s. 168.)

¹¹⁵ **Jeremy Phillips/Alison Firth**, Intellectual Property Law, Londra 2001, s. 137.

¹¹⁶ **William R. Cornish**, Intellectual Property: Patents, Copyright, Trade Marks and Allied Rights, Londra 2003, s. 269-270 ve s. 383-387.

Burada dikkat edilmesi gereken husus, bir eserin orijinal olmasının, onun “emsalsiz” ve “eşsiz” olması anlamına gelmediğidir¹¹⁷. Orijinallik, eserin ne şekilde yaratıldığı hususu ile ilgilidir¹¹⁸. Belirtilen bu hususların sonucu olarak doğal haliyle doğada bulunan bir “şey” eser sayılmaz, ancak insanın çabası sonucunda ortaya çıkan şey yapıttır¹¹⁹.

Anglo-Sakson Hukuku’nda, Kıta Avrupası Hukuku’na nazaran daha düşük orijinallik seviyesinin benimsenmiş olmasının ve eseri sadece emek sarf ederek meydana getirmenin orijinallik bakımından yeterli kabul edilmiş olmasının yerindeliği tartışılmıştır. Anglo-Sakson Hukuku’na hakim olan bu yaklaşım, doktrinde, aslında haksız rekabet kuralları çerçevesinde korunması daha uygun olan ve bu kapsamda korunması gereken unsurların, fikir ve sanat eserleri hukuku çerçevesinde korunmaya hak kazanmasına imkan verecek derecede düşük nitelikte orijinallik araması nedeni ile eleştirilmiştir¹²⁰. Bu durumda, haksız rekabet hükümleri kapsamında yer alan bir fikri ürünün, daha güçlü bir koruma sağlayan fikir ve sanat eserleri hukuku kapsamında korunması söz konusu olmakta ve böylece gerçekte alelade kabul edilebilecek fikri ürünler üzerinde tekel hakkı tesis edilmesi ihtimali doğmaktadır.

Anglo-Sakson Hukuku’na hakim bu yaklaşımın iki temel gerekçesi olduğu ileri sürülmüştür. İlk gerekçe, Kıta Avrupası’nda orijinalliğin

¹¹⁷ **Laddie/Prescott/Vitoria**, s. 50

¹¹⁸ Kural olarak orijinallik, eserin yaratılış biçimi ile ilgili ise de, bazı hallerde eserin dahil olduğu eser kategorisine bağlı olarak farklı şartların aranması da mümkündür. Örneğin, bir eserin “edebi eser” olarak kabul edilmesi, onun anlam taşımasına da bağlı olabilir (Fuornet v Pearson Ltd (1894) 14 TLR 82. Kararda, alkolik bir kişi, alkolün etkisi altındayken düşüncelerini ifade etmeye çalışmıştır, bkz. **Laddie/Prescott/Vitoria**, s. 34). Yaratıcıya göre bilimsel değer taşıyan yazı, alakasız kelimeler ve anlamsız cümlelerden oluştuğu için mahkeme tarafından eser olarak kabul edilmemiştir. Ancak başka bir kararda, şiir şeklinde yazılmış, hiç bir anlam taşımayan fakat ritmik yapısı dolayısı ile okuyucuya zevk veren bir yazının yeterince orijinal olması koşulu ile telif hakkına konu olabileceği kabul edilmiştir (**Laddie/Prescott/Vitoria**, s. 35). Bunun yanında, “de minimis” prensibi uyarınca, anlamsız şeyler eser olarak korunmadığı gibi, çok kısa cümleler veya sloganlar veya başlıklar da tek başına eser sayılmaz ve dolayısıyla korumadan yararlanmamaktadır (“*De minimis non curat lex*”, “hukuk önemsiz şeylerle ilgilenmez” ilkesi, bkz. **Bainbridge**, s. 44-45).

¹¹⁹ Örneğin mermer bir eser değildir, ancak bir heykeltıraşın çalışması sonucunda ortaya çıkan heykel eser olarak kabul edilmektedir.

¹²⁰ **Sam Ricketson**, The Berne Convention for the protection of literary and artistic works:1886–1986, Kluwer, Deventer 1988, s. 900 (**Stamatoudi**, s. 53’ten naklen)

değerlendirilmesinde kullanılan sübjektif unsurların en düşük seviyeye indirilmesi ve bu şekilde belirsizliklerin önüne geçilmesidir¹²¹. Zira, Kıta Avrupası sisteminde orijinalliğin varlığı, yaratıcının kendi kişiliğini eser üzerinde yansıtmayı gerekli kıldığından, bu gerekliliğin varlığının tetkiki, doğal olarak, sübjektif unsurlar ile değerlendirme yapılması sonucunu doğurmaktadır. Sübjektif unsurların, izafi niteliği, aynı fikri çalışmanın farklı kişiler tarafından farklı nitelendirmelere tabi tutulmasına neden olabilmektedir. Bu bakımdan, sübjektif unsurların en düşük seviyeye indirilerek değerlendirme yapılmasının daha isabetli olduğu dile getirilmektedir. Anglo-Sakson Hukuku'ndaki söz konusu yaklaşımın ikinci gerekçesi olarak ise, gerçekleştirilen sermaye ve/veya emek yatırımının bir şekilde örneğin edebi bir sonuç meydana getirmesi durumunda, düşük seviyedeki orijinallik tanımının bu sonucu da kapsayabileceği hususu gösterilmiştir¹²².

Söz konusu düşük seviyedeki orijinallik kriteri doğrultusunda İngiliz Hukuku'nda futbol fikstürleri¹²³, yol yönergeleri¹²⁴, ticari kataloglar¹²⁵, zaman çizelgeleri¹²⁶ ve gazetede yayımlanan bingo oyunlarındaki sayı akışları¹²⁷ gibi orijinallikleri yok denecek kadar az olan fikri çalışmalar dahi eser olarak kabul edilmiştir. Bu durumun belirli bazı sakıncalar doğurduğu kabul edilmek ile birlikte; haksız rekabet hukuku'nun İngiliz Hukuku içerisinde düzenlenmemiş olması nedeni ile, marka hukuku, patent hukuku vb. farklı koruma sistemleri kapsamında korunmayan ve ancak gerçekleştirilen yatırım nedeni ile korumayı hak eden fikri çalışmaların fikir ve sanat eserleri hukuku kapsamında

¹²¹ **Cornish**, s. 385.

¹²² **Cornish**, s. 385.

¹²³ *Ladbroke (Football) Ltd v. William Hill (Football) Ltd* [1964] 1 All ER 465, [1964] 1 WLR 273; *Football League v. Littlewoods* [1959] 2 All ER 546. (bkz. <http://slcc.strath.ac.uk/scotslawcourse/ip/ip/copy/ladbroke.html>);

¹²⁴ *Kelly v. Morris* (1866) LR 1 Eq 697. (Kararın özeti için bkz. www.mttl.org/volthirteen/bitton.pdf)

¹²⁵ *Collis v. Cater* (1898) 78 LT 613; *Purefoy v. Sykes Boxall* (1955) 72 RPC (89) (kararın özeti için bkz. **Alpin**, s. 78)

¹²⁶ *Blacklock v. Pearson* [1915] 2 Ch 376 (bkz. www.austlii.edu.au/au/journals/UNSWLJ/2001/11.html).

¹²⁷ *Mirror Newspapers Pty Ltd v. Queensland Newspapers Pty Ltd* [1982] Qd R 305 (bkz. www.austlii.edu.au/au/journals/UNSWLJ/2001/11.html).

korunmasının en uygun çözüm yolu olduğu ileri sürülmektedir¹²⁸. Diğer bir ifade ile, İngiliz Hukuku'nda alternatif koruma sistemlerinin bulunmaması nedeni ile, fikir ve sanat eserleri hukuku bu boşluğu doldurmak görevini de üstlenmiştir¹²⁹.

3. Türk Hukuku

Kıta Avrupası'nın bir parçası olan Türk Hukuku'nda da orijinallik şartı, eser ile yaratıcısı arasındaki emek ve çaba ile oluşturulan bağın ötesinde, yaratıcının kendi kişiliğinin bir yansıması olarak kabul edilmektedir. Zira, orijinallik Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu içerisinde, “eser sahibinin hususiyeti” şeklinde ifade edilmiştir. Salt bu ifade, tek başına, orijinallik şartının Türk Hukuku bakımından, yaratıcının emek ve çabasından fazlasını gerektirdiğini ortaya koymaktadır. Bununla birlikte, “eser sahibinin hususiyeti”nin ne olduğu hususunda Kanun içerisinde herhangi bir açıklama bulunmadığından, bu kavramın tanımı konusunda tam bir uyuşma bulunmamaktadır.

Bir eserin orijinal olması, aynı zamanda eser sahibinin özelliğini taşıması anlamına gelmektedir¹³⁰. Yukarıda da belirttiğimiz üzere, eser sahibinin hususiyeti veya orijinallik kavramlarından ne anlaşılması gerektiğine ilişkin olarak, doktrinde farklı görüşler ileri sürülmüştür. Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu'nu hazırlayan ve Türk Fikir ve Sanat Eserleri Hukuku'nun gelişiminde büyük bir rol üstlenen *Hirsch*'e göre, sahibinin zihinsel çaba ve emeğini, kişisel yorumunu, bilimsel erkini, kabiliyetini, tefekkürünü, değişik ifadesini, taşıyan eserler orijinal olarak kabul edilmektedir¹³¹.

Arslanlı'ya göre ise, önceden açıklanmış fikir ve idelerden istifade etmek mümkündür; ancak söz konusu istifadenin gaspa sebebiyet vermemesi

¹²⁸ **Stamatoudi**, s. 54. Yazar, bu nedenle, İngiliz Fikir ve Sanat Eserleri Hukuku'nun “torba” koruma sistemi olarak kabul edildiğini belirtmektedir.

¹²⁹ **Cornish**, s. 385; **Stamatoudi**, s. 54.

¹³⁰ **Bainbridge**, s. 134 vd.

¹³¹ **Ernst E. Hirsch**, Memleketimizde Mer'i Olan Telif Hakkı Kanununun Tahlili (Tercüme: Orhan Münir Çağıl) (Anılış: Telif Hakkı Kanunu), İÜHFİM 1940, C. IV, S. 2-3, s. 12.

gerekmektedir; diğler bir deęişle söz konusu istifadenin yanında müellife atfedilebilen ve neticeyi haklı kılan bir faaliyetin mevcut olup olmadığı hususu önem arz etmektedir¹³². *Yarsuvat*, orijinalliğın daha çok fikirde ve fikrin işleniş ve sunuluşunda ortaya çıkacağını ifade etmiştir¹³³. *Erel* ise, eserin, sahibinin yaratıcı gücünü yansıtmayı gerektiğini ve eserde az çok bağımsız bir fikri emeğin bulunması gerektiğini ileri sürmektedir¹³⁴. *Ayiter* ise, var olandan başkasını meydana getirme kriterinin eserin meydana gelmesi için gerekli olduğunu ve mevcut olan eserlerden farklı bir eserin meydana getirilmesi durumunda orijinalliğın var olacağını ifade etmektedir¹³⁵.

Kanaatimizce, doktrinde orijinalliğe ilişkin olarak her ne kadar farklı tanımlar verilmiş olsa da, aynı temel esas üzerinde uzlaşmakta; söz konusu tanımlar, aynı esasın farklı şekillerde dile getirilmesinden öteye gidememektedir. Buna göre, orijinallik, ya da Kanun'un deyimi ile eser sahibinin hususiyeti, bir eserin eser sahibinin kendi çabası ile meydana getirilmesi; var olanın kopyalanmasının ötesine geçilmesi ve yaratıcısının kendi yorumunu içermesi anlamına geldiği kanaatindeyiz.

B. Multimedya Eserler Bakımından Orijinallik Şartının Değerlendirilmesi

Temelde, her somut olayda, değerlendirmeye tabi tutulan multimedya yaratımın orijinallik şartı bakımından ayrıca tetkik edilmesi gerekmekte ise de, genel olarak multimedya eserin yapısı ve yaratım süreci nedeni ile ortaya çıkan bazı temel özelliklerin de bu şart kapsamında değerlendirilmesini gerekli kılmaktadır.

¹³² **Arslanlı**, s. 6-7.

¹³³ **Duygun Yarsuvat**, Türk Hukukunda Eser Sahibi ve Hakları, İstanbul 1984, s. 52.

¹³⁴ **Erel**, Fikir ve Sanat Hukuku, s. 34.

¹³⁵ **Ayiter**, s. 44.

Bilindiği üzere, teknolojinin gelişimi toplumun ihtiyaç ve yaşam tarzını temelden etkilemekte; yeni eser türlerinin ortaya çıkmasına ve mevcut eser türlerinin değişmesine sebep olmaktadır. Bu gelişim ve değişim sonucunda ortaya çıkan eserler, estetik kaygının ötesinde, daha çok kullanıma yönelik olmakta ve dolayısıyla bu tür eserlerin orijinallik derecesi çoğunlukla düşük seviyede olmaktadır¹³⁶. Zira, sanat toplum yaşamının bir parçası olduğundan, toplumun ihtiyaç ve istekleri doğrultusunda şekillenmekte; mevcut gelişmeler bireysel yaşamın ve pratik hayatın ilerlemesine neden olmakta; bunun sonucunda da, sanat anlayışı değişmektedir. Bu nedenle, başta bilgisayar tabanlı eserler olmak üzere, ortaya çıkan yeni eser türleri, temelde, toplumsal ihtiyaçları karşılamaya yönelik olmakta; dolayısıyla, estetik kaygılar bir kenara bırakılarak fonksiyonelliğe önem verilmektedir. Ayrıca, teknolojik gelişme ve özellikle bilgisayar belirli bir ifade biçimini zorunlu kılmaktadır¹³⁷.

Söz konusu değişim ve gelişimin sonucunda, multimedya eserlerin de dahil olduğu yeni tür eserler ile mevcut (geleneksel) eserler arasında “orijinallik” bakımından farklılıklar söz konusu olmaktadır. Dolayısıyla, halihazırda mevcut olan hukuk sistemi içerisinde kabul edilen orijinallik teriminin kapsam ve sınırlarının multimedya eserler bakımından ayrıca ele alınması ihtiyacı doğmaktadır.

Multimedya eseri değerli kılan, orijinallik niteliğini haiz olması değildir. Zira, yukarıda da belirttiğimiz üzere, multimedya eser için temel unsur fonksiyonelliktir. Bununla birlikte, bu durum orijinalliğin varlığına engel teşkil etmemektedir. Multimedya eserlerde orijinallik, eğer mevcut ise, genelde eserin kullanıcıya sunulmuş biçiminde ve eserin kullanımının kolaylaştırılmasında, yani kullanıcıya (kullanıcı dostu/user friendly) olmasında ortaya çıkmaktadır¹³⁸. Ancak, bu şekilde orijinalliğin mevcut olduğu durumlarda dahi, multimedya ürün, içeriğinde yer alan ve asıl özelliği fonksiyonel ve kullanıma yönelik olan

¹³⁶ Stamatoudi, s. 8.

¹³⁷ Pierre Deprez/Vincent Fauchoux, Lois, Contrats et Usages du Multimédia, Paris 1997, s. 43.

¹³⁸ Stamatoudi, s. 38.

bilginin anlaşılabilir ve ulaşılabilir olması halinde ticari olarak değerlidir¹³⁹. Günümüzde, ticari başarı orijinallikle değil, basit ve fonksiyonel olma ile sağlanmaktadır¹⁴⁰. Kaldı ki, bilgisayar programları ve multimedya eserlerin de dahil olduğu bilgisayar programı benzeri eserler, eser olmalarının yanı sıra endüstriyel ürün olarak da karşımıza çıkmakta ve bunun sonucu olarak, bu tür eserlere sağlanan koruma eseri yaratan kişinin yanı sıra endüstriyi de korumayı amaçlamaktadır¹⁴¹.

Bu durumda, multimedya eserlerin ticari başarının elde edilmesi amacı ile yaratılmış olması ve ticari başarının orijinallikten fedakarlık edilmesini gerekli kılmaması karşısında, multimedya eserlerin Kıta Avrupası Hukuku'nda ve Türk Hukuku'nda öngörüldüğü şekilde "orijinallik" şartını karşılamaları riske edilmiştir. Bu halde, multimedya eserlerin yetersiz bir koruma sağlayan haksız rekabet kurallarınca koruma altına alınması ihtimali söz konusu olmaktadır. Ancak, haksız rekabet kuralları ile sağlanan korumanın yeterli ve etkin olmaması karşısında ve hukukun teknolojik ve sosyolojik gelişmeleri arkadan takip etmesi ve düzenlemesi geleneği de göz önünde bulundurulduğunda, benimsenen orijinallik tanımının ve sınırlarının değiştirilmesi zorunluluğu söz konusu olmakta ve bu yöndeki bir değişiklik daha isabetli bir çözüm sunmaktadır.

Keza, özellikle bilgisayar programlarının edebi eserler arasında kabul edilmesini takip eden süreç içerisinde, gelişim ile doğru orantılı bir şekilde ve bu gelişim ile ortaya çıkan gerçeklere uygun olarak, her iki hukuk sisteminde öngörülen orijinallik kavramları birbirlerine yaklaşımaya başlamıştır¹⁴².

¹³⁹ **Stamatoudi**, s. 38.

¹⁴⁰ **Stamatoudi**, s. 33-34.

¹⁴¹ Örneğin tersine mühendislik ("*reverse engineering*") gibi, geleneksel eserlerde mevcut olmayan bir kavram koruma kapsamının belirlenmesinde etkili olmaktadır. Bu hususa ilişkin geniş bilgi için bkz. **Yusufoğlu**, Bilgisayar Programları, s. 116 vd.; **Cornish**, s. 519 vd.

¹⁴² **Stamatoudi**, s. 55. Yazar, edebi eser türünün neredeyse her şeyi kapsar biçimde kabul edildiği birçok ülke hukukunda, yeni dönem içerisinde ortaya çıkan eserleri gereğinden daha fazla sıkı koruma sağlanması tehlikesi doğurduğunu; bu tehlikenin, kısa dönem içerisinde yayım ve eğlence sektörünün yararına olduğunu; ancak, özellikle, önceden var olan eserleri ihtiva eden ürünlerin yaratılması bakımından, uzun vadede ciddi sorunlara yol açacağını ifade etmiştir. Yazar, bu nedenle, fikir ve sanat eserleri hukukunun geçmişte – ve belki de halen –

Bu deęişim, Amerikan Hukuku'nda *Feist* kararı ile kendini göstermeye başlamıştır¹⁴³. Bu karar öncesinde, tamamen “alın teri teorisi”ne göre hareket ederek çaba ve emeğin, bir fikri çalışmanın eser olarak nitelendirilmesi için, Amerikan Temyiz Mahkemesi tarafından yeterli görülmekte iken, söz konusu kararda uyumsuzluk konusu olan telefon rehberi fikir ve sanat eserleri hukuku kapsamında eser olarak kabul edilmemiştir. Kararda, bir eserin varlığından söz edilebilmesi için bağımsız bir yaratımın ve düşük seviyede de olsa biraz yaratıcılığın varlığının gerekli olduğu; telefon rehberinin derleme eser olarak kabul edilebileceği; ancak, bunun için içeriğın seçiminde ve düzenlemesinde orijinalliğın mevcut olması gerektiği ifade edilmiş ve dava konusu telefon rehberinin bu niteliği haiz olmadığı sonucuna varılmıştır.

İngiliz Hukuku'nda ise, Avrupa Birlięi'nin üye ülke hukuklarının yeknesaklaştırılması amaç ve faaliyetinin etkisi ile, ABD'ye benzer bir deęişim sürecine girmiştir. İngiliz Hukuku'ndaki bu deęişim süreci, *Magill* davası ile kendisini göstermeye başlamıştır¹⁴⁴. Söz konusu kararda, televizyon kanallarının yayın programları İrlandalı bir yayımcı tarafından yayımlanmış; söz konusu televizyon kanalları dava ikame etmiştir. İleri sürülen talepler, temelde, rekabet hukuku kuralları ve zorunlu lisans uygulamaları gereğince reddedilmiş ise de, kural olarak fikir ve sanat eserleri hukukundan kaynaklanan tek el yetkisinin kullanımının rekabet hukukuna aykırı olmayacağı, fakat televizyon yayın akışlarının eserden ziyade bilgi niteliğinde olması nedeni ile söz konusu tek el yetkisinin sınırlanabileceği ifade edilerek orijinallik kavramı bakımından farklı bir bakış açısı getirilmiştir¹⁴⁵. Diğer bir ifade ile, meydana getirilen yayın akışı

kurallarını arındırma (kapsamını daraltarak korunan eserleri öze indirgeme) veya çözüme (daha fazla esere daha az koruma sağlama) yolu ile koruma kapsamını deęiştirdiğini ileri sürmektedir.

¹⁴³ *Feist Publications v. Rural Telephone* 499 US 340 (1991) (kararın özeti için bkz. çevrimiçi <http://caselaw.lp.findlaw.com/scripts/getcase.pl?court=US&vol=499&invol=340>).

¹⁴⁴ Case T-69/89 [1991] 4 CMLR 586 ve Case T-76/89 [1991] 4 CMLR 475 (kararın özeti için bkz. **Stamatoudi**, s. 57).

¹⁴⁵ Söz konusu kararda, asıl olarak, rekabet hukuku anlamında hakim durumun kötüye kullanılmasının var olup olmadığı sorgulanmış; yayın akışları üzerindeki tek el hakkının zorunlu lisans uygulamasına konu olup olmayacağı değerlendirilmiştir.

üzerinde mutlak bir tekel hakkının varlığı, orijinallik şartının yerine getirilmesine bağlanmıştır.

Ancak, İngiliz Hukuku'nda orijinallik kavramı bakımından asıl değişim, veritabanlarına ilişkin AB düzenlemelerinin iç hukuka entegre edilmesi sonrasında ortaya çıkmıştır¹⁴⁶. Zira, veritabanlarının kanun içerisinde edebi eserler arasında sayılmış olduğu ve söz konusu düzenleme içerisinde “yaratıcının kendi fikri yaratımı ile meydana getirilen” veritabanlarının koruma altında olduğu belirtilmiştir. Böylece, daha önceki dönem içerisinde “fikri yaratım” kavramına herhangi bir atıfta bulunmayan İngiliz Hukuku, koruma bakımından kopya edilmeme veya emek ve çaba sarf etmenin koruma için yeterli olmadığı hususunu, veritabanları ile sınırlı olmak üzere, kabul etmiştir¹⁴⁷.

Kıta Avrupası Hukuku gözlemlendiğinde ise, Anglo-Sakson Hukuku'nda eserin yaratıcısı yararına gelişen yaklaşımın aksine, ticari yaratımı korumaya yönelik bir değişim fark edilmektedir¹⁴⁸. Kıta Avrupası Hukuku'ndaki bu değişimin temel nedenlerinden biri yeni teknoloji ile ortaya çıkan yeni yaratımlar bakımından fikir ve sanat eserleri hukuku kapsamında koruma sağlanması ihtiyacı; diğeri ise, AB'nin temel ticari amaçlarının yarattığı baskıdır. Özellikle, bilgisayar programlarının ve veritabanlarının fikir ve sanat eserleri hukuku kapsamında koruma altına alınması, eser sahibinin kişiliğinin yansımaları orijinalliğin bir şartı olarak arayan Kıta Avrupası Hukuku'nda önemli gelişmelere yol açmıştır. Zira, yukarıda da belirttiğimiz üzere, bilgisayar programları ve bilgisayar programı tabanlı yaratımlar aslında orijinalliği belirli sınırlar içerisinde yansıtmaktadırlar ve bu tür yaratımların eser olarak kabul edilmesi, orijinalliğe ilişkin nitelendirmenin de değişmesine neden olmaktadır.

Bu değişim sonucunda yeni teknolojiler ile ortaya çıkan ve fikri ve sanat eserleri hukuku kapsamında korunması gereken yaratımlar bakımından

¹⁴⁶ **Stamatoudi**, s. 58.

¹⁴⁷ Bu durum, AB'nin üye ülke hukuklarının yeknesaklaştırılması amacının bir yansıması olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu nedenle, İngiliz Hukuku'ndaki değişim, iradi olmaktan ziyade, dış baskılar sonucunda ortaya çıkmıştır.

¹⁴⁸ **Stamatoudi**, s. 59.

orijinallik kriterinin seviyesi Kıta Avrupası Hukuku'nda düşürülmüştür¹⁴⁹. Bu gelişmeler sonucunda, yeni teknoloji eserleri bakımından uygulanacak orijinallik kriteri, eserin yaratıcısının fikri çabası sonucunda oluşması olarak kabul edilmekte; bu şekilde, yaratıcısının kişiliğinin yansımaları aranmamaktadır¹⁵⁰.

Aynı şekilde, benzer bir değerlendirme bilgisayar programları bakımından da gerçekleştirilmiştir¹⁵¹. Bilgisayar programları yapı itibari ile diğer fikir ve sanat eserlerinden farklılık arz ettiğinden, orijinallik kriterinin bu eser kategorisine aynen uygulanıp uygulanmayacağı sorunu ortaya çıkmıştır¹⁵². Bilgisayar programlarında aranan özgünlük derecesi konusundaki tartışmaların sona erdirilmesi için, 91/250 sayılı AB Yönergesine bu konuyu kesin bir şekilde açıklayan hüküm konulmuş ve bir bilgisayar programının ilim ve edebiyat eseri olarak korunması için, yaratıcısının fikri çabası sonucu ortaya çıkmış olması dışında bir kriter öngörülmemiştir. Aynı bağlamda, anılan Yönergenin önsözünde, bir bilgisayar programının özgün olup olmadığı hususunun belirlenmesinde, herhangi bir estetik kalite veya değer kriterinin aranmayacağı belirtilmiştir¹⁵³. Görüldüğü üzere bir bilgisayar programının, telif hukukunun sağladığı korumadan yararlanabilmesi için, onu meydana getirenin kişisel çabası sonucu ortaya çıkmış olması yeterli görülmüştür. Burada yaratıcı ile program arasındaki bağlantı aranmaktadır. Orijinallik derecesi düşük tutulmuş ve eserin yaratıcısının fikri çabası sonucunda ortaya çıkması dışında bir kriter aranmamıştır. Diğer bir ifade ile, başka bir programdan kopya edilmediği ve kişisel fikri emek sonucu ortaya çıktığı sürece her bilgisayar programı, FSEK'in sağladığı korumadan yararlanır¹⁵⁴.

¹⁴⁹ **A. Raubenheimer**, The new copyright provisions for the protection of computer programs in Germany, Law, Computers & Artificial Intelligence, Vol. 4, No.1, 1995, s. 18; **Stamatoudi**, Database, s. 448.

¹⁵⁰ **Stamatoudi**, s. 61.

¹⁵¹ Bu hususta detaylı bilgi için bkz. **Yusufoğlu**, s. 30 vd.

¹⁵² **Bertrand**, s.555

¹⁵³ **Yusufoğlu**, s. 31.

¹⁵⁴ **Şafak Erel**, Fikri Hukukta Bilgisayar Programlarının Korunması (Anılış: Bilgisayar Programların Korunması), Ankara Üniversitesi Siyasal Bilgiler Fakültesi Dergisi, 1994, C. 49, No: 1-2, s. 144; **Ayşe Saadet Arıkan**, Bilgisayar Programlarının Korunması AB ve Türkiye,

Sonuç olarak, her iki hukuk sistemi de, yeni teknolojiler sonucunda ortaya çıkan yeni eserler bakımından orijinallik kriterini deęiřtirmek zorunda kalmıř; teknolojinin gelişimine bir şekilde uyum saęlamıř veya en azından bu yönde bir adım atmıřtır. Kıta Avrupası Hukuku'nun bir parçası olan Türkiye'de de, özellikle AB üyelik süreci içerisinde AB müktesebatı ile uyumun saęlanması için getirilen deęişiklikler neticesinde aynı yaklaşımın varlığı hissedilmektedir. Bilgisayar programları edebi eserler içerisinde, veritabanları ise işleme eserler içerisinde zikredilmiş; bu eserlerin orijinallik kriteri bakımından taşıdığı zayıflık kabul edilmiştir.

Bu durumda, bilgisayar tabanlı yeni teknolojinin yeni yaratımlarından biri olarak karşımıza çıkan multimedya eserler bakımından da, yukarıda belirttiğimiz geleneksel orijinalliğın eksikliğinin Fikri ve Sanat Eserleri Kanunu kapsamında koruma saęlanmasına engel teşkil etmemesi gerektiği kanaatindeyiz.

II. Somutlaşma Şartı

Yukarıda da belirttiğimiz üzere, bir eserin varlığının doğal şartı fikri bir çabanın mevcudiyetidir. Söz konusu fikri çabanın sonucunda öncelikle “fikir” ortaya çıkmaktadır. Ancak, fikir ve sanat eserleri hukuku kapsamında saęlanan hukuki koruma “fikri” deęil, bu fikrin “ifade ediliř biçimi”ni kapsamaktadır. Bu temel prensibin bir gereęi ve doğal sonucu olarak somutlaşma şartı ortaya çıkmaktadır. Zira, bir fikir ancak yaratıcısının kişisel alanından çıkıp dış aleme yansıdığı takdirde, söz konusu fikrin üçüncü kişiler tarafından kopyalanması, çoğaltılması vs. mümkün olabilecektir. Bu nedenlerle, eserin korunabilmesi için, eseri meydana getiren fikrin bir şekilde ifade edilmiş olması gerekmektedir¹⁵⁵. Kaldı ki, fikir üzerinde tanınacak bir tekel hakkının yaratacağı

Türkiye Barolar Birlięi Dergisi, 1996/4, s.477; **Ahmet Çiftçi**, Uluslararası Hukuk ve Türk Hukukunda Fikri Hakların Geliřimi ve Yeni Boyutları, Türk Hukuk Dünyası, Ekim 2000, S. 2, s. 19-45, s. 30.

¹⁵⁵ **Phillips/Firth**, s. 135-136; **Jennifer Davis**, Intellectual Property Law, London 2001, s. 84; **Micheal F. Flint**, A User's Guide to Copyright, London 1990, s. 21; **Margreth Barrett**, Intellectual Property-Patents, Trademarks and Copyright, New York 2000, s. 185-186; **Claude Colmbet**, Propriété Littéraire et Artistique et Droits Voisins, Paris 1999, s. 19-20

sonular da kabul edilebilir nitelikte deęildir. Zira, fikir zerinde tek el hakkı saęlandıęı takdirde, geliřim ve rekabetin n tıkanacaęından, aynı fikirden yola ıkılarak meydana getirilebilecek farklı yaratımlar da buna paralel olarak engellenecektir.

Tm hukuk sistemlerinde, fikir ile ifade arasındaki fark kabul edilmiř; fikir ve sanat eserleri hukuku kapsamında saęlanacak koruma sadece ifade ediliř biimine zglenmiřtir. Ancak, ifadenin ne olduęu ve bir fikrin ne zaman ifade edilmiř olarak kabul edilebileceęi hususlarında ve dolayısıyla bir fikri abanın eser olarak nitelendirilmesine iliřkin somutlařma řartı bakımından Anglo-Sakson Hukuku ile Kıta Avrupası Hukuku arasında tartıřma mevcuttur. Sz konusu tartıřmaya deęinmeden nce, tartıřmanın iki temel kavramı olan “fikir” ve “ifade” arasındaki ayrımın ele alınması tartıřmanın tam olarak kavranabilmesi bakımından isabetli olacaęı kanaatindeyiz.

A. Fikir ile İfade Ayrımı

İfadenin ne anlama geldięi ve dolayısıyla fikrin hangi noktada sadece fikir olmaktan ıkıp ifadeye dnřtę hususu, korumanın bařlangıcını ve kapsamını belirlemesi bakımından byk nem arz etmekte ise de, kavramın doęası ve belirsizlięi tartıřmalara neden olmaktadır. Bu bakımdan, fikir ve ifadenin birbirinden ayrıřtırılması, gerek korumanın bařlangıcını, yani fikrin ifadeye dnřmesini, gerekse korumanın kapsamını, yani ifadenin ne olduęunu, belirlemek bakımından byk nem arz etmektedir.

Yukarıda da belirttięimiz zere, fikir ve sanat eserleri hukuku sadece ifadeyi korumaktadır. Bu durumda fikir ve onun uzantısı sayılabilecek ifade arasındaki farkın bulunması ok nemlidir. Bir iřin yapılması iin esas olan “fikir”dir. Bu fikrin, farklı řekillerde dıř dnyaya yansıtılması ise “ifade”dir.

Genel olarak, fikri rnlerin temelinde yatan fikir ve prensipler kolayca algılanabilecek niteliktedir. rneęin, bir kitabın okunması, bir resme bakılması,

bir şarkının dinlenmesi bu eserlerin temelinde yatan fikrin veya bu eserleri yaratan kişinin iletmek istediği mesajın anlaşılabilmesi için yeterlidir¹⁵⁶. Söz konusu fikir, eserin kendisinden, yani fikrin ifadesinden, ayrıştırılabilmektedir. Diğer bir deyişle, eserin temelinde yatan fikir ile ifade birbirinden rahatça ayırmakta; bu şekilde, koruma kapsamının ne olduğu anlaşılabilir. Kitap örneğini ele aldığımızda, kitabın temelinde yatan fikrin ne olduğu anlaşılabilir; yazarın kitabı kaleme alış biçimi ifade olarak adlandırılmakta; bu şekilde, fikir ile ifade arasındaki fark algılanabilmekte ve koruma sadece yazarın kitabı kaleme alış biçimine hasredilmektedir.

Ancak, başta bilgisayar programları olmak üzere, bilgisayar tabanlı modern çağ eserleri bakımından yukarıda belirtilen genellemenin geçerli olduğundan bahsedilmesi mümkün değildir. Bilgisayar programlarını örnek olarak aldığımızda, bunların temelinde yatan fikirlerin anlaşılmasının kapsamlarının geniş olması ve geniş alan kaplıyor olmaları nedeni ile zor olduğu görülmektedir. Bilgisayar programının yaratılış nedeni ve sürecinin altında yatan fikir, kullanılan ifade aracının komplike bir yapıya sahip olması nedeniyle açık olarak anlaşılabilir. Bilgisayar programının temelinde yatan fikrin, fikrin herkesin kullanımına açık olması kuralı karşısında programın meşru kullanıcısının kullanımına açık olması gerekmektedir¹⁵⁷. Bu durumda, fikrin üçüncü kişiler tarafından kullanılabilmesi sağlamak, daha doğrusu söz konusu fikrin üçüncü kişiler tarafından kullanılmasını engellemek amacı ile, bilgisayar programının kullanılması, incelenmesi kısıtlanamaz ve yasaklanamaz¹⁵⁸. Görüldüğü üzere, bilgisayar programının kendisi ile programın temel mantığını oluşturan fikir birbirinden temel olarak ayrı tutulmuş; ancak, üçüncü kişiler tarafından söz konusu fikre ulaşılabilmesi için bilgisayar programını incelemek imkanı verilmiştir. Diğer bir deyişle, ifadenin arkasına saklanmış ve nerdeyse onunla bütünleşmiş olan fikrin görülebilmesi sağlanmıştır.

¹⁵⁶ Ancak, soyut sanat eserlerin ve bu eserlerin temelinde yatan fikrin anlaşılması ve algılanması genellikle daha zor olabilmektedir.

¹⁵⁷ **Yusufoğlu**, Bilgisayar Programları, s. 34.

¹⁵⁸ **Bainbridge**, s. 222.

Bazı durumlarda ise, bir fikrin sadece tek bir şekilde ifade edilebilmesi mümkün olmaktadır. Yani, bir düşünce sadece ve sadece bir ifade biçimine sahip olabilecek nitelikte olabilmektedir. Bu tür ifadelerin fikirle bütünleştikleri kabul olunur ve bu ifadeler fikir ve sanat eserleri hukuku kapsamında öngörülen korumadan yararlanamazlar¹⁵⁹.

Kanaatimizce, fikir ile ifade arasındaki ayırım oldukça göreceli ve değişken olup; bu ayrımı tam olarak kapsayacak bir kuralın öngörülmesi veya bu yönde bir genellemeye gidilmesi doğru değildir. Asıl olarak önem arz eden nokta, fikrin ifadeden ayırt edilebilmesi ve bunun sonucunda ortaya çıkacak olan ve korumadan yararlanacak olan kısımların karşılaştırılmasıdır.

B. Somutlaşma Şartının Farklı Hukuk Sistemlerindeki Görünüşü

1. Kıta Avrupası Hukuku

Fikrin ifadeye dönüşmesi ile ilgili olarak Anglo-Sakson Hukuku'na nazaran farklılık arz eden Kıta Avrupası Hukuku'nda, bir eserin varlığı için aranan somutlaşma şartı, eserin kalıcı bir vasıta üzerinde tespit edilmesini gerekli kılmamaktadır¹⁶⁰. Diğer bir deyişle, söz konusu şart, somut bir vasıta üzerinde tespit edilmekten ziyade, herhangi bir şekilde dış dünyadaki insanlara eser sahibi tarafından ulaştırılmasını ifade etmektedir.

Ancak, tespiti zorunlu kılmayan bir hukuk sisteminde dahi, bazı tür eserler bakımından tespit, söz konusu eserlerin arz ettiği özellik nedeni ile zorunluluk olarak kabul edilebilmektedir. Zira, bir eser türünün niteliği veya doğası, söz konusu eser türünün varlığı için tespiti zorunlu kılabilir¹⁶¹. Örneğin, bir resim veya bir fotoğraf üçüncü kişiler tarafından görülebilir bir vasıta (tuval, fotoğraf kağıdı vb.) üzerine tespit edilmediği sürece, eser

¹⁵⁹ NEC Corp v. Intel Corp [1989] 1 OUSPQ 2d, bkz, **Bainbridge**, s. 207-208.

¹⁶⁰ **Ateş**, Eser, s. 43.

¹⁶¹ **Ateş**, Eser, s. 44.

sahibinin kafasındaki bir düşünce olmaktan kurtulamayacak ve dolayısıyla fikir ve sanat eserleri hukuku kapsamında korunamayacaktır. Aynı şekilde, bir heykelin veya bir sinema eserinin tespit edilmeksizin var olması mümkün değildir. Dolayısıyla tespit, bu tür eserler bakımından, tespiti temel şart olarak aramayan Kıta Avrupası Hukuku'nda da, zorunlu bir şart olarak kabul edilmektedir.

Niteliği ve doğası gereği tespiti zorunlu olan eserler dışında kalan eser bakımından ise, eserin kalıcı bir vasıta üzerinde tespiti zorunlu değildir. Özellikle, dil veya vücut ile ifade edilen eserlerde bu yönde bir zorunluluğun bulunmaması anlaşılabilir niteliktedir. Zira, müzik eseri, pandomima, dans gibi eserlerin herhangi bir tespit gerçekleşmeksizin eser olarak kabul edilmeleri söz konusu eserlerin yapısı ve nitelikleri göz önüne alındığında gereklidir¹⁶².

2. Anglo-Sakson Hukuku

Anglo-Sakson Hukuku ise, Kıta Avrupası Hukuku'nun aksine, tespiti eser sayılabilmeyen zorunlu şartlarından biri olarak kabul etmiştir. İngiliz Hukuku'na göre, bir fikri çalışmanın fikir ve sanat eserleri hukuku kapsamında korumaya tabi olabilmesi, söz konusu çalışmanın kalıcı bir şekilde ifade edilmiş olmalarını gerektirmektedir¹⁶³. Diğer bir ifade ile, İngiliz Hukuku'nda tespit, eserin var sayılabilmeyenin olmazsa olmaz şartı olarak kabul edilmektedir¹⁶⁴.

Anglo-Sakson Hukuku'nda tespit asıl olarak güzel sanat eserleri bakımından zorunlu ise de, bunun yanında edebi eserler ve musiki eserleri bakımından da zorunlu bir şarttır. Söz konusu şart gereğince, gerçekleştirdiği konuşmayı yazılı hale getirmeyen, anlattığı öyküyü yazılı olarak ifade etmeyen, söylediği veya çaldığı şarkıyı kaset, CD vb. ortamlara aktarmayan veya notasyon ile tespit etmeyen kişi, fikir ve sanat eserleri hukukunun bahsettiği korumadan yararlanamayacaktır¹⁶⁵. 1988 tarihli İngiliz Telif Hakları Tasarım ve Patent Kanunu (CDPA)'nın 3(2) hükmü uyarınca edebi eserler, tiyatro eserleri

¹⁶² Ateş, Eser, s. 44.

¹⁶³ Cornish, s. 345.

¹⁶⁴ Ateş, Eser, s. 41.

¹⁶⁵ Cornish, s. 345.

ve musiki eserleri yazılı olarak veya herhangi bir şekilde tespit edilmedikleri sürece koruma kapsamında yer almamaktadır.

Görüleceği üzere, CDPA’da söz konusu eserlerin herhangi bir şekilde ifade edilmesi yeterli bulunmamakta ve açıkça bu eserlerin “tespit” edilmiş olması şartı aranmaktadır. Bu nedenle, İngiliz Hukuku’nda bir eser, yaratıcısının rızasıyla veya rızası dışında maddi bir vasıta üzerinde tespit edilmediği takdirde CDPA tarafından sağlanan korumadan yararlanamayacaktır¹⁶⁶. İngiliz Hukuku’nda eserin tespitine verilen önem o derece yüksektir ki, yaratıcının rızası dışında gerçekleşen tespitlerde dahi, hak sahibinin rızası hilafına tespiti gerçekleştiren kişiye, belirli sınırlamalara tabi tutulmak kaydı ile, hukuki koruma sağlanmaktadır¹⁶⁷.

Amerikan Hukuku’na bakıldığında da, İngiliz Hukuku’na benzer bir şekilde, fikri hakkın doğumu bakımından eserin maddi bir vasıta üzerinde tespit edilmesinin şart olarak koşulduğu görülmektedir¹⁶⁸. Amerikan Telif Hakkı Kanunu’nun 102 (a) hükmü uyarınca, koruma, ancak yaratıcısının ifadesini sabit ve somut vasıtalarla yansıtan özgün fikri ürünlere bahşedilmiştir. Bunun yanında, fikri ürünün, koruma kapsamındaki bir hakka konu olabilmesi için, doğrudan doğruya veya herhangi bir araç vasıtasıyla anlaşılabilen, çoğaltılabilen veya herhangi bir şekilde nakledilebilen bir niteliğe sahip olması gerekmektedir¹⁶⁹. Diğer bir ifade ile, Amerikan Telif Hakkı Kanunu bakımından önem arz eden husus, eserin üçüncü kişiler tarafından herhangi bir şekilde idrak edilebilmesi, tekrarlanabilmesi, çoğaltılabilmesi ve iletilebilmesini sağlayan somut herhangi bir vasıta üzerinde tespit edilmiş olmasıdır.

¹⁶⁶ Ateş, Eser, s. 41.

¹⁶⁷ Cornish, s. 346.

¹⁶⁸ David Nimmer, International Copyright Law and Practice, United States, Vol. 2, New York 1995, s. 15.

¹⁶⁹ Ateş, Eser, s. 42.

İngiliz Hukuku'ndan farklı olarak Amerikan Hukuku'nda, yaratıcısının izni ve muvafakati olmaksızın gerçekleştirilen tespitler üzerinde tespiti gerçekleştiren kişiye koruma kapsamında yer alan bir hak tanınmamıştır¹⁷⁰.

Anglo-Sakson Hukuku'nda hakim olan bu yaklaşımın temel nedeni, eserin eser sahibi ile arasında mevcut olan manevi ilişkiden ziyade, mali niteliği ile algılanmasıdır. Diğer bir ifade ile, eser asıl olarak mali nitelikleri ve değeri ile ön planda olduğundan, esere sağlanan koruma da asıl olarak eser sahibinin mali haklarının korunmasına yöneliktir. Kanaatimizce, Anglo-Sakson Hukuku'nun temel çıkış noktası olan bu yaklaşım nedeni ile, geleneksel olarak, mali açıdan değerlendirme imkanının varlığı, korumanın başlangıcı için şart koşulmuştur. Bu nedenle, bir eser sadece somut olarak tespit edildiği takdirde çoğaltma, yayma, temsil gibi mali hakların kullanılması ve dolayısıyla eserin mali açıdan değerlendirilmesi söz konusu olacağından, tespit sağlanacak korumanın şartı olarak öngörülmüştür.

3. Türk Hukuku

Somutlaşma şartı, Türk Hukuku bakımından ele alındığında, yukarıda belirtmiş olduğumuz eserin kalıcı olarak tespitine ilişkin tartışmanın doktrinde esaslı bir biçimde ele alınmadığı görülmektedir¹⁷¹. Doktrinde bazı yazarlarca tespitin, eser olabilmenin zorunlu şartlarından biri olmadığı dile getirilmiştir¹⁷². Bunun yanında, tespit açıkça zikredilmeksizin, eserin “sahibinin hususiyetini yansıtabilecek kadar şekillenmiş olması” gerekliliği de dile getirilmiştir¹⁷³.

¹⁷⁰ Nimmer, s. 15.

¹⁷¹ Ateş, bu hususa ilişkin bir tartışmanın mevcut olmamasını, eserin somutlaşma şartı bakımından hukukumuzda herhangi bir sorunun bulunmaması gerekçesine bağlamıştır (Eser, s. 57). Yazarın bu görüşü, genel olarak, doğru olmakla birlikte, böyle bir tartışmanın mevcut olmamasını asıl nedeninin Fikri ve Sanat Eserleri Hukuku'nun yeterli ilgiyi görmemiş olması ve bilgi eksikliğinden kaynaklandığı düşüncesindeyiz.

¹⁷² Yusufoglu, Bilgisayar Programları, s. 34 vd.; Esra Dardağan, Fikir ve Sanat Eserleri Üzerindeki Haklardan Doğan Kanunlar İhtilafı, Ankara 2000, 63.

¹⁷³ Tekinalp, Fikri Mülkiyet, s. 97 vd.

Türk Hukuku, Kıta Avrupası Hukuku'nun bir parçası olduğundan, kanaatimizce, eserin kalıcı bir şekilde tespit edilmesi FSEK bakımından zorunlu bir şart olarak kabul edilmemelidir¹⁷⁴. Ancak, önemle belirtmek gerekir ki, tespitin şart olarak kabul edilmemesi; fikrin koruma altına alındığı anlamına gelmemektedir. Aslında, tartışma konusu fikrin korunup korunmayacağı değil; ifadenin ne zaman fikir ve sanat eserleri hukuku kapsamında korunacağı hususudur. Zira, tespit sadece ifadenin kalıcılığına ilişkin bir unsurdur.

Kanaatimizce, Kıta Avrupası Hukuku'nda ve Türk Hukuku'nda kabul edilen görüş daha isabetlidir. Zira, tespitin zorunlu olması halinde doğaçlamalar, konuşmalar gibi anlık değişim ve gelişim gösteren unsurların, salt kalıcı bir vasıta üzerine kayıt edilmemiş olmaları gerekçesi ile, eser olarak kabul edilmemesi anlaşılabilir nitelikte değildir. Bu bakımdan, sadece bir şekilde dış dünyaya aktarılan ve dış dünya tarafından algılanabilen ifadenin varlığı; somutlaşma şartının yerine getirilmesi bakımından yeterli kabul edilmelidir¹⁷⁵. Aksi takdirde, örneğin bir doğaçlama caz parçasının, konser sırasında video vb. şekillerde kaydedilmesi halinde eser olarak korunması söz konusu olabileceken, aynı parçanın herhangi bir kayda konu olmaması nedeni ile fikir ve sanat eseri hukuku kapsamında koruma altına alınmaması gibi garip ve mantık dışı bir sonuca varılacaktır.

Bu noktada değinilmesi gereken bir diğer husus da, niteliği ve yapısı gereği tespiti zorunlu olan eserlerdir. Bu tür eserlerin varlığından söz edilebilmesi için belirli bir tespit varlığı gerektiğinden, korumanın söz konusu olabilmesinin de, doğal olarak, tespit varlığına bağlı olduğunun kabul edilmesi gerekmektedir¹⁷⁶.

Multimedya eserler ile bağlantı ve benzerliklerinin bulunması nedeni ile bilgisayar programlarını ele aldığımızda, kalıcı bir vasıtaya tespit şartının

¹⁷⁴ Aynı yönde bkz. **Ateş**, s. 58 vd.

¹⁷⁵ **Ateş**, Eser, s. 58.

¹⁷⁶ **Tekinalp**, Fikri Mülkiyet, s. 102; **Ateş**, Eser, s. 59.

zorunlu bir şart olarak kabul edilmesi gerektiği görülmektedir¹⁷⁷. Zira, kompleks bir yapıya sahip olan bilgisayar programlarının, sözlü olarak ifade edilmesi mümkün olmadığından, bilgisayar programlarının korunması için, bunların kalıcı bir vasıtaya tespiti zorunluluk arz etmektedir¹⁷⁸.

C. Somutlaşma Şartının Multimedya Eserler Bakımından Değerlendirilmesi

Yukarıda genel hatları ve önemli tartışmaları ile farklı hukuk sistemlerinde ve Türk Hukuku'nda algılanış ve uygulanış biçimini ele aldığımız somutlaşma şartı multimedya eserlerin bazı özellikleri nedeniyle tartışma yaratabilecek niteliktedir. Söz konusu tartışma, asıl olarak tespitin gerekli olup olmadığı ve multimedya eserin bu şartın gerekliliklerini yerine getirip getirmediği noktasında toplanmaktadır.

Yukarıda da belirttiğimiz üzere, kural olarak Türk Hukuku'nda somutlaşma şartının yerine getirilmesi için tespit unsuru aranmamakta; ancak, eserin niteliği ve yapısı itibariyle zorunlu olduğu takdirde tespitin varlığı gerekmektedir. Niteliği ve yapısı gereği tespiti zorunluluk arz eden eserlerden biri olan bilgisayar programları ile benzerliği ve yakın ilişkisi nedeni ile multimedya eserlerin de somutlaşma şartını yerine getirebilmeleri bakımından tespit unsurunun aranması gerektiği düşüncesindeyiz. Bu noktada, tespit unsurunun multimedya eserin özellikleri dikkate alınarak tetkik edilmesi isabetli olacaktır.

Yukarıda da belirttiğimiz üzere, multimedya eserin en önemli unsurlarından biri içeriktir. Ancak, içeriğin arz etmiş olduğu öneme karşın, içerik geleneksel eserlerde olduğu şekilde tespit edilmemiştir¹⁷⁹. Söz konusu

¹⁷⁷ **Yusufoğlu**, Bilgisayar Programları, s. 35.

¹⁷⁸ **Yusufoğlu**, Bilgisayar Programları, s. 35. Yazar, bilgisayar programının, ancak maddi bir şekilde ifadesini bulursa korunma altında olacağını; zira, programın kaynak veya makine kodu olarak kaydedilmiş olması gerektiğini ve salt fikir safhasında kalan programın korunması söz konusu olamayacağını isabetli olarak belirtmiştir.

¹⁷⁹ **Stamatoudi**, s. 39.

tespit eksikliği iki temel nedene dayandırılmıştır. Bunlardan ilki, bilginin ve dolayısıyla içeriğin ve dolayısıyla multimedya eserin gün geçtikçe artan şekilde çevrimiçi hizmetler kullanılarak dolaşmasıdır. Bu durumda, bilgi, içerik ve multimedya eser herhangi bir maddi/somut ortam üzerinde tespit edilmemektedir. Dijitalleşmenin doğurduğu bu sonuç demateriyalizasyon olarak adlandırılmakta olup; bilginin ve verilerin ve dolayısıyla eserlerin giderek somut vasıtalar ile el değiştirmesi demateriyalizasyon ile birlikte azalmaya başlamıştır¹⁸⁰.

Bu noktada, çevrim içi hizmetlerin kullanılması sırasında bilgisayarın RAM belleğine yapılan kayıtların tespit unsurunu karşılayıp karşılamadığına ilişkin olarak yapılan tartışma önem arz etmektedir¹⁸¹. Doktrinde, bilgisayar kullanımı sırasında RAM belleğine bilgisayar tarafından zorunlu ve geçici¹⁸² olarak yapılan kayıtların tespitin bir türü olduğu ileri sürülmüş ve demateriyalizasyonun mevcut olmadığı iddia edilmiştir¹⁸³. Bunun karşılığında ise, geleneksel tespit kavramının kalıcılığı gerekli kıldığı ve RAM belleğine yapılan kaydın kalıcı nitelikte olmadığı ileri sürülmüştür.

Multimedya eserlerin tespit unsuru bakımından değerlendirilmesinde göz önünde bulundurulması gereken bir diğer husus da, interaktifliktir. Yukarıda da incelediğimiz üzere, interaktiflik kullanıcıya eser üzerinde değişiklik yapma imkanı tanımaktadır. Bu durumda, kullanıcı multimedya eserin içeriğini değiştirme, yeniden düzenleme, söz konusu içeriğe ekleme yapma vb. imkanlara sahip olmaktadır. Kullanıcının sahip olduğu bu imkanlar, eserin kalıcı nitelikte

¹⁸⁰ **Stamatoudi**, s. 39.

¹⁸¹ Bilgisayarın RAM belleğine yapılan kayıtlar, aynı zamanda, Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu kapsamında koruma altında olan eserlerin bilgisayarda görüntülenmesi, oynatılması veya çalınması durumunda söz konusu olmakta ve doktrinde bu geçici kayıtların çoğaltma hakkının kullanımı olarak kabul edilip edilmeyeceği tartışılmaktadır (konu ile ilgili ayrıntılı bilgi için bkz. **Yalçın Tosun**, Caching ve Hukusal Çözüm Önerileri, İnternet ve Hukuk, İstanbul 2004, s. 539).

¹⁸² Bilgisayar, kullanım esnasında görüntülenene, oynatılan, çalıştırılan dosyayı otomatik olarak RAM belleğine kaydetmekte; bu kayıt sadece elektrik bağlantısının devamı süresinde bilgisayar tarafından saklanmakta ve bağlantının sonlandırılmasıyla silinmektedir.

¹⁸³ **Torremans/Holyoak**, s.499.

olmasını gerekli kılan tespit unsuru ile doğal olarak çelişmektedir¹⁸⁴. Diğer bir ifade ile, geleneksel anlamda tespit, sadece eseri meydana getiren unsurların ve parçaların tespiti olarak değil, bizzat eserin kalıcı ve sabit bir biçimde tespit edilmesini gerekli kılmaktadır. Ancak, yeni teknolojilerin ortaya çıkması ve gelişmesi, tüm kavramlar üzerinde yarattığı etkiyi, tespit kavramı üzerinde de yaratmış; bu kavramın daha geniş bir şekilde algılanmasına olanak sağlamıştır. Bu gelişmeler sonucunda, ortaya çıkan yeni eser türlerinin ve geleneksel eser türlerinin yeni görünümünün fikir ve sanat eserleri hukuku kapsamında korunmasını sağlamak amacı ile tespit kavramı, kalıcılık ve sabitlik gereksinimlerini bir kenara bırakmıştır¹⁸⁵.

Bu durumda, yeni gelişmeler ışığında, mevcut tespit unsurunun ve dolayısıyla somutlaşma şartının şekil değiştirmesi ve daha geniş olarak yorumlanması zorunluluğu söz konusudur. İnteraktiflik ve demateryalizasyon nedeni ile multimedya eserlerin somutlaşma şartını yerine getirmediği sonucuna varılmasının isabetli olmayacağı kanaatindeyiz.

III. FSEK’te Sayılan Eser Türlerinden Birine Dahil Olma Şartı

A. Genel Olarak

Fikir ve sanat eserleri hukuku kapsamında sağlanan koruma, eser olarak nitelendirilen fikri çalışma üzerinde yaratıcısına ve hak sahibine tek hak tanıdığından, bahsedilen hakkın ve korumanın kapsamının ve hakkın konusunun sınırlandırılabilmesi amacı ile yukarıda açıkladığımız somutlaşma şartının yanında, belirli eser türlerinden birine dahil olma şartı da öngörülmüştür. Diğer bir deyişle, fikrin ifadeye dönüşmesi yeterli görülmemiş; bu ifadenin de belirli şekilde yapılması gerekli kılınmış ve eserler gruplara ayrılmıştır¹⁸⁶.

¹⁸⁴ Stamatoudi, s. 40.

¹⁸⁵ Stamatoudi, s. 40.

¹⁸⁶ Ateş, Eser, s. 119.

Bu grupta, farklı eser türleri arasındaki farklılıkların sonucu olarak ortaya çıkmış ve etkili bir koruma sistemi oluşturulabilmesi amacı ile fikir ve sanat eserleri hukukunun gelişim süreci içerisinde kendini göstermiştir¹⁸⁷. Başlangıçta, matbaacılığın gelişimi ile ortaya çıkan koruma sisteminin doğal olarak edebi ürünleri koruduğu; sonraki dönemde ise musiki, güzel sanat, fotografik, sinematografik eserlerin ortaya çıktığı ve dolayısıyla eserlerin gruplara bölüdüğü görülmektedir¹⁸⁸.

Gelişim durmaksızın devam ettiğinden, yeni eser türlerinin ortaya çıkması da kaçınılmazdır. Özellikle, bilgisayar teknolojisinin gelişimi karşısında ortaya çıkan yeni mecralar ve yeni ifade biçimlerinin¹⁸⁹ mevcut eser türleri ile tam olarak uyuşmaması koruma kapsamı bakımından sorun yaratmış ve halen yaratmaktadır. Önce bilgisayar programları, sonrasında ise veritabanları bakımından farklı koruma rejimleri öngörülmesi gerekliliğinin ortaya çıkması sonucunda, bu tür eserlere özgü koruma sistemleri benimsenmiştir. Ancak, her iki eser için de ayrı bir eser kategorisi düzenlenmemiş; bilgisayar programları ilim edebiyat eserleri içerisinde, veritabanları ise derleme eserler içerisinde kabul edilmiştir. Buna karşın, aşağıda detaylı bir biçimde ele alacağımız üzere, söz konusu eserler, yapıları gereği, dahil oldukları eser kategorileri içerisindeki diğer eserlerden açıkça farklılaşmaktadır.

Teknolojik gelişmenin ortaya çıkardığı multimedya eserlerin fikir ve sanat eserleri hukuku kapsamında koruma altına alınabilmesi, bu tür eserlerin Kanunkoyucu tarafından belirlenen eser kategorilerinden birine dahil olmasını gerekli kılmaktadır. Ancak, yukarıda da belirttiğimiz üzere, gelişim sonucunda meydana gelen yeni eser türleri, mevcut eser kategorileri ile tam olarak örtüşmemekte ve yapıları uyarınca, farklı bir koruma rejimini gerektirmektedir.

FSEK ile getirilen sisteme bakıldığında, eser kategorilerinin “ilim ve edebiyat eserleri”, “musiki eserleri”, “güzel sanat eserleri” ve “sinema eserleri”

¹⁸⁷ Ernst E. Hirsch, Fikri ve Sınai Haklar (Anılış: Fikri ve Sınai Haklar), Ankara 1948, s. 142.

¹⁸⁸ Hirsch, Fikri ve Sınai Haklar, s. 142.

¹⁸⁹ Ateş, bu tür eserleri enformatik eserler olarak adlandırmaktadır (bkz. Eser, s. 119-120).

olarak dörde ayrıldığı görülmektedir¹⁹⁰. Kanunkoyucu tarafından belirlenen bu kategoriler *numerus clausus* olarak sayılmıştır. Diğer bir ifade ile, FSEK’te belirtilen söz konusu eser türleri haricinde yeni bir eser grubu oluşturulması mümkün değildir. Bunun doğal sonucu olarak, söz konusu eser türlerinden herhangi birine dahil olmayan fikri ürünlerin, fikir ve sanat eserleri hukuku kapsamında korunması da mümkün olmayacaktır. Bu nedenle, yeni ortaya çıkan eserlerin koruma altına alınabilmesi için, bu eserlerin söz konusu kategorilerden birine dahil olması gerekmektedir.

FSEK’in yukarıda belirtilen kategorilerin ayrımını hangi kıstasları temel alarak gerçekleştirdiği, farklı kriterlerden yararlanıldığı anlaşılmakta ise de, tam olarak açık değildir¹⁹¹. Bunun yanında, eser kategorileri altında örnek olarak sayılan eser türlerinin belirlenmesinde de farklı kriterlere başvurulmuştur¹⁹². Örneğin, ilim ve edebiyat eserleri başlığı altında sıralanan eserler incelendiğinde, hem dil ve hareket gibi ifade vasıtaları ile meydana getirilen eserlerin, hem de bilimsel ve teknik içeriğe sahip olan eserlerin kapsama alındığı görülmektedir. Benzer bir şekilde sinema eserleri bakımından sinematografik tekniğe göre meydana getirilme; musiki eserleri bakımından belirli bir ifade biçimine sahip olma kriterleri göz önüne alınmıştır¹⁹³.

Kanunkoyucu sınırlı olarak belirlediği eser kategorilerinden birine dahil olma şartını ortaya koyduğundan ve her bir kategori için belirli kriteri esas aldığından, söz konusu eser kategorilerinden birine dahil olma şartının belirlenen kriterler de dikkate alınarak multimedya eserler bakımından ele alınması gerekmektedir. İşbu çalışmamız içerisinde, bu doğrultuda yapılacak

¹⁹⁰ Belirtilen bu eser türlerinin yanı sıra, FSEK’in 6. maddesinde “İşlenme ve Derlemeler” ayrı bir alt başlık olarak düzenlenmiştir. Ancak temelde, işlenme eserler aslında var olan eser türlerine dahil eserlerin ifade biçimlerinin değiştirilmesi vasıtası ile meydana getirilmekte, derlemeler ise var olan eser türlerine dahil eserlerin bir araya getirilmesi ile oluşturulmaktadır. Bu durumda, her ne kadar Kanunkoyucu tarafından ayrı bir başlık altında, farklı bir eser türü imiş gibi düzenlenmiş ise de, işlenme ve derleme eserler var olan eser kategorilerine dahil eserlerin türevi niteliğinde olduğundan, ayrı bir eser kategorisi olarak kabul edilmemektedir (Ateş, Eser, s. 121).

¹⁹¹ Ateş, Eser, s. 121.

¹⁹² Ateş, Eser, s. 121; Arslanlı, s. 17; Ayiter, s. 47; Erel, Fikir ve Sanat Hukuku, s. 38.

¹⁹³ Ayiter, s. 47; Erel, Fikir ve Sanat Hukuku, s. 38.

incelemede, tüm eser kategorileri değil, sadece multimedya eserlerin kapsamında yer aldığı düşünülebilecek nitelikteki eser kategorileri irdelenecektir.

B. FSEK ile Belirlenen Eser Türlerinin Multimedya Eser Bakımından Analizi

Yukarıda da belirttiğimiz üzere, multimedya eserlerin FSEK içerisinde belirlenen eser kategorilerinden birine dahil olup olmadığı hususu incelenirken, sadece multimedya eserler ile benzerlik arz eden eser kategorileri ve eser kategorileri içerisinde yer alan eser türleri ele alınacaktır. Bu inceleme gerçekleştirilirken, multimedya eserlerin yapısı ve yaradılış süreci nazara alınarak, FSEK ile düzenlenmiş eser kategorileri ve mevcut eser türlerinden, multimedya eserler bakımından benzerlik arz eden ve bu nedenle multimedya eserlerin içerisine dahil olabileceği düşünülen eser kategori ve türleri ele alınacaktır.

1. Bilgisayar Programları

a. Bilgisayar Programı Nitelendirmesinin Uygunluğu

Daha önce de ifade ettiğimiz üzere, multimedya eserin unsurlarından biri olan bilgisayar programları, multimedya eserin işlevinin yerine getirilebilmesi bakımından vazgeçilemez niteliktedir. Zira, multimedya eserin kullanıcı tarafından kullanılmasını ve interaktif hale gelmesini sağlayan bilgisayar programıdır¹⁹⁴. Multimedya eserler, dijital olarak meydana getirilmekte ve dijital ortamda kullanıcıya sunulmakta olduğundan; dijitalliğin temel unsuru olan bilgisayar programları multimedya eserler bakımından büyük önem arz etmekte ve hatta multimedya eserin işlevselliği, birlikte sunulduğu bilgisayar programının mimarisine dayanmaktadır¹⁹⁵. Bu niteliğin bir sonucu ve gereği

¹⁹⁴ Deprez/Fauchaux, s. 49; Stamatoudi, s. 152.

¹⁹⁵ Strowel/Triaille, s. 357. Multimedya eseri oluşturan öğeler, eserin çalışmasını sağlayan bilgisayar programı ile uyumlu olacak şekilde tasarlanmalı ve düzenlenmelidir. Bu bakımdan,

olarak, multimedya eser ile onun bir unsuru olan bilgisayar programı birlikte tek bir ürün olarak pazarlanmaktadır. Multimedya eser ile bilgisayar programının bu mecburi birlikteliği, multimedya eserlerin bilgisayar programı olarak nitelendirilip nitelendirilemeyeceği sorusunu doğurmaktadır.

Burada iki temel yaklaşım söz konusudur. İlk olarak, multimedya eserin, bilgisayar programından herhangi bir farklılık arz etmediği; ikinci olarak ise, multimedya eserin, bilgisayar programına nazaran daha ek niteliğe sahip olduğu ancak, bu ek niteliklerin bilgisayar programının yanında ikincil nitelikte olduğu düşünülebilir¹⁹⁶. İlk düşüncenin kabulü halinde, multimedya eserler gelişmiş ve sofistike bilgisayar programları olarak nitelendirilecektir¹⁹⁷. Diğer bir deyişle, bu düşüncenin kabulü durumunda, multimedya eser, bilgisayar programı kapsamı içerisinde kalmayan bazı ek unsurları ile birlikte, bilgisayar programı olarak korunacaktır.

İkinci ihtimalde, yani multimedya eserin bilgisayar programına nazaran ek özelliklere sahip olduğunun kabulü halinde ise, bilgisayar programı için öngörülen koruma, söz konusu ek unsurlar kendi başlarına ayrı bir eser meydana getirmediği takdirde, ek unsurları da kapsayacaktır¹⁹⁸. Söz konusu her iki yaklaşımın yerindeliliğinin tetkik edilmesi, bilgisayar programı ve multimedya eser tanımlarının incelenmesi neticesinde ortaya çıkacaktır.

Yukarıda da belirttiğimiz üzere, bilgisayar programlarına ilişkin ulusal ve uluslararası yasal düzenlemeler incelendiğinde, bilgisayar programına ilişkin olarak tam bir tanım verilmesinden kaçınıldığı görülmektedir. AB içerisinde

multimedya eserin yapısının ve düzenlenme şeklinin bir bölümü, eserin çalıştırılmasında kullanılan bilgisayar programı tarafından belirlenmektedir. Ancak, bilgisayar programının, multimedya eserin yaratıcısı tarafından ihtiyaçlarına yönelik olarak önceden hedeflenmiş ve belirlenmiş bir senaryoya göre hareket ettiği gerçeği de göz ardı edilmemelidir.

¹⁹⁶ **Andrés/Sirinelli**, s. 41; **Stamatoudi**, s. 152; **Pascal Vieira**, La Complexité Juridique des Jeux Vidéo; Université Paris II Phanteon Assas – DESS Droit du Multimédia et d'Informatique, Promotion 2002 – 2003; s 50.

¹⁹⁷ **Stamatoudi**, s. 152-153.

¹⁹⁸ **Andrés/Sirinelli**, s. 58. Yazar, multimedya eserin bilgisayar programı olarak nitelendirilen bölümüne bilgisayar programları için öngörülen koruma sistemi uygulanırken; geri kalan kısmının ise genel hükümlere tabi tutulmasının mümkün olduğunu belirtmiştir. **Vieira**, s.51.

bilgisayar programlarının korunması konusunda yeknesaklaşma amacı ile çıkarılan Bilgisayar Programları Direktifi'nde dahi kesin bir tanımın yapılmasından kaçınıldığı anlaşılmaktadır. Yasama organlarının bu tavrının temel gerekçesi, teknoloji ile paralel bir şekilde gelişen bilgisayar programları için belirlenecek kesin bir tanımın, gelecekte ortaya çıkabilecek gelişmeler karşısında yetersiz kalmasından kaçınmak isteğidir¹⁹⁹. Ancak, FSEK'in 1B/g maddesinde, bu yaklaşımın aksine, bilgisayar programlarına ilişkin bir tanım getirilmiş ve bilgisayar programının 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 kapsadığı ifade edilmiştir.

Bu doğrultuda, bilgisayar programının tanımı, belirli bir sonuca ulaşmak veya belirli bir fonksiyonu göstermek için kodlanmış olan komutların bir araya getirilmiş dizisi olarak yapılabilir²⁰⁰. Söz konusu tanımdan da anlaşıldığı üzere, bilgisayar programının görevi, bilgisayar sisteminin özel bir görev veya işlemi yerine getirmesidir. Bilgisayar, donanım ve yazılım olmak üzere, iki parçadan oluşur. Donanım, bilgisayarın diğer bir ifade ile, makinenin kendisi; yazılım ise, bilgisayar sisteminin çalışmasını sağlayan talimatlar bütünüdür²⁰¹.

Bilgisayar programın yerine getirmesi gereken fonksiyonlar, teknik ihtiyaçlar ve kullanıcının gereksinimleri çerçevesinde şekillenmekte ise de, söz konusu fonksiyonlar teknik ve işlevsel olmaları nedeni ile aynı ortak temelde buluşmaktadırlar²⁰². Bilgisayar programlarını geleneksel eser türlerine nazaran

¹⁹⁹ İngiltere'de 1988 yılındaki kanundan önce bilgisayar programı, bilgisayarın işlemlerini kontrol eden kod halindeki komutlar olarak kabul edilmiş idi. Ancak teknolojik gelişmeler karşısında bu tanımın yetersiz kalması ve programların mutlaka "kod" olarak yazılması zaruretinin ortadan kalkması ihtimali karşısında, 1988'deki kanunda herhangi bir tanım verilmemiş kanunun bu konuda esnek kalması tercih edilmiştir. Bu yüzden doktrinde, bilgisayar programlarının: "bilgisayarı kontrol eden komutlar" olarak kabul edilmesi daha doğru sayılmıştır. **Laddie/Prescot/Vitoria**, s. 807; **Bainbridge**, s. 48. Fransa'da da kanunda bilgisayar programlarının tanımı verilmemiştir; **Bertrand**, s. 554.

²⁰⁰ **Yusufoğlu**, Bilgisayar Programları, s. 3; **Stamatoudi**, s. 154.

²⁰¹ **Yusufoğlu**, Bilgisayar Programları, s. 3.

²⁰² **Stamatoudi**, s. 154. Yazar, bilgisayar programlarının işlevsel niteliğini vurgulamak amacı ile "alet" ("*tool*") ifadesini kullanmaktadır. Aynı yönde bkz. **Antoine Latreille**, The legal classification of multimedia creations in French law, Copyright in the new digital environment,

işlevsel kılan bu temeldir. Bu işlevsel özellikleri nedeni ile bilgisayar programları, modern çağa ait bilgisayar tabanlı yeni eserlerin yaratım ve kullanım süreci içerisinde, görevlerin yerine getirilmesine aracılık etmektedir²⁰³. Bilgisayar programlarının bu işlevi, multimedya eserler bakımından da söz konusu olmaktadır. Zira, multimedya eserin içeriğini yöneten ve interaktifliği sağlayan bilgisayar programıdır.

Bilgisayar programının bu işlevsel niteliğinin aksine, multimedya eserlerde artistik bir katkı bulunmaktadır²⁰⁴. Diğer bir ifade ile, bilgisayar programlarından farklı olarak, multimedya eser sadece zeka ile değil, hayal gücü de kullanılarak meydana getirilmektedir²⁰⁵. Bilgisayar programının işlevsel niteliği ön planda iken, multimedya eserin içeriğini kullanıcıya sunuş biçimi, sadece işlevsel niteliğinin ön planda olmadığını ortaya koymaktadır²⁰⁶.

Farklı eser türlerini birleştirerek multimedya eserlerde olduğu gibi aynı anda farklı ifade şekillerini kullanma, çeşitli veri ve eserlerin bir araya getirilmesi suretiyle bir kompleks bir yapıyı ortaya çıkarma hususu bilgisayar programlarının tanımında mevcut değildir. Diğer bir ifade ile, bilgisayar programı ifade şekli çeşitliliğini gerektirmemekte olup; resim, yazı, müzik ve benzeri unsurlar, bir şekilde bilgisayar programına bağlanmış veya ona dahil olmuş olsa dahi, bu durum bilgisayar programının işlevi ve görevi bakımından önem arz etmemektedir²⁰⁷. İşte bu noktada, bilgisayar programı ile multimedya eser tanımları birbirinden ayrılmaktadır. Zira, yukarıda da belirttiğimiz üzere, multimedya eserlerin temel unsurlarından biri olan içerik, farklı ifade biçimlerini, yani resim, video, müzik, yazı vb. unsurları barındırmakta ve bu farklılık multimedya eseri var etmektedir. Oysa, ifade biçimlerinin çoğulluğu,

London 2000, s. 66; **Alexandra Touboul**, Les Créateurs Multimédia (droit d'auteurs et droit sociaux), Espaceculture cycle d'information (droit&culture) Etape 15, 2005, s. 8.

²⁰³ **Andrés/Sirinelli**, s. 66; **Stamatoudi**, s. 154; **Vieira**, s.51.

²⁰⁴ **Galopin**, s. 21.

²⁰⁵ **Latreille**, s. 66; **Vieira**, s.51.

²⁰⁶ **Andrés/Sirinelli**, s. 44; **Commission sur les Aspects Juridique des Œuvres Multimédia**, s. 18; **Touboul**, s. 8.

²⁰⁷ **Stamatoudi**, s. 154; **Touboul**, s. 8.

bilgisayar programları bakımından herhangi bir öneme sahip değildir²⁰⁸. Diğer bir ifade ile, multimedya eserler bakımından büyük önemi haiz içeriğe ilişkin hiçbir husus, bilgisayar programları için öngörülen tanıma dahil edilmemiştir.

Bilgisayar programı içerisinde bulunan farklı ifade biçimlerine sahip unsurlar, sadece küçük bölümleri oluşturmaktadır. Gerçekte söz konusu unsurlar bilgisayar programları açısından, multimedya eserin aksine, ikincil bir işlev görmekte ve çoğunlukla dekoratif nitelikten öteye gidememektedir²⁰⁹. Multimedya eserde ise, farklı ifade biçimlerine sahip unsurların tek bir kaynak üzerinde bir araya getirilmesi, multimedya eserin tanımından kaynaklanan bir zorunluluk ve hatta multimedya eserin amacı ve multimedya (çoklu ortam) teriminin gereğidir. Bu bakımdan, multimedya eser, teknik alt yapısından ayrı bir şekilde değerlendirildiğinde dahi, yaratıcı fikri çalışmanın varlığı şartına bağlı olarak, eser niteliğini korumaktadır²¹⁰. Bu nedenle, multimedya eserin asıl önemi, birlikte pazara sunulduğu bilgisayar programından ziyade içeriğinde ortaya çıkmaktadır²¹¹.

Sonuç olarak, multimedya eser ile bilgisayar programı arasında oldukça yakın bir ilişki mevcut olmasına karşın, temel özellik ve amaçları bakımından kesin çizgiler ile birbirinden ayrılan bu iki eserin tanımlarının örtüştüğünün kabul edilemeyeceği düşüncesindeyiz²¹². Ancak, mevcut fikir ve sanat eserleri hukuku kapsamında, multimedya eserler bakımından ayrı bir tanım ve koruma öngörülmediğinden, multimedya eserin bilgisayar programı olarak nitelendirilmesi ve korunması mümkündür.

²⁰⁸ **Andrès/Sirinelli**, s. 45; **Commission sur les Aspects Juridique des Œuvres Multimédia**, s. 18.

²⁰⁹ **Stamatoudi**, s. 154-155.

²¹⁰ **Stamatoudi**, s. 155; **Vieira**, s.52.

²¹¹ **Strowel/Triaille**, s. 357. Yazar, multimedya eserin kullanımına imkan veren bilgisayar programını, eserin “marjinal” ögesi olarak tanımlamış ve esas değerini multimedya eser içeriğinde toplanan unsurların kalitesine bağlı olduğunu ifade etmiştir.

²¹² **Galopin**, s. 21.

b. Bilgisayar Programları İçin Öngörülen Koruma Sisteminin Uygunluğu

Bilgisayar programları ve multimedya eserlerin tanımları bakımından yapılan karşılaştırmanın yanı sıra, bilgisayar programları için öngörülen koruma sistemi multimedya eserlerin özellikleri ve ihtiyaçları bakımından değerlendirilmelidir. Zira, bilgisayar programlarına sağlanan koruma, multimedya eserlerin bilgisayar tabanlı yaratımlar olduğu göz önüne alındığında, multimedya eserlere sağlanacak koruma için olası bir adaydır²¹³. Ancak, söz konusu koruma sisteminin, gereklilikleri yeterli şekilde karşılayıp karşılamadığı tartışılmalıdır. Bu noktada, bilgisayar programları bakımından öngörülen koruma sistemi içerisinde eser sahibinin haklarının sınırlandırılmasına yönelik olarak yer alan ve fakat multimedya eserlerin yapısı, amacı ve fonksiyonu ile örtüşmeyen ve dolayısıyla sorun teşkil edebilecek bazı hususlar üzerinde durulması isabetli olacaktır.

i. Tersine Mühendislik

Fikir ve Sanat Eserleri Hukuku ile öngörülen koruma sistemi, bilgisayar programları bakımından, duyulan ihtiyaçlar neticesinde değişmek durumunda kalmıştır. Bu değişimin en önemli yansıması “tersine mühendislik” (“*reverse engineering*”) müessesesidir²¹⁴. Tersine mühendislik, var olan bir bilgisayar programından yola çıkılarak, söz konusu bilgisayar programının kaynak koduna dönüştürmek ve programın nasıl yapıldığı ve nasıl çalıştığına ilişkin bulguları elde etmek ve bu bulgulara dayanan yeni bir eser üretmek sürecini ifade etmektedir²¹⁵. Bu şekilde, bilgisayar programının kullanıcısı bilgisayar programının üretilmesinde yatan fikri ve çalışma felsefesini ortaya çıkarmakta

²¹³ **Stamatoudi**, s. 157.

²¹⁴ Tersine mühendislik müessesesinin ortaya çıkış ve gelişim süreçlerine ilişkin daha detaylı bilgi için bkz. **Yusufoğlu**, Bilgisayar Programları, s. 114 vd.

²¹⁵ **Torremans/Holyoak**, s.504; **Yusufoğlu**, Bilgisayar Programları, s. 115; **Bainbridge**, s.218-220; **Terence Prime**: European Intellectual Property Law, Hants 2000, s. 253-255; **Bensoussan**, s.47.

ve programın yapısından bağımsız hale getirdiği fikri yeni bir programın yapımında kullanabilmesini mümkün kılmaktadır.²¹⁶

AB Bilgisayar Programı Direktifine dayanan hukuk sistemlerinde, tersine mühendislik, sadece birlikte işlerliğin sağlanması, yani yeni üretilecek bilgisayar programının üzerinde terinse mühendislik çalışması yapılan program ile uyumlu çalışmasının sağlanması amacı ile kullanılabilir.²¹⁷ Türk Hukuku'nda da FSEK'in 38/5 hükmü AB düzenlemeleri ile paralel bir şekilde tersine mühendislik müessesesini düzenlemektedir. Tersine mühendislik, yapısı gereği, eser sahibinin haklarına getirilmiş bir sınırlama olarak karşımıza çıkmaktadır.

Kaynak koda dönüştürme işlemi, yani tersine mühendislik müessesesi multimedya eserler bakımından çok uygun görünmemektedir.²¹⁸ Zira, multimedya eserin, üzerinde çalıştırılacağı donanım ile uyumlu olmadığı durumlarda, bu uyumsuzluk, eserin kendisinden ziyade eserin içersine yerleştirilmiş bilgisayar programına ilişkin bir sorun yaratmaktadır.²¹⁹ Multimedya eser içerisinde yer alan görsel efektler, ses, görüntü, metin ve benzeri unsurlara ilişkin derlemeler bakımından kaynak koda dönüştürülme söz konusu olmadığından, multimedya eserin üzerinde çalıştırılacağı donanım ile uyumu sadece multimedya eserin teknik yapısı ile ilgilidir.²²⁰ İçerikte yer alan unsurların arkasında yatan fikir, sadece multimedya eserin görüntülenmesi ile ortaya çıkacaktır. Zira, multimedya eserin amacı içeriğinde yer alan unsurlara kullanıcı tarafından ulaşılması olduğundan, içeriğin seçimi ve düzenlenmesine ilişkin fikir eserin kullanımı ile ortaya çıkmaktadır.

²¹⁶ **Stamatoudi**, s. 157.

²¹⁷ **Yusufoğlu**, Bilgisayar Programları, s. 115; **Touboul**, s. 9.

²¹⁸ **Andrès/Sirinelli**, s. 44; **Commission sur les Aspects Juridique des Œuvres Multimédia**, s. 18; **Touboul**, s. 9.

²¹⁹ **Andrès/Sirinelli**, s. 44; **Commission sur les Aspects Juridique des Œuvres Multimédia**, s. 18.

²²⁰ **Stamatoudi**, s. 158; **Vieira**, s. 52.

Bilgisayar programları için öngörülen koruma sisteminin multimedya eserin bütünü üzerinde uygulanması durumunda, tersine mühendislik belirli sınırlamalar ile hukuka uygun kabul edilecek ve kaynak koda dönüştürme işlemi neticesinde içerikte yer alan eser birliğinde zarar meydana gelecektir²²¹. Zira, kaynak kodunu çözümlmek için yapılan her girişim, zorunlu olarak, eser içeriğinde dijitalize edilmiş bir biçimde yer alan unsur ve eserlere erişme imkanı vermektedir²²². Dolayısıyla, kaynak koda erişim sırasında, içerikte yer alan unsurlar ile dijital kodlar kolayca ayrıştırılabilmekte ve bu unsurlar farklı bir program ile çalışan farklı bir multimedya eser içerisinde kullanılabilir hale gelebilmektedir²²³. Bu şekilde, birbirine benzer bir multimedya eserin meydana getirilmesi riski söz konusu olabilecektir; daha doğrusu benzer bir multimedya eserin meydana getirilmesi riski artacaktır.

Bunun yanında, birlikte işlerliğin sağlanması amacı ise, multimedya eserler bakımından önemli değildir²²⁴. Zira, yukarıda da belirttiğimiz üzere, birlikte işlerlik asıl olarak multimedya eserin çalışmasını sağlayan bilgisayar programı bakımından önem arz etmektedir. Belirtilen bütün bu hususlar, bilgisayar programları için öngörülen koruma sistemi içerisinde istisna olarak yer alan tersine mühendislik ve kaynak koda dönüştürme müesseselerinin, multimedya eserlerin yapısına uygun olmadığını ortaya koymaktadır.

ii. Yedekleme Kopyası Alma ve Hataları Düzeltme Hakları

Bilgisayar programları için öngörülen koruma sisteminde eser sahibinin haklarına getirilen bir diğer sınırlama da, lisanslı kullanıcıya sağlanan yedekleme kopyası alma ve hataları düzeltme hakkıdır²²⁵. Hataları düzeltme hakkı FSEK m. 38/3 hükmünün birinci cümlesinde düzenlenmiştir. AB

²²¹ Stamatoudi, s. 158.

²²² Andrès/Sirinelli, s. 44; Commission sur les Aspects Juridique des Œuvres Multimédia, s. 18.

²²³ Stamatoudi, s. 158. Andrès/Sirinelli, s. 44-45; Commission sur les Aspects Juridique des Œuvres Multimédia, s. 18.

²²⁴ Stamatoudi, s. 158.

²²⁵ Bu konuda detaylı bilgi için bkz. Yusufoglu, Bilgisayar Programları, s. 109 vd.

Bilgisayar Programları Yönergesi'nin giriş kısmında yer alan 18 numaralı gerekçe ile uyumlu bir şekilde düzenlenmiş olan söz konusu hükme göre, "Bilgisayar programını yasal yollardan edinen kişinin programı yüklemesi, çalıştırması ve hataları düzeltmesi sözleşme ile önlenemez". Yedekleme kopyası alma hakkı da, AB Yönergesi'nin 5/2 maddesi ile uyumlu bir şekilde FSEK 38/3. maddesinin 2. cümlesi ile düzenlenmiştir. Söz konusu hüküm uyarınca, "bilgisayar programının kullanımı için gerekli olduğu sürece, bilgisayar programını kullanma hakkına sahip kişinin bir adet yedekleme kopyası yapması sözleşme ile önlenemez".

Yukarıda belirtilen hükümler doğrultusunda bilgisayar programının lisanslı kullanıcıya sağlanan yedekleme kopyası alabilme ve programda bulunan olası hataları düzeltebilme hakları da multimedya eserler bakımından sorun teşkil etmektedir²²⁶. Zira, temelde bilgisayar programlarına benzerlik arz etmekte ise de, multimedya eser aslında amaç ve fonksiyon bakımından açıkça farklılaşmakta; bilgisayar programlarının aksine zorunlu veya acil teknik veya işlevsel bir fonksiyon üstlenmemektedir. Multimedya eser amaç ve fonksiyonu itibariyle, bilgisayar programından ziyade geleneksel eser türlerine yakınlaşmaktadır. Bu bakımdan, nasıl ki bir kitabı alan kişiye kitabın yanması, yırtılması ve sair durumlara karşı önlem olarak, kitabın bir kopyasını alma imkanı tanınmıyorsa, multimedya eserin de kopyalanmasına izin verilmemesi gerekmektedir²²⁷.

Aynı şekilde, multimedya eserler ile bilgisayar programları arasındaki farklılığın neticesi olarak, kullanıcıya sağlanan hataları giderme hakkı da multimedya eserler ile uyuşmamaktadır. Bu hakkın tanınmasındaki amaç, tersine mühendisliğe benzer bir şekilde birlikte işlerliğin sağlanması ve var olan sorunların giderilmesidir. Bu bakımdan, yukarıda da belirttiğimiz üzere, hataların giderilmesi multimedya eserin yapısına uygun değildir. Zira, multimedya eserin işlerliğinde var olan bir sorun, aslında multimedya eserin çalışmasını sağlayan bilgisayar programından kaynaklanmaktadır²²⁸.

²²⁶ **Andrès/Sirinelli**, s. 45; **Stamatoudi**, s. 159; **Vieira**, s. 51.

²²⁷ **Stamatoudi**, s. 159.

²²⁸ **Vieira**, s.52.

c. Değerlendirme

Multimedya eserlerin dijital olmaları, yani bilgisayar programları gibi kod ile yazılmaları, onların bilgisayar programı olarak nitelendirilmelerini gerektirmemektedir. Bilgisayar programı, multimedya eserin önemli bir kısmını oluşturmasına karşın, diğer öğeleri ortadan kaldırmamakta; diğer bir ifade ile esas unsurunu oluşturmamaktadır²²⁹. Multimedya eserleri bilgisayar programı olarak nitelendirmek, onun önemli unsurlarını göz ardı etmek ve uygun olmayan bir koruma sistemini sağlamak anlamına gelecektir²³⁰. Bilgisayar programları ile multimedya eserler arasındaki ilişki içerisinde, her ikisinin de ortak amacı, multimedya eserin içeriğinde yer alan materyallerin çalıştırılması ve yönetilmesidir²³¹.

Multimedya eser ile bilgisayar programının birlikteliğini sağlayan bu ortak amaç, bu iki eser türü arasındaki yapısal farklılıkları gidermemektedir. Bu nedenle, söz konusu iki farklı eser türünün tek bir koruma rejimine tabi tutulması mümkün değildir²³². Multimedya eserler, hem işlevsel, hem de yaratıcı boyutları nazara alınarak ve her iki boyutu da kapsayacak şekilde korumaya tabi tutulmalıdır. Bilgisayar programları bakımından öngörülen koruma sistemi, bu gereksinimi karşılayamamaktadır.

2. Derleme Eserler

Multimedya eserlerin, bazı yönleri ile benzerlik arz ettiği bir diğer eser türü ise derleme eserlerdir. Gerçekte, FSEK içerisinde “işlenme eserler” başlığı altında, işlenme eser türlerinden biri olarak 6. madde içerisinde sayılan derlemeler, FSEK’in 1/B maddesinin (d) bendinde “*özgün eser üzerindeki*

²²⁹ Andrés/Sirinelli, s. 58; Commission sur les Aspects Juridique des Œuvres Multimédia, s. 19; Touboul, s. 9.

²³⁰ Andrés/Sirinelli, s. 58.

²³¹ Stamatoudi, s. 164.

²³² Stamatoudi, s. 164; Touboul, s. 9.

haklar saklı kalmak kaydıyla, ansiklopediler ve antolojiler gibi muhtevası seçme ve düzenlemelerden oluşan ve bir düşünce yaratıcılığı sonucunda oluşan eser” olarak tanımlanmıştır. Derlemeler ile multimedya eserler arasındaki en önemli benzerlik, multimedya eserlerde olduğu gibi derlemelerde de orijinalliğin içeriğin seçilmesi ve düzenlenmesinde aranmasıdır²³³. Bu bakımdan, multimedya eserin derlemeler kapsamında yer alıp almadığı ve derlemeler için öngörülen koruma sisteminin multimedya eserler bakımından uygun olup olmadığının incelenmesi gerekmektedir. Ancak, yapılacak bu incelemede derlemelerin bir türü olarak karşımıza çıkan ve ancak arz ettikleri özellikler nedeni ile ayrı bir koruma sistemine tabi tutulan veri tabanları ele alınmamalı; ayrı bir başlık olarak değerlendirilmelidir²³⁴.

a. Derleme Eser Tanımının Multimedya Eserler Bakımından Uygunluğu

Her ne kadar temelde derlemeler ile multimedya eserler, birden fazla unsurun seçilmesi ve düzenlenmesi ile oluşmakta ve bu bakımdan benzerlik arz etmekte ise de, gerçekte, aralarında önemli farklılıklar mevcuttur. Ancak, doktrinde, söz konusu temel benzerlik nedeni ile multimedya eserlerin derleme olarak nitelendirildiği görülmektedir²³⁵.

İlk olarak, multimedya eserler, derlemelerin karakteristik özelliklerini taşımazlar. Klasik derlemeler basılı haldedir, diğer bir ifade ile elektronik ortamda değildir ve manüel olarak kullanılmaktadır²³⁶. Klasik derlemelerin yapılarında, multimedya eserlerin aksine, bilgisayar programı bulunmamaktadır. Oysa ki, yukarıda da belirttiğimiz üzere, bilgisayar programı multimedya eserin vazgeçilemez unsurlarından biridir.

²³³ **Vieira**, s.56.

²³⁴ Bkz. aşağıda s. 82 vd.

²³⁵ **Tekinalp**, Fikri Mülkiyet, s. 123. Aynı yönde bkz. **Veysel Başpınar/Doğan Kocabey**, İnternette Fikri Hakların Korunması, Ankara 2007, s. 84.

²³⁶ **Stamatoudi**, s. 83; **Vieira**, s. 57.

Bunun yanında, derleme eserlerde içerik, derleyen tarafından seçilir, düzenlenir ve bu şekilde eserin “son hali” oluşturulur ve dolayısıyla derleyen kişinin hususiyeti ortaya çıkar²³⁷. Bu aşamadan sonra, derleme eser üzerinde herhangi bir değişiklik yapılması mümkün değildir. Zira, derleme eser üzerinde yapılacak değişiklikler, derleyenin iznine tabi tutulmuştur²³⁸. Bu şekilde, yine multimedya eserin esaslı unsurlarından biri olan interaktiflik, yani kullanıcı tarafından içeriğin değiştirilmesi ve düzenlemesi imkanı, derleme eserler bakımından söz konusu değildir²³⁹. Multimedya eserlerde, kullanıcı multimedya eserin içeriğini oluşturan öğeleri seçip düzenleme ve kendi istediği biçimde görüntüleme imkanına sahiptir. Kullanıcı tarafından gerçekleştirilen bu değişiklik “normal kullanım” sınırlarının içerisinde kabul edilmektedir²⁴⁰.

Multimedya eserlerde, kullanıcıya tanınan bu düzenleme ve değiştirme yetkisi, derleme eserler bakımından söz konusu olmadığından, multimedya eserlerde derleme eserlere nazaran farklı olarak eserin son hali kullanıcı tarafından verilmekte ve bu neden derlemeler ile multimedya eserler arasında açık bir ayrıklık söz konusu olmaktadır²⁴¹. Zira, multimedya eserlerde kullanıcı, üretici tarafından önceden sınırları belirlenmiş imkanlardan faydalanmak suretiyle eseri yeniden derlemekte, düzenlemekte ve oluşturmaktadır²⁴². Bu durumda, multimedya eserin son şekli, aslında, her bir kullanıcı tarafından verilmektedir²⁴³.

²³⁷ Derleme eserlerde eser sahibinin hususiyetine ilişkin olarak bkz. **Ünal Tekinalp**, Derleme Eser, Düşünce Yaratıcılığı ve Bunun “Hususiyet” Üzerindeki Etkisi, FMR, 2005/1, s. 70 vd.

²³⁸ **Stamatoudi**, s. 84.

²³⁹ **Anne Fitzgerald/Cristina Cifuentes**, Copyright Protection for Digital Multimedia Works, s. 3 (www.itee.uq.edu.au/~cristina/gd98.rtf).

²⁴⁰ **Stamatoudi**, s. 84.

²⁴¹ **Stamatoudi**, s. 84; **Fitzgerald/ Cifuentes**, s. 3.

²⁴² Örneğin, bir video oyunu ele alındığında, oyuncu (“kullanıcı”) kendi karakterinin dış görünüşünü baştan yaratabilmekte; kendisi tarafından oluşturulmuş bir fotoğrafı oyun içerisinde kullanabilmekte ve kendisi tarafından oluşturulmuş bir mekan içerisinde video oyununu oynayabilmektedir. Oyuncu tarafından gerçekleştirilen bu değişiklik ve düzenlemeler, video oyununun üreticisi tarafından oyun içerisine yerleştirilmiş imkanlardan yararlanmak suretiyle gerçekleştirilmektedir. Ancak, oyuncu sadece üretici tarafından verilmiş serbesti ve imkanlar çerçevesinde bu değişiklik ve düzenlemeleri gerçekleştirmektedir.

²⁴³ **Stamatoudi**, s. 84.

Klasik anlamda derleme eserler, bir veya iki farklı ifade biçimini (genellikle, yazı ve resim) içermekte; içerikte bulunan bu unsurlar orijinal halini kaybetmemektedir²⁴⁴. Multimedya eserlerde ise, yukarıda da belirttiğimiz üzere, birden çok ifade biçimine sahip unsurlar tek bir formatta birleştirilmekte; tüm bu unsurlar dijital hale getirilmeleri sonucunda, bir anlamda, orijinal hallerine nazaran farklılaşmaktadır²⁴⁵.

Bunun yanında, derleme eserler ile multimedya eserler fonksiyonel olarak da farklılık arz etmektedir. Zira, derleme eserler, belirli miktardaki veriyi belirli bir format içerisinde sunmayı amaçlamakta iken, multimedya eserler söz konusu veriyi belirli olmayan bir formatta sunmaktadır²⁴⁶. Diğer bir ifade ile, derlemeler içeriğinde yer alan veriyi belirli bir düzen ve seçim ile aktarmakta ve bu düzen ve seçim nedeni ile tercih edilmektedir. Buna karşılık, multimedya eserler içeriğin sunumundaki belirsizlik, tüketiciye sağlanan imkanlar sayesinde önem arz etmektedir²⁴⁷. Derlemeler, içeriğinde yer alan ve çoğunlukla eser niteliğinde olan unsurların belirli bir sistematik içerisinde sunulmasını amaçlamaktadır²⁴⁸. Multimedya eserler ise, içeriğinde yer alan unsurların kullanıcı tarafından farklı şekillerde kullanılabilmesine olanak sağlayacak şekilde sunulmasını amaçlamaktadır²⁴⁹.

b. Derleme Eserler Bakımından Öngörülen Korumanın Multimedya Eserlere Uygunluğu

²⁴⁴ **Stamatoudi**, s. 84.

²⁴⁵ Bir eserin dijital ortama aktarılması, eserin ifade biçimini ve dolayısıyla niteliğini değiştirmemekte ise de, eserin ifadesinin üçüncü kişilere yansıtıldığı ortamı farklılaştırmaktadır. Örneğin, bir roman basılı halde kitap olarak sunulurken, dijital ortamda ise e-kitap olarak sunulmakta ve bilgisayar aracılığı ile okunmaktadır. Bu farklılık, romanın edebi eser niteliğini değiştirmemekte ve fakat okuyucunun kitaba ulaşma ve okuma yöntemine etki etmektedir.

²⁴⁶ **Vieira**, s. 57.

²⁴⁷ **Stamatoudi**, s. 86; **Fitzgerald/Cifuentes**, s. 3.

²⁴⁸ **Fitzgerald/Cifuentes**, s. 3.

²⁴⁹ **Stamatoudi**, s. 86.

Fikir ve sanat eserleri hukuku içerisinde derleme eserler bakımından özel bir koruma sistemi öngörülmemiştir. Ancak, bu hukuk dalı içerisinde bahşedilen korumanın konusunun sadece “orijinallik” olması nedeni ile, bir eserin ancak orijinal olan bölümleri koruma kapsamında yer alabilmektedir. Bu temel prensipten hareket edildiği takdirde, bir derleme eserin orijinal niteliği, derleme eserin içeriğinin seçilmesi ve düzenlenmesinde ortaya çıktığından, söz konusu seçim ve düzenlemenin koruma kapsamına alındığı kabul edilmelidir. Bu bakımdan, temelde içeriğin seçilmesi ve düzenlenmesi bakımından orijinallik arz eden multimedya eserler, derleme eser olarak korunabilecektir.

Ancak, daha önce de ifade ettiğimiz üzere, multimedya eserler sadece içerikten ibaret değildirler. Özellikle interaktiflik unsuru, multimedya eserler bakımından büyük önem arz etmektedir. Bu durumda, kullanıcıya sunulan müdahale imkanlarının bütününe ifade eden interaktifliğin korunması icap etmektedir²⁵⁰. Buna karşın, multimedya eserlerin derleme eser olarak kabul edilmesi ve korunması; interaktifliğin koruma kapsamı dışında bırakılmasına neden olacak; diğer bir ifade ile multimedya eser bir bütün olarak korunamayacaktır.

Multimedya ürünün derleme olarak nitelendirilmesine karşı çıkan görüşün temel dayanaklarından biri, derlemelerin asıl olarak edebi eserler bakımından öngörülmüş olmalarıdır²⁵¹. Ancak, primitif multimedya eserler bakımından, derleme eser nitelendirmesi yapılması mümkün iken, kapsamı giderek genişleyen ve dolayısıyla oldukça yüksek miktarlardaki birçok farklı türü içeren yeni multimedya eserler bakımından bu değerlendirmenin yapılması mümkün değildir²⁵². Bu bakımdan, sonuç olarak multimedya ürünlerin derlemelerin bir örneği veya alt türü olarak kabul edilmesi mümkün olduğu; ancak, yeterli ve tatmin edici bir çözüm yaratmadığı kanaatindeyiz.

c. Değerlendirme

²⁵⁰ Fitzgerald/Cifuentes, s. 5.

²⁵¹ Stamatoudi, s. 87; Commission sur les Aspects Juridique des Œuvres Multimédia, s. 20.

²⁵² Stamatoudi, s. 87.

Yukarıda da belirttiğimiz üzere, temelde multimedya eserler ile derleme eserler arasında benzerlik mevcuttur. Zira, her iki eserde de, birden çok eser tek bir ortamda bir araya getirilmekte; bunlar belirli bir sistem ve yöntem içerisinde seçilmekte ve sıralanmaktadır. Ancak, multimedya eserler bünyelerinde barındırdıkları teknoloji ile, derlemelerden açık ve net bir biçimde ayrılmaktadır. Özellikle, multimedya eserlerin en önemli unsuru olan interaktiflik, klasik derleme eserler bakımından kabul edilebilir nitelikte değildir. Bu bakımdan, mevcut sistem içerisinde multimedya eserlerin derleme eser olarak korunması mümkün ise de, bu koruma ihtiyaçları karşılayacak nitelikte değildir.

3. Veri Tabanları

Veri tabanları, gerçekte, derleme eserlerin kapsamı içerisinde yer almakta ise de, öngörülen özel koruma sistemi çerçevesinde derleme eserlerden bağımsız olarak ele alınmalıdır. Veri tabanı en basit tanımı ile kolayca erişilebilmesi için düzenlenmiş kayıtlardan oluşan koleksiyonlar veya derlemelerdir²⁵³. Diğer bir ifade ile, veri tabanı belirli bir sistem ve yöntem dahilinde düzenlenmiş elektronik, mekanik veya herhangi bir vasıta ile erişilmesi mümkün eserlerden, verilerden veya diğer materyallerden oluşan derlemeler ve koleksiyonlardır²⁵⁴. Veri tabanları ile multimedya eserler arasındaki benzerlik, derleme eserlere nazaran daha çarpıcıdır. Zira, veri tabanlarının fonksiyonel nitelikleri, içerdikleri verinin sayısal büyüklüğü ve teknoloji çağı ile birlikte elektronik bir yapıya sahip olmaları multimedya eserler ile olan ilişkisini güçlendirmektedir²⁵⁵. Ancak, veri tabanları bakımından

²⁵³ **Yale M. Braunstein**, Economic Impact of Database Protection in Developing Countries and Countries in Transition, Wipo Standing Commity on Copyright and related Rights, 13-17 May 2002, <http://www.wipo.org/en/meetings/2002/scrr/doc/scrr72.do>.

²⁵⁴ **Ateş**, Eser, s. 333-334.

²⁵⁵ Bu yakın ilişki neticesinde, AB Veri Tabanı Direktifi hazırlanırken, multimedya ürünlerin de kapsama alınması veya bu ürünlere ilişkin olarak da direktif hazırlanması gündeme gelmiştir. Zira, birçok üye ülke hukukunda multimedya ürünlerin derleme olarak nitelendirilmesi, yukarıda da açıklandığı üzere, mümkün görülmemiştir. Ancak, multimedya eserlerin direktif kapsamında düzenlenmesi kabul edilmemiş ve Direktif'in kapsamı veri tabanları ile sınırlı tutulmuştur (bkz. **Stamatoudi**, s. 88).

öngörülen tanım ve koruma sisteminin multimedya eserler bakımından uygunluğunun ele alınması gerekmektedir.

a. Veri Tabanı Tanımının Multimedya Eserler Bakımından Uygunluğu

Veri tabanlarına ilişkin değerlendirme, bu husustaki en temel düzenleme olan AB Veri Tabanı Direktifi nazara alınarak gerçekleştirilmelidir. Söz konusu Direktif veri tabanlarına ilişkin ilk düzenleme değildir. Zira, TRIPs (m. 10.2) ve WIPO Fikri Haklar Sözleşmesi'nde veri tabanlarına ilişkin hükümler bulunmaktadır. Hem TRIPs hem de WIPO Fikri Haklar Sözleşmesi ile veri tabanı içeriğinin seçimi ve düzenlemesine ilişkin hükümler öngörmekte ise de, veri tabanının tanımlaması yapılmamıştır²⁵⁶. Veri tabanlarına ilişkin ilk kapsamlı tanım, anılan Direktif'in 1.2 maddesinde yapılmıştır. Buna göre veri tabanları, *“birbirinden bağımsız eseri bilgi veya diğer materyallerin sistematik veya metodik bir yol ile düzenlenerek bağımsız olarak elektronik veya diğer yollarla ulaşılmasını sağlayarak bir araya getirilmesi”* olarak tanımlanmıştır.

Bunun yanında, anılan Direktif'in giriş bölümünde daha geniş bir tanım verilmiştir. Buna göre, edebiyat, sanat ve müzik eserleri ile diğer eserlerin koleksiyonları veya metinleri, sesleri, görüntüleri, sayıları, verileri ve diğer materyallerin sistematik veya metodik bir şekilde düzenlenmesi suretiyle oluşturulan ve çeşitli şekillerde erişilebilen derlemeler veri tabanı tanımı içerisinde yer almaktadır. Ancak, derlemenin içeriğini oluşturan kayıt ve tespitler ile görsel, işitsel, sinematografik, edebi veya müzikal eserlerin bu kapsamda korunmayacağı da ifade edilmiştir²⁵⁷.

²⁵⁶ Söz konusu uluslararası düzenlemelere ilişkin detaylı bilgi için bkz. **Mustafa Ateş**, Fikri Haklar ve Bağlantılı Haklara İlişkin Uluslararası Sözleşmeler ve Türkiye, FMR, 2006/1, s. 15 vd.

²⁵⁷ **Ateş**, Eser, s. 350; **Mustafa Ateş**, Veri Tabanlarının Hukuki Koruması, AÜHFD, C. 55, S. 1, 2005, s. 54; **Touboul**, s. 8.

Türk Hukuku'nda ise, anılan Direktif'in yürürlüğe girmesinden önce, Direktif taslağı esas alınarak veri tabanlarına ilişkin düzenleme getirilmiştir²⁵⁸. Bu kapsamda, FSEK'in İşlenmeler başlıklı 6. maddesinin 11. bendine veri tabanı tanımı eklenmiş; bunun yanında, FSEK'in 1/B maddesinin (d) bendinde veri tabanları da nazara alınarak derleme eser tanımı yapılmış; ayrıca, 2004 yılında getirilen bir diğer değişiklik ile FSEK'e eklenen Ek 8. madde ile Direktif ile veri tabanları bakımından öngörülen koruma sisteminin benimsenmesi amaçlanmıştır²⁵⁹.

Veri tabanları bakımından öngörülen tanım, multimedya eserler nazara alınarak irdelendiğinde, veri tabanı tanımlaması içerisinde yer alan birçok unsurun, multimedya eserlerin içeriğine uydurulmasının kolay olmadığı görülmektedir²⁶⁰. Gerçekte, veri tabanlarına ilişkin tanım dahilinde yer alan "içeriğin sistematik ve metodik dizilişi", multimedya eserler birçok öğeyi sistematik ve metodik bir şekilde birleştirdiğinden, multimedya eserler bakımından herhangi bir sorun teşkil etmemektedir²⁶¹.

Veri tabanı tanımına baktığımızda ise, eşzamanlı olarak birden fazla farklı ifadenin mevcudiyetine izin verdiği ve bilgisayar programını gerektirdiği görülmektedir. Ancak, söz konusu tanım içerisinde interaktiflikten söz edilmemektedir. Buna karşın, interaktiflik kavramı veri tabanlarının yapısı ile örtüşmektedir. Zira, içeriğe bağımsız olarak erişilebilmesinin kolaylaştırılması ve ticari başarısı interaktifliği gerektirmektedir²⁶². Bu durumda, tanım olarak multimedya eserler ile veri tabanlarının bir anlamda örtüştüğü sonucuna varılması mümkündür. Buna karşın, her multimedya eserin veri tabanı olarak değerlendirilmesi mümkün değildir. Gelişmiş multimedya eserler, kullanıcının

²⁵⁸ Ateş, Eser, s. 354; Ateş, Veri Tabanı, s. 57 vd.

²⁵⁹ FSEK'in veri tabanlarına ilişkin koruma sisteminin eleştirisi ve bu hususa ilişkin öneriler için bkz. Ateş, Eser, s. 354 vd.; Ateş, Veri Tabanı, s. 57 vd.

²⁶⁰ Stamatoudi, s. 96; Vieira, s. 49.

²⁶¹ Stamatoudi, s. 96.

²⁶² Vieira, s. 50.

basitçe ulaşabileceği şekilde bilgiyi bir araya toplamayı amaçlamamaktadır²⁶³. Bu bakımdan, multimedya eserlerin veri tabanı olarak nitelendirilmesi, yetersiz olacaktır. Ancak, doktrinde multimedya eserlerin birçok durumda, veri tabanı olarak nitelendirilmesinin mümkün olduğu ileri sürülmüştür²⁶⁴. Bu noktada, veri tabanlarına ilişkin tanımın ve kapsamının irdelenmesi multimedya eserlerin bu tanım ve kapsam içerisinde bulunup bulunmadığının anlaşılması bakımından faydalı olacaktır.

Veri tabanlarına ilişkin tanım incelendiğinde, hem elektronik hem de elektronik olmayan veri tabanlarının koruma kapsamı içerisinde olduğu görülmektedir. Elektronik veri tabanları, elektronik, elektromanyetik, elektrooptik veya analog yöntemler kullanılmak suretiyle düzenlenmekte, depolanmakta ve kullanılmaktadır²⁶⁵. Ancak, düzenlenme, depolanma ve kullanılma süreçlerinin tamamının söz konusu yöntemler kullanılarak gerçekleştirilmesi gerekmemektedir²⁶⁶. Burada belirleyici olan, son süreç yani depolama ve kullanımdır. Diğer bir ifade ile, veri tabanı içerisinde yer alan bilginin ne şekilde depolandığı ve ne şekilde kullanıldığı, söz konusu veri tabanının elektronik olarak nitelendirilip nitelendirilmeyeceği hususunda önemli rol oynamaktadır. Bir derleme bilgisayar kullanılmaksızın hazırlansa ve sonra tarayıcı yardımı ile elektronik olarak depolansa ve kullanılsa dahi yine elektronik veri tabanı söz konusu olmaktadır²⁶⁷. Veri tabanının içeriği geniş kapsamlı olabilmekte; herhangi bir yazılı, artistik, dramatik eser, görüntü, figür, müzik vb. unsurlar veri tabanı içeriğinde yer alabilmektedir.

Ancak, veri tabanlarının içeriğine yönelik olarak üç temel şart getirilmiştir. Buna göre, bir veri tabanının içeriğinde yer alan unsurlar,

²⁶³ **Andrès/Sirinelli**, s. 50; **Commission sur les Aspects Juridique des Œuvres Multimédia**, s. 19.

²⁶⁴ **U. Loewenheim**, Urheberrechtliche Probleme bei Multimediaanwendungen, [1996] GRUR 830, s. 832 (**Stamatoudi**, s. 96, dn. 26'dan naklen),

²⁶⁵ **Stamatoudi**, s. 89.

²⁶⁶ **Andrès/Sirinelli**, s. 50; **Commission sur les Aspects Juridique des Œuvres Multimédia**, s. 19; **Touboul**, s. 8.

²⁶⁷ **Ateş**, Eser, s. 377; **Ateş**, Veri Tabanı, s. 60.

- i. bağımsız olmalı,
- ii. münferit olarak erişilebilir olmalı,
- iii. sistematik veya metodik olarak düzenlemiş olmalıdır²⁶⁸.

Söz konusu şartların multimedya eserler bakımından ele alınması gerekmektedir.

i. İçeriğin Bağımsız Olması

İçeriğin bağımsız olması şartından ne anlaşılması gerektiği AB Direktifi içerisinde belirtilmemiştir. Doktrinde bu şartın, veri tabanı içeriğini oluşturan unsurların her birinin diğerinden bağımsız olması, yani kendi başına bir değer ifade etmesi anlamına geldiği kabul edilmektedir²⁶⁹. Bir başka deyişle, veri tabanının içeriğini oluşturan her unsur, bir başka unsur veya bilgiye dayanmak zorunda kalmaksızın, kendi varlığını ve anlamını korumalı; içerikteki diğer unsurlardan ayrıldığı takdirde, kendi başına var olabilmelidir²⁷⁰. Zira, bağımsızlığın temel şartı, varlığını kendi başına devam ettirmektedir.

Bu şart, multimedya eserler bakımından tetkik edildiğinde, gerçekte multimedya eserler ile bire bir örtüştüğü görülmektedir. Nitekim, multimedya eserin içeriğini oluşturan birden fazla ifade biçimindeki unsurlar, tek başlarına varlıklarını ve değerlerini koruyabilecek niteliktedir. Örneğin, bir video oyunu içerisindeki karakterler, oyunun geçtiği alan vb. unsurlar birbirlerinden bağımsız olarak var olabilmektedir.

²⁶⁸ **Ateş**, Veri Tabanı, s. 60 vd.; **Stamatoudi**, s. 90.

²⁶⁹ **Ateş**, Eser, s. 367; **Ateş**, Veri Tabanı, s. 68; **Stamatoudi**, s. 90; **Irini Stamatoudi**, To what extend are Multimedia Products Databases, Copyright in the New Digital Environment – The Need in Redesign Copyright, London 2000, s. 24; **Estelle Derclaye**, What is a Database? A Critical Analysis of the Definition of a Database in the European Database Directive and Suggestion for an International DEfinition, JWIP, 5, 2002, no 6, s. 986; **Uğur Çolak**, Topluluk ve Türk Hukukunda Veri Tabanlarına Sağlanan Sui Generis Koruma ve Spin-Off Teorisi; FMR, 2005/1, s. 38.

²⁷⁰ **Ateş**, bağımsız içeriğe örnek olarak, bir ansiklopedi içerisindeki bilgileri ve telefon rehberindeki isim, adres ve telefon bilgilerini göstermektedir (Eser, s. 367).

ii. Münferit Olarak Erişilebilir İçerik

Veri tabanlarının içeriğine yönelik ikinci şart ise, içerikte yer alan unsurlara birbirlerinden bağımsız olarak, münferiden erişilebilirlik özelliğidir. Buradaki erişilebilme kavramı, veri tabanı içeriğinin istendiğinde kullanıcılar tarafından okunabilmesi, görülebilmesi, işitilebilmesi, yani idrak edilebilmesini ifade etmektedir²⁷¹. Veri tabanlarının varlık sebebi, kullanıcıyı bilgilendirmek olduğundan, kullanıcı tarafından aranan özel bir bilgi veya unsurun makul bir süre içerisinde ve makul bir çaba neticesinde elde edilmesine imkan vermeyen bir veri tabanının varlığı söz konusu değildir²⁷². İçeriği oluşturan unsurların bağımsızlığı ile bu unsurlara münferit olarak erişilebilir olmak birbiriyle ilişkilidir²⁷³. Zira, bir unsur bağımsız olmadığı takdirde, söz konusu unsura münferit olarak erişilmesi de mümkün değildir.

Bunun yanında, veri tabanı içeriğinin, multimedya eserlerde olduğu gibi, belirli bir ortamda toplanması gerekmektedir. Ancak, bu ortamın niteliğinin herhangi bir önemi bulunmamaktadır²⁷⁴. Keza, FSEK içerisinde yapılan tamında da “bir araç ile okunabilir veya diğer biçimdeki veri tabanları” ifadeleri kullanılarak ortamın niteliği bakımından herhangi bir sınırlama getirilmemiştir. Sonuç olarak, veri tabanları içeriğinde yer alan unsurları, münferit olarak erişilebilecek şekilde, tek bir ortamda toplamaktadır.

Münferit olarak erişilebilme şartı, multimedya eserler bakımından ele alındığında, multimedya eserlerin en önemli unsurlarından biri olan interaktiflik ile bu şartın birlikte değerlendirilmesi gerekmektedir. AB Veri Tabanı Direktifi'nin giriş bölümünün 22. paragrafında CD ve CD-I'lerdeki elektronik

²⁷¹ Ateş, Eser, s. 376; Touboul, s. 9.

²⁷² Derclaye, s. 1010. Zira, bilgileri toplamayı amaçlamayan, sadece edebi, artistik veya dramatik bir sonucu amaçlayan derlemeler, veri tabanı olarak nitelendirilemez (Stamatoudi, s. 91.).

²⁷³ Stamatoudi, s. 90.

²⁷⁴ Ateş, Eser, s. 377.

veri tabanlarının korunması için açık hüküm getirilmiştir. Bu hükmün, aslında multimedya eserleri de kapsadığı ileri sürülmektedir²⁷⁵. Nitekim, veri tabanının tanımına baktığımızda, multimedya eserler ile benzer bir şekilde, eşzamanlı olarak birden çok ifadenin mevcudiyetinin ve bilgisayar programının gerekli olduğu görülmektedir. Ancak, söz konusu tanım içerisinde interaktiflikten söz edilmemektedir. Buna karşın, interaktiflik kavramının veri tabanları ile birebir örtüştüğü; zira, veri tabanının içeriğine bağımsız olarak erişilebilmesinin kolaylaştırılmasının ve ürünün ticari başarısının interaktifliği gerektirdiği ileri sürülmektedir²⁷⁶.

Kanaatimizce, multimedya eserlerin içeriğe münferiden erişilebilmesini sağlama şartını karşıladığı şüphesizdir. Buna karşın, veri tabanları bakımından öngörülen bu şartın, multimedya eserlerin özünü oluşturan interaktifliği sağlamadığı ise açıkça ortadadır. Zira, kullanıcının eser ile etkileşimini, eser üzerinde değişiklik ve düzenleme yapmasını ifade eden interaktifliğin, “içeriğe münferit olarak ulaşılabilmesi” şartını kapsadığı düşüncesindeyiz²⁷⁷.

iii. İçeriğin Sistematik veya Metodik Olarak Düzenlemiş Olması

Veri tabanlarının, fikir ve sanat eserleri hukuku kapsamında korunmaya değer kılınmasına neden olan asıl unsur veri tabanı içeriğinin seçiminin, derleme eserlerde olduğu gibi, sistematik veya metodik olması ve bu şekilde eser sahibinin hususiyetini taşımasıdır²⁷⁸. Bu bakımdan, veri tabanları ile

²⁷⁵ **Stamatoudi**, s. 97. Yazar, söz konusu hüküm ile, en azından elektronik veri tabanı olarak nitelendirilebilecek multimedya ürünlerin kapsam dahiline alındığını ileri sürmektedir. Ancak, Yazarın bu gerekçesi kanaatimizce isabetli değildir. Öncelikle, Yazar tarafından kullanılan “elektronik veri tabanı olarak nitelendirilebilecek multimedya eser” kavramı çerçevesinde AB Veri Tabanı Direktif ile sağlanan koruma, multimedya esere değil, veri tabanına sağlanmaktadır. Diğer bir ifade ile, multimedya eser, elektronik veri tabanı olarak nitelendirildiği için koruma kapsamında kabul edilebilmektedir.

²⁷⁶ **Stamatoudi**, s. 97. Ticari başarının elde edilmesi için veri tabanının interaktif nitelikte olması gerektiği gerekçesi, “içeriğe münferit olarak ulaşılabilmesi” şartının interaktifliği gerekli kıldığı sonucuna ulaşılmasını kanaatimizce mümkün kılmamaktadır. Zira, interaktiflik ticari başarının gereksinimi olsa dahi, veri tabanları bakımından bir zorunluluk değildir.

²⁷⁷ **Andrés/Sirinelli**, s. 51; **Commission sur les Aspects Juridique des Œuvres Multimédia**, s. 19.

²⁷⁸ **Ateş**, Eser, s. 370; **Ateş**, Veri Tabanı, s. 65 – 69.

derleme eserler arasındaki paralellik bulunmaktadır. Dolayısıyla, veri tabanları bakımından öngörülen bu şart multimedya eserler bakımından herhangi bir sorun teşkil etmemektedir.

b. Veri Tabanlarına İlişkin Koruma Sisteminin Multimedya Eserler Bakımından Uygunluğu

Veri tabanlarına ilişkin olarak temel kaynak olan AB Direktifi ile öngörülen koruma sistemi ele alındığında, veri tabanlarının orijinal olan ve orijinal olmayan veri tabanları olarak ikiye ayrıldığı görülmektedir. Orijinalliğin varlığı, içeriğin seçilmesi ve düzenlenmesinde aranmakta; buna göre sağlanan koruma kapsamı ve niteliği değişmektedir²⁷⁹. Söz konusu sistem uyarınca, orijinal kabul edilen veri tabanları bakımından fikri ve sınai haklar hukuku kapsamında koruma sağlanırken; orijinal olarak kabul edilmeyen veri tabanları için sui generis bir koruma yaratılmıştır.

İçeriğin seçimi ve düzenlenmesi bakımından orijinal niteliği haiz veri tabanlarına sağlanan koruma, anılan Direktif'in 3/2. maddesi doğrultusunda, içeriğe teşmil etmemekte; seçim ve düzenlemedeki orijinallik ile sınırlandırılmaktadır. Yine aynı madde uyarınca, içeriği oluşturan unsurlara ilişkin haklar, veri tabanından bağımsız olarak varlığını sürdürmektedir. Görüldüğü üzere, söz konusu koruma sisteminin derleme eserlere ilişkin korumadan farklılık arz etmemektedir.

Buna karşın, içeriğin seçimi ve düzenlenmesi bakımından orijinal olmamasına rağmen, meydana getirilmelerinden dolayı sarfedilen büyük emek ve para nedeni ile korunan veri tabanlarının tabi olduğu sui generis koruma sistemi, fikri ve sınai haklar kapsamında sağlanan korumadan farklılık arz etmektedir²⁸⁰. Buna göre, veri tabanı içeriğinin oluşturulmasında, doğrulanmasında veya sunulmasında nitelik ve nicelik olarak esaslı yatırım

²⁷⁹ Detaylı bilgi için bkz. **Ateş**, Eser, s. 350 vd.; **Ateş**, Veri Tabanı, s. 65 vd.; **Çolak**, s. 20 vd.; **Oğuz Sefer**, Veri Tabanı Hakkı ve Sui Generis Veri Tabanı Hakkının Sınırları, Fikret Eren'e Armağan, Ankara 2006, s. 740 vd.

²⁸⁰ **Çolak**, s. 25; **Sefer**, s. 740 vd.

yapan veri tabanı yapımcısına, veri tabanı içeriğinin nicelik veya nitelik yönünden önemli bir kısmının başka bir ortama aktarılmasını veya yeniden kullanılmasını engellemek hakkı tanınmaktadır. Görüldüğü üzere, tamamen emek ve sermayeyi korumaya yönelik olan ve fikir ve sanat eserleri hukukunun temel prensiplerine aykırı bir şekilde sadece içeriği kapsayan bir koruma ihdas edilmiştir.

Veri tabanları bakımından öngörülen koruma sistemi genel hatları ile bu şekildedir. Söz konusu sistemin detayları gerek bu çalışmanın kapsam ve sınırlarını aştığından, gerek multimedya eserler ile veri tabanları arasındaki ilişkinin asıl olarak bir tanımlama sorunu olduğundan ele alınmayacaktır. Zira, asıl olarak önem arz eden husus, multimedya eserlerin veri tabanı olarak nitelendirilip nitelendirilmeyeceği sorunsalıdır. Bu sorunun cevabının olumlu olması durumunda, veri tabanları için öngörülen koruma multimedya eserler bakımından da uygulanabilecektir. Ancak, şunu ifade etmek gerekir ki, veri tabanları ile multimedya eserlerin temel farklılıkları, veri tabanları için öngörülmuş koruma sisteminin multimedya eserler bakımından tam olarak uyumlu olmasını engellemektedir²⁸¹. Zira, her iki eser türünün öncelik ve özellikleri farklılaşmakta; özellikle interaktiflik özelliğinin varlığı, veri tabanı korumasının uygunluğu bakımından soru işareti yaratmaktadır²⁸².

c. Değerlendirme

Yukarıda yapılan açıklamalar ışığında, veri tabanlarına ilişkin tanımın multimedya eserler için yapılan tanıma yaklaşmakla birlikte, söz konusu tanımla tam olarak kapsamadığı; aksine, multimedya eser tanımının veri tabanlarını da içerecek şekilde geniş olduğu görülmektedir. Bu durumda, her multimedya eserin veri tabanı olarak kabul edilmesinin mümkün olmadığı sonucuna ulaşılması gerekmektedir²⁸³. Özellikle gelişmiş multimedya eserler, kullanıcının

²⁸¹ Galopin, s. 38.

²⁸² Galopin, s. 38

²⁸³ Stamatoudi, s. 97; Touboul, s. 8.

basitçe ulaşabileceği şekilde bilgiyi bir araya toplamayı amaçlamadıklarından, veri tabanlarından uzaklaşmaktadır²⁸⁴.

Bunun yanında, veri tabanlarında bazı unsurlar, örneğin filmler, içerik dışında kalmakta iken, gelişmiş multimedya eserlerde sanal gerçekliğe doğru ilerleme mevcuttur²⁸⁵. Veri tabanı içeriğinin münferiden erişilebilir olması gerekliliği, bir görüntüler silsilesi olan filmleri doğal olarak dışlamaktadır²⁸⁶. Bunun sonucu olarak da, filmleri ve sair görüntü akışlarını içeriğinde sıklıkla barındıran multimedya eserlerin veri tabanı olarak nitelendirilmesini engellenmektedir.

Daha da önemlisi, multimedya eserlere sağlanacak korumanın amacı sadece içeriğin derlenmesine ilişkin değil, içeriğin sistematik kurgusu ve bağımsız olarak erişilebilirliğini de kapsamı gerekmektedir²⁸⁷. Diğer bir ifade ile, burada gerekli olan koruma, multimedya eserin bütününe veya en azından bir bölümünün kullanılması ile ortaya çıkaran ve edebi, artistik veya diğer bir şekilde ifadeyi amaçlayan sistematik kurgusunu, içeriğinin derlenmesi ve değerini kapsamalıdır²⁸⁸. Multimedya eserlerde veritabanlarına nazaran, önemli olan unsur, içeriğin toplanması ve derlenmesinden ziyade, entegre olmuş bir eserin yaratımıdır²⁸⁹. Multimedya eser, içeriğin toplamından daha fazlasını getiren bir ek değere sahiptir ve bu nedenle korunmayı hak etmektedir.

²⁸⁴ **Andrès/Sirinelli**, s. 51; **Commission sur les Aspects Juridique des Œuvres Multimédia**, s. 19.

²⁸⁵ **Stamatoudi**, s. 98. Yazar, veri tabanının içeriği bakımından getirilen bu tür sınırlamaların, multimedya eserlerin gelişimini engelleyeceğini; dolayısıyla multimedya eserlerin veri tabanı olarak kabul edilmemesi gerektiğini ileri sürmektedir.

²⁸⁶ **Stamatoudi**, s. 98; dn. 29. Aynı yönde bkz. **S. Beutler**, The Protection of Multimedia Works through the European Community's Directive on the Legal Protection of Databases, Ent LR, 1996, 323-4. Yazar, filmlerin veri tabanı koruması kapsamı dışında olmasının, multimedya eserlerin veri tabanı olarak korunmaması gerekliliğinin bir gerekçesi olduğunu ileri sürmektedir.

²⁸⁷ **Andrès/Sirinelli**, s. 52; **Touboul**, s. 9.

²⁸⁸ **Stamatoudi**, s. 100 – 101.

²⁸⁹ **Andrès/Sirinelli**, s. 52; **Stamatoudi**, s. 100.

Multimedya eserleri, veri tabanlarının normal yapısından farklılaştıran da bu husustur²⁹⁰.

Bunun yanında, veri tabanları bakımından şart olarak aranan “bağımsız olarak erişilebilir içerik” ile kastedilen, kullanıcının diğer bilgilerden ayrılmış ve izole edilmiş bilgiler arasından bir tanesine ulaşabilmesi imkanındır. Bu şartın, bu şekilde sınırlandırılmaması durumunda, mevcut olan her şey potansiyel olarak veri tabanı tanımının kapsamı içerisinde yer alacaktır²⁹¹. Ancak, multimedya eserlerde, genellikle kombinasyonlar ve entegrasyonlar kullanıcıya sunulmaktadır²⁹². Buna ilaveten, multimedya eserlerin esaslı unsurlarından biri olan interaktiflik de veri tabanı tanımı içerisinde tam olarak yer almamaktadır. Bu şartlar karşısında, multimedya eserlerin her koşulda veri tabanı tanımı kapsamında yer almadığı sonucuna varılması gerektiği düşüncesindeyiz.

4. Sinema Eserleri

Multimedya eserin içeriği ekrana yansımada tüketici tarafından görülmesi ve dolayısıyla kullanılması mümkün değildir. Multimedya eserler bu özellikleri ile, yani sadece görüntüleri ile değerlendirdiğimiz takdirde, bu tür eserlere sağlanacak koruma bakımından en uygun görünen sinema eserleri kategorisidir²⁹³. Bu bakımdan, multimedya eser tanımı ve kavramı ile sinema eseri tanım ve kavramının tahlil edilmesi gerekmektedir. Ancak, söz konusu

²⁹⁰ **Stamatoudi**, s. 101. Yazar, multimedya eserlere, veri tabanları kapsamında sağlanan korumanın, multimedya eserin bilgisayar programı ile birlikte veri tabanının işlevlerine yerine getirdiği için söz konusu olabildiğini ve multimedya eserin daha kapsamlı bir yaratım olması karşısında, ancak multimedya eserin sadece 2/3’ünün korunmasının söz konusu olduğunu ifade etmektedir. Yazara göre, multimedya ürününün 1/3’ü bilgisayar programı ve yönetici unsurlar tarafından sağlanmakta; diğer 1/3’ü ise, multimedya ürün içerisinde yer alan veri tabanından oluşturulmaktadır. Son 1/3 ise, içeriğin bir bütün olarak görülmesini sağlayan yeni yaratım tarafından oluşturulmaktadır. Yazara göre, multimedya ürünü farklılaştıran işte bu sonuncu 1/3’tür.

²⁹¹ **Stamatoudi**, s. 102.

²⁹² **Andrès/Sirinelli**, s. 53.

²⁹³ **Stamatoudi**, s. 104; **Touboul**, s. 8.

tahlile geçilmeden önce açıklığa kavuşturulması gereken bazı hususlar mevcuttur.

İlk olarak ifade edilmesi gereken husus, Kıta Avrupası ve Anglo-Sakson Hukuklarında sinema eserlerinin, bir üst kavram olan görsel-işitsel eserler içerisinde düzenlenmiş olmasına karşın, Türk Hukuku'nda görsel-işitsel eserler kategorisi bulunmayışıdır²⁹⁴. Görsel-işitsel eser ile sinema eseri kavramları arasındaki farklılık bu çalışmanın konusu ve kapsamı dışında kaldığından irdelenmeyecektir. Fakat, mevcut farklılık neticesinde multimedya eserlerin sinema eseri kapsamında yer alıp almadığı değerlendirilmesi de etkilenmektedir. Zira, bu farklılığın sonucu olarak, Türk Hukuku'nda mevcut olan tanım daha dar ve kapsamı daha sınırlıdır. Ancak, sinema eserlerine ilişkin tanımını düzenleyen FSEK'in 5. maddesinde değişiklik yapan 4630 sayılı Kanun'un gerekçesi içerisinde “*görsel-işitsel nitelikteki yapımlar*” ifadesinin yer aldığı görülmektedir²⁹⁵. Gerekçede yer alan bu ifade, sinema eseri tanımının ve kapsamının genişletilmesinin amaçlandığı yönünde yorumlanmaktadır²⁹⁶. Ancak, bu amacın tam olarak sağlanamadığı görülmektedir²⁹⁷.

Kıta Avrupası ve Anglo-Sakson Hukukları ile Türk Hukuku arasındaki bu farklılığa karşın, çalışmamızda, yukarıda bahsi geçen ayrıma değinmeksizin inceleme yapılacaktır. Zira, multimedya eserler bakımından özellikle irdelenmesi ve tetkik edilmesi gereken hususlar, hem sinema eseri hem de görsel-işitsel eser tanımı bakımından ortak unsurlardır²⁹⁸.

²⁹⁴ Detaylı bilgi için bkz. **Yalçın Tosun**, Sinema Eserlerinin Hukuki Koruması Yayınlanmamış Doktora Tezi, Galatasaray Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Temmuz 2008, s. 123 vd.

²⁹⁵ İfade şu şekildedir: “*Bu bağlamda, sinematografik teknikle yapılmış, bedîî, teknik, öğretici ve ilmî mahiyetteki tüm görsel işitsel nitelikteki yapımları kapsayacak biçimde, eserin, tespit edildiği materyale bakılmaksızın mevcut ve ileride geliştirilebilecek teknik cihazlarla gösterilebilme unsuru da göz önüne alınarak... madde metni tümüyle değiştirilmiştir.*” Bkz. 1/538 Esas ve 15 Karar No'lu Millî Eğitim, Kültür, Gençlik ve Spor Komisyonu Raporu.

²⁹⁶ **Tosun**, s. 123.

²⁹⁷ **Ateş**, Eser, s. 263; **Tosun**, s. 124. **Tosun**, FSEK m.5'in 4630 sayılı Kanunla değişik halinin lâfzı incelendiğinde, kanunun gerekçesinde ifade edilen teknolojik gelişmeleri kapsamak amacıyla, istendiği ölçüde metne yansıtılmadığını ve bu sonuç üzerinde, FSEK'im eski terminolojisine devam etme iradesinin de rolünün oldukça büyük olduğunu ifade etmiştir.

²⁹⁸ Sinema eseri olarak nitelendirilme bakımından zorunlu bir şart olarak kabul edilen yönetmen ve senaristi haiz olma şartı multimedya eserler bakımından herhangi bir tereddüt

a. Sinema Eseri ve Görsel İşitsel Eser Tanımlarının Multimedya Eserler Bakımından Uygunluğu

i. Görüntünün Varlığı

Sinema eserleri, multimedya eserler gibi, de facto olarak birden fazla unsur içeren ve birbirine bağlayan, kompleks bir yapıya sahiptir²⁹⁹. Ancak bu yapı, sinema eserleri bakımından bir zorunluluk değildir ve bu yapının, var olması halinde dahi, sinema eserlerinin nitelendirilmesinde belirleyici unsur değildir³⁰⁰. Bunun aksine, kompleks bir yapıya sahip olmak, multimedya eserler bakımından bir gereklilik olarak karşımıza çıkmaktadır. Dahası, multimedya eserlerde bulunan farklı unsur ve öğelerin sayısı sinema eserlerine nazaran daha fazladır.

Sinema eserleri, temelde, görüntü ve sesin kombinasyonundan oluşmaktadır³⁰¹. Ancak ses, sinema eseri bakımından zorunlu bir unsur değildir; asıl olarak önem arz eden görüntüdür³⁰². Bu noktada, görüntünün ne olduğu sorusunun irdelenmesi gerekmektedir ve karşımıza çıkan en önemli sorun, ekranda gösterilebilen yazı, grafik ve benzeri öğelerin de görüntü kavramına dahil olup olmadığıdır.

Bu husus, Amerikan Temyiz Mahkemesi tarafından bir kararda ele alınmış ve karara konu olan teletext yayınının sinema eseri olarak kabul

yaratmamaktadır. Zira, multimedya eserin yaratım sürecinde, organizasyonun başında bulunan ve işin düzenli bir şekilde devamı başta olmak üzere, tüm unsurları bir araya getiren bir kişi bulunmaktadır ve bunun sonucu olarak geleneksel anlamda sinema filmlerindeki yönetmen tanımıyla tam örtüşmese de, burada da bir yönetmenin varlığı kabul edilebilir. Aynı şekilde, multimedya eserlerin ve özellikle video oyunlarının bir senaryosunun olduğu da açıktır. Zira, oyunun başlangıcı, devamı ve bitişindeki olgular önceden belirlenmiştir. Aynı yönde bkz. **Tosun**, s. 233, dn. 738.

²⁹⁹ **Stamatoudi**, s. 127; **Touboul**, s. 8.

³⁰⁰ **Andrès/Sirinelli**, s. 61; **Commission sur les Aspects Juridique des Œuvres Multimédia**, s. 20; **Galopin**, s. 20.

³⁰¹ **Stamatoudi**, s. 111; **Andrès/Sirinelli**, s. 61.

³⁰² **Stamatoudi**, s. 111 ve 129; **Fitzgerald/Cifuentes**, s. 6.

edilmesi gerektiği hükme bağlanmıştır³⁰³. Buna karşın doktrinde, teletext yayınlarının gerçek anlamda görüntü içermedikleri gerekçesi ile, sinema eseri olarak nitelendirilmesinin mümkün olmadığı da ileri sürülmüştür³⁰⁴. Bir kitabın, illüstrasyonlarının ard arda sıralanarak filme alınması durumunda, sinema eseri meydana gelebilirken; aynı kitabın bilgisayar ekranında illüstrasyonları ile birlikte görüntülenmesi ve okunması ve hatta bu şekilde bir CD üzerine kaydedilmesi durumunda ise, edebi eser niteliğinin değişmediğinden bahsedilmektedir³⁰⁵. Bu örneklerden anlaşıldığı üzere, salt bir metnin veya grafiğin mevcudiyeti bir yaratımın, sinema eseri olarak nitelendirilmesi için yeterli değildir.

Bir görüntünün, bilgisayar yaratılması veya kamera ile kaydedilmesi ya da herhangi bir ortamda kaydedilmesi veya taşınması görüntünün niteliğine etki etmemektedir³⁰⁶. Teknolojinin gelişimi sonrasında, birçok sinema eseri, bilgisayar ortamında şekillendirilmekte ve hatta oluşturulmakta; DVD veya CD'ye kopyalanmakta ve bu şekilde dağıtılmaktadır. Bu bakımdan, multimedya eserlerin sinema eseri olarak nitelendirilmesi bakımından teknik bir engel bulunmamaktadır. Dolayısıyla, multimedya eserlerin sinema eseri tanımı kapsamında yer alıp almadığı tetkik edilirken, içeriğinde görüntü tanımına uygun öğelerin bulunması gerekliliği söz konusudur. Ancak, önemle altı çizilmesi gereken bir diğer nokta ise multimedya eserlerin, bir fikri görüntülü bir biçimde ifade etmelerine ve bu anlamda sinema eserleri ile benzerlik arz etmelerine karşın, genelde, görüntüyü esas unsur olarak içermedikleridir³⁰⁷.

ii. Hareketli Görüntü Dizisinin Varlığı

³⁰³ Amerikan Temyiz Mahkemesi 7. Dairesi'nin 11 Ağustos 1982 tarih ve 81-2687 numaralı WGN Continental Broadcasting Co. v. United Video Inc. kararı, (<http://www.projectposner.org/case/1982/693F2d622>)

³⁰⁴ **Strowel/Triaille**, s. 360.

³⁰⁵ **Strowel/Triaille**, s. 361.

³⁰⁶ **Stamatoudi**, s. 131; **Fitzgerald/Cifuentes**, s. 6.

³⁰⁷ **Touboul**, s. 8.

Sadece görüntünün varlığı sinema eseri veya görsel-işitsel eser nitelendirmesi için yeterli değildir³⁰⁸. Zira, bu tür eserler sesli veya sessiz hareket eden görüntü dizisi olarak ifade edildiğinden, bu tanım uyarınca görüntü dizisinin mevcudiyeti bu tür eserler bakımından zorunluluk arz etmektedir³⁰⁹. Buna göre, görüntüler veya kareler birbirine bağlı ise ve bir birliktelik oluşturuyor ise, bunların ekranda gösteriminin bir senaryoyu içermesi halinde sinema eserinden bahsedilmesi mümkündür³¹⁰. Bu noktada, hareketli görüntü kavramından ne anlaşılması gerektiği sorgulanmalıdır. Hareketli görüntü, sadece “değişen görüntü” demek değildir³¹¹. Zira, sabit çerçevelerin veya hareketsiz görüntüler hareketli görüntü kapsamı dışında olduğu gibi³¹², bunların ardı ardına dizilmesi de kapsam dışındadır³¹³.

Sinema eserlerinde interaktiflik mevcut değildir ve görüntüler, doğrusal bir akış içerisinde sunulmakta ve izleyici pasif bir rol üstlenmektedir³¹⁴. Ancak, ilerleyen süreç içerisinde, belirli bir dereceye kadar interaktiflik sinema eserleri bakımından da söz konusu olmaya başlamış; önce hızlı veya yavaş oynatma, durdurma seçenekleri gibi imkanlar söz konusu olmuş; sonrasında ise, “sonunu kendin belirle” (“*choose your own end*”) filmler meydana gelmiştir³¹⁵. Sonunu kendin belirle filmleri, multimedya eserlerin en önemli örneği olan video

³⁰⁸ **Andrès/Sirinelli**, s. 62; **Galopin**, s. 20.

³⁰⁹ **Stamatoudi**, s. 104, 112; **Commission sur les Aspects Juridique des Œuvres Multimédia**, s. 20.

³¹⁰ **Andrès/Sirinelli**, s. 62; **Commission sur les Aspects Juridique des Œuvres Multimédia**, s. 20; **Stamatoudi**, s. 131.

³¹¹ **Stamatoudi**, s. 131; **Vieira**, s. 46.

³¹² **Strowel/Triaille**, s. 360.

³¹³ **Bernard Edelman**, De l'Accès des Auteurs d'une Oeuvre Cinématographiques au Négatif du Film, Recueil Dalloz 2003 / 3, 198–201s. 114. Karşı görüş için bkz. **Strowel/Triaille**, s. 360. Kanaatimizce, sabit görüntü ve çerçevelerin ardı ardına dizilmesi hareketli görüntünün varlığı için yeterli değildir. Zira, aksi halde, bir slayt gösterisinin sinema eseri olarak kabul edilmesi söz konusu olacaktır. Ancak, söz konusu sabit çerçeve ve resimlerin ardı ardına hareketli bir görüntü meydana getirecek şekilde montaj işlemine tabi tutulması durumunda, hareketli görüntünün varlığının kabul edilebileceği düşüncesindeyiz.

³¹⁴ **Andrès/Sirinelli**, s. 62; **Vieira**, s. 46.

³¹⁵ **Stamatoudi**, s. 137; **Zeggane**, s. 17.

oyunları ile benzerlik göstermektedir³¹⁶. Ancak, video oyunlarında sunulan interaktiflik çok daha gelişmiştir.

Buradaki en önemli sorun, multimedya eserlerin içerdiği yüksek derecedeki interaktiflik ile kullanıcıya sunulan değiştirme ve yeniden düzenleme yetkisinin, multimedya eser içeriğinde bulunan görüntülerin akışını değiştirme imkanı yaratmasının hareketli görüntünün varlığına etki edip etmediğidir. Zira, yukarıda da belirttiğimiz üzere, sinema eserleri içerisindeki hareketli görüntü, yaratıcısı tarafından belirlenen şekilde ve lineer olarak izleyiciye sunulmakta; izleyicinin müdahale imkanı neredeyse tamamen sınırlanmaktadır. Multimedya eserlerde ise, bu imkan kullanıcının yeni görüntüler yaratması, görüntü akışını belirlemesi ve değiştirmesini mümkün kıldığından lineer bir akış mevcut değildir. Bu noktada, interaktiflik kavramının sinema eserleri ile bağdaşp bağdaşmadığı hususunun irdelenmesi gerekmektedir³¹⁷.

Bu hususu ele alan Amerikan Temyiz Mahkemesi, *Midway Mfg Co. v. Artic International Inc.* kararında, multimedya eserlerin en önemli örneği olan video oyunlarını “birliktelik şeklinde görüntülenen görüntü seti” olarak kabul etmiş ve video oyunlarının görsel-işitsel eser olarak kabul edilmesi gerektiği; zira video oyunu içerisinde yer alan görüntülerin akışının kullanıcıya bağlı olarak değişmesinin bu nitelendirmeye etki etmeyeceğini; video oyunlarında görüntünün muhtemel akışlarının üretici tarafından büyük ölçüde belirlenmiş olduğunu ve kullanıcının bu akış üzerindeki etkisinin sınırlı olduğunu ifade

³¹⁶ **Andrès/Sirinelli**, s. 62; **Stamatoudi**, s. 137.

³¹⁷ **Tosun**, konuyu farklı bir açıdan ele almış ve multimedya eserleri, sinema eseri olarak korunma şartları bakımından irdelerken, multimedya eserlerin interaktif özelliğinin eser sahibinin hususiyeti şartı bakımından irdelenmesi gerektiğini haklı olarak ileri sürmüştür (s. 232 – 233). Ancak, interaktiflik özelliği multimedya eserlerin orijinal nitelikte olmasını etkilememektedir (bu husustaki değerlendirmelerimiz için bkz. s. 44 vd.) ve bu hususun asıl olarak hareketli görüntünün varlığına etkisinin tartışılması gerekmektedir.

etmiştir³¹⁸. Mahkeme birçok kararında, aynı tespiti istikrarlı bir şekilde sürdürmüş gelmiştir³¹⁹.

İngiliz hukukunda ise, video oyunlarının görsel işitsel dramatik eser olarak korunabileceği doktrinde ifade edilmiş; ayrıca, video oyunlarının interaktif olma özelliğinin senaryonun varlığını etkilemediği ileri sürülmüştür³²⁰.

Video oyunları sektöründe ABD'nin yanında oldukça büyük bir pazar payına sahip Fransa'da Paris İstinaf Mahkemesi 1985 tarihli bir kararında video oyununun sinematografik eser olarak korunup korunamayacağını tartışmıştır³²¹. Anılan kararda, video oyunları ses ve görüntünün bir araya geldiği görsel birliktelik olarak tanımlanmış ve sinematografik eser ile küçük benzerlikler taşıdığı ifade edilmiş; ancak, video oyunlarının orijinal olarak kabul edilmesinin mümkün olmadığı sonucuna ulaşılmıştır³²².

Paris İstinaf Mahkemesi bir diğer kararında ise, video oyunlarını elektromekanik bir takım yetenekler sonucunda ortaya çıkan teknolojik bazı unsurların bir araya gelişi olarak tanımlamış ve eser olarak korunmayı hak edecek fikri bir ürün oluşturmadığını ifade etmiştir³²³. Buna karşın, orijinallik şartının yerine getirilmesi durumunda eser olarak korunmanın mümkün olduğu

³¹⁸ Amerikan Temyiz Mahkemesi'nin 823-1983 numaralı *Midway Mfg Co. v. Artic International Inc.* kararı (<http://docs.law.gwu.edu/facweb/claw/ch6a.htm>).

³¹⁹ Amerikan Temyiz Mahkemesi'nin 31.10.1989 tarih ve 88-5296 numaralı *Atari Games Corp. v. Ralph Oman* kararı (<http://bulk.resource.org/courts.gov/c/F2/888/888.F2d.878.88-5296.html>); Amerikan Temyiz Mahkemesi'nin 20.11.1992 tarih ve 91-5326 numaralı *Atari Games Corp. v. Ralph Oman* kararı (<http://bulk.resource.org/courts.gov/c/F2/979/979.F2d.242.91-5326.html>); Amerikan Temyiz Mahkemesi'nin 22.06.1992 tarihli *Computer Associates International Inc. v. Altai Inc.* kararı (<http://digital-law-online.info/cases/23PQ2D1241.htm>).

³²⁰ **Pascal Kamina**, *Film Copyright in the European Union*, Cambridge 2002, s. 79.

³²¹ Paris İstinaf Mahkemesi, 13. Daire, 20 Şubat 1985, Editions de Juris-Classeur, Numéro JurisData: 1985-600528, (www.lexisnexis.com).

³²² Anılan kararda Paris İstinaf Mahkemesi, video oyunu yaratıcısının herhangi bir estetik ya da sanatsal katkı getirmediğini ifade etmiştir.

³²³ Paris İstinaf Mahkemesi, 13. Daire, 4 Haziran 1984, Editions de Juris-Classeur, Numéro JurisData: 1984-601080, (www.lexisnexis.com).

ifade edilmiştir³²⁴. Söz konusu kararlar sonucunda Fransız doktrininde, video oyunlarının eser olarak korumanın yerleştiği ifade edilmiş, ancak hangi eser tipine dâhil olarak korunacağı konusunda bir fikir birliğine ulaşılamamıştır³²⁵.

b. Sinema Eserlerine İlişkin Koruma Sisteminin Multimedya Eserler Bakımından Uygunluğu

Sinema eserleri bakımından sağlanan koruma sisteminin en temel ve multimedya eserler bakımından tetkik edilmesi gereken özelliği, korumadan yararlanacak kişilerin Kanunkoyucu tarafından önceden belirlenmiş olmasıdır. Buna göre, bir sinema eserine sağlanan koruma kapsamında yönetmen, özgün müzik bestecisi, senaryo yazarı, diyalog yazarı ve canlandırma tekniğiyle yapılmış bir sinema eseri varsa animatör bulunmaktadır. Ancak, sinema eserleri bakımından belirlenen anılan eser sahipleri, her zaman multimedya eserler bakımından söz konusu olmamaktadır³²⁶. Örneğin, multimedya eserin yaratım süreci içerisinde bir metin yazarı veya senaristin bulunamaması ve fakat fotoğrafçı, tasarımcı gibi multimedya eserin oluşumuna katkı yapan kişilerin mevcut olduğu haller söz konusu olabilmektedir.

Bu durumda, sinema eserleri bakımından belirlenen bu kalıpların multimedya eserler bakımından uygun olmadığı ortaya çıkmaktadır. Ayrıca, eser üzerindeki hak sahipleri arasında yer alan yönetmenin kim olduğu hususunda multimedya eserler bakımından tartışma söz konusu olacaktır³²⁷. Zira, multimedya eserler farklı bir üretim sistemine sahiptir ve sinema eserlerinin aksine yönetmenin mevcut olmadığı haller söz konusu olabilmektedir. Bunun yanında, sinema eserleri bakımından belirlenen hak sahipleri listesi, esere katkıda bulunan kişilerin sayısal olarak fazla olması nedeni ile multimedya eserler bakımından işlevsel değildir ve hatta, böyle bir hak sahipliği listesi,

³²⁴ Ayrıntılı bilgi için bkz. **Marc Vignoles**, La Titularité des Droits d’Auteur Portant sur un Jeu Vidéo, Université de Nantes, Promotion 2004 – 2005, s. 15.

³²⁵ **Vignoles**, s. 16; **Tosun**, s. 226; **Zeggane**, s. 18.

³²⁶ **Stamatoudi**, s. 147; **Zeggane**, s. 18.

³²⁷ **Andrès/Sirinelli**, s. 63; **Commission sur les Aspects Juridique des Œuvres Multimédia**, s. 20; **Stamatoudi**, s. 148.

multimedya eserin yaratım sürecine katkıda bulunan kişilerin işlevleri, başkaları tarafından ikame edilebileceğinden gerekli de değildir³²⁸. Karşılaştırma yapıldığı takdirde, sinema eserinin yönetmeni ile multimedya eserlerin editörünün eş düzeyde kabul edilmesi mümkündür³²⁹. Aynı benzerlik, sinema eserinin yapımcısı ile multimedya eserin yapımcısı bakımından da geçerlidir. Multimedya eserin editörü, içerikte bulunan çeşitli eserlerin seçilmesi, birleştirilmesi, bir araya getirilmesi ve düzenlenmesi görevini üstlenmektedir ve bu bakımdan sinema eserinin yönetmeni ile farklılaşmaktadır.

Bu noktada, *Sirinelli* alternatif bir çözüm yolu ileri sürmüş ve birçok durumda, yapımcının multimedya eserin de facto bir biçimde eser sahibi olarak kabul edilebileceğini belirtmiştir³³⁰. Yazar, yapımcıya ilk tespite ilişkin olarak tanınan komşu hakları gereksiz bulmakta ve yapımcının eser sahipliğinin zaten komşu hakları da içerdiğini ileri sürmektedir³³¹.

Multimedya eserin yaratım sürecine birden çok kişinin dahil olması, doğal olarak eser üzerindeki manevi haklara ve eserin koruma süresine etki etmektedir. Multimedya eser içeriğinde yer alan bir eser, interaktiflik özelliği nedeni ile eser üzerinde değişiklik yapılmasını yasaklama ve dolayısıyla eserin bütünlüğünü koruma haklarının ihlali ile karşı karşıyadır³³². Sinema eserlerine getirilen koruma manevi haklar bakımından diğer eserlere nazaran herhangi bir farklılık içermemektedir. Bu durumda, sinema eserlerine ilişkin koruma sisteminin multimedya eserlere tatbik edilmesi halinde, multimedya eserin kullanım amacı ve biçimi, doğrudan, içeriğinde bulunan eserler üzerindeki hakların ihlali sonucunu doğuracaktır. Bu sonucun, işlevsel olmadığı açıkça ortadadır. Bunun yanında, multimedya eser içeriğinden birçok eser ve dolayısıyla birçok eser sahibinin mevcut olması, multimedya eserin koruma

³²⁸ Galopin, s. 20.

³²⁹ Tosun, s. 232, dn. 738.

³³⁰ Zeggane, s. 20; Andrés/Sirinelli, s. 58.

³³¹ Andrés/Sirinelli, s. 58.

³³² Stamatoudi, s. 149; Vieira, s. 47.

süresinin ne zaman sona erdiği konusunda da sorun yaratmakta ve pratik olmayan bir durum ortaya çıkarmaktadır³³³.

c. Değerlendirme

İlk olarak belirtilmesi gereken husus, multimedya eserlerin sinema eseri olarak nitelendirilip nitelendirilemeyeceği tartışması, doğal olarak, içeriğinde hareketli görüntü bulunan multimedya eserler ve özellikle video oyunları bakımından söz konusu olmaktadır. Yoksa, kullanıcının istekleri ve emirleri doğrultusunda görüntülenen ve herhangi bir hareket hissi uyandırmayan sabit çerçeveli multimedya eserler sinema eseri olarak tanımlanamayacakları açıktır³³⁴.

Genel olarak bakıldığında, multimedya eserlerin sinema eserlerine ilişkin tanım ve koruma kapsamına tam olarak uygun düşmedikleri görülmektedir. Zira, multimedya eserlerin asli öğeleri, sinema eserlerinin aksine, hareketli görüntüler değildir³³⁵. Multimedya eserler, birçok eser ve ifade biçimini ve çoğunlukla metin ve görüntüyü birleştirmektedir. Dahası, multimedya eserlerin asli amacı gösterilmek veya izlenmek değildir³³⁶. Bunun yanında, interaktiflik kavramı sinema eserlerinde mevcut değil iken, multimedya eserler bakımından hayati bir kavramdır.

Sinema eserleri ile aralarında mevcut tüm benzerliklere karşın, multimedya eserleri sinema eseri olarak nitelendirmek ciddi problemlere yol açacaktır. Sinema eserleri ile multimedya eserler arasındaki benzerlik, içerisinde bir hareket veya aktivite barındıran görüntülerin teknik bir biçimde ekrana yansıtılmasıdır³³⁷. Multimedya eserlerde, görüntüler ekrana sabit ve

³³³ Zeggane, s. 19.

³³⁴ Zeggane, s. 20; Stamatoudi, s. 133.

³³⁵ Stamatoudi, s. 145.

³³⁶ Andrès/Sirinelli, s. 62.

³³⁷ Stamatoudi, s. 140.

hareketli görüntüler birleştirilmiş bir biçimde yansıtılmaktadır³³⁸. Daha öncede ifade ettiğimiz üzere, sinema eserlerinin aksine hareketli görüntüler multimedya eserin asli unsuru değildir ve multimedya eserlerin asli özelliği çeşitli ifadelerin bir araya getirilmesinde ve entegre edilmesinde ortaya çıkmaktadır.

Bu hususların yanı sıra, sinema eserleri bakımından öngörölmüş olan koruma sistemi de, multimedya eserler bakımından tam anlamı ile uygun düşmemektedir. Multimedya eserin yaratım sürecindeki farklılığın doğurduğu gereksinimler, sinema eserleri için öngörölmüş koruma sistemi içerisinde karşılanamamaktadır. Sonuç olarak, başta video oyunları olmak üzere, hareketli görüntü içeren multimedya eserlerin sinema eseri olarak kabul edilmesi mümkün ise de, gerek tanım gerek koruma sistemi bakımından ciddi problemler ortaya çıkmakta ve gereksinimler tam olarak karşılanamamaktadır³³⁹.

³³⁸ **Andrès/Sirinelli**, s. 62; **Stamatoudi**, s. 141.

³³⁹ **Zeggane**, s. 20.

BÖLÜM III

MULTİMEDYA ESERLERDE HAK SAHİPLİĞİ

§1. Multimedya Eserlerin Yaratım Süreci

Birden çok kişi tarafından yaratılan birçok farklı türdeki eser ve unsuru içeriğinde barındıran multimedya eserler üzerindeki hak sahipliğinin tetkik edilebilmesi, öncelikle eserin yaratım sürecinin incelenmesini gerektirmektedir. Bu inceleme, tabiidir ki, birçok teknik açıklamanın yapılmasını gerektirmektedir. Ancak, multimedya eserlerin teknik altyapısı işbu çalışmanın sınırları ve kapsamı dışında kaldığından, çalışmamızda multimedya eserler sadece gerekli olduğu takdirde ve gerekli görülen miktarda teknik yönden ele alınacaktır. Bu inceleme, yapılırken, en önemli multimedya eser örneği olan video oyunlarının esas alınmasının anlaşılabilirlik bakımından faydalı olacağı düşüncesindeyiz.

I. Taslak

Her yaratım süreci gibi, bir multimedya eserin yaratımı da ilk olarak fikir ile başlamaktadır. Hukuken koruma altında olmayan fikir, farklı kaynaklardan örneğin, yaratım sürecini yürüten ekip içerisinde veya üçüncü bir kişinin siparişi ile ortaya çıkabilmektedir³⁴⁰. Söz konusu fikir, genel hatları ile yazılı hale dönüştürülerek video oyununun temelini teşkil eden oyun konseptini (“*game concept*”) oluşturmaktadır³⁴¹.

Oyun konseptinin oluşturulması sonrasında, teknik ve tasarım bölümlerine ayrılmış ve üretim sürecini yöneten prodüksiyon kurallarının

³⁴⁰ Vignoles, s. 29.

³⁴¹ Vignoles, s. 29. Yazar, bu şekilde meydana gelen oyun konseptinin, sinema eserlerinin sinopsisi ile benzerlik arz ettiğini belirtmektedir.

(“*bible of production*”) hazırlanmasına geçilmekte ve ürünün taslağının oluşturulmasını sağlayan ön prodüksiyon aşaması başlamaktadır³⁴². Bu aşamada, fikir somutlaşmakta, video oyunun yaratımı için gerekli unsurlar ortaya koyulmakta ve finansörlerin projenin gerçekleştirilebilirliğini tetkik etmesi imkanı doğmaktadır³⁴³.

Sonuç olarak, taslak aşamasında temel fikir ortaya konulmakta, interaktif yapılanma üzerine çalışılmakta ve bu çalışmalar neticesinde multimedya eserin gerçekleştirilebilir olup olmadığını ortaya koyacak ve yatırımcılar ile geliştiricilere yol gösterecek taslak ortaya çıkmaktadır³⁴⁴.

II. Geliştirme

Yaklaşık olarak üç ila sekiz ay süren ön prodüksiyon aşaması sonrasında, genellikle on sekiz ay civarında ve bazı durumlar da ise yıllarca süren prodüksiyon aşaması başlamaktadır³⁴⁵. Multimedya eserlerin yaratım süreci içerisinde prodüksiyona geçilmesi ile birlikte geliştirme aşaması başlamaktadır. Taslak aşamasının sona ermesini takiben yatırımcılar ve geliştiriciler tarafından multimedya eserin yaratımına devam edilmesi kararı verilmesi halinde, multimedya eserin senaryosunun hazırlanması, içerikte yer alacak bilgilerin, grafiklerin ve sanatsal yaratımların meydana getirilmesi ve en önemlisi multimedya eserin bir bütün olarak ortaya konulması geliştirme aşaması içerisinde gerçekleştirilmektedir³⁴⁶. Diğer bir ifade ile, multimedya eser bu aşamada son şeklini almaktadır.

Geliştirme aşamasında ilk olarak interaktif senaryo oluşturulmakta ve bu şekilde multimedya eseri diğer eserlerden farklı kılan ve multimedya eserin salt bir derleme olarak nitelendirilmesini engelleyen interaktiflik özelliğinin temeli

³⁴² Vignoles, s. 29; Touboul, s. 20.

³⁴³ Anrès/Sirinelli, s. 79.

³⁴⁴ Anrès/Sirinelli, s. 78-79; Commission sur les Aspects Juridique des Œuvres Multimédia, s. 31.

³⁴⁵ Vignoles, s. 29.

³⁴⁶ Anrès/Sirinelli, s. 79.

meydana getirilmektedir³⁴⁷. Bunun yanında, içeriği oluşturan metin, grafik, fotoğraf, müzik ve sair unsurların belirlenmesi, yaratılması ve içeriğe entegre edilmesi de geliştirme aşamasında gerçekleştirilmektedir.

Bu işlemlerin gerçekleştirilmesinde, önceden var olan unsurlar kullanıldığı gibi; yaratım süreci içerisinde olan multimedya eserin ihtiyat ve özelliklerine uygun olarak meydana getirilen yeni unsurlar da kullanılmaktadır³⁴⁸. İçeriği oluşturan unsurların belirlenmesi ve yaratılması süreci ve interaktif senaryonun oluşturulması süreci ile paralel bir şekilde, multimedya eserin ihtiyacına uygun olarak bir veya birden çok bilgisayar programı meydana getirilmektedir³⁴⁹. Zira, daha önce de ifade ettiğimiz üzere, multimedya eserin ve interaktif özelliğinin kullanılmasını sağlayan bilgisayar programıdır. Bu bakımdan, içeriğin ve interaktif özelliğın meydana getirilmesi aşamasında, bunlar ile paralel bir şekilde bilgisayar programı da yaratılmaktadır³⁵⁰.

§2. Yaratım Sürecine Dahil Olan Kişiler

Multimedya eserin yaratım süreci içerisinde, her aşamada birçok kişiden oluşan ekipler sürece dahil olmaktadır. Yaratım sürecine dahil olan ekipleri üç gruba ayırmak mümkündür. Bunlardan ilki grafik tasarımcılarıdır. Grafik tasarımcıları, video oyununun genel görünüşünü, yani üç boyutlu ve iki boyutlu grafikleri, tasarımları ve özel efektleri geliştirirler³⁵¹.

İkinci grup ise, oyun tasarımcılarıdır. Oyun tasarımcıları, oyunun interaktif özelliği ile ilişkili tüm unsurları geliştiren kişilerdir³⁵². Ancak, video oyununun davranış ve tepkilerini oluşturan, oyuncunun kullanımını geliştirmek

³⁴⁷ Touboul, s. 20.

³⁴⁸ Anrès/Sirinelli, s. 80; Commission sur les Aspects Juridique des Œuvres Multimédia, s. 32.

³⁴⁹ Anrès/Sirinelli, s. 80.

³⁵⁰ Vignoles, s. 30.

³⁵¹ Vignoles, s. 29.

³⁵² Touboul, s. 20

için video oyunun arayüzü üzerinde çalışan teknikerler ile, araştırmacı, senarist, metin yazarı ve video oyununun mekaniği ile iştigal eden bölüm tasarımcısı bu kapsamda kabul edilmemektedir³⁵³. Üçüncü grup ise, video oyununun ve eklentilerinin kodlarını hazırlayan program tasarımcılarıdır. Görsel öğelerin ve oyunun yapısal kuralları program tasarımcıları tarafından gerçekleştirilmektedir³⁵⁴.

Multimedya eserlerin yaratım sürecine dahil olan kişiler, genel olarak, editör, yapımcı, proje idarecisi, içerik yaratıcıları, bilgisayar programcıları ve teknik uzmanlardır³⁵⁵. Multimedya eserin editörü, eserin altında yatan fikrin geliştirilmesi, tasarım ve işleyişin şekillendirilmesi faaliyetlerini yerine getirmektedir³⁵⁶. Yapımcı ise, yaratım projesi için gerekli yatırımı gerçekleştirir, proje yöneticisi, bütçenin hazırlanması, gerekli izinlerin alınması, çalışan istihdam edilmesi gibi unsurları, yani üretim sürecinin tamamını organize eder³⁵⁷. Bunun yanında, multimedya eserin içeriğinde yer alan her bir unsurun yaratıcıları, içeriğin şekillendirilmesi ve bir araya toplanmasında görev alan teknik uzmanlar ve bilgisayar programcıları da multimedya eserin yaratım sürecine dahil olan kişilerdir.

§3. Yaratım Süreci İçerisinde Ortaya Çıkan Haklar

Multimedya eser, hem yaratım süreci içerisinde birçok kişinin görev alması ve katkıda bulunması, hem de içeriğinde birden fazla türde ifade şekli ile somutlaşmış eserleri ve sair unsurları içermesi nedeni ile hak sahipliği bakımından ayrıca ele alınmalıdır. Zira, içeriği oluşturan her bir unsur üzerindeki hakkın kime ait olduğunun belirlenmesi multimedya eserin ticari kullanımının sağlama alınması bakımından büyük önem arz etmektedir.

³⁵³ Touboul, s. 20; Commission sur les Aspects Juridique des Œuvres Multimédia, s. 32.

³⁵⁴ Vignoles, s. 30.

³⁵⁵ Alpin, s. 85.

³⁵⁶ Alpin, s. 85.

³⁵⁷ Alpin, s. 85.

I. İÇERİĞİ OLUŞTURAN UNSURLAR ÜZERİNDEKİ HAKLAR

A. Multimedya Eserin Yaratımı Öncesinde Var Olan Unsurlar Üzerindeki Haklar

Multimedya eserlerin, önceden var olan müzik, resim, fotoğraf ve sair unsurları içermesi mümkündür ve hatta bu duruma sıklıkla rastlanılmaktadır³⁵⁸. Örneğin, bir video oyununda popüler bir müzik eserinin fon müziği olarak kullanılması veya bir sporcunun fotoğraflarına video oyunu içerisinde yer verilmesi veya markalı bir ürünün oyun içerisinde kullanılması gibi durumlarda, önceden var olan unsurların multimedya eser içerisinde kullanılması söz konusu olmaktadır. Eser içerisinde kullanılan bu unsurlar, fikri ve sanat eserleri hukuku, markalar hukuku veya diğer koruma rejimleri kapsamında korunmaktadır³⁵⁹.

Bu durumda, söz konusu unsurların multimedya eser içerisinde kullanılmasının hak sahibinin iznine bağlı olacağı şüphesizdir³⁶⁰. Hak sahibinin kim olduğu ve haklarının sınırları, söz konusu unsurun tabi olduğu koruma sisteminin hüküm ve koşulları çerçevesinde belirlenecektir. Buna göre, örneğin, bir müzik eserinin multimedya eser içerisinde kullanılabilmesi için söz yazarından ve bestecisinden izin alınması gerektiği gibi; bir sanatçının icrasının eser içerisinde kullanılması söz konusu olduğu takdirde ise, icracı sanatçının ve fonogram yapımcısının da izninin alınması gerekmektedir. Aynı şekilde, bir markanın, örneğin Ferrari markalı otomobilleri yansıtan grafiklerin ve Ferrari markasının bir otomobil yarışı oyunu içerisinde kullanılması söz konusu ise, hem marka hukuku kapsamında, Ferrari markasının sahibinden lisans alınması söz konusu olacaktır, hem de tasarım hukuku kapsamında hak sahibinden lisans alınması gerekecektir. Bunun yanında, kişisel bilgilerin kullanılması durumunda da izin gerekliliği söz konusu olacaktır. Bu gereklilik, özellikle, spor konulu

³⁵⁸ Anrès/Sirinelli, s. 84; **Commission sur les Aspects Juridique des Œuvres Multimédia**, s. 33; **Benjamin Mouche**, Le Site Web: Une Universalite, Université de Nantes, Memoire – D.E.A. Droit de la Propriété Intellectuelle, 2002/2003, s. 60.

³⁵⁹ **Mouche**, s. 60; **Vieira**, s. 22.

³⁶⁰ **Mouche**, s. 60; bu konuda detaylı açıklama için bkz. **Vieira**, s. 22 vd.

video oyunlarında, takım isimleri ve sporcuların kişisel verilerinin ve fotoğraflarının video oyunu içerisinde kullanılması şeklinde sıklıkla karşımıza çıkmaktadır.

Görüldüğü üzere, multimedya eserin yaratımı öncesinde var olan eser ve unsurlar üzerindeki haklar, bu haklara sahip olan kişilerde kalmakta ve bu kişilerden izin alınarak kullanılması zorunluluğu doğmaktadır.

B. Multimedya Eser İçin Yaratılan Unsurlar Üzerinde Hak Sahipliği

Ekonomik gelişmelerin bir sonucu olarak, multimedya eser çoğunlukla bünyesinde birçok çalışanı bulunan şirketler tarafından üretilmektedir³⁶¹. Dolayısıyla, içeriğin oluşturulmasında bu şirketlerin çalışanları görev almakta veya bu şirketler tarafından verilen sipariş üzerine çalışan statüsünde olmayan kişiler içeriğin tamamının veya bir kısmını meydana getirmektedir. Bu bakımdan, söz konusu unsurlar üzerindeki hak sahipliği, yaratıcının hukuki statüsü ile doğrudan bağlantılıdır.

1. Çalışan Tarafından Meydana Getirilen Unsurlar Üzerindeki Haklar

FSEK'in 18. maddesinin 2. fıkrasına göre, aralarındaki özel sözleşmeden veya işin niteliğinden aksi anlaşılmadıkça; memur, hizmetli ve işçilerin işlerini görürken meydana getirdikleri eserler üzerindeki haklar, bunları çalıştıran veya tayin edenler tarafından kullanılır ve tüzel kişilerin uzuvları hakkında da bu kural uygulanır³⁶².

³⁶¹ **Vieira**, s. 35.

³⁶² **Erel**, Bilgisayar Programların Korunması, s. 146. Avrupa Birliği Bilgisayar Programları Direktifi'nin 2/3. maddesi de aynı esasları öngörmektedir. **George Metaxas-Maranghidis**: Intellectual Property Laws of Europe, Chichester 1995, s. 6.

Multimedya eserin içeriğini oluşturan eserlerin bir hizmet sözleşmesi çerçevesinde meydana getirilmesi durumunda, söz konusu eserlerin yaratıcısı çalışan olmakla beraber, eser üzerindeki mali hak sahibi işveren şirket olacaktır. Ancak aksine bir sözleşme yapılması mümkündür³⁶³. Birçok olayda, çalışanın eseri bir hizmet sözleşmesi çerçevesinde çalışması sırasında meydana getirdiği kolayca anlaşılabilir. Örneğin bir yazılım şirketinde çalışan bilgisayar programcısı, kendisine verilen programı yazarsa, yazılımın sahibi bilgisayar şirketi olur.

Ancak, asıl sorun çalışanın eseri, örneğin multimedya eser içerisinde kullanılacak bilgisayar programını boş zamanında yaratması noktasında ortaya çıkmaktadır. Böyle bir sorun, yapılan çalışmanın hizmet sözleşmesi çerçevesinde olup olmadığına göre çözüme kavuşturulacaktır³⁶⁴. Bu hususta sonuca varılabilmesi, çalışan ile işveren arasındaki sözleşme hükümlerine göre çözümlenmelidir. Az önce vermiş olduğumuz bilgisayar programı örneğinden devam eder isek, bir bilgisayar programcısının görevi, işveren ile akdetmiş olduğu hizmet sözleşmesi gereğince sadece yazılım tekniklerini öğretmekse, söz konusu bilgisayar programcısının herhangi bir bilgisayar programı meydana getirmesi halinde, söz konusu program üzerindeki hakların sahibi işveren değil, programcı olacaktır³⁶⁵. Bunun sebebi programcının görevinin bilgisayar programı meydana getirmek olmayıp, bilgisayar programının ne şekilde meydana getirileceği konusunda eğitim vermektir. Bilgisayar programının meydana getirilmesi, hizmet sözleşmesinin kapsamı dışında kalması nedeniyle, bilgisayar programının sahibi çalışan olacaktır³⁶⁶.

³⁶³ **Cornish**, s. 509; **Bensoussan**, s.35; **Colombet**, s.89

³⁶⁴ Stephnson Jordan & Harrison Ltd v Mac Donald (1952) RPC 10 olayında şirkette muhasebeci olarak çalışan kişi daha sonra kitap haline getirdiği bazı konferanslar vermiştir, ancak bu kitabın bir kısmında bir müşteri için yazdığı rapora dayanmıştır. İşveren kitap üzerinde telif hakkı olduğunu, kişinin bu kitabı şirketteki maddi imkanlardan yararlanılarak yazdığını iddia etmiştir. Mahkeme, kitabın telif hakkının sahibinin muhasebeci olduğunu, ancak şirket müşterisi için yazılan kısım ile ilgili ödeme yapılması gerektiğine karar vermiştir. Bu karar ve bu konudaki açıklamalar için bkz, **Bainbridge**, *Intellectual Proprety*, s.81; **Cornish**, s. 195-196, **Laddie/Prescot/Vitoria**, s. 564

³⁶⁵ **Yusufoglu**, *Bilgisayar Programları*, s. 60.

³⁶⁶ **Cornish**, s.463

Hizmet sözleşmesi ile bağlı olarak çalışan kişilerin, bu sözleşmeleri dışında meydana getirdikleri bilgisayar programlarının telif haklarının işverene ait olacağı konusunda yapacakları sözleşme FSEK'in 52. maddesi uyarınca yazılı olmak zorundadır. Yazılı şekil, sözleşmenin geçerlilik şartı olarak öngörülmüştür. Aynı maddeye göre, mali haklara dair sözleşme ve tasarrufların yazılı olması ve sözleşmeye konu olan hakların ayrı ayrı gösterilmesi de şarttır. Bu durumda, eğer çalışan kendisine kanunen tanınan fikri hak sahipliğinden feragat etmesi halinde, bu feragat, bir tasarruf işlemi olması nedeniyle, yazılı olmak zorundadır.

İngiliz Hukukunda da, hakların devri, sözleşmenin yazılı olması şartına bağlıdır. Ancak bu kural çok katı bir şekilde uygulanmamaktadır. İşveren, kendisine kanunen tanınan fikri hak sahipliğinden feragat etmişse, feragat herhangi bir şekle bağlı değildir³⁶⁷. Bu, genel hareket ve şartlardan anlaşılabilir. Ancak bir kişi, yarattığı eser üzerinde başka bir kişinin hak sahipliğini tanıyorsa, bunu açıkça gösteren ve gelecekte de böyle olacağını belirten bir sözleşme yapmalıdır³⁶⁸. Bununla beraber, bir şekle bağlı olmaksızın yapılan bir anlaşma veya güven kuralına uygun olarak bazı yükümlülüklerin doğumuna yol açan gerçek koşullar, yaratıcının başlangıçtan itibaren hak sahibi olduğunu hakkaniyete uygun olarak gösterebilir. Ortak olarak bir ortaklıkta çalışan bir yazılımcının yazdığı program, hakkaniyet gereği, ortaklığa devredilmiş sayılır³⁶⁹. Ancak bu şekildeki zımni kabullerin çok dikkatli ve sadece gerekli oldukları zamanda yapılmaları gerekmektedir. Aynı şekilde bir topluluğa bağlı olarak bir çalışmanın söz konusu olduğu hallerde, yaratıcını yarattığı eser üzerindeki hakkın topluluğa ait olduğuna ve bu hakkın üçüncü kişilere karşı kullanılabilmesine dair kanıtı olmayan topluluğun, sadece zımni lisans sahibi olduğu kabul olunur³⁷⁰.

³⁶⁷ **Cornish**, s.462.

³⁶⁸ **Cornish**, s.462.

³⁶⁹ *John Richardson v. Flanders* [1993] FSR 497; bkz, **Cornish**, s.462

³⁷⁰ **Cornish**, s.462; *Ray v. Classic FM* [1998] FSR 622

FSEK'in 18/2. maddesine göre, işin niteliğinden, yaratılan eserin ilk sahibinin çalışan olduğu anlaşılabilir. Üniversitede yazılım dersleri veren kişinin yarattığı bilgisayar programının ilk sahibi kendisidir, üniversite değildir. Ders veren kişi ise okul arasındaki sözleşme ders verilmesi konusunda olup, yazılım yapılması konusunda değildir. Üniversitede çalışan öğretim elemanlarının üniversite ile akdetmiş oldukları sözleşmeler hizmet sözleşmesi niteliğindedir ve meydana getirdikleri eserlerin sahipleri münhasıran kendileri olurlar³⁷¹.

Buna göre, multimedya eserin içeriğini oluşturan eserlerden multimedya eserin yaratım sürecini yürüten tüzel kişiliğin çalışanları tarafından yaratılmış olan eserler üzerindeki mali haklar, asıl olarak çalışana ait olarak doğmaktadır. Söz konusu yaratım, ancak, kanun ile öngörülen sınırlar dahilinde meydana geldiği takdirde işveren statüsünü haiz tüzel kişinin mali hakları otomatik olarak devren iktisap etmesi söz konusu olmaktadır.

2. Sipariş Üzerine Üçüncü Kişiler Tarafından Meydana Getirilen Unsurlar Üzerindeki Haklar

Kural olarak, istisna sözleşmesi sonucu ortaya çıkan eserlerde mali hakların sahibinin, ısmarlayan olmayıp, eseri meydana getiren kişidir. Bu ihtimalde, işçilerin yarattıkları eserlere uygulanan kuralların uygulanması mümkün değildir; çünkü eseri sipariş üzerine yaratan kişi, FSEK'in 18/2. maddesi anlamında işçi sayılmamaktadır³⁷².

³⁷¹ **Laddie/Prescot/Vitoria**, s. 565-566; **Bainbridge**, Software Law, s.169

³⁷² **Cem Baygın**, "Fikri Hukukta Yaratıcı Eser Sahibi ve Eser Üzerindeki Mali Hakları Kullanmaya Kanunen Yetkili Sayılan Kişiler", Ömer Teoman'a Armağan, İstanbul 2002, s.167; **Bensoussan**, s.34-35. Ayrıca bkz. **Fülürya Yusufoglu**, Eser Meydana Getirenlerin Mali Hak Sahibi Sayılmadıkları Haller, Bilgi Toplumunda Hukuk, Ünal Tekinalp'e Armağan, C. II, İstanbul 2003, s. 405 vd.

Multimedya eserin içeriğinde kullanılmak üzere bir eseri sipariş eden kişi söz konusu eserin sahibi olduğunu; eseri sipariş üzerine yaratan kişi ise, sadece kullanma hakkının devredildiğini, eserle ilgili diğer hakların kendisinde kaldığını iddia etme eğilimindedir³⁷³. Bazı hallerde, siparişi veren kişi, eserden sadece kendisinin yararlanmasını ve söz konusu eserin başkaları tarafından kullanılmamasını talep edebilmektedir. Bu gibi hallerde, mali hakların da devri talep edilebilmektedir. Mali hakların devri konusunda anlaşma yapılabilir; ancak manevi haklar eseri yaratan kişide kalmaktadır³⁷⁴. Bu durumda, sözleşmede açıkça kararlaştırılmadığı müddetçe, eser üzerindeki mali hakların sipariş veren kişiye devredilmediğinin kabul edilmesi zorunluluk arz etmektedir. Özellikle, FSEK'in 52. maddesinin, eser üzerindeki hakların devri bakımından öngörmüş olduğu şekil şartı karşısında, hakkın devredildiğinin ve devre konu edilen hakkın sözleşme içerisinde açıkça belirlenmesi gerekmektedir. Buna karşın, İngiliz Hukuku'nda, "hakkaniyet gereği hak sahibi" kavramı getirilmiş ve bu şekilde, sözleşmenin yazılı olup olmasına bakılmaksızın, mali hak sahipliği eseri sipariş verene verilmiştir³⁷⁵.

II. Multimedya Eser Üzerinde Hak Sahipliği

Multimedya eser üzerindeki hak sahipliği, doğal olarak, içeriği oluşturan unsurlar üzerindeki hak sahipliğinden ayrıdır. Zira, yukarıda da belirttiğimiz üzere, multimedya eser her ne kadar içeriği oluşturan unsurların bir araya getirilmesi ile oluşturulmakta ise de, sonuç olarak, salt söz konusu unsurların bileşkesini oluşturmamaktadır. Kaldı ki, derleme eserlerde olduğu gibi, içerikte yer alan unsurlar üçüncü kişilere ait ise de, nihai eser üzerindeki hak sahipliği içeriği bir bütün haline getiren kişiye aittir. Gerçekte, multimedya eser

³⁷³ **Paul Klinger/Rachel Burett**: "Drafting and Negotiating Computer Contracts", London 1994, s.280-281

³⁷⁴ **Arıkan**, s.478

³⁷⁵ Bu konu ile ilgili daha geniş bilgi ve mahkeme kararları için bkz, **Bainbridge**, Intellectual Proprety, s.83. Hakkaniyet gereği telif hakkı sahibi kavramı ve diğer kararlar için bkz, **Laddie/Prescot/Vitoria**, s.582-584

üzerindeki hak sahipliği öncelikle, multimedya eserin nitelendirilmesi sorununun cevabı ile ilişkilidir. Zira, multimedya eserin mevcut eser türlerinden hangisine dahil olduğuna karar verilmesi durumunda, o eser türü için öngörülen hak sahipliği, multimedya eser için de uygulama alanı bulacaktır. Örneğin, bir video oyununun sinema eseri olarak kabul edilmesi durumunda, video oyunu üzerindeki hak sahipliği kanunen belirlenen hak sahipleri listesine göre tespit edilecektir. Söz konusu video oyununun, bir derleme olarak nitelendirilmesi durumunda, içeriğinin ne şekilde seçileceğine, dizileceğine ve sunulacağına karar veren kişi, ki bu kişi çoğunlukla editördür, eser sahibi sıfatını kazanacaktır.

Halihazırda, multimedya eseri tanımlayan ve bu tür eserlere özgü bir koruma ve hak sahipliği sistemi getiren bir hüküm mevcut olmadığından, bir multimedya eserin hak sahibinin kim olduğu sorusu her somut olayda yapılacak nitelendirme ve tetkik ile tespit edilmelidir. Zira, yukarıda da incelediğimiz üzere, multimedya eserin, somut olayda arz ettiği özellikleri nazara alınarak, farklı eser türleri kapsamında kabul edilmesi mümkündür. Bu durumda, hak sahipliği sorunsalının da somut olay bazında çözümlenmesi isabetli olacaktır. Ancak, daha önce de belirttiğimiz üzere, asıl mesele öngörülen hak sahipliği sisteminin ihtiyacı karşılamakta başarılı olup olamayacağıdır. Bu sorunsal, uygulamada, hak sahipliği sisteminin sözleşmeler üzerine kurulması ve sürece dahil olan her bir kişinin eser ve içerik üzerindeki haklarını, yapımcıya devretmesi yöntemi ile çözümlenmiştir³⁷⁶. Bu şekilde, nihai olarak eser üzerindeki tüm mali haklar, yapımcıya ait olmaktadır.

Dolayısıyla, kanaatimizce, multimedya eser üzerindeki hak sahipliği başlığı altında asıl olarak, multimedya eserlerin ihtiyaçları nazara alınarak uygun bir hak sahipliği sisteminin ne şekilde yapılandırılması gerektiği incelenmelidir.

³⁷⁶ Anrès/Sirinelli, s. 86; Commission sur les Aspects Juridique des Œuvres Multimédia, s. 35; Touboul, s. 21.

Multimedya eserin üretim sürecine katılan kişiler nazara alındığında, multimedya eser üzerindeki hak sahipliği bakımından üç olası çözüm yolu mevcuttur³⁷⁷. İlk ihtimalde, multimedya eserin üretim sürecine yaratıcı bir görev ile katılmış olan herkese hak sahipliği sıfatının verilmesi düşünülebilir. Ancak, bu kişilerin yaratıcı çalışmaları sonucunda ortaya çıkan içerikte, söz konusu unsurların yaratıcı nitelikleri ürünün son görünümüne yansımayaabilecektir³⁷⁸. Editör ürüne son halini, görünümünü veren ve yaratan kişidir. O birçok unsuru aynen bir derleme eser sahibi veya yönetmen gibi bir araya koyar; ancak, bunlardan bir adım öteye gider³⁷⁹. Çünkü, editörün yaptığı entegrasyon sonucunda ortaya çıkan eser, içeriğe dahil olan unsurlara hiçbir anlamda benzerlik içermemekte veya en azından içermeyebilmektedir. Entegrasyon sonucunda, içerikte bulunan unsurlara ek bir değer eklenmektedir³⁸⁰. Bu durumda, yaratım sürecine katılan her kişiye eser üzerinde hak sahipliği tanımak ve geniş bir hak sahipleri kitlesini kapsayan birlikte eser sahipliği oluşturmak isabetli gözükmemektedir.

Bunun yanında, multimedya eserin üretim sürecine dahil olan kişilerin ve bu süreç içerisinde gerçekleştirilen görevlerin, meydana getirilen unsurların sayısının çokluğu birlikte eser sahipliği kavramının çok genişletilmesini veya tamamen reddedilmesini gerektirmektedir³⁸¹. Özellikle sürece dahil olan kişilerin çokluğu birlikte eser sahipliği rejiminin işlerliğini imkansız kılmaktadır.

Hak sahipliği bakımından ikinci bir ihtimal olarak, üretim sürecine değil fakat yaratımına dahil olan kişilere eser sahipliğinin tanınması söz konusu olabilmektedir³⁸². Ancak, bu da yeterli bir çözüm değildir. Öncelikle,

³⁷⁷ Stamatoudi, s. 222.

³⁷⁸ Stamatoudi, s. 222.

³⁷⁹ Andrès/Sirinelli, s. 84; *Commission sur les Aspects Juridique des Œuvres Multimédia*, s. 35.

³⁸⁰ Multimedya eserin unsur ve özelliklerinin açıklanması sırasında, multimedya eserin salt içeriği oluşturan unsurların toplamı olmadığı; yaratılan bütünün içeriği de kapsayan ancak ondan daha geniş bir eser olduğunu belirtmiştik. Bkz. yukarıda s. 20 vd.

³⁸¹ Stamatoudi, s. 222.

³⁸² Andrès/Sirinelli, s. 84; Stamatoudi, s. 223.

multimedya eserin yaratımı içerisinde yapılması gereken işler belirlenebilir değildir. Bu nedenle, adil olunmak isteniyorsa, bu sürece dahil olan herkese tanınmalıdır ve bu durumda ilk çözüm yolunda karşılaşılan problemlerle yeniden karşılaşılmaktadır³⁸³. Mali hakların yayıncı, üretici veya editöre devredildiğinin kabul edilmesi halinde dahi, manevi haklar eserin yaratıcısında kalacağından yine sorunların çıkması söz konusu olacaktır. Üçüncüsü ve en önemlisi, sadece editör, görünebilir bir yaratıcılık ortaya koymaktadır ve diğer öğeleri yaratanlar editörün bu yaratıcı faaliyeti için gerekli olan unsurları üretirler³⁸⁴.

Bu durumda, elimizde sadece tek kişiden oluşan eser sahipliği çözümü kalmaktadır. İngiliz Hukuku'nun aksine Kıta Avrupası Hukuklarının birçoğunda sadece gerçek kişiler eser sahipliği sıfatına sahip olabilirler. Tüzel kişiler, bu hukuk sistemlerine göre, sadece ikincil olarak, sözleşme ile hak sahipliği sıfatını kazanabilirler. Bu nedenle, editörün multimedya eser üzerindeki tüm mali ve manevi hakların sahibi olarak kabul edilmesi, pratik açıdan en makul çözüm yolu olarak karşımıza çıkmaktadır³⁸⁵. Zira, bu şekilde, eser üzerinde nihai ve en net yaratıcı faaliyeti gerçekleştiren kişi eser üzerindeki hak sahibi olacak ve tüm haklar tek bir kişide toplandığından hakların kullanılması kolaylaşacaktır.

İngiliz Hukuku'nda filmler bakımından getirilen hak sahipliği sistemi, multimedya eserler bakımından da benimsenebileceği ileri sürülmüştür³⁸⁶. Buna göre, bir film üzerindeki hak sahipliği meydana getirilen yatırımın büyüklüğü nedeni ile yapımcı ve yaratıcı çabasının önemi nedeni ile yönetmene aittir. Bu sisteme multimedya eserle bakımından ele alındığında filmin yönetmeni ile multimedya eserin editörünün birbirine benzediği görülmektedir. Zira, her ikisi de, bir fikri kendi seçim ve düzenlemeleri ile gerçekleştirmektedirler³⁸⁷. Ancak, editör yönetmenden farklı olarak, farklı unsurları bir araya getirip bir bütün

³⁸³ Stamatoudi, s. 223.

³⁸⁴ Touboul, s. 22.

³⁸⁵ Stamatoudi, s. 223.

³⁸⁶ Stamatoudi, s. 223-224.

³⁸⁷ Stamatoudi, s. 224; Touboul, s. 22.

halinde ürünün içerisine entegre etmekte ve ürünün ek değerini kendi çabası ile yaratmaktadır. Diğer ifade ile, içeriği oluşturan unsurlardan ayırt edilebilir yeni bir eser oluşturmada, meydana getirilen multimedya eser bu hali ile, herhangi bir derlemeden ve filminden öteye gitmemektedir. Yapımcıya, hak sahipliği tanınmasının amacı ise yatırımın korunmasıdır³⁸⁸. Multimedya eserlerde, filmlerde olduğu gibi büyük bir prodüksiyon bütçesi çerçevesinde oldukça yüksek miktarlarda yatırım yapılmaktadır. Dolayısıyla, bu yatırımı gerçekleştiren kişinin korunma ihtiyacı ve bu kişiyi koruma içgüdüğü kendisini göstermektedir. Ancak, İngiliz Hukuku ile öngörülen sistem içerisinde, manevi haklar, yapımcıya tanınmamıştır. Bu durum bir iş ilişkisinin varlığı halinde, işverenin sadece mali haklara işçinin ise manevi haklara sahip olduğu modele benzemektedir. Bu senaryo, hem filmler hem de multimedya eserler bakımından uygundur³⁸⁹. Sonuç olarak, multimedya eserlere sağlanacak koruma sistemi, İngiliz Hukuku'nun filmlere ilişkin sistemine benzer bir şekilde yapılandırıldığında, editör ve yapımcı birlikte eser sahibi olacaktır.

İngiliz Hukuku'nun filmlere ilişkin koruma sistemi, yukarıda da belirttiğimiz üzere hem yatırımı hem de yaratımı korumaktadır. Ancak, fikir ve sanat eserleri hukuku içerisinde sağlanacak koruma, yatırımı değil, yaratımı kapsamalıdır. Bu bakımdan, yapımcıya tanınan hak sahipliğinin ticari riski ve harcanan parayı korumayı amacını gütmemesi kanaatimizce, fikir ve sanat eserleri hukukunun temel amacı ile çelişmektedir. Diğer bir ifade ile, yaratıcının haklarını korumayı amaçlanırken, sadece ticari menfaatlerin herhangi bir yaratıcı çaba mevcut olmaksızın korunması eser sahipliği sıfatı altında sağlanmamalıdır³⁹⁰. Dolayısıyla, editörün tek başına eser sahipliğini tanıyan bir eser sahipliği sisteminin kabul edilmesinin en isabetli çözüm olacağı düşüncesindeyiz³⁹¹. Kaldı ki, yapımcının ticari menfaatleri editör ve diğer çalışanlar ile akdetmiş olduğu sözleşmeler çerçevesinde korunacak; eser

³⁸⁸ Galopin, s. 28.

³⁸⁹ Stamatoudi, s. 224.

³⁹⁰ Touboul, s. 22.

³⁹¹ Galopin, s. 28

üzerindeki hakların yapımcıya devredilmesi ile yapımcı da koruma altında olacaktır.

Sonuç olarak, mevcut sistem içerisinde, multimedya eser üzerindeki hak sahipliği, multimedya eserin hangi eser türüne dahil olduğunun belirlenmesi sonrasında, belirlenen eser türü bakımından öngörülen hak sahipliği sistemi de nazara alınarak tespit edilecektir. Buna göre, multimedya eserin sinema eseri olarak nitelendirilmesi durumunda, kanunen belirlenmiş hak sahipleri, yani yönetmen, özgün müzik bestecisi, senaryo yazarı, diyalog yazarı ve canlandırma kullanılmış ise animatör, eser sahibi olacak; veritabanı olarak nitelendirilmesi durumunda yapımcı sui generis hakkın sahibi olacaktır. Ancak, yukarıda da belirttiğimiz üzere, bu sistemler multimedya eserlerin ihtiyaçlarını karşılayamamaktadır. Bu bakımdan, multimedya eserin editörünü hak sahibi kılan bir hak sahipliği sisteminin belirlenmesinin en isabetli yol olacağı düşüncesindeyiz.

SONUÇ

Hayatımızın her safhasına doğrudan veya dolaylı olarak etki eden teknolojik gelişme, doğal olarak hukuk düzenini de etkilemektedir. Meydana gelen değişimler ile paralel olarak, hukuk kuralları güncellenmek, değişmek ve ortaya çıkan yeniliklere ilişkin düzenleme getirmek baskısı altında kalmaktadır. Zira, teknoloji ve gelişim, koruma altına alınması gereken yeni sùjeler ortaya çıkarmaktadır. Geçiş dönemi içerisinde, söz konusu sùjeler, mevcut koruma sistemleri kapsamında koruma altına alınmakta; sonrasında ise, bu sùjelerin ihtiyaçlarına yönelik yeni koruma sistemi oluşturulmaktadır.

20. yüzyılın sonlarında video oyunlarının yaratılması ile ortaya çıkan multimedya ve multimedya eser kavramları da, yukarıda sözü geçen geçiş dönemi içerisinde. Başta İngiliz ve Fransız oyun endüstrisi olmak üzere, büyük bir ticari hacme ve potansiyele sahip video oyunu endüstrisi, video oyunlarına ve dolayısıyla multimedya eserlere ilişkin koruma sisteminin oluşturulması için çaba sarf etmektedir. Bunun yanında, internetin yaygınlaşması ve web sitelerin yeni ve çok büyük bir ticari mecra oluşturması da, web sitelerinin korunması ihtiyacını doğurmuştur. Bu kapsamda, uygulamada çözüm yolları üretilmiş ve sözleşmeler hukuku temelinde hak devirleri ile multimedya eser üzerinde hak sahipliği, hakların kullanılması ve korunması sağlanmaya çalışılmıştır.

Bunun yanında, mevcut düzenlemelerin multimedya eserlerin korunması bakımından yeterli olup olmadığı doktrinde tartışılmıştır. Bu noktada, haksız rekabet hukuku, patent hukuku ve tasarım hukuku kapsamında koruma sağlanması düşünülmüş; ancak, söz konusu koruma sistemlerinin çeşitli açılardan oldukça yetersiz olduğu görülmüştür. Fikir ve sanat eserleri hukuku ise, fikri bir çabanın sonucunda oluşturulan multimedya eserin korunması bakımından en uygun koruma sistemi olarak benimsenmiştir.

Bu noktada, fikir ve sanat eserleri hukukunun öngörmüş olduğu koruma şartlarının multimedya eser bakımından tetkik edilmesi zorunluluğu doğmaktadır. Eser sahibinin hususiyetini taşıma, yani orijinallik ve somutlaşma şartları, modern yorumlar nazara alındığında, multimedya eserler bakımından herhangi bir sorun arz etmemektedir. Ancak, FSEK içerisinde sayılan eser türlerinden birine dahil olma şartı, dikkatle ele alınmalıdır. Bu kapsamda, multimedya eserler bakımından olası eser türleri olan derleme eserler, veri tabanları, sinema eserleri ve bilgisayar programları irdelenmelidir.

Kanaatimizce, multimedya eserin tanımı, unsurları ve özellikleri nazara alındığında, mevcut eser türlerinin yetersiz kaldığı tartışmasızdır. Diğer bir ifade ile, multimedya eser, somut olay bazında yapılan inceleme ve değerlendirme neticesinde, inceleme konusu multimedya eserin öne çıkan ağırlıklı özelliklere nazara alınarak derleme eser, veri tabanı, sinema eseri veya bilgisayar programı olarak nitelendirilebilecektir. Ancak, bu kapsamda sağlanacak koruma multimedya eserin ihtiyaçlarını karşılayabilecek nitelikte değildir. Özellikle, multimedya eserlerin en önemli unsuru olan interaktifliği kapsayacak ve koruma altına alacak bir tanım, mevcut sistem içerisinde bulunmamaktadır.

Bunun yanında, mevcut koruma sistemleri multimedya eser üzerindeki hak sahipliği bakımından da yeterli değildir. Zira, ticari niteliği ve kompozit yapısı itibariyle, ticari hayat içerisinde eser üzerindeki hakların kolayca kullanılabilmesine elverişli bir hak sahipliği sistemine ihtiyaç duyulmaktadır. Multimedya eserler, genellikle, büyük yatırımları gerekli kıldığından, yatırımcının gerçekleştirdiği yatırımın karşılığını alabilmesi, bu tür eserlerin varlığını sürdürebilmesi bakımından zorunludur. Bu bakımından, yaratıcı çabayı sarf eden kişiler ile yatırımcı arasındaki dengeyi sağlayabilmek büyük önem arz etmektedir.

Bütün bu hususlar göstermektedir ki, mevcut fikir ve sanat eserleri hukuku kapsamında, modern çağın ürünü multimedya eserlerin korunması mümkün ise de, sağlanan koruma yeterli ve işlevsel değildir. Bu bakımdan,

multimedya eserin ihtiyaç ve özellikleri nazara alınarak, yeni bir koruma sistemi ve yeni bir hak sahipliği sisteminin oluşturulması isabetli olacaktır. Bu kapsamda, öncelikle FSEK içerisinde multimedya eser tanımının eklenmesi, sonrasında ise, sinema eserleri bakımından öngörülen sisteme benzer bir şekilde, multimedya esere özgü hak sahipliği sisteminin belirlenmesi gerekmektedir. Zira, bu şekilde, multimedya eserler ayrı bir eser kategorisi olarak kabul edilmiş olacak ve FSEK kapsamında korunmaya hak kazanıp kazanmadığı tartışması ortadan kalkacaktır. Bunun yanında, belirlenecek hak sahipliği sistemi ile, multimedya eserin editörünün multimedya eser üzerinde hak sahibi olarak kabul edilmesi bu konudaki eksiklikleri giderecektir. Yapımcının eser üzerindeki hak sahipliği ise, editör ile yapımcı arasındaki sözleşme ilişkisi kapsamında düzenlenmesi gerektiğinden, FSEK içerisinde yer almamalıdır. Bu şekilde gerçekleştirilecek değişikliklerin, gelişen dünyada büyük bir ekonomik önemi haiz multimedya eserlerin gereği gibi korunmasına imkan sağlayacağı düşüncesindeyiz.

KAYNAKÇA

- Alpin, Tanya** Copyright Law in the Digital Society, Oxford 2005.
- Andrès, Judith/Sirinelli, Pierre** Aspects Juridiques des oeuvres multimédias, Paris 2003.
- Arıkan, Ayşe Saadet** Bilgisayar Programlarının Korunması AB ve Türkiye, Türkiye Barolar Birliği Dergisi, 1996/4.
- Arkan, Sabih** Ticari İşletme Hukuku, Ankara 2004.
- Arslanlı, Halil** Fikir Hukuku Dersleri, II: Fikir ve Sanat Eserleri, İstanbul 1954.
- Ateş, Mustafa** Fikri Hukukta Eser (Anılış: Eser), Ankara 2007.
- Ateş, Mustafa** Veri Tabanlarının Hukuki Koruması (Anılış: Veri Tabanı), AÜHFD, C. 55, S. 1, 2005.
- Ateş, Mustafa** Fikri Haklar ve Bağlantılı Haklara İlişkin Uluslararası Sözleşmeler ve Türkiye, FMR, 2006/1.
- Ayiter, Nuşin** Hukukta Fikir ve Sanat Ürünleri, Ankara 1981.
- Bainbridge, David** Intellectual Proprety, Edinburgh Gate, Harlow 1999.
- Barrett, Margreth** Intellectual Property - Patents, Trademarks and Copyright, New York 2000.
- Başpınar, Veysel/Kocabey, Doğan** İnternette Fikri Hakların Korunması, Ankara 2007.
- Baygın, Cem** Fikri Hukukta Yaratıcı Eser Sahibi ve Eser Üzerindeki Mali Hakları Kullanmaya Kanunen Yetkili Sayılan

- Kişiler, Ömer Teoman'a Armağan, İstanbul 2002.
- Bensoussan, Alain** Informatiques et Telecoms, Paris 1997.
- Bertrand, André** Le Droit D'Auteur et les Droits Voisins, Paris 1999.
- Beşiroğlu, Akın** Fikir Hukuku Dersleri, İstanbul 2006.
- Braunstein, Yale M.** Economic Impact of Database Protection in Developing Countries and Countries in Transition, Wipo Standing Commity on Copyright and related Rights, 13-17 May 2002, (<http://www.wipo.org/en/meetings/2002/scrr/doc/scrr72.doc>).
- Chalton, Simon** The amended database Directive proposal: a commentary and synopsis, European Intellectual Property Review, 1994.
- Clapes, Anthony Lawrence** Softwars The Legal Battles for Control of the Global Software Industry, Westport, Connecticut, USA, 1993.
- Conseil Supérieur de la Propriété Littéraire et Artistique, Commission sur les Aspects Juridique des Œuvres Multimédia,** Le Régime Juridique des Œuvres Multimédia Droit des auteurs et sécurité juridique des investisseurs, Paris 2005.
- Colombet, Claude** Propriété Littéraire et Artistique et Droits Voisins, Paris 1999.
- Cornish, William R.** İntellectual Proprety: Patents, Copyright, Trade Marks and Allied Rights, Londra 2003.
- Çiftçi, Ahmet** Uluslararası Hukuk ve Türk Hukukunda Fikri Hakların Gelişimi ve Yeni Boyutları, Türk Hukuk Dünyası, Ekim 2000, S. 2.
- Çolak, Uğur** Topluluk ve Türk Hukukunda Veri Tabanlarına Sağlanan Sui Generis Koruma ve Spin-Off Teorisi; FMR, 2005/1.

- Dardağan, Esra** Fikir ve Sanat Eserleri Üzerindeki Haklardan Doğan Kanunlar İhtilafı, Ankara 2000.
- Davis, Jennifer** Intellectual Property Law, London 2001.
- Deprez, Pierre/Fauchoux, Vincent** Lois, Contrats et Usages du Multimédia, Paris 1997.
- Derclaye, Estelle** What is a Database? A Critical Analysis of the Definition of a Database in the European Database Directive and Suggestion for an International DEfinition, JWIP, 5, 2002.
- Dizdar, Murat** Bilgisayar Yazılımını Hukuki Koruma Yolları, Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul 1985.
- Edelman, Bernard** De l'Accès des Auteurs d'une Oeuvre Cinématographiques au Négatif du Film, Receuil Dalloz 2003/3.
- Edward, Chris/Savage, Nigel** Information Technology and the Law, Great Britain 1986.
- Erel, Şafak** Fikri Hukukta Bilgisayar Programlarının Korunması (Anılış: Bilgisayar Programların Korunması), Ankara Üniversitesi Siyasal Bilgiler Fakültesi Dergisi, 1994, C. 49, No: 1-2.
- Erel, Şafak** Türk Fikir ve Sanat Hukuku (Anılış: Fikir ve Sanat Hukuku), Ankara 1998.
- European Commission Green Paper of 27 July 1995 on Copyright and Society** COM (95) 382, (http://europa.eu/scadplus/leg/en/lvb/Related_Rights_in_the_Information_124152.htm)

)

- Flint, Micheal F.** A User's Guide to Copyright, London 1990.
- Fitzgerald, Anne/Cifuentes, Cristina** Copyright Protection for Digital Multimedia Works, s. 3
(www.itee.uq.edu.au/~cristina/gd98.rtf)
- Galopin, Benoit** Jeux Vidéo et Droit d'Auteur, DESS Droit du Multimédia et de l'Informatique, Université de Paris 2 Panthéon-Assas, 2003.
- Gautier, Pierre-Yves** Œuvre "multimédia", Jurisclasseur Propriété Littéraire Et Artistique, Fascicule 1165.
- Goldberg, Jonathan Evan** Now That the Future Has Arrived, Maybe the Law Should Take a Look: Multimedia Technology and Its Interaction with the Fair Use Doctrine, American University Law Review 44, 1995.
- Heath, Steve** Multimedia and Communications Tecnology, Oxford 1999.
- Hirsch, Ernst E.** Fikri ve Sınai Haklar (Anılış: Fikri ve Sınai Haklar), Ankara 1948.
- Hirsch, Ernst E.** Memleketimizde Mer'i Olan Telif Hakkı Kanununun Tahlili (Tercüme: Orhan Münir Çağıl) (Anılış: Telif Hakkı Kanunu), İÜHFİM 1940, C. IV, S. 2-3.
- İnancı, Haluk** Bilişim ve Yazılım Hukuku Uygulama İçinden Görünüşü, İBD, C. 70, S. 7-8-9, Y. 1996.
- Kamina, Pascal** Film Copyright in the European Union, Cambridge 2002.
- Klinger, Paul/Burett, Rachel** Drafting and Negotiating Computer Contracts, London 1994.
- Laddie, Hugh/Prescot, Peter/Vitoria, Mary** The Modern Law of Copyright and Designs, Volume I, London 1995.

- Latreille, Antoine** The legal classification of multimedia creations in French law, Copyright in the new digital environment, London 2000.
- Lehrberg, Richard** Blind men and the elephant: what does multimedia really mean?, ICC Conference on New Technologies and their influence on international audiovisual law, Cannes, 1994.
- Memiş, Tekin** Fikrî Hukuk Bakımından İnternet Ortamında Müzik Sunumu, Ankara 2002.
- Metaxas-Maranghidis, George** Intellectual Property Laws of Europe, Chichester 1995.
- Mouche, Benjamin** Le Site Web: Une Universalite, Université de Nantes, Memoire – D.E.A. Droit de la Propriété Intellectuelle, 2002/2003.
- Nimmer, David** International Copyright Law and Practice, United States, Vol. 2, New York 1995.
- Phillips, Jeremy/Firth, Alison** Intellectual Property Law, Londra 2001.
- Poroy, Reha/Yasaman, Hamdi** Ticari İşletme Hukuku, İstanbul 2004.
- Press, Tim** Patent Protection for Computer-Related Inventions, Computer Law, Londra 2001.
- Prime, Terence** European Intellectual Property Law, Hants 2000.
- Raubenheimer, A.** The new copyright provisions for the protection of computer programs in Germany, Law, Computers & Artificial Intelligence, Vol. 4, No.1, 1995.
- Raysman, Richard/Brown, Peter/ Neuburger, Jeffrey D.** Multimedia Law: Forms and Analysis, Law Journal Seminars-Press, New York 1996.

- Sefer, Oğuz** Veri Tabanı Hakkı ve Sui Generis Veri Tabanı Hakkının Sınırları, Fikret Eren'e Armağan, Ankara 2006.
- Stamatoudi, Irini** Copyright and Multimedia Products, Cambridge 2004.
- Stamatoudi, Irini** To what extent are Multimedia Products Databases, Copyright in the New Digital Environment – The Need in Redesign Copyright, London 2000.
- Stamatoudi, Irini** The EU database Directive: reconceptualising copyright and tracing the future of the sui generis right, Revue Hellénique de Droit International 1997.
- Strowel, Alain/Triaille, Jean-Paul** Le Droit d'Auteur, du Logiciel au Multimédia (Copyright, from Software to Multimedia), Brüksel 1997.
- Tekinalp, Ünal** Fikri Mülkiyet Hukuku (Anılış: Fikri Mülkiyet), İstanbul 2004.
- Tekinalp, Ünal** Derleme Eser, Düşünce Yaratıcılığı ve Bunun "Hususiyet" Üzerindeki Etkisi, FMR, 2005/1.
- Topaloğlu, Mustafa** Bilgisayar Programları Üzerindeki Haklar ve bu Hakların Korunması, İstanbul 1997.
- Torremans, Paul/Holyoak, Jon** Holyoak and Torremans' Intellectual Property Law, Oxford 2005.
- Tosun, Yalçın** Sinema Eserlerinin Hukuki Koruması Yayımlanmamış Doktora Tezi, Galatasaray Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Temmuz 2008.
- Tosun, Yalçın** Caching ve Hukuksal Çözüm Önerileri, İnternet ve Hukuk, İstanbul 2004.
- Touboul, Alexandra** Les Créateurs Multimédia (droit d'auteurs et droit sociaux), Espaceculture cycle d'information (droit&culture) Etape 15.

- Vieira, Pascal** La Complexité Juridique des Jeux Vidéo; Université Paris II Phanteon Assas – DESS Droit du Multimédia et d’Informatique, Promotion 2002 – 2003.
- Vignoles, Marc** La Titularité des Droits d’Auteur Portant sur un Jeu Vidéo, Université de Nantes, Promotion 2004 – 2005.
- Yarsuvat, Duygun** Türk Hukukunda Eser Sahibi ve Hakları, İstanbul 1984.
- Yılmaz, Murat** Dijital Kütüphanelerde, Elektronik Veritabanlarında ve Multimedya Ürünlerde Telif Hakkı Sorunu, FMR, 2005/1.
- Yusufoglu, Fülürya** Bilgisayar Programlarının Korunması (Anılış: Bilgisayar Programları), Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Galatasaray Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul 2002.
- Yusufoglu, Fülürya** Eser Meydana Getirenlerin Mali Hak Sahibi Sayılmadıkları Haller, Bilgi Toplumunda Hukuk, Ünal Tekinalp’e Armağan, C. II, İstanbul 2003.
- Zeggane, Thomas** Le Critère de l’interactivité et la qualification de la création multimédia, Université Paris II – Panthéon-Assas DESS Droit du Multimédia et de l’informatique Promotion 2003-2004.