

İSTANBUL ŞEHİR ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ  
ÖZEL HUKUK ANABİLİM DALI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**BİLGİSAYAR OYUNLARININ TÜRK HUKUKUNDA KORUNMASI**

Muhammed Enes DURMUŞ

OCAK 2020

Bu tez tarafımızca okunmuş olup kapsam ve nitelik açısından, Özel Hukuk alanında Yüksek Lisans Derecesini alabilmek için yeterli olduğuna karar verilmiştir.

Tez Jürisi Üyeleri:

	KANAATI	İMZA
Doç Dr. Ömer ÇINAR (Tez Danışmanı)	<u>Kabul</u>	<u>[İmza]</u>
Dr.Öğr.Üyesi Tuğba GÜLEŞ	<u>KABUL</u>	<u>[İmza]</u>
Dr. Öğr. Üyesi Özgür ARIKAN	<u>KABUL</u>	<u>[İmza]</u>

Bu tezin İstanbul Şehir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü tarafından konulan tüm standartlara uygun şekilde yazıldığı teyit edilmiştir.

Tarih  
16.01.2020



Bu alıřmada yer alan tm bilgilerin akademik kurallara ve etik ilkelere uygun olarak toplanıp sunulduėunu, sz konusu kurallar ve ilkelerin zorunlu kıldıėı erevede, alıřmada zgn olmayan tm bilgi ve belgelere, alıntılama standartlarına uygun olarak referans verilmiř olduėunu beyan ederim.

Adı Soyadı: Muhammed Enes DURMUŐ

İmza: 

ÖZ

## BİLGİSAYAR OYUNLARININ TÜRK HUKUKUNDA KORUNMASI

Durmuş, Muhammed Enes

Özel Hukuk Yüksek Lisans Programı

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Ömer Çınar

Ocak 2020, 114 sayfa

Bu çalışma, bilgisayar oyunları temelinde dijital oyunların Türk Hukuku'nda hangi hükümler çerçevesinde korunduğu ve bu korumanın yeterliliğinin tartışılması amacıyla hazırlanmıştır. Tezimizin konusu; gelişen teknoloji ile birlikte bilgisayar oyunu kavramının günden güne değişmesi, mevcut hukuk sisteminin bu gelişmelere tam olarak çözüm getirememesi ve mevcut düzenlemelerin ve getirilebilecek yeniliklerin Türk doktrininde çalışma konusu olarak fazla yer almaması sebebiyle seçilmiştir.

Çalışmanın ilk kısmında bilgisayar oyunları, tarihçesi ve unsurları ile birlikte açıklanmıştır. Devamında bilgisayar oyunlarının Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu'na göre eser niteliği tartışılmıştır. Sonraki kısımda ise Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu kapsamında eser sahipliği ve eser sahipliğinden doğan haklar anlatılmıştır. Son olarak bilgisayar oyunlarının Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu, Sınai Mülkiyet Kanunu, Türk Ticaret Kanunu, Rekabetin Korunması Hakkında Kanun ve Türk Borçlar Kanunu hükümleri çerçevesinde hukuki korunması ve hak ihlallerine karşı başvurulacak çareler aktarılmıştır. Bu çalışma bilgisayar oyunlarının mevcut düzenlemeler ışığında ne ölçüde korunduğunun analizi, eksikliklerin giderilmesi hususunda çözüm önerisi ve hak ihlallerine karşı başvurulabilecek yolların tespiti ile sona erdirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Dijital Oyunlar, Bilgisayar Oyunları, Video Oyunları, Fikri ve Sınai Haklar, Eserlerin Türk Hukukunda Korunması.

## ABSTRACT

### PROTECTION OF COMPUTER GAMES IN TURKISH LAW

Durmuş, Muhammed Enes.

LL.M. in Private Law

Thesis Advisor: Assoc. Prof. Ömer Çınar

January 2020, 114 pages

This thesis has been dedicated to examine the provisions of the protection of digital games and adequacy of this protection in Turkish Law. The subject of the study has been determined based on the fact that the rapid change in contemporary computer games, the insufficiency in current domestic legal system for filling the gaps in practice, the deficiency of Turkish Doctrine in enactment to meet the pace of digital game's transformation.

In the first part of the study, computer games are explained with their history and elements. Subsequently, the work qualification of computer games has been discussed in terms of the Code on Intellectual Property Law. In the next section, the work ownership and the rights arising from the work ownership were explained within the scope of the Code on Intellectual Property Law. Ultimately, the legal protection and remedies to be applied against violations of computer games have been indicated within the framework of the Code on Intellectual Property Law, Turkish Commercial Law, Law on the Protection of Competition and Law of Obligations. The thesis has been concluded with the analysis of the what extent to protect of computer games, the solution proposes for eliminating deficiencies and the evaluation methods to be used against violations of rights.

Keywords: Digital Games, Computer Games, Video Games, Intellectual and Industrial Rights, Legal Protection in Turkish Legal System.

## TEŐEKKÜR

Bu alıőmanın gerekleőtirilmesinde, deęerli bilgilerini benimle paylaőan, kendisine ne zaman danıősam bana kıymetli zamanını ayırıp sabırla ve byk bir ilgiyle bana faydalı olabilmek iin elinden gelenden fazlasını sunan her sorun yaőadıęımda yanına ekinmeden gidebildięim, gler yzn ve samimiyetini benden esirgemeyen ve gelecekteki mesleki hayatımda da bana verdięi deęerli bilgilerden faydalanacaęımı dőndęm kıymetli danıőman hocam Do. Dr. mer INAR'a teőekkr bir bor biliyor ve őkranlarımı sunuyorum. Yine alıőmamda maddi ve manevi her konuda bana srekli yardımda bulunarak yol gsteren, sabrını hi esirgemeyen eőim Tuba'ya, dualarıyla her daim yanımda aileme, gsterdikleri anlayıő ve destekleri iin Trkiye Maarif Vakfı yneticilerime ve mesai arkadaşlarıma sonsuz teőekkrlerimi sunarım.

## İÇİNDEKİLER

Öz .....	iv
Abstract .....	v
Teşekkür .....	vi
İçindekiler .....	vii
Şekiller Listesi .....	xi
Tablolar Listesi.....	xii
Kısaltmalar Listesi.....	xiii
<b>BÖLÜMLER</b>	
Giriş .....	1
1. Bilgisayar Oyunları Kavramı, Unsurları ve Hukuki Niteliği.....	4
1.1. Bilgisayar Oyunu Kavramı.....	4
1.1.1. Genel Olarak Oyun.....	4
1.1.2. Bilgisayar Oyunu .....	5
1.1.2.1. Tarihçesi .....	5
1.1.2.2. Oyun Platformları.....	12
1.1.2.3. Oyun Türleri .....	12
1.1.3. Oluşum Süreci .....	13
1.2. Oyunun Unsurları .....	15
1.2.1. Oyunun Senaryosu.....	15
1.2.2. Oyun Tasarımı .....	16
1.2.2.1. Karakter Tasarımı .....	16
1.2.2.2. Oyun Dünyası Tasarımı.....	17
1.2.2.3. Arayüz Tasarımı .....	17
1.2.2.4. Oyun Aşamalarının Tasarımı .....	17
1.2.2.5. Animasyon Tasarımı .....	18
1.2.2.6. Nesnelerin Tasarımı .....	18
1.2.2.7. Logoların Tasarımı .....	18
1.2.3. Programlama .....	19
1.2.3.1. Oyun Motoru.....	19
1.2.3.2. Yapay Zeka Programlama.....	19

1.2.3.3. Oyun Mekaniği Programlama .....	20
1.2.3.4. Gui Programlama .....	20
1.2.3.5. Ses ve Müziklerin Programlanması .....	21
1.2.4. Oyun Ses ve Müzik Tasarımı .....	21
1.3. Fikri Hukuk Bakımından Bilgisayar Oyunlarının Eser Niteliği .....	22
1.3.1. Fikri Mülkiyet Kavramı .....	22
1.3.1.1. Fikri Mülkiyet Teorisi .....	22
1.3.1.2. Sınırlandırılmış Hak Teorisi .....	23
1.3.1.3. Malvarlığı-Şahıs Varlığı Hakkı Teorileri.....	23
1.3.1.4. Eser Sahipliği Teorisi.....	24
1.3.2. Bilgisayar Oyunun Eser Niteliği .....	25
1.3.2.1. Genel Olarak Eser Kavramı.....	25
1.3.2.2. Eser Sahibinin Hususiyeti .....	26
1.3.2.3. Eser Çeşitleri.....	27
1.3.2.2.1. İlim ve Edebiyat Eserleri.....	27
1.3.2.2.2. Musiki Eserleri.....	29
1.3.2.2.3. Güzel Sanat Eserleri .....	30
1.3.2.2.4. Sinema Eserleri .....	32
1.3.2.2.5. İşlenmeler, Derlemeler ve Veri Tabanları.....	32
1.3.3. Bilgisayar Oyunlarının Hangi Eser Türü Olduğu Tartışmaları.....	34
1.3.3.1. İlim ve Edebiyat Eserleri.....	35
1.3.3.2. Sinema Eserleri.....	36
1.3.3.3. İşleme Eser (Veri Tabanı).....	39
1.3.3.4. Multimedya Eser .....	40
1.3.3.5. Görüşümüz .....	42
2. Eser Sahipliği ve Hakları .....	46
2.1. Oyun Üzerinde Eser Sahipliği .....	46
2.1.1. Eser Sahipliği .....	46
2.1.2. Gerçek Kişi Olarak Tek Kişi Tarafından Üretilen Oyunlar.....	47
2.1.3. Eser Sahipliğinin Birden Fazla Oluşu .....	47
2.1.4. Eser Sahipleri Arasındaki Birlik.....	49
2.1.5. Bir Tüzel Kişi Tarafından Üretilen Oyunlar.....	50



2.1.6.	İşleme Eser Sahipliği.....	51
2.1.7.	Oyun Kullanıcılarının Eser Sahipliği Tartışması .....	52
2.2.	Eser Sahibinin Hakları.....	54
2.2.1.	Manevi Haklar .....	54
2.2.1.1.	Umuma Arz Hakkı.....	55
2.2.1.2.	Adın Belirtilmesi Hakkı .....	57
2.2.1.3.	Eserde Değişiklik Yapılmasını Önleme Hakkı.....	58
2.2.1.4.	Eserin Aslına Ulaşma Hakkı .....	60
2.2.1.5.	Tahrip Etmeyi Önleme Hakkı.....	61
2.2.1.6.	Sergileme Hakkı.....	62
2.2.2.	Mali Haklar .....	62
2.2.2.1.	İşleme Hakkı .....	63
2.2.2.2.	Çoğaltma Hakkı .....	66
2.2.2.3.	Yayma Hakkı .....	67
2.2.2.4.	Temsil Hakkı .....	69
2.2.2.5.	İşaret, Ses ve/veya Görüntü Nakline Yarayan Araçlarla Umuma İletim Hakkı .....	70
2.2.3.	Hakkın Sınırlandırılması .....	72
2.2.3.1.	Süre Bakımından .....	72
2.2.3.2.	Esas Bakımından.....	73
3.	Bilgisayar Oyunlarının Hukuken Korunması.....	76
3.1.	Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu Kapsamında Korunması.....	76
3.1.1.	Hukuk Davaları.....	76
3.1.1.1.	Eser Sahibinin Tespiti Davası.....	76
3.1.1.2.	Tecavüzün Men'i ve Ref'i Davası.....	77
3.1.1.3.	Tazminat Davası .....	79
3.1.1.4.	Hukuk Davalarının Genel Özellikleri.....	80
3.1.2.	Ceza Davaları.....	81
3.1.3.	İhtiyati Tedbirler ve Gümrüklerde El Koyma .....	82
3.1.4.	Haklara Tecavüzün Önlenmesi.....	82
3.1.5.	Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu Kapsamında Haksız Rekabet Hükümleri .	84
3.2.	Sınai Mülkiyet Kanunu Kapsamında Korunması.....	85

3.2.1. Marka Hakkı .....	86
3.2.2. Tasarım Hakkı.....	88
3.3. Haksız Rekabete Göre Oyunun Korunması .....	90
3.3.1. Türk Ticaret Kanunu Kapsamında Korunması.....	91
3.3.2. Rekabetin Korunması Hakkında Kanun Kapsamında Korunması.....	97
3.4. Sözleşme ile Korunması.....	98
Sonuç.....	103
Kaynakça .....	109



## ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 2.1. "Minecraft" oyunu "Pixel Art" örneği.....	53
Şekil 3.1. "PokeTopu" oyun ve oyuncak görseli.....	89



## TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 3.1. "EA GAMES" markası tescili.....	87
--------------------------------------------	----



## KISALTMALAR LİSTESİ

2D	: İki Boyutlu
3D	: Üç Boyutlu
AB	: Avrupa Birliđi
bkz.	: Bakınız
CD	: Compact Disc (Kompakt Disk)
DVD	: Digital Versatile Disc (Çok Amaçlı Sayısal Disk)
E.	: Esas
E-Spor	: Elektronik Spor
FSEK	: 5846 Sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu
GİST	: Gamingİstanbul
HD.	: Hukuk Dairesi
K.	: Karar
m.	: Madde
M.Ö.	: Milattan Önce
T.	: Tarih
TBK	: 6098 Sayılı Türk Borçlar Kanunu
TDK	: Türk Dil Kurumu
TTK	: 6102 Sayılı Türk Ticaret Kanunu
s.	: Sayfa
SMK	: 6769 Sayılı Sınai Mülkiyet Kanunu
v.	: -e karşı
vd.	: ve devamı

## GİRİŞ

Oyun kelimesinin anlamına bakıldığında en sade ve anlaşılır tanımı “Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence”<sup>1</sup> olarak verilebilir. İnsanlar geçmişten günümüze gerek yetenek ve zekalarını geliştirmek gerek eğlenmek, iyi vakit geçirmek amacıyla çeşitli oyunlar icat etmişler ve oynamışlardır. Hatta oyunun tarihçesine bakıldığı zaman M.Ö. 3100’lü yıllarda ilk oyun buluntularının Antik Mısır’da olduğu görülmekte; “Senet” isimli oyuna dair hiyeroglif çizimlere rastlanmıştır. Bunun yanında M.Ö. 3000’li yıllarda Pers uygarlığınca “Tavla”nın erken versiyonlarının oynandığı tespit edilmiştir. Erişilebilen bu oyunlardan günümüze kadar dünya tarihinde birçok oyun icat edilmiştir. Bu oyunlar yalnızca çocuklar tarafından değil büyükler tarafından da oynanmışlardır. Dolayısıyla oyun kültürü her yaşta insana hitap etmektedir. Buna en büyük örneği satranç olarak verebiliriz. Satranç tamamen her yaşta oyuncusunun olduğu bir oyun türüdür.

Günümüze bakıldığında artık teknolojinin de gelişmesi ile birlikte oyun kültürü büyük oranda değişikliğe uğramıştır. Oyun konsolları, bilgisayarlar ve telefonların günümüzde hayatımızın her alanında var olduğu da göz önüne alınırsa oyun kültürünün değişimi yadsınamaz bir gerçektir. Bunun yanında oyunlarla birlikte spor anlayışı da değişmekte ve dijital oyunların sporları (E-Spor) her geçen gün daha fazla izleyiciye ulaşmaktadır. Hatta bazı E-Spor müsabakaları günümüzde dünyaca tanınan birçok spordan daha fazla izlenmektedir. Spor müsabakası yayıncı şirketleri olan ESPN, Nielsen ve Riot Games verilerine göre 2013 yılında; Amerikan Beysbol Lig Final maçı (MLB World Series) 14.9 milyon izleyici tarafından; Amerikan Kolej Basketbol Ligi Dörtlü Final Maçı (NCAA Basketball Final Four) maç başına ortalama olarak 15.7 milyon izleyici tarafından; Amerikan Ulusal Basketbol Finalleri (NBA Finals) maç başına ortalama olarak 26.3 milyon seyirci tarafından; Amerikan Futbolu Final (BCS National Championship) maçı 26.4 milyon seyirci tarafından izlenmiştir. Buna karşın

---

<sup>1</sup> TDK Sözlük.

[http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com\\_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.5ad8a289d70a72.54141905](http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.5ad8a289d70a72.54141905) (Erişim tarihi: 19.04.2018)

bir E-Spor oyunu olan League of Legends 3. Sezon Dünya Şampiyonası (LoL Season 3 World Championship) 32 milyon izleyici tarafından izlenmiştir.<sup>2</sup> Görüldüğü üzere geleneksel sporlarla karşılaştırıldığında E-Sporun ulaştığı izleyici kitlesi azımsanmayacak kadar büyüktür. Ülkemizde de gün geçtikçe yaygınlaşan kullanıcı sayısına büyük spor kulüplerimiz de atılım yapmış, Galatasaray ve Fenerbahçe Spor Kulüpleri kendi bünyelerinde E-Spor takımları oluşturmuştur. Ayrıca şunu da belirtmek gerekir ki her ne kadar toplumumuzda dijital oyun denildiğinde akla çocuklar gelse de aslında dijital oyunları oynayanların yaş ortalaması 37'dir<sup>3</sup>. Dolayısıyla dijital oyunlar azımsanmayacak kadar önemli bir kitleye hitap etmektedir.

Dijital oyunların bu kadar yaygınlaştığı, artık dünya çapında milyonlarca kullanıcıya ulaştığı ve ülkemizde de oyunlara büyük yatırımlar yapıldığı bir çağda oyunların hukuki statüsünün ve korunmasının belirlenmesi son derece önemlidir. Globalleşen dünyada çağın gerekliliğine ayak uydurarak bu alanda oluşturulan oyun platformları, meydana getirilen oyunlar, oyun içerikleri vb. konularda oyun geliştiricilerinin haklarının hukuki statüsünün belirlenmesi ve korunması son derece önemli bir konudur. Aksi halde söz konusu bu sektörde ülkemizin gelişmesi söz konusu olamaz.

Hali hazırda Türk Hukukunda dijital oyunlar hakkında eser sahibinin haklarının hukuki statüsüne ve korunması bakıldığında iki ana başlık altında toplamak mümkündür. Bunlardan ilki FSEK kapsamında dijital oyunlar; diğeri ise FSEK kapsamı dışındaki koruma yollarıdır.

Tezimizde ilk olarak bilgisayar oyun kavramı açıklanacaktır. Bu bölümde bilgisayar oyun kavramının tanımı ve tarihçesi hakkında bilgi verilecektir. Sonrasında, bilgisayar oyunlarının unsurları senaryo, tasarım, programlama ve ses ve müzik tasarımı olmak üzere dört ana başlık altında açıklanacaktır. Bu unsurların açıklanmasından sonra fikri hukukta bilgisayar oyunlarının yeri tartışılacaktır. Burada Fikir ve Sanat Eserleri

---

<sup>2</sup> <http://www.oyunder.org/esp-or-onumuzdeki-yillarda-geleneksel-sporlardan-daha-fazla-izlenecek/> (Erişim Tarihi: 19.04.2018)

<sup>3</sup> Bozkurt, A. & Kumtepe, E. G., «Oyunlaştırma, Oyun Felsefesi ve Eğitim: Gamification.» XVI. Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri. Mersin: Akademik Bilişim, 2014, s.147.

Kanunu'nda verilen eser tanımları açıklanacak, bilgisayar oyunlarının yeri ve korunması belirlenecektir.

Çalışmanın ikinci kısmında eser sahipliği belirlenecek ve eser sahipliğinin Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu'ndan kaynaklanan manevi ve mali hakları üzerinde durulacaktır. Çalışmanın üçüncü bölümünde ise bilgisayar oyunlarının hukuki korunması ve hak ihlallerine karşı başvurulabilecek çareler aktarılacaktır. Burada ilk olarak Fikir ve Sanat Eserleri kapsamında belirlenen hukuki ve cezai yollar belirtilecektir. Sonrasında ise Sınai Mülkiyet Kanunu uyarınca başvurulabilecek yollar aktarılacaktır. Devam eden kısımda Türk Ticaret Kanunu ve Rekabetin Korunması Hakkında Kanunu'nda düzenlenen haksız rekabet hükümlerinin bilgisayar oyunlarında uygulama alanları üzerinde durulacaktır. Son olarak ise Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu uyarınca düzenlenen eserin devri ve kullandırılması haklarının sözleşmeler uyarınca ne şekilde korunabileceği anlatılacaktır.

Tezimizin sonuç kısmında ise bilgisayar oyunlarının mevcut düzenlemeler ışığında eser olarak ne şekilde korunduğu anlatılacak, mevcut eksikliklerin tespiti ve analizi yapılacak ve eksikliklere ilişkin çözüm önerisi sunulacaktır.



## BİRİNCİ BÖLÜM

### BİLGİSAYAR OYUNLARI KAVRAMI, UNSURLARI VE HUKUKİ NİTELİĞİ

#### 1.1. Bilgisayar Oyunu Kavramı

##### 1.1.1.Genel Olarak Oyun

Bilgisayar oyun kavramını net olarak ortaya koyabilmek için ilk olarak oyun kavramını bilmekte fayda bulunmaktadır. Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlüğüne bakıldığında oyun için en uygun tanım “Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, vakit geçirmeye yarayan eğlence” olarak karşımıza çıkmaktadır. Bunun yanında TDK'nın Büyük Türkçe Sözlüğüne bakıldığında karşımıza “Uzak bir amacı ya da ileriye dönük bir memnunluk duygusu ile ilişkisi olmayan, amacı özünde bulunan zevk verici herhangi bir etkinlik”<sup>4</sup> tanımı gibi başka tanımlar da çıkmaktadır. Oyun hakkında en kapsamlı tanımlardan biri ise Presnky tarafından yapılmıştır. Ona göre oyunun şu on iki unsuru bulunmaktadır:

*“i) Oyunlar eğlendiricidir ve zevk verir; ii)Oyunlar sürükleyicidir ve tutkuyla bağlanmayı sağlar; iii) Oyunların kuralları vardır. Kurallar oyunun yapısını oluşturur; iv) Oyunların motive edici amaçları vardır; v) Oyunlar etkileşimlidir ve oyuncunun aktif katılımını sağlar; vi) Oyunların zorluğu oyuncunun başarısına göre ayarlanabilir ve bu durum oyuncuları oyunda tutar; vii) Oyunların çıktıları ve dönütleri vardır ve oyuncular bu sonuçlar sayesinde öğrenirler; viii) Oyunlarda oyuncunun galip gelerek egosunun tatmin edebileceği durumlar vardır; ix) Oyunlarda mücadele, yarış, meydan okuma ve rekabet vardır ve bu durum oyunculara heyecan verir; x) Oyunlarda çözülmesi gereken problemler vardır ve bu, oyuncuların yaratıcılığını geliştirir; xi) Oyunlarda oyuncular arası etkileşim vardır ve sosyal grupların oluşmasını sağlar; xii) Oyunların sundukları hikayeler vardır ve oyuncular hikâyenin bir parçası olarak hikayedeki duyguları yaşarlar.”<sup>5</sup>*

Görüldüğü üzere yapılan tanımlarda ortak olan unsur oyuncuların memnuniyet duygusunu artıran; eğlendiren etkinlik olarak verilebilir. Buna ek olarak oyuncuların

---

<sup>4</sup> TDK Sözlük.

[http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com\\_bts&arama=kelime&guid=TDK.GTS.5addda6a4968c3.29946460](http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_bts&arama=kelime&guid=TDK.GTS.5addda6a4968c3.29946460) (Erişim Tarihi: 23.04.2018)

<sup>5</sup> Korkusuz, M. E. & Karamete, A. «Eğitsel Oyun Geliştirme Modelleri.» *Necatibey Eğitim Fakültesi Elektronik Fen ve Matematik Eğitimi Dergisi (EFMED)*, 2013: s.83.

kendisini yetenek ve zekâ bakımından geliştirmesi de tanımlarda ikincil unsur olarak yer almaktadır.

### **1.1.2.Bilgisayar Oyunu**

Oyunun tanımı kısaca oyuncuların kendisini geliştirmek ve eğlendirmek amacıyla yaptığı aktiviteler olarak çalışmanın üst kısmında belirtilmiştir. Dijital oyunun tanımını ise kısaca; oyunun, oyuncunun tarafından bilgisayar, konsol, telefon vb. elektronik sistem vasıtasıyla ekran veya benzeri bir görüntü aracılığıyla gösterilerek etkileşim kurması olarak verilebilir.<sup>6 7</sup> Etkileşim de oyuncunun kendini yerine koyma, aidiyet, karakteri canlandırma hissini ifade etmektedir.<sup>8</sup> Görüldüğü üzere aslında insanların geçmişten günümüze oyun oynama alışkanlıkları devam etmektedir. Yalnızca bu alışkanlıkları şekil değiştirerek elektronik ortama aktarılmıştır. Dijital oyun kavramı tarihçesi, oynanan platformları ve elektronik ortamdaki türleri incelendiğinde daha net olarak anlaşılacaktır.

#### **1.1.2.1. Tarihçesi**

Oyun kültürü M.Ö.3100'lü yıllara dayansa da dijital oyunlar aslında geleneksel oyunlara bakıldığında çok yenidir. Kısaca belirtmek gerekirse dijital oyun sektörü 1950'li yıllarda başlayan dijital oyun süreci günümüzde gerçek zamanlı ve hareket kontrol mekanizmaları yüksek bir sektöre dönüşmüştür. Dijital oyunlar adına kronolojik olarak ana gelişmeler şu şekilde sıralanmaktadır:

1950 yılında Claude Shannon satranç oynayan bilgisayar yapılabileceği yönünde fikrini içeren makale yayımlamıştır.<sup>9</sup>

---

<sup>6</sup> Özyurt, M. O. «Dijital Oyun Sektörünün Gelişimi ve Dünya Ekonomisindeki Payı.» *Gazete Bilkent*, (22/09/2015). <http://www.gazetebilkent.com/2015/09/22/dijital-oyun-sektorunun-gelisimi-ve-dunya-ekonomisindeki-payi/> (Erişim Tarihi: 19/04/2018).

<sup>7</sup> Grosheide, F. W. & Roerdink, H. & Thomas, K. «Intellectual Property Protection for Video Games: A View from the European Union.» *Journal of International Commercial Law and Technology*, Ocak 2014: s.1.

<sup>8</sup> Karabacak, S. & Lanpir, E. «Bilgisayar Oyunlarının Fikri Mülkiyet Hukukunda Korunması» *prezi.com*. (13/12/2013). <https://prezi.com/hdl1maxw78rp/bilgisayar-oyunlarnn-fikri-mulkiyet-hukukunda-korunmas/> (Erişim Tarihi: 01/04/2018).

<sup>9</sup> [https://www.thocp.net/biographies/shannon\\_claude.htm](https://www.thocp.net/biographies/shannon_claude.htm) (Erişim Tarihi: 20.04.2018)

1951 yılında Alan Turing tarafından “The Turing Test” adlı çalışma yapılarak bilgisayarların da düşünme fikri öne atılmıştır. Sonraki dönemlerde bu fikir kuvvetlenerek çok önem kazanmıştır.<sup>10</sup>

1958 yılında William Higinbotham “Tennis for Two” isimli elektronik oyunu geliştirir ancak bu oyunun patentini almaz ve oyun yaygınlaşmaz.<sup>11</sup>

1962 yılında Steve Russel “Spacewar!” isimli oyunu tasarlar. Bu oyun daha sonraki dönemlerde dijital oyun kültürünün gelişiminde önemli role sahip olur.<sup>12</sup>

1967 yılında Ralph Bear “Brown Box” adlı oyun konsolu icat eder ancak bu konsol ticari bir ürün olarak kullanılmamıştır.<sup>13</sup>

1971 yılında Bill Pitts ve Hugh Tuck tarafından para ile çalışan “Galaxy Game” adlı oyun makinesi icat edilmiş ve “Spacewar!” adlı oyun bu oyun makinesi ile piyasaya sunulmuştur.<sup>14</sup>

1972 yılında Magnavox şirketi “Brown Box”tan esinlenerek “Odyssey 100” adlı konsolu piyasaya sürer ve bu anlamda ilk kez ev oyun konsolunu piyasaya sunulmuş olur. İçinde hokey, tennis ve labirent oyunları bulunmaktadır.<sup>15</sup> Aynı yılda Atari INC. Firması “Pong” isimli masa tenisi oyununun piyasaya sürer ve sonrası için birçok oyuna ilham kaynağı olur<sup>16</sup>.

---

<sup>10</sup> Computer History Museum. “Timeline of Computer History”.

Computer History Museum. CHM. <http://www.computerhistory.org/> (Erişim Tarihi: 20/04/2018).

<sup>11</sup> Sullivan, R «William A. Higinbotham, 84; Helped Build First Atomic Bomb.» The New York Times, (11/15/1994), s.29.

<sup>12</sup> Computer History Museum.

<sup>13</sup> The National Museum of American History. *The Brown Box, 1967-1968*. [http://americanhistory.si.edu/collections/search/object/nmah\\_1301997](http://americanhistory.si.edu/collections/search/object/nmah_1301997) (Erişim Tarihi: 20.04.2018).

<sup>14</sup> Norman, J. «Galaxy Game, the Earliest Coin-Operated Computer or Video Game.» historyofinformation.com. (10/04/2018).

<http://www.historyofinformation.com/expanded.php?id=2710> (Erişim Tarihi: 20/04/2018).

<sup>15</sup> [https://en.wikipedia.org/wiki/Magnavox\\_Odyssey\\_series](https://en.wikipedia.org/wiki/Magnavox_Odyssey_series) (Erişim Tarihi: 20/04/2018)

<sup>16</sup> Özyurt.

1974 yılında Gary Gygax tarafından “Dungeons & Dragans (D&D)”un ilk versiyonu yayınlanır. Bu oyun yayınlanan ilk masa üstü rol yapma oyunu olması ve sonraki birçok oyuna ilham kaynağı olması sebebiyle çok büyük önem taşımaktadır.<sup>17</sup>

1977 yılında Atari Şirketi “Atari 2600 (Diğer adıyla Video Computer System-VCS)” adlı oyun konsolunu piyasaya sürmüştür.<sup>18</sup>

1979 yılında Warren Robinett tarafından ilk aksiyon-macera oyunu olarak gösterilen “Adventure” isimli oyun Atari 2600 platformu için üretilmiştir.<sup>19</sup>

1980 yılında Atari Şirketi “Battlezone” adlı ilk üç boyutlu ürünü piyasaya sürmüştür. Aynı tarihte subLOGIC Şirketi tarafından uçuş simülatörü oyunu üretilerek piyasaya sürülmüştü.<sup>20</sup>

1981 yılında Nintendo tarafından “Mario” karakterinin ilk kez sahneye çıktığı “Donkey Kong” adlı oyun piyasaya sürülmüştür.<sup>21</sup>

1982 yılı önemli gelişmelere sahiptir. PC oyun konfigürasyonu olan Comondore 64 üretilmiştir.<sup>22</sup> Bunun yanında SEGA ilk izometrik oyun (üçüncü kişi bakış açısıyla üç boyutlu oyun) olan “Zaxxon” adlı oyunu piyasaya sürmüştür.<sup>23</sup> Yarış oyunun öncülerinden olan “Pole Position” adlı oyun Namco Şirketi tarafından piyasaya sürülmüştür.<sup>24</sup>

---

<sup>17</sup> Sezen, D. & Sezen, T. İ. «Dijital Oyun Tarihinin Dönüm Noktaları.» *Dijital Oyunlar* içinde, yazar Terek, & Batı, s.249-287. İstanbul: Derin Yayınları, 2011, s.261.

<sup>18</sup> Computer History Museum.

<sup>19</sup> Warren Robinett's Home Page. <http://www.warrenrobinett.com> (Erişim Tarihi: 20.04.2018)

<sup>20</sup> Sezen & Sezen, s.264.

<sup>21</sup> Donkey Kong, A 37-year-old Arcade Video Game PCB by Nintendo. <https://www.arcade-history.com/?n=donkey-kong&page=detail&id=666> (Erişim Tarihi: 20.04.2018)

<sup>22</sup> Chip Online. Commodore 64 Efsanesi. 26 Ocak 2012. [https://www.chip.com.tr/haber/commodore-64-efsanesi\\_31648.html](https://www.chip.com.tr/haber/commodore-64-efsanesi_31648.html) (Erişim Tarihi: 20.04.2018)

<sup>23</sup> Scott, J. «Internet Arcade: Zaxxon». (07/08/2014). [https://archive.org/details/arcade\\_zaxxon](https://archive.org/details/arcade_zaxxon) (Erişim Tarihi: 20/04/2018).

<sup>24</sup> NamcoWiki. “Pole Position”. [http://namco.wikia.com/wiki/Pole\\_Position](http://namco.wikia.com/wiki/Pole_Position) (Erişim Tarihi: 20.04.2018)

1983 yılında ilk kez CD'ler (Compact Disc) üretilmiştir.<sup>25</sup> Yine aynı yıl SEGA Şirketi SG-1000 adlı oyun konsolunu piyasaya sürmüştür.<sup>26</sup>

1985 yılında Nintendo Eğlence Sistemi (NES) piyasaya sürülmüştür. Zamanın en çok satan oyun konsolu olmuştur.<sup>27</sup> Bunun yanında aynı yıl Modern anlamda ilk rol yapma oyunu olan "IV: Quest of the Avatar" oyunu piyasaya sürülmüştür. Aynı tarihte Nintendo Şirketi tarafından yıllarca kendisinden söz ettirecek "Super Mario Bros" adlı oyun piyasaya sürülmüştür.<sup>28</sup>

1986 yılında Lucasfilm Şirketi ilk çevrimiçi rol yapma oyunu olan "Habitat" adlı oyunu geliştirmiştir.<sup>29</sup>

1989 yılında Nintendo Firması Game Boyu piyasaya sürerken; SEGA Şirketi Genesis'i üretmiştir. Aynı tarihte Will Wright şehir inşa etme simülasyon oyunu olarak "SimCity" adlı oyunu tasarlamıştır. Yine aynı yılda ilk Türkçe oyun olan "Keloğlan" adlı oyun Byte Bilgisayar Şirketi tarafından piyasaya sürülmüştür.<sup>30</sup>

1990 yılında Nintende "NES"i geliştirerek "SNES"i piyasaya sürmüştür ve oyun kontrolleri olarak sonraki birçok konsolun gelişmesinde çok önemli role sahip olmuştur.<sup>31</sup>

1991 yılında SEGA Şirketi konsola CD-ROM okuma sistemi koyarak konsol oyunlarında CD devrini başlatmıştır.<sup>32</sup>

---

<sup>25</sup> Computer History Museum.

<sup>26</sup> Sezen & Sezen, s.266.

<sup>27</sup> Computer History Museum.

<sup>28</sup> Sezen & Sezen, s.267.

<sup>29</sup> Morningstar; Farmer.

[https://web.stanford.edu/class/history34q/readings/Virtual\\_Worlds/LucasfilmHabitat.html](https://web.stanford.edu/class/history34q/readings/Virtual_Worlds/LucasfilmHabitat.html) (Erişim Tarihi: 20.04.2018)

<sup>30</sup> Sezen & Sezen, s. 268-269.

<sup>31</sup> Nintendo Wiki, "Super Nintendo Entertainment System".

[http://nintendo.wikia.com/wiki/Super\\_Nintendo\\_Entertainment\\_System](http://nintendo.wikia.com/wiki/Super_Nintendo_Entertainment_System) (Erişim Tarihi: 20.04.2018)

<sup>32</sup> [https://en.wikipedia.org/wiki/Sega\\_Genesis](https://en.wikipedia.org/wiki/Sega_Genesis) (Erişim Tarihi: 20.04.2018)

1992 yılında “Wolfenstein 3D” adlı oyun id Software Şirketi tarafından geliştirilmiştir. Oyunun önemi ilk kez karakterin gözlerinden oynanan oyun birinci şahıs perspektifi (FPS) olmasıdır.<sup>33</sup>

1994 yılında Blizzard Entertainment Şirketi ilk gerçek zamanlı strateji oyunu olan “Warcraft: Orcs& Humans” adlı oyunu piyasaya sürmüştür. Oyun sonradan üretilecek birçok oyunun ilham kaynağı olmuştur.<sup>34</sup> Aynı yıl Sony Şirketi PlayStation adlı oyun konsolunu piyasaya sürmüş ve bu alanda uzun süre en çok satılan konsol unvanını elinde bulundurmuştur.<sup>35</sup>

1995 yılında Nintendo ve Sega tarafından “Virtual Boy” adlı ilk üç boyutlu taşınabilir oyun konsolu piyasaya sürülmüştür. Bu konsol günümüzdeki taşınabilir konsollara ilham vermiştir.<sup>36</sup>

1996 yılında id Spftware Şirketi ilk internet üzerinden oynanan FPS oyunu olan “Quake” isimli oyunu piyasaya sürmüştür. Bu alanda birçok oyunun atası konumundadır.<sup>37</sup>

1997 yılında Origin System Şirketi kitlesel çok katılımcılı online rol yapma oyunu (ÇKORYO-MMORPG) olan “Ultima Online” geliştirmiştir. Oyun dinamik ekonomiye ve sosyal yapıya sahip ilk sanal dünyalardan biridir.<sup>38</sup>

1998 yılında Nokia Firması tarafından telefona “Snake” adlı oyun entegre edilmiştir.<sup>39</sup> Bu oyun telefonlarda oynanan ilk oyun olması sebebiyle önemli bir yere sahiptir.

---

<sup>33</sup> Sezen & Sezen, s.270.

<sup>34</sup> <http://us.blizzard.com/en-us/games/legacy/> (Erişim Tarihi: 20.04.2018)

<sup>35</sup> <https://www.playstation.com/tr-tr/explore/20th-anniversary/> /Erişim Tarihi: 20.04.2018)

<sup>36</sup> TeknoLo. “Sanal Gerçeklik Nedir? Kullanım Alanları Nelerdir?” 13 Mart 2018. <http://www.teknolo.com/sanal-gerceklik-nedir/> (Erişim Tarihi: 20.04.2018)

<sup>37</sup> [https://en.wikipedia.org/wiki/Quake\\_\(video\\_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Quake_(video_game)) (Erişim Tarihi: 20.04.2018)

<sup>38</sup> [https://en.wikipedia.org/wiki/Ultima\\_Online](https://en.wikipedia.org/wiki/Ultima_Online) (Erişim Tarihi: 20.04.2018)

<sup>39</sup> Özyurt.

2000 yılında Sony Şirketi tarafından “PlayStation 2” adlı konsol piyasaya sürülmüştür. Bu konsol 2011 yılına kadar 150 milyon adet satılmıştır. Aynı yıl Will Wright dönemin en çok satan ve insan simülasyon oyunu olan “The Sims” adlı oyunu tasarlamıştır.<sup>40</sup>

2001 yılında “Microsoft Xbox” ve “Nintendo GameCube” adlı konsollar piyasaya sürülmüştür. Ancak “PlayStation 2”nin gerisinde kalmışlardır.

2002 yılında web tarayıcı üzerinden oynanabilen gerçek zamanlı oyun olan “OGame” kurulmuştur.<sup>41</sup>

2003 yılında Sony şirketi tarafından oyuncuların bedenlerini kullanarak “PlayStation 2” adlı konsol üzerinde dijital oyun oynamalarını sağlayan “EyeToy” adlı cihaz piyasaya sürülmüştür.<sup>42</sup> Bu tarihte “Steam” adlı internet üzerinden oyun erişim platformu Valve Oyun Şirketi tarafından kurulmuştur. O dönemde pek fazla etkili olamayan şirket günümüzde artık milyonlarca kullanıcıya sahip bir oyun platformudur.<sup>43</sup>

2005 yılında “Microsoft Xbox 360” adlı konsol piyasaya sürülmüştür; “PlayStation 2” konsoluna gitar bağlanarak oynanan “Guitar Hero” adlı oyun üretilmiştir.

2006 yılında Sony “PlayStation 3” ve Nintende “Wii” adlı konsollar piyasaya sürülmüştür. “Wii” nin önemi beden hareketleri ile oyunların kontrol edilmesi olmuştur.<sup>44</sup>

2007 yılında Apple şirketi dokunmaya duyarlı iPod Touch ve iPhone ürünlerini piyasaya sürmüştür.<sup>45</sup>

---

<sup>40</sup> Sezen & Sezen, s.277.

<sup>41</sup> “History of OGame” [http://ogame.wikia.com/wiki/History\\_of\\_OGame](http://ogame.wikia.com/wiki/History_of_OGame) (Erişim Tarihi: 20.04.2018)

<sup>42</sup> <https://www.playstation.com/en-ae/games/eyetoy-play-ps2/> (Erişim Tarihi: 20.04.2018)

<sup>43</sup> Özey Şen, “Steam 10. Yılıni Doldurdu”. 12 Eylül 2013.

<https://www.technopat.net/2013/09/12/steam-10-yilini-doldurdu/> (Erişim Tarihi: 20.04.2018)

<sup>44</sup> Computer History Museum.

<sup>45</sup> Computer History Museum.

2008 yılında en başarılı Türkiye yapımı oyunu olan ve halen oynanmaya devam eden “Mount & Blade” oyunu üretilmiştir.

2009 yılında önce “android market” ve hemen ardından “appstore” kurulmuştur.<sup>46</sup> Bu sayede telefon kullanıcılarının oyunlara erişimi çok daha kolay bir hal almıştır.

2010 yılında Apple şirketi tablet bilgisayar olan iPad’i piyasaya sürmüştür.<sup>47</sup>

2011 yılında Electronic Arts Şirketi tarafından “Origin” adlı oyun platformu “Steam” e rakip olarak piyasaya sürülmüştür.<sup>48</sup>

2013 yılında Sony Şirketi “PlayStation 4” ve Microsoft Firması “Xbox One” oyun konsollarını piyasaya sürülmüştür.

2014 yılında Valve, Epic Games ve Unity Şirketleri birleşerek sanal gözlük (VR) olan “Oculus Rift” adlı ürünü piyasaya tanıtmıştır. Bu tanıtımdan sonra da Sony “PlayStation VR” sanal gözlüğünü tanıtmıştır. Oyun konsollarının bu şekilde uyarlanmasından sonra akıllı telefonlar da atılım yaparak sanal gözlüklerin telefonlar tarafından kullanımını sağlamışlardır. Buna göre HTC, Samsung ve LG firmaları başta olmak üzere birçok akıllı telefon firmaları telefonlarını sanal gözlüğü uyarlamıştır.<sup>49</sup>

2017 yılı boyunca Forbes verilerine göre en çok satan 10 oyun sırasıyla; Call of Duty: WWII, NBA 2K18, Destiny 2, Madden NFL 18, The Legend of Zelda: Breath of the Wild, Grand Theft Auto V, Star Wars: Battlefront II, Tom Clancy’s Ghost Recon: Wildlands, Super Mario Odyssey ve Mario Kart 8’dir.<sup>50</sup>

---

<sup>46</sup> Computer History Museum.

<sup>47</sup> Sezen & Sezen, s.283.

<sup>48</sup> [https://en.wikipedia.org/wiki/Origin\\_\(digital\\_distribution\\_software\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Origin_(digital_distribution_software)) (Erişim Tarihi: 20.04.2018)

<sup>49</sup> TeknoLo. <http://www.teknolo.com/sanal-gerceklik-nedir/> (Erişim Tarihi: 20.04.2018)

<sup>50</sup> <https://www.forbes.com/sites/erikkain/2018/02/22/monster-hunter-world-leads-the-best-selling-video-games-of-january-2018/#7a312a397e39> (Erişim Tarihi:20.04.2018)



Görüldüğü üzere masa tenisi ile başlayan dijital oyun dünyası renklenmiş, üç boyutlu hale gelmiş ve birçok sanal ortamda oynanmaya başlanmıştır. Bu gelişmeler gün geçtikçe devam etmekte ve dijital oyunlar daha fazla oyuncuya ulaşmaktadır.

#### **1.1.2.2. Oyun Platformları**

Dijital oyun platformlarını denildiği zaman akla ilk gelen bilgisayarlar, oyun konsolları, telefonlar ve web platformlarıdır. Bilgisayar platformları kendi içinde Windows, Mac OS X ve Linux olarak ayrılmaktadır. Oyun Konsolları denildiğinde ise günümüzde en çok kullanılan ve akla ilk gelenleri Sony PlayStation ve Microsoft Xbox serileridir. Telefonlar da IOS, Android ve Windows işletim sistemleri olarak ayrılmaktadır. Web Platformunda ise Facebook ve Flash Player gibi Web Platformlar üzerinden oynanan oyunları ifade etmektedir.<sup>51</sup> Oyun firmaları üretmiş oldukları oyunları bu platformlar için ayrı ayrı üretmektedirler. Bu platformlar farklı kodlamalar sonucunda üretilmiştir ve işletim sistemi olarak farklıdır. Dolayısıyla üretilen oyunlar platformlar arasında farklılık göstermektedir.

Oyunların dijital ortama aktarıldığı bir çağda, platformların da dijital olmaması düşünülemez. Dolayısıyla günümüzde çevrimiçi oyun platformları da üretilmiştir. Başta gelen dijital oyun platformları Battle.net, Steam, Origin ve Uplay olarak sayılabilmektedir<sup>52</sup>. Bu platformların sayısı çoğaltılabilmektedir. Bu platformlar sayesinde kullanıcılar oyun ve eklentilerini dijital ortamda satın alarak indirebilmektedir. Bunun yanında birbirleri ile etkileşim kurarak birlikte oyun oynayabilmektedirler. Hatta çeşitli takımlar oluşturarak birbirlerine karşı rakip olarak da oynayabilmektedirler.

#### **1.1.2.3. Oyun Türleri**

Dijital oyunların tek bir açıdan ayrıma tabi tutarak türlerinin belirlenmesi mümkün değildir. Çeşitli açılardan değerlendirilerek oyun türlerinin belirlenmesi gerekmektedir. Bu ayrımlardan ilki oyunu oynayan sayısına göre belirlenmesidir. Tek

---

<sup>51</sup> Karabacak & Lanpir.

<sup>52</sup> <http://www.merlininkazani.com/bilgisayarda-hangi-dijital-oyun-platformunu-tercih-ediyorsunuz-makale-86630?sayfa=2> (Erişim Tarihi: 20.04.2018)

kişilik oynana oyunlar, çoklu oyuncular tarafından oynanan oyunlar ve hem tek kişilik hem de çoklu oyuncular tarafından oynanabilen oyunlardır. Tek kişilik oynanan oyunlara örnek olarak "Tetris" oyunu verilebilmektedir (Oyunun daha sonraki versiyonları farklı olmakla birlikte verilen örnek ilk versiyonuna ilişkindir). Bunun yanında yalnızca çoklu oyuncularla oynanan oyuna örnek olarak son dönemde çok yaygın olarak oynanan "Player Unknown's Battle Grounds (PUBG)" adlı oyun verilebilmektedir. Bunun yanında hem tek kişilik hem de çoklu oyuncular tarafından oynanan oyuna ise FIFA serisi verilebilmektedir.

Çoklu oyuncuların oynayabildiği oyunlar gündeme geldiğinde bunların oynanma çeşidi gündeme gelecektir. Bu nedenle ikinci ayırım çevrimiçi ya da çevrimdışı oynanan oyunlar olacaktır.<sup>53</sup> Bazı oyunların ise hem çevrimiçi hem de çevrimdışı oynanması mümkündür. Ancak günümüzde yapılan oyunların artık büyük bir bölümü çevrimiçi oynanabilmektedir.

Oyun türlerinin değerlendirildiği diğer bir ayırım ise oyunun tematik ve teknolojik yapısıdır. Buna göre oyunlar Aksiyon, Macera, Dövüş, Platform Oyunları, Bilmece, Bulmaca/Zeka Oyunları, Simülasyonlar, Rol Yapma/ Canlandırma Oyunları, Spor, Yarış, Strateji, Mantıksal, Çevrimiçi Oyunlar, Matematik Oyunları, Eğitsel Oyunlar<sup>54</sup>, 3 Boyutlu Oyunlar, Gerçek Zamanlı Oyunlar, Birinci Şahıs Açısıyla Oynanan Oyunlar (FPS)<sup>55</sup> vb. olarak sayılmakta ve sınıflandırılabilir.

### 1.1.3.Oluşum Süreci

Dijital oyunların oluşum süreci incelendiğinde aslında neden bilgisayar oyunlarının kendine has kurallarla korunması gerektiği ortaya çıkmaktadır. Hukuki açıdan çalışmanın devamında inceleneceği üzere bu başlık altında bu konu hakkında bilgi verilmeyecektir. Ayrıca bu çalışma bir mühendis ya da yazılımcı gözü ile yazılmaması

---

<sup>53</sup> Gürçan, A. & Özhan, S. & Uslu, R. *Dijital Oyunlar ve Çocuklar Üzerindeki Etkileri*. Ankara: T.C. Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü, 2008, s.4.

<sup>54</sup> Karabacak & Lanpir.

<sup>55</sup> Demirbaş, K. Y. «Dijital Oyunlara 'Oyun Türü' Yaklaşımlarının Sounları: 'Platform Oyunları' Türü Örneği.» Selçuk İletişim Dergisi, 2015, s.364.

sebebiyle oluřum sreçleri hakkında genel bilgi verilecek; ayrıntılı olarak incelenmeyecektir.

Dijital oyunların oluřum srecinde ç ana ekip bulunmaktadır. Bunlar: yapımıcı, yayıncı ve geliřtirme ekibidir. İlk olarak yapımıcı ekibi ne çıkmaktadır. Yapımıcı, oyunun geliřimini planlayan ve geliřtirme ekibini yneten ekiptir. Geliřtirme ekibi oyunun meydana gelmesinde asıl olarak teknik iři (senaryo, kodlama, oyun seviyeleri, ses, mzik, ara yz ve test ařaması) yapan ekiptir. Yayıncı ise yapım ařamasında ve yayın ařamasında oyunu finanse eden ve sonrasında oyunun reklamını yapan; pazarlayan ekiptir.<sup>56</sup>

*“Oyunun oluřum sreci denildiđinde asıl olarak incelenmesi gerek kısım geliřtirme ekibinin yapmıř olduđu çalıřmalardır. Kalan sreç ynetimsel ve finansal konulara iliřkindir. Buna gre geliřtirme ekibinin yapmıř olduđu ilk alan çizim kısımdır. Bunun iine arayz, animasyonlar, grafikler, avatarlar, tasarımlar, 2 ve 3 boyutlu çizimler vb. yaratımlar girmektedir. Bunun yanında bir de senaryo alanı vardır ki bu hem çizim kısma hem de oyun seviyelerine iliřkindir. Bizim dřndđmz anlamda film ya da kitaplarda olduđu gibi olay rgs olarak deđerlendirildiđinde aslında senaryo kısmı hem çizim ekibi ile alakalıdır hem de dizayn ekibi ile alakalıdır. Dizayn ekibi oyunun ařamalarının tasarımını sađlamaktadır. Dolayısıyla senaryo aslında hem çizim olarak hem de ařamalar olarak birlikte deđerlendirilerek oluřturulmaktadır. Bunun yanında bir bařka unsur vardır ki oyunun grnen yzlerinden biridir; o da ses ve mziklerdir. Birok oyunun ses ve mzikleri oyuncuların hafızasına kazanmıřtır ve duyulduđu anda oyun dnyasına gtrmektedir. İřte bu sesler ve mzikler de ses ekip tarafından hazırlanmaktadır. Oyunun yapım ařamasında arka plandaymıř gibi gzken ancak aslında iřin byk bir kısmını oluřturan kısım ise kodlama ařaması olan programcılık ekibidir. Bu ekip oyun motorunu, bađlantıları vb. tm kodlama iřlemlerini yapmaktadır. Son ekip ise kalite kontrol ekibidir. Bu ekip oyunu test ederek oyundaki eksiklikleri, hataları ve aıkları tespit eder ve ilgili birime oyunu tekrara ynlendirir.*

*Grldđ zere oyunun yapımı son derece meřakkatlidir ve uzun bir sre almaktadır. Oyuncuların nne gelmeden nce birden ok yapım ařamasından gemekte, sonrasında test edilmekte, test edilmesi ile tekrar tekrar dzeltmeler yapıldıktan sonra yayın ekibine verilmektedir. Yayın ekibi de gerekli yayın ve reklam çalıřmalarını yaparak oyunu*

---

<sup>56</sup> Karabacak & Lanpir.

*kullanıcıların sunumuna arz etmektedir. Kısacası oyun yapmak kitap yazma, film yapma ve yazılım geliştirmenin hepsinin aynı anda yapılmasından oluşmaktadır.”<sup>57</sup>*

## **1.2. Oyunun Unsurları**

Yukarıda oyun oluşum süreci hakkında kısaca bilgi verilmiştir. Bu sayede bir bütün olarak kullanıcıya sunulan oyunların aslına çok fazla yaratıdan meydana geldiği ortaya konulmuş olmaktadır. Bu yaratıdan Oyunun Senaryosu, Oyunun Dizaynı, Grafik Tasarımı, Programlaması ve Oyun Ses ve Müzik Tasarımı olarak ayrılabilir.

### **1.2.1. Oyunun Senaryosu**

Günümüzde artık oyunların oynanışının, grafik, ses ve müziklerinin bu denli geliştiği düşünülürken senaryoların önemi daha da artmıştır. Bu nedenle oyunun senaryosu için oyun üreticileri yoğun mesai harcamaktadırlar. Oyunun senaryosu; oyunun arkasında yatan hikâye, karakterler arasında geçen diyaloglar, oyunda ulaşılması hedeflenen amaç vb. tüm olay örgüsüdür.<sup>58</sup> Tabii oyunların hepsinin senaryo üzerinden kurulmadığı gerçeğini göz ardı etmemekle birlikte, senaryosu kuvvetli oyunların ön plana çıktığı da aşikardır.

Senaryosu kuvvetli olan oyunlara “Battlefield 1” oyununu örnek olarak verebiliriz. Savaş oyunu olarak tasarlanan oyun, Birinci Dünya Savaşındaki 5 farklı savaş cephesini konu almaktadır. Bu oyundan önce de bu dönemde geçen çeşitli oyunlar üretilmesine rağmen senaryosu ile dikkatleri üzerinde çeken oyun bir yıldan kısa bir sürede 20 milyonun üzerinde kullanıcı sayısına ulaşmıştır.<sup>59</sup> Diğer bir örnek olarak da basketbol oyunu olan NBA 2K18 oyunu oluşturmuş olduğu genç yaşlarda başlayan basketbol oyuncusunun hayatını anlatan kurgu senaryosu ile dikkatlerini üzerine toplamıştır ve 2017 yılında dünya genelinde en çok satılan ikinci oyun olmuştur.<sup>60</sup> Ayrıca bunların yanında yazılan kitapların, çizgi romanların veya çekilen filmlerin de oyunları

---

<sup>57</sup> Sumit, J. «Game Development Life Cycle.» (01/05/2017). <https://www.linkedin.com/pulse/game-development-life-cycle-sumit-jain> (Erişim Tarihi: 23/04/2018).

<sup>58</sup> Ceceri, K. *Video Games: Design and Code Your Own Adventure*. Nomad Press, 2015, s.51.

<sup>59</sup> <http://oyungezer.com.tr/haber/50318-battlefield-1-in-oyuncu-sayisi-21-milyonu-gecti> (Erişim Tarihi: 23.04.2018)

<sup>60</sup> <https://www.forbes.com/sites/erikkain/2018/02/22/monster-hunter-world-leads-the-best-selling-video-games-of-january-2018/#7a312a397e39> (Erişim Tarihi:20.04.2018)

yapılmaktadır. Bu oyunların arkasında yazılı olan zaten bir metin bulunmaktadır. Bu senaryolar daha sonrasında oyuna aktarılmıştır. Buna örnek olarak “Spider Man” serisi veya “Star Wars” oyun serisini verebiliriz. Ayrıca, bazı oyunlar vardır ki senaryosu çok beğenilmiş ve daha sonra sinema filmi haline getirilmiştir. Buna örnek olarak son dönemde çekilen “Assasin’s Creed” filmi verebiliriz. Bu oyun serisi milyonlarca kişi tarafından oynanmıştır. Daha sonra oyunun senaryosunun çok beğenilmesi üzere 2016 yılında Assasin’s Creed filmi çekilmiştir. Ancak burada vurgulanması gereken nokta şudur ki; oyunun senaryosundan esinlenilerek yeni senaryo yazılmıştır. Yukarıda verilen örneklerde açıkça görüldüğü üzere oyun senaryoları çeşitli şekillerde oluşturulmaktadır ve kullanılmaktadır. Bu durum oyunun oynanışında ve oyuncular tarafından oyunun beğenilmesinde önemi büyüktür.

### **1.2.2.Oyun Tasarımı**

Oyunun oluşmasında görünüm son derece önemlidir ve oyunun tanıtımlarında ilk göze çarpan unsurdur. Bu nedenle geliştirme aşamasında ekipler oyun tasarımı için büyük uğraşlar vermektedir. Oyun tasarımını oluşturan yaratılardan bir kısmı şu şekildedir:

#### **1.2.2.1. Karakter Tasarımı**

Ana karakterlerin ve oyun boyunca karşılaştıkları başka karakterlerin (düşman karakterler, yardımcı karakterler, arka plan karakterleri vb.) tasarımının yapılması gerekmektedir. Bu karakterler oyuncular tarafından kullanılabilen karakterler veya kullanılmayan karakterler olarak ayrılabilir. Bütün karakterlerin duruş yapısı, nasıl görüldüğü, nasıl ses çıkardıkları, nasıl hareket ettikleri, güçlü ve güçsüz yanları, yetenekleri ve diğer özel yeteneklerinin tasarlanması gerekmektedir. Bunun için çeşitli 3D tasarım programlarından yararlanılmaktadır.<sup>61</sup> Günümüzde oyuncular, etkinliklere oyun karakterleri kostümleri (cosplay) ile katılmaktadırlar. Hatta özel cosplay yarışmaları düzenlenmektedir. Gamingİstanbul (GİST) tarafından 31 Ocak-03 Şubat 2019 tarihinde Avrasya Gösteri ve Sanat Merkezi’nde düzenlenen yarışma birincisi “Strife” (“Strife” oyunu)adlı oyun karakteri Cosplay’i ile birinci olunmuştur.

---

<sup>61</sup> Cecer, s.51.

İkinci olan “Malfurioon” (“Worl of Warcraft” oyunu) ve üçüncü olan ise “Crusader” (“Diablo III” oyunu) oyun karakterleri Cosplay’i ile olmuşlardır. 2020 yılında da GİST Cosplay yarışması 30 Ocak-02Şubat tarihleri arasında yapılacaktır.<sup>62</sup> Görüldüğü üzere bu karakter tasarımı yaratıları oyuncular için büyük ilgi uyandırmaktadır.

#### **1.2.2.2. Oyun Dünyası Tasarımı**

Oyuncular için Karakter Tasarımı olduğu kadar, Oyun Dünyasının tasarımı da önemlidir. Oyun Dünyası oyunun nerede geçtiği, bölümlerin nasıl görüldüğünü, gölgelendirmeler, ortam atmosferi, aydınlatmalar, ışıklandırma ve yansımalar, 2D (iki boyutlu) ve 3D (üç boyutlu) arazi yapısı vb. kısacası oyun karakterinin oyun bulunca bulunduğu dünyayı ifade eder. Oyun Haritası da Oyun Dünyasının bir parçasıdır.<sup>63</sup> Bazı oyunlar vardır ki oyuncular oyun haritasındaki detayları yaşamış oldukları çevreden daha iyi bilmektedirler. Buna örnek olarak, “Grand Theft Auto” serisi haritasını örnek verebiliriz. Bu oyunun Oyun Dünyası kendine has tasarlanmıştır ve oyuncular yalnızca bir fotoğraf karesini görmeleri dahi bu oyun olduğunun anlaşılmasını sağlar.

#### **1.2.2.3. Arayüz Tasarımı**

Oyunlarda, arka planda yatan program akışıyla oyuncunun arasında kurulan fiziksel ve mantıksal bağı ifade etmektedir.<sup>64</sup> Başka bir deyişle, oyun ile oyuncunun iletişim kurması, talep ve sonuç ilişkisinin kurulmasıdır.<sup>65</sup> Her oyunun bir eser sahibi ve her eser sahibinin de oyun ile oyuncunun nasıl buluşacağına ilişkin farklı Arayüz tasarımları bulunmaktadır. Bu tasarım da oyunlar için önemli ayırt edici bir özelliktir.

#### **1.2.2.4. Oyun Aşamalarının Tasarımı**

Bu tasarım Senaryo, Karakter ve Oyun Dünyası tasarımları ile doğrudan bağlantılıdır. Oyun Aşamalarının tasarımının iyi oluşturulması için aşamanın amacı ve arka plandaki hikayesi ile mükemmel bir uyuma ihtiyacı bulunmaktadır.<sup>66</sup> Bu aşamada farklı olarak

---

<sup>62</sup> <https://www.gamingistanbul.com> (Erişim Tarihi:17.10.2019)

<sup>63</sup> Cecer, s.51.

<sup>64</sup> Dalyan, Ş. *Bilgisayar Programlarının Fikri Hukukta Korunması*. Ankara: Seçkin Yayıncılık, 2009, s.32.

<sup>65</sup> Kamalı, T. A. *Fikri Hukuk Kapsamında Bilgisayar Programlarındaki Değişikliklerin Sonuçları*. İstanbul: Seçkin Yayıncılık, 2009, s.91.

<sup>66</sup> Galuzin, A. *Ultimate Level Design Guide*. World of Level Design Publisher, 2011, s.14.

oyunun oynanış şekli ve zorlukları belirlenmektedir. İlk aşamada göze çarpmasa da oyunun kalıcılığı için önemli bir unsurdur.

#### **1.2.2.5. Animasyon Tasarımı**

Günümüzde Anime ve Animasyon film sektörlerinin gelişimi ile birlikte birçok oyun senaryonun tamamlanması, karakterlerin yeteneklerinin gösterimi veya etkileyciliğin sağlanması amacıyla oyunlarda Animasyon Sahneleri kullanılmaktadır. Hatta gelişen teknoloji ile gerçek dünyadaki insanların hareketleri oyuna aktararak oyun oluşturulmaktadır. Buna örnek olarak “NBA 2K20” oyununu verebiliriz. Bu oyunun ana tanıtım yıldızı olarak gösterilen NBA ligi Los Angles Lakers takım basketbol oyuncusu LeBron James, kullanılan teknoloji sayesinde oyuna animasyon olarak eklenmiştir ve oyunun ilerleyen sahnelerinde oyuncular tarafından kullanılan avatar ile birlikte sahneleri bulunmaktadır. Oyuncuların LeBron James ile aynı platformda oynama heyecanı oyunun tanıtımlarında son derece ilgi çekilen bir husus olmuştur.

#### **1.2.2.6. Nesnelerin Tasarımı**

Oyunlarda karakterlerin yanında nesnelerin (modeller, dokular, materyaller vb.) tasarımları önemlidir. Bu nesneler hem işlevi hem de hikâyeyi ve karakteri destekleyici olarak karşımıza çıkmaktadır. Oyunun merak uyandırmasında veya etkileyciliğinde oyuncular için önemi büyüktür.<sup>67</sup> Hatta bazı oyunlarda bu nesneler oyunun simgeleri haline gelmektedir. Buna örnek olarak “Işın Kılıcı” nı verebiliriz. “Işın Kılıcı” denildiğinde akla gelen oyun “Star Wars” serisidir. Başka bir örnek verilmesi gerekirse “Super Mario Bros.” oyununda bulunan ve karakterlerin büyümesini sağlayan “Mantar”dır. “Mantar”ın görülmesi oyunun anlaşılması için yeterlidir. Görüldüğü üzere nesnelerin tasarımı da oyun için vazgeçilmez unsurlardandır.

#### **1.2.2.7. Logoların Tasarımı**

Her markanın bir tanıtım logosu olduğu gibi oyunların da marka değeri taşıyan ve kendi hususiyetlerinin var olduğu Logoları bulunmaktadır. Bu logoları yalnızca oyunun logosu olarak düşünmemek gerekmektedir. Oyunun içinde bulunduğu ve çeşitli

---

<sup>67</sup> Işık, Can İnan. «Bilgisayar Oyunlarının Yapım Sürecinde Konsept Tasarımı, Üretilmesi ve Uygulanması.» *Yüksek Lisans Tezi*. Ankara: Hacettepe Üniversitesi, 2019, s.71.

takımları/ülkeleri/bölgeleri temsil eden logolar bulunmaktadır. Bu logoların tasarımı da son derece önemlidir ve uzun uğraşlar gerektirir. Buna örnek olarak futbol oyunu olan “Pro Evolution Soccer” oyun serisinde oyunun kendi oluşturduğu ve hayali futbolculardan oluşan takımı “PES United” takım logosu verebilir. Yıllardır devam eden seride bu logo artık o hayali takımla özdeşleşmiştir.

### **1.2.3. Programlama**

Programlama, oyun geliştiricisinin genel ve özel istek ve tasarımlarının yazılımlar vasıtasıyla oyun platformuna tanıtılması, öğretilmesi ve öğretilen yöntemler ile istenilen amaca ulaşılmasıdır. Mevcut kodlama uygulamaları veya yeni uygulama oluşturmak suretiyle programlama yapabilmek mümkündür. Bu aşama da son derece zahmetlidir ve tekrar tekrar üzerinde durularak kontrol edilmesi gerek husustur. Programlama denildiğinde başlıca olarak şu unsurlar sayılabilmektedir:<sup>68</sup>

#### **1.2.3.1. Oyun Motoru**

Oyun motoru, oyun geliştiricileri tarafından oyunu daha kolay olarak geliştirilmesi amacıyla kullanılan fonksiyonel bir bilgisayar yazılım programıdır. Bu şekilde oyuncular ürettikleri oyunları daha rahat üretebilmekte, daha kolay denetleyebilmekte ve daha kolay geliştirebilmektedirler.<sup>69</sup> Günümüzde büyük oyun şirketleri kendi oyun motorlarını kullanmakla birlikte en çok kullanılan oyun motorlarının başında “Unreal Engine”, “Unity”, “Godot Engine”, “CryEngine”, “Marmalade SDK”, “AppGameKit”, “Cocos2d-x”, “MonoGame”, “Amazon Lumberyard” oyun motorları gelmektedir.

#### **1.2.3.2. Yapay Zeka Programlama**

Yapay zeka yazılımları ile oyun içerisinde oyuncular tarafından kontrol edilmeyen, oyunculara yardım eden veya oyunculara karşı olan karakterlerin davranışları; oyun dünyasının atmosferi oluşturulmaktadır. Bu sayede oyuncu ile etkileşimde bulunan bu karakterlerin veya oyun dünyasının mümkün olduğunca gerçek insan, toplum ve

---

<sup>68</sup> Karabacak & Lanpir.

<sup>69</sup> Warf, J. «What is a Game Engine?» *Game Career Guide*. (04/29/2008). [https://www.gamecareerguide.com/features/529/what\\_is\\_a\\_game\\_.php](https://www.gamecareerguide.com/features/529/what_is_a_game_.php) (Erişim Tarihi: 24/10/2019).



dünya yaşam ortamına benzetilmeye çalışılmaktadır.<sup>70</sup> Oyunlarda yapay zeka oyuncular tarafından son derece önemli olan bir husustur. Bunun sebebi ise oyun için dengenin, oyunun devamlılığı için önemli bir husus olmasıdır. Ancak, tüm programlama aşamalarında olduğu gibi yapay zekanın programlaması da diğer aşamalarla birlikte yürütülmesi gereken bir husustur.

### **1.2.3.3. Oyun Mekaniği Programlama**

Oyun mekaniği oyunun kuralları ve işleyişidir. Başka bir deyiş ile oyun mekaniği oyunun amacını şekillendirir, oyuncuların neler yapabileceğini, nelere ulaşabileceğini, neleri kazanabileceğini; kısacası yapabilecekleri her şeyi şekillendirir.<sup>71</sup> İngilizce olarak oyun mekaniği “gameplay” olarak da karşımıza çıkmaktadır. Bu terim tam olarak bir oyunun konusun ve temel oyun oynanabilirliğinin ne kadar iyi tasarlanmış ve oyunda ne kadar verimli bir şekilde uygulanmış olduğunu ifade etmektedir.<sup>72</sup> Oyun mekaniğine örnek olarak yarış oyunlarından “Need for Speed” serisini inceleyebiliriz. Bu oyunun temel oyun mekaniği aracın hangi yolda nasıl gittiği, aracın hareket kabiliyeti vb. neler yapabildiğini tasarlamaktadır. Bu nedenle bir oyunun meydana gelmesinde son derece önemli bir husustur.

### **1.2.3.4. GUI Programlama**

Açılımı tam olarak “Graphical User Interface”dır ve dilimize grafiksel kullanıcı arayüzü olarak çevrilmiştir. Bilgisayarda, oyun konsollarında veya diğer oyun cihazların görsel grafikler yardımıyla kullanılmasına yardımcı olunması amacıyla geliştirilmiş bir yazılım programıdır. Geçmişte iki boyutlu olarak arayüz yapılmasını sağlayan bu program geliştirilerek günümüzde üç boyutlu yaratılar oluşturulmasını sağlamıştır.<sup>73</sup> Dolayısıyla yaratının oyuncu ile buluşturulmasında son derece önemli bir rol oynamaktadır.

---

<sup>70</sup> Borandağ, E. «Oyun Programlama (Yapay Zeka).»  
<https://slideplayer.biz.tr/slide/2390936/> (Erişim Tarihi: 24/10/2019).

<sup>71</sup> Schell, J. *The Art of Game Design*. Morgan Kaufman Publishers, 2008, s.41.

<sup>72</sup> Orçun, R. E. «A Preliminary Study for Development of A Real-Time Strategy Game: Gallipoli Wars.»  
*Yüksek Lisans Tezi*. Başkent Üniversitesi, 2011, s.23.

<sup>73</sup> Orçun, s.23.

#### **1.2.3.5. Ses ve Müziklerin Programlanması**

Oyunlarda karakterlerin çıkarmış olduğu sesler, oyun dünyasında bulunan ortam sesleri vb. ses ve müziklerin oluşturulması için veya verilen sesli komutların algılanması amacıyla geliştirilen yazılım programları bulunmaktadır. Günümüz teknolojisinde üç boyutlu ses teknolojisi geliştirilmiştir ve bu teknoloji filmlerde olduğu gibi oyunlarda da uygulanmaktadır. Oyunun senaryosu, mekanikleri ve tasarımları kadar bunlarla uyumlu karakter ve ortam seslerinin bulunması gerekmektedir. Ancak bu sayede başarılı bir oyun meydana getirilebilecektir. Bu nedenle mevcut yazılımlar ile bu ses ve müzikler ayarlanmaktadır.

#### **1.2.4.Oyun Ses ve Müzik Tasarımı**

Dijital oyunların kendisini tanıtmada ve kullanıcıya ulaştırmasında diğer bir unsur ise oyunun ses ve müzikleridir. Oyun geliştirici ekiplerinin çokça zaman ayırdığı diğer bir unsurdur. Görselliğin yanında ses ve müziğin de kusursuzca oyunla ve senaryo ilişkili olmalıdır. Oyunun müzikleri ve seslerini farklı kategoriler olarak değerlendirirsek oyunun açılış müziği, arka plan tema müziği, bekleme ve yükleme ekran müziği ve oyun akış müziği başlıca oyun müziklerine örnek olarak verilebilir. Karakterlerin konuşmaları, karakterlerin davranış sesleri ve animasyon sesleri ise başlıca oyun sesleri arasında sayılabilir.<sup>74</sup> Bu ses ve müziklerin oyunlar için önemi büyüktür. Hatta bazı oyunlar kullandıkları ses ve müziklerle özdeşleşmişlerdir. Buna örnek olarak "Super Mario Bros." verilebilir. "Super Mario Bros." un ilk bölümünde kullanılan müzik, oyunun adı söylendiğinde dahi oyuncuların kulağında istemsizce belirlemektedir. Bunun yanı sıra oyun esnasındaki oyuncunun hakkını kaybetmesi, zıplaması ve altın toplama sesi artık oyunla bir olmuştur ve nerde duyulsa akla "Super Mario Bros." gelmektedir.

---

<sup>74</sup> Sumit.

### 1.3. Fikri Hukuk Bakımından Bilgisayar Oyunlarının Eser Niteliği

#### 1.3.1. Fikri Mülkiyet Kavramı

Türk Medeni Hukukunda “Hak” denildiğinde en net tanım “hukuken korunan ve sahibine bu korunmadan yararlanma yetkisi tanınan menfaat”<sup>75</sup> olarak verilebilir. Haklar doktrinde çeşitli ayrımlara tabi tutulmuştur. Bu ayrımlar “mal varlığı-şahıs varlığı hakları”, “ayni-nisbi hak” vb. şekilde karşımıza çıkabilmektedir. Yapılan bu ayrımlarda ise Fikri kendine has gayri maddi özellikleri barındırması sebebiyle farklılık arz etmektedirler. Bu nedenle fikri eserlerin hangi haklar kapsamında yer aldığı hususunda teoriler bulunmaktadır.

#### 1.3.1.1. Fikri Mülkiyet Teorisi

Bu teoriyi savunanlara göre; fikri ürünü meydana getiren kişilerin ürün üzerindeki hakları, mülkiyet hakkına benzemektedir.<sup>76</sup> Bu nedenle bu kişiler üründen kaynaklanan haklarını üçüncü kişilere de karşı ileri sürebilecekler ve üçüncü kişilerin yararlanmasına engel olabileceklerdir.<sup>77</sup> Ancak, mülkiyet hakkında ürünün devri ile tüm maddi ve manevi haklarının devredilmesi söz konusu iken; fikri ürünlerde manevi haklar münhasıran eser sahibine aittir ve devredilmesi mümkün değildir. Fikri ürünlerde yalnızca mali haklar devredilebilecektir.<sup>78</sup> Ayrıca, mülkiyet hakkının kazanımı için taşınmazlar tapuya tescil ve taşınırlarda teslim gerekli iken; fikri ürünlerde herhangi bir işlem yahut irade beyanı ortaya konmaksızın eserin meydana getirilmesi ile birlikte hak doğacaktır.<sup>79</sup> Sonuç olarak bakıldığında, fikri ürün üzerindeki haklar mülkiyet hakkına bazı yönler ile benzese de tüm yönleri ile eşleşmemektedir. Bu nedenle fikri ürünler mülkiyet hakkı olarak tanımlanamayacaktır.

---

<sup>75</sup> Oğuzman, M. K. & Barlas, N. *Medeni Hukuk*. İstanbul: Vedat Kitapçılık, 2008, s.125.

<sup>76</sup> Şahin, A. *Fikri Hukukta Eser Sahibinin Mali Haklarının Korunması*. İstanbul: Vedat Kitapçılık, 2010, s.8.

<sup>77</sup> Topaloğlu, M. *Bilgisayar Programları Üzerindeki Haklar ve Bu Hakların Korunması*. İstanbul: TBV Yayınları, 1997, s.38.

<sup>78</sup> Tüysüz, M. *Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu Çerçevesinde Fikri Haklar Üzerindeki Sözleşmeler*. Ankara: Yetkin Yayınları, 2007, s.26.

<sup>79</sup> Aydınçık, Ş. *Fikri Haklara İlişkin Lisans Sözleşmeleri*. İstanbul: Arıkan Yayıncılık, 2006, s.15.

### 1.3.1.2. Sınırlandırılmış Hak Teorisi

Şahısların meydana getirdikleri fikri ürünlerden kaynaklanan hakları olması dolayısıyla üçüncü kişilerin bu ürünler üzerindeki müdahaleleri vb. fiilleri kısıtlanmış durumdadır. Aynı şekilde ürün sahibi toplumun yararı vb. durumlar ile karşılaştığında bazı kısıtlamalara katlanmak durumundadır. Bu teoriye göre; açıklanan sebepler ışığında, ürün sahibi meydana getirdiği ürün üzerinde sınırlandırılmış bir hakka sahip olunabileceği belirtilmiştir.<sup>80</sup> Ancak, bu teorinin fikri eserler düşünüldüğünde çok daha dar kapsamlı kalması ve eserleri tek tarafıyla ele alması sebepleri ile uygulanabilirliği çok bulunmamaktadır.<sup>81</sup>

### 1.3.1.3. Malvarlığı-Şahıs Varlığı Hakkı Teorileri

Malvarlığı hakları para ile ölçülebilen bir değeri olan haklar olarak “alacak hakları ve aynı haklar”<sup>82</sup> tanımlanmaktadır. Alacak hakları, borç ilişkisinde alacaklıya borçludan edimi- yapma, verme, yapmama- yerine getirmesini isteme yetkisini sağlayan haklardır.<sup>83</sup> Aynı haklara ise “bir şey üzerinde doğrudan doğruya hakimiyet sağlayan ve herkese karşı ileri sürülebilen haklara”<sup>84</sup> haklar denilmektedir. Aynı hakların konusu ise ancak eşya olabilmektedir. Bunun için eşya tanımının yapılması gerekmektedir. Eşyanın hukuki anlamda en sade tanımını “üzerinde bireysel hakimiyet sağlanabilecek, ekonomik bir değer taşıyan, kişi ve hayvanlar dışındaki cismani varlıklar”<sup>85</sup> olarak verilebilir. Dolayısıyla bir kimsenin bir eşya üzerinde doğrudan doğruya hakimiyet kurması ve herkese karşı ileri sürmesi onun eşya üzerinde aynı haktan kaynaklanmaktadır. Fikri haklar ile malvarlığı hakları karşılaştırıldığında bu fikri hakları meydana getiren eserlerin mali yönlerinin bulunduğu bu nedenle mal varlığı hakları arasında sayılabileceğini savunanlar bulunmaktadır.<sup>86</sup> Ancak, mal varlığı hakları olarak kabul edilmesi halinde eserin manevi yönleri dışarıda bırakılmış olacaktır.

---

<sup>80</sup> Şahin, s.9-10.

<sup>81</sup> Erel, Ş. N. *Türk Fikir ve Sanat Hukuku*. Ankara: Yetkin Yayınevi, 2009, s.31-32.

<sup>82</sup> Serozan, R. *Medeni Hukuk Genel Hükümler*. İstanbul: Vedat Kitapçılık, 2008, s.227.

<sup>83</sup> Oğuzman, M. K. & Öz, T. *Borçlar Hukuku Genel Hükümler*. İstanbul: Vedat Kitapçılık, 2013, s.14.

<sup>84</sup> Oğuzman, M. K. & Seliçi, Ö. & Özdemir, S. O. *Eşya Hukuku*. İstanbul: Filiz Kitapevi, 2013, s.3.

<sup>85</sup> Oğuzman & Seliçi & Özdemir, s.8.

<sup>86</sup> Şahin, s.11.

Şahıs varlığı hakları ise şahsın manevi dünyasına ilişkin haklardır. Bu haklar malvarlığı haklarının dışında kalan, para ile ölçülemeyen şahsın iç dünyasına ilişkin haklardır.<sup>87</sup> Doktrinde bu teoriyi savunanlara göre, eser sahibi ile eseri arasındaki sıkı ilişkinin bulunması nedeniyle sahibinin eser üzerindeki hakkının şahıs varlığı hakkı olarak kabul edilmelidir.<sup>88</sup> Bu görüşü savunanlar; asıl olanın manevi faydalar olduğu belirtmekte ve mali yanı arka planda tutmaktadırlar.<sup>89</sup> Dolayısıyla, fikri eserler bu teori ile de tam olarak korunamamaktadırlar.

#### **1.3.1.4. Eser Sahipliği Teorisi**

Son olarak karşımıza çıkan eser sahipliği teorisi, yukarıda belirtmiş olduğumuz teorileri eleştirerek eser sahipliğini ön plana çıkarmış ve bunun temelini de “bir eserin sahibi onu meydana getirendir” (FSEK m.8/1) hükmünü koymuşlardır.<sup>90</sup> Nitekim hukukumuzda da güncel görüş ile mutlak hak veren fikri hak olarak değerlendirilerek fikir ve sanat eserleri eşya kavramının dışında tutulmakta ve ayrı bir kategoride değerlendirilmektedir.<sup>91</sup>

Eser sahibi eser üzerinde manevi ve mali haklara sahiptirler. Bu teori ile eser sahipliğinin bu iki yönü de korunmaktadır. Bu nedenle son yıllarda eser sahipliği teorisi doktrinde daha çok dile getiren ve kabul edilen teori olarak karşımıza çıkmaktadır.<sup>92</sup> Ancak, bu hak kavramı da fikri hakkı bir sübjektif hak olarak değerlendirmemesi ve hukuki durumdan doğan tek tek yetkiler biçiminde nitelendirilmesi nedeniyle eleştirilmektedir.<sup>93</sup> Kanımızca, yapılan eleştirilere rağmen doktrinde yer alan teoriler arasında en kabul edilebilir olan teori eser sahipliği teorisidir. Bunun sebebi Kanun Koyucu tarafından mevcut hükümleri eser, eserin üzerinde kullanabilecek haklar ve hak ihlallerine karşı izlenebilecek yollar olarak düzenlemiş olmasıdır.

---

<sup>87</sup> Oğuzman & Barlas, s.138.

<sup>88</sup> Şahin, s.10.

<sup>89</sup> Özkan, Z. *Karşılaştırmalı Hukuk Müzik Eserlerinin Dijital İletimi*. Ankara: Yetkin Yayınları, 2008, s.37.

<sup>90</sup> Şahin, s. 12.

<sup>91</sup> Oğuzman & Seliçi & Özdemir, s.7.

<sup>92</sup> Şahin, s.12-13.

<sup>93</sup> Ayiter, N. *Hukukta Fikir ve Sanat Ürünleri*. Ankara: S Yayınları, 1981, s.37.

### 1.3.2.Bilgisayar Oyunun Eser Niteliği

#### 1.3.2.1. Genel Olarak Eser Kavramı

5846 Sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu 1/B maddesine göre “Eser: Sahibinin hususiyetini taşıyan ve ilim ve edebiyat, musiki, güzel sanatlar veya sinema eserleri olarak sayılan her nevi fikir ve sanat mahsullerini ... ifade eder” hükmü düzenlenmiştir. Buna göre bu kanun uyarınca bir yaratının eser niteliğine sahip olması için eserin sahibinin hususiyetini taşıması ilk şarttır. Bunun yanında bu yaratının ilim ve edebiyat, musiki, güzel sanatlar veya sinema eserlerinden biri olarak tanımlanması gerekmektedir.<sup>94</sup>

Doktrinde; üretilenin, bir eser olarak adlandırılabilmesi için o eserin özgün, yenilikçi değere haiz olması gerektiği vurgulanarak, düşünsel bir çaba sonucu meydana gelmiş, estetik değere sahip ve sahibinin özelliklerini yansıtan ilim ve edebiyat, müzik, güzel sanatlar ve sinema eserlerinden biri olması gerektiği üzerinde hem fikir olunmuştur.<sup>95</sup> Buna göre bir eser sayılabilmesi için üç şartın sağlanması gerekmektedir:

*i. Şekli Şart \_\_\_\_\_ : Kanun maddesinde belirtilen gruptan birine dahil olması gerekmektedir. (ilim ve edebiyat, müzik, güzel sanatlar ve sinema eserleri)*

*ii. Sübjektif Şart \_\_\_\_\_ : Bu yaratı sahibinin hususiyetini taşımalıdır. Birlikte hususiyetin varlığı, aynı tip eserlerin genel olarak nasıl meydana getirildiği, sahibinin hususiyetinin esere yansıtılır yansıtılmadığı ve yansımış ise hangi oranda yansıtıldığı unsurları dikkate alınarak değerlendirilir.*

*iii. Objektif Şart \_\_\_\_\_ : Tasarrufa elverişli ve üçüncü kişilerce algılanabilir nitelikte olması gerekmektedir.”<sup>96</sup>*

---

<sup>94</sup> Ayrıca Türkiye'nin taraf olduğu Bern Sözleşmesi 2.maddesi 1. Fıkrası uyarınca eserler ayrıntılı olarak gösterilmiştir:

“Edebiyat ve Sanat Eserleri’ deyimi, ifade şekli ne olursa olsun, edebiyat, bilim ve sanat alanındaki kitaplar, dergiler ve diğer yazılar; konferanslar, nutuklar, vaazlar ve benzer nitelikteki diğer eserler; dramatik eserler veya dramatik-müzik eserleri; koreografik eserler ve pandomima gösterileri; sözlü veya sözsüz müzikal kompozisyonları, sinema tekniğine benzer bir yöntemle ifade edilen sinematografik eserler; çizim, sulu ve yağlı boya resim, mimarlık, heykeltıraşlık, oymacılık ve taş basma eserler, fotoğraf tekniğine benzer bir yöntemle ifade edilen fotoğraf eserleri; uygulamalı sanat eserleri; resimlendirmeler, haritalar, planlar, krokiler ve coğrafya, topografya, mimari veya bilimsel üç boyutlu eserler gibi bütün ürünleri içerecektir.”

<sup>95</sup> Erzurumlu, Nurbanu. «Türk Hukukunda Fikri Mülkiyete Konu Malların Cebri İcrası.» *Yıldırım Beyazıt Hukuk Dergisi*, 2017/3, s.171.

<sup>96</sup> Karasu, R. & Suluk, C. & Nal, T. *Fikri Mülkiyet Hukuku*. İstanbul: Seçkin Yayıncılık, 2019, s.42.

Bu şartlar bir yaratının eser olarak sayılıp sayılmamasında olmazsa olmaz unsurlardandır ve hakim tarafından re'sen araştırılması gerekmektedir.<sup>97</sup>

### 1.3.2.2. Eser Sahibinin Hususiyeti

Eser kavramından bahsedilmesi için belirlenen sübjektif şart eser sahibinin hususiyetinin bulunmasıdır. Hususiyet kavramı herkesçe meydana getirilmesi mümkün olmayan, basit bir zanaatın ötesinde bir gayreti ve fikri çabayı betimlemek için kullanılmaktadır.<sup>98</sup> Eser sahibinin hususiyeti şekle ilişkin, içeriğe ilişkin yahut hem şekle hem de içeriğe ilişkin olabilmektedir.<sup>99</sup> Hususiyet, eser sahibinin üslubunu ve yaratıcılığını içerir. Ancak buradaki üslup ve yaratıcılık, yenilik, öncelik yahut benzerlik gerektirmez; kişiye özgün olması yeterlidir.<sup>100</sup> Eser sahibinin ruhunun mahsulü olmalıdır.<sup>101</sup> Bu nedenle herkesin yapabileceği bir şey hususiyeti yansıtmamaktadır. Nitekim Yargıtay da;

*"FSEK'e göre, fikir ve sanat eseri, eser sahibinin hususiyetini taşıyan, ilim ve edebiyat, musiki, güzel sanatlar ve sinema eserleri türlerinden birisi içine giren her nevi fikir ve sanat mahsulü olarak tarif edilmiştir. ( FSEK m. 1/B-a )*

*Bu tarife göre bir fikir ürününün eser olarak kabul edilebilmesi için baskın görüşe göre FSEK madde 1/1'de sayılan eserler içinde yer alması ( objektif koşul ) ve sahibinin hususiyetini taşıması başka bir anlatımla "özgün olma" "yaratıcı özellik taşıması" ( subjektif koşul )'un bulunması gerekmektedir."<sup>102</sup>*

hükmü ile özgün olması, yaratıcısının özelliğini taşıması gerektiğine hükmetmiştir. Kısaca önemli olan belirli bir düzeyde çabanın var olması ve bu çabanın sıradan olmamasıdır.

---

<sup>97</sup> Erdil, E. *İçtihatlı ve Gerekçeli Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu Şerhi*. İstanbul: Vedat Kitapçılık, 2009, s.15.

<sup>98</sup> Bozbel, S. *Fikri Mülkiyet Hukuku*. İstanbul: XII Levha Yayıncılık, 2015, s.30.

<sup>99</sup> Arıdemir, A. G. *Türk Hukukunda Eser Sahibinin Çoğaltma ve Yayma Hakkı*. İstanbul: Vedat Kitapçılık, 2003, s.20.

<sup>100</sup> Bozbel, s.30.

<sup>101</sup> Öztan, F. *Fikir ve Sanat Eserleri Hukuku*. Ankara: Turhan Kitabevi, 2008, s.92.

<sup>102</sup> Yargıtay Hukuk Genel Kurulu E. 2003/4-260, K. 2003/271 ve 2.4.2003 tarihli kararı (Kazancı İçtihat Bankası).

### 1.3.2.3. Eser Çeşitleri

Dijital oyunların, sayılıp sayılmayacağı hususu değerlendirilmesi için eser çeşitlerinin incelenmesi gerekmektedir. Bu sayede FSEK kapsamında dijital oyunların eser olarak korunup korunmayacağı hususu daha açık olarak belirlenebilecektir. FSEK kapsamında eser çeşitleri olarak ilim ve edebiyat eserleri, musiki eserleri, güzel sanat eserleri ve sinema eserleri sınırlı sayıda sayılmıştır. Bunlara ek olarak işlemler, derlemeler ve veri tabaları da dahil edilmiştir. Aşağıda bunlar hakkında kısaca bilgi verilecektir.

#### 1.3.2.2.1. İlim ve Edebiyat Eserleri

FSEK 2.maddesi uyarınca ilim ve edebiyat eserlerinin tanımı yapılmıştır. Buna göre;

*“İlim ve edebiyat eserleri şunlardır:*

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

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

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

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

hükmü ilim ve edebiyat eserleri sayılmıştır.

Kanun koyucu madde ile ilim ve edebiyat eserlerini “dil ve yazı ile ifade olunan eserleri”, “bilgisayar programlarını” ve “bedii vasfı bulunmayan teknik ve bilimsel fotoğrafları, resimleri, maketleri, tasarım haritalarını ve projeleri” üç grup altında belirtmiştir. Doktrinde ortaya konduğu yukarıdaki hüküm ile hükmün başlığı olan ilim ve sanat eserleri kavramının sözlük anlamını aşacak şekilde geniş olarak düzenlenmiştir. Bunun yanında madde kapsamında sayılan eser grupları arasında da



bağlantı bulmak son derece zordur.<sup>103</sup> Hatta, doktrinde kanunun devam eden madde kapsamına sokulamadığı için “her nevi raks”, “pantomima” ve “sözsüz sahne eserlerinin” ilim ve edebiyat eseri olarak sayıldığı ve ancak başlık ile hiçbir bağlantısının olmadığı görüşü de savunulmaktadır.<sup>104</sup>

Tezimizin konusunun bilgisayar oyunları olması nedeniyle burada daha detaylı olarak bilgisayar programları incelenecektir. FSEK 1/B/g. maddesi uyarınca bilgisayar programları, “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 çalışmaları” olarak tanımlanmıştır. Bilgisayar programlarının uygulamada da eser olarak korunmasında bir farklılık bulunmamaktadır. Nitekim Yargıtay 11. Hukuk Dairesi’nin kararları da bunu doğrular niteliktedir:

*“İlim ve edebiyat eseri sayılan bir bilgisayar programının izinsiz olarak kopyalandıktan sonra eser sahibinin adı belirtilmeksizin internet ortamında umuma iletimi eser sahibinin mali ve manevi haklarına tecavüz oluşturur.”<sup>105</sup>*

*“Her ne kadar, uyumsuzluk konusu bilgisayar programlarının kaynak kodları elde edilemediğinden taraflarca yapılan sözleşme konusu programların 5846 sayılı FSEK.nun 2/1. maddesi uyarınca aynı veya farklı eserler olup olmadıkları konusunda bilirkişi incelemesi yapılmama olanağı mevcut değil ise de, gerek tarafların dayandıkları sözleşme hükümleri ve gerekse ihbar olunan Gür Şirketi tarafından yapılan açıklamalar itibariyle, ilk kez Gür şirketine ait www.koaka.com adlı web sitesinde umuma arz edilen programların tarafların istekleri doğrultusunda yine Gür Şirketince işlenmesi suretiyle meydana getirilen ve bu suretle çalışma sistemi ve kullanıcı arayüzü itibariye farklı şekillerde oluşturan, ancak, asıl eserlere nispetle müstakil olmamaları nedeniyle de 5846 sayılı FSEK.nun 6/10. maddesi kapsamında işleme eser niteliğinde oldukları anlaşılmaktadır. Esasen, dava konusu oyun programlarının ilk programdan bağımsız yeni bir eser niteliğinde olduğu yönünde tarafların bir itirazları da bulunmamaktadır.*

---

<sup>103</sup> Erdil, *İçtihatlı ve Gereççeli Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu Şerhi*. s.64.

<sup>104</sup> Öztan, s.109.

<sup>105</sup> Yargıtay 11. Hukuk Dairesi E. 2003/2117, K. 2003/8131 ve T. 22.09.2003 (Yavuz, L. & Alica, T. & Merdivan, F. *Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu Yorumu*. Ankara: Seçkin Yayıncılık, 2013, s. 101.)

*Bu durumda, taraflar arasında uyuşmazlığın niteliği ve dava tarihi itibarıyla davalının 22.08.2000-22.08.2001 tarihleri arasında sözleşme ile mali haklarını kullanma yetkisini devraldığı işleme eser mahiyetindeki bilgisayar programları üzerinde hak sahibi olduğu gözetilerek, gerektiğinde ceza mahkemesi dosyasından getirilen CD örneği üzerinde yeni bir bilirkişi incelemesi yaptırılmak suretiyle davacı ile davalı tarafından işletilen internet sitelerinde kullanılan dava konusu bilgisayar oyun programlarının aynı veya farklı işleme eserlerden oluşup oluşmadıkları belirlenerek hasil olacak sonuca göre bir karar verilmesi gerekirken, yazılı gerekçelerle davanın kabulü doğru görülmemiştir.”<sup>106</sup>*

Burada önemli olan tanım dil ve yazı ile ifade olunun eserler ve her biçim altında ifade edilen bilgisayar programları ve bunların hazırlık tasarımlarıdır. Sonuç olarak bakıldığında bilgisayar programları ve hazırlık tasarımları dil ve yazı ile ifade edilebilmesi şartıyla korunmaktadır.<sup>107</sup> Tabii genel olarak eser denilebilmesi için aranan diğer şartların da gerçekleşmesi gerekmektedir.

#### **1.3.2.2.2. Musiki Eserleri**

FSEK 3.maddesi ile musiki eserleri “her nevi sözlü ve sözsüz besteler” olarak tanımlanmıştır. Ancak tarafımızca şu tanımın daha yerindedir ve hukuki olarak daha kapsamlı anlam taşımaktadır: “Musiki eserleri, duyu organınca algılanan insan tarafından oluşturulmuş ses diziliş ve/veya tonlarını ifade eder”.<sup>108</sup> Genel eser tanımlarından da yararlanıldığında sahibinin hususiyetini taşıyan insan tarafından oluşturulmuş ses diziliş ve/veya tonları fikri hukukumuz bakımından eser olarak sayılacaktır ve korumadan yararlanacaktır. Buna ek olarak Kanun 13/2 maddesi ile eser sahibinin haklarının eserin bütünü ve parçaları için geçerli olacağı düzenlenmiştir. Dolayısıyla melodinin de ayrıca korunacağı kabul edilmektedir. Nitekim Yargıtay da melodinin ayrıca korunacağını savunarak “Papatya Tango” başlıklı müzik eserinin melodisinin izinsiz ve değiştirilmiş şeklinde “Ona Yağları” için televizyon reklamlarında kullanılmasını ihlal olarak değerlendirmiştir.<sup>109</sup> Ayrıca Yargıtay Hukuk Genel Kurulunca tarafından alınan karar ile de musiki eserlerinin bütününe olduğu gibi parçalanmış halinin korunacağı görülmektedir:

---

<sup>106</sup> Yargıtay 11. Hukuk Dairesi E. 2007/7355, K. 2008/9425 ve T. 17.7.2008 (Kazancı İçtihat Bankası)

<sup>107</sup> Karasu & Suluk & Nal, s.153.

<sup>108</sup> Bozbel, s.41.

<sup>109</sup> Yargıtay 11. Hukuk Dairesi E.4764, K.6252 ve T. 03.07.2000. (Karasu & Suluk & Nal, s.66.)

*“Somut uyuşmazlıkta, mahkemece alınan 20.06.2005 tarihli uzman bilirkişi raporunda murisin "Fetih Marşı" isimli şiirinin bir kısmının alınıp dizelerin ve sözlerinin yeri değiştirilerek eser parçalanmak suretiyle işlenerek musiki eserinin güftesi olarak kullanıldığı mütalaa edilmiştir. Bu açıklama itibariyle, eserin parçalanması sonucunda mahiyet ve hususiyetinin bozulduğu anlaşılmaktadır. Söz konusu eylem FSEK.nun 16. maddesinin 3. fıkrasına aykırılık oluşturduğundan, mirasçı olan davacıların aynı Kanunun 19. maddesinin 2. fıkrasından kaynaklanan haklarını kullanarak yine, aynı Kanunun 70/1. maddesine göre manevi tazminat isteyebileceklerinin kabulü gerektiğine ilişkin direnme gerekçesi yerindedir.”<sup>110</sup>*

### **1.3.2.2.3. Güzel Sanat Eserleri**

Kanunumuzun 4.maddesi uyarınca güzel sanat eserleri şu şekilde tanımlanmıştır:

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

- 1. Yağlı ve suluboya tablolar; her türlü resimler, desenler, pasteller, gravürler, güzel yazılar ve tezhipler, kazıma, oyma, kakma veya benzeri usullerle maden, taş, ağaç veya diğer maddelerle çizilen veya tespit edilen eserler, kaligrafi, serigrafi,*
- 2. Heykeller, kabartmalar ve oymalar,*
- 3. Mimarlık eserleri,*
- 4. El işleri ve küçük sanat eserleri, minyatürler ve süsleme sanat ürünleri ile tekstil, moda tasarımları,*
- 5. Fotoğrafik eserler ve slaytlar,*
- 6. Grafik eserler,*
- 7. Karikatür eserleri,*
- 8. Her türlü tipllemelerdir.*

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

Görüldüğü üzere Kanun genel hükümlerde sayılan objektif, sübjektif ve şekil unsuru şartlarına ek olarak estetik değere sahip olması hususunu da arayarak güzel sanat eserlerini sınıflandırmıştır.<sup>111</sup> Bu estetik değerın sahip olduđu durumlarda eser neyin üzerine yapıldığı veya neyden yapıldığının önemi bulunmamaktadır.<sup>112</sup> Tezimizin konusu ile bu husus değerlendirildiğinde bilgisayar oyunları kapsamında oluşturulan

<sup>110</sup> Yargıtay Hukuk Genel Kurulu E. 2008/11-368, K. 2008/393 ve T. 28.5.2008 (Kazancı İçtihat Bankası).

<sup>111</sup> Erdil, *İçtihatlı ve Gerekçeli Fikirve Sanat Eserleri Kanunu Şerhi*. s.172.

<sup>112</sup> Öztan, s.134.

figürlerin vb. unsurların bu kapsamda eser olarak korunması mümkündür. Nitekim Yargıtay Hukuk Genel Kurulunun şu kararı da aynı minvaldedir:

*“Mahkemece, davacıya ait eserdeki figürlerin davalı tarafından izinsiz ve haksız olarak animasyon olarak kullanılarak TV kanalında yayınlandığı, bu hususun davacının korunan haklarına tecavüz oluşturduğu, zararın yabancı para olarak doğduğunun kanıtlanamadığı, ancak maddi tazminat olarak istenebileceği, manevi tazminat koşullarının da olduğu gerekçesi ile, maddi ve manevi tazminatın dava tarihinden yürütülecek ticari faizi ile davalıdan tahsiline, ilana karar verilmesi yasaya uygundur.”<sup>113</sup>*

Ayrıca Yargıtay 11. Hukuk Dairesi tarafından verilen kararda ise animasyon vb. platformlarda oluşturulan çizgi-karikatür karakterlerin eserden bağımsız olarak bir eser vasfı ile karar verilebileceği belirtilmiştir. Bu husus bilgisayar oyunlarında oluşturulan karakterler açısından önem taşımaktadır. Kararda;

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

...

*Her somut uyumsuzluğun özellikleri göz önüne alınmak kaydıyla, bu tür tiplemelerin içinde yer aldıkları çizgi-karikatür eserlerden bağımsız bir eser olma vasfına sahip olabileme ihtimali nedeniyle, koşulları olduğu taktirde, eser sahibinin tipleme üzerinde ayrıca telif hakkı mevcuttur. Yukarıda özetlenen kabule göre de, uyumsuzluk konusu "Kötü Kedi Şerafettin" tiplemesi davacı tarafından yaratılmış olup, yayımlandığı dergilerde yine davacı tarafından çizilen karikatür eserlerinde baskın karakter olarak yer almak suretiyle FSEK'nun 4/1-8 nci bendi uyarınca bağımsız bir güzel sanat eseridir.*

*Anılan tiplenin eser sahibi davacı olduğundan, onun izni alınmaksızın davalı şirket tarafından marka olarak tescil ettirilmesi 556 sayılı Kanun Hükmünde Kararname'nin 8/1-5 nci bendine göre davacının telif hakkının ihlali sonucunu doğurur. Davalı böyle bir iznin varlığını kanıtlayamamıştır. Söz konusu tiplenin içinde yer aldığı karikatürlerin zaman zaman başkaları tarafından çizilmiş olması davacı tarafından izin verildiği anlamına gelmeyeceği gibi, davacının FSEK'nun*

<sup>113</sup> Yargıtay Hukuk Genel Kurulu E. 2001/11-392, K. 2001/415 ve T. 16.5.2001 (Kazancı İçtihat Bankası).

*1/B ve 8/1 nci maddelerine göre oluşan eser sahipliğini de etkilemez.”<sup>114</sup>*

#### **1.3.2.2.4. Sinema Eserleri**

Sinema eserleri Kanunumuzun 5. maddesinde sayılmıştır. Şöyle ki:

*“Sinema eserleri, her nevi bedii, ilmi, öğretici veya teknik mahiyette olan veya günlük olayları tespit eden filmler veya sinema filmleri gibi, tespit edildiği materyale bakılmaksızın, elektronik veya mekanik veya benzeri araçlarla gösterilebilen, sesli veya sessiz, birbiriyle ilişkili hareketli görüntüler dizisidir.”*

Sinema eserlerinin korunması için herhangi bir şekilde tespit edilmesi ve birbiriyle ilişkili görüntüler dizisi olması yeterlidir.<sup>115</sup> Bunun dışında hangi araçlarla kayıt edildiği ya da gösterildiğinin bir önemi bulunmadığı gibi içeriğinin de bir önemi yoktur.<sup>116</sup>

Sinema eserleri, genel eser unsurlarını içeren ve sinema tekniği kullanılarak meydana getirilen ürün olarak tanımlanabilecektir.<sup>117</sup> Ancak kanun lafzına bakıldığında ve teknolojik gelişmeler de göz önüne alındığında bu tanım eksik kalacaktır. Çünkü, günümüzde teknolojinin gelişmesi ile birlikte “hareketli görüntü dizisi” ihtiva eden birçok fikri yaratım bulunmaktadır ve bu yaratımlar doktrinde tartışmalara yol açmaktadır.<sup>118</sup> Ancak kanun koyucunun mevcut gelişmelere ilişkin bir düzenleme yapmaması nedeniyle bu tartışmalara net cevap bulunamamaktadır.<sup>119</sup>

#### **1.3.2.2.5. İşlenmeler, Derlemeler ve Veri Tabanları**

FSEK 6. maddesinde işlenmeler ve derlemeler belirtilmiştir:

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

---

<sup>114</sup> Yargıtay 11. Hukuk Dairesi E. 2004/13221, K. 2005/11244 ve T. 18.11.2005 (Kazancı İçtihat Bankası).

<sup>115</sup> Tosun, Ş. *Sinema Eserleri ve Eser Sahibinin Hakları*. İstanbul: XII Levha Yayınları, 2009, s.66.

<sup>116</sup> Erel, s.74-75.

<sup>117</sup> Ateş, M. *Fikri Hukukta Eser*. Ankara: Turhan Kitapevi, 2007, s.261.

<sup>118</sup> Tosun, s.127.

<sup>119</sup> Bozbel, s.46.

1. Tercümelere;
2. Roman, hikaye, şiir ve tiyatro piyesi gibi eserlerden birinin bu sayılan nevilere bir başkasına çevrilmesi;
3. Musiki, güzel sanatlar, ilim ve edebiyat eserlerinin filim haline sokulması veya filime alınmaya ve radyo ve televizyon ile yayıma müsait bir şekilde sokulması;
4. Musiki aranjman ve tertipleri;
5. Güzel sanat eserlerinin bir şekilden diğer şekillere sokulması;
6. Bir eser sahibinin bütün veya aynı cinsten olan eserlerinin külliyat haline konulması;
7. Belli bir maksada göre ve hususi bir plan dahilinde seçme ve toplama eserler tertibi;
8. Henüz yayımlanmamış olan bir eserin ilmi araştırma ve çalışma neticesinde yayımlanmaya elverişli hale getirilmesi (ilmi bir araştırma ve çalışma mahsulü olmayan alelade transkripsiyonlarla faksimileler bundan müstesnadır.);
9. Başkasına ait bir eserin izah veya şerhi yahut kısaltılması.
10. Bir bilgisayar programının uyarlanması, düzenlenmesi veya herhangi bir değişim yapılması;
11. Belli bir maksada göre ve hususi bir plan dahilinde verilerin ve materyallerin seçilip derlenmesi sonucu ortaya çıkan ve bir araç ile okunabilir veya diğer biçimdeki veri tabanları (Ancak, burada sağlanan koruma, veri tabanı içinde bulunan veri ve materyalin korunması için genişletilemez)

*İstifade edilen eserin sahibinin haklarına zarar getirmemek şartıyla oluşturulan ve işleyenin hususiyetini taşıyan işlenmeler, bu kanuna göre eser sayılır.”*

Kanunda sınırlı olmayacak şekilde işleme ve derleme eserlerin beli başlı örnekleri sayılmıştır. Kanuna göre işleme eser, var olan bir fikir ve sanat eseri ürününden faydalanılarak meydana getirilen, fakat tamamıyla asıl üründen bağımsız olmayan, ancak işleyenin de hususiyetini taşıyan fikir ve sanat ürünleridir.<sup>120</sup> Diğer bir deyişle, asıl eserden yararlanılarak meydana getirilen ürünün de bu esere oranla bağımsız olmayan fikir ve sanat eserleri işlenmedir.<sup>121</sup> Bu işleme kavramı derlemeleri de kapsamaktadır. Burada önemli olan husus işlemede, bilinen motiflerden ve eserlerden tamamen bağımsız bir eser getirilmemekte; yeni eser ile asıl eser arasından fark edilebilir derecede bağ bulunmaktadır.<sup>122</sup> İşleme eserlerin en bilindik örneği tercümelere dir. Tercüme eser sahibinin hususiyeti taşımakta ancak ilk eserden

---

<sup>120</sup> Erdil, *İçtihatlı ve Gereğçeli Fikirve Sanat Eserleri Kanunu Şerhi*. s.235.

<sup>121</sup> Öztan, s.156.

<sup>122</sup> Karasu & Suluk & Nal, s.73.

bağımsızlığı bulunmamaktadır. Bu nedenle işleme kavramının açıklanmasında en etkili örnektir. Derleme eserlere de en önemli örnek olarak veri tabanı olarak verilebilecektir.

Konumuzun dijital oyunlar olması sebebiyle veri tabanı teriminin ayrıca açıklanması gerekmektedir. AB Veri Tabanı Yönergesine göre “veri tabanı, sistematik veya metodik bir şekilde düzenlenen ve elektronik veya başka bir araçla münferiden erişilebilen bağımsız eserlerin, verilerin ve diğer materyallerin derlenmesidir. Veriler, sonuç çıkarılabilecek olgular, bilgiler, rakamlar veya bağımsız eserlerdir. Materyaller ise, veri dışındaki diğer bilgilerdir.” Şeklinde tanımlanmıştır.<sup>123</sup> Kısaca veri tabanı, sistematik olarak organize edilmiş, elektronik veya diğer yollarla bağımsız olarak erişilebilen veri veya diğer materyalden oluşan derlemedir.<sup>124</sup>

### **1.3.3. Bilgisayar Oyunlarının Hangi Eser Türü Olduğu Tartışmaları**

Yukarıda açıklandığı üzere FSEK kapsamında sayılan fikir ve sanat eserler sayılmıştır. Yapılan bir yaratının hukuki anlamda fikri eser sayılmasının şartları belirlenmiştir. Buna göre sahibinin hususiyetini taşıyan yaratıların eser sayılabilmesi için kanunda sayılan eser türlerinden biri olması gerekmektedir. Ancak ne hukuk sistemimizde ne de ülkemizin taraf olduğu anlaşmalarda bilgisayar oyunlarına ilişkin özel bir düzenleme bulunmamaktadır. Bu durum dijital oyunlarının eser sayılıp sayılmayacağı tartışmasını gündeme getirmektedir. Ayrıca eser sayılmakta ise hangi koruma kapsamına dahil edileceği de önemli bir husustur. Hukukumuzda ve uluslararası doktrinde dijital oyunların korunmasına yönelik iki farklı eser grubu olduğu değerlendirilerek koruma sağlanması amaçlanmaktadır. Bunlardan ilki dijital oyunların bilgisayar programları olarak kabul edilerek ilim ve edebiyat eseri olarak kabul edilmesi iken diğeri sinema eserleri olarak kabul edilmesidir.<sup>125</sup> Ayrıca oyunun birden fazla hukuki alanı ilgilendirmesi sebebiyle multidisipliner bir hukuk alanı olduğunu bu

---

<sup>123</sup> Karasu & Suluk & Nal, s.156.

<sup>124</sup> Acun, R. *Veri Tabanlarının Korunması*. Ankara: Fikri Haklar Özel İhtisas Komisyonu Raporu, 2000, s.85.

<sup>125</sup> Çelik, Halil İbrahim. *Dijital Oyun Hukuku ve Dijital Oyunlarda Telif Hakkı*. (07/08/2015). <http://www.halilibrahimcelik.av.tr/dijital-oyun-hukuku-ve-dijital-oyunlarda-telif-hakki/> (Erişim Tarihi: 30/04/2018).

nedenle multimedya eserler olarak kabul edilmesi gerektiğini de savunanalar bulunmaktadır.<sup>126</sup> Ancak hukukumuzda sayılan eserler kavramında multimedya eserler bulunmamaktadır. Şekil şartını sağlamaması nedeniyle multimedya eser olarak kabul edilse dahi kendisine hali hazırda var olan hukuk düzeninde hukuki koruma alanı bulamayacaktır.

### 1.3.3.1. İlim ve Edebiyat Eserleri

Yukarıda Hukukumuzda ilim ve edebiyat eserlerinin neler olduğu açıklanmıştır. Sayılan ilim ve edebiyat eserlerin arasında bilgisayar programları da yer almaktadır. Buna göre bilgisayar programlamalarına ilişkin kodlamalar Kanunumuz uyarınca ilim ve edebiyat eserleri adı altında koruma kapsamına alınmıştır. Yukarıda oyunun oluşum sürecinden bahsedilmiştir. Buna göre oyunun geliştirme aşamasında oyunun teknik kısmı oluşturulmaktadır. Bu teknik kısımda yapılan oyunun dizaynı, grafik tasarımı ve programlaması kısaca anlatılmıştır. Yapılan teknik işlemler bilgisayarda ilgili programlar vasıtasıyla kodlama vasıtasıyla yapılmaktadır.<sup>127</sup> Dolayısıyla dijital oyunun teknik unsurları açısından değerlendirildiğinde bu unsurları içeren yazılım kodları birer bilgisayar kodlamaları olarak değerlendirilmektedir. Bu nedenle oyunun kodlama sistemi gereği olarak kanunumuzca korunması gereken ilim ve edebiyat eseri olarak değerlendirilmesi gerekmektedir.<sup>128</sup> Nitekim oyunların yazılımları ve bu yazılımların saklanması yarayan ürünler de bu korumanın kapsamında olacaktır.<sup>129</sup> Ayrıca Yargıtay 11. Hukuk Dairesi'nin E. 2016/14640, K.2018/7109 ve T.15.11.2018 kararında;

*“dava konusu bilgisayar oyunu niteliğindeki FSEK kapsamında eser olarak değerlendirilen yazılımların distribütörü iken, sözleşmesindeki edimlerini yerine getirmemesi, sözleşme ücretini ödememesi sebebiyle sözleşmede yazılı süre sonunda 31/12/1999 tarihinde sözleşme sonlanmış olmasına rağmen, ceza dosyalarına konu edilen olay yeri*

<sup>126</sup> Elit Law Office. *Oyun Hukuku ve Oyun Endüstrisi*. (16/06/2014). <http://www.elithukuk.com/oyun-hukuku-ve-oyun-endustrisi/> (Erişim Tarihi: 30/04/2018).

<sup>127</sup> Ebersohn, Gerrie. «Protecting Copyright in Computer Games and Computer Software.» *Journal of South African Law*, 2005, s.108.

<sup>128</sup> Doğan, D. & Özocak, G. «Dijital Oyunlar, Multimedya Yaratımlar ve Güncel Hukuki Problemler-3.» (23/07/2013). <http://www.turk-internet.com/portal/yazigoster.php?yaziid=43171> (Erişim Tarihi: 30/04/2018).

<sup>129</sup> Grosheide & Roerdink & Thomas, s.9.



*tespit ve zaptetme tutanağında da görüldüğü üzere, davalının adresinde bulunan ..... isimli bilgisayar oyunlarının CD'lerini 18/07/2000 tarihinde dahi davacı firmanın izni olmadan CD'lerin ve kaplarının tüketiciler tarafından görülmeyecek noktalarına 1996 yılında üretilmiş gibi işaretler koyarak satmaya devam ettiği, bu eserler sebebiyle sözleşmede yapılmış olması halinde yapılacak çoğaltmalar için rayiç bedel olan 90.000 USD olacağı, FSEK'nun 68 maddesi kapsamında bu miktarın üç katının 270.000 USD olacağı, davacının sözleşmeye dayalı olarak davalıdan 14.750 USD telif alacağını bulduğu, her iki talep yönünden de bu miktarların altında tazminat ...*<sup>130</sup>

açıkça görüleceği üzere bilgisayar oyunu bilgisayar programı olarak değerlendirilmiştir ve bu değerlendirme sonucunda da izinsiz olarak çoğaltılması ve satılmasından kaynaklı olarak hüküm verilmiştir. Dolayısıyla bilgisayar oyunlarını bir bütün olarak bilgisayar programı olarak değerlendirilip ilim ve sanat eseri olarak korunması söz konusu olabilecektir. Nitekim doktrinde de bu görüşü benimseyen hocalarımız bulunmaktadır.<sup>131</sup>

Oyunun teknik gelişimi açısından mevcut olan diğer bir husus ise oyunun senaryosudur. Yukarıda açıkladığımız üzere senaryo oyunlar için önemli unsurlardandır. Üretici firmalar senaryolar için yoğun emek harcamaktadırlar. Dijital oyunların senaryoları yazılı birer koreografi niteliğine sahip olması nedeniyle ayrıca ilim ve edebiyat eseri olarak nitelendirilebilmektedir.<sup>132</sup> Ancak, senaryo yazarları kanunda sinema eser sahipleri ile birlikte eser sahibi sayılması nedeniyle bu hususun sinema eserleri kapsamında değerlendirilmesi daha doğru olacaktır (FSEK m.8/3).<sup>133</sup>

### **1.3.3.2. Sinema Eserleri**

Kanunumuzca bir yaratının sinema eseri sayılmasının şartı herhangi bir teknolojik gelişme ile sıralı olarak ekran görüntülerinin akmasıdır. Bu sebeple dijital oyunların içinde yer alan görüntü dizilerinin korunması söz konusu oldukça, dijital oyunlar

<sup>130</sup> Yargıtay 11. Hukuk Dairesi E.2016/14640, K.2018/7109 ve T. 15.11.2018 (Kazancı İçtihat Bankası)

<sup>131</sup> Cahit, S. & Orhan, A. *Uygulamalı Fikri Mülkiyet Hukuku*. İstanbul: Arıkan Yayıncılık, 2005, s.253.

<sup>132</sup> Doğan & Özocak, "Dijital Oyunlar, Multimedya Yaratımlar ve Güncel Hukuki Problemler-3".

<sup>133</sup> FSEK m.8/3: "Sinema eserlerinde; yönetmen, özgün müzik bestecisi, senaryo yazarı ve diyalog yazarı, eserin birlikte sahibidirler. Canlandırma tekniğiyle yapılmış sinema eserlerinde, animatör de eserin birlikte sahipleri arasındadır."

sinema eserleri olarak sayılmaktadırlar.<sup>134</sup> Ancak yazılım ile ilgili deęerin korunması söz konusu olduęunda bilgisayar programı olarak deęerlendirilecektir.<sup>135</sup> Nitekim bu durum yabancı uyuşmazlıklara konu olmuş ve oyunun görsel-işitsel eser olarak deęerlendirilmiştir. Stern Electronics, Inc. v. Kaufman davasında mahkemece telif hakkı söz konusu olmuştur. Mahkemece tekrar eden önemli ses ve görüntülerin olması sebebiyle dijital oyunun içindeki bu parçaların koruma kapsamında olacağına hükmetmiştir.<sup>136</sup> Verilen kararda her ne kadar eserlerin hangi grup alanında olduğu açıkça belirtilmese de yapılmış olan tanım ve tespit edilmiş ihlale bakıldığında dijital oyunların sinema eseri olarak deęerlendirildięi ve bu kapsamda korunduęu anlaşılmaktadır. Ayrıca yabancı hukuk doktrininde görsel-işitsel anlamına gelen audiovisual terimi hukukumuzda sinema eserleri olarak kullanılan terime karşılık kullanılmıştır. Tekrar eden ses ve görüntülerin tespit edilerek telif kapsamına alınması bunun en önemli göstergesidir. Nitekim Kanunumuzda sinema eserlerinin kapsamına bakıldığında çeşitli teknolojik aygıtlarla tekrar eden görüntü tanımıyla karşılaşmaktayız.

Bilgisayar oyunlarının içinde bulunan animasyonların vb. akışların sinema eseri olarak korunması gayet olağan bir durumdur. Ancak bilgisayar oyunlarının interaktif olma özellięi burada farklılık oluşturabilecektir. Bilgisayar oyunları, oyuncunun komutu sonucunda oyunu yönlendirmesi ve görüntü dizisinin ekrana yansıtılması ile olacaktır. Bu interaktiflięin oyunun sinema eseri olmasını etkilemesi doktrinde gündeme gelen bir husustur. Ancak, genel kanı bilgisayar oyun senaryosunun sabit olduęu ve aslında oyuncunun vermiş olduęu komutların ve yönlendirmelerin daha önceden oyun sahibi tarafından tasarlanmış şeylerden ibaret olduęudur. Bu nedenle interaktif olmasının sinema eseri olarak sayılmasını engellemeyeceęi yönündedir.<sup>137</sup>

Sinema eserlerinde gündeme gelen öze ilişkin zorunlu unsur yönetmen ve senaristinin olmasıdır. Bilgisayar oyunlarının oynanışında baştan sona bir senaryo

---

<sup>134</sup> Doęan & Özocak, "Dijital Oyunlar, Multimedya Yaratımlar ve Güncel Hukuki Problemler-3".

<sup>135</sup> Karasu & Suluk & Naı, s.73.

<sup>136</sup> Glasser, A. R. «Video Voodoo; Copyright in Video Game Computer Programs.» *Federal Communications Law Journal*, 1986, s.105.

<sup>137</sup> Tosun, s.242.

bulunmaktadır. Kimi oyunlarda senaryo tüm unsurların önüne geçecek nitelikte olduğu gibi kimi oyunlarda da son derece basit bir senaryo kurgusu bulunmaktadır. Yönetmen hususu ise geniş anlamda baştan sona eserdeki akışın kontrol edilmesi olarak tanımlanır ise artık bu unsur da sağlanmış olacaktır ve bilgisayar oyunlarının bu şartlar altında sinema eseri olarak tanınmasında bir sakınca bulunmamaktadır.<sup>138</sup> Dolayısıyla bilgisayar oyunlarının yukarıda sayılan yönleri ile sinema eseri olarak kabul edilmesi mümkündür. Ancak bilgisayar oyunlarının tamamen sinema eserleri altında incelenmesi eksik kalacaktır. Çünkü bilgisayar oyunlarının tezimizin ilk kısmında açıklandığı<sup>139</sup> üzere programlama, tasarım vb. unsurları bu durumda göz ardı edilmiş olacaktır.

Bilgisayar oyunlarının önemli unsurlarından birisi de bilgisayar oyunlarının arkasında yatan senaryolardır. Tezimizin ilk kısmında da yer aldığı üzere senaryosu güzel oyunların sinema ekranlarına aktarıldığı örnekler bulunmaktadır.<sup>140</sup> Bu durumda senaryo sahiplerinin hakları gündeme gelecektir. Kanun koyucu sinema eserlerinde senaryo yazarlarını sinema eseri sahibi ile birlikte eser sahibi olarak saymıştır.<sup>141</sup> Nitekim senaryo, diyalog vb. unsur yazarlarının çalışmaları ile birlikte ortaya ortak bir eser koyulmaktadır. Bu nedenle kanun koyucunun yapmış olduğu düzenleme yazarlar bakımından son derece yerinde bir düzenlemedir.<sup>142</sup> Nitekim Yargıtay da kanun hükmünü açıkça uygulanacağını hükmetmiştir:

*“Ancak, 5846 sayılı FSEK'nun 8/3.maddesine göre, sinema eserlerinde; yönetmen, özgün müzik bestecisi, senaryo yazarı ve diyalog yazarı eserin birlikte sahibidirler. Aynı yasanın 80/2. maddesine göre de, filmlerin ilk tespitlerini gerçekleştiren film yapımcısı, eser sahibinden ve icracı sanatçıdan mali hakları kullanım yetkisini devraldıktan sonra, bu maddede yazılı mutlak haklara sahip olarak komşu hak sahibidir.”<sup>143</sup>*

---

<sup>138</sup> Tosun, s.242.

<sup>139</sup> Bkz. 1. Bölüm “2. Oyunun Unsurları”.

<sup>140</sup> Bkz. 1. Bölüm “2. Oyunun Unsurları”.

<sup>141</sup> FSEK m.8/3: “Sinema eserlerinde; yönetmen, özgün müzik bestecisi, senaryo yazarı ve diyalog yazarı, eserin birlikte sahibidirler. Canlandırma tekniğiyle yapılmış sinema eserlerinde, animatör de eserin birlikte sahipleri arasındadır.”

<sup>142</sup> Yavuz & Alıcı & Merdivan, s.151-153.

<sup>143</sup> Yargıtay 11. Hukuk dairesi E. 2005/354, K. 2006/915 ve T. 3.2.2006 (Kazancı İçtihat Bankası).

Sonuç olarak bakıldığında bilgisayar oyunlarının sinema eseri olarak sayılması gerektiği durumlarda hem meydana gelen görüntü dizisi hem de arka planda yatan senaryo, diyalog vb. üzerinde hak sahibi olanlar FSEK kapsamında eser sahipliği hakları hükümleri kapsamında korumadan faydalanabileceklerdir.

### 1.3.3.3. İşleme Eser (Veri Tabanı)

Yukarıda veri tabanlarının Kanunumuzca ve Yönerge ile koruma altına alındığından bahsedilmiştir. Veri tabanları eser olarak dijital oyunların korunmasını sağlayan bir diğer eser türü olarak değerlendirilmektedir. Veri tabanları dijital oyunlar hakkında görsel işitsel veya sinematografik veri tabanları olarak karşımıza çıkabilmektedir.<sup>144</sup> Nitekim veri tabanları verilerin birleştirilmesi, depolanması, koordinasyonu ve geri kazanılmasını sağlayan eserler olarak korunmaktadır. Dijital oyunların birden fazla aşamadan oluştuğu aslında bu parçaların hepsinin birer eser niteliğinde olduğu göz önünde tutulursa dijital oyunların birer veri tabanı olduğu görüşü savunulabilmektedir. Ancak burada gündeme gelen sorun veri tabanlarını oluşturan eserlerin korunmasıdır. Çünkü Kanunumuza ve Yönergeye göre veri tabanlarını oluşturan eserler korunma kapsamı dışında kalmaktadırlar. Nitekim Yargıtay'ın kararı da bu yöndedir:

*“FSEK.nun 1/B ve 6/11. maddesine göre, veri tabanları derleme eser olarak kabul edilmiştir. Bir veri tabanının derleme eser sayılmasını sağlayan asıl unsur veri ve materyallerin seçilme ve derleme biçimidir. Nitekim FSEK.nun 6/11. maddesine göre, belli bir maksada göre ve hususi bir plan dahilinde verilerin ve materyallerin seçilip derlenmesi sonucu ortaya çıkan ve bir araç ile okunabilir veya diğer biçimdeki veri tabanları derleme eser olarak korunur. Ancak, burada sağlanan koruma veri tabanı içinde bulunan veri materyallerin korunması için genişletilemez. Veri tabanında kullanılan veriler ve materyaller herhangi bir şekilde elde edilmiş herkesin kullanımına açık bilgiler olabileceği gibi FSEK'nda sayılan eser türlerinden birisine de dahil olabilirler. Kullanılan verilerin FSEK'nca korunan eser türlerinden birisini oluşturması halinde, veri tabanı üzerinde hak sahipliğinin kazanılması için istifade edilen eserin sahibinin haklarına zarar getirmemek şartıyla oluşturulması ve derleyenin hususiyetini taşıması gereklidir. Veri tabanları üzerinde derleme eser sahipliği için zorunlu olan hususiyet şartı ise, kullanılan verilerin ve materyallerin seçilip*

---

<sup>144</sup> Grosheide & Roerdink & Thomas, s.9.

*derlenmesi biçimidir. Sonuçta asıl olan koruma, koşulları oluşturduğunda veri ve materyallerin FSEK.nun 6/11. maddesi anlamında seçilip derlenmesi yoluyla oluşturulan "veri tabanı üzerindeki derleme eser sahipliğidir".<sup>145</sup>*

Ancak veri tabanlarının sui generis korunması ile bu eserlerin bir kısmının veya tamamının izinsiz olarak kullanılmasının önüne geçilmesi amaçlanmıştır.<sup>146</sup> Görüldüğü üzere her ne kadar dijital oyunların veri tabanı olarak eser sayılabileceği savunulsa da aslında koruma kapsamının dar olması nedeniyle uygulamada çok tercih edilebilir nitelikte değildir.

#### **1.3.3.4. Multimedya Eser**

Multimedya kavramının Türkçe karşılığına bakıldığında "çoklu ortamlı iletişim" karşımıza çıkmaktadır.<sup>147</sup> Multimedya eserler, ses, video, görüntü, animasyon, grafik ve metin gibi çeşitli medya biçimlerini tek bir dijital formda buluşturan ve kullanıcıların ulaşmasını sağlayan bilgisayar programlarına denilmektedir.<sup>148</sup> Avrupa Birliği Komisyonun tanımı ise "resim (sabit veya hareketli), metin, müzik ve bilgisayar programı gibi farklı türlerdeki eser ve verilerin birleşimi"<sup>149</sup> şeklinde yapılmıştır. Türk doktrininde ise "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 ürene multimedya denir"<sup>150</sup> veya "Bilgisayar programlarının desteğiyle, bilgilerin ve verilerin üretimine, işlenmesine, şekillendirilmesine, renklendirilmesine ve iletilmesine ilişkin bir teknik"<sup>151</sup> şeklinde bir tanım yapılmıştır.

Ülkemizin taraf olduğu anlaşmalar uyarınca hazırlanan FSEK kanunumuz uyarınca eserler sınırlı sayıda sayılmıştır ve bu tanımlar dışında eser tanımının yapılması

---

<sup>145</sup> Yargıtay 11. Hukuk Dairesi E. 2005/3506, K. 2006/4425 ve T. 13.4.2006 (Kazancı İçtihat Bankası).

<sup>146</sup> Karasu & Suluk & Nal, s.156.

<sup>147</sup> Öztan, s.152.

<sup>148</sup> Aplin, T. «Copyright: Protection of Multi Media.» *Alternative Law Journal*, 1997, s. 118.

<sup>149</sup> European Comission Green Paper. «Copyrigt and Related Rights in the Information Society.» 27/07/1995, s.382. (alıntı yapılan: Ürey, A. E. «Multimedya Eserlerin Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu Kapsamında Korunması.» *Yüksek Lisans Tezi*. İstanbul: Galatasaray Üniversitesi, 2008, s.8.)

<sup>150</sup> Ateş, *Fikri Hukukta Eser*. s. 161.

<sup>151</sup> Tekinalp, Ü. *Fikri Mülkiyet Hukuku*. İstanbul: Vedat Kitapçılık, 2002, s.121.

mümkün değildir. Sayılan eser tanımları arasında multimedya eser tanımı yapılmamıştır. Multimedya eserleri hukukumuzda kendisini oluşturan bileşenleri olarak korunmaktadır. Ancak bir ayırımın mümkün olmadığı ve bir bütün olarak değerlendirilmesi gerektiği durumlarda ise haksız rekabet hükümleri, patent hukuku ve sınai resim ve modeller kapsamında korunmaktadır.<sup>152</sup>

Doktrinde ise multimedya eserlerin yeni bir tür olarak oluşturulmasına gerek olmaksızın, bilgisayar destekli olarak meydana getirilen yaratıların FSEK kapsamında sayılan eserler arasında yer aldığını ve kalan kısmının da işleme eser olarak sayılması gerektiği görüşü de savunulmaktadır.<sup>153</sup> Ancak, Doktrindeki baskın görüş multimedya eserlerinin bilgisayar programı olarak korunmasının yeterli olmayacağı görüşündedir. Çünkü, multimedya eserlerinin yaratılışındaki eylem dil, ses ve resim aracılığıyla aktarılan fikirler bulunmaktadır ve bu nedenle bilgisayar programı olarak değerlendirilmesi yaratının bu yönlerini eksik bırakacaktır.<sup>154</sup> Bilgisayar oyunlarının multimedya eser olarak sayılmadığı ve bunların da ülkemize bilgisayar programı olarak korunduğu düşünüldüğünde koruma eksik kalacaktır. Bilgisayar oyunları yukarıda açıkladığımız üzere içinde senaryolar, filmler, müzikler, bilgisayar programları vb. birçok eser barındırmaktadır. Burada senaryo yazarları, animasyon ekibi, müzik yapımcıları vb. birçok kişinin hakları koruma kapsamı dışında kalacaktır.

Diğer bir görüş ise multimedya eserleri olarak sayılabilecek bilgisayar oyunlarının sinema eserleri kapsamında korunabileceğidir. Bu görüşe göre, sinema eserlerinin unsurları olan; bir senaryonun ve yönetmenin olması, hareketli görüntüler dizisinin olması, bunun tespitinin yapılması ve platform ekranına aktarılması unsurların da bilgisayar oyunlarında da mevcut olduğu görülmektedir. Bu nedenle sinema eseri olarak korunabileceğidir.<sup>155</sup> Ancak bu tanım da tek yönlü olacaktır. Örnek olarak bilgisayar oyunlarının arkasında yatan kodlamalar sinema eserleri kapsamında korunmamaktadır. FSEK 8/3. maddesinin genişletici yorumlanması ile yazarlar

---

<sup>152</sup> Ürey, s.25-33.

<sup>153</sup> Tekinalp, s.123.

<sup>154</sup> Belican, C. «Fikri Hukukta Manevi Haklar ve Manevi Hakların Korunması.» *Doktora Tezi*. İstanbul: Kültür Üniversitesi, 2018, s.462.

<sup>155</sup> Tosun, s. 241-244.

kapsamına sokulması görüşü<sup>156</sup> de kanımızca isabetli değildir. Bunun nedeni ise kanun lafzında sayılan yönetmen, yazar vb. tanımlarının hem kanun hem de genel sözlük tanımlarının çok ötesinde kullanılmasıdır.

Yukarı açıklananlar uyarınca bilgisayar oyunlarının multimedya eser olarak korunması önerisi oyunların bir bütün olarak korunmasını kolaylaştıracaktır. Ancak hukukumuzda multimedya eser kapsamına giren eserler bu ad ile korunmamaktadır. Bu eserler bilgisayar programı ya da sinema eserleri olarak korunabilmektedir. Ancak gerek sinema eserleri gerekse de bilgisayar programı kavramı bir bütün halinde multimedya eserleri gibi kapsamlı değildir. Ancak somut olaya göre eserin farklı açılardan değerlendirilmesi ile koruma sağlanmaktadır.

Bilgisayar oyunlarının multimedya eser türü üretilerek bu kapsamda değerlendirilmesi düşünülebilecektir. Ancak multimedya eser olarak gündeme geldiğinde ise en önemli sorun nasıl korunacağı sorunudur. Yukarıdaki sebeplerden dolayı mevcut hukuk düzenimizde korunması ancak alternatif yollarla sağlanabilecektir.

#### **1.3.3.5. Görüşümüz**

Yukarıda belirtilen koruma durumlarına bakıldığında gerek iç hukukumuzda gerekse de uluslararası hukuka bakıldığında dijital oyunlar bir bütünüyle eser olarak kabul edilmemiştir. Ancak eser sahibinin haklarını koruma amacıyla dijital oyun parçalara ayrılmış ve farklı eser gruplarına dahil edilerek koruma sağlanmıştır.<sup>157</sup> Nitekim dijital oyunların kodlamalarına ilişkin korumanın ilim ve edebiyat eseri olarak kabul edilmesi öngörülürken eserin içinde bulunan görsel akış ve senaryosu sinema eseri kapsamında koruma altına alınmış olacaktır. Hatta doktrinde oyunun içinde bulunan ses ve müziklerin yukarıda değerlendirilmeyen diğer bir grup olan Musiki eserleri olarak; fotoğraf, grafik ve çizimlerin de Sanat eseri olarak değerlendirilmesi gerektiği ve bu yönüyle koruma sağlanması gerektiğini savunanlar da bulunmaktadır.<sup>158</sup>

---

<sup>156</sup> Tosun, s.242.

<sup>157</sup> Doğan & Özocak. "Dijital Oyunlar, Multimedya Yaratımlar ve Güncel Hukuki Problemler – 3".

<sup>158</sup> Doğan & Özocak. "Dijital Oyunlar, Multimedya Yaratımlar ve Güncel Hukuki Problemler – 3".

Daha öncesinde oyunun meydana gelmesinin parça parça incelenmesi yapılmıştır. Buna göre oyunu yapılması 4 farklı unsur gündeme gelmiştir. Bunlar; senaryo, tasarım, programlama ve ses ve müzik unsurlarıdır. Oyunu oluşturan ilk unsur senaryodur. Oyunun senaryosunun hangi kapsamda korunacağına ilişkin bir tartışma bulunmamaktadır. Oyunun senaryosu, sinema eserleri kapsamında korunacaktır.

İkinci unsur tasarım unsurudur. Tasarım konusunu bütün bir başlık olarak ele almak mümkün değildir. Tasarımı da oluşturan aşamaları ayrı ayrı değerlendirmek gerekir. İlk olarak karakterin tasarımı gündeme gelecektir. Karakterin tasarımı; onun duruş yapısı, nasıl görüldüğü, nasıl ses çıkardıkları, nasıl hareket ettikleri, güçlü ve güçsüz yanları, yetenekleri ve diğer özel yeteneklerinin oluşturulmasıdır. FSEK 4. maddesinde güzel sanat eserleri arasında sayılan “her türlü tipleme” ifadesi kapsamında değerlendirilmesi gerekmektedir. Bu ifadeden eser sahibinin oluşturduğu tüm karakter tiplmeleri anlaşılmalıdır.<sup>159</sup> Aynı tipin baskın özellikleri, yetenekleri ve tipik davranışları, kişiliği bu madde kapsamında güzel sanat eseri olarak korunması sebebiyle eser sahibinden izinsiz olarak kullanılamaz.<sup>160</sup> Oyun Dünyası, Arayüz, Logo ve Nesnelerin tasarımı da aynı madde uyarınca güzel sanat eseri kapsamına girmektedir. Nedeni ise estetik değere sahip olmaları ve madde kapsamında sayılmalarıdır. Ancak, Animasyon tasarımının aynı madde kapsamında değerlendirilmesi doğru değildir. FSEK 5. maddesi uyarınca herhangi bir şekilde gösterilebilen, birbiriyle ilişkili hareketli görüntüler dizisi sinema eseri olarak sayılmıştır.<sup>161</sup> Animasyon tasarımına bakıldığında ise tam olarak bilgisayarda üretilen bir görüntüler dizisinin tasarımıdır. Bu nedenle Animasyon tasarımı sinema eseri olarak korunacaktır.

Diğer unsur ise programlamadır. Programlama aşamalarının hepsi bilgisayar programları yardımıyla kodlama yapılarak yapılmaktadır. Bu aşamaların hepsi kodlama dillerinden biri kullanılarak yapılmaktadır. Dolayısıyla Programlama aşamasının hangi kapsamda yer aldığı hususunda bir tartışma yoktur. Yukarıda açıkça

---

<sup>159</sup> Karasu & Suluk & Nal, s.71.

<sup>160</sup> Ateş. *Fikri Hukukta Eser* s.240-246.

<sup>161</sup> Karasu & Suluk & Nal, s.71.



bilgisayar programlarının ilim ve edebiyat eseri olarak sayıldığı açıklanmıştır. Dolayısıyla Programlamanın ilim ve sanat eserleri kapsamında korunmaktadır.

Son unsur ise ses ve müzik unsurudur. Ses ve müzik unsuru da aynı Programlama da olduğu gibi FSEK'te belirtilmiştir. Her türlü sözlü ve sözsüz besteler bu madde kapsamında korunma altına alınmıştır. Dolayısıyla Ses ve Müzik unsuru bu kapsamda korunmaktadır.

Hukukumuzda bilgisayar oyunlarının parçalar halinde korunması mümkündür. Ancak korunma kapsamı her zaman yukarıda belirtildiği tespit edilemeyebilir. Bir eser, birden fazla unsuru bütün halinde içinde barındırabilir ve bunların ayrıştırılması mümkün olmayabilir. Bu durumda hukukumuzda eser olarak sayılmayan multimedya eserler gündeme gelecektir. Zira yukarıda açıklandığı üzere multimedya eserler, ses, video, görüntü, animasyon, grafik ve metin gibi çeşitli medya biçimlerini tek bir dijital formda buluşturan ve kullanıcıların ulaşmasını sağlayan bilgisayar programlarına denilmektedir.<sup>162</sup> Bu sayede dijital oyunların eser olduğu kabul edilecek ve bu sayede eser kapsamında oyunların tamamı koruma altına alınacaktır. Her ne kadar veri tabanının multimedya eser tanımına uygun düştüğü aslında zaten buna ilişkin bir düzenlemenin olduğu düşünülse de veri tabanlarında eseri oluşturan parçaların korunması sağlanmamaktadır. Ancak multimedya eseri olarak değerlendirildiğinde eseri oluşturan parçalarında korunması sağlanmış olacaktır. Multimedya eseri ile veri tabanı arasındaki diğer fark ise multimedya eserlerinde birbirinden bağımsız bölümler bütünleşmiş hal ve bir birliktelik söz konusu iken multimedya eserinde bunlar daha çok derleme halindedir.

Hukuk düzeni ile teknolojik gelişmelerin korunması bu gelişmelerin önünü açacaktır ve hızlandıracaktır. Bu nedenle mevcut eser gruplarının günümüzde dahi ihtiyaçları karşıladığı hususu tartışmalı iken bunun gelecekteki gelişmeleri karşılayacağını savunmak isabetli değildir. Bu nedenle dijital oyunlara ilişkin yeni bir eser türünün tanınması isabetli olacaktır. Bu sorun multimedya eser olarak sağlanabileceği gibi

---

<sup>162</sup> Aplin, s.118.

ayrıca kendine has bir alan olarak dijital oyunlar başlığı altında bir eser grubu da oluşturularak giderilebilecektir. Aksi halde dijital oyun sahipleri ve kullanıcıları mağdur olacaklardır.



## İKİNCİ BÖLÜM

### ESER SAHİPLİĞİ VE HAKLARI

#### 2.1. Oyun Üzerinde Eser Sahipliği

##### 2.1.1.Eser Sahipliği

Eser sahipliğinin belirlenmesindeki en önemli husus eserden kaynaklanan maddi ve manevi hakların kim tarafından kullanılacağıdır. Bu nedenle eser olan oyunun sahibinin tespit edilmesi gerekmektedir. Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu'nda da bu durum açıkça düzenlenmiş olup, 8.maddesindeki düzenleme gereğince "Bir eserin sahibi, onu meydana getirendir". Burada önemli olan husus yaratma gerçeği ilkesidir. Bu yaratma gerçeği ilkesi gereğince eseri yaratan kişinin eser yaratma isteğiyle hareket etmediği durumlarda hatta fiil ehliyetinin bulunmadığı durumlarda dahi eseri yaratan kişi onun eser sahibi olarak nitelendirilecektir.<sup>163</sup> Eser sahipliği eserin yaratılması ile doğacaktır; onun sicile tescili veya makama bildirilmesi yahut bir devlet tasarrufuna bağlı değildir.<sup>164</sup> Nitekim, Yargıtay 11. Hukuk Dairesi kararında açıkça bu hususu ifade etmiştir:

*"Eserin meydana getirilmesi maddi bir fiildir. Eserin meydana getirilmesiyle birlikte hak da kendiliğinden doğar. Hakkın doğumu için kamuya sunmak veya tescil gibi herhangi bir eylem veya işleme gerek yoktur. Eser sahipliğinin belirlenmesinde ispat kolaylığını amaçlayan 13/3. madde hükmü, eser üzerindeki hakların kazanımı bakımından bir kamusal tasarrufa bağlamak düşüncesiyle kaleme alınmamıştır. Kayıt ve tescil ile hak ihdas etmek amacı güdülmemiştir. Aksine, bunun mali ve manevi hakların ihlalini önlemeye yönelik olduğu açıkça anlaşılmaktadır."*<sup>165</sup>

Temel anlamda eser sahibinin onu yaratan kişi olarak sayıldığı gerçeği yanında çeşitli durumlara göre kimin eser sahibi olacağı hususu çalışmanın devamında incelenecektir.

---

<sup>163</sup> Karasu & Suluk & Nal, s.80.

<sup>164</sup> Bozbel, s.55.

<sup>165</sup> Yargıtay 11. Hukuk Dairesi E. 2007/5265, K.2007/9282 ve T. 18.06.2007 (Yavuz & Alica & Merdivan, s.197-200.)

### 2.1.2. Gerçek Kişi Olarak Tek Kişi Tarafından Üretilen Oyunlar

Eseri yaratan gerçek kişinin tek başına kişisel beceri ve duygularını katarak eseri meydana getirmesidir. Çalışmanın ilk bölümünde belirtildiği üzere dijital oyunun yapım sürecinin tek kişi tarafından oluşması durumunda eser sahipliği hususunda bir sorun bulunmamaktadır. Nitekim yukarıda belirtildiği üzere eser sahipliği “eseri meydana getiren kişi” olarak tanımlanmıştır. Eser sahibi, eserinde kendi ruhuna, fikirlerine şekil veren ve varlık kazandıran kimselerdir.<sup>166</sup> Dolayısıyla tek başına üretilen oyunlarda eser sahibi onu yaratan eser sahibi olup, oyundan kaynaklanan haklardan da o kişi yararlanacaktır.

### 2.1.3. Eser Sahipliğinin Birden Fazla Oluşu

FSEK 9.maddesi uyarınca “Birden fazla kimselerin birlikte vücuda getirdikleri eserin kısımlara ayrılması mümkünse, bunlardan her biri vücuda getirdiği kısmın sahibi sayılır” hükmü düzenlenmiştir. Bu hükme göre bu eser türünde ayrılması mümkün olabileceği gibi birden fazla eserin sonradan birleştirilmesi şekliyle de oluşabilir.<sup>167</sup> Buna örnek olarak kitabın belirli bölümlerini yazan şahısların durumu verilebilir. Nitekim Yargıtay da aynı yönde karar vermiştir:

*“Mahkemece, taraflarca sunulan kanıtlar ve yaptırılan bilirkişi incelemesine göre, asıl davada davacıya ait kitapların ilmi eser olduğu, içerisindeki resimlerin ayrı bir eser olup, bunların sahibinin resmi yapan ressamlar olduğunun anlaşıldığı, taraflar arasındaki 1995 tarihli sözleşme uyarınca eserle ilgili mali hakların beş yıllığına davalıya devredildiği ve beş yılın bitimi ile eser üzerindeki mali hakların eser sahibine geri döndüğü bu nedenle kitap basımı ile ilgili film ve ozalitlerin, şarkı nota yazımlarının, şarkı kasetlerinin, orijinal nüsha ve yazara ait tüm materyallerin iadesi gerektiği, kitaplarda kullanılan resimlerin yazara ait olduğunun tevsik edilmediğinden resimlerin iadesini isteyemeyeceği kanaatine varıldığı, birleştirilen davada ise, kitaplardaki resimlerin kitapları bütünleyen nitelikte olmadığı, FSEK.nun 9/1 inci maddesi hükmü çerçevesinde resim ve müzik olarak kısımlara bölünebileceği, her kısmın ayrı bir eser olarak fikri haklardan yararlanabileceği bu itibarla ortak bir eserden söz edilemeyeceği, davacının kitaplardaki resimlerin eser sahipliğini FSEK.nun 52 nci maddesi çerçevesinde iktisap etmediği, 10.07.2001 tarihli tek taraflı beyanın bir hak devri anlamına gelmeyeceği, gerek ilmi eser sahibinin*

<sup>166</sup> Öztan, s.234.

<sup>167</sup> Karasu & Suluk & Nal, s.81.

*gerek resim sahiplerinin davacı Ocak Yayınları ...Ltd.Şti.ne eserlerle ilgili mali haklarını 5 yıl için devrettikleri bu süre dolduğundan eser üzerindeki hakların sahiplerine avdet ettiği, davacı ile davalı yazar arasındaki sözleşmede resimler için bir bedel ödeneceği kararlaştırılmadığından davalı yazardan bir bedel istenemeyeceği, resimlerin kitaplarda kullanılması nedeniyle sahipleri için bir telif ücreti tahakkuk etmesi gerektiği, ancak bu bedelin muhatabının davalı yazar değil, kitabı yayınlayan yayınevi olması gerektiği, çünkü resimlerin müzik kitabına fikri bir katkı sağlamadığı gibi, resimlerin yazarın insiyatifi ile kitaplara girdiğinin kanıtlanmadığı, bu nedenle yazarın ressamlara karşı bir sorumluluğu bulunmadığı, resimlerle ilgili tüm hakların halen ressamlarda olup, resimlerin kitaplardan ayrılabilen parçalar olduğu gerekçesiyle, asıl davanın resimlerle ilgili istem hariç kabulüne, birleştirilen davanın reddine karar verilmiştir.”<sup>168</sup>*

Oyunlarda ise bu eser sahipliği uygulamada çok sık rastlanan bir tip olarak karşımıza çıkmamaktadır. Yukarıda sayılan oyun aşamalarından oyun müziği aşaması bu kategoride kendine yer bulabilecektir. Ancak bu müzikler oyunun senaryosu ile sıkı sıkıya bağlılık ilişkisi taşımamalıdır. Burada en önemli kriter ayrılmasının mümkün olabilmesidir. Buna örnek olarak oyunlarda çalan günümüzde popüler olan müzikler verilebilir. Ancak “Super Mario Bross” oyununun arka plandaki müzik seviyesinde olmamalıdır; aksi halde bu eser sahipliği tipinden bahsedilemeyecektir. Yine de her somut olaya göre eserler arasındaki bağ tespit edilmeli ve sonrasında bu madde kapsamına girip girmediği değerlendirilmelidir.

Bu tip eser sahipliğinde “aksi kararlaştırılmış olmadıkça, eseri birlikte vücuda getirenlerden her biri bütün eserin değiştirilmesi veya yayınlanması için diğerlerinin iştirakini isteyebilir. Diğer taraf muhik bir sebep olmaksızın iştirak etmezse, mahkemece müsaade verilebilir. Aynı hüküm mali hakların kullanılmasında da uygulanır” (FSEK m. 9/2). Yukarıda da belirtildiği üzere eser sahipliğinin hakları kullanma açısından önemli olması sebebiyle kanun koyucu açık olarak bu tip eserlerin haklarının kullanılmasını düzenlemiştir. Buna göre eser sahiplerinden biri diğerlerinin katılımını isteyebileceği gibi mahkeme aracılığıyla da bu hakkını kullanabilecektir.

---

<sup>168</sup> Yargıtay 11. Hukuk Dairesi E. 2003/7291, K. 2004/1772 ve T. 26.2.2004 (Kazancı İçtihat Bankası).

#### 2.1.4.Eser Sahipleri Arasındaki Birlik

FSEK 10. maddesi uyarınca iştirak halinde eser sahipliği şu şekilde düzenlenmiştir:

*“Birden fazla kimsenin iştirakiyle vücuda getirilen eser ayrılmaz bir bütün teşkil ediyorsa, eserin sahibi, onu vücuda getirenlerin birliğidir. Birliğe adi şirket hakkındaki hükümler uygulanır. Eser sahiplerinden biri, birlikte yapılacak bir muameleye muhik bir sebep olmaksızın müsaade etmezse, bu müsaade mahkemece verilebilir. Eser sahiplerinden her biri, birlik menfaatlerine tecavüz edildiği takdirde tek başına hareket edebilir.*

*Bir eserin vücuda getirilmesinde yapılan teknik hizmetler veya teferruata ait yardımlar, iştirake esas teşkil etmez.*

*Birden fazla kimsenin iştiraki ile vücuda getirilen eser, ayrılmaz bir bütün teşkil ediyorsa bir sözleşmede veya hizmet şartlarında veya eser meydana getirildiğinde yürürlükte olan herhangi bir yasada aksi öngörülmediği takdirde birlikte eser üzerindeki haklar eser sahiplerini bir araya getiren gerçek veya tüzel kişi tarafından kullanılır. Sinema eseri ile ilgili haklar saklıdır.”*

Bu madde uyarınca birden fazla kişinin iştiraki ile, yani birlikte yaratması ile, eser meydana getirilmesi düzenlenmiş ve bu durumda eserin sahibi o eseri yaratmaların birliği olarak belirlenmiştir.<sup>169</sup> İştirak halinde eser sahipliğinden bahsedilebilmesi için:<sup>170</sup>

- i. Eserin meydana getirilmesinde eser sahiplerinin her birinin çeşitli oranlarda nitelikli katkısı olması gerekmektedir.
- ii. Eser, eser sahipleri tarafından elbirliği ile meydana getirilmesi gerekmektedir.
- iii. Eser sahiplerinin yapmış oldukları katkıların, eserden ayrılması durumunda eserin bütünlüğünün bozulacak nitelikte olması gerekmektedir.

unsurlarının mevcut olması gerekmektedir. Aksi halde meydana getirilen eser kanunun 10. maddesi kapsamında iştirak halinde eser sahipliği olarak değil 9. maddesi kapsamında müşterek eser sahipliği olarak korunacaktır. Bu iki maddenin ayırt edilmesindeki en büyük unsur “bütünlük arz eden bir eserin “ortak çalışma-birlikte

<sup>169</sup> Bozbel, s.67.

<sup>170</sup> Yavuz & Alica & Merdivan, s.206.

yaratma" ile yaratılmış bulunmasıdır.<sup>171</sup> Bu unsur var ise iştirak halinde eser sahipliğinden yok ise müşterek halinde eser sahipliğinden bahsedilebilecektir. Nitekim, Yargıtay da iştirak halinde eser sahipliği için bu unsuru yaratıcı çaba ve katkı adı altında aramaktadır:

*"Ortak eserden söz edebilmek için, "eserin birden fazla kimsenin yaratıcı ortak çabası ve katkılarıyla meydana gelmesi" gerekir. Çaba ve katkıların az veya çok olması önemli değildir; yeterki "yaratıcı çaba ve katkı bulunsun ( Ayiter, Hukukta Fikir ve Sanat Ürünleri, s: 100 ). Bu nedenle çaba ve katkının nicelikli değil nitelikli olması gerekir. Sırf yol gösterme veya yardım etmek ortak eser için yeterli olamaz. Bir sanat eserinin yaratılması için" onun şekillenmesine eylemli olarak yaratıcı çaba ile katılmak" gerekir. Bir eserin yaratılmasına yardımın sözkonusu olması halinde ise; çaba, yaratıcı olmamakla yaratıcı çabaya bağımlı olarak görülmektedir. Bir teknik ressamın kendisine verilen çizmesi, bir profesörün yazacağı bilimsel eser için asistanın bibliyografyaya malzeme toplaması, heykeltıraşın yardımcısının kendine verilen modele göre bronz kalıbını hazırlaması veya taşblok yontması gibi hallerde ortak eserden söz edilemez ( Ayiter, age., s. 101 ). Nitekim FSEK.nun 10/III. maddesinde bu "bir eserin vücuda getirilmesinde yapılan teknik hizmetler veya teferruata ait yardımlar iştirakli esas teşkil etmez" şeklinde açıklanmıştır. Bu durumda yapılan yardım, bir vekalet veya eser sözleşmesi ilişkisini ortaya koyar."<sup>172</sup>*

### 2.1.5. Bir Tüzel Kişi Tarafından Üretilen Oyunlar

FSEK 8. maddesi uyarınca "Bir eserin sahibi, onu meydana getirendir" hükmü düzenlenmiştir. Dolayısıyla tüzel kişiler, eser sahibi olamazlar.<sup>173</sup> Bu konuda da tüzel kişiliklere bir istisnanın olması söz konusu değildir.<sup>174</sup> Nitekim Yargıtay'ın bu hususta açık hükmü bulunmaktadır:

*"Eser sahipliği, mali ve manevi hakları içine alan ve yasa anlamına gelen eser sahibi olan kişilerin yetkilerinin toplamını ifade eder. Tüzel kişiler eser sahibi olamaz, ancak eseri meydana getiren kişiler eser sahibi olabilir."<sup>175</sup>*

<sup>171</sup> Öztan, s.259.

<sup>172</sup> Yargıtay 4. Hukuk Dairesi E. 1991/5141, K. 1992/11254 ve 22.10.1992 tarihli kararı. <http://www.kazanci.com/kho2/ibb/files/dsp.php?fn=4hd-1991-5141.htm&kw=`1992/11254`#fm> (Erişim Tarihi: 10/11/2019).

<sup>173</sup> Karasu & Suluk & Nal, s.80.

<sup>174</sup> Tekinalp, s.125-127.

<sup>175</sup> Yargıtay 11. Hukuk Dairesi E. 2007/227, K. 2008/2175 ve T. 25.02.2008. (Yavuz & Alica & Merdivan, s. 201.)

Bir tüzel kişinin eseri yaratması hayatın olağan akışına göre mümkün değildir. Burada gündeme gelen mesele şudur ki; tüzel kişilik ile çalışan arasındaki ilişkiden dolayı çalışanların meydana getirdikleri eserlerdir. Tüzel kişiliğin bizzat çalışıp eser meydana getiremeye de çalışanları eseri meydana getirebilecektir. Bu durumda FSEK'e göre çalışanların, işçi-işveren ilişkisi içerisinde eser meydana getirmesi durumunda eserin sahibi çalışanlardır.<sup>176</sup> FSEK 18. maddesi uyarınca tüzel kişiler işçilerinin çalışması esnasında meydana getirdikleri eserler üzerinde yalnızca mali hak sahibidirler.<sup>177</sup> Dolayısıyla, oyun yapım şirketlerinde çalışanlar oyunun asıl sahipleridirler. Dolayısıyla manevi hakların sahipleri bu çalışanlardır. Yargıtay da benzer kararı ile çalışanları eser sahibi olarak korumaktadır:

*“Aralarındaki sözleşmeden aksi anlaşılmadıkça, memur, hizmetli ve işçilerin, işlerini görürken meydana getirdikleri eserlerin mali hak sahipleri, bunları çalıştıran veya tayin edenlerdir. Davacı şirket, davalı ve diğer çalışanlarla birlikte hazırlanan ve davacının işyerinden ayrıldıktan sonra, davalının bastırıldığı davaya konu eserin mali hak sahibi olup, bu eserin manevi haklarının sahibi değildir. Bu nedenle, bu eserden dolayı davalıdan manevi tazminat isteyemez.”<sup>178</sup>*

Ancak, çalışanların meydana getirdikleri eserlerin mali haklarının kullanımı çalışmış oldukları şirketlere aittir. Dolayısıyla tüzel kişilikler ancak oluşturulan eserlerin mali haklarını kullanabileceklerdir.

### **2.1.6. İşleme Eser Sahipliği**

Yukarıda açıklandığı üzere bir eserden yararlanılarak meydana getirilip de bu esere oranla bağımsız olmayan eserlere işleme eserler denilmektedir. Herkes kişisel ihtiyacı için hiçbir izin olmaksızın bir eseri işleyebilir.<sup>179</sup> Ancak, meydana getirilen işleme eserin ekonomik olarak kullanılması için asıl eser sahibinden izin alınması gerekmektedir. İzin alınarak eserin işlenmesi durumunda artık işlenmiş eserin sahibi işleme işlemini yapan kişi olacaktır. Ancak bağımsız (ilk-asıl) eserin sahipliği

<sup>176</sup> Ateş, M. «İşçinin İşin Görülmesi Sırasında Meydana Getirdiği Eser Üzerinde Telif Hakları.» *TİSK Akademi*, 2013/1, s.77.

<sup>177</sup> Ateş «İşçinin İşin Görülmesi Sırasında Meydana Getirdiği Eser Üzerinde Telif Hakları.» s.77-78.

<sup>178</sup> Yargıtay 11. Hukuk Dairesi E. 2001/2687, K. 2001/5080 ve T. 04.06.2001 (Kazancı İçtihat Bankası).

<sup>179</sup> Karasu & Suluk & Nal, s.73.



etkilenmeyecektir. İşlenmiş bir eserin tekrardan işlenilmesi için ise hem bağımsız eser sahibinden hem de işleme eser sahibinden izin alınması gerekir. İzin alınarak işleme eseri işleyen kişi meydana gelen yeni eserin sahibi<sup>180</sup> olacaktır.<sup>181</sup> İşleme eser sahipliğindeki durum oyunlarda da aynı şekilde geçerli olacaktır. Örnek olarak yaratılan bir oyunun olduğunu düşünürsek izin alınarak bu oyuna yeni bir eklentinin (modun) getirilmesi bu oyun işlemesi olarak değerlendirilebilir. Bu durumda o eklentiye (moda) ilişkin eser sahipliği bu eklentiye yapana aittir.

### **2.1.7.Oyun Kullanıcılarının Eser Sahipliği Tartışması**

Oyunlarda eser sahipliği denildiği zaman oyuncuların oyunda yapmış olduklarının eser sayılıp sayılmayacağı sorusu gündeme gelmektedir. Bu hususta iki farklı durum bulunmaktadır. Bunlardan ilki oyuncuların oyunun özelliklerini kullanarak oyundan maksimum yararlanma durumudur. Buna örnek olarak RPG oyunlarda tüm özelliklerin açılarak karakterin maksimum seviyeye gelmesi verilebilir. Bu durumda artık oyuncunun eser sahipliğinden bahsedilemez. Çünkü oyunun kendi içinde olan bir özellik kullanılmıştır. Oyuncunun bir ünsiyeti bulunmamaktadır.

Diğer durum ise oyuncunun oyunun özelliklerini kullanarak oyundan bağımsız yepyeni bir eserin meydana getirmesidir. Burada oyuncu, oyunu oynamıştır ancak yepyeni bir yaratı meydana getirmiştir. “Minecraft” oyunu düşünüldüğünde, oyunun içinde bir mimar gibi tasarımlar yapılmakta ya da ressam gibi resim çizilmektedir. Bunu yaparken oyunun özelliklerinden faydalanarak kareleri kullanarak ürünler oluşturulmaktadır. Hatta oyuncular arasında buna “pixel art” denilmektedir. Görsel-1’e bakıldığında oyuncu yalnızca oyunun kareler halinde kullanılabildiği malzemeleri kullanarak evlenen çiftin evlilik fotoğrafını çizmiştir. Bu çizim oyundan kaynaklanmamaktadır. Tamamen oyuncunun yeteneği ve özverisi ile meydana getirilmiştir. Bu durumda gündeme iki soru gelmektedir. Bunlardan ilki “oyuncu tarafından yapılan şey bir eser mi?” ve ikincisi “eser ise bu eser kime aittir?”.

---

<sup>180</sup> FSEK m.8/2 “Bir işlenmenin ve derlemenin sahibi, asıl eser sahibinin hakları mahfuz kalmak şartıyla onu işleyendir”.

<sup>181</sup> Karasu & Suluk & Nal, s.73-75.



Şekil 2.1. "Minecraft" oyunu "Pixel Art" örneği<sup>182</sup>

Bir yaratının eser sayılabilmesi için yukarıda sayıldığı üzere 3 şartı sağlamasına ihtiyaç bulunmaktadır. Bu yaratının kanun maddesinde belirtilen gruplardan birine dahil olması (şekli şart), sahibinin hususiyetini taşıması (sübjektif şart) ve tasarrufa elverişli ve üçüncü kişilerce algılanabilir nitelikte olması (objektif şart) gerekmektedir. Bu üç şarttan birinin eksik olmaması halinde artık bu yaratı eser olarak tanımlanamaz. Yukarıda verilen Görsel-1 üzerinden bu şartlar değerlendirildiğinde ilk şart olan FSEK'te sayılan eser çeşitlerinden biri yerine gelmiştir. Yaratı FSEK kapsamında sayılan güzel sanat eserleri arasındadır. İkinci unsur eser sahibinin hususiyetinin taşımasıdır. Bu durumda eser sahibi tamamen kendi çabasıyla evlenen çiftin fotoğrafını çizmiştir. Bu durum oyunlarda oluşturulan eserlere göre tartışılabilir ancak Görsel-1'de tarafımızca sağlandı görüşü ağır basmaktadır. Son unsur ise tasarrufa elverişli ve üçüncü kişilerce algılanabilir olmasıdır. Bu algılanabilirlik doğrudan veya dolaylı yollarla sağlanabilecektir. CD ve DVD player gibi teknik cihaz yardımı ile de algılanması yeterli olacaktır.<sup>183</sup> Bu görselin algılanabilir olabilmesi için oyuncu oyun içi video çekmiştir ve "youtube" sosyal paylaşım sitesine yüklemiştir. Biz "youtube" vasıtası ile bu yaratıya ulaşabilmekteyiz. Sonuç olarak bakıldığında, örnek görsel FSEK'te belirtilen eser sayılabilme şartlarını sağlamaktadır. Dolayısıyla kanımızca bu görsel

<sup>182</sup>[https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=238&v=1Topw-yPI-0](https://www.youtube.com/watch?time_continue=238&v=1Topw-yPI-0) (Erişim Tarihi:21.10.2019)

<sup>183</sup> Karasu & Suluk & Nal, s.47.

oyundan bağımsız bir eserdir. Ancak, oyuncular tarafından oyunda oluşturulan yaratıların bir eser olup olmadığına karar verebilmek için somut olayda ayrıntılı olarak incelenmesi ve sonrasında karar verilmesi gerekmektedir.

## 2.2. Eser Sahibinin Hakları

FSEK 13. maddesi uyarınca “Fikir ve sanat eserleri üzerinde sahiplerinin mali ve manevi menfaatleri bu kanun dairesinde himaye görür.” hükmü belirlenerek eser sahiplerinin manevi ve mali haklarının olduğu başka bir deyişleri telif haklarının olduğu belirlenmiştir. Telif hakları mutlak olması sebebiyle herkese karşı ileri sürülebilecek niteliktedir.<sup>184</sup> Kanun’un devam eden hükümlerinde ise başlıklar halinde bu haklar sıralanmıştır. Bu çalışmada FSEK uyarınca belirlenen mali ve manevi haklar başlığı altında sayılan hakların yanında diğer haklar da incelenecektir.

### 2.2.1. Manevi Haklar

Eser sahibinin manevi hakları denildiğinde dar ve geniş anlamda yorumlanması gerekmektedir. Dar anlamda manevi hakları, FSEK’te açıkça sayılan manevi haklardır. Geniş anlamda bakıldığında ise FSEK’te sayılan manevi haklar ile birlikte genel hukuk kaidelerince korunan manevi hakları da kapsamaktadır.<sup>185</sup>

Manevi haklar münhasır haklar arasında sayılmaktadır ve herkese karşı ileri sürülebilen haklardandır. Ayrıca bu haklar; hiçbir suretle hukuki işlemler ile sınırlanamaz, eser sahibi hayattayken veya öldükten sonra devredilemez ve eser sahibi tarafından bu haklardan feragat edilemez. Ancak bu hakların kullanımını kendi haklarına hanel gelmeyecek şekilde üçüncü kişilere bırakabileceklerdir.<sup>186</sup> Manevi hakların genel özellikleri şunlardır:

- “i. Mirasla intikal etmezler,*
- ii. Sağlararası işlemlerle devredilemezler (ancak kullanma yetkisi devredilebilir),*
- iii. Sınırlı sayıdadırlar,*

---

<sup>184</sup> Erdil, *İçtihatlı ve Gerekçeli Fikirve Sanat Eserleri Kanunu Şerhi*. s.417.

<sup>185</sup> Belican, s.48-49.

<sup>186</sup> Karasu & Suluk & Nal, s.85.

iv. Sınırsız süre ile korunurlar,  
v. Manevi haklardan feragat mümkün değildir (istisnası 58/4).<sup>187</sup>

Manevi haklar şunlardır:

- Umuma arz hakkı (FSEK m.14),
- Adın belirlenmesi hakkı (FSEK m.15),
- Eserde değişiklik yapılmasını önleme hakkı (FSEK m.16),
- Eserin Aslına Ulaşma Hakkı (FSEK m.17/1),
- Eseri Tahrip Etmeyi Önleme Hakkı (FSEK m.17/2),
- Sergileme Hakkı (FSEK m.17/3).

#### 2.2.1.1. Umuma Arz Hakkı

FSEK kapsamında eser sahibinin korunan ilk manevi hakkı 14. maddesinde düzenlendiği üzere umuma arz hakkıdır. Madde metni şu şekildedir:

*“Bir eserin umuma arzedilip edilmemesini, yayımlanma zamanını ve tarzını munhasıran eser sahibi tayin eder.*

*Bütünü veya esaslı bir kısmı alenileşmemiş olan, yahut ana hatları herhangi bir suretle henüz umuma tanıtılmıyan bir eserin muhtevası hakkında ancak o eserin sahibi malumat verebilir.*

*Eserin umuma arzedilmesi veya yayımlanma tarzı, sahibinin şeref ve itibarını zedeleyecek mahiyette ise eser sahibi, başkasına yazılı izin vermiş olsa bile eserin gerek aslının gerek işlenmiş şeklinin umuma tanıtılmasını veya yayımlanmasını menedebilir. Menetme yetkisinden sözleşme ile vazgeçmek hükümsüzdür. Diğer tarafın tazminat hakkı saklıdır.”*

Hakkın tam olarak anlaşılabilmesi için umum kavramının net olarak belirlenmesi gerekmektedir. Umum kelimesi, “bütün, tüm, kamu, herkes, halk ve ahali” anlamlarını karşılamaktadır.<sup>188</sup> Kanunun lafzi yorumu “umum” kelimesinin ile sözlük karşılığı budur; ancak lafzi yorum yanında bir de gai yorumuna bakarsak ise kanun metninden anlaşılması gereken ise özellikleri sebebiyle sınırlandırılmamış bir kişiler grubu; insanlar topluluğudur.<sup>189</sup>

<sup>187</sup> Erdil, *İçtihatlı ve Gerekçeli Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu Şerhi*. s.418.

<sup>188</sup> TDK Güncel Sözlük. <https://sozluk.gov.tr> (Erişim Tarihi:30.10.2019)

<sup>189</sup> Ateş, M. *Fikir ve Sanat Hukukuna Dair Makalelerim*. Ankara: Adalet Yayınevi, 2019, s.8.

Umum kavramı tanımlanması ile belirlenmesi gereken diğer husus umuma arzdir. Umuma arz kavramı için doktrinde birçok tanım yapılmaktadır. Ancak, doktrindeki şu iki tanım ile en kapsamlı tanıma ulaşılmış olacaktır; “Bir eserin icranın, yapımın veya yayının radyo ve televizyon aracılığıyla yahut işaret, ses ve görüntü nakli için kullanılan bir araç veya yöntemle, umum olarak tanımlanabilen kişilerin ilgisine ve bilgisine sunulması”<sup>190</sup> ve “eserin, ülkenin bütününde veya bir bölümünde herhangi bir şekilde tanıtılması ya da ifşa edilmesi, toplumun bilgisine sunulması ile aleniyete kavuşmasıdır”<sup>191</sup>.

Yukarıdaki tanımlardan ve FSEK metninde açıkça görüldüğü üzere umuma arz bir defalık bir hukuki fiildir ve eser sahibi i) Kamuya sunulup sunulmayacağını, ii) Kamuya sunmanın zamanını ve iii) Kamuya sunmanın şeklini münhasıran belirleme yetkisine sahiptir. Ayrıca alenileşmemiş bir eser hakkında herhangi bir bilgiyi de yalnızca eser sahibi verebilecektir. Aksi halde eser sahibinin hakları ihlal edilmiş olacaktır:

*“E. Dergisinin Nisan 2002 sayısında davacıya ait sanat eseri vasfındaki kedi konulu fotoğrafın ad belirtilmeksizin izinsiz olarak yayınlanması eyleminde; öncelikle davacının FSEK 14. maddesindeki umuma arz ve 15. maddesindeki adın belirtilmesi ve fotoğrafın orijinal boyurundan daha farklı bir şekilde basılması suretiyle 16. maddesindeki eserin bütünlüğünün korunması salahiyetlerinden kaynaklanan manevi hakları ihlal edilmiştir. Ayrıca, FSEK 22. maddesindeki çoğaltma ve 23. maddesindeki yayma hakkından oluşan mali hakları da ihlal edilmiştir. Bu durumda davacı FSEK 68/1. maddesi uyarınca telif tazminatı ve 70/1. maddesi uyarınca manevi tazminat talebine hak kazanmıştır.”<sup>192</sup>*

Bu hakkın münhasıran eser sahibinin yetkisinde olması durumuna bir istisna mevcuttur. Eser sahibi kamuya sunma hakkını kullanmazsa ve sunulmasında kamu yararı bulunmakta ise Bakanlık eser sahibinin haklarını kendine namına kullanabilecektir.<sup>193</sup>

---

<sup>190</sup> Ateş, *Fikir ve Sanat Hukukuna Dair Makalelerim*. s.11.

<sup>191</sup> Erdil, *İçtihatlı ve Gereççeli Fikirve Sanat Eserleri Kanunu Şerhi*. s.430.

<sup>192</sup> Yargıtay 11. Hukuk Dairesi E. 2005/7450, K. 2005/6622 ve T. 20.06.2005 (Erdil, *İçtihatlı ve Gereççeli Fikirve Sanat Eserleri Kanunu Şerhi*. s.453.)

<sup>193</sup> Karasu & Suluk & Nal, s.85-86.

Bilgisayar oyunlarına açısından incelendiğinde, üretilen oyunun hangi oyun platformlarında yayınlanacağı, ne zaman yayınlanacağı, oyuncuların nasıl erişim sağlayacağı vb. durumların hepsinin belirlenmesi münhasıran eser sahibine aittir.

#### **2.2.1.2. Adın Belirtilmesi Hakkı**

Eser sahibinin eser üzerindeki diğer bir manevi hakkın adının belirtilmesi hakkıdır. FSEK 15.madde uyarınca;

*“Eseri, sahibinin adı veya müstear adı ile yahut adsız olarak, umuma arz etme veya yayımlama hususunda karar vermek salahiyeti münhasıran eser sahibine aittir.*

*Bir güzel sanat eserinden çoğaltma ile elde edilen kopyelerle bir işlenmenin aslı veya çoğaltılmış nüshaları üzerinde asıl eser sahibinin ad veya alametinin, kararlaştırılan veya adet olan şekilde belirtilmesi ve vücuda getirilen eserin bir kopye veya işlenme olduğunun açıkça gösterilmesi şarttır.*

*Bir eserin kimin tarafından vücuda getirildiği ihtilaflı ise, yahut her hangi bir kimse eserin sahibi olduğunu iddia etmekte ise, hakiki sahibi, hakkının tesbitini mahkemeden isteyebilir.*

*Eser niteliğindeki mimari yapılarda, yazılı istem üzerine eserin görülen bir yerine eser sahibinin uygun göreceği malzeme ile silinmeyecek biçimde eser sahibinin adı yazılır.”*

hükmü düzenlenmiştir. Madde metninden açıkça anlaşılacağı üzere eser sahibi, kendi adın veya müstear (takma) adı ile yahut ad olmaksızın eserin umuma arz edilmesini veya yayımlanmasını isteyebilecektir. Ayrıca eser sahibi, kendisinin eser sahibi olarak kamuya tanıtılıp tanıtılmayacağına da karar verebilecektir.<sup>194</sup>Bu hak münhasıran eser sahibine aittir ve kısıtlanamaz. Ayrıca eser sahibinin adı veya takma adı eser sahibinin istemi üzerine kopyalarında ve işlenmiş eserlerinde de belirtilmek zorundadır. Nitekim Yargıtay da benzer nitelikte kararlar vermektedir:

*“Yüksek Mimar-Arkeolog olan davacı M.B.K’nin, Antik Side kent harabelerinde 30 yılı bulan uzun bilimsel ve estetik incelemeler ile kazılar sonucu edindiği bilgilere dayanarak vücuda getirdiği Side Antik kentinin mimari çizimlerini ve haritasını içeren mahsulün ilim eser*

<sup>194</sup> Yavuz & Alica & Merdivan, s.352.

*vasfında olduğu, izinsiz biçimde, eser sahibinin ismine yer verilmeksizin, anılan mahsulün kartpostal ve harita haline getirilip çoğaltılarak, başkasının ismi ile satışa arz edilmesinin eser sahibi davacının umuma arz, adın belirtilmesi gibi manevi ile çoğaltma ve yayma gibi mali haklarının ihlaline sebebiyet vereceği”<sup>195</sup>*

Son olarak eserin mimari eser niteliğinde bir eser olması durumunda eser sahibinin talebi üzerine eserin görünen bir yerine kalıcı olarak eser sahibinin adı yazılabilecektir. Bu madde kapsamında olmayan ve adın belirlenmesine ilişkin başkaca hükümler de bulunmaktadır. Eser sahibinin adının belirtilmesini talep etme hakkı, mali hakların serbest kullanımı nedeniyle eser sahibinin izni olmaksızın kullanabilen eserler için de geçerlidir (FSEK 33, 34/3, 35/2, 36/3 ve 40/4).<sup>196</sup> Ayrıca, güzel sanat eserlerinin umuma açık yerlerde sergilenmesi durumunda eser sahibinin adı veya müstear adı belirtilmeksizin sergilenebilecektir (FSEK 40/4).<sup>197</sup>

Bilgisayar oyunları bakımından buna en güzel örneği “Tom Clancy’s ...” oyun serisini örnek olarak verebilir. Amerikalı yazar ve 1996 yılında kurduğu “Red Storm Entertainment” şirket ile bilgisayar oyunları yapımcısı olan Tom Clancy, oyun serisine kendi adını vermiştir. “Tom Clancy’s Rainbow Six” adında 20, “Tom Clancy’s Ghost Recon” adında 10, “Tom Clancy’s Splinter Cell” adında 7, “Tom Clancy’s EndWar” adında 1 ve “Tom Clancy’s H.A.W.X” adında 2 oyun olmak üzere toplamda 39 oyun kendi adında çıkarılmıştır. Görüldüğü üzere, eser sahibi kendi oluşturduğu oyunun adına kendi adını eklemiştir ve sonraki yapılan serilerde de kendi adı yer almıştır.

### **2.2.1.3. Eserde Değişiklik Yapılmasını Önleme Hakkı**

FSEK kapsamında sayılan diğer bir manevi hak ise eserde değişiklik yapılmasını önleme hakkıdır. FSEK 16. maddesi uyarınca;

“Eser sahibinin izni olmadıkça eserde veyahut eser sahibinin adında kısaltmalar, ekleme ve başka değiştirmeler yapılamaz.

---

<sup>195</sup> Yargıtay 11. Hukuk Dairesi E. 2006/9185, K. 2007/11789 ve T. 25.09.2007 (Yavuz & Alica & Merdivan, s. 387.)

<sup>196</sup> Karasu & Suluk & Nal, s.86.

<sup>197</sup> Karasu & Suluk & Nal, s.86.

Kanunun veya eser sahibinin müsaadesiyle bir eseri işliyen, umuma arzeden, çoğaltan, yayımlayan, temsil eden veya başka bir suretle yayan kimse; işleme, çoğaltma, temsil veya yayım tekniği icabı zaruri görülen deęiřtirmeleri eser sahibinin hususi bir izni olmaksızın da yapabilir.

Eser sahibi kayıtsız ve řartsız olarak yazılı izin vermiř olsa bile řeref ve itibarını zedeleyen veya eserin mahiyet ve hususiyetlerini bozan her türlü deęiřtirilmeleri menedebilir. Menetme yetkisinden bu hususta sözleşme yapılmıř olsa bile vazgeçmek hükümsüzdür.”

hükümü düzenlenmiřtir. Bu hükme göre eser sahibinin izni olmaksızın eser sahibinin adında, eserin içerięi ve biçimi ile bir bütün halinde veya eserin her bölüm, parça ve detayında deęişiklik yapılamayacaktır.<sup>198</sup> Eserde yapılacak deęişiklikler eser sahibinin eser üzerindeki hususiyetini kaybedebilecek nitelikte olabilecektir. Bu durum, eser sahibinin manevi çıkarlarına hanel getirebilecek nitelikte olabilecektir. Dolayısıyla, FSEK başkalarının eser üzerinde yapacakları deęişiklik yapılmasını önleme hakkını eser sahibine tanımıřtır.

Eserde yapılan deęişiklikler zorunlu nitelikte ise artık eser sahibi burada deęişiklik yapılmasını önleme hakkına sahip olmayacaktır. Nitekim Yargıtay’ın;

“5846 sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu’nun 16’ncı maddesi uyarınca, eser sahibinin izni olmadıkça eserde deęişiklik yapılması olanaklı deęildir. Ancak, mahkemece yapılan keřif sonucu, davacı řirketin onaylı tadilat projesi almadan onaylı kendi projesinin řeklini, boyutlarını, görünümünü deęiřtirerek inřaatın bodrum ve zemin katında uygulama yaptıęı, bilirkiři raporu ile belirlenmiř olup, esasen bu husus, belediye tarafından da 27.10.1998 tarihli tespit tutanak altına alınmıřtır... O halde, davacı řirketin yukarıdaki açıklamalar ışığında MK.’nun 2’nci maddesine aykırı davrandıęının ve 5846 sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu’nun 16/2’nci maddesi uyarınca, zaruri görülen deęiřtirmelerin eser sahibinin izni olmaksızın da yapılabileceęinin kabulü gerekir...”<sup>199</sup>

kararında da bu durum açıkça hüküm altına alınmıřtır.

---

<sup>198</sup> Dalıan, s.121.

<sup>199</sup> Erdil, *İçtihatlı ve Gerekeçeli Fikirve Sanat Eserleri Kanunu řerhi*. s.535.



Hakkın bilgisayar oyunları açısından değerlendirildiğinde de oyun sahipleri oyunlarına karşı yapılacak değişiklikleri men etme hakkına sahiptirler. Bu nedenle gerekli olan yasal başvurularda bulunabileceklerdir.

#### **2.2.1.4. Eserin Aslına Ulaşma Hakkı**

FSEK hükümlerince eser sahibine tanınan bir diğer manevi hak eserin aslına ulaşma hakkıdır. FSEK 17/1. maddesi uyarınca;

*“Eser sahibi, gerekli durumlarda, aslın maliki ve zilyedinden, koruma şartlarını yerine getirmek kaydıyla, 4 üncü maddenin 1 inci ve 2 nci bentlerinde sayılan güzel sanat eserlerinin ve 2 nci maddenin 1 inci bendinde ve 3 üncü maddede sayılıp da yazarlarla bestecilerin el yazısıyla yazılmış eserlerinin asıllarından geçici bir süre için yararlanmayı talep etme hakkına sahiptir. Eser sahibinin bu hakkı, bu eserlerin ticaretini yapanlar tarafından eseri satın alan veya elde eden kişilere müzayede ve satış kataloğu veya ilgili belgeler ile açıklanır.”*

hükmü düzenlenmiştir. Kanun koyucunun buradaki amacı eser sahiplerinin meydana getirdikleri eserlerine ulaşarak onlardan yararlanması, yeni eserler üretmesin ve dolayısıyla ülkemizin fikir ve sanat alanındaki gelişimine katkıda bulunmasını sağlamaktır.<sup>200</sup> Eser sahibi burada sınırlı sayıda belirtilen durum kapsamında eserine ulaşacaktır ve aynı şekilde iade edecektir. Madde kapsamından açıkça anlaşılacağı üzere eser sahibi, yalnızca eseri iade şartıyla isteyebilecektir. Eser sahibi başka bir amaçla eseri talep edemeyecek olup; onu değiştiremeyecek, yok edemeyecek vb. bir tasarrufta bulunamayacaktır.<sup>201</sup>

Bilgisayar oyunları açısından bu hak değerlendirildiğinde, günümüzde online platformda oyunların oyunculara ulaştırıldığı düşünüldüğünde bu hakkın kullanım alanı çalışmamamız kapsamında çok olası görülmemektedir. Ancak, kanun kapsamına girebilecek nitelikte bir gelişmenin olması durumunda bu hüküm kullanım alanı bulabilecektir.

<sup>200</sup> Kılıçoğlu, A. *Sınai Haklarla Karşılaştırmalı Fikri Haklar*, Ankara: Turhan Kitapevi, 2006, s.232.

<sup>201</sup> Öztunalı, D. «Eser Sahibinin Manevi Hakları.» *Yüksek Lisans Tezi*. İstanbul Üniversitesi, 2010, s.115.

### 2.2.1.5. Tahrip Etmeyi Önleme Hakkı

Kanun kapsamında belirtilen sonraki manevi hak eserde tahrip edilmesinin önlenmesine ilişkindir. Hakkın kapsamı FSEK 17/2. maddesinde şu şekilde düzenlenmiştir:

*“Aslın maliki, eser sahibi ile yapmış olduğu sözleşme şartlarına göre eser üzerinde tasarruf edebilir. Ancak eseri bozamaz ve yok edemez ve eser sahibinin haklarına zarar veremez.”*

Doktrinde FSEK 16. maddesinde belirlenen eserde değişiklik yapılmasını önleme hakkının özel bir hali olarak görülmektedir. Bu hak ile eser sahibinin, eserin niteliğini bozan değişikliklerin yapılmasını önlemesi hakkı tanınmıştır.<sup>202</sup> Nitekim Yargıtay tarafından alınan kararda da iki madde hükmü uyarınca ihlalin olduğu belirtilmiştir:

*“Mahkemece, iddia, savunma, benimsenen bilirkişi raporu ve dosya kapsamına göre, davacının "Hitit Gözü" adlı seramik rölyef eserin FSEK.nun 4/1-4 maddesi anlamında resim veya süsleme sanatı ürünü niteliğinde güzel sanat eseri olduğu, eserin fiziki mülkiyetinin davalı kuruma verilmesine karşın fikri mülkiyetinin FSEK.nun 57/1 inci maddesi uyarınca davacıda kaldığı, yapılan tadilat sırasında davalının gereken özen ve hassasiyeti göstermeyerek eserin eski hale gelmeyecek derecede zarar gördüğü, FSEK.nun 16, 17/2 maddeleri aracılığı ile aynı yasanın 70/1 nci maddesi anlamında davacının manevi zararının bulunduğu gerekçeleriyle, davanın kabulüne karar verilmiş olmasında bir isabetsizlik bulunmamaktadır.”<sup>203</sup>*

Bilgisayar oyunlarına bakıldığında oyun üreticisi oyunda meydana gelecek tahribi bu madde hükmü kapsamında önleyebilecektir.

<sup>202</sup> Yarsuvat, D. *Türk Hukukunda Eser Sahibi ve Hakları*. İstanbul: Güryay Matbaacılık, 1984, s.125.

<sup>203</sup> Yargıtay 11. Hukuk Dairesi E. 2005/13649, K. 2007/689 ve T. 23.1.2007 (Kazancı İçtihat Bankası)

### 2.2.1.6. Sergileme Hakkı

FSEK'te belirtilen son manevi hak eser sahibi tarafından eserin sergilenmesi hakkıdır. FSEK 17/3. maddesinde belirtilen hüküm şu şekildedir:

*“Eserin tek ve özgün olması durumunda eser sahibi, kendisine ait tüm dönemleri kapsayan çalışma ve sergilerde kullanmak amacıyla, koruma şartlarını yerine getirerek iade edilmek üzere eseri isteyebilir.”*

Bu düzenleme ile eser sahibi sergileme amacıyla eserin kendisine teslim edilmesini talep edebilecektir. Eser sahibi, eserin kendisine teslim edilmesi ile gerekli koruma şartlarını yerine getirecektir ve eseri aynı şekilde iade edecektir. Ancak, eser sahibinin teslim talebi somut olaya bakılarak değerlendirilmeli ve teslim edilme durumuna sonrasında karar verilmelidir. Eser sahibinin çok uzun süreli sergide kullanmak istemesi ve bunun karşılığında yeni malikin haklı sebeple bunu reddetmesi durumunda; karşılıklı menfaatler değerlendirilmeli ve sonuca varılmalıdır.<sup>204</sup> Bilgisayar oyunları açısından değerlendirildiğinde ise bu hükmün uygulanması pek olası gözükmemektedir. Çünkü bilgisayar oyunları mümkün olduğunca çok kişiye ulaştırılmak için üretilmektedir. Bu nedenle oyunun tek ve özgün olması çok olası bir durum değildir. Ancak tek ve özgün bir oyunun üretilmesi halinde bu madde kapsamında değerlendirilmesi gerekmektedir.

### 2.2.2. Mali Haklar

FSEK'te mali hakların kullanımı münhasıran eser sahibine verilmiştir. Eser sahibi bu hakkı ile eseri kullanma, eserin mali semerelerinden yararlanma ve üçüncü kişilerin haksız kullanımını engelleme hakkını haizdir.<sup>205</sup> Mali hakların ortak özellikleri şunlardır:

- i. Mali haklar birbirine bağlı değildir, birinden tasarruf diğerine tesir etmez,*
- ii. Devredilebilirler,*
- iii. Mirasla intikal edebilirler,*
- iv. Rehin, hapis, haciz, cebri icraya konu olabilirler,*

---

<sup>204</sup> Karasu & Suluk & Nal, s.89.

<sup>205</sup> Bozbel, s.71-72.

v. Sınırlı sayıdadırlar,  
vi. Mali haklar sınırlı süre için geçerlidir.”<sup>206</sup>

Mali haklar şunlardır:

- İşleme Hakkı
- Çoğaltma Hakkı
- Yayma Hakkı
- Temsil Hakkı
- İşaret, Ses ve/veya Görüntü Nakline Yarayan Araçlarla Umuma İletim Hakkı

### 2.2.2.1. İşleme Hakkı

Tezimizin üst kısmında işleme kavramı hakkında bilgi verilmiştir<sup>207</sup> bu nedenle işleme kavramından tekrar bu başlık altında bahsedilmeyecektir. Ancak şu belirtilmelidir ki; işleme hakkı, yaratıcılık kullanılarak bağımsız olmayan bir eser yaratılması sebebiyle diğer mali haklardan ayrılabilir. <sup>208</sup>

İşleme hakkı FSEK 21. madde kapsamında gösterilmiştir. Buna göre; “Bir eserden, onu işlemek suretiyle faydalanma hakkı munhasıran eser sahibine aittir”. Buna karşılık, işlemenin şahsi kullanım amacıyla yapılması serbesttir. Ayrıca, eser sahibi bu hakkı üçüncü kişilere devredebilecektir.<sup>209</sup> Bu durumda artık eser bu kişilerce de işlenebilecektir.

İşleme hakkının ihlali olarak başlıca şu örnekler verilebilecektir: Bir ilim ve edebiyat eserinin izinsiz başka bir dile tercümesi; bir romanın hikayenin, şiirin ve tiyatro piyesinin birinin bu sayılan nevilere dönüştürülmesi; musiki, güzel sanatlar, ilim ve edebiyat eserlerinin film haline sokulması veya filme alınmaya ve radyo ve televizyon ile yayıma müsait hale sokulması; çizgi romanın sinema filmine dönüştürülmesi; çizgi karakterlerin animasyon filmlerinde kullanılması;<sup>210</sup> bilimsel bir

---

<sup>206</sup> Erdil, *İçtihatlı ve Gerekçeli Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu Şerhi*. s.418.

<sup>207</sup> 1. Bölüm (3. Oyunun Hukuki Niteliği).

<sup>208</sup> Erdil, *İçtihatlı ve Gerekçeli Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu Şerhi*. s.623.

<sup>209</sup> Yavuz; & Alica & Merdivan, s.744.

<sup>210</sup> Yargıtay Hukuk Genel Kurulu E. 2002/11-176, K. 2002/214 ve T. 20.3.2002 (Kazancı İçtihat Bankası).

eserden çeşitli alıntılar, uyarlamalar ve değişikliklerle belgesel bir sinema eserinin meydana getirilmesi...<sup>211</sup> Bilgisayar oyunları açısından işleme hakkı değerlendirildiğinde ise bilgisayar oyunlarının filme dönüştürülmesi, karakterlerinin animasyonlarda kullanılması vb. durumlar da bilgisayar oyunlarının işlenmesi olarak sayılabilecektir. Dolayısıyla bilgisayar oyunlarına yapılacak olan işlemlerin ancak eser sahibinden izin alınarak yapılması mümkün olabilecektir.

Kanun ile bu hakkın münhasıran eser sahibinin kullanılmasına istisnai hüküm olarak bilgisayar programları üzerinde işlemenin yapılması sınırlandırılmıştır.<sup>212</sup> FSEK 38. maddesinde;

*“Sözleşmede belirleyici hükümlerinin yokluğu durumunda, hata düzeltme de dahil, bilgisayar programının düşünüldüğü amaca uygun kullanımı için gerekli olduğu durumda, bilgisayar programının onu hukuki yollardan edinen kişi tarafından çoğaltılması ve işlenmesi serbesttir.*

*Bilgisayar programını yasal yollardan edinen kişinin programı yüklemesi, çalıştırması ve hataları düzeltmesi sözleşme ile önlenemez. Bilgisayar programının kullanımı için gerekli olduğu sürece, bilgisayar programını kullanma hakkına sahip kişinin bir adet yedekleme kopyası yapması sözleşme ile önlenemez.*

*Bilgisayar programının kullanım hakkına sahip kişinin yapmaya hak kazandığı bilgisayar programının yüklenmesi, görüntülenmesi, çalıştırılması, iletilmesi veya depolanması fiillerini ifa ettiği sırada, bilgisayar programının herhangi bir ögesi altında yatan düşünce ve ilkeleri belirlemek amacı ile, programın işleyişini gözlemlemesi, tetkik etmesi ve sınaması serbesttir.*

*Bağımsız yaratılmış bir bilgisayar programı ile diğer programların ara işlerliğini gerçekleştirmek üzere gerekli bilgileri elde etmek için, bilgisayar programının çoğaltılması ve işlenmesi anlamında kod'un çoğaltılmasının ve kod formunun çevirisinin de zorunlu olduğu durumlarda, bu fiillerin ifası aşağıdaki şartların karşılanması halinde serbesttir:*

---

“...davacıya ait eserdeki figürlerin davalı tarafından izinsiz ve haksız olarak animasyon olarak kullanılarak TV kanalında yayımlandığı, bu hususun davacının FSEK.nun 68. ve müteakip maddeleriyle korunan haklarına tecavüz oluşturduğunu...”

<sup>211</sup> Erdil, *İçtihatlı ve Gereççeli Fikirve Sanat Eserleri Kanunu Şerhi*. s. 626-627.

<sup>212</sup> Karasu & Suluk & Nal, s.90.

1. Bu fiillerin, ruhsat sahibi veya bir bilgisayar programının kopyasını kullanma hakkı sahibi diğer bir kişi tarafından veya onların adına bunu yapmaya yetkili kişi tarafından ifa edilmesi,
2. Araştırılması için gerekli bilginin, (1) numaralı bentte belirtilen kişilerin kullarımlarına sunulmaması,
3. Bu fiillerin, araştırılması için gereken program parçaları ile sınırlı olması.

Yukarıdaki fıkra hükümleri, onun uygulanması ile elde edilen bilgilerin;

1. Bağımsız yaratılmış bilgisayar programının araştırılmasını gerçekleştirmenin dışında diğer amaçlar için kullanılmasına,
2. Bağımsız yaratılmış bilgisayar programının araştırılması için gerekli olduğu durumlar dışında başkalarına verilmesine,
3. İfade edilmiş bakımından esastan benzer bir bilgisayar programının geliştirilmesi, üretilmesi veya pazarlanması veya fikri hakları ihlal eden herhangi diğer bir fiil için kullanılmasına,

İzin vermez.

Altıncı ve Yedinci fıkra hükümleri, programdan normal yararlanma ile çelişir veya hak sahibinin meşru yararlarına makul olmayan müdahale eder şekilde kullanılmasına izin verecek tarzda yorumlanamaz.”

hükümleri ile ayrıntılı olarak düzenlenmiştir.

Bu düzenleme açıkça görüleceği üzere yasal yollarla edinmiş olan nüsha sahibi, eser sahibinden izin almak koşuluna bağlı olmaksızın şu işlemleri yapabilecektir:

- “1.Programın amaca uygun kullanımı için gerekli olan çoğaltma ve işleme;
- 2.Kullanımı için gerekli olduğu sürece, programın bir adet yedek kopyasının alma ve programı test etme;
- 3.Programın, araştırılmasını gerçekleştirmek üzere, koşullara uygun olarak çoğaltma ve işleme.”<sup>213</sup>

Bilgisayar oyunlarının bilgisayar programı olarak değerlendirilmesi halinde de kanunun göstermiş olduğu bu istisnalar bilgisayar oyunları için de geçerli olacaktır.

---

<sup>213</sup> Karasu & Suluk & Nal, s.154.

### 2.2.2.2. Çoğaltma Hakkı

FSEK 22. Maddesine göre;

*“Bir eserin aslını veya kopyalarını, herhangi bir şekil veya yöntemle, tamamen veya kısmen, doğrudan veya dolaylı, geçici veya sürekli olarak çoğaltma hakkı münhasıran eser sahibine aittir.*

*Eserlerin aslından ikinci bir kopyasının çıkarılması ya da eserin işaret, ses ve görüntü nakil ve tekrarına yarayan, bilinen ya da ileride geliştirilecek olan her türlü araca kayıt edilmesi, her türlü ses ve müzik kayıtları ile mimarlık eserlerine ait plan, proje ve krokilerin uygulanması da çoğaltma sayılır. Aynı kural, kabartma ve delikli kalıplar hakkında da geçerlidir.*

*Çoğaltma hakkı, bilgisayar programının geçici çoğaltılmasını gerektirdiği ölçüde, programın yüklenmesi, görüntülenmesi, çalıştırılması, iletilmesi ve depolanması fiillerini de kapsar.”*

hükmü ile çoğaltma hakkı düzenlenmiştir.

Çoğaltma işleminin varlığı için, asıl nüshaya ihtiyaç olmaksızın, eserin tekrar edilmesini, eserden aynı yoldan yararlanma ve onu kullanma olanağını sağlayan, ikinci bir nüshanın elde edilmesi gerekmektedir.<sup>214</sup> Kanun koyucu ayrıca çoğaltma kavramını günümüzdeki anlamından daha farklı olarak “Bir fikir ve sanat eserinin, tek bir nüshasının elde edilmesi ve hatta tartışmalı olmakla birlikte ilk tespiti”<sup>215</sup> işlemini de çoğaltma olarak nitelendirmiştir. Dolayısıyla aslının çoğaltılmasının yanında aslının elde edilmesi de çoğaltma olarak kabul edilmektedir. Elde edilmesinin hangi vasıta ile yapılacağı kanunda sınırlı sayıda olmaksızın gösterilmiştir. Dolayısıyla her türlü cihazla kayıt edilmesi de çoğaltma olarak kabul edilecektir. Sonuç olarak, FSEK’e göre çoğaltmadan bahsedilmek için bir eserin, bir kısmının yahut tamamının, kalıcı ya da geçici olarak, dolaylı ya da dolaysız herhangi bir vasıta ile işaret, ses veya görüntülü gibi ifade şekilleriyle bir veya birden fazla tespiti gerekmektedir.<sup>216</sup>

---

<sup>214</sup> Erel, s.164.

<sup>215</sup> Çelik, A. «Fikir ve Sanat Eserleri Üzerindeki Çoğaltma ve Yayma Haklarının İhlali, İhlalin Sonuçları.» *Doktora Tezi.* İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi, 2010, s.9.

<sup>216</sup> Arkan, A. *Eser Sahbinin Haklarına Bağlantılı Haklar.* İstanbul: Vedat Kitapçılık, 2005, s.28.

FSEK uyarınca belirtile çoğaltma teknikleri şunlardır:

- i. Eserin aslından ikinci kopyasının çıkarılması,*
- ii. Eserin işaret, ses ve görüntü nakline yarayan, bilinen ya da gerçekleştirilecek olan her türlü araca kaydedilmesi,*
- iii. Her türlü müzik kayıtları,*
- iv. Mimarlık eserlerine ait plan, proje ve krokilerin uygulanması,*
- v. Mimari projelerinin kopyalanması ve projenin aynısının yapılması,*
- vi. Bilgisayar programlarının geçici çoğaltılmasını gerektirdiği ölçüde programın yüklenmesi, görüntülenmesi, çalıştırılması, işlenmesi ve depolanması,*
- vii. Bilgisayar veri tabanı programlarının izinsiz kullanılması.”<sup>217</sup>*

Yukarıdaki açıklamalara bakıldığında bilgisayar oyunlarının çoğaltılması hakkı münhasıran eser sahibine aittir. Dolayısıyla eser sahibi hangi platformlarda oyunun oynanabileceğine ve hangi platformlarda gösterime girebileceğine karar verebilecektir. Bilgisayar oyunlarının izinsiz olarak kopyalanması ya da platformlarda izinsiz olarak oynatılması<sup>218</sup> vb. durumlar eser sahibinin çoğaltma hakkına hâlel getirmektedir. Dolayısıyla FSEK kapsamında yasaklanmıştır.

### **2.2.2.3. Yayma Hakkı**

FSEK 23. maddesi uyarınca yayma hakkı şu şekilde belirlenmiştir:

*“Bir eserin aslını veya çoğaltılmış nüshalarını, kiralamak, ödünç vermek, satışa çıkarmak veya diğer yollarla dağıtmak hakkı münhasıran eser sahibine aittir.*

*Eser sahibinin izniyle yurt dışında çoğaltılmış nüshaların yurt içine getirilmesi ve bunlardan yayma yoluyla faydalanma hakkı münhasıran eser sahibine aittir. Yurt dışında çoğaltılmış nüshalar her ne surette olursa olsun eser sahibinin ve/veya eser sahibinin iznini haiz yayma hakkı sahibinin izni olmaksızın ithal edilemez. Kiralama ve kamuya ödünç verme yetkisi eser sahibinde kalmak kaydıyla, belirli nüshaların hak sahibinin yayma hakkını kullanması sonucu mülkiyeti devredilerek*

<sup>217</sup> Erdil, *İçtihatlı ve Gerekçeli Fikirve Sanat Eserleri Kanunu Şerhi*. s.651.

<sup>218</sup> Yargıtay 11. Hukuk Dairesi E. 2001/1804, K. 2001/4344 ve T. 15.5.2001 (Kazancı İçtihat Bankası)

“Somut olayda ileri sürülen, bilgisayar veritabanı programlarının lisanssız kullanımı eylemi, FSEK.nun 22 /son madde ve sonuncu fıkrasında açıklandığı üzere, bu programların izinsiz olarak başka bilgisayarlara yüklenmek ve depolanmak suretiyle çoğaltma hakkının ihlali kapsamına girmektedir. Aynı maddenin 1 nci fıkrasına göre ise, çoğaltma hakkı münhasıran eser sahibine aittir.”



*ülke sınırları içinde ilk satışı veya dağıtımı yapıldıktan sonra bunların yeniden satışı eser sahibine tanınan yayma hakkını ihlal etmez.*

*Bir eserin veya çoğaltılmış nüshalarının kiralanması veya ödünç verilmesi şeklinde yayımı, eser sahibinin çoğaltma hakkına zarar verecek şekilde, eserin yaygın kopyalanmasına yol açamaz. Bu maddenin uygulanmasına ilişkin usul ve esaslar Kültür Bakanlığınca hazırlanacak bir yönetmelikle düzenlenir.”*

Yayma hakkı kısaca, bir eserin aslının ya da çoğaltılmış nüshalarının herhangi bir şekilde üçüncü kişilere dağıtılması; tedavüle sokulmasıdır.<sup>219</sup> Eserin yayımı satışa çıkarılması, kiralanması, ödünç verilmesi veya dağıtılması yahut diğer bir şekilde gerçekleştirilebilecektir.<sup>220</sup> Kanuna göre; eserin aslının veya çoğaltılmış nüshalarının dağıtımı yahut ödünç verilmesinin, satışa çıkarılmasının veya diğer yollarla dağıtılmasının farkı bulunmamaktadır. Önemli olan üçüncü kişilere bunun ulaşmasıdır; ki bu hak münhasıran eser sahibine bırakılmıştır.<sup>221</sup>

*“Mahkemece, iddia, savunma, benimsenen bilirkişi raporu ve dosya kapsamına göre, davaya konu "Yasaklar" müzikalinin müziklerinin FSEK anlamında eser ve davacının da bu eserin sahibi olduğunu, davacının dava dışı Devekuşu Yapım Ltd. Şti.'ne oyunun mali haklarını devrettiği, oyunun görüntülenip VCD film halinde piyasaya sürülmesi durumunda müzik eseri sahibinin izninin gerekli olduğu, dava dışı Devekuşu Yapım Ltd. Şti.'nin sahip olmadığı mali hakkı başkasına devredemeyeceği, davacının işleme, çoğaltma ve yayma haklarının ihlal edildiği, öte yandan, davacının adının yazılmaması nedeniyle manevi hakkının ihlal edildiği gerekçesiyle, davanın kısmen kabulü ile 26.520,00 YTL maddi, 25.000,00 YTL manevi tazminatın davalıdan tahsiline karar verilmiştir.”<sup>222</sup>*

Yayma hakkında önemli olan husus yayma hakkının tüketilmesidir. Yayma hakkının ilk kez satışa çıkarılması hususu münhasıran eser sahibine aittir. Ancak, eser sahibinden satın alan kişilerin bu eseri satması, kiralaması ya da ödünç vermesi hususlarında artık eser sahibinin yetkisi ortadan kalkacak; satın alan kişide olacaktır.<sup>223</sup>

---

<sup>219</sup> Tekinalp, s.162.

<sup>220</sup> Erdil, *İçtihatlı ve Gerekçeli Fikirve Sanat Eserleri Kanunu Şerhi*. s.697.

<sup>221</sup> Yavuz & Alica & Merdivan, s.949.

<sup>222</sup> Yargıtay 11. Hukuk Dairesi E. 2007/7817, K. 2008/10176 ve T. 18.9.2008 (Kazancı İçtihat Bankası)

<sup>223</sup> Erdil, *İçtihatlı ve Gerekçeli Fikirve Sanat Eserleri Kanunu Şerhi*. s.701.

Bilgisayar oyunları açısından değerlendirildiğinde oyunun izinsiz olarak satılması, kiralanması vb. şekillerde satılması kanun maddesi kapsamında ihlali oluşturmaktadır. Günümüzde birçok yasal olmayan sitelerde oyunların orijinal olmayan versiyonlarının satışı yapılmaktadır. Bu da eser sahiplerini zarara uğratmaktadır. Bu eylemler kanuna aykırı olup, tespit edilmesi halinde eser sahibinin kanundan kaynaklı haklarını kullanması söz konusu olacaktır. Ancak yayma hakkının tüketilmesinden bahsedildiği üzere, oyunun CD veya DVD şekilde satın alan kişi artık elinde bulundurduğu bu nüshaları satabilecek, kiralayabilecek veya ödünç verebilecektir.

#### **2.2.2.4. Temsil Hakkı**

FSEK 24. maddesinde temsil hakkı şu şekilde düzenlenmiştir:

*“Bir eserden, (...) (1) doğrudan doğruya yahut işaret, ses veya resim nakline yarıyan aletlerle umumi mahallerde okumak, çalmak, oynamak ve göstermek gibi temsil suretiyle faydalanma hakkı munhasıran eser sahibine aittir.*

*Temsilin umuma arz edilmek üzere vukubulduğu mahalden başka bir yere herhangi bir teknik vasıta ile nakli de eser sahibine aittir.*

*Temsil hakkı; eser sahibinin veya meslek birliğine üye olması halinde, yetki belgesinde belirttiği yetkiler çerçevesinde meslek birliğinin yazılı izni olmadan, diğer gerçek ve tüzel kişilerce kullanılamaz. Ancak, 33’üncü ve 43’üncü maddelerdeki hükümler saklıdır.”*

Kanun koyucu temsil hakkının kullanımını doğrudan ve dolaylı olmak üzere ikiye ayırmıştır. Doğrudan temsile, eser sahibinin musiki eserini konserde çalması, tiyatro oyununun sahnelenmesi, şiir dinletisi vb. durumlar örnek olarak verilebilecektir.<sup>224</sup> Dolaylı temsil ise nakle yarıyan bir alet ile umuma sunulması<sup>225</sup> ve teknik araçla umuma sunumun eş zamanlı olarak nakledilmesidir.<sup>226</sup> Temsil söz konusu olabilmesi için şu özelliklere ihtiyaç bulunmaktadır:

---

<sup>224</sup> Karasu & Suluk & Nal, s.98.

<sup>225</sup> Kavram çalışmanın devamında açıklanacaktır. Bkz. “İşaret, Ses ve/veya Görüntü Nakline Yarıyan Araçlarla Umuma İletim Hakkı”.

<sup>226</sup> Karasu & Suluk & Nal, s.99.

- i. Temsilde, eserden faydalanma imkânı veren aktarma, geçici ve uçucudur ve yararlanma anıyla sınırlıdır.
- ii. Eserin temsilinin kamunun yararlanabileceği şekilde yapılması gerekir. Yani, kamuya arzı gerekir.
- iii. Temsil hakkı doğrudan veya dolaylı olarak kullanılabilir.<sup>227</sup>

Bilgisayar oyunları bakımından değerlendirildiğinde temsilin doğrudan yapılması çok olası olarak gözükmese de gelişen teknoloji ile bu kapsamda temsilin mümkün olabileceği ihtimali göz ardı edilmemelidir. Bilgisayar oyunları, çeşitli oyun platformlarında kullanıcıya eriştiğinden dolayı olarak temsil edilmesi daha sık karşılaşılabilecek bir husustur. Bu hak da devredilmediği sürece münhasıran eser sahibine aittir.

#### **2.2.2.5. İşaret, Ses ve/veya Görüntü Nakline Yarayan Araçlarla Umuma İletim Hakkı**

FSEK 25. madde uyarınca işaret, ses ve/veya görüntü nakline yarayan araçlarla umuma iletim hakkı şu şekilde düzenlenmiştir:

*“Bir eserin aslını veya çoğaltılmış nüshalarını, radyo-televizyon, uydu ve kablo gibi telli veya telsiz yayın yapan kuruluşlar vasıtasıyla veya dijital iletim de dahil olmak üzere işaret, ses ve/veya görüntü nakline yarayan araçlarla yayınlanması ve yayınlanan eserlerin bu kuruluşların yayınlarından alınarak başka yayın kuruluşları tarafından yeniden yayınlanması suretiyle umuma iletilmesi hakkı münhasıran eser sahibine aittir.*

*Eser sahibi, eserinin aslı ya da çoğaltılmış nüshalarının telli veya telsiz araçlarla satışı veya diğer biçimlerde umuma dağıtılmasına veya sunulmasına ve gerçek kişilerin seçtikleri yer ve zamanda eserine erişimini sağlamak suretiyle umuma iletimine izin vermek veya yasaklamak hakkına da sahiptir.*

*Bu madde ile düzenlenen umuma iletim yoluyla eserlerin dağıtım ve sunumu eser sahibinin yayma hakkını ihlal etmez.”*

Bu hakkın tam olarak anlaşılabilmesi umum kavramından bahsedilmesi gerekmektedir. Yukarıda umum kavramı ayrıntılı olarak anlatılmıştır. Umum

---

<sup>227</sup> Erdil, *İçtihatlı ve Gerekçeli Fikirve Sanat Eserleri Kanunu Şerhi*. s.730.

kavramını daha iyi anlamak için Alman hukukundaki tanımına bakılmalıdır.<sup>228</sup> Alman Telif Yasasında “umum, bir eseri kullanan ve bu eseri algılayabilen ya da erişebilen kişi veya kişilerle şahsi bir ilişkisi ya da bağlantısı bulunmayan kişilerdir”<sup>229</sup> olarak tanımlanmıştır. Kısaca umum, eserle ilişkisi bulunmayan insan topluluğu anlamına gelmektedir. Bu hak münhasıran eser sahibine aittir.

Bilgisayar oyunları açısından değerlendirildiğinde, bilgisayar oyunlarının herhangi bir platformda gösterimi, tanıtımı ya da satışa çıkarılması münhasıran bilgisayar oyun sahibine aittir. Nitekim Yargıtay 11. Hukuk Dairesinin görüşü de bilgisayar programlarının internet ortamında izinsiz olarak umuma iletimini eser sahibinin hakkının ihlali olarak değerlendirmiş ve bu yönde karar vermiştir:

*“Davacı vekili, müvekkili tarafından özgün biçimde tasarılan bilgi işlem programına yapım kodu alınmış olduğunu, davalının izinsiz olarak bu programı kopyaladığını ve kendi çalışması gibi internet ortamında yayınladığını müvekkilinin mali ve manevi haklarına tecavüz edilmiş olduğunu ileri sürerek, tecavüzün men'i ile 1.000.000.000.-TL manevi ve 100.000.000.-TL maddi tazminatın davalıdan tahsilini talep ve dava etmiştir.*

*Davalı vekili, programların temel yapılarının farklı olduğunu, kullanılan bilgilerin kamuya açık olduğunu savunarak, davanın reddini istemiştir. Mahkemece, iddia, savunma ve dosyadaki belgelere göre, davaya konu programda mevzuatın belirli bir dizi ve plan halinde yapılması nedeniyle eser niteliğinde olduğu, davalının eyleminin programı aynen alıp, aynı yayın yöntemi ile yayınlamak olduğu, bu eylemin F.S.E.K.na aykırı olduğu gerekçesiyle, 100.000.000.-TL maddi ve 750.000.000.-TL manevi tazminatın davalıdan tahsiline karar verilmiştir.*

*Kararı, davalı vekili temyiz etmiştir.*

*Dava dosyası içerisindeki bilgi ve belgelere, mahkeme kararının gerekçesinde dayanılan delillerin tartışılıp, değerlendirilmesinde usul ve yasaya aykırı bir yön bulunmamasına ve somut olayda 5846 sayılı Yasa'nın 15 nci maddesi hükmünün ihlal edilmiş olmasına göre aynı Yasa'nın 70 nci maddesi hükmü gözetilerek manevi tazminata hükmedilmiş olmasında bir usulsüzlük bulunmadığından davalı*

<sup>228</sup> Memiş, T. *Fikri Hukuk Bakımından İnternet Ortamında Müzik Sunumu*. Ankara: Seçkin Yayınevi, 2002, s.116.

<sup>229</sup> Karasu & Suluk & Nal, s.96.

*vekilinin tüm teyiz itirazlarının reddi ile hükmün onanması gerekmiştir.”<sup>230</sup>*

Bilgisayar oyunları açısından değerlendirildiğinde ise oyunun oyunculara sunulup sunulmayacağı ya da gösterime çıkarılıp çıkarılmayacağı vb. hususlar münhasıran eser sahibine aittir. Eser sahibinin bu hakkını devretmediği sürece oyunun umuma iletilip iletilmeyeceğine kendisi karar verecektir.

### **2.2.3.Hakkın Sınırlandırılması**

Hukuk düzenimizde var olan maddi/mali hakların çeşitli sınırlamaları olduğu gibi eser sahipliğinden kaynaklanan mali hakların da sınırları bulunmaktadır. Bu sınırlar süre veya esas bakımından kaynaklanabilmektedir. FSEK kapsamında hem mali haklar hem de bunların sınırları tanımlanmıştır.

#### **2.2.3.1. Süre Bakımından**

FSEK 26. ve 27. maddesi uyarınca eser sahipliğinden kaynaklanan koruma süreleri şu şekilde düzenlenmektedir:

*“Madde 26- Eser sahibine tanınan mali haklar zamanla mukayyettir. 46 ve 47 nci maddelerdeki haller dışında koruma süresinin bitiminden sonra herkes, eser sahibine tanınan mali haklardan faydalanabilir.*

*Bir eserin aslı veya işlenmeleri için tanınan koruma süreleri birbirine tabi değildir.*

*Bu hüküm 9 uncu maddenin birinci fıkrasındaki eserler hakkında da uygulanır. Koruma süresi, eserin alenileşmesinden önce cereyana başlamaz.*

*Forma veya fasikül halinde yayımlanan eserlerde son forma veya fasikülün yayımlandığı tarih, eserin aleniyeti tarihi sayılır. Fasıla ile yayımlanan mütaaddit ciltlerden müteşekkil eserlerin her bir cildi ile bülten, risale, mevkute ve yıllıklar gibi eserlerde aleniyet tarihi bunlardan her birinin yayımlanma tarihidir.*

*Aleniyet tarihinden başlayan süreler eserin ilk defa alenileştiği veya dördüncü fıkraya göre alenileşmiş sayıldığı yıldan sonraki senenin ilk gününden itibaren hesap olunur.*

---

<sup>230</sup> Yargıtay 11. Hukuk Dairesi E. 2003/2117, K. 2003/8131 ve T. 22.9.2003 (Kazancı İçtihat Bankası).

*Eser sahibinin ölümünden itibaren başlayan sürelerin hesabında, eser sahibinin öldüğü seneyi takip eden yılın ilk günü başlangıç tarihi sayılır. 10 uncu maddenin birinci fıkrasında zikredilen hallerde süre, eser sahiplerinden son sağ kalanının ölüm tarihinden sonra başlar.*

*Madde 27- Koruma süresi eser sahibinin yaşadığı müddetçe ve ölümünden itibaren 70 yıl devam eder (Ek cümle: 21/2/2001 - 4630/16 md.) Bu süre, eser sahibinin birden fazla olması durumunda, hayatta kalan son eser sahibinin ölümünden itibaren yetmiş yıl geçmekle son bulur.*

*Sahibinin ölümünden sonra alenileşen eserlerde koruma süresi ölüm tarihinden sonra 70 yıldır.*

*12 nci maddenin birinci fıkrasındaki hallerde koruma süresi, eserin aleniyet tarihinden sonra 70 yıldır; meğer ki eser sahibi bu sürenin bitmesinden önce adını açıklamış bulunsun,*

*İlk eser sahibi tüzelkişi ise, koruma süresi aleniyet tarihinden itibaren 70 yıldır.”*

Bu hükme göre eser sahibinin mali haklarının koruma süresi eser sahibinin yaşamı boyunca ve ölümü tarihi itibariyle yetmiş yıl ile sınırlandırılmıştır. Ancak manevi eserlerde bu yönde bir süre belirlenmemiş olup; 26 ve 27. maddeler manevi haklar için geçerli değildir. Manevi haklar eser sahibinin ömrü boyunca korunacaktır.

#### **2.2.3.2. Esas Bakımından**

Eser sahibinin eser üzerindeki mali hakları esasa ilişkin şu hallerde sınırlandırılmıştır:

##### **a. Kamu düzeni:**

FSEK 30. maddesinde bu sınırlama şu şekilde belirlenmiştir:

*“Eser sahibine tanınan haklar, eserin ispatı maksadiyle mahkeme ve diğer resmi makamlar huzurunda ve aleniyet zabıta ve ceza işlerinde bir muameleye konu teşkil etmek üzere kullanılmasına mani değildir. Fotoğraflar, umumi emniyet mülahazasıyla veya adli maksatlar için sahibinin rızası alınmaksızın, resmi makamlar veya bunların emriyle başkaları tarafından her şekilde çoğaltılabilir ve yayılabilir.*

*Eserin her hangi bir suretle ticaret mevkiine konmasını, temsilini veya diğer şekillerde kullanılmasını meneden yahut müsaade veya kontrole bağlı tutan kamu hukuku hükümleri mahfuzdur.”*

Korunan eser, yukarıdaki madde ilk fıkra hükmünde belirtildiği üzere kamu yararının bulunduğu durumlarda eser sahibinin izni olmaksızın çoğaltılabilecek ve yayılabilecektir. Bu konuda eser sahibi buna katlanmak zorundadır. Ayrıca ikinci fıkra hükmü uyarınca kamu menfaatleri uyarınca eser sahibi haklarının kullanılması izne tabi tutulabilir ya da tamamen yasaklanabilir.

**b. Genel menfaat:**

FSEK 31-37 maddelerinde genel menfaat halleri sayılmıştır. Bu hallerin;

- i. Mevzuat ve içtihatlar;
- ii. Nutuklar;
- iii. Temsil serbestisi;
- iv. Eğitim ve öğretim için seçme ve toplama eserler;
- v. İktibas serbestisi;
- vi. Gazete münderecatı;
- vii. Haber;

mevcut olması halinde eser sahibinin mali hakları genel menfaat olması sebebiyle sınırlandırılabilir.

**c. Özel Menfaat:**

FSEK 38-41. maddelerinde özel menfaat halleri sayılmıştır. Bu hallerin;

- i. Şahsen kullanma;
- ii. Kopya ve teşhir;
- iii. Umuma açık mahallerde eser, icra, fonogram, yapım ve yayınların kullanılması;

mevcut olması halinde eser sahibinin mali hakları sınırlandırılabilir ve eser sahibi bir itirazda bulunamayacaktır.

d. Hükümete tanınan yetkiler:

FSEK 42-57 maddelerinde hükümete tanınan yetkiler düzenlenmiştir. Kanun kapsamında sayılan haller şunlardır:

- i. Meslek birliklerinin kurulması, yükümlülükleri ve tarife tespitinin yapılması ve denetlenmesi;
- ii. Eser, icra, fonogram ve yapımların yayınlanmasına ve/veya iletilmesi;
- iii. Fikir ve sanat eserlerinin işaretlenmesi;
- iv. Güzel sanat eserlerinin satış bedellerinden pay verilmesi;
- v. Devletin faydalanması;
- vi. Kamuya mal etmesi.



## ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

### BİLGİSAYAR OYUNLARININ HUKUKEN KORUNMASI

#### 3.1. Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu Kapsamında Korunması

Fikri ve sınai haklara tecavüz halinde çeşitli talepler ve davalar gündeme gelecektir. Hakkın tecavüze uğraması halinde hukuk davası açılabilir, ceza davası açılabilir, ihtiyati tedbir ve gümrüklerde el koyma talebinde bulunabilir, tecavüzün önlenmesinde özel hükümlere başvurabilir ve haksız rekabet hükümlerine başvurabilir.

##### 3.1.1. Hukuk Davaları

Fikri ve sınai haklara ilişkin hukuk davaları olarak; FSEK 15/3. maddesi uyarınca “Eser Sahibinin Tespiti Davası”, 66 vd. maddeleri uyarınca “Tecavüzün Men’i ve Ref’i Davası” ve 70. maddesi uyarınca “Tazminat Davası” açılması mümkündür.

##### 3.1.1.1. Eser Sahibinin Tespiti Davası

FSEK 15/3. maddesi uyarınca;

*“Bir eserin kimin tarafından vücuda getirildiği ihtilafli ise, yahut her hangi bir kimse eserin sahibi olduğunu iddia etmekte ise, hakiki sahibi, hakkının tesbitini mahkemeden isteyebilir.”*

hükmü düzenlenmiştir. Eseri meydana getirdiği iddia eden kişi bu tespit davasını açmaya yetkili kişidir. Ancak menfaatlerinin olması halinde mirasçıları da dava açabileceklerdir.<sup>231</sup> Eser sahipliğinin tespiti davası iki halin varlığı halinde açılabilir. Bunlarda ilkinde eserin sahibinin kim olduğu belli değildir; ihtilaflıdır.<sup>232</sup> İkincisinde ise

---

<sup>231</sup> Karasu & Suluk & Naı, s.141.

<sup>232</sup> Yargıtay 11. Hukuk Dairesi E. 2002/12150, K. 2003/4659 ve T. 08.05.2003 (Erdil, *İçtihatlı ve Gerekçeli Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu Şerhi*. s.480.). “...davalı tarafın davacı yazarların eserlerini aynen kopyalayıp başka bir yazar adı ile bastırdıkları ve ders kitabı olarak Bakanlıktan onay aldıkları, bu itibarla dava konusu kitabın 5846 sayılı Yasa ve dosya kapsamı çerçevesinde eser sahibinin davacı yazarlar olduğu gerekçesiyle, davacıların mali haklar ve manevi tazminat istemlerinin kısmen kabulü ile davalılar tarafından yayınlanan “LİSE 1 KİMYA” adlı kitabın eser sahibinin davacı yazar olduğunun tespitine, eser üzerine davacı yazarların isimlerinin dercedilmesine...”

eser sahibi vardır ancak başka bir kişi eserin sahibi olduğunu iddia etmektedir.<sup>233</sup> Eser sahiplerinin eser sahibi olmadığı yönünde menfi tespit davasının açılacağı husus ise tartışmalıdır. Doktrinde açılacağı<sup>234</sup> savunanlar olduğu kadar açılmayacağını<sup>235</sup> savunanlar da bulunmaktadır.

Bilgisayar oyunları açısından eser sahibinin tespiti davası değerlendirildiğinde ise madde kapsamına giren durumların söz konusu olması halinde bu tespit davası açılacaktır. Günümüzde birçok ürünün internet yoluyla kaçırılması vb. durumların söz konusu olması nedeniyle bilgisayar oyunlarında bu durumun karşılanması halinde de eser sahibinin tespiti davası açılacaktır.

### 3.1.1.2. Tecavüzün Men'i ve Ref'i Davası

Tecavüzün men'i davası, henüz var olmayan ancak olma tehlikesi olan tecavüzün veya var olan tecavüzün devamının önlenmesi amacıyla (m.69)<sup>236</sup>; tecavüzün ref'i davası, mevcut olan tecavüzün ve sonuçlarının ortadan kaldırılması amacıyla açılan davadır (m.66)<sup>237</sup>.<sup>238</sup> Bu davaların açılmasında hakkın manevi ya da mali hak olmasında bir fark bulunmamaktadır. Her iki halde de tecavüzün önlenmesi ve kaldırılması amacıyla dava açılacaktır.

Tecavüzün ref'i davası açılabilmesi için; i) devam eden bir tecavüz eyleminin bulunması, ii) eylemin objektif olarak hukuka aykırı olması ve iii) davalının eylemi ile

---

<sup>233</sup> Erdil, *İçtihatlı ve Gerekçeli Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu Şerhi*. s.480.

<sup>234</sup> Ayiter, s.119.

<sup>235</sup> Tekinalp, s.293.

<sup>236</sup> "Madde 69 – Mali veya manevi haklarında tecavüz tehlikesine maruz kalan eser sahibi muhtemel tecavüzün önlenmesini dava edebilir. Vakı olan tecavüzün devam veya tekrarı muhtemel görülen hallerde de aynı hüküm caridir.

66 ncı maddenin ikinci, üçüncü ve dördüncü fıkralarının hükümleri burada da uygulanır."

<sup>237</sup> "Madde 66 – Manevi ve mali hakları tecavüze uğrayan kimse tecavüz edene karşı tecavüzün ref'ini dava edebilir.

Tecavüz, hizmetlerini ifa ettikleri sırada bir işletmenin temsilcisi veya müstahdemleri tarafından yapılmışsa işletme sahibi hakkında da dava açılabilir.

Tecavüz edenin veya ikinci fıkrada yazılı kimselerin kusuru şart değildir.

Mahkeme, eser sahibinin manevi ve mali haklarını, tecavüzün şumulunu, kusurun olup olmadığını, varsa ağırlığını ve tecavüzün ref'i halinde tecavüz edenin dışarı olması muhtemel zararları takdir ederek halin icabına göre tecavüzün ref'i için lüzumlu göreceği tedbirlerin tatbikine karar verir."

<sup>238</sup> Karasu & Suluk & Nal, s.142.

tecavüz sonucu arasında illiyet bağı bulunması gerekmektedir.<sup>239</sup> Ayrıca tecavüzün ref'i davası açılabilmesi için eylemin yapılmasında kusurlu olunması veya bir zararın meydana gelme şartı bulunmamaktadır<sup>240</sup>:

*“Manevi hakları tecavüze uğrayan eser sahibi veya yasanın 19.maddesinde sayılı kişiler FSEK 70/1.maddesi uyarınca manevi tazminat davası açabilirler. Dava açılabilmesi için eser sahibine ait manevi hakların ihlal edilmesi yeterli olup karşı tarafın kusuru aranmaz. Manevi hakka hangi halde tecavüz bulunduğu FSEK 67 nci madde gösterilmiştir. Somut olayda davacı, şiirin okunma tarzı ve şiiri canlandıran Sibel Canın davranışlarının eser sahibinin kişilik haklarına tecavüz ettiğini ileri sürerek manevi tazminat talep etmiştir. Dosyada mevcut kaset çözümü ve bilirkişi raporunda şairin adından programda övgüyle bahsedilip, eser sahibi ve esere yönelik küçük düşürücü söz, şöhret ve itibarını zedeleyici tavrın bulunmadığı anlaşıldığından B.K.49. maddesinde yazılı eser sahibinin kişilik haklarına saldırı sözkonusu olmadığından direnme kararının, bu gerekçelerle bozulması gerekir.”<sup>241</sup>*

Tecavüzün men'i davası açılabilmesi için i) telif haklarına tecavüz tehlikesi olması, ii) davalının muhtemel eyleminin hukuka aykırı olması ve iii) davalının eylemi ile tecavüz tehlikesi arasında illiyet bağı bulunması gerekmektedir.<sup>242</sup> Tecavüzün men'i davasında da tecavüzün ref'i davasında olduğu davalının kusurunun bulunması veya zararın meydana gelmesi aranmamaktadır.

Hakkı ihlal eden eser sahibinin tecavüzün tespitine ilişkin dava açıp açamayacağı hususunda FSEK'te bir düzenleme bulunmamakla birlikte genel hükümlere göre tespit davası açmasında bir engel bulunmamaktadır.<sup>243</sup>

Manevi hakkına tecavüz edilen eser sahibi FSEK hükümlerine göre;

---

<sup>239</sup> Yavuz & Alica & Mardıvan, s.1934-1939.

<sup>240</sup> Erdil, *İçtihatlı ve Gereççeli Fikirve Sanat Eserleri Kanunu Şerhi*. s.1140.

<sup>241</sup> Yargıtay Hukuk Genel Kurulu E. 2002/11-283, K. 2002/340 ve T. 1.5.2002 (Kazancı İçtihat Bankası).

<sup>242</sup> Yavuz & Alica & Mardıvan, s.2095-2099.

<sup>243</sup> Karasu & Suluk & Nal, s.142.

- i. Eserin deęiřtirilmiř Őeklinde çoęaltılması, temsili ve yayımı halinde yayımın men edilmesi ve çoęaltılmıř nūshalarındaki deęiřikliklerin dūzeltmesini veya eski hale getirilmesini;
- ii. Deęiřiklięin gazete, dergi veya radyo vb. yollarla yayımlanması halinde masrafları tecavūz edene ait olmak ũzere aynı yollarla eserin deęiřtirilmiř Őekilde yayımlanmasını;
- iii. Gūzel sanat eserlerinde eser sahibinin asıldaki deęiřiklięin kendisi tarafından yapılmadıęını veya eserdeki adının kaldırılmasını yahut deęiřtirilmesini;
- iv. Eski halin iadesi mūmkūn ise eski hale getirilmesini;
- v. İlerde bahsedileceęi ũzere tazminat;

talebinde bulunabilecektir.

Mali hakkına tecavūz edilen eser sahibi ise FSEK hūkūmlerine gōre;

- i. İzensiz çoęaltılan kopyaların ve çoęaltmaya yarayan film, kalıp vb. araçların imhasını;
- ii. Bu film, kalıp vb. araçların kendine teslim edilmesini;
- iii. Tespit edilecek rayiç bedelin yahut sōzleşme olması durumunda sōzleşme bedelinin ũç kat fazlasını;
- iv. İlerde bahsedileceęi ũzere tazminat;

talep edebilecektir.

### **3.1.1.3. Tazminat Davası**

FSEK 70. maddesi uyarınca maddi ve manevi hakları ihlal edilen eser sahibinin tazminat hakkı Őu Őekilde dūzenlenmiřtir:

*“Manevi hakları haleldar edilen kiři, uęradıęı manevi zarara karřılık manevi tazminat ųdenmesi için dava açaabilir. Mahkeme, bu para yerine veya bunlara ek olarak bařka bir manevi tazminat Őekline de hūkmedebilir.*

*Mali hakları haleldar edilen kimse, tecavüz edenin kusuru varsa haksız fiillere mütaallik hükümler dairesinde tazminat talep edebilir.*

*Birinci ve ikinci fıkralardaki hallerde, tecavüze uğrayan kimse tazminattan başka temin edilen karın kendisine verilmesini de isteyebilir. Bu halde 68 inci madde uyarınca talep edilen bedel indirilir.”*

Maddede açıkça düzenlendiği üzere manevi veya mali hakkına halel gelen eser sahibinin tazminat talebinde bulunacağı belirtilmiştir.<sup>244</sup> Manevi tazminat davası açılabilmesi için; i) manevi hakka yönelik tecavüz eylemi gerçekleştirilmiş olması, ii) tecavüzün hukuka aykırı olması, iii) manevi zararın doğmuş olması, iv) mütecevazinin kusurlu olması ve v) zarar ile tecavüz eylemi arasında illiyet bağı olması gerekmektedir.<sup>245</sup> Ancak mali haklarına halel gelen eser sahibinin maddi tazminat talebi; kusur ve haksız fiilin değerlendirilmesi ile birlikte TBK'nın genel hükümleri çerçevesinde incelenecektir.

Manevi yahut mali haklarına halel gelen eser sahibi maddi ve manevi tazminatın yanında var ise temin edilen karın kendisine verilmesini talep edebilecektir. Ancak 68. madde uyarınca rayiç bedelin ya da sözleşme bedelinin üç katına kadar olan bedelin alınması durumunda bu bedel mahsup edilerek kar eser sahibine verilecektir.

#### **3.1.1.4. Hukuk Davalarının Genel Özellikleri**

Hukuk davalarını hakkına halel getirilen ya da halel getirilme tehlikesi bulunan eser sahibi, mirasçuları, hakların kullanılma yetkisi verilen hak sahipleri, mirasçuları ve meslek birlikleri dava açmaya yetkilidirler. Açılacak dava ise tecavüz eylemini gerçekleştiren ya da gerçekleştirme ihtimali olan kişilere ve eğer yayım yoluyla yapılmış ise yayımı yapan kuruluşlara karşı açılacaktır.<sup>246</sup>

Açılacak davalarda yetkili mahkeme HMK 6. maddesi uyarınca davalının ikametgâh adresinin bulunduğu ve haksız fiilin gerçekleştiği yer mahkemesidir. Ancak FSEK 66. Maddesi ile genel yetki kuralına ek olarak tecavüzün ref'i ve men'i davalarının eser

---

<sup>244</sup> Öztan, s..667.

<sup>245</sup> Yavuz & Alica & Mardıvan, s.2119-2126.

<sup>246</sup> Yavuz & Alica & Mardıvan, s.1858-1932.

sahibinin ikametgâh adresi yer mahkemesinde açılacağı belirlenmiştir. Görevli mahkeme ise ihtisas mahkemeleridir.<sup>247</sup>

### 3.1.2.Ceza Davaları

FSEK kapsamında ceza davaları 71 vd. maddelerinde düzenlenmiştir. Bu kanun uyarınca sayılan suçlardan dolayı soruşturma ve kovuşturma işlemlerinin yürütülmesi şikâyete tabidir ve ilgililer şikayetlerini Cumhuriyet Başsavcılığına vermesi gerekmektedir. Şikâyet başvurusu, manevi ve mali hak sahipleri veya meslek birlikleri tarafından yapılabilecektir. Millî Eğitim Bakanlığı, Kültür ve Turizm Bakanlığı yetkilileri başta olmak üzere ilgili gerçek ve tüzel kişiler tarafından eser üzerinde manevi ve mali hak sahibi kişiler şikayet haklarını süresi içerisinde kullanabilmeleri için haberdar edilirler. FSEK 71/1. maddesi uyarınca; bir eseri, icrayı, fonogramı veya yapımı hak sahibinin yazılı izni olmaksızın; i) işleyen, ii) temsil eden, iii) çoğaltan, iv) dağıtan, v) her türlü işaret ses veya görüntü nakline yarayan araçlarla umuma ileten, vi) yayımlayan ya da hukuka aykırı olarak işlenen veya çoğaltılan eserleri satışa arz eden, satan, kiralamak veya ödünç vermek suretiyle ya da sair şekilde yayan, vii) ticari amaçla satın alan veya ihraç eden, viii) kişisel kullanım amacı dışında elinde bulunduran ya da depolayan kişiler cezalandırılır.<sup>248 249</sup>

---

<sup>247</sup> Karasu & Suluk & Nal, s.145.

<sup>248</sup> "Bu Kanunda koruma altına alınan fikir ve sanat eserleriyle ilgili manevi, mali veya bağlantılı hakları ihlal ederek:

1. Bir eseri, icrayı, fonogramı veya yapımı hak sahibi kişilerin yazılı izni olmaksızın işleyen, temsil eden, çoğaltan, değiştiren, dağıtan, her türlü işaret, ses veya görüntü nakline yarayan araçlarla umuma ileten, yayımlayan ya da hukuka aykırı olarak işlenen veya çoğaltılan eserleri satışa arz eden, satan, kiralamak veya ödünç vermek suretiyle ya da sair şekilde yayan, ticarî amaçla satın alan, ithal veya ihraç eden, kişisel kullanım amacı dışında elinde bulunduran ya da depolayan kişi hakkında bir yıldan beş yıla kadar hapis veya adlî para cezasına hükmolunur.

2. Başkasına ait esere, kendi eseri olarak ad koyan kişi altı aydan iki yıla kadar hapis veya adlî para cezasıyla cezalandırılır. Bu fiilin dağıtmak veya yayımlamak suretiyle işlenmesi hâlinde, hapis cezasının üst sınırı beş yıl olup, adlî para cezasına hükmolunamaz.

3. Bir eserden kaynak göstermeksizin iktibasta bulunan kişi altı aydan iki yıla kadar hapis veya adlî para cezasıyla cezalandırılır.

4. Hak sahibi kişilerin izni olmaksızın, alenileşmemiş bir eserin muhtevası hakkında kamuya açıklamada bulunan kişi, altı aya kadar hapis cezası ile cezalandırılır.

5. Bir eserle ilgili olarak yetersiz, yanlış veya aldatıcı mahiyette kaynak gösteren kişi, altı aya kadar hapis cezası ile cezalandırılır.

6. Bir eseri, icrayı, fonogramı veya yapımı, tanınmış bir başkasının adını kullanarak çoğaltan, dağıtan, yayan veya yayımlayan kişi, üç aydan bir yıla kadar hapis veya adlî para cezasıyla cezalandırılır."

<sup>249</sup> Erdil, *İçtihatlı ve Gerekçeli Fikirve Sanat Eserleri Kanunu Şerhi*. s.1400.

### 3.1.3. İhtiyati Tedbirler ve Gümrüklerde El Koyma

FSEK 77. maddesinde belirtildiği üzere; esaslı bir zararın veya ani bir tehlikenin yahut emrivakilerin önlenmesi için veya herhangi bir sebepten zaruri halin olması, bu halin kuvvetli delillerle mahkeme sunulması ve mahkemece iddiaların kuvvetle muhtemel görülmesi halinde; İcra ve İflas Kanunu ve Gümrük Kanunu hükümleri uyarınca tedbir kararı ile muhafaza altına alınmasına karar verilebilir. Bu talep dava açılırken veya sonrasında ileri sürülebilecektir. Gümrüklerde yapılabilecek işlemler ürünlere el konulma işlemidir. Bunun yanında, FSEK 77/1. maddesi uyarınca mahkemece verilebilecek ihtiyati tedbir çeşitleri şunlardır:

- i. *Hakkı ihlal eden tarafa bir işin yapılmasını veya yapılmamasını emretme,*
- ii. *İşin yapıldığı yerin kapatılması veya açılmasını emretme,*
- iii. *Bir eserin çoğaltılmış nüshalarının veya hasren onun imale yarayan kalıp ve buna benzer sair çoğaltma vasıtalarının ihtiyati tedbir yolu ile muhafaza altına alınmasına karar verme.<sup>250</sup>*

### 3.1.4. Haklara Tecavüzün Önlenmesi

Kanun koyucu FSEK 81. maddesi ile tecavüzün meydana gelmesinden önce önleyici tedbir olarak düzenlemiştir. Bu maddeye göre musiki ve sinema eserlerinin çoğaltılmış nüshaları ile süreli olmayan yayınlarına bandrol yapıştırılması zorunluluğu getirilmiştir. Bandrollerin üretimi ve satışı da Bakanlık ve Bakanlıkça belirlenen meslek birlikleri tarafından yapılmaktadır.

Kanun kapsamında bandrolsüz olarak eserin çoğaltılıp satışa arz edilmesi, satılması, dağıtılması veya ticari amaçla satın alınması ya da kabul edilmesi suç olarak sayılmış ve karşılığında hapis ve adli para cezası öngörülmüştür:

*"Bandrolsüz CD satmak suçundan açılan kamu davasında; 5326 sayılı Kabahatler Yasası'nın 24. maddesinde; "Kovuşturma konusu fiilin kabahat oluşturduğunun anlaşılması halinde mahkeme tarafından idari yaptırım kararı verilir." hükmü uyarınca atılı eylem ister adli yaptırımı gerektiren suç, isterse idari yaptırımı gerektiren kabahat*

<sup>250</sup> Erdil, *İçtihatlı ve Gerekçeli Fikirve Sanat Eserleri Kanunu Şerhi*. s.1533.

*oluştursun, her iki halde de yargılama yaparak kovuşturma konusu fiili değerlendirme ve gerektirdiği yaptırımı belirleme görevi adli merciye aittir.*

*Bandrolsüz CD satmak suçundan açılan kamu davası sonunda Bakırköy 1. Çocuk Mahkemesi yüklenen eylemin 3257 sayılı Sinema, Video ve Müzik Eserleri Kanununun 9. maddesi delaletiyle 12. maddesi kapsamında kaldığı gerekçesiyle mahkemenin görevsizliğine ve dosyanın Güngören Belediye Başkanlığına gönderilmesine karar vermiştir.*

*Güngören Belediye Encümeni de; sanığın eyleminin 5846 sayılı Yasanın 81/7-9-a maddesi kapsamında kaldığından bahisle karşı görevsizlik kararı vermiştir.*

*KARAR: Çözümü gereken uyuşmazlık, somut olayda sanığa yüklenen eylemle ilgili yaptırım uygulama hususunda Bakırköy 1. Çocuk Mahkemesinin mi yoksa, Güngören Belediye Encümeninin mi görevli olduğunun belirlenmesi hususunda toplanmaktadır.*

*Yargıtay Ceza Genel Kurulunun 10.05.2005 gün ve 51-47 sayılı kararında ayrıntılı olarak açıklandığı üzere;*

*1- Devlet sistemimiz içinde yer alan il ve ilçe idare kurulları, en büyük mülki amirlikler, belediye makamları, gümrük komisyonları, orman işletme şeflikleri gibi makamlar, yargı mercii olmadıkları halde, yaptırım uygulama bakımından kendilerine kısmen kaza yetkisi verilmiş makamlardan olmaları nedeniyle, adli yargı mercii olan genel mahkemeler ile kaza yetkisini haiz bu makamlar arasında çıkabilecek görev ve yetki uyuşmazlıkları, merci belirleme suretiyle çözme görevinin, 1684 sayılı Yasanın 1. maddesi uyarınca Ceza Genel Kuruluna ait olması gerekmesine,*

*2- Somut olayda, Bakırköy C.Başsavcılığınca 04.10.2004 gün ve 57529-16939 sayılı iddianame ile, sanığın seyyar tezgahında bandrolsüz CD satarken görevlilerce tespit edildiği iddiasıyla 5846 sayılı Yasanın 81 ve TCY.nın 55/3. maddeleri uyarınca cezalandırılması istemi ile kamu davası açılmıştır.*

*Yerel Mahkemece görevsizlik kararında dayanılan, 3257 sayılı Video ve Müzik Eserleri Yasasının "İdari Ceza" başlıklı 12. maddesi, "9 uncu madde hükmüne aykırı olarak işletme belgesiz veya bandrolsüz ve özel işaretli eserlerin ve kopyalarının her biri için belediyelerce 10.000 lira para cezası tahsil edilir..."<sup>251</sup>*

<sup>251</sup> Yargıtay Ceza Genel Kurulu E. 2007/72, K. 2007/74 ve T. 27.3.2007 (Kazancı İçtihat Bankası).



Bu kanun kapsamında kaçak olarak bandrolsüz olarak satılan kitap; oyun, film ve müzik DVD ve CD'leri vb. taşıyıcı materyallerin satılması yasaklanmış olup; bandrol olmadığı hallerde ürünlerin orijinal olup olmadığına bakılmaksızın ürünler toplatılmaktadır. Bu sayede kaçak yollarla üretilen ve satılan ürünler yasaklanarak hak sahibinin hakları önleyici tedbirler ile korunması amaçlanmıştır.

### **3.1.5.Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu Kapsamında Haksız Rekabet Hükümleri**

FSEK 83 ve 84. maddeleri uyarınca eserin unsurları arasında sayılan ancak FSEK'te belirlenen hükümlerce korumanın eksik kaldığı hallerde Türk Ticaret Kanunu haksız rekabet hükümlerine atıf yapılmıştır. Bu düzenlemeler şu şekildedir:

*“Madde 83 – Bir eserin ad ve alametleri ile çoğaltılmış nüshaların şekilleri, itibasa meydana verebilecek surette diğer bir eserde veya çoğaltılmış nüshalarında kullanılamaz.*

*1 inci fıkra hükmü umumen kullanılan ve ayırt edici bir vasfı bulunmayan ad, alamet ve dış şekiller hakkında uygulanmaz.*

*Bu maddenin uygulanması kanunun 1 inci, 2 nci ve 3 üncü bölümlerindeki şartların tahakkukuna bağlı değildir.*

*Basın Kanununun 14 üncü maddesinin mevkuat adları hakkındaki hükmü mahfuzdur.*

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

*Madde 84 – Bir işareti, resim veya sesi, bunları nakle yarayan bir alet üzerine tesbit eden veya ticari maksatlarla haklı olarak çoğaltan yahut yayan kimse, aynı işaretin, resmin veya sesin 3 üncü bir kişi tarafından aynı vasıttan faydalanılmak suretiyle çoğaltılmasını veya yayımlanmasını men edebilir.*

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

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

Görüldüğü üzere eserin ad ve alametleri ile eser niteliğindeki işaret, resim veya sesin ticari amaçla kullanılması halinde haksız rekabet hükümlerine atıf yapılmıştır. Eser

niteliğinde olmayan bu işaretler eserin bir parçası olması halinde haksız rekabet hükümlerince korunacaktır. Bu işaretler üzerinde eser sahibinin mali haklarından çok kişilik haklarından doğan fer'i hak ve manevi hak niteliğinde olacaktır. Bu nedenle rekabet hükümlerince korunmaktadır.<sup>252</sup>Nitekim Yargıtay da madde uyarınca bu işaretleri eser sahibinin FSEK'ten kaynaklı hakları kapsamında değil rekabet hükümleri kapsamında korunacağına hükmetmiştir:

*"Mahkemece, iddia, savunma ve toplanan kanıtlar, benimsenen bilirkişi raporu doğrultusunda her iki şirketin aynı konuda ticari faaliyette bulunarak aynı ürünü ürettikleri, davacının "Betopan Çimentolu Yonga Levha", davalının ise "Beyopan Çimentolu Yonga Levha" adıyla broşür bastırdıkları, anlatım ve görsel olarak büyük benzerlikler bulunduğu, davacının broşürünün orijinal ve hiçbir kaynaktan kopye edilmemiş bir eser niteliğinde olduğu, 5846 sayılı Yasa'nın 83.maddesinde bir eserin alametleri, şekillerinin iltibasa meydan verebilecek surette diğer bir eserde kullanılamayacağı, aksi halde haksız rekabet hükümlerinin uygulanacağını öngörüldüğü, davalı şirketin taklit broşür bastırarak broşürler arasında iltibas yarattığından bu eylemin TTK.nun 57/5.maddesi kapsamında ve haksız rekabet niteliğinde olduğu gerekçeleriyle, davanın kabulüne karar verilmiştir."<sup>253</sup>*

Bu sayede hak sahibinin hakkının korunması amaçlanmıştır. Bu hükümler yazının devam eden kısımlarında ayrıntılı olarak incelenecektir.

### **3.2. Sınai Mülkiyet Kanunu Kapsamında Korunması**

6769 sayılı Sınai Mülkiyet Kanunu'nun ilk maddesinde;

*"Bu Kanunun amacı; marka, coğrafi işaret, tasarım, patent, faydalı model ile geleneksel ürün adlarına ilişkin hakların korunması ve bu suretle teknolojik, ekonomik ve sosyal ilerlemenin gerçekleştirilmesine katkı sağlamaktır.*

*Bu Kanun; marka, coğrafi işaret, tasarım, patent, faydalı model ile geleneksel ürün adlarına ilişkin başvuruları, tescil ve tescil sonrası işlemleri ve bu hakların ihlaline dair hukuki ve cezai yaptırımları kapsar."*

hükmü düzenlenerek Kanun kapsamında korunan haklar sayılmıştır.

<sup>252</sup> Erdil, *İçtihatlı ve Gerekçeli Fikirve Sanat Eserleri Kanunu Şerhi*. s.1673.

<sup>253</sup> Yargıtay 11. Hukuk Dairesi E. 2000/3250, K. 2000/4072 ve T. 11.05.2000 (Kazancı İçtihat Bankası).

Bilgisayar oyunları açısından değerlendirildiğinde ise oyunlarında Kanun kapsamında sayılan hak kapsamına girmesi halinde artık bu Kanun kapsamındaki korumalardan faydalanacağıdır.

### 3.2.1.Marka Hakkı

Daha önce Mülga 556 Sayılı Markalar Hakkında KHK ile korunan markalar SMK'nın yürürlüğe girmesi ile SMK kapsamında 4-32 maddelerinde koruma altına alınmıştır. SMK'nın 4. maddesi uyarınca markanın nelerden oluştuğu şu şekilde düzenlenmiştir:

“Marka, bir teşebbüsün mallarının veya hizmetlerinin diğer teşebbüslerin mallarından veya hizmetlerinden ayırt edilmesini sağlaması ve marka sahibine sağlanan korumanın konusunun açık ve kesin olarak anlaşılmasını sağlayabilecek şekilde sicilde gösterilebilir olması şartıyla kişi adları dâhil sözcükler, şekiller, renkler, harfler, sayılar, sesler ve malların veya ambalajlarının biçimi olmak üzere her tür işareten oluşabilir.”

Kanun hükmüne göre bir marka hakkından bahsedilebilmesi için;<sup>254</sup>

- Bir işaretin bulunması gerekmektedir. Bu işaret kişi adları dahil sözcükler, şekiller, renkler, harfler, sayılar, sesler ve malların veya ambalajlarının biçimi olmak üzere her türlü işaret olabilecektir.
- Bu işaretin marka sahibine sağlanan korumanın konusunun açık ve kesin olarak anlaşılmasını sağlayabilecek şekilde sicilde gösterilebilir olması gerekmektedir.
- Bu işaret ayırt edicilik özelliğini taşıması gerekmektedir.


Doktrinde bu işaretlerin hangi duyulara hitap etmesi gerekmekte olduğu tartışmalı olmakla birlikte çizimle ya da benzer biçimde ifade edilebilenler marka olarak tescil edilebilecektir.<sup>255</sup>

<sup>254</sup> Güneş, İ. *Uygulamada Fikri ve Sınai Mülkiyet Hakları ve Haksız Rekabet Davaları*. Ankara: Seçkin Yayıncılık, 2018, s.134-135.

<sup>255</sup> Kaya, A. *Marka Hukuku*. İstanbul: Seçkin Yayıncılık, 2004, s.17.

Bilgisayar Oyunları açısından değerlendirildiğinde ise Bilgisayar Oyunlarının Marka olarak tescil edildiği durumlarda bilgisayar oyunlarının isimleri, logoları, bilgisayar oyun yapım şirketlerinin isimleri, logoları vb. şekiller oyun sahipleri tarafından marka olarak tescil edilebilmektedir (Tablo-1). Dolayısıyla SMK kapsamında marka olarak koruma altında olacaktır.

Tablo 3.1. "EA GAMES" markası tescili<sup>256</sup>

Marka Adı	Şekil	Marka Sahibi	Tescil Edildiği Sınıflar	Koruma Tarihi
ea games şekil		ELECTRONIC ARTS INC.	09/16/28	13.09.2000
ea games	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS INC.	09/16/28	13.09.2000

Markaların korunması ancak tescil ile yapılabilecektir (SMK m.7/1). Markaların ne şekilde korunacağı hususu SMK'da şu şekilde düzenlenmiştir:

1. Marka sahibi, markasının haksız kullanımını önleme hakkına sahiptir (SMK m.7/2).<sup>257</sup>
2. Marka sahibi, SMK m.7/2'de sayılan hallerin oluşması ve işaretin ticaret alanın kullanılması halinde, işaretin şu alanlarda kullanımını yasaklama talebinde bulunma hakkını haizdir (SMK m.7/3):

<sup>256</sup>TÜRK PATENT [https://online.turkpatent.gov.tr/trademark-search/pub/trademark\\_result;jsessionid=B6725F6DCA15AF5C0FA5E5C729246EAD#trademark\\_result](https://online.turkpatent.gov.tr/trademark-search/pub/trademark_result;jsessionid=B6725F6DCA15AF5C0FA5E5C729246EAD#trademark_result) (Erişim Tarihi: 14.12.2019)

<sup>257</sup> Bu talep için haksız fiil teşkil edecek şu fiillerin oluşması gerekmektedir:

*"a) Tescilli marka ile aynı olan herhangi bir işaretin, tescil kapsamına giren mal veya hizmetlerde kullanılması.*

*b) Tescilli marka ile aynı veya benzer olan ve tescilli markanın kapsadığı mal veya hizmetlerle aynı veya benzer mal veya hizmetleri kapsayan ve bu nedenle halk tarafından tescilli marka ile ilişkilendirilme ihtimali de dâhil karıştırılma ihtimali bulunan herhangi bir işaretin kullanılması.*

*c) Aynı, benzer veya farklı mal veya hizmetlerde olmasına bakılmaksızın, tescilli marka ile aynı veya benzer olan ve Türkiye'de ulaştığı tanınırlık düzeyi nedeniyle markanın itibarından haksız bir yarar elde edecek veya itibarına zarar verecek veya ayırt edici karakterini zedeleyecek nitelikteki herhangi bir işaretin haklı bir sebep olmaksızın kullanılması."*

- a) İşaretin, mal veya ambalajı üzerine konulması.
- b) İşareti taşıyan malların piyasaya sürülmesi, teslim edilebileceğinin teklif edilmesi, bu amaçlarla stoklanması veya işaret altında hizmetlerin sunulması ya da sunulabileceğinin teklif edilmesi.
- c) İşareti taşıyan malın ithal ya da ihraç edilmesi.
- ç) İşaretin, teşebbüsün iş evrakı ve reklamlarında kullanılması.
- d) İşareti kullanan kişinin, işaretin kullanımına ilişkin hakkı veya meşru bağlantısı olmaması şartıyla işaretin aynı veya benzerinin internet ortamında ticari etki yaratacak biçimde alan adı, yönlendirici kod, anahtar sözcük ya da benzeri biçimlerde kullanılması.
- e) İşaretin ticaret unvanı ya da işletme adı olarak kullanılması.
- f) İşaretin hukuka uygun olmayan şekilde karşılaştırmalı reklamlarda kullanılması.

3. Marka sahibi, markasının izinsiz olarak kullanılması nedeniyle tazminat davası açma hakkına sahiptir (SMK m.7/4).<sup>258</sup>
4. Marka sahibi, kendi markasının yahut benzerinin başkası tarafından tescil talebinde bulunduğunu öğrenmesi halinde tescil işlemleri tamamlanmadan iltibas sebebiyle Türk Patent ve Marka Kurumu'na tescilin iptali başvurusunda bulunabilir (SMK m.26).
5. Marka sahibi, kendi markasının yahut benzerinin başkası tarafından Türk Patent ve Marka Kurumu nezdinde tescil ettirmesi halinde iltibas sebebiyle hükümsüzlük davası açabilir (SMK m.25).

### 3.2.2. Tasarım Hakkı

Tasarımlar, SMK kapsamında 55 ile 81. maddeleri arasında koruma altına alınmıştır. SMK 55. maddesi uyarınca Kanun kapsamına giren tasarımlar "ürünün tümü veya bir parçasının ya da üzerindeki süslemenin çizgi, şekil, biçim, renk, malzeme veya yüzey dokusu gibi özelliklerinden kaynaklanan görünümü" olarak tanımlanmıştır. Ancak tasarımın SMK kapsamında korunabilmesi için tasarımın yeni ve ayırt edici nitelikte

---

<sup>258</sup> SMK m.7/4, 2.cümle "Ancak marka başvurusunun Bültende yayımlanmasından sonra gerçekleşen ve marka tescilinin ilan edilmiş olması hâlinde yasaklanması söz konusu olabilecek fiiller nedeniyle başvuru sahibi, tazminat davası açmaya yetkilidir. Mahkeme, öne sürülen iddiaların geçerliliğine ilişkin olarak tescilin yayımlanmasından önce karar veremez."



Üretilen tasarımların, FSEK hükümleri çerçevesinde eser olarak değerlendirilmesi durumu söz konusu ise ürün SMK'nın yanında FSEK hükümlerince de ayrıca bir koruması bulunmaktadır (SMK m. 58/3). Kanun Koyucu çift taraflı bir korumayı mümkün kılmış, tasarım sahibini şartları taşıması halinde eser sahibi olarak da korunabileceği hükmünü getirmiştir.

FSEK kapsamında korumanın nasıl sağlanacağı yukarıda anlatılmıştır. SMK hükümlerince tasarım hakkının koruma kapsamı ve sınırları şu şekilde belirlenmiştir (SMK m. 59):

*“Tasarımdan doğan haklar münhasıran tasarım sahibine aittir. Üçüncü kişiler, tasarım sahibinin izni olmadan koruma kapsamındaki tasarım veya tasarımın uygulandığı ürünü üretmez, piyasaya sunamaz, satamaz, ithal edemez, ticari amaçlı kullanamaz veya bu amaçlarla elde bulunduramaz ya da bu tasarım veya tasarımın uygulandığı ürünle ilgili sözleşme yapmak için öneride bulunamaz.”*

Tasarım sahibi bu madde kapsamında belirlenen hakları bizzat kullanabileceği gibi üçüncü kişilere devredebilir ve lisans verebilir. Bu durumda bu haklar üçüncü kişiler tarafından kullanılabilir. Tasarımcı veya bu üçüncü kişiler tasarım hakkına tecavüz edilmesi halinde bu tecavüzün sona erdirilmesi amacıyla hukuk davası açma hakkına sahiptirler.<sup>262</sup> Bunun yanında hak sahibi kendi tasarımının başkası tarafından tescil edilmesi sebebiyle bu haksız tescilin hükümsüzlüğü başvuru yoluyla da koruması mümkündür (SMK m. 80)<sup>263</sup>.

### **3.3. Haksız Rekabete Göre Oyunun Korunması**

Haksız rekabetten bahsedebilmek için rekabet kavramına açıklık getirilmesi gerekmektedir. Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlüğüne göre rekabet “Aynı amacı güden kimseler arasındaki çekişme, yarışma, yarış” olarak tanımlanmıştır.<sup>264</sup> Benzer

---

<sup>262</sup> Güneş, s.115-117.

<sup>263</sup>“(1) Tasarımın hükümsüzlüğü, ikinci fıkrada sayılan hâller dışında menfaati olanlar tarafından istenebilir.

(2) Tasarımın hükümsüzlüğü, 77 nci maddenin birinci fıkrasının (c) bendine göre sadece önceki hak sahibi; 70 inci ve 73 üncü maddelere göre ise ancak tasarım hakkına sahip kişiler tarafından ileri sürülebilir.”

<sup>264</sup> <https://sozluk.gov.tr> (Erişim Tarihi: 11/12/2019).

bir şekilde 4054 sayılı Rekabetin Korunması Kanunu'nun 3. maddesine göre rekabet "mal ve hizmet piyasalarındaki teşebbüsler arasında özgürce ekonomik kararlar verilebilmesini sağlayan yarışı" olarak tanımlanmıştır. Bu maddeye bağlantılı olarak mal "Ticarete konu olan her türlü taşınır ve taşınmaz eşya" olarak ve hizmet "Bir bedel veya menfaat karşılığında yapılan bedeni, fikri veya her ikisi beraber olan faaliyetler" olarak tanımlanmıştır. Yukarıdaki tanımlarla birlikte değerlendirildiğinde rekabet son ve kısa olarak şu şekilde tanımlanabilir; "bilimsel, siyasal, ekonomik, sanatsal ve benzeri alanlarda rakiplerin önüne geçmek için sarf edilen mücadele ve gayretin ifadesidir".<sup>265</sup>

Rekabetin ise dürüstlük kuralına aykırı olarak kullanılması halinde ise haksız rekabet hükümleri gündeme gelecektir.<sup>266</sup> Ayrıca bu dürüstlük kuralına aykırı fiilin "başkasını (rakibini) sahadan çıkarmak yahut işini zorlaştırmak veya müşteriyi cezbetmek için mal ve hizmetlerini daha iyi göstermeye yarayan araçları kullanmak suretiyle, başkasının iktisadi rekabet hakkını ortadan kaldıran veya sınırlayan hal ve hareketler" kapsamında olması gerekmektedir.<sup>267</sup> FSEK'te haksız rekabet hükümleri yukarıda açıklandığı üzere Kanun'un 83. maddesi ve devamı maddelerinde sayılmış ve çalışmamızın önceki kısımlarında incelenmiştir.<sup>268</sup> Ancak bu başlık altında incelenecek koruma FSEK kapsamında olmayan haksız rekabet hükümlerine ilişkin koruma incelenecektir. Bu nedenle 6102 sayılı Türk Ticaret Kanunu ve 4054 sayılı Rekabetin Korunması Hakkında Kanun hükümlerince inceleme yapılacaktır.

### **3.3.1. Türk Ticaret Kanunu Kapsamında Korunması**

6102 Sayılı Türk Ticaret Kanunu'nda haksız rekabet amacı ve tanımı şu şekilde verilmektedir:

*"MADDE 54- (1) Haksız rekabete ilişkin bu Kısım hükümlerinin amacı, bütün katılanların menfaatine, dürüst ve bozulmamış rekabetin sağlanmasıdır.*

---

<sup>265</sup> Aydın, H. *Türk Ticaret Kanunu'nda Haksız Rekabet Suçları*. Ankara: Yetkin Yayınları, 2008, s.19.

<sup>266</sup> Tarman, Z. D. *Haksız Rekabetten ve Aldatıcı Reklamlardan Doğan Uyuşmazlıklarda Uygulanacak Hukuk*. İstanbul: Beta Yayınları, 2011, s.6.

<sup>267</sup> Tamer, A. *Haksız Rekabet*. Ankara: Adalet Yayınevi, 2011, s.30-31.

<sup>268</sup> 3. Bölüm "1.5. FSEK Kapsamında Haksız Rekabet Hükümleri".



*(2) Rakipler arasında veya tedarik edenlerle müşteriler arasındaki ilişkileri etkileyen aldatici veya dürüstlük kuralına diğer şekillerdeki aykırı davranışlar ile ticari uygulamalar haksız ve hukuka aykırıdır.”*

Bir sonraki maddede ise haksız rekabet halleri “Dürüstlük kuralına aykırı davranışlar, ticari uygulamalar” başlığı altında şekilde sıralanmıştır:

*“MADDE 55- (1) Aşağıda sayılan hâller haksız rekabet hâllerinin başlıcalarıdır:*

*a) Dürüstlük kuralına aykırı reklamlar ve satış yöntemleri ile diğer hukuka aykırı davranışlar ve özellikle;*

*1. Başkalarını veya onların mallarını, iş ürünlerini, fiyatlarını, faaliyetlerini veya ticari işlerini yanlış, yanıltıcı veya gereksiz yere incitici açıklamalarla kötülemek,*

*2. Kendisi, ticari işletmesi, işletme işaretleri, malları, iş ürünleri, faaliyetleri, fiyatları, stokları, satış kampanyalarının biçimi ve iş ilişkileri hakkında gerçek dışı veya yanıltıcı açıklamalarda bulunmak veya aynı yollarla üçüncü kişiyi rekabette öne geçirmek,*

*3. Paye, diploma veya ödül almadığı hâlde bunlara sahipmişçesine hareket ederek müstesna yeteneğe malik bulunduğu zannını uyandırmaya çalışmak veya buna elverişli doğru olmayan meslek adları ve sembolleri kullanmak,*

*4. Başkasının malları, iş ürünleri, faaliyetleri veya işleri ile karıştırılmaya yol açan önlemler almak,*

*5. Kendisini, mallarını, iş ürünlerini, faaliyetlerini, fiyatlarını, gerçeğe aykırı, yanıltıcı, rakibini gereksiz yere kötüleyici veya gereksiz yere onun tanınmışlığından yararlanacak şekilde; başkaları, malları, iş ürünleri veya fiyatlarıyla karşılaştırmak ya da üçüncü kişiyi benzer yollardan öne geçirmek,*

*6. Seçilmiş bazı malları, iş ürünlerini veya faaliyetleri birden çok kere tedarik fiyatının altında satışa sunmak, bu sunumları reklamlarında özellikle vurgulamak ve bu şekilde müşterilerini, kendisinin veya rakiplerinin yeteneği hakkında yanıltmak; şu kadar ki, satış fiyatının, aynı çeşit malların, iş ürünlerinin veya faaliyetlerinin benzer hacimde alımında uygulanan tedarik fiyatının altında olması hâlinde yanıltmanın varlığı karine olarak kabul olunur; davalı, gerçek tedarik fiyatını ispatladığı takdirde bu fiyat değerlendirmeye esas olur,*

*7. Müşteriyi ek edimlerle sunumun gerçek değeri hakkında yanıltmak,*

*8. Müşterinin karar verme özgürlüğünü özellikle saldırgan satış yöntemleri ile sınırlamak,*

*9. Malların, iş ürünlerinin veya faaliyetlerin özelliklerini, miktarını, kullanım amaçlarını, yararlarını veya tehlikelerini gizlemek ve bu şekilde müşteriyi yanıltmak,*

10. Taksitle satım sözleşmelerine veya buna benzer hukuki işlemlere ilişkin kamuya yapılan ilanlarda unvanını açıkça belirtmemek, peşin veya toplam satış fiyatını veya taksitle satımdan kaynaklanan ek maliyeti Türk Lirası ve yıllık oranlar üzerinden belirtmemek,

11. Tüketici kredilerine ilişkin kamuya yapılan ilanlarda unvanını açıkça belirtmemek veya kredilerin net tutarlarına, toplam giderlerine, efektif yıllık faizlerine ilişkin açık beyanlarda bulunmamak,

12. İşletmesine ilişkin faaliyetleri çerçevesinde, taksitle satım veya tüketici kredisi sözleşmeleri sunan veya akdeden ve bu bağlamda sözleşmenin konusu, fiyatı, ödeme şartları, sözleşme süresi, müşterinin cayma veya fesih hakkına veya kalan borcu vadeden önce ödeme hakkına ilişkin eksik veya yanlış bilgiler içeren sözleşme formülleri kullanmak.

b) Sözleşmeyi ihlale veya sona erdirmeye yöneltmek; özellikle;

1. Müşterilerle kendisinin bizzat sözleşme yapabilmesi için, onları başkalarıyla yapmış oldukları sözleşmelere aykırı davranmaya yöneltmek,

2. Üçüncü kişilerin işçilerine, vekillerine ve diğer yardımcı kişilerine, haketmedikleri ve onları işlerinin ifasında yükümlülüklerine aykırı davranmaya yöneltebilecek yararlar sağlayarak veya önererek, kendisine veya başkalarına çıkar sağlamaya çalışmak,

3. İşçileri, vekilleri veya diğer yardımcı kişileri, işverenlerinin veya müvekkillerinin üretim ve iş sırlarını ifşa etmeye veya ele geçirmeye yöneltmek,

4. Onunla kendisinin bu tür bir sözleşme yapabilmesi için, taksitle satış, peşin satış veya tüketici kredisi sözleşmesi yapmış olan alıcının veya kredi alan kişinin, bu sözleşmeden caymasına veya peşin satış sözleşmesi yapmış olan alıcının bu sözleşmeyi feshetmesine yöneltmek.

c) Başkalarının iş ürünlerinden yetkisiz yararlanma; özellikle;

1. Kendisine emanet edilmiş teklif, hesap veya plan gibi bir iş ürününden yetkisiz yararlanmak,

2. Üçüncü kişilere ait teklif, hesap veya plan gibi bir iş ürününden, bunların kendisine yetkisiz olarak tevdi edilmiş veya sağlanmış olduğunun bilinmesi gerektiği hâlde, yararlanmak,

3. Kendisinin uygun bir katkısı olmaksızın başkasına ait pazarlanmaya hazır çalışma ürünlerini teknik çoğaltma yöntemleriyle devralıp onlardan yararlanmak.

d) Üretim ve iş sırlarını hukuka aykırı olarak ifşa etmek; özellikle, gizlice ve izinsiz olarak ele geçirdiği veya başkaca hukuka aykırı bir şekilde öğrendiği bilgileri ve üretenin iş sırlarını değerlendiren veya başkalarına bildiren dürüstlüğü aykırı davranmış olur.

e) İş şartlarına uymamak; özellikle kanun veya sözleşmeyle, rakiplere de yüklenmiş olan veya bir meslek dalında veya çevrede olağan olan iş şartlarına uymayanlar dürüstlüğe aykırı davranmış olur.

f) Dürüstlük kuralına aykırı işlem şartları kullanmak. Özellikle yanıltıcı bir şekilde diğer taraf aleyhine;

1. Doğrudan veya yorum yoluyla uygulanacak kanuni düzenlemeden önemli ölçüde ayrılan, veya

2. Sözleşmenin niteliğine önemli ölçüde aykırı haklar ve borçlar dağılımını öngören, önceden yazılmış genel işlem şartlarını kullananlar dürüstlüğe aykırı davranmış olur.”

Fikri ve Sınai Haklar FSEK ve SMK kapsamında dışında TTK hükümleri ile de koruma altına alınmıştır. Nitekim Yargıtay'ın kararı da de Fikri ve Sınai Hakların TTK haksız rekabet hükümleri uyarınca korunabileceğini doğrular niteliktedir:

*“Dava dosyası içerisindeki bilgi ve belgelere, mahkeme kararının gerekçesinde dayanılan delillerin tartışılıp, değerlendirilmesinde usul ve yasaya aykırı bir yön bulunmamasına ve 554 sayılı Endüstriyel Tasarımların Koruması hakkındaki KHK.nin 8. maddesinde 12 aylık süreyi başvuru için kesin bir şekilde belirlemiş olmasına ve eski tasarımlar yönünden yasada koruyucu bir hüküm getirilmemiş bulunmasına koşulları oluştuğunda bu gibi tasarımların T. Ticaret Kanunu'nun haksız rekabete ilişkin hükümleri ile korunabileceklerine göre davacı vekilinin temyiz itirazlarının reddi ile hükmün onanması gerekmiştir.”<sup>269</sup>*

Fikri ve Sınai hakların Türk Ticaret Kanunu haksız rekabet hükümleri uyarınca haksız olarak kullanımları çoğunlukla “başkasına ait markaların, tasarımların aynen veya iltibaslı kullanımları, ticaret unvanlarının ve işletme adlarının iltibas, ticari görünümünün benzetilerek yaratılması, ambalaj benzetme ve yanıltıcı davranışlarla ilgi çelme”<sup>270</sup> şeklinde karşımıza çıkmaktadır. Bu eylemlerin haksız rekabet olarak sayılmasının sebebi ise kişinin başkasının çabası üzerinden haksız bir biçimde yarar sağlamasıdır. Türk Ticaret Kanunu’ndan kaynaklı haksız rekabet hükümleri uyarınca korunması sebebiyle bu yararın ticari bir faaliyette olması gerekmektedir. FSEK hükümlerinin TTK hükümlerine nazaran daha özel hüküm niteliğinde olması ve TTK hükümlerinin FSEK kapsamında sayılan haklara koruma sağlayacak nitelikte olması

<sup>269</sup> Yargıtay 11. Hukuk Dairesi E. 1998/9014, K. 199/659 ve T. 08.02.199 (Kazancı İçtihat Bankası).

<sup>270</sup> Güneş, . s.251.

sebepleriyle fikri hakların TTK kapsamında “Haksız Rekabet” hükümlerince korunması mümkündür.<sup>271</sup>

Bu çalışma bilgisayar oyunlarının korunmasına ilişkindir bu nedenle TTK 55. maddesinde sayılan maddelerden seçme maddeler alınarak örnekler üzerinden korunma hükümleri aktarılacaktır. Aksi halde tüm hükümlerin incelenmesi ayrıca bir çalışma konusu oluşturabilecek niteliktedir.

İncelenecek ilk hüküm TTK 55/1(a)4. maddesi hükmüdür ve kısaca iltibas yoluyla haksız rekabet olarak anılabilecektir. Bu hükme benzer düzenlemeler FSEK ve SMK kapsamında da yer almaktadır. Kanun Koyucu aynı yönde düzenleme yaparak ayrıca haksız rekabet olarak koruma da sağlamıştır. Bu sayede eser sahipleri iltibas olması halinde FSEK yanında TTK uyarınca haksız rekabet hükümlerine başvurarak hakkını koruyabilecektir.<sup>272</sup> Nitekim Yargıtay’ın:

*“Mahkemece iddia, savunma, benimsenen bilirkişi raporu, toplanan deliller ve tüm dosya kapsamına göre; olay tarihinde yürürlükte olan TTK'nın 56 ve 57 maddeleri dikkate alındığında davalının kullanımına konu işaretler ile davacının markalarının benzerliğinin çok yüksek olması davacının tescilli marka haklarının bir kısmının davalının ticaret unvanından önceki tarihlere dayanmakta olması davacı markasının tanınmış marka olması davalının sunduğu hizmetlerin davacının sunduğu mal veya hizmetlerle aynı veya benzer hizmetlere dair olması hususları birlikte değerlendirildiğinde olay tarihinde yürürlükte olan TTK'nın 57/5 maddesi uyarınca bu husus iltibasa sebebiyet verecek nitelikte olduğu, bu sebeple davalının fiilleri TTK'nın 56 ve diğer maddeleri kapsamında aynı zamanda haksız rekabet teşkil ettiği, öğretide ve Yargıtay kararlarında istikrar kazandığı üzere sessiz kalma yoluyla hakkın kaybın ilkesinin uygulanabilmesi için davacı tarafın markasına tecavüzü bilmesi ve buna uzun süre ses çıkarmaması davalının ise iyiniyetli olması gerektiği, oysa davacı yurtdışında ABD'de kurulmuş bir firma olup davalı tarafın haksız kullanımını uzun süredir bildiği ve buna rağmen ses çıkarmadığı hususu dosyaya yansımadığı, ayrıca ... markası dünyaca tanınmış bir marka olup ülkemizde de davalı firmanın kuruluşu olan 1995 yılından çok öncesinde filmler ve çizgi filmler yoluyla bilinmekte olduğundan davalının iyiniyetli olduğunu söylemeye olanak bulunmadığı, davacı tarafın marka tescili davalı*

<sup>271</sup> Oruç, M. *Haksız Rekabette Maddi Tazminat Davası*. İstanbul: XII Levha Yayınları, 2009, s.18-19.

<sup>272</sup> Erdil, E. *Haksız Rekabet Hukuku*. İstanbul: Vedat Kitapçılık, 2012, s.106.

*firmanın kuruluşundan önceye dayandığından ve davacının tanınmış marka üzerinde 556 KHK ve uluslararası sözleşmeler gereği üstün hakkı bulunduğundan hükümsüzlük davası açılıp açılmadığı hususunda araştırma yapılmasına gerek olmadığı bu haliyle davalı firmanın ... ibaresini ticaret unvanında kullanmasının davacının tanınmış markasına tecavüz oluşturduğu ve TTK gereği haksız rekabete neden olduğu gerekçesiyle, davanın kabulüyle davalının davacının ... markasına el atmasının önlenmesine, davalının ticaret unvanından ... ibaresinin çıkarılmasına ve ticaret unvanının ticaret sicilinden terkinine, davalının www.....com.tr alan kaydının iptaline karar verilmiştir.”*

kararı uyarınca da bu düzenlemenin açıkça markalar hakkında da uygulandığı açıkça görülmektedir. Karar incelendiğinde bilgisayar oyunları açısından da uygulanabileceği açıkça anlaşılmaktadır. Bilgisayar oyunları; gerek FSEK gerek de SMK kapsamındaki korunması, TTK'nın yukarıdaki hükmünde belirtildiği şekilde kullanılması halinde, ayrıca haksız rekabet hükümleri ile genişletilmiştir.

İncelenecek diğer hüküm TTK 55/1(d) maddesi hükmüdür ve “kısaca üretim ve iş sırlarının hukuka aykırı olarak ifşası” olarak tanımlanabilir. Burada önemli olan bir bilginin sır olarak sayılması için şu unsurlar gerekmektedir; i) bilginin gizlilik olması, yani ilginin işletme dışında bilinmemesi gerekmektedir, ii) bilginin korunmasında önlem alınması gerekmektedir, iii) bilginin hukuka uygun yollarla üçüncü kişilerce elde edilebilecek nitelikte olmaması gerekmektedir ve iv) bilginin ekonomik bir değeri olmalıdır.<sup>273</sup> Yaratılan oyunun tamamının veya bir kısmının başkası tarafından hukuka aykırı olarak kullanılmasını ya da ifşasını içermektedir. Bilgisayara oyunları açısından bu değerlendirildiğinde birçok bileşenden oluşan oyunların arkasında yer alan birçok mesleki sırlar yer almaktadır. Örnek olarak bilgisayar oyununun kaynak kodları ticari sır olarak da değerlendirilebilir. Bu noktada, kaynak kodlarının korunması haksız rekabet hükümlerine tabi olabilecektir.<sup>274</sup>

Bilgisayar oyunları açısından yukarıda sayılan haller ve TTK'da belirtilen hallerin meydana gelmesi halinde TTK hükümlerince mahkemeye başvurulacak ve haksız rekabet halinin ortadan kaldırılması sağlanacaktır.

<sup>273</sup> Usluel, A. E. G. *Anonim Şirketlerde Ticari Sırrın Korunması*. İstanbul: Vedat Yayıncılık, 2019, s.29-43.

<sup>274</sup> Dogan & Özocak. “Dijital Oyunlar, Multimedya Yaratımlar ve Güncel Hukuki Problemler-3”.

### 3.3.2.Rekabetin Korunması Hakkında Kanun Kapsamında Korunması

4054 Sayılı Rekabetin Korunması Hakkında Kanun ile rekabeti engellemek, bozmak veya kısıtlamak amacıyla yapılan anlaşmalar, kararlar ve uygulamaların önüne geçilmesi hedeflenmiştir (1.madde). Bu nedenle Kanun ile bu tür anlaşma, karar ve uygulamalar yasaklanmıştır. Kanunda ayrıca sınırlı sayıda olmamak üzere hukuka aykırı olan fiiller sayılmıştır (4.madde):

*“a) Mal veya hizmetlerin alım ya da satım fiyatının, fiyatı oluşturan maliyet, kar gibi unsurlar ile her türlü alım yahut satım şartlarının tesbit edilmesi,*

*b) Mal veya hizmet piyasalarının bölüşülmesi ile her türlü piyasa kaynaklarının veya unsurlarının paylaşılması ya da kontrolü,*

*c) Mal veya hizmetin arz ya da talep miktarının kontrolü veya bunların piyasa dışında belirlenmesi,*

*d) Rakip teşebbüslerin faaliyetlerinin zorlaştırılması, kısıtlanması veya piyasada faaliyet gösteren teşebbüslerin boykot ya da diğer davranışlarla piyasa dışına çıkartılması yahut piyasaya yeni gireceklerin engellenmesi,*

*e) Münhasır bayilik hariç olmak üzere, eşit hak, yükümlülük ve edimler için eşit durumdaki kişilere farklı şartların uygulanması,*

*f) Anlaşmanın niteliği veya ticari teamüllere aykırı olarak, bir mal veya hizmet ile birlikte diğer mal veya hizmetin satın alınmasının zorunlu kılınması veya aracı teşebbüs durumundaki alıcıların talep ettiği bir malın ya da hizmetin diğer bir mal veya hizmetin de alıcı tarafından teşhiri şartına bağlanması ya da arz edilen bir mal veya hizmetin tekrar arzına ilişkin şartların ileri sürülmesi,”*

Özel hukuk ilişkilerinde madde hükmünde sayılan ve benzeri uygulamaların meydana gelmesi halinde Kanun koyucu bu uygulamaları yasaklamıştır. Bilgisayar oyunlarının “üretimi, pazarlaması, satışı vb. unsurlarının özel hukuktan kaynaklı ilişkiler olması sebebiyle bu uygulamaların kanuna aykırı olması halinde bu uygulamalar da kanuna aykırı”<sup>275</sup> olacaktır. Örnek olarak oyun konsolu üreticileri verilebilir. Bu üreticilerden bir kısmı aralarında diğer üreticiyi zarara uğratmak amacıyla anlaşır ve benzer fiyatta satış uygulamasına geçerlerse artık bu uygulama kanun hükümlerine aykırı olacağından zarara uğrayan firma bu uygulamanın sonlanması amacıyla hukuki ve cezai yollara başvurabilecektir. Kanundan kaynaklı bu ve benzeri durumların oluşması halinde bilgisayar oyun sahiplerinin hakları koruma altına alınmış olacaktır.

<sup>275</sup> Erdil, *Haksız Rekabet Hukuku*. s.1475-1482.

### 3.4. Sözleşme ile Korunması

“Taraflar, bir sözleşmenin içeriğini kanunda öngörülen sınırlar içinde özgürce belirleyebilirler” (m.26) hükmü ile sözleşme yapma özgürlüğü<sup>276</sup> Anayasal bir koruma altına alınmıştır. Bu doğrultuda Kanun Koyucu 6098 Sayılı Türk Borçlar Kanunu 48. maddesinde “Taraflar, bir sözleşmenin içeriğini kanunda öngörülen sınırlar içinde özgürce belirleyebilirler” hükmünü düzenlemiştir. Dolayısıyla sözleşme serbestisi ilkesi hem Anayasamız hem de aynı doğrultuda Borçlar Kanunumuz uyarınca belirlenmiştir. Bu hükümlere göre; kişiler kanunlarda belirlenen sınırlar içerisinde özel hukuk ilişkisi kurmak amacıyla özgürce sözleşme imzalayabilirler.<sup>277</sup> Nitekim Yargıtay da “*buyurucu hükümlere aykırı olmamak koşuluyla irade hürriyeti ve akit serbestisi sınırları içinde taraflar diledikleri gibi sözleşme yapabilirler*”<sup>278</sup> hükmünü vererek bu yönde tereddüte yer bırakmamıştır. Kişiler aralarında sözleşme imzalamakta özgür oldukları gibi sözleşmenin konusu belirleme ve düzenleme özgürlüğüne de sahiptirler.<sup>279</sup> Sözleşmenin türünü belirleyebilecekleri gibi kanunlarda öngörülme-yen sözleşmeleri de yapabileceklerdir.<sup>280</sup> Bunlara ek olarak kişiler imzalayacağı sözleşmenin tarafını belirlemekte ve sözleşmeyi sona erdirmekte özgürdürler.<sup>281</sup>

Eser sahibi yukarıda belirtilen ilke kapsamında eser sahipliğinden kaynaklanan mali haklarını sözleşme ile devredebilecektir. Eser sahibinin sahip olduğu mali hakların tamamın devretmesi halinde mali hakların devri sözleşmesi gündeme gelecektir. Eser sahibi, eser üzerindeki hakkını değil de sadece kullanma yetkisini devrederse artık ruhsat veya lisans sözleşmesinden bahsedilebilecektir.<sup>282</sup> Eser sahibi mali haklarını süre veya içerik itibarıyla sınırlı veya sınırsız olarak, karşılıklı yahut karşılıksız olarak başkalarına devredebilirler.<sup>283</sup> Bu nedenle devir sözleşmesi ile lisans sözleşmesi

---

<sup>276</sup> Reisoğlu, S. *Türk Borçlar Hukuku Genel Hükümler*. İstanbul: Beta Yayınları, 2014, s.133.

<sup>277</sup> Kılıçoğlu, A. *Borçlar Hukuku Genel Hükümler*. Ankara: Turhan Kitapevi Yayınları, 2016, s.87-89.

<sup>278</sup> Yargıtay 13. Hukuk Dairesi E. 2004/15671, K. 2004/16821 ve T. 22.11.2004 ile (Kazancı İçtihat Bankası).

<sup>279</sup> Oğuzman & Öz, s.24.

<sup>280</sup> Yıldırım, A. *Türk Borçlar Hukuku Genel Hükümler*. Ankara: Adalet Yayınevi, 2015, s.6.

<sup>281</sup> Karahasan, M. R. *Sorumluluk Hukuku Sözleşmeler*. İstanbul: Beta Yayınları, 2003, s.255-256.

<sup>282</sup> Börü, Şafak Parlak. *Fotoğraf Üzerindeki Haklar*. Ankara: Turhan Kitabevi, 2013, s.307.

<sup>283</sup> Aydınçık, s.42.

arasında bir fark bulunmamaktadır.<sup>284</sup> Eser sahibi yapacağı devir veya lisans sözleşmesinde şartları sözleşme yapma özgürlüğü ilkesi çerçevesinde dilediği gibi belirleyebilecektir. Dolayısıyla artık Kanunlarda belirlenen sınırlar içerisinde kendisini korumak için yeni şartları sözleşmenin kapsamına dahil edebilecek ve bu şekilde kendi haklarını korumuş olacaktır. Sözleşmenin ihlal edilmesi halinde ise genel hükümler uyarınca ihlal ortadan kaldırılacaktır.

Sözleşme yapma özgürlüğü ilkesi sınırsız değildir.<sup>285</sup> yine Kanun Koyucu tarafından sınırlandırılmıştır. Kişiler; emredici hükümlere, ahlaka, kamu düzenine ve kişilik haklarına aykırı olarak sözleşme imzalamayacakları gibi konusu imkânsız olan sözleşmeler de imzalamazlar.<sup>286</sup> Kişilerin bu yönde bir sözleşme imzalaması halinde sözleşmenin tamamı veya ilgili kısmı kesin hükümsüz olacaktır.<sup>287</sup> Bu alanlar genel kaide olup özel olarak incelendiğinde Kanun Koyucunun bu özgürlükleri sınırlandırdıkları görülmektedir. Bu sınırlamalar TBK’da yer alan hükümler olabileceği gibi; sorumsuzluk anlaşmaları (m. 115 ve 116), temerrüt faizi (m. 120) ve ceza koşulu (m. 182);<sup>288</sup> özel kanunlarda da bulunabilecektir. Nitekim Türk Borçlar Kanunu’nun yansıması olarak FSEK kapsamında da eser sahiplerinin sözleşmeler ile çeşitli hususlarda koruma hakkı tanımıştır. FSEK 50 ve 51. maddesi kapsamında eserler üzerinde yapılacak sözleşmelere ilişkin hükümler getirilmiştir:

*“Madde 50 – 48 ve 49 uncu maddelerde sayılan tasarruf muamelelerine dair taahhütler, eser henüz vücuda getirilmeden önce yapılmış olsa dahi muteberdir.*

*Eser sahibinin ileride vücuda getireceği eserlerin bütününe veya muayyen bir nevi’ine taallük eden bu kabil taahhütleri taraflardan her biri, ihbar tarihinden bir yıl sonra hüküm ifade etmek üzere feshedebilir.*

*Eser tamamlanmadan önce, eser sahibi ölür veya tamamlama kabiliyetini zayı eder, yahut kusuru olmaksızın eserin tamamlanması*

---

<sup>284</sup> Börü, s.307.

<sup>285</sup> Eren, Fikret. Borçlar Hukuku Genel Hükümler. Ankara: Yetkin Basımevi, 2014, s.16.

<sup>286</sup> Ergüne, M. S. & Kurşun, A. S. «Kesin Hükümsüzlük.» *İstanbul Şerhi Türk Borçlar Kanunu içinde*, yazan Serozan & Öz & Acar & Gökyayla & Develioğlu, 109-156. İstanbul: Vedat Kitapçılık, 2018, s.114-115.

<sup>287</sup> Günay, C. İ. *Türk Borçlar Kanunu Şerhi*. Ankara: Yetkin Yayınları, 2015, s.171.

<sup>288</sup> Sanlı, K. C. *Hukuk ve Ekonomi Perspektifinden Sözleşme Hukuku ve Sözleşme Yaptırımlarının Ekonomik Analizi*. İstanbul: XII Levha Yayınları, 2015, s.320.



*imkansız hale gelirse zikri geçen taahhütler kendiliğinden münfesih olur. Diğer tarafın iflas etmesi veya sözleşme uyarınca devraldığı mali hakları kullanmaktan aciz duruma düşmesi yahut kusuru olmaksızın kullanmanın imkansız hale gelmesi hallerinde de aynı hüküm caridir.*

*Madde 51 – İleride çıkarılacak mevzuatın eser sahibine tanınması muhtemel mali hakların devrine veya bunların başkaları tarafından kullanılmasına mütaallik sözleşmeler batıldır.*

*İleride çıkarılacak mevzuatla mali hakların şumulünün genişletilmesi veya koruma süresinin uzatılmasından doğacak yetkilerden vazgeçmeyi yahut bunların devrini ihtiva eden sözleşmeler hakkında aynı hüküm caridir.”*

Madde uyarınca genel sözleşme serbestisi gereği bazı durumlar açıklanmış bazı durumlar ise sözleşme serbestisinin istisnası olarak sınırlandırılmıştır. Tamamlanmamış eserlerin devri bu madde ile mümkün kılınmıştır.<sup>289</sup> Meydana getirilen eserin tüm haklarının devrinin genel hükümler çerçevesinde kişilik haklarına aykırılık nedeniyle mümkün olmasa da madde hükmü ile artık bu durum mümkün hale getirilmiştir. Ancak kanun koyucu bir yıl süre sonra hükmetmek koşuluyla feshetme hakkı tanımıştır.<sup>290</sup> Ayrıca eğer eser sahibi eseri meydana getiremeden ölmesi veya eseri tamamlayamayacak hale gelmesi halinde artık bu anlaşmanın geçersiz olacağını belirtmiştir.<sup>291</sup>

Kanun koyucu 51. madde uyarınca da ileride çıkarılacak kanun ile sözleşmenin ya da yorumlanmasının geçerli olacağı anlaşmalarını batıl saymıştır.<sup>292</sup> Yargıtay'a konu olan olayda da hüküm benzer şekilde uygulanmıştır:

*“Davacı vekili, müvekkilinin 4110 sayılı Kanun'un yürürlüğe girdiği 12.06.1995 tarihinde önce alenileşmiş bulunan ve koruma süreleri dolmuş olan 82 adet filmin yapımcısı olduğunu, 5846 sayılı FSEK.nun 27 nci maddesinde, 4630 sayılı 16 ncı maddesi ile yapılan değişiklik ile koruma sürelerinin 70 yıla çıkarıldığını, değişikliğin yürürlüğe girdiği 03.03.2001 tarihinden itibaren müvekkilinin yeniden FSEK.nun 51 nci maddesinde öngörülen mali haklara kavuştuğunu, aynı yasa değişikliği ile sinema eseri yapımcılarına "Bağlantılı Haklar" tanındığını, filmlerin*

<sup>289</sup> Yavuz & Alica & Merdivan, s.1597.

<sup>290</sup> Erdil, *İçtihatlı ve Gerekçeli Fikirve Sanat Eserleri Kanunu Şerhi*. s.1013.

<sup>291</sup> Öztan, s.576.

<sup>292</sup> Erdil, *İçtihatlı ve Gerekçeli Fikirve Sanat Eserleri Kanunu Şerhi*. s.1014.

"VCD ve DVD" haklarının davacı eser sahibinden hiç ayrılmadığını, değişiklik ile öngörülen 6 aylık yasal kopyaların elden çıkarılması süresinin de dolduğunu ileri sürerek, koruma sürelerinin kanunla uzatılmasıyla oluşan mali hakların telif haklarının eser sahibi olan davacıya ait olduğunu tespitine, davalının filmler üzerinde tasarruf hakkı ile telif hakkı bulunmadığının ve böyle bir iddiasının haksız olduğunun tespitine, davacının yapımçı sıfatıyla kazandığı ve FSEK.nun 80 nci maddesinde açıklanan "Bağlantılı Hakların" davacıya ait olduğunun tespiti ile davalının muhtemel tecavüzlerinin önlenmesine, filmlerin DVD ve VCD formatlarından çoğaltılması ve her türlü pazarlanması haklarının davacıya aidiyetinin tespitine ve davalının muhtemel tecavüzlerinin men'ine, kararın ilanına karar verilmesini istemiştir.

Davalı vekili, müvekkilinin sözkonusu filmlerin tüm haklarını dava dışı U. Film San.A.Ş.'den satın aldığını, davanın hukuki ve fiili olarak zamanaşımına uğradığını savunarak, davanın reddini istemiştir.

Mahkemece, toplanan kanıtlar ve bilirkişi raporuna göre, davacının 05.07.2002 tarihli dilekçesinde ekli bulunan listede yer alan 41 adet filmde 36 adet filmin ve dava dilekçesinde yer alıp bu listenin dışında kalan diğer filmlerin eser sahibi olduğu ve sözkonusu filmle ilgili DVD ve VCD haklarının da davacıya ait olduğu gerekçesiyle davanın kısmen kabulüne, 05.07.2002 tarihli davacı dilekçesi ekinde yer alan 82 adet filmde listede siyah büyük puntolarla yazılmış olan "Kanlı Nigar" hariç diğer 36 adet filmin davacıya ait olduğunun ve davacının bu filmlerin eser sahibi olduğunun, bu filmler ile ilgili mali haklarının bağlantılı haklarının DVD ve VCD formatlarında çoğaltılması ve her türlü pazarlama haklarının da davacıya ait olduğunun tespitine, davalının bu filmler ile ilgili müdahale ve muarazasının men'ine, fazla istemin reddine, kararın ilanına karar verilmiştir.

Davalı vekili, temyiz isteminde bulunmuştur.

1- Dava dosyası içerisindeki bilgi ve belgelere, mahkeme kararının gerekçesinde dayanılan delillerin tartışılıp, değerlendirilmesinde usul ve yasaya aykırı bir yön bulunmamasına göre, davalı vekilinin yerinde görülmemeyen ve aşağıdaki bentler kapsamı dışında kalan diğer temyiz itirazlarının reddi gerekmiştir.

2- Davacı, davasını eser sahipliği ve yapımcılığa dayandırmıştır. Mahkemenin hükme esas aldığı bilirkişi raporunda davacının yapımçı olması nedeniyle dava konusu eserlerin yapıldığı yıllarda yürürlükte bulunan FSEK hükümlerinin yapımçıyı eser sahibi olarak kabul ettiği belirtilmiş ise de, davacının eserlerin yapımcısı olduğuna ilişkin dosyada yeterli delile rastlanmamıştır. Kültür Bakanlığı'nda dava konusu eserlere ilişkin dosyalar istenmiş ise de temyiz incelemesi sırasında bu dosyalara rastlanmadığı gibi, bilirkişi raporunda da sözü edilen

*dosyalar irdelenmemiştir. O halde, mahkemece davacının yapımçı ve eser sahipliğinin saptanması açısından bakanlıkça gönderildiği bildirilen dosyalar ve davacı yanın ibraz edeceği diğer delilleri üzerinde uzman bilirkişi kurulunca yeniden inceleme yaptırılarak rapor alınıp, sonucuna göre karar verilmesi gerekirken, eksik incelemeye dayanılarak karar verilmesi bozmayı gerektirmiştir.*

*3- Davacı koruma süresi dolmuş 82 adet film için FSEK'te 21.02.2001 tarihinde 4630 sayılı yasa ile yapılan değişiklik gereğince koruma süresinin 70 yıla çıkarıldığını, davalının elindeki filmler için yasa ile korunan haklarının ihlal edildiğini ileri sürmüştür. Mahkemece 36 adet film için dava kısmen kabul edilmiş, ancak kararda sadece sayı belirtmek suretiyle hüküm fıkrası oluşturulmuş, film adları açıkça belirtilmemiştir. Bu durumu ile yerine getirilmesi mümkün olmayan kararın bu nedenle dahi bozulması gerekmiştir.”<sup>293</sup>*

Sözleşme yapma özgürlüğü bilgisayar oyunları açısından değerlendirildiğinde eser sahibi üretmiş olduğu yaratıların mali haklarını devredebilir, belirli süre ve sınırlarda kullanabilir ve yararlandırabilir. Bu hususlarda da sözleşme yapma yahut yapmama; sözleşmenin içeriğini ve şartlarını belirleme özgürlüğüne sahiptir. Artık bu durumda bilgisayar oyun sahibi, FSEK'te belirlenen koruma kapsamına ek olarak genel hükümler çerçevesinde sözleşme hükümlerince de koruma altına alınmış olacaktır. Ancak genel hükümler çerçevesinde belirtilen sözleşme sınırlarına ek olarak FSEK hükümlerinde de sözleşme yapılamayacak hususlar belirtilmiştir. Dolayısıyla yapılacak olan sözleşmeler ancak bu sınırlar içerisinde yapılabilecektir.

---

<sup>293</sup> Yargıtay 11. Hukuk Dairesi E. 2004/1809, K. 2004/12760 ve T. 23.12.2004 (Kazancı İçtihat Bankası).

## SONUÇ

Teknolojinin gelişmesi ile birlikte günümüzde oyun anlayışı da değişmiş ve klasik oyunlar yerini bilgisayar oyunlarına bırakmıştır. Bilgisayar oyunları da günden güne gelişerek birçok çeşit kazanmıştır. Masaüstü ve taşınabilir bilgisayarlar, oyun konsolları, tabletler ve cep telefonları vasıtasıyla artık her yerde her zaman oyunların oynanmasına mümkün kılınmıştır. Dahası oyun kumandaları ve sanal gerçeklik gözlükleri sayesinde oyun ile oyuncular arasında bağ daha da kuvvetlenmiştir.

Bilgisayar ve oyun konsolu monitörleri, tablet ve cep telefonları monitörlerine aktarılan oyun aslında içinde birçok yapım aşamasını barındırmaktadır. Oyun geliştiricileri oyunu üretirken oyunun arka planında yatan birçok unsuru birbirlerine bağlantılı olarak üretmek zorundadırlar. Bunlardan ilki oyunun arkasında yatan senaryonun üretimidir. Oyunun yapım aşamasında ve daha sonra çıkarılacak güncelleme veya oyun modlarında özel olarak senarist veya senarist grupları ile çalışmaktadırlar. İçinde nitelikli bir senaryo barındırmayan oyunların da varlığını kabul edilmesi gerekmektedir birlikte günümüzde oyun firmaların kalıcı bir oyun üretebilmeleri için özgün bir senaryo olmazsa olmazlardandır.

Oyunun ikinci unsuru oyunun tasarım aşamasıdır. Bu aşamada oyunun ana ve yan karakterlerinin, oyun dünyasının, oyunun arayüzünün, aşamalarının, animasyonlarının, nesnelere, logolarının vb. birçok öğenin tasarlanması gerekmektedir. Oyunun oyuncular ile bütünleşmesi için tasarlanan bu öğelerin özgünlüğü ve birbirleri ile uyumu son derece önemlidir. Hatta oyuncular dünya genelinde oyun ve teknoloji fuarlarında oyun karakterlerinin kostümlerini tasarlayarak "cosplay" yarışmalarına katılmaktadırlar.

Oyunun diğer bir unsuru programlama unsurudur. Programlama, oyun üreticileri tarafından yazılımlar vasıtasıyla oyunun oyun platformuna aktarılması olarak kısaca tanımlanabilecektir. Oyuncular tarafından oyunun arkasında yatan kodlar her ne

kadar bilinmese de aslında oyunların oyunu oynayabilmesi programlama sürecinin iyi yürütülmesi gerekmektedir.

Oyunun barındırdığı diğer bir unsur da ses ve müzik tasarımıdır. Oyun iyi bir senaryo ile üretilmiş, bu senaryo güzel bir tasarım sürecinden geçmiş ve programlama süreci kusursuz olmuş olabilir; ancak üretilen oyunlar ile karakter, ortam vb. ses ve müziklerinin de oyun ile uyumlu olması gerekmektedir. Bu nedenle oyunun ses ve müzik tasarımları da son derece önemlidir.

Oyunun geliştiricileri oyunu üretmiş, oyunu satışa çıkarmış ya da çıkaracak olabilirler; ancak burada oyun geliştiricilerinin oyun üzerindeki haklarının ne ölçüde olduğu ve haklarını ne şekilde kullanabileceği belirlenmesi gereken bir durumdur. Türk Hukukunda çeşitli teoriler olmakla birlikte meydana getirilen fikir ve sanat eserlerinin korunması amacıyla Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu Kanun Koyucu tarafından çıkarılmıştır. Bu sayede meydana getirilen fikir ve sanat ürünlerinin korunması amaçlanmıştır.

FSEK kapsamında bir ürünün eser sayılması için ürünün Kanun kapsamında sayılan eser çeşitlerinden biri olması bulunmakta (şekil şartı), bu eser ile eser üreticisi arasında bir hususiyetin olması gerekmekte (sübjektif unsur) ve eserin dış dünyada algılanabilir olması gerekmektedir (objektif unsur). Kanun kapsamında sayılan eser türleri ise; ilim ve edebiyat eserleri, musiki eserleri, güzel sanat eserleri ve sinema eserleridir.

Bilgisayar oyunlarının sübjektiflik ve objektiflik unsurlarını sağladığı durumlarda şekil şartının sağlandığı hususunda doktrinde hem fikir olunmakla birlikte bilgisayar oyunlarının hangi eser kapsamında korunacağı hususu tartışmalıdır. Kanun koyucunun yapmış olduğu eser tanımları arasında bilgisayar oyunlarını tam olarak karşılayabilecek tanım bulunmamaktadır.

Doktrinde, bilgisayar oyunlarının arkasında bir programlama (yazılım) sürecinin olması nedeniyle bilgisayar oyunlarının bilgisayar programı olarak kabul edilmesi

gerektiđi grş savunulmuştur. Bilgisayar oyunlarının retilmesi iin mutlaka bir yazılım sreci bulunmaktadır. FSEK hkmlerine bakıldıđında bir bilgisayar yazılım srecinin olması durumunda eserin bilgisayar programı olarak, yani ilim ve edebiyat eseri olarak korunması mmkndr. Bununla birlikte bilgisayar oyunları yalnızca yazılım srecinden oluşturulamamakta; ierdiđi başturka unsurlar da bulunmaktadır.

Doktrinde bilgisayar oyunlarında tekrarlanan ses ve grnt dizisinin olması nedeniyle bilgisayar oyunlarının sinema eseri olarak korunabileceđi grş de savunulmuştur. Nitekim Kanun koyucu sinema eserlerini tekrar eden grnt dizisi olarak tanımlamıştır. Ayrıca bilgisayar eserlerinin arka planın yer alan senaryonun yer alması ve oyunun tm yapımında bir ynetmen gibi sreleri takip eden bir ekibin bulunması nedenleri ile oyunun sinema eserlerine daha yakın olduđu savunulmaktadır. Ancak bu grş de oyunun diđer unsurlarını gz ardı etmektedir.

Oyunun ierdiđi karakter, tip, mimari eserler vb. tasarım rnlerinin gzel sanat eseri olarak korunabileceđi grş de savunulmuştur. Nitekim gzel sanat eserleri kısaca estetik deđerleri olan rnlere denilmekte ve bu aıdan bakıldıđında oyunda yaratılan bu rnler bu kapsamda korunabilecektir. Bunun yanında oyunda yer alan ses ve mzikler de musiki eseri olarak korunabilecektir. Ancak bu koruma alanları da ok kısıtlıdır ve oyunun tamamına uygulanabilir deđildir.

Edebiyat eserlerinin sinema eseri olarak retilmesi durumu kıyas yapılarak, bilgisayar oyunlarının da arka planında yatan rnlerin iştlenerek oyun haline getirildiđi bu nedenle bilgisayar oyunlarının iştleme eser olarak kabul edilmesi ve korunması gerektiđi de savunulmuştur. Bunun yanında bilgisayar oyunlarının veri tabanı olarak korunabileceđini savunanlar da bulunmaktadır. Veri tabanlarının birok verinin dijital ortamda bir araya getirilmesi ile oluşturduđu ve bilgisayar oyunlarının da birok verinin bir araya getirilmesi ile oluşturduđu ne srlerek bu grş desteklenmektedir. Ancak, bilgisayar oyunlarının interaktif zelliđinin olması ve veri tabanlarını oluşturduđu eser eřitlerinin ayrıca korunmasının mmkn olmaması sebepleri ile veri tabanı olarak korunmasının kanımızca mmkn deđildir.

Buna göre, bilgisayar oyunlarının Kanun'da sayılan eser tanımlarından hiçbirinin kapsamına tam olarak girmediği aşikardır. Uygulamada da mahkemeler önlerine gelen uyuşmazlıklarda somut olaya göre; bilgisayar oyununu kimi zaman sinema eseri olarak, kimi zaman bilgisayar programı olarak, kimi zaman güzel sanat eseri olarak, kimi zaman da musiki eseri olarak değerlendirmektedir. Ancak bu korumanın yetersiz olduğu ve eser sahiplerinin haklarına hanel getirebilecek nitelikte olduğu açıktır.

Doktrinde var olan ve bizlerin de katıldığı diğere bir görüşe göre, Kanun'da yer almayan bir tanım olarak multimedya (çoklu ortam) eser tanımı yapılmakta ve bilgisayar oyunları bu eser başlığı altında konumlandırılmaktadır. Bu görüşe göre, multimedya eserler, ses, video, görüntü, animasyon, grafik ve metin gibi medya biçimlerinin tek bir dijital formda buluşturularak kullanıcılara ulaşmasını sağlayan bilgisayar programları olarak tanımlanmıştır. Bilgisayar oyunlarının unsurlarına bakıldığında multimedya eser tanımının sanki bilgisayar oyunları için yapılmış olduğu görülmektedir. Nitekim uluslararası alanda multimedya eserlerin korunduğu hukuk sistemleri bulunmaktadır (Fransa gibi). Kanaatimizce, bilgisayar programlarının multimedya eser kabul edilmesi ve bu kapsamda korunması en uygun çözüm olmakla birlikte, FSEK'te eser tanımlarının sınırlı sayıda sayılması ve mevcut düzenlemede multimedya eserlerin bu tanımlar arasında yer almaması nedeniyle bu görüşün bugün için uygulama alanı bulması mümkün değildir.

Teknoloji günden güne gelişmektedir ve mevcut düzenleme gümüz ihtiyaçlarını dahi karşılamaktan çok uzaktır. Doktrindeki görüşler, Kanun'un uygulama alanı ve mahkeme kararları birlikte değerlendirildiğinde kanaatimizce, mevcut kanuni düzenleme teknolojik gelişmeler karşısında geride kalmış olup, yeni bir düzenlemenin yapılması gerekmektedir. Kanun değişikliği için iki farklı yol önerilebilir. Bunlardan ilki yapılacak özel düzenleme ile bilgisayar veya dijital oyunlar başlığı altında yeni bir eser türünün oluşturulmasıdır. Kanun'da "elektronik ortamda üretilen ve oyuncuların herhangi bir platform vasıtasıyla oynayabildiği oyunlar" ya da "içinde senaryo, tasarım, yazılım vb. unsurları barındıran, belli kuralları olan, kullanıcıların yeteneklerini veya zekalarını geliştirdikleri veya iyi vakit geçirdikleri, dijital platformların herhangi birinde oynanan her türlü oyun" olarak tanımlanabilecektir.

Bu sayede oyunun üretilmesi esnasında hususiyetini katan herkes korumadan faydalanabilecektir.

Önerilen diğer yol ise, multimedya eser tanımının Kanun'da sayılan eser kapsamına alınmasıdır. Bu sayede yalnızca bilgisayar oyunları değil benzer başkaca eserler de korunmuş olacaktır. Bilgisayar oyunları multimedya eserlerinin altında bir kategori olarak yer alabilecektir. Ayrıca Fransa'da yer alan uygulamalardan ve geliştirilmiş olan doktrinden de yararlanılabilecektir.

Bilgisayar oyunlarının eser olarak kabul edilmesi durumunda ise eser sahibini kim olacağı hususunun belirlenmesi önemlidir. Bu sayede eserden kimin yararlanabileceği belirlenmiş olacaktır. Eserin tek kişi tarafından meydana getirilmesi durumunda eserin sahibi o kişi olacaktır. Bu hususta bir tartışma bulunmamaktadır. Bunun yanında eserin birden fazla kişi tarafından oluşması halinde müşterek veya iştirak halinde oluşturulabilmesi de mümkündür. Tüzel kişilerin ise eser sahibi olması mümkün değildir. Tüzel kişiler yalnızca kendi çalışanlarının oluşturdukları eserlerin mali haklarına sahip olabileceklerdir. Eserin sahibi eseri meydana getiren çalışanlar olacaktır. Burada gündeme gelecek olan soru ise oyuncuların oyun içinde üretmiş oldukları ürünlerin eser olarak sayılıp sayılmayacağı ve oyuncuların bu yaratıların sahibi olup olamayacaklarıdır. Kanımızca bu durum ikiye ayrılmalıdır. Eğer oyuncu oyunun özelliklerinden maksimum olarak yararlanmaktaysa veya oyunda var olan bir özelliği ortaya çıkarmaktaysa artık bu durumda eserden bahsedilemeyecektir. Ancak oyuncu oyunun özelliklerini kullanmaktan öte bir sanat eseri vb. bir ürün meydana getiriyor ise artık burada eser sahipliğinden bahsedilmesi gerekmektedir. Önemli olan husus burada Kanun'da sayılan unsurların sağlanması ve bunun oyunun oynanışından öte bir yaratının olmasıdır.

Bilgisayar oyunlarının hangi eser tanımlarından biri olduğu belirlendiği ve oyunun eser sahibi belirlendiğinde artık eser sahibi Kanun'da belirtilen haklardan yararlanabilecektir. Eser sahibi FSEK kapsamındaki tüm manevi ve mali haklardan yararlanabilecek; eserini koruyabilecek ve isterse mali haklarını kullandırabilecek veya devredebilecektir. Eser sahibi, oyuna karşı yapılan tecavüzlere ilişkin FSEK



kapsamında sayılan hukuki ve cezai yollara başvurabilecektir. Bunun yanında SMK uyarınca marka ve tasarım hükümlerinde de yararlanabilecektir. TTK ve RKHK uyarınca da haksız rekabete ilişkin tüm haksız uygulamaları da önleyebilecek ve kaldıracabilecektir. Eser sahibi, FSEK uyarınca bu hakkını üçüncü kişilere kullandırırken veya devrederken yapacağı sözleşmedeki şartları özgürce belirleyebilecektir. Ancak burada genel ve özel hükümlerde belirlenen sınırları aşamayacaktır. Kısaca, FSEK, SMK, TTK, RKHK, TBK ve sair diğer kanun hükümlerince oyunun korunmasını sağlayabilecektir.



## KAYNAKÇA

- Acun, Ramazan. *Veri Tabanlarının Korunması*. Ankara: Fikri Haklar Özel İhtisas Komisyonu Raporu, 2000.
- Aplin, Tanya. «Copyright: Protection of Multi Media.» *Alternative Law Journal*, 1997: 118-121.
- Arıdemir, Arzu Genç. *Türk Hukukunda Eser Sahibinin Çoğaltma ve Yayma Hakkı*. İstanbul: Vedat Kitapçılık, 2003.
- Arkan, Azra. *Eser Sahbinin Haklarına Bağlantılı Haklar*. İstanbul: Vedat Kitapçılık, 2005.
- Ateş, Mustafa. *Fikir ve Sanat Hukukuna Dair Makalelerim*. Ankara: Adalet Yayınevi, 2019.
- . *Fikri Hukukta Eser*. Ankara: Turhan Kitapevi, 2007.
- . «İşçinin İşin Görülmesi Sırasında Meydana Getirdiği Eser Üzerinde Telif Hakları.» *TİSK Akademi*, 2013/1: 69-95.
- Aydın, Hüseyin. *Türk Ticaret Kanunu'nda Haksız Rekabet Suçları*. Ankara: Yetkin Yayınları, 2008.
- Aydıncık, Şirin. *Fikri Haklara İlişkin Lisans Sözleşmeleri*. İstanbul: Arkan Yayıncılık, 2006.
- Ayiter, Nuşin. *Hukukta Fikir ve Sanat Ürünleri*. Ankara: S Yayınları, 1981.
- Belican, Cüneyt. «Fikri Hukukta Manevi Haklar ve Manevi Hakların Korunması.» *Doktora Tezi*. İstanbul Kültür Üniversitesi, 2018.
- Borandağ, Emin. «Oyun Programlama (Yapay Zeka).» tarih yok. <https://slideplayer.biz.tr/slide/2390936/> (erişildi: 10 24, 2019).
- Bozbel, Savaş. *Fikri Mülkiyet Hukuku*. İstanbul: XII Levha Yayıncılık, 2015.
- Bozkurt, Aras& Kumtepe, Evrim Genç. «Oyunlaştırma, Oyun Felsefesi ve Eğitim: Gamification.» *XVI. Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri*. Mersin: Akademik Bilişim, 2014. 147-156.
- Börü, Şafak Parlak. *Fotoğraf Üzerindeki Haklar*. Ankara: Turhan Kitabevi, 2013.
- Ceceri, Kathy. *Video Games: Design and Code Your Own Adventure*. Nomad Press, 2015.

- Computer History Museum. *CHM*. tarih yok. <http://www.computerhistory.org/> (erişildi: 04 20, 2018).
- Çelik, Ahmet. «Fikir ve Sanat Eserleri Üzerindeki Çoğaltma ve Yayma Haklarının İhlali, İhlalin Sonuçları.» *Doktora TEzi*. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi, 2010.
- Çelik, Halil İbrahim. *Dijital Oyun Hukuku ve Dijital Oyunlarda Telif Hakkı*. 07 08 2015. <http://www.halilibrahimcelik.av.tr/dijital-oyun-hukuku-ve-dijital-oyunlarda-telif-hakki/> (erişildi: 04 30, 2018).
- Dalyan, Şener. *Bilgisayar Programlarının Fikri Hukukta Korunması*. Ankara: Seçkin Yayıncılık, 2009.
- Demirbaş, Kerem Yavuz. «Dijital Oyunlara 'Oyun Türü' Yaklaşımlarının Sounları: 'Platform Oyunları' Türü Örneği.» *Selçuk İletişim Dergisi*, 2015: 363-387.
- Doğan, Derya & Özocak, Gürkan. «Dijital Oyunlar, Multimedya Yaratımlar ve Güncel Hukuki Problemler-3.» 23 07 2013. <http://www.turk-internet.com/portal/yazigoster.php?yaziid=43171> (erişildi: 04 30, 2018).
- . «Dijital Oyunlar, Multimedya Yaratımlar ve Güncel Hukuki Problemler-2”.» 22 07 2013. <http://www.turk-internet.com/portal/yazigoster.php?yaziid=43170> (erişildi: 04 30, 2018).
- Ebersohn, Gerrie. «Protecting Copyright in Computer Games and Computer Software.» *Journal of South African Law*, 2005.
- Elit Law Office. *Oyun Hukuku ve Oyun Endüstrisi*. 16 06 2014. <http://www.elithukuk.com/oyun-hukuku-ve-oyun-endustrisi/> (erişildi: 04 30, 2018).
- Erdil, Engin. *Haksız Rekabet Hukuku*. İstanbul: Vedat Kitapçılık, 2012.
- . *İçtihatlı ve Gerekçeli Fikirve Sanat Eserleri Kanunu Şerhi*. İstanbul: Vedat Kitapçılık, 2009.
- Erel, Şafak N. *Türk Fikir ve Sanat Hukuku*. Ankara: Yetkin Yayınevi, 2009.
- Eren, Fikret. *Borçlar Hukuku Genel Hükümler*. Ankara: Yetkin Basımevi, 2014.
- Ergüne, Mehmet Serkan & Kurşun, Ali Suphi. «Kesin Hükümsüzlük.» *İstanbul Şerhi Türk Borçlar Kanunu* içinde, yazar Rona Serozan, Turgut Öz, Faruk Acar, Emre Gökyayla ve H. Murat Develioğlu, 109-156. İstanbul: Vedat Kitapçılık, 2018.
- Erzurumlu, Nurbanu. «Türk Hukukunda Fikri Mülkiyete Konu Malların Cebri İcrası.» *Yıldırım Beyazıt Hukuk Dergisi*, 2017/3.
- European Comission Green Paper. «Copyrigt and Related Rights in the Information Society.» 27/07/1995.

- Galuzin, Alex. *Ultimate Level Design Guide*. World of Level Design Publisher, 2011.
- Gemalmaz, Burak. *Sanal Dünyalarda İktidar ve Özgürlük*. İstanbul: Beta Yayıncılık, 2011.
- Glasser, Alan R. «Video Vodoo; Copyright in Video Game Computer Programs.» *Federal Communications Law Journal*, 1986.
- Grosheide, F. Willem & Roerdink, Herwin & Thomas, Karianne. «Intellectual Property Protection for Video Games: A View from the European Union.» *Journal of International Commercial Law and Technology*, Ocak 2014: 1-13.
- Günay, Cevdet İlhami. *Türk Borçlar Kanunu Şerhi*. Ankara: Yetkin Yayınları, 2015.
- Güneş, İlhami. *Uygulamada Fikri ve Sınai Mülkiyet Hakları ve Haksız Rekabet Davaları*. Ankara: Seçkin Yayıncılık, 2018.
- Gürcan, Ayşen & Özhan, Serdar & Uslu, Rahmet. *Dijital Oyunlar ve Çocuklar Üzerindeki Etkileri*. Ankara: T.C. Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü, 2008.
- Işık, Can İnan. «Bilgisayar Oyunlarının Yapım Sürecinde Konsept Tasarımı, Üretilmesi ve Uygulanması.» *Yüksek Lisans Tezi*. Ankara: Hacettepe Üniversitesi, 2019.
- Kamalı, Tuğba Akdemir. *Fikri Hukuk Kapsamında Bilgisayar Programlarındaki Değişikliklerin Sonuçları*. İstanbul: Seçkin Yayıncılık, 2009.
- Karabacak, Semra & Lanpir, Erkan. «Bilgisayar Oyunlarının Fikri Mülkiyet Hukukunda Korunması .» *prezi.com*. 13 12 2013. <https://prezi.com/hdl1maxw78rp/bilgisayar-oyunlarnn-fikri-mulkiyet-hukukunda-korunmas/> (erişildi: 04 01, 2018).
- Karahasan, Mustafa Reşit. *Sorumluluk Hukuku Sözleşmeler*. İstanbul: Beta Yayınları, 2003.
- Karasu, Rauf & Suluk, Cahit & Nal, Temel. *Fikri Mülkiyet Hukuku*. İstanbul: Seçkin Yayıncılık, 2019.
- Kaya, Arslan. *Marka Hukuku*. İstanbul: Seçkin Yayıncılık, 2004.
- Kazancı İçtihat Bilgi Bankası*. tarih yok. (erişildi: <http://www.kazanci.com/>).
- Kılıçoğlu, Ahmet. *Borçlar Hukuku Genel Hükümler*. Ankara: Turhan Kitapevi Yayınları, 2016.
- . *Sınai Haklarla Karşılaştırmalı Fikri Haklar*. Ankara: Turhan Kitapevi, 2006.

- Korkusuz, Mehmet Emin, ve Ayşen Karamete. «Eğitsel Oyun Geliştirme Modelleri.» *Necatibey Eğitim Fakültesi Elektronik Fen ve Matematik Eğitimi Dergisi (EFMED)*, 2013: 78-109.
- Memiş, Tekin. *Fikri Hukuk Bakımından İnternet Ortamında Müzik Sunumu*. Ankara: Seçkin Yayınevi, 2002.
- Morningstar, Chip & Farmer, F. Randall. «The Lessons of Lucasfilm's Habitat.» *MIT Press Cambridge*, 1990.
- Norman, Jeremy. «Galaxy Game, the Earliest Coin-Operated Computer or Video Game.» *historyofinformation.com*. 10 04 2018. <http://www.historyofinformation.com/expanded.php?id=2710> (erişildi: 04 20, 2018).
- Oğuzman, M. Kemal & Öz, Turgut. *Borçlar Hukuku Genel Hükümler*. İstanbul: Vedat Kitapçılık, 2013.
- Oğuzman, M. Kemal & Barlas, Nami. *Medeni Hukuk*. İstanbul: Vedat Kitapçılık, 2008.
- Oğuzman, M. Kemal & Öz, Turgut. *Borçlar Hukuku Genel Hükümler Cilt I*. İstanbul: Vedat Kitapçılık, 2013.
- Oğuzman, M. Kemal & Seliçi, Özer & Özdemir, Saibe Oktay. *Eşya Hukuku*. İstanbul: Filiz Kitapevi, 2013.
- Orçun, R. Emre. «A Preliminary Study for Development of A Real-Time Strategy Game : Gallipoli Wars.» *Yüksek Lisans Tezi*. Başkent Üniversitesi, 2011.
- Oruç, Murat. *Haksız Rekabette Maddi Tazminat Davası*. İstanbul: XII Levha Yayınları, 2009.
- Özkan, Zehra. *Karşılaştırmalı Hukuk Müzik Eserlerinin Dijital İletimi*. Ankara: Yetkin Yayınları, 2008.
- Öztan, Fırat. *Fikir ve Sanat Eserleri Hukuku*. Ankara: Turhan Kitabevi, 2008.
- Öztunalı, Duygu. «Eser Sahibinin Manevi Hakları.» *Yüksek Lisans Tezi*. İstanbul Üniversitesi, 2010.
- Özyurt, Mustafa Oğulcan. «Dijital Oyun Sektörünün Gelişimi ve Dünya Ekonomisindeki Payı.» *Gazete Bilkent*. 22 09 2015. <http://www.gazetebilkent.com/2015/09/22/dijital-oyun-sektorunun-gelisimi-ve-dunya-ekonomisindeki-pay/> (erişildi: 04 19, 2018).
- Reisoğlu, Safa. *Türk Borçlar Hukuku Genel Hükümler*. İstanbul: Beta Yayınları, 2014.
- Sanlı, Kerem Cem. *Hukuk ve Ekonomi Perspektifinden Sözleşme Hukuku ve Sözleşme Yaptırımlarının Ekonomik Analizi*. İstanbul: XII Levha Yayınları, 2015.

- Schell, Jesse. *The Art of Game Design*. Morgan Kaufman Publishers, 2008.
- Scott, Jason. *Internet Arcade: Zaxxon*. 07 08 2014. [https://archive.org/details/arcade\\_zaxxon](https://archive.org/details/arcade_zaxxon) (erişildi: 04 20, 2018).
- Serozan, Rona. *Medeni Hukuk Genel Hükümler*. İstanbul: Vedat Kitapçılık, 2008.
- Sezen, Diğdem & Sezen, Tonguç İbrahim. «Dijital Oyun Tarihinin Dönüm Noktaları.» *Dijital Oyunlar* içinde, yazar Gülin Terek Ünal ve Uğur Batı, 249-287. İstanbul: Derin Yayınları, 2011.
- Sullivan, Ronald. «William A. Higinbotham, 84; Helped Build First Atomic Bomb.» *The New York Times*, 11 15 1994: 29.
- Suluk, Cahit & Orhan, Ali. *Uygulamalı Fikri Mülkiyet Hukuku*. İstanbul: Arıkan Yayıncılık, 2005.
- Suluk, Cahit. *Tasarım Hukuku*. Ankara: Seçkin Yayıncılık, 2003.
- Sumit, Jain. «Game Development Life Cycle.» 01 05 2017. <https://www.linkedin.com/pulse/game-development-life-cycle-sumit-jain> (erişildi: 04 23, 2018).
- Şahin, Ayşenur. *Fikri Hukukta Eser Sahibinin Mali Haklarının Korunması*. İstanbul: Vedat Kitapçılık, 2010.
- Tamer, Ahmet. *Haksız Rekabet*. Ankara: Adalet Yayınevi, 2011.
- Tarman, Zeynep Derya. *Haksız Rekabetten ve Aldatıcı Reklamlardan Doğan Uyuşmazlıklarda Uygulanacak Hukuk*. İstanbul: Beta Yayınları, 2011.
- Tekinalp, Ünal. *Fikri Mülkiyet Hukuku*. İstanbul: Vedat Kitapçılık, 2002.
- The National Museum of American History. *The Brown Box, 1967-1968*. tarih yok. [http://americanhistory.si.edu/collections/search/object/nmah\\_1301997](http://americanhistory.si.edu/collections/search/object/nmah_1301997) (erişildi: 04 20, 2018).
- Topaloğlu, Mustafa. *Bilgisayar Programları Üzerindeki Haklar ve Bu Hakların Korunması*. İstanbul: TBV Yayınları, 1997.
- Tosun, Şafak. *Sinema Eserleri ve Eser Sahibinin Hakları*. İstanbul: XII Levha Yayınları, 2009.
- Tüysüz, Mustafa. *Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu Çerçevesinde Fikri Haklar Üzerindeki Sözleşmeler*. Ankara: Yetkin Yayınları, 2007.
- Tüzgen, Abdurrahman Hamza. «Tescilsiz Tasarımların Hukuken Korunması.» *Yüksek Lisans Tezi*. İstanbul Şehir Üniversitesi, Ağustos 2018.

Usluel, Aslı E. Gürbüz. *Anonim Şirketlerde Ticari Sırrın Korunması*. İstanbul: Vedat Yayıncılık, 2019.

Ürey, Adnan Eren. «Multimedya Eserlerin Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu Kapsamında Korunması.» *Yüksek Lisans Tezi*. İstanbul: Galatasaray Üniversitesi, 2008.

Warf, Jeff. «What is a Game Engine?» *Game Career Guide*. 04 29 2008. [https://www.gamecareerguide.com/features/529/what\\_is\\_a\\_game\\_.php](https://www.gamecareerguide.com/features/529/what_is_a_game_.php) (erişildi: 10 24, 2019).

Yarsuvat, Duygun. *Türk Hukukunda Eser Sahibi ve Hakları*. İstanbul: Güryay Matbaacılık, 1984.

Yavuz, Levent & Alica, Türkay & Merdivan, Fethi. *Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu Yorumu*. Ankara : Seçkin Yayıncılık, 2013.

Yıldırım, Abdulkerim. *Türk Borçlar Hukuku Genel Hükümler*. Ankara: Adalet Yayınevi, 2015.