



VİDEO OYUNLARININ FİKİR VE SANAT ESERLERİ HUKUKU KAPSAMINDA DEĞERLENDİRİLMESİ

HAKAN YETİŞ

Yüksek Lisans Tezi

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü
İzmir Ekonomi Üniversitesi

İzmir

2021

VİDEO OYUNLARININ FİKİR VE SANAT ESERLERİ HUKUKU KAPSAMINDA DEĞERLENDİRİLMESİ

HAKAN YETİŞ

İzmir Ekonomi Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Özel Hukuk Anabilim Dalı'na

Yüksek Lisans Tezi

olarak sunulmuştur.

İzmir

2021

ÖZET

VİDEO OYUNLARININ FİKRİ VE SANAT ESERLERİ HUKUKU KAPSAMINDA DEĞERLENDİRİLMESİ

Yetiş, Hakan

Özel Hukuk Tezli Yüksek Lisans Programı

Tez Danışmanı: Prof. Dr. Huriye KUBİLAY

Ocak, 2021

Tarihsel süreçte, teknolojik gelişmeler hayatın birçok alanını etkilemiştir. Fikri hukuk kapsamında değerlendirildiğinde, mevcut eser türleriyle birlikte karmaşık yapısal unsurlar içeren video oyunları gibi farklı yaratımların ortaya çıktığı görülmektedir. Video oyunları, günümüzde, sade ve basit yapısından tamamen uzaklaşarak, farklı uzmanlık gerektiren birçok farklı yapının bir araya gelmesi sonucunda, dünya çapında en yaratıcı eğlence endüstrisi konumuna gelmiştir.

Son yıllarda, milyar dolarlık bir endüstri haline gelen video oyun endüstrisinde, video oyunlarının fikri hukuk kapsamında korunması hususu ile hukuk düzenlerinde herhangi bir düzenleme yer almamaktadır. Video oyunlarının hukuki açıdan nitelendirilmesi konusundaki belirsizlik maalesef çeşitli ihlallere sebebiyet vermektedir.

Tez kapsamında, video oyunlarının korunmasına yönelik yaklaşımların daha iyi anlaşılması amacıyla, video oyunlarının tanımı ve yapısal unsurları, Fikir ve

Sanat Eserleri Kanunu kapsamında eser olarak kabul edilmesi ve korunması için gereken şartlar, uluslararası ve yabancı hukuk düzenindeki mevcut durum ve video oyunlarının diğer eser türleri doğrultusunda değerlendirilmesine yer verilmek suretiyle bir analiz yapılmıştır.

Özellikle, tezde yer alan mahkeme kararlarında, video oyunlarının diğer eser türleri ile kıyaslandığı ve bu minvalde bir çözüme başvurulduğu ve bununla birlikte her mahkeme kararında video oyunlarının hukuki olarak nitelendirilmesi için bir üst kavramın arandığı görülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Video oyunları, Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu, görsel işitsel eserler, multimedya, fikri hukuk, bilgisayar oyunları.

ABSTRACT

THE EVALUATION OF THE VIDEO GAMES AS A WORK WITHIN THE SCOPE OF LAW ON INTELLECTUAL AND ARTISTIC WORKS

Yetiř, Hakan

Master Program in Private Law

Advisor: Prof. Dr. Huriye KUBİLAY

January, 2021

Technological advancements have had an impact upon many areas of life during the historical process. Considered within the scope of intellectual property law, it is observed that different creations such as video games containing complex structural elements have emerged along with the existing types of work. Video games have become the most creative entertainment industry across the world as a result of the combination of many different structures that require different specializations by completely moving away from their plain and simple structure.

In the video game industry that has become a billion-dollar industry in recent years, there is no regulation in the legal order regarding the protection of video games under intellectual property law. The uncertainty about the legal qualification of video games, unfortunately, causes various violations.

In the scope of the thesis, an analysis was performed in order to better understand the approaches to the protection of video games through the definition

and structural elements of video games, the conditions required for them to be accepted and protected as a work within the scope of the Law on Intellectual and Artistic Works, the current situation in the international and foreign legal order, and an evaluation on video games in terms of other types of works.

Although video games are compared with other types of works and a solution is applied within this direction in the court decisions referred in the thesis and it is also observed that a higher concept is sought in every court decision to qualify video games as legal.

Keywords: Video games, Law on Intellectual and Artistic Works, audio visual works, multimedia, intellectual property law, video games.

İÇİNDEKİLER TABLOSU

ÖZET.....	iii
ABSTRACT.....	v
İÇİNDEKİLER TABLOSU	vii
KISALTMALAR LİSTESİ.....	x
BÖLÜM 1: VIDEO OYUNU KAVRAMI VE DERECELENDİRME KURULUŞLARI	1
1.1. Video Oyunu Kavramı.....	1
1.1.1. Video Oyunlarının Tarihsel Gelişimi	3
1.1.2. Video Oyun Endüstrisi.....	17
1.1.2.1. Video Oyunlarının Yapım Süreci	24
1.1.2.2. Video Oyunlarının Yapısal Unsurları.....	28
1.1.2.2.1. Görsel Unsurlar	30
1.1.2.2.2. İşitsel Unsurlar	31
1.1.2.2.3. Bilgisayar Kodları.....	31
1.1.2.2.4. İnteraktiflik Unsuru.....	32
1.1.2.2.5. Senaryo ve Diyalog	32
1.1.3. Video Oyunları Derecelendirme Kuruluşları.....	33
1.1.3.1. ESRB	34
1.1.3.2. PEGI	36
1.1.3.3. Diğer Derecelendirme Kuruluşları ve Kontrol Mekanizmaları	37
BÖLÜM 2: TÜRK HUKUKU VE YABANCI HUKUKTA FİKİR VE SANAT ESERİ KAVRAMI	43
2.1. Türk Hukukunda Fikir ve Sanat Eseri Kavramı.....	43
2.1.1. Fikir ve Sanat Eserleri Hukukunun Tarihsel Gelişimi	43
2.1.2. Eser Kavramı ve Koruma Şartları.....	45
2.1.2.1. Eser Kavramı	45
2.1.2.2. Fikir ve Sanat Eserleri Hukukunda Korumanın Konusu.....	46
2.1.2.3. Eser Koruma Şartları.....	46
2.1.2.3.1. Eser Türlerinden Birine Dahil Olma Şartı.....	46
2.1.2.3.2. Objektif Şart	48
2.1.2.3.2.1. Türk Hukuku Kapsamında Objektif Şart	48
2.1.2.3.2.2. Uluslararası Sözleşmeler ve Yabancı Hukuk Kapsamında	

<i>Objektif Şart</i>	49
2.1.2.3.3. <i>Subjektif Şart</i>	51
2.1.2.3.3.1. <i>Türk Hukukunda Hususiyet Kavramı</i>	51
2.1.2.3.3.2. <i>Yabancı Hukukta Hususiyet Kavramı</i>	56
2.1.2.3.3.3. <i>Video Oyunlarında Hususiyetin İncelenmesi</i>	59
BÖLÜM 3: ULUSLARARASI HUKUK VE YABANCI HUKUK KAPSAMINDA	
VİDEO OYUNLARI VE KORUNMASI	62
3.1. <i>Genel Olarak</i>	62
3.1.1. <i>Sözleşmeler</i>	62
3.1.1.1. <i>Bern Sözleşmesi</i>	62
3.1.1.2. <i>TRIPS-Sahte Mal Ticareti Dahil Ticaretle Bağlantılı Fikri Mülkiyet</i>	
<i>Sözleşmesi</i>	64
3.1.1.3. <i>WIPO Fikir ve Sanat Eserleri Sözleşmesi ve WIPO İcracılar ve</i>	
<i>Fonogram Yapımcıları Sözleşmesi</i>	65
3.1.2. <i>Avrupa Topluluğu Yönergeleri</i>	67
3.1.2.1. <i>2009 Tarihli ve 2009/24 Sayılı Bilgisayar Programlarının Hukuki</i>	
<i>Korunmasına Dair Avrupa Parlamentosu ve Avrupa Konseyi Yönergesi</i>	67
3.1.2.2. <i>11 Mart 1996 Tarihli ve 96/9/AT Sayılı Veri Tabanlarının Yasal Olarak</i>	
<i>Korunmasına Dair Avrupa Konseyi Yönergesi</i>	68
3.1.2.3. <i>Bilgi Toplumunda Eser Sahibi Haklarının ve Bağlantılı Hakların Bazı</i>	
<i>Hususlarının Uyumlaştırılmasına İlişkin 2001/29 Sayılı 22 Mayıs 2001 Tarihli</i>	
<i>AT Yönergesi</i>	69
3.1.2.4. <i>Fikri Mülkiyet Alanında Bazı Eser Sahibi Hakları ve Bağlantılı</i>	
<i>Haklarla İlgili Ödünç ve Kiralama Haklarına İlişkin 2006/115 Sayılı 12 Aralık</i>	
<i>2006 Tarihli AT Yönergesi</i>	70
3.1.3. <i>Yabancı Hukukta Video Oyunlarının Korunması</i>	71
BÖLÜM 4: VİDEO OYUNLARININ TÜRK HUKUKU VE YABANCI HUKUKTA	
YER ALAN ESER TÜRLERİ KAPSAMINDA DEĞERLENDİRİLMESİ	79
4.1. <i>Video Oyunlarının Eser Türleri Kapsamında Değerlendirilmesi</i>	79
4.1.1. <i>Video Oyunlarının Sinema Eseri Kapsamında Değerlendirilmesi</i>	79
4.1.1.1. <i>Türk Hukuku Kapsamında Değerlendirilmesi</i>	79
4.1.1.2. <i>Yabancı Hukuk Kapsamında Değerlendirilmesi</i>	83
4.1.1.3. <i>Video Oyunlarının Sinema Eseri Kapsamında Analizi</i>	85
4.1.2. <i>Video Oyunlarının Multimedya Eser Kapsamında Değerlendirilmesi</i>	90

4.1.2.1. <i>Türk Hukuku Kapsamında Değerlendirilmesi</i>	90
4.1.2.2. <i>Yabancı Hukuk Kapsamında Değerlendirilmesi</i>	92
4.1.2.3. <i>Video Oyunlarının Multimedya Eser Kapsamında Analizi</i>	93
4.1.3. <i>Video Oyunlarının Bilgisayar Programı Kapsamında Değerlendirilmesi</i> ...	94
4.1.3.1. <i>Türk Hukuku Kapsamında Değerlendirilmesi</i>	94
4.1.3.2. <i>Yabancı Hukuk Kapsamında Değerlendirilmesi</i>	97
4.1.3.3. <i>Video Oyunlarının Bilgisayar Programı Kapsamında Analizi</i>	105
4.1.4. <i>Video Oyunlarının Veri Tabanı Kapsamında Değerlendirilmesi</i>	106
4.1.4.1. <i>Türk Hukuku Kapsamında Değerlendirilmesi</i>	106
4.1.4.2. <i>Yabancı Hukuk Kapsamında Değerlendirilmesi</i>	110
4.1.4.3. <i>Video Oyunlarının Veri Tabanı Kapsamında Analizi</i>	113
4.1.5. <i>Video Oyunlarının Görsel İşitsel Eser Kapsamında Değerlendirilmesi</i>	114
4.1.5.1. <i>Türk Hukuku Kapsamında Değerlendirilmesi</i>	114
4.1.5.2. <i>Yabancı Hukuk Kapsamında Değerlendirilmesi</i>	116
4.1.5.3. <i>Video Oyunlarının Görsel İşitsel Eser Kapsamında Analizi</i>	126
4.1.6. <i>Video Oyunlarının İşlenme Eser Kapsamında Değerlendirilmesi</i>	128
4.1.6.1. <i>Türk Hukuku Kapsamında İşlenme Eser Kavramı</i>	128
4.1.6.2. <i>Video Oyunlarının İşlenme Eser Kapsamında Analizi</i>	130
4.1.7. <i>Video Oyunlarının Güzel Sanat Eseri Kapsamında Değerlendirilmesi</i>	132
4.1.7.1. <i>Türk Hukuku Kapsamında Değerlendirilmesi</i>	132
4.1.7.2. <i>Yabancı Hukuk Kapsamında Değerlendirilmesi</i>	134
4.1.7.3. <i>Video Oyunlarının Güzel Sanat Eseri Kapsamında Analizi</i>	135
SONUÇ	137
KAYNAKÇA	140

KISALTMALAR LİSTESİ

ABAD	: Avrupa Adalet Divanı
ABD	: Amerika Birleşik Devletleri
AT	: Avrupa Topluluğu
Bern	: Edebiyat ve Sanat Eserlerinin Korunmasına İlişkin Bern Sözleşmesi
Bkz.	: Bakınız
CA	: The Copyright Act
CDPA	: Copyright, Designs and Patents Act
CPI	: Code La Propriete Intellectuelle
ESRB	: Entertainment Software Rating Board
f.	: Fıkra
FSEK	: 5846 sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu
HD	: Hukuk Dairesi
m.	: Madde
MMORPG	: Massive Multiplayer Online Role Playing Game
PEGI	: Pan European Game Information
R.G.	: Resmi Gazete
TRIPS	: Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights
WCT	: World Copyright Treaty
WIPO	: World Intellectual Property Organization
WPPT	: WIPO Performances and Phonograms Treaty
WTO	: World Trade Organization
91/250 Sayılı Yönerge	: Bilgisayar Programlarının Korunmasına Dair 14 Mayıs 1991 tarihli ve 91/250 Sayılı Yönerge
96/9 Sayılı Yönerge	: Veri Tabanlarının Yasal Olarak Korunmasına Dair 11 Mart 1996 Tarihli 96/9/AT sayılı Avrupa Parlamentosu ve Konseyi Yönergesi
2009/24 Sayılı Yönerge	: Bilgisayar Programlarının Korunmasına Dair 2009Tarihli ve 2009/24 Sayılı Yönerge

BÖLÜM 1: VIDEO OYUNU KAVRAMI VE DERECELENDİRME KURULUŞLARI

1.1. Video Oyun Kavramı

Video oyunu; oyuncuların bir video ekranındaki görüntüleri kontrol ettiği elektronik bir oyun olarak tanımlanmaktadır¹. Gerçekten de video oyunları, bilgisayar, oyun konsolu, mobil cihazlar, akıllı saat ve benzer elektronik cihazlar ile bir program aracılığıyla çalışan sistemin görüntüleri ekrana yansıtması ve görüntülerin kullanıcı/oyuncu tarafından kontrol edilmesi/yönlendirmesi ile kullanılan dijital oyunlardır.

Öncelikle, 1960'larda ve öncesinde doğanların ilk aklına gelen, eğlence merkezlerinde yaygın bir aksesuar olan ve her yerde bulunan "tilt" (pinball) makinesi olabilir. 1970'lerde piyasaya çıkan arkat oyunlarını (salon oyunları olarak da ifade edilmektedir), konsolları oturma odalarımızı işgal eden "video oyunları" izlemiştir. 1980'lerin son bölümünde "bilgisayar oyunları" ile kişisel bilgisayarlarımıza ve nihayetinde saatlerimize, cep telefonlarımıza ve sanal ortamda ekranı olan diğer tüm taşınabilir cihazlara yayılmıştır². İlk piyasa sunulmasından itibaren, bazı farklılıkları olmasına rağmen "bilgisayar oyunları" ve "video oyunlar" terimleri genellikle birbirinin yerine geçecek şekilde kullanılmakta olup, günümüzde gelişen içtihat hukuku ile uyumlu olarak, "video oyunları" terimi, çok çeşitli endüstriyel ürünleri kapsayacak şekilde kullanılmaktadır³.

"Arkat" ya da "Salon video oyunları", gardırop boyutunda olan ve bozuk para ile çalıştırılan bu makineler, günümüzde sayısı giderek azalsa da, hala bulunmakla birlikte, en çok 1970 ve 1980'lerde yaygın olarak kullanılmıştır⁴.

Bazen "Ev Oyunları" olarak da ifade edilen "Konsol Oyunları", görsel amaçları doğrultusunda televizyon ünitelerinin kullanılmasıyla çalışmaktadır. Sony PlayStation, Nintendo Wii ve Microsoft Xbox günümüzde yaygın olarak kullanılmaktadır. Bilgisayar ekranının televizyon ile yer değiştirmesi, "Bilgisayar Oyunları" ile konsol oyunlarını birbirinden ayırmakta olup, her iki ortamın artan

¹ Merriam-Webster (2020) Video Game. [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/video%20game>. (Erişim tarihi: 24 Kasım 2020).

² Lipson, A.S., Brain, R.D. (2016) Videogame Law: Cases, Statutes, Forms, Problems & Materials. 2'nci Baskı. Durham: Carolina Academic Press, s.3.

³ Ibid.

⁴ Lipson ve Brain (2016), s.4.

gücü, hızı ve çözünürlüğü, farklılıkları hızlı bir şekilde ortadan kaldırmaktadır. Aralarındaki önemli fark, her konsol üreticisinin, konsol aracılığı ile oynanabilecek oyun markalarını sınırlandırmasıdır.

Nintendo Gameboy DS ve Sony PSP gibi örnekleri olan, "*Özel Elde Taşınabilir Video Oyunları*" cep telefonlarımıza, akıllı telefonlarımıza ve saatlerimize indirdiğimiz oyunlarla karıştırılmamalıdır; bu cihazlar yalnızca oyun oynamak için kullanılmaktadır. "*Mobil Cihaz Oyunları ve Uygulamaları*", indirme, kaydetme ve oyun oynatma özellikler olan akıllı telefonlar, tabletler, "giyilebilir" cihazlar ve elektronik ajandalar gibi yeni cihazların çoğunu kapsamaktadır⁵.

"*İnternet Oyunları*" ya da "*Sosyal Medya Oyunu*" terimi, internet aracılığıyla oynamak suretiyle gelir elde eden, birden fazla kişinin aynı anda oynayabildiği oyunlara sıklıkla verilen addır. Genellikle aylık ücretler karşılığında, bir web sitesi veya dijital platformlar ile dünyanın dört bir yanındaki oyuncuları birbirine ve bazen de sanal dünyalara bağlayarak oynanmaktadırlar. *Blizzard (World of Warcraft'in üreticisi)* ve *LindenLabs (Second Life'in yaratıcısı)* gibi bazı çevrim içi şirketler, sürekli olarak, milyonlarca oyuncunun avatarlarını, aynı anda diğer oyuncularla etkileşime girecek şekilde yönlendirebildiği ve *MMORPG'ler(Devasa Çok Oyunculu Çevrim İçi Rol Üstlenme Oyunları)* olarak bilinen sanal ortamlarda oynamalarını sağlamaktadır⁶.

Video oyunları fotoğrafları, resimleri, animasyonları, filmi, müzik kompozisyonlarını, ses kayıtlarını ve ses efektlerini benzetme yeteneğine sahip olan, gerçek anlamda en sofistikte sanat biçimlerinden biri olarak ifade edilmekle birlikte, interaktiflik unsurunun da son derece önemli bir katkısının olduğu da ifade edilmektedir⁷. "*İyi*" bir video oyunu oluşturan unsurlar konusunda fikir ayrılıkları olabileceği belirtilirken, özellikle ebeveynlerin ve öğretmenlerin kanaatlerinin, birçok geliştiricinin kanaatinden çok daha önemli olabileceği düşünülmektedir⁸. Ancak, geleneksel oyuncuların konuyla ilgili düşünceleri hesaba katıldığında, iyi bir oyun betimlemesi için çeşitlilik, rastgelelik, seviyeler, ölçülebilir zorluk derecesi,

⁵ Ibid.

⁶ Detaylı bilgi için bkz. IGI Global Publisher of Timely Knowledge (2020) *What is MMORPG* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.igi-global.com/dictionary/latest-trends-mobile-business/18751>. (Erişim tarihi: 2 Aralık 2020).

⁷ Lipson ve Brain (2016), s.4.

⁸ Ibid.

dengeli puanlama, sürprizler ve yeni deneyimler gibi özelliklerin son derece önemli olduğu belirtilmektedir⁹.

1.1.1. Video Oyunlarının Tarihsel Gelişimi

Raymond Maloney, 1932 yılında, *Ballyhoo* adı verilen, tahtadan yapılmış bir tilt makinesi ile Chicago'da *Bally Manufacturing Company* firmasını kurmuştur¹⁰. Günümüzde basitçe "*Bally*" olarak bilinen şirket, sonunda kumar makineleri, sağlık ve fitness spaları, piyango oyunları, kumarhaneler ve video oyunlardan oluşan bir holdinge dönüşmüştür¹¹. Video oyun endüstrisinde Bally, 1950'li ve 1960'lı yıllarda geliştirilen elektronik devreli tilt makineleri, renkli ışıkları ve sesleriyle modern oyunun ataları olarak etiketlenmeyi hak ediyordu. Bally'nin tilt makinesinin üzerinden yaklaşık dört yıl geçmeden, sıklıkla bilgisayar bulan kişi olarak anılan *Alan Turing*, yazılım ve donanım teorisi üzerinde gerçekleştirdiği çalışmalarına başlamıştır. Bally'nin video oyunlarının gördüğü yoğun ilgi sonucunda, 1974'te yirmi adet olan oyun salonu, 1970'lerin sonunda iki yüzün üzerine çıkmıştır¹². Ayrıca 1932 yılı, aynı zamanda, şimdi "*Coleco*" olarak bilinen *The Connecticut Leather Company*'nin de kuruluş yılı olup, Coleco'nun kartuş bazlı video oyun sistemi olan *Colecovision* daha sonra yaptığı satışlarda önde gelen rakabetçilerden olduğunu kanıtlamıştır¹³.

Thomas T. Goldsmith, Jr. ve *Estle Ray Mann*'a, 1948 tarihinde, "*Katot Lambalı Eğlence Cihazı*"¹⁴ için bir patent verilmiştir. Ekipmanın ilk versiyonunda, hedefe bir roket gönderebilen ve bir füze taklidi oluşturmak için vakum tüpleri kullanılmaktaydı. Eğimli yörüngeyi hizalamak ve hızı ayarlamak için düğmeler kullanılmış olsa da, grafikleri henüz elektronik olarak oluşturulamamış ve bu nedenle

⁹ Lipson ve Brain (2016), s.5.

¹⁰ Kent, S.L. (2001) *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokemon-The Story behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*. 1'inci Baskı. New York: Crown Publishing Group, s.12.

¹¹ Ibid.

¹² Ibid.

¹³ Ibid.

¹⁴ "Cathode Ray Tube Amusement Device" olarak ifade edilmektedir. Patent verilen cihazın görseli ve detaylı bilgi için bkz. Popular Mechanics (2020) The Unlikely Story of the First Video Game [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.popularmechanics.com/culture/gaming/a20129/the-very-first-video-game/> veya High Score News Feed (2020) *U.S. Patent 2455992-The Most Important Patent in Games* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: https://highscoresports.com/2018/06/22/history_of_games1/. (Erişim tarihi: 22 Aralık 2020).

hedefler, ekrana yerleştirilen kaplamalar üzerine çizilmiştir¹⁵.

Fusajiro Yamauchi, 1951 yılında, 1889'da kurulan Japon kart oyunu firmasının ismini "*Şansı Cennete Bırak*" (*Nintendo*) anlamına gelen tek bir kelime olarak değiştirmiş, birkaç yıl sonra ise *Ralph Baer* adında Amerikalı genç bir mühendise, işvereni Loral, "*dünyadaki en iyi televizyonu*" yapmasını söylemiştir¹⁶. O zaman Baer, ürünün pazardaki diğer ürünlerden ayrışması için interaktif bir oyun unsuru eklenmesi gerektiğini söylemiş, ancak önerileri dikkate alınmamıştır¹⁷.

ABD-Kore Savaşı gazisi *David Rosen*, 1954 yılında, Japonya'daki Amerikan üslerinde bulunan, bozuk parayla çalışan oyunların popülerliğini paraya çevirmek için tasarlanmış, "*Service Games*" adlı bir şirket kurmuştur¹⁸. Rosen sonraki iki yıl içinde Japonya'ya elektromanyetik oyunlar göndermiş ve böylelikle ülkenin bozuk parayla çalışan oyun iş koluna da hızlı bir başlangıç yapmıştır. Daha sonra kendi oyunlarını üretmeye karar veren Rosen, eski şirketinin adının ilk iki harfini ("*Service*"in "*SE*"si ve "*Game*"in "*GA*"sı) kullanarak adlandırmayı tercih ettiği bir müzik kutusu ve kumar makinesi firmasını satın almış ve *SE-GA* veya *SEGA* olarak yenide ortaya çıkmıştır¹⁹.

New York'ta, 1958 yılında, Brookhaven Ulusal Laboratuvarlarında görevli bir doktor olan *William Higinbotham*'ın gerçekleştirdiği bir deney adını tarihe yazdırmıştır²⁰. Analog bir bilgisayar ile birlikte bir osiloskop kullanan bilim insanı, büyük ölçüde masa tenisini andıran bir oyun icat etmiştir²¹. *TennisForTwo* adı verilen bu oyunda hareketlerin basit olması için ekran üzerine interaktif bir düzenek yerleştirilmiştir²². Sonrasında gelen ünlü oyunun (*Pong*) aksine bir yer çekimi unsuru, topun rakip tarafından geri gönderilmeden önce, filenin üstünden

¹⁵ Detaylı bilgi için bkz. Jeremy Norman's History Information (2020) "*The Cathode Ray Tube Amusement Device,*" *Probably the Oldest Interactive Electronic Game* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://historyofinformation.com/detail.php?id=3132>. (Erişim tarihi: 22 Aralık 2020).

¹⁶ Kent (2001), s.14.

¹⁷ Ibid.

¹⁸ "Service Games" hakkında detaylı bilgi için bkz. Britannica (2020) *Sega Corporation* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.britannica.com/topic/Sega-Corporation>. (Erişim tarihi: 24 Aralık 2020).

¹⁹ Ibid.

²⁰ Cihazın görseli için bkz. History Computer (2020) *William Higinbotham-Biography, History and Inventions* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://history-computer.com/william-higinbotham-biography-history-and-inventions/>. (Erişim tarihi: 24 Aralık 2020).

²¹ Ibid.

²² Ibid.

geçirilmesine ihtiyaç duymaktaydı²³. Bu gerçek anlamda bir video oyun olmasa da, kesinlikle video oyunların atalarından biri olarak kabul edilmektedir. Birçok sergiden sonra makine 1959 yılında sökülmüştür²⁴.

Video oyunları açısından verimli geçtiği ifade edilen 1960'lı yıllarda, entegre devreler, hesaplama uygulamalarını, minik bileşenlere doğru önemli ve hızlı bir biçimde taşımıştır. Üniversite öğrencilerine ödevlerin atanması amacıyla kullanılan üniversitelerin ana sistem bilgisayarları, öğrenciler ve meraklı kişiler tarafından ilk bilgisayar oyunlarını yaratmak ve bunlar üzerinde deneyler yapmak amacıyla kullanılmıştır²⁵. 1961'de MIT öğrencisi *Steven Russell* ve birkaç arkadaşı, çoğu kişi tarafından tarihteki ilk video oyun olarak anılan "*Spacewar*" oyununu yaratmıştır²⁶. *Bir Dijital Programlı Veri İşlemci (PDP-1 Bilgisayar)* üzerinde *CRT (Katot Lambalı)* monitörlerle birlikte *teletype terminaller* kullanan *Spacewar*, iki oyuncunun ilkel uzay araçlarından birbirlerine füzeler atmasını sağlıyordu ve kayda değer biçimde takip edilen ilk oyun olarak yerini almıştır²⁷.

1964 yılında, *Spacewar* oyununun son versiyonu, sonradan Utah Üniversitesi mühendislik okuluna kaydolun, bozuk para ile çalışan ilk video oyun olan *Computer Space*'i geliştirecek olan *Nolan Bushnell*'e esin kaynağı olmuş ve daha sonra, tüm zamanların en popüler bozuk parayla çalışan video oyunlardan biri olan *Asteroids* olarak oyun endüstrisinde yerini almıştır²⁸.

Sega, 1966 yılında, Japonya'da yüksek satış rakamlarına ulaşan, *Periscope*²⁹ adında bir elektronik oyun çıkarmış ve oyunun büyük bir ilgi görmesi nedeniyle, daha sonra Amerika Birleşik Devletleri'ne ve Avrupa'ya ihraç edilmiştir. Oyunun belki de en büyük tarihsel önemi, oyun başına ücretinin 0,25 \$ olmasıydı³⁰. Takip

²³ Cihazın çalışma sisteminin videosu için bkz. Brookhaven National Laboratory (2020) *The First Video Game? Before 'Pong', There was 'Tennis for Two'* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.bnl.gov/about/history/firstvideo.php> (Erişim tarihi: 2 Ocak 2021).

²⁴ Ibid.

²⁵ Ayrıntılı bilgi ve görsel detaylar için bkz. Computer History Museum (2020) *Spacewar!* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.computerhistory.org/pdp-1/spacewar/>. (Erişim tarihi: 3 Ocak 2021).

²⁶ Bandom, R. (2013) *'Spacewar!' The story of the world's first digital video game*, The Verge [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.theverge.com/2013/2/4/3949524/the-story-of-the-worlds-first-digital-video-game>. (Erişim tarihi: 25 Aralık 2020).

²⁷ Ibid.

²⁸ Cassel, D. (2018) *The Past, Present, and Future of 'Asteroids'*, The New Stack [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://thenewstack.io/the-past-present-and-future-of-asteroids/>. (Erişim tarihi: 4 Ocak 2021).

²⁹ Cihazın görsel detayları için bkz. Sega *Periscope 1968* (2020) Erişim adresi: <http://www.pinrepair.com/arcade/sperisc.htm>. (Erişim tarihi: 03 Ocak 2021).

³⁰ Lipson ve Brain (2016), s.8.

eden uzun yıllar boyunca, bir salon oyunu standardı haline gelen yüksek fiyatı, deniz taşımacılığın ve nakliyenin yüksek maliyetini yansıtmaktaydı³¹.

Video oyunun öncülerinden biri olan *Ralph Baer*'e, 1966 yılında, savunma sanayisine hizmet veren bir firma olan işvereni, *Sanders Associates* tarafından bazı yaratıcı teşvikler verilmiş ve söz konusu teşviklerle interaktif televizyon oyunları ile ilgili araştırmasına başlamıştır³². Sonraki yıl, Baer, projesinde yardımcı olması için bir grup iş arkadaşıyla, özellikle *William T. Rusch* ve *William L. Harrison* ile bir araya gelerek bir ekip kurmuş ve bu ekip ile birlikte daha sonra yaratıcısının ismi Ralph Baer olan, ABD'de "*Televizyon Oyunu ve Eğitim Cihazı*" adı ile patent alan ilk televizyon oyununu tamamlamıştır³³. Rusch, 1967 yılında, Sanders oyun ekibine katılmış ve farklı bir proje üzerinde çalışmaya başlamıştır. Rusch'un çalışması patentin yeniden verilmesi ile sonuçlanmıştır³⁴. Patent alan her iki çalışmada, ev video oyunu sektörünü başlatan projeler olduğu düşünülmektedir. Rusch ve ekibi, günümüzde "*hareketli grafik*" olarak adlandırılan, bir objenin bir veya iki oyuncu tarafından kontrol edilebilen iki basit kısa çizgi parçasından birine çarpana kadar, bir ekranda rastgele biçimde hareket etmesine olanak veren video ekranını başarılı bir şekilde oluşturmuştur³⁵. Farklı adlar verilmesine ve farklı kuruluşlar tarafından kopyalanmış olmasına rağmen, oyun, iki ilkel raketi temsil eden çizgi parçaları arasında gidip gelen, basit ve hareketli topu ile ileride daha çok *Pong* adıyla anılacaktır³⁶.

Sanders, 1968 yılından itibaren birkaç yıl boyunca, kendisi için çalışanların ürettiği başarılı çalışmalarını paraya çevirmek için birkaç şirkete, yeni televizyon oyunu cihazlarını tanıtmıştır³⁷. Bu firmalardan bazıları şunlardır: RCA Corporation, Zenith Radio Corporation, General Electric Company, Motorola, Inc., Warwick

³¹ Ibid.

³² Martin, D. (2014) *Ralph H. Baer, Inventor of First System for Home Video Games, Is Dead at 92*, The New York Times [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.nytimes.com/2014/12/08/business/ralph-h-baer-dies-inventor-of-odyssey-first-system-for-home-video-games.html>. (Erişim tarihi: 26 Aralık 2020).

³³ Cihazın detaylı görseli için bkz. National Museum of American History (2020) *The father of the Video Game: The Ralph Baer Prototypes and Electronic Games* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://americanhistory.si.edu/collections/object-groups/the-father-of-the-video-game-the-ralph-baer-prototypes-and-electronic-games>. (Erişim tarihi: 26 Aralık 2020).

³⁴ Lipson ve Brain (2016), s.8.

³⁵ Ibid.

³⁶ Detaylı bilgi için bkz. Lemelson-MIT (2020) *Ralph Baer, Magnavox Odyssey, Computing and Telecommunications* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://lemelson.mit.edu/resources/ralph-baer>. (Erişim tarihi: 11 Ocak 2021).

³⁷ Ibid.

Electronics, Inc. Ve The Magnavox Company. Magnavox daha sonra Sanders ile bir lisans anlaşması yapmış ve ilk ev konsol oyun sistemini yaratmak için, Baer ve Rusch'u işe almıştır³⁸.

Video oyun endüstrisindeki genel kaniya göre 1970'li yıllar, video oyun devriminin başlangıcı olarak görülmektedir³⁹. Mühendislik öğrencilerine ve meraklılara özel bir alan olmaktan çıkan yeni renkli makineler, alışveriş merkezlerinde, restoranlarda ve evlerde yerini almıştır. *Nolan Bushnell*, 1970 yılında sektöre giriş yapmış ve *Ted Dabney*'in yardımıyla, bozuk para ile çalışan video oyun *Computer Space* oyununu tamamlamış ve "*Arkat*"⁴⁰(*Arcade*) kavramını video oyun endüstrisine sunmuştur⁴¹. Oyun 1971'de, şirketin üretimine destek olmak maksadıyla ikilinin hizmetlerini sürdüren *Mountainview*, California merkezli *Nutting Associates Inc.*'ye lisans sözleşmesi ile devredilmiştir⁴². Nutting, bir ayda yaklaşık 1.500 adet *Computer Space* makinesi üretmiş ve piyasaya sürmüş olup, ne yazık ki üretiminin zorluk derecesi nedeniyle, bir sembol haline gelmesine ve toplu üretimi yapılan ilk video oyun olarak anılmasına rağmen ürün, ticari olarak başarısız olmuştur⁴³.

Pong'un yaratıcısı olarak da anılan (Ralph Baer'ın başarılarına ve Al Alcorn'un desteğine bağlı olarak) *Bushnell*, öncü video oyunlarından biri olan Atari'nin kurucusu olarak bilinmektedir⁴⁴.

Bir Intel çalışanı olan Marcian Hoff, 1971 yılında, çip şeklindeki mikroişlemcileri tasarlamış olup, söz konusu tasarım, video oyunları için kullanılabilir seviyeye getirilmesi yaklaşık dört yıl sürmüştür⁴⁵.

Pong, ilk kez 1972 yılında, Sunnyvale, California'daki ufak bir barda ortaya çıkmış ve müşteriler tarafından yoğun olarak talep görmüş ve aynı yıl "*Odyssey ev oyun sistemi*"ni piyasaya süren *Magnavox*, Atari'yi patent ihlali nedeniyle dava açacağını bildirmesine rağmen, iki şirket yasal bir sorun yaşamadan anlaşma yoluna

³⁸ Ibid.

³⁹ Lipson ve Brain (2016), s.9.

⁴⁰ "Atari salonu" veya "oyun salonu" olarak da kaynaklarda ifade edilmektedir. Yabancı kaynaklarda, "video game arcade", "video arcade", "game arcade" şeklinde ifade edildiği görülmektedir.

⁴¹ Lipson ve Brain (2016), s.9.

⁴² Ibid.

⁴³ Ibid.

⁴⁴ Berlin, L. (2017) *The Inside Story of Pong and the Early Days of Atari*, Wired Culture [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.wired.com/story/inside-story-of-pong-excerpt/>. (Erişim tarihi: 29 Aralık 2020).

⁴⁵ Ibid.

gitmişlerdir⁴⁶.

Bill Gates ve *Paul Allen*, 1975 yılında, *BASIC* programlama dilinin bir uygulamasını üretmiş ve *Microsoft*⁴⁷ şirketini kurmuş ve sonraki yıllarda, *Steve Jobs*'un kurduğu *Apple Computers* ilk Apple bilgisayarları pazarlamaya ve satmaya başlamıştır⁴⁸.

Claremont Üniversitesinde bir yüksek lisans öğrencisi olan *Don Daglow*, 1975 yılında, programı popüler masa oyunu *Dungeons and Dragons*'a dayanan, tarihin ilk rol yapma bilgisayar oyunu (Role Playing Game) olan *Dungeon*'ı yapmış, ancak *Daglow* bu oyun için hiç bir zaman lisans alamamıştır⁴⁹.

Exidy'nin, 1976'da çıkardığı video oyunu, yaya çöp adamları ezmek için tasarlanmış ilkel otomobiller içeriyordu. Gelişmiş grafiklerden yoksun olmasına rağmen, *Death Race 2000*, tarihte, tartışmalı şiddet içeren ilk video oyunudur. Burada bahsedilmesi gereken bir konu da, oyunun şiddet seviyesinin günümüzün standartlarına kıyasla oldukça düşük olduğu ifade edilmesidir⁵⁰.

Magnavox, yerleşik bir televizyon oyununa sahip ve tel alıcısı olan BG 4305 modeli dâhil olmak üzere, *Odyssey* serisi televizyon oyunlarını tanıtmış ve *Fairchild Zircon Channel F*, ilk programlanabilir kartuş tabanlı ev video oyun konsolu olmuştur⁵¹.

Atari, 1976 yılında, birinci kişinin gözünden hazırlanan ilk oyunlardan biri olan *Night Driver* oyununu ve mahkemelerle ABD Telif Hakkı Ofisi arasında tartışma konusu olan *Breakout* oyununu (*Breakout* oyunu, *Steve Jobs* ve *Steve Wozniak* tarafından geliştirilmiştir) piyasaya sürmüştür⁵². Video oyun telif hakkı

⁴⁶ Lipson ve Brain (2016), s.10.

⁴⁷ Detaylı bilgi için bkz. Microsoft (2020) *Microsoft is born* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://news.microsoft.com/announcement/microsoft-is-born/>. (Erişim tarihi: 6 Ocak 2021).

⁴⁸ Lipson and Brain (2016, s.10); Rawlinson, N. (2017) *History of Apple: The story of Steve Jobs and the company he founded*, Macworld [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.macworld.co.uk/feature/history-of-apple-steve-jobs-mac-3606104/>. (Erişim tarihi: 11 Ocak 2021).

⁴⁹ Lucas, R. (2015) *L'histoire du RPG: Don Daglow-Dungeon (1975)*, Geek-O-Matic [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://geekomatic.com/2015/04/02/lhistoire-du-rpg-don-daglow-dungeon-1975/>. (Erişim tarihi: 5 Ocak 2021).

⁵⁰ Lipson ve Brain (2016, s.10). Ayrıca, John Landis 1975'te David Carradine ve Sylvester Stallone'nin oynadığı filmi, *Death Race 2000*'i çıkarmıştır. Filmde, ulusal sporların cinayete meyilli kişilerin kullandığı araçlar ile yayaların ezilmesi sonucunda puanların toplandığı bir konu işlenmektedir.

⁵¹ Lipson ve Brain (2016), s.11.

⁵² Ibid.

kısıtlamalarının nispeten yeni ve açık bir tanımı bulunmadığı 1976'da, *Coleco*, kendi tenis oyunu olan *Telstar* oyununu çıkarmıştır⁵³. Bu esnada Atari, tarihin en iyi video oyunları olarak değerlendirilen oyunları üretmeye devam etmiştir ve Bushnell, Atari'yi 28 million \$ karşılığında, *Time Warner Communications*'a satmaya karar vermiştir⁵⁴.

Nintendo, 1977 yılında, temelde bir Pong uyarlaması olan ilk video oyununu çıkarmıştır⁵⁵. Daha da önemlisi, kısa süre içinde ünlü bir oyun sanatçısı ve tasarımcısı haline gelecek olan *Shigeru Miyamoto* *Nintendo*'ya katılmıştır⁵⁶. Bu esnada Bally, *Bally Professional Arcade* adında programlanabilir bir video oyun konsolu çıkarmış, ancak sistem, 350 \$'lık fiyatı nedeniyle başarısız olmuştur⁵⁷. Atari, ilk programlanabilir konsol ve firmanın ilk kartuşlu ve joy-stickli ev oyun sistemi olan *Video Computer System*'i (VCS) çıkarmıştır.

Magnavox, 1978 yılında, yerleşik ve dokunma duyarlı klavye içeren ilk konsol olan *Odyssey2*'yi çıkarmış olup, *Nintendo*, firmanın ilk salon oyunu olan *Othello*'yu ve *Cinematronics* de MIT'nin *Spacewars* isimli oyununu, salon uyarlaması olarak *Space Wars* olarak çıkarmıştır⁵⁸. Ancak, akıllarda en çok kalan olay, *Midway*'in çıkardığı video oyunu, *Space Invaders* olduğu belirtilmektedir⁵⁹.

Video oyun geliştiricisi *Namco*, tüm grafikleri *RGB* (Kırmızı, Yeşil, Mavi) renk formatındaki (*bir renkli video standardı*) ilk oyun olan *Galaxian*'ı çıkarmıştır⁶⁰. *Pac-Man*'in Japon versiyonu 1979'da büyük ilgi görmüştür. *Pac-Man*, hem erkekler hem de kadınlardan oluşan büyük bir kitleyi etkileyen, ilk video oyun olarak ifade edilmektedir⁶¹.

⁵³ Ibid.

⁵⁴ Burnham, V. (2003) *Supercade: A Visual History of the Videogame Age 1974-1984*. Cambridge: The MIT Press, s.56 vd.

⁵⁵ Lipson ve Brain (2016), s.11.

⁵⁶ Detaylı bilgi için bkz. *Nintendo* (2020) *Nintendo History* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.nintendo.co.uk/Corporate/Nintendo-History/Nintendo-History-625945.html>. (Erişim tarihi: 3 Ocak 2021).

⁵⁷ Lipson ve Brain (2016), s.11.

⁵⁸ Ibid.

⁵⁹ Betters, E. (2013) *Space Invaders: Blast from the past that still inspires*, BBC News [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.bbc.com/news/technology-22714047>. (Erişim tarihi: 3 Ocak 2021).

⁶⁰ Detaylı bilgi için bkz. *Namco* (2020) *Our History* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.namcoentertainment.com/about/our-history>. (Erişim tarihi: 3 Ocak 2021).

⁶¹ Lipson ve Brain (2016), s.11.

Mattel, 1979'da, *Intellivision Oyun Konsolunu*⁶² çıkarırken, *Milton Bradley*, ilk elde taşınabilir ve programlanabilir video oyun sistemi olan *Microvision*⁶³'u piyasaya sürmüş ve Japonya'da, "*Capcom*"⁶⁴ olarak bilinen bir oyun üreticisi şirket kurulmuştur. Ayrıca *Vectorbeam*, ilk teke tek dövüş oyunlarından biri olan *Warrior* oyununu çıkarmıştır⁶⁵.

Atari'nin 1979'da çıkardığı 400 ve 800 modeli ev bilgisayarları, bir video oyun üreticisi yerine, bir bilgisayar üreticisi olarak görülen *Apple* ile rekabet edememiştir⁶⁶. Atari'nin oyun tasarımcısı *Warren Robinett*, *Adventure* adlı Atari 2600 oyununa, kendi adını taşıyan bir oda gizleyerek, bizleri "*Paskalya Yumurtası*"⁶⁷ fikriyle tanıştırmış olup, bu fikir, oyuncunun başarılı bir oyun için bu "*ekstra*" ödülü alması gerektiğini ileri sürmektedir⁶⁸. Ancak, bu nedensiz sürprizin arkasında, normalde hoş görünen fikir sonraki yıllarda, ödüllerin bazılarının *Grand Theft Auto* gibi oyunlarda, tecavüz ve çıplaklık içeren sahnelere dönüşmesiyle tartışmalı hale gelmiştir⁶⁹.

Arkat oyunlar olarak da ifade edilen salon oyunları, 1980'lerde büyümeye devam ederken, ev oyunları ile ilgili de bir dizi yenilik meydana gelmiş ve mevcut internetin geliştirilmesi ve *Apple*'ın, *Lisa Bilgisayarı*'nın ortaya çıkması ile birlikte, başarısı büyük ölçüde bilgisayar video oyun gelişimine dayanan *Comodore 64* piyasaya sürülmüştür⁷⁰. Bu dönemde, video oyun yaratıcıları, film karakterlerine ve konularına dayandırılan ilk salon oyunlarını çıkararak, kendilerini hareketli görüntü sektörüyle iç içe geçirmeyi başarmış olup, bunlar arasında en bilinenler, *Star Wars*,

⁶² Barton, M. ve Loguidice, B. (2008) *A History of Gaming Platforms: Mattel Intellivision*, Gamasutra [Çevrimiçi]. Erişim adresi: https://www.gamasutra.com/view/feature/132054/a_history_of_gaming_platforms_.php. [Erişim tarihi: 14 Aralık 2020].

⁶³ Cihaz görseli ve detaylı bilgi için bkz. The Video Game Kraken (2020) *Microvision by Milton Bradley* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <http://videogamekraken.com/microvision>. (Erişim tarihi: 19 Aralık 2020).

⁶⁴ Detaylı bilgi için bkz. Capcom Investor Relations (2019) *By continuously creating original content, Capcom of Japan has transformed itself into capcom of the world* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.capcom.co.jp/ir/english/company/history.html>. (Erişim tarihi: 07 Ocak 2021).

⁶⁵ Lipson ve Brain (2016), s.12.

⁶⁶ Ibid.

⁶⁷ Porges, S. (2017) *The True Story Behind The Video Game 'Easter Egg' That Inspired 'Ready Player One'*, Forbes [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.forbes.com/sites/sethporges/2017/12/20/the-true-story-behind-the-original-video-game-easter-egg-that-inspired-ready-player-one/?sh=2b8f5d0c2976>. (Erişim tarihi: 19 Kasım 2020).

⁶⁸ Ibid.

⁶⁹ '*Sexually violent*' *GTA 5* banned from Australian stores. (2014). BBC News [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.bbc.com/news/technology-30328314>. (Erişim tarihi: 19 Aralık 2020).

⁷⁰ Lipson ve Brain (2016), s.12.

Tron, E.T. ve tabii ki *Indiana Jones* ve *Temple of Doom* olmuştur⁷¹.

Atari, gerçek 3D ortamlarının ilki olan *Battlezone* oyununu çıkarmış ve diğer popüler benzer oyunlardan bazıları, dört yönlü hareket sağlayan ilk ev video oyunu olan *Defender* ve *Ultima* ile ilk kokpit oyunu örneği olan *Star Fire* oyunu piyasada yerini almıştır⁷². Namco, *Pac-Man* oyununun birkaç yüz bin ev versiyonunu satarak, olağanüstü başarısını devam ettirmiş ve arkat oyunları kapsamında tüm zamanların en popüler oyunlarından biri olmuştur⁷³.

Atari, şirkette, geliştiricilerin ismini anmayı reddetmesinden rahatsız olan en iyi programcılarının bir kısmını kaybetmiş ve ayrılan oyun geliştiricileri, *Activision*⁷⁴ şirketini kurmuştur. Atari'nin aksine, Activision, paketlerin üzerinde programcıların isimlerini kullanmış ve pazarlama sürecinde programcılarının adlarının geçmesini sağlamıştır.

Arkat oyunları, her alana girmiş ve milyarlarca dolarlık gelir sağlamıştır. Sadece ABD'de arkat oyunlarının gelirleri 5 milyar dolara ulaşmıştır⁷⁵. Nintendo, *Jumpman* adı verilen, hayattaki amacı kız arkadaşı *Pauline*'i çılgın bir maymunun elinden kurtarmak olan, Nintendo'nun düşük çözünürlüklü çöp adam şeklindeki karakteri, daha sonra Nintendo'nun sanatçısı *Shigeru Miyamoto* tarafından geliştirilmiş ve adı Mario olarak değiştirilmiş olup, aynı dönemde bir başka popüler karakter olan *Donkey Kong* yaratılmıştır⁷⁶.

Gottlieb, 1982 yılında, oldukça popüler olan *Q*bert* oyununu, Sega bir televizyon reklamına konu olan, ilk arkat oyunu *Zaxxon*'u piyasaya çıkarmış olup, Midway'in piyasaya sürdüğü *Ms. Pac-Man* oyunu, tarihteki en başarılı arkat oyunu olarak kabul edilmektedir⁷⁷.

David Rosen, Hayao Nakayama ve *Isao Okawa*, 1984 yılında, *Gulf + Western* şirketinden *Sega Enterprises*'ı satın almıştır. Japonya'da ise Nintendo,

⁷¹ Ibid.

⁷² Lipson ve Brain (2016), s.13.

⁷³ Delgado, M. (2020) *Why Players Around The World Gobbled Up Pac-Man*, Smithsonian Magazine [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.smithsonianmag.com/innovation/why-players-around-world-gobbled-up-pac-man-180974902/>. (Erişim tarihi: 9 Ocak 2021).

⁷⁴ Detaylı bilgi için bkz. Activision Blizzard (2020) *Who We Are* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.activisionblizzard.com/who-we-are>. (Erişim tarihi: 09 Ocak 2021).

⁷⁵ Lipson ve Brain (2016), s.13.

⁷⁶ Ibid.

⁷⁷ Lipson ve Brain (2016), s.14.

Family Computer olarak da adlandırılan *Famicom*⁷⁸'u piyasaya sürmüştür. Ürün, 1984'ün sonunda, bu ülkede en çok satan oyun konsolu olmuş ancak ilk üründeki kusurlu bir çipin, sistemin çökmesine sebep olmasından dolayı, ürünler toplatıldıktan ve yeni bir anakart çıkarıldıktan sonra, Famicom'un tekrar satışları ile popülerliğinin arttığı görülmüştür⁷⁹. Nintendo, Famicom'u, ABD'ye getirmiş ve Nintendo Entertainment System veya kısaca NES adını vermiştir

NBA'de oynayan basketbol yıldızı "Dr. J", 1985 yılında, resmi olarak bir video oyununda kullanılmak üzere lisans verilen ilk sporcu olmuştur⁸⁰. *Electronic Arts*, daha sonra tarihte, en çok satan spor oyunlarından birine dönüşen *John Madden Football*⁸¹ oyununu çıkarmıştır. *Alexey Pajitnov*, dünyada son derece popüler olacak olan ve nihayetinde Tengen, Atari ve Nintendo gibi oyun üreticileri ile hukuki sorunlar yaşayacağı "*Tetris*"⁸² isimli video oyununu tasarlamaya başlamıştır. Yine aynı yıl, Philips ve Sony'nin ortak bir çalışması ile CD-Rom üretilmiştir⁸³. Bununla birlikte, Nintendo, bir başka başarılı oyunu, *Super Mario Brothers* oyununu çıkarmıştır⁸⁴.

Video oyun üreticilerinin, 8-bit'lik sistemlerin gelecekteki ses, hız, görüntü veya çözünürlükler için yeterince güçlü olmadığını anlamaya başlamasıyla, video oyun donanımları için yüksek bilgisayar gücü ve teknolojik yoluna gidilmiş, NEC, Japonya'da 8-bit/16-bit'lik bir hibrit video oyun konsolunu piyasaya sürmüş ve Sega ise, 16-bitlik *Mega Drive* oyun konsolunu çıkarmıştır⁸⁵. *Cyan*⁸⁶ şirketinin *The Manhole* oyunu, bir CD-Rom ile çıkan ilk video oyun olmuştur. *Lucas Arts*,

⁷⁸ McFerran, D. (2013) *Feature: The History Of The Famicom, The Console That Changed Nintendo's Fortunes*, Nintendo Life [Çevrimiçi]. Erişim adresi:

https://www.nintendolife.com/news/2013/07/feature_the_history_of_the_famicom_the_console_that_changed_nintendos_fortunes. (Erişim tarihi: 9 Ocak 2021).

⁷⁹ Lipson ve Brain (2016), s.14.

⁸⁰ Sauer, P. (2017) *How Dr. J and Larry Bird Helped Build a Video Game Empire*, Vice [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.vice.com/en/article/wje9kq/how-dr-j-and-larry-bird-helped-build-a-video-game-empire>. (Erişim tarihi: 9 Ocak 2021).

⁸¹ Hruby, P. (2011) *The inside story of how "Madden NFL" became a video game dynasty*, ESPN Outside The Lines [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <http://www.espn.com/espn/eticket/story?page=100805/madden>. (Erişim tarihi: 11 Ocak 2021).

⁸² Detaylı bilgi için bkz. Tetris (2020) *History of Tetris* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://tetris.com/history-of-tetris>. (Erişim tarihi: 11 Ocak 2021).

⁸³ Lipson ve Brain (2016), s.15.

⁸⁴ Stezano, M. (2020) *How Super Mario Helped Nintendo Conquer the Video Game World*, History [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.history.com/news/super-mario-history-nintendo-donkey-kong-facts>. (Erişim tarihi: 9 Ocak 2021).

⁸⁵ Ibid.

⁸⁶ Detaylı bilgi için bkz. About Cyan (2020) *"Time Teaches Many Things. It is the Rock in Which We Bore."* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://cyan.com/company/about-cyan/>. (Erişim tarihi: 9 Ocak 2021).

tıklanmak suretiyle çalışan bir arayüze sahip ilk macera oyunu olan *Moniac Mansion* oyununu çıkarmış olup, *Incentive Software*, gelişmiş 3D grafiklere sahip *Driller* oyununu piyasaya sürmüştür⁸⁷.

1987 yılında, *VGA bilgisayar, ekranları* gelişmiş izleme kalitesi sunmaya başlamıştır. Yeni ekranlar, 640 x 480 pikselin kapladığı bir ekran ile 256 renk sunmakta, böylelikle iki önemli video oyun unsuru olan çözünürlük ve rengi geliştirmekteydi. Özellikle, bu önemli noktada endüstri; daha iyi, daha hızlı, daha canlı oyunlara olan talebin, bilgisayar üreticileri için hızlı bir şekilde gelişim için, itici güç haline gelmekte olduğunu anlamıştır⁸⁸.

İnternetin öncüsü olarak kabul edilen *Tim Berners Lee*, 1989 yılında, *World Wide Web*'i geliştirmiş ve aynı yıl içerisinde, günümüzde bile her yerde görülebilen ve her zaman popüler olan, Nintendo'nun, *Game Boy*'u piyasaya sürmüştür⁸⁹. Bununla birlikte Sega, *Genesis* oyun konsolunu çıkarmış, NEC ise ABD'ye PC motorunu getirerek ve *Turbo Grafx* adını vermiştir⁹⁰.

Video oyunları endüstrisi açısından 1990 yılından itibaren, eğitim, daha önemli bir unsur haline gelmiştir⁹¹. Bu süre zarfında, klasik video oyun hedefleri (yok et, ateş et, öldür, kurtar, hayatta kal, parçala, eğil veya çöz) 1990 yılında, ulaşılması gereken hedef olarak ifade edilen, hayali bir şehir alanı inşa etmek, yaratmak ve yönetmek gibi amaçlarla değişmeye başlamış ve sonuç olarak *Will Wright* tarafından *Sim City* oyunu piyasaya sürülmüştür⁹². Aynı yıl, *Squaresoft*, başka bir popüler oyun serisi olan *Final Fantasy* oyununu çıkarmıştır⁹³.

Sound Blaster, 1991 yılında, bir başka önemli oyun bileşeni olan ses

⁸⁷ Lipson ve Brain (2016), s.15.

⁸⁸ Ibid.

⁸⁹ Minotti, M. (2014) *25 years of the Game Boy: A timeline of the systems, accessories, and games*, VB Games Beat [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://venturebeat.com/2014/04/21/25-years-of-the-game-boy-a-timeline-of-the-systems-accessories-and-games/>. (Erişim tarihi: 9 Ocak 2021).

⁹⁰ Webster, A. (2020) *The TurboGrafx-16 Mini is a great plug-and-play console that doubles as a history lesson*, The Verge [Çevrimiçi].

Erişim adresi: <https://www.theverge.com/2020/4/15/21221906/turbografx-16-mini-review-classics-games-consoles-price>. (Erişim tarihi: 11 Ocak 2021).

⁹¹ Lipson ve Brain (2016), s.16.

⁹² Detaylı bilgi için bkz. Britannica (2016) *SimCity* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.britannica.com/topic/SimCity>. (Erişim tarihi: 17 Aralık 2020).

⁹³ Lipson ve Brain (2016), s.16.

sisteminin geliştirilmesini sağlamıştır. Sega, *Sonic the Hedgehog*⁹⁴ oyunu ile kısa sürede popüler olan hareketli karakteri ile video oyun endüstrisinde tekrar yerini almıştır. Philips Electronics, CD-I (Compact Disc Interactive) oyun konsolunu piyasaya sürmüş olup, Capcom, oldukça popüler olan *Streetfighter*⁹⁵ video oyununu çıkarmıştır⁹⁶.

Trans Media'nın *Objection!* oyunu, 1992 yılında, California Eyaleti Baro Birliği tarafından yapılan değerlendirme neticesinde, ilk profesyonel sertifikayı alan eğitim amaçlı oyun unvanını almıştır⁹⁷. Bunun aksine, Midway, nihai zaferin rakibini vahşice öldürmek ile kazanıldığı dövüş oyunu *Mortal Kombat*'ı piyasaya sürmüştür⁹⁸. Aynı yıl, ID Software'in *Wolfenstein 3D* ve Sega'nın *Virtua Racing* oyunları, oyuncular açısından son derece popüler bir duruma gelmiştir⁹⁹.

Shreveport, Louisiana'dan birkaç gencin tasarladığı, birinci kişinin gözünden nişancı oyunu olarak oynanan *Doom* oyunu, 1993'te yaygın olarak oynanmasıyla birlikte, bu dönemde Senatörler Joseph Lieberman (Connecticut) ve Herbert Kohl (Wisconsin), video oyunlardaki şiddeti hedef alan Kongre toplantıları düzenlemişler ve buna karşılık, Eğlence Yazılımı Derecelendirme Kurulu (ESRB), oyunları, müstehcen materyaller veya şiddet unsurları içerdiğinde, satın alan kişileri ve ebeveynleri uyaracak şekilde etiketlemek için tasarlanmış bir puanlama sistemi oluşturmuştur¹⁰⁰.

Blizzard, 1994 yılında, gerçek zamanlı strateji oyunu olan *Warcraft*'ı piyasaya sürmüştür. Bu yıl içinde Eğlence Yazılımı Derecelendirme Kurulu, artan özgünlüğü ile Eğlence Yazılımı Birliğinin (Entertainment Software Association) bir parçası haline gelmiştir.

1996 yılında, video oyunlardaki cinsellik ve şiddet içeren unsurları

⁹⁴ Buck, D.J. (2020) *How Sonic The Hedgehog Became An Innovative Technology Trailblazer*, SYFY Wire [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.syfy.com/syfywire/sonic-the-hedgehog-sega-genesis-megadrive-trailblazer>. (Erişim tarihi: 17 Aralık 2020).

⁹⁵ Jasper, G. (2018) *Street Fighter: Timeline and Story Explained*, Den of Geek [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.denofgeek.com/games/street-fighter-timeline-and-story-explained/>. (Erişim tarihi: 3 Ocak 2021).

⁹⁶ Lipson ve Brain (2016), s.16.

⁹⁷ Lipson ve Brain (2016), s.17.

⁹⁸ Shea, B. (2019) *The Brutal History Of Mortal Kombat's Fatalities*, Game Informer [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.gameinformer.com/b/features/archive/2015/07/21/the-brutal-history-of-mortal-kombat-fatalities.aspx>. (Erişim tarihi: 3 Ocak 2021).

⁹⁹ Lipson ve Brain (2016), s.17.

¹⁰⁰ Lipson ve Brain (2016), s.17.

düzenleme çalışmaları yoğunluk kazanmıştır.¹⁰¹ Söz konusu unsurlarla mücadele için 1996'da, İletişim Düzenleme Yasası (CDA)¹⁰² geçirilmiştir.

Squaresoft, 1997 yılında, Sony Playstation için *Final Fantasy VII*'yi çıkarmıştır. *MMORPG*¹⁰³ (Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu) *Ultima Online* piyasaya sürülmüştür¹⁰⁴. Film ile video oyun endüstrisi arasındaki bağlantıyı sürdüren *Universal Studios*, *Dream Works Pictures* ve *Sega*, 1997'de, bir dizi video oyundan oluşan süper oyun salonları "*Gameworks*"ü¹⁰⁵ kurmak üzere birleşmiş olup, ilki 15 Mart 1997'de Seattle, Washington'da açılmış ve aynı yıl içinde bunu Los Angeles ve LasVegas izlemiş ve daha sonra yaklaşık 100 oyun salonu daha açılmıştır¹⁰⁶.

Game Boy'da oynanan *Pokemon* rol yapma oyun serisi, 1998 yılında, Japonya'dan sonra hızlı bir şekilde ABD'de de yayılmıştır¹⁰⁷. SNK, *Neo Geo Pocket* elde taşınır video oyun sistemini, Rockstar Games ise, cinsellik ve şiddet içeriği nedeniyle tartışmalı olan *Grand Theft Auto* oyunları serisinin ilkini piyasaya sürmüştür¹⁰⁸.

2002 yılında, Colorado Birleşik Devletler Bölge Mahkemesi, video oyun içeriğindeki unsurların oyuncular üzerindeki anti-sosyal davranışlarla bağlantılı olduğunu değerlendirmiş ve örnek olarak okullardaki silahlı saldırılar gibi olaylara sebebiyet vermesi gösterilerek emsal bir karar vermiştir¹⁰⁹.

Sony, 2004 yılında, Japonya'da *Playstation Portable*'ı ve Çin'de *Playstation 2*'yi piyasaya sürmüştür. Aynı yıl içinde, Eğlence Yazılımı Birliği'ne göre, Amerikan vatandaşları video oyunlarına 7,3 milyar dolar harcamış ve diğer istatistiklere göre ise, ortalama bir Amerikalı çocuk haftada dokuz saatini video oyun oynayarak

¹⁰¹ 1996 yılında Kongre, video oyunlarındaki cinsellik ve şiddet içerikli unsurların sürekli artması nedeniyle yoğun bir çalışma sergilemiştir. Gerçekte cinsellik ve şiddet, anayasal olarak farklı konular olmasına rağmen, medya ve mahkemelerin her iki kavramı birlikte kullanması nedeniyle, o dönemde, yazarlar kavramları birleştirerek "*sexolence*" olarak kullanmışlardır. Detaylı bilgi için bkz. Lipson ve Brain (2016), s.18.

¹⁰² "Communications Decency Act".

¹⁰³ "Massively Multiplayer Online Role Playing Game".

¹⁰⁴ Lipson ve Brain (2016), s.18.

¹⁰⁵ Detaylı bilgi için bkz. GameWorks (2020) *About Us, Game On!* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.gameworks.com/about>. (Erişim tarihi: 13 Ocak 2021).

¹⁰⁶ Kent (2001), s.15.

¹⁰⁷ Lipson ve Brain (2016), s.18.

¹⁰⁸ Ibid.

¹⁰⁹ Sanders v. Acclaim Entm't, Inc., 188 F. Supp.2d 1264 (D. Colo.2002) (2202) (6th Cir.). Erişim adresi: <https://law.justia.com/cases/federal/district-courts/FSupp2/188/1264/2576960/>. (Erişim tarihi: 11 Ocak 2021).

geçirmiştir¹¹⁰. 2004'te şiddet içeren video oyunu "*Grand Theft Auto: San Andreas*", Amerika'da, diğer tüm video oyunlardan daha fazla satmıştır¹¹¹. Ayrıca, 2004'te, Sony'nin *Ever Quest II* ve Blizzard Entertainment'ın son derece popüler olan ve daha sonra, çıktığı Kasım 2004'ten sonraki altı ay içinde 1,5 milyon aboneyi geçen *World of Warcraft* oyunları ile sanal dünyanın video oyun endüstrisindeki yeri önemli ölçüde artmıştır¹¹².

2007 yılında, *World of Warcraft* MMORPG'nin, dünya çapındaki tahmini oyuncu sayısı 9 milyonu geçmiş olup, basit bir oyun olarak ifade edilen *Farmville* oyunu, dünya çapında 70 milyonu aşan oyuncu kitlesine ulaşmıştır¹¹³.

14 Haziran 2010'da, Microsoft, bulut tabanlı Xbox 360 konsolunu satışa çıkarmış; hemen ardından, hareketleri yakalamak için bir sensör ve ikili bir kamera cihazı kullanılan Kinect'i piyasaya sürmüştür. Satışların 2011 yılında, 10 milyondan fazla satması nedeniyle ürün, "*en hızlı satılan tüketici elektronik cihazı*" olarak kabul edilmiştir¹¹⁴.

ABD'de, 16 Eylül 2011'de, Amerikan İcatlar Yasası (AIA)¹¹⁵ yürürlüğe girmiş ve böylece, 50 yılı aşkın bir süreçte, Amerika Birleşik Devletleri Patent yasalarındaki büyük değişikliklere öncülük etmiş ve değişikliklerin, gelecekteki video oyunları üzerindeki fikri mülkiyet haklarını etkilemesine kesin gözüyle bakılmaktadır¹¹⁶.

Activision Blizzard, 2012 yılında, *Call of Duty: Black Ops II*'yi çıkardığında, önceki tüm video oyun satış rekorlarını kırmış ve yaklaşık 15 gün gibi bir sürede milyar dolar seviyesini aşmıştır. 2013 yılında, Forbes'deki bilgilere ve daha sonra Guinness Rekorlar Kitabı'nın teyidinde göre "*Grand Theft Auto V*", bir hafta içinde, milyar dolarlık satış seviyesini aşan ilk video oyun olmuştur¹¹⁷. Rockstar Games'in yayınladığı video oyun serisinin 15. oyunu, Xbox ve Playstation için piyasaya sürülmüş olup, seri, grafiklerinden dolayı övülürken, aynı zamanda şiddetinden

¹¹⁰ Lipson ve Brain (2016), s.18.

¹¹¹ Ibid.

¹¹² Ibid.

¹¹³ Lipson ve Brain (2016), s.20.

¹¹⁴ Ibid.

¹¹⁵ "American Invents Act".

¹¹⁶ Lipson ve Brain (2016), s.21.

¹¹⁷ Kain, E. (2016) '*GTA V*' Has Sold 70M Copies, Now Where's That Single Player DLC?, Forbes [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.forbes.com/sites/erikkain/2016/11/02/gta-v-has-sold-70-million-copies/?sh=1a8bede25b98>. (Erişim tarihi: 6 Ocak 2021).

dolayı kınanmış; ancak oyunun satışa çıkmasına müteakip ilk 24 saat içinde, 11 milyondan fazla kopya sattığı belirtilmiştir¹¹⁸.

1.1.2. Video Oyun Endüstrisi

Video oyun endüstrisinin geçmişi, video oyun salonlarının ekranlarında ve dünyanın dört bir yanındaki televizyon setlerinde çekilen filmlerden, daha az renkli değildir¹¹⁹. Şüphesiz, en ilkel grafik ile tasarlanan basit bir oyundan, milyar dolarlık global bir iş kolu haline dönüşmesinin, yarım yüzyıldan az bir zaman aldığı hesaba katıldığında, video oyun endüstrisinin yeni bir sektör olduğu ifade edilebilir. Günümüzde, üstel bir büyüme ile video oyun endüstrisinin kalıcı olacağı açıktır¹²⁰. Video oyunları, 1950 ve 1960'lı yıllarda, bireylerin kişisel hobileri ya da bireysel çabaları neticesinde yarattıkları bilimsel projeler olarak ortaya çıkmaya başlamıştır. Günümüzde ise, video oyunları, gerek bilgisayar bilimi gerekse de multimedya unsurları ile karma bir yapıya sahip yaratıcı eğlence endüstrisine dönüşmüştür

Nolan Bushnell, Atari ve Ralph Bare veya Magnavox ile ilgili olarak, video oyun endüstrisinin gelişim sürecinde, tartışmaya mahal olmayan bir gerçek varsa, o da, bunların tamamının endüstriye sağladığı desteğin çok büyük olduğudur. 2014 yılında, yalnızca oyun ile ilişkili donanım ve yazılımdan elde edilen gelir, yaklaşık 46,5 milyar dolar¹²¹ olmuş ve video oyun şirketlerinin birleşmeleri ve satın almaları gibi endüstriyle ilişkili diğer ekonomik faaliyetler hesaba katıldığında, video oyunların dünya ekonomisine katkısı 64 milyar dolara¹²² kadar çıkmaktadır. Video oyun endüstrisi ile ilgili istatistikler; 2015'te video oyunlarının piyasa değerinin 93,1 milyar dolar, 2018 yılında 138,5 milyar dolar ve 2020 yılında 159,3 milyar dolar olarak bildirmiştir¹²³. Tüm bunlarla birlikte, 2023 yılında, beklenen piyasa değerinin 200,8 milyar dolar olacağı belirtilmektedir¹²⁴.

¹¹⁸ Lipson ve Brain (2016), s.21.

¹¹⁹ Kent (2001), s.14.

¹²⁰ Ibid.

¹²¹ Detaylı Bilgi için bkz. Clement, J. (2021) *Global PC and console games revenue 2012-2022* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <http://www.statista.com/statistics/237187/global-video-games-revenue/>. (Erişim tarihi: 7 Ocak 2021).

¹²² Pitcher, J. (2014) *Game industry revenue may hit \$100 billion by 2018, says research firm, Polygon* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <http://www.polygon.com/2014/6/25/5840882/games-industry-revenue-hit-100-billion-by-2018-dfc-Intelligence>. (Erişim tarihi: 19 Aralık 2020).

¹²³ Detaylı bilgi için bkz. Clement, J. (2021) *Gaming Market value worldwide 2012-2023* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.statista.com/statistics/292056/video-game-market-value-worldwide/>. (Erişim tarihi: 22 Aralık 2020).

¹²⁴ Ibid.

2020 yılı itibarıyla, dünya çapında, 495 milyon e-spor izleyicisi bulunmakta ve e-spor piyasa geliri 1,06 milyar dolar olarak ifade edilmektedir¹²⁵. Birçok oyuncu, hayatını yalnızca video oyun oynayarak kazanmakta ve video oyunu endüstrisindeki profesyonel oyuncular, yılda yaklaşık 1 milyon dolar kazanmaktadır¹²⁶. 2019 yılında, en popüler 10 video oyun turnuvasında, toplam 177 milyon dolar ödül olarak oyunculara dağıtılmıştır¹²⁷. YouTube oyun kanalları, ayda, 3,5 milyardan fazla izlenme oranına sahiptir¹²⁸. *Big Fish Games*, 71 milyondan fazla kişinin video oyun müsabakalarından birini izlediğini belirtmiştir¹²⁹.

Hiç kuşku yok ki video oyunları, akademi de dâhil olmak üzere toplumun farklı kesimlerine yayılmıştır. Birçok üniversitenin, video oyunlarla ilgili dersler içerdiği ve bu sayının sürekli arttığı belirtilmiştir¹³⁰. Güney California Üniversitesi, MIT ve Utah Üniversitesi, video oyunları ile ilgili farklı akademik diplomalar verirken, Illinois Robert Morris Üniversitesi, diğer üniversitelere karşı bir ligde oynayan, rekabete dayalı bir Doom Ligi takımına kısmi atletik burs vermiş ve diğer üniversiteler de, video oyunlar için burs vermeyi düşündüklerini ifade etmişlerdir¹³¹.

Günümüz oyun endüstrisinde, video oyunlar farklı sınıflandırılmalara tabi olmakla birlikte, özellikle “AAA”¹³² olarak sınıflandırılan oyunların, Hollywood’un gişe rekorları kıran filmlerine yakın bütçelere sahip olduğu görülmektedir¹³³. Gerçektende rakamlar, video oyun endüstrisinin diğer eğlence endüstrilerini geride bıraktığını göstermektedir. Örneğin, 2019 yılında, video oyunlarının dünya çapında yıllık hâsılatı 152,1 milyar dolara ulaşmış ve takip eden her yıl, önemli ölçüde

¹²⁵ E-spor ile ilgili detaylı istatistiksel bilgiler için bkz. WePC (2021) *Esports Gaming Statics* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.wepc.com/statistics/esports-gaming/>. (Erişim tarihi: 6 Ocak 2021).

¹²⁶ How to make a living playing video games. (2014). The Economist [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <http://www.economist.com/blogs/economist-explains/2014/05/economist-explains-11?cid=3198ah=17110960281601505c226b1e574f5cc1>. (Erişim tarihi: 6 Ocak 2021).

¹²⁷ Detaylı bilgi için bkz. WePC (2021) *Esports Gaming Statics* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.wepc.com/statistics/esports-gaming/>. (Erişim tarihi: 06 Ocak 2021).

¹²⁸ Lipson ve Brain (2016), s.23.

¹²⁹ Ibid.

¹³⁰ Williams, M.R. (2009) *Colleges Offering Video Game Courses*, U.S. News [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <http://www.usnews.com/science/articles/2009/10/16/colleges-offering-video-game-courses>. (Erişim tarihi: 17 Aralık 2020).

¹³¹ Tyson, C. (2014) *Video Games Go Varsity*, Inside Higher Ed [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.insidehighered.com/news/2014/06/23/illinois-university-makes-league-legends-varsity-sport>. (Erişim tarihi: 17 Aralık 2020).

¹³² Genellikle yüksek miktarda bütçe ayrılmak suretiyle üretilen veya çok satan oyunlar arasında yer alan video oyunları ifade etmek maksadıyla kullanılmaktadır.

¹³³ Greenspan, D. (2013) *Mastering the Game: Business and Legal Issues for Video Game Developers*. WIPO: Creative Industries-No. 8, s.18.

artmaya devam etmiştir¹³⁴. Öte yandan, küresel film üretim ve dağıtım endüstrisinin yıllık hâsılatı ise, yıllık % 0,1 büyüme ile 103 milyar dolara ulaşmıştır¹³⁵. Bu noktada, sinema ve video oyunu endüstrisini daha belirgin bir örnek vererek karşılaştırmak gerekirse, Marvel'in "*Avengers: Endgame (2019)*"¹³⁶ filmi, 2,7 milyar dolar ile film sektöründen elde edilen hâsılat konusunda, dünya rekorunu elinde bulundurmaktadır¹³⁷. Buna karşılık, Rockstar'ın "*Grand Theft Auto V*"¹³⁸ oyunu, 90 milyon adet satarak, 6 milyar dolardan fazla hâsılat elde etmiştir¹³⁹. Bu nedenle, bugünün pazar yapısında, video oyunlarını, gerçekten önemli ve ciddi bir endüstriye ait ürünler olarak ele almak, yerinde bir düşünce olacaktır.

Video oyun endüstrisi konusunda özellikle belirtilmesi gereken diğer husus, "*elektronik spor*" kavramıyla ifade edilen video oyun müsabakalarıdır. Video oyunları, bir ödül karşılığında, profesyonel bir organizasyon aracılığı ile düzenlenen müsabakalara, profesyonel oyuncuların katılımı ile oynanmaktadır. Elektronik spor kavramı, özellikle uluslararası platformlarda, "*e-sports*"¹⁴⁰ kısaltmasıyla kullanılmaktadır. Türkçe açısından, hâlihazırda Türk Dil Kurumu tarafından herhangi bir düzenleme bulunmamaktadır. Ülkemizde de, e-spor ile ilgili faaliyetler, "*Türkiye E-Spor Federasyonu*"¹⁴¹ tarafından yürütülmektedir. E-spor müsabakaları, video oyun endüstrisi açısından değerlendirildiğinde, büyük pay sahibi olmakla birlikte, özellikle 2019 yılında düzenlenen "*Fortnite Dünya Kupası*" finallerinde 30 milyon dolarlık bir ödül dağıtılması bunu ispatlar niteliktedir¹⁴².

¹³⁴ Detaylı istatistiksel bilgi için bkz. Newzoo (2021) *Key Numbers* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://newzoo.com/key-numbers/>. (Erişim tarihi: 13 Aralık 2020).

¹³⁵ Global Movie Production & Distribution Industry-Market Research Report. (2019). IBIS World [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.ibisworld.com/global/market-research-reports/global-movie-production-distribution-industry/>. (Erişim tarihi: 13 Aralık 2020).

¹³⁶ Detaylı bilgi için bkz. https://www.boxofficemojo.com/title/tt4154796/?ref=bo_cso_ac. (Erişim tarihi: 13 Aralık 2020).

¹³⁷ Detaylı bilgi için bkz. Box Office Mojo (2019) *Avengers: Endgame* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: https://www.boxofficemojo.com/title/tt4154796/?ref=bo_cso_ac. (Erişim tarihi: 13 Aralık 2020).

¹³⁸ "Grand Theft Auto V" video oyunu ile ilgili detaylı bilgi için bkz. Rockstar Games (2021) *Grand Theft Auto V* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.rockstargames.com/games/info/V>. (Erişim tarihi: 4 Ocak 2021).

¹³⁹ Cherney, M.A. (2018) *This violent video game has made more money than any movie ever*, Market Watch [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.marketwatch.com/story/this-violent-videogame-has-made-more-money-than-any-movie-ever2018-04-06>. (Erişim tarihi: 4 Ocak 2021).

¹⁴⁰ Erişim adresi: Cambridge Dictionary (2020) *Meaning of e-sports in English* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/e-sports>. (Erişim tarihi: 4 Ocak 2021).

¹⁴¹ Detaylı bilgi için bkz. Türkiye E-Spor Federasyonu (2021) *Kurumsal* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: www.tesfed.gov.tr. (Erişim tarihi: 04 Ocak 2021).

¹⁴² New York'taki Arthur Ash Stadyumu'nda düzenlenen "Fortnite Dünya Kupası"nda, 23 bin kişilik kapasiteye sahip stadyumun tamamının dolduğu ve milyonlarca kişinin çevrimiçi canlı yayın ile gelişmeleri takip ettiği ifade edilmektedir. Turnuvanın birincisinin 3 milyon dolar ödül kazandığı ve

Video oyun endüstrisi, ülkemizde de hızla gelişmektedir. Bunun son örneği, 2010 yılında kurulan, İstanbul merkezli mobil oyun şirketi Peak Games'in, 2020 yılında, 1,8 milyar dolara, ABD, San Francisco merkezli oyun şirketi Zynga tarafından satın alınmasıdır¹⁴³.

Oyun endüstrisinde, sadece geniş bir bütçeye sahip ve yüzden fazla çalışmanı olan "AAA" sınıflandırmasına tabi oyunlar yer almamaktadır. Daha mütevazı bütçeli *bağımsız video oyunlarda* (indiegames)¹⁴⁴, çevrimiçi oyunlarda ve bu oyunların dijital ortamdaki dağıtımındaki artış ile son yıllarda önemli bir büyüme görülmektedir¹⁴⁵.

Günümüz teknolojiyle, belirli donanımlarda video oyunlarının oynanabildiği üç kategori bulunmaktadır: konsol, kişisel bilgisayar ve mobil cihazlar. Oyun konsolu, televizyona ya da monitöre harici olarak bağlanmak suretiyle video oyunlarını oynatmaktadır¹⁴⁶. Kişisel bilgisayarlar ise, Windows, MacOS ya da Linux gibi işletim sistemleri aracılığıyla oyunları çalıştırmaktadır. Windows, uyumluluğundan dolayı video oyunlarının önemli marjını elinde bulundurmaktadır. Ancak, bu MacOS ve Linux'un pazarda olmadığı anlamına gelmemektedir. Video oyunlarının ekonomik potansiyelinden dolayı, birçok oyun, diğer cihazlarda da oynanabilmesi için uyumlu hale getirilmektedir. Ayrıca, mobil oyunlar akıllı telefonlarda, tabletlerde ve diğer mobil cihazlarda çalışmakta olup, özellikle mobil cihazlarda oynanan oyun ile oyuncu sayısındaki artış ve mobil cihazlardaki gelişimle birlikte, basit tarzdaki video oyunlarının konsol ve bilgisayar ortamında oynanan oyunlara benzer hale gelmesi dikkat çekmektedir. Gerçekten de rakamlar, mobil

bu miktarın Wimbledon şampiyonu Novak Djokovic'in kazandığından fazla olduğu şeklinde bir karşılaştırılma yapılmıştır. Detaylı bilgi için bkz. Pei, A. (2019) *Here's the 16-year-old who won \$3 million at the Fortnite World Cup* [Çevrimiçi].

Erişim adresi: <https://www.cnn.com/2019/07/30/heres-the-16-year-old-who-won-3-million-at-the-fortnite-world-cup.html>. (Erişim tarihi: 4 Ocak 2021).

¹⁴³ Zynga şirketi 2017 yılında, "Toon Blast" ve "Toy Blast" gibi popüler oyunların yaratıcısı olan Peak Games'in kart oyunları bölümünü 100 milyon dolara satın almıştır, detaylı bilgi için bkz.

Desatoff, S. (2020) *Zynga acquires Peak Games for \$1.8 billion* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://gamedaily.biz/article/1760/zynga-acquires-peak-games-for-18-billion>. (Erişim tarihi: 8 Ocak 2021). Zynga şirketi tarafından 2020 yılında, 168 milyon dolara, hisselerinin %80'i satın alınan diğer bir İstanbul merkezli mobil oyun şirketi Rollic Games'tir, detaylı bilgi için bkz.

Takahashi, D. (2020) *Zynga is acquiring hypercasual mobile game firm Rollic for at least \$168 million* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://venturebeat.com/2020/08/05/zynga-is-acquiring-hypercasual-mobile-game-firm-rollic-for-at-least-168-million/>. (Erişim tarihi: 8 Ocak 2021).

¹⁴⁴ "AAA" oyunları gibi büyük bütçeli oyunların aksine, genellikle bir yayıncının desteği olmadan bireysel veya küçük gruplar tarafından geliştirilen video oyunlarını ifade etmektedir.

¹⁴⁵ Nielsen, S., Smith, J.H. ve Tosca, S.P. (2020) *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. 4'üncü Baskı. New York: Routledge, s.21.

¹⁴⁶ Greenspan (2013), s.18.

oyunların değerini kanıtladığını ve büyümeye devam edeceğini göstermektedir. Bu kategorilere ek olarak, yeni bir video oyunu oynama yöntemi ortaya çıkmıştır. "*Bulut oyun (cloudgaming)*"¹⁴⁷ olarak adlandırılan bu yöntem vasıtasıyla, oyuncular, fiziksel bir donanıma video oyun indirmeye gerek kalmaksızın, internet sağlayıcıları üzerinden istedikleri cihaz ile oynayabilecekler. Google, bulut teknolojisi ile çalışan oyun platformu "*Stadia*"yı¹⁴⁸, Kasım 2019'da, piyasaya sürmüştür.

Video oyun üretimi ve dağıtımıyla uğraşan kişiler, gelir elde etmek için belli iş modelleri uygulamakta olup, günümüzde, en yaygın iş modelleri üç farklı başlık altında ifade edilmektedir: (1) üreticinin, bir oyunun, bir oyuncunun ilgisini yalnızca sınırlı bir süre için toplamasını umduğu ve oyuna ilgi azaldığında, sürekli olarak yeni sürümlerle, oyunun ve oyuncu topluluğunun içerisinde ilgisini tekrar sürdürmek amacıyla değiştirmeye çalışan "*gönder ve unut*" modeli, (2) kullanıcıların bir MMORPG'ye girmek için aylık bir ücret ödemesi gereken "*abonelik*" modeli ve (3) bir kullanıcının oyun vasıtasıyla programı ücretsiz indirebildiği, ancak oyunun yükseltilebilir versiyonları ve oyun içindeki malzemelere para ödediği "*freemium*" modeli (Birçok MMORPG geliştirici bu gibi yükseltmeler ve oyun içi silahlar, gayrimenkuller vb. satmaktadır)¹⁴⁹. Günümüzde, birçok geliştirici, oyun içi reklamlar veya oyununun haklarını diğer yaratıcılarına satmak suretiyle yan gelir sağlamaktadır.

Günümüzde, oyuncular çoğu oyunu dijital olarak indirmektedir¹⁵⁰. Birinci nesil konsollar doğrudan indirmelere izin veriyor olsa da, bu dağıtım ortamı 1990'ların ortasına kadar pek popüler olamamış ve büyük dosyaları indirme ve depolama ile ilgili kalıcı teknik problemlerden dolayı, o zamanlarda bile nadiren kullanılmıştır. Bu problemler, günümüzde, büyük ölçüde ortadan kaldırılmış ve dijital dağıtım, fiziksel satış ve dağıtım merkezlerinin yarattığı ilave yük ortadan

¹⁴⁷ Bulut oyun yeni bir tür olmakla birlikte, ana mantık farklı ve uzak sunucularda çalıştırılan konsol veya bilgisayarın oyunu eşzamanlı olarak oyuncuya internet aracılığıyla ulaştırılmasıdır. Yüksek ve kesintisiz bir internet bağlantısı gerekmektedir.

¹⁴⁸ Detaylı bilgi için bkz. Stadia (2021) *Take game development further than you thought possible* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://stadia.dev/about/>. (Erişim tarihi: 8 Ocak 2021).

¹⁴⁹ Lipson ve Brain (2016), s.28.

¹⁵⁰ Detaylı bilgi için bkz. The Sociology of Videogames (2014) *ESA: 2014 Facts and Stats About Video Game Consumption* [Çevrimiçi].

Erişim adresi: <http://sociologyofvideogames.com/2014/04/26/esa-2014-facts-and-stats-about-video-game-consumption>. (Erişim tarihi: 8 Ocak 2021).

kaldırıldığından beri kullanıcılar için daha ucuz olmaya başlamıştır¹⁵¹.

MMORPG'ler daha popüler hale geldikçe, gönder ve unut modelinin ekonomik başarısı sektöre uğramıştır¹⁵². Ancak, yakın zamanda, *Bejeweled* gibi sınırlı oyun için tasarlanmış ucuz oyunlar, *Tetris* gibi klasik oyunların yeni versiyonları ve mobil platformlar için tasarlanan *Solitaire* gibi “gündelik” oyun olarak ifade edilen oyunların popülerliği ile gönder ve unut oyunlarda bir geri dönüş meydana gelmiştir¹⁵³.

Video oyun sektöründe, bir oyuna erişmek için aylık bir ücret ödeme fikri, *Compu Serve*'in, 1964'te, sabit oyunlarına modem erişimi için saatte 12 \$'lık bir ücret istemesiyle nispeten erken başlamıştır¹⁵⁴. Ancak, günümüzün aboneliklerini düşündüğümüzde, bir oyun dağıtıcısına aylık 10-15 \$'lık ödeme durumunun tercih edilmesi, sabit disk kapasitelerinin artması, internet ve ağ bağlantılarının daha hızlı ve güvenli hale gelmesiyle, 1990'ların sonunda başlamıştır. Çoğu kişi tarafından, gerçek anlamda abonelik modelinde başarılı olan oyun olarak, *Ultima Online* gösterilmektedir¹⁵⁵. Bu oyun, 1997 yılında, ayda 10 \$ ödeyen 100 bin aboneye sahip olup, aboneliklerin yaygın hale gelmesi ancak bu oyundan sonra artmaya başlamıştır. *World of Warcraft*'in, Kuzey Amerika'daki güncel abone sayısı 3 milyondan¹⁵⁶ fazladır ve dünya çapındaki aylık abone sayısı yaklaşık 7,5 milyondur¹⁵⁷.

Gönder ve unut modelleri ile karşılaştırıldığında, aboneli oyunların öncülük ettiği bir değişiklik, oyun yazarları ve üreticileriyle yapılan uzun vadeli sözleşmelerdir. Oyuncular artık, seri haline gelen TV programlarında olduğu gibi, aşağı yukarı haftada bir yeni mekânlar, karakterler ve zorluklarla karşılaşmak istemekte ve oyun yazarları ile beş-yedi yıllık sözleşmeler imzalanmaktadır.

Video oyun endüstrisindeki diğer bir iş modeli, oyunun temel bir seviyesinin

¹⁵¹ Dreunen, J. (2011) *A Business History of Video Games: Revenue Models from 1980 to Today*. Yumpu [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.yumpu.com/en/document/read/26908617/a-business-history-of-video-games-revenue-models-superdata->. (Erişim tarihi: 8 Ocak 2021).

¹⁵² Lipson ve Brain (2016), s.33.

¹⁵³ Ibid.

¹⁵⁴ Gaudiosi, J. (2012) *New Reports Forecast Global Video Game Industry Will reach \$82 Billion By 2017*, Forbes [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.forbes.com/sites/johngaudiosi/2012/07/18/new-reports-forecasts-global-video-game-industry-will-reach-82-billion-by-2017/?sh=285ecb71440a>. (Erişim tarihi: 11 Ocak 2021).

¹⁵⁵ Lipson ve Brain (2016), s.34.

¹⁵⁶ Gaudiosi (2021).

¹⁵⁷ Detaylı bilgi için bkz. Statista (2016) *World of Warcraft player count 2015-2023* [Erişim adresi: <https://www.statista.com/statistics/276601/number-of-world-of-warcraft-subscribers-by-quarter>]. (Erişim tarihi: 11 Ocak 2021).

ücretsiz indirilebildiği “freemium” adı verilen modeldir. Bu model piyasada “Ücretsiz Oyun” veya “F2P” model olarak da bilinmektedir. Geliştiriciler bu modelde genellikle iki yöntemle gelir sağlamaktadır: (1) oyunun bir premium versiyonunu satarak ve (2) oyun içi malzemeleri; örneğin, Farmville’de kullanıcının çiftliğini çevreleyecek bir çit veya Clash of Clans’ta ekstra hazine, 3 \$’dan düşük bir fiyat karşılığında satarak (buna oyun endüstrisinde “mikroişlemler” adı verilmektedir)¹⁵⁸. Bir oyunu ücretsiz olarak sunmak, kullanıcıları oyuna çekmeyi ve bağlanmalarını kolaylaştırmaktadır. Ancak, oyunun ücretsiz versiyonunda ilerleme genellikle yavaş oluyor¹⁵⁹ ve geliştiricinin sağladığı silahları ve yardımları satın almadan, bulmacaları çözmek veya rakipleri yenmek zor olabiliyor.

Bir freemium model ile dağıtılan modern oyunlarla ilgili tek istisna, gerçek bir insanın hayatındaki normal faaliyetleri yeniden oluşturan bir oyun olan “günlük” oyunlarıdır¹⁶⁰. Bunlardan biri, kanserden ölen 5 yaşındaki bir çocuk olan *Joel Green*’in ebeveynlerinin, çocuklarının yaşamını anmak için yarattığı *That Dragon, Cancer*’dır. Oyuncu, “Joel” avatari ölene kadar oynamaktadır. Bu tür oyunlardan bazıları, *The Marriage, Gravitation* ve *dys4ia* oyunlarıdır¹⁶¹.

Video oyun endüstrisinde, her oyun şirketinin alternatif gelir sağlayacağı farklı konuların olduğu açıktır. Bu hususta öne çıkan alternatif unsurlar: (1) oyun içi reklamlar¹⁶² ve (2) video oyunlarının, filmler, TV programları ve kitaplar gibi diğer

¹⁵⁸ Mikroişlemler, ücret açısından oyunculara kısa vadede makul gelebiliyor; ancak *GameSpot*, 2014’ün ortasında *Clash of Titans*’ın geliştiricisi *SuperCell*’in, oyun içi malzeme satışından günde 650 bin doların üzerinde kazandığını ve *Candy Crush*’ın 2013’te mikroişlemlerden 240 milyon dolar kazandığını bildirmiştir. Detaylı bilgi için bkz.

Makuch, E. (2014) *Report: Clash of Clans generates \$654,000 per day* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <http://www.gamespot.com/articles/report-clash-of-clans-generates-654-000-per-day/1100-6417656>.

Cision PRWeb (2013) *MicroTransactions-The key to the candy Crush Saga Success* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <http://www.prweb.com/releases/2013/7/prweb10970004.htm>. (Erişim tarihi: 11 Ocak 2021).

¹⁵⁹ Oyunun premium versiyonu için ilave bir ödeme gerektiren örneklerden biri *Second Life* video oyudur. Normal versiyonu indirmek ve dünyanın büyük bir kısmında gezinen bir avatar oluşturmak için ücret alınmaz; ancak eğer dünyanın “sakini” (Linden Labs’ın kullanıcı yerine tercih ettiği terim), *Second Life*’in, “yetişkinlere özel” gibi popüler bir alanında bir ev “inşa etme” hakkını elde etmek isterse, (yıllık 48\$ veya aylık 10\$) bir premium aylık abonelik satın alması gerekecektir. Detaylı bilgi için bkz. *Second Life* (2021) *Explore Second Life* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://secondlife.com> (Erişim tarihi: 3 Aralık 2020).

¹⁶⁰ Lipson ve Brain (2016), s.36.

¹⁶¹ Ibid.

¹⁶² Bu konuda başarılı olan geliştiriciler için oyun içine reklamlar eklemek oldukça karlı olabilmektedir. Örneğin *Flappy Bird*, oyun içi reklamlardan günde 50 bin dolar kazanırken, Statista, oyun içi reklam pazarının toplam değerinin 3 milyar dolar civarı olduğunu tahmin etmektedir. Detaylı bilgi için bkz. Quora (2020) *How much does it cost to develop a video game?* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.quora.com/How-much-does-it-cost-to-develop-a-video-game>. (Erişim tarihi: 2 Aralık 2020).

fikri ürün ve eser kategorilerine konu olmasdır¹⁶³.

Dijital dağıtım, hem mobil hem de indie oyunların artması, freemium iş modeli, video oyun streaming servisleri¹⁶⁴ ve abonelik servisine dayanan iş modelleri, video oyun endüstrisini yeniden şekillendirmiş ve bu konudaki değişimin devam edeceği de ortadadır. Bu yüzden, endüstrinin istikrarlı bir yapıda olacağını iddia etmek, pek de mümkün gözükmemektedir. Ayrıca, gelişen teknoloji ile birlikte, video oyun endüstrisindeki hızlı değişim, farklı hukuki uyumsuzlukların da ortaya çıkmasına sebep olmaktadır.¹⁶⁵ Bu nedenle video oyun endüstrisini anlamak ve oyun endüstrisindeki hukuki sorunları saptamak önem arz etmektedir.

1.1.2.1. Video Oyunlarının Yapım Süreci

Oyunlar benzersiz bir şekilde yaratılıyor olsa da, oyunların pazara taşınma süreci, ortak bazı özelliklere sahiptir. Genel anlamda bir video oyunu çıkarıp pazara taşıyan üç önemli görev bulunmaktadır: (1) *Oyun Geliştirici* (2) *Üretici* ve (3) *Yayıncı veya Dağıtıcı*. (Çoğu büyük oyun şirketi dördüncü görev olarak bir “*Kalite Güvence Müdürü*” de eklemektedir)¹⁶⁶. Günümüzde oyunlar, bir oyunu üretmek için yüzden fazla kişinin çalıştığı ekiplerle birlikte daha karmaşık bir duruma geldikçe, bu görevler ve işlevleri bir miktar daha net hale gelse de, bazı kişiler hala, bir kişinin yapabileceğinden daha fazla sorumluluğa sahip olduğu ifade edilmektedir¹⁶⁷.

Bugün, piyasada olan çoğu karmaşık video oyunu için, büyük video oyun şirketlerinden birinin ifade edilen tüm görevleri, kendi kurumsal şemsiyesi altında üstlenmesi ve çalışanlarına çeşitli görevler ataması daha muhtemel olmakla birlikte, bu şirketler; Microsoft, Sony, Nintendo, Blizzard, EA, Sega, Rockstar, Ubisoft ve Capcom’dur¹⁶⁸.

Benzer şekilde, sanal dünyayı geliştirme, üretme ve sürdürme görevlerinde, benzer ve herkesi kapsayan bir rol oynayan, *Second Life*¹⁶⁹,tan sorumlu olan *Linden*

¹⁶³ Lipson ve Brain (2016), s.37.

¹⁶⁴ Streaming servisleri, bir veriye doğrudan sahip olmadan kullanma imkânı sağlamaktadır. Kullanılmak istenen veriyi, o veriye sahip olan başka bir aracı sayesinde ulaşılmaktadır. Örneğin; müzik için Spotify, film ve dizi için Netflix, video oyunları için PlayStation Now, Stadia, GeForce Now gibi streaming servisleri bulunmaktadır.

¹⁶⁵ Greenspan (2013), s.24.

¹⁶⁶ Lipson ve Brain (2016), s.24.

¹⁶⁷ Ibid.

¹⁶⁸ Ibid.

¹⁶⁹ Jones, S.E. (2020) *Second Life, Video Games, and the Social Text*, Cambridge University Press [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.cambridge.org/core/journals/pmla/article/abs/second-life->

Labs gibi firmalar bulunmaktadır. Son yıllarda, mobil uygulama oyunlarının yükselişle, pazarın, yine sadece bir veya iki kişinin bir oyun geliştirip, Apple AppStore’da, Google Play’de, pazara hatta yayın ile doğrudan kullanıcılara sunabildiği büyüyen bir piyasa da bulunmaktadır.

Oyun Geliştiricisi, oyunla ilgili fikirlerle gelen kişidir. Sıklıkla, “yazar” veya “oyun tasarımcısı” olarak da adlandırılır ve genellikle bu kişi (veya ekibi), oyun konseptlerini, genel oyun kurallarını sunmak, hedef kitleyi belirlemek ve oyun için platform seçimlerinin yapılmasından sorumludur¹⁷⁰.

Üretici, oyunun yapılmasından sorumlu olan kişidir. Geliştiriciden projeyi devralarak, nihai oyunun, bütçeye ve plana uygun olmasını, tüm yasal haklara sahip olmasını, oyunun istenen tüm platformlar ve işletim sistemlerinde çalışmasını ve istenen tüm dillere doğru bir şekilde çevrilmesini sağlamaktadır¹⁷¹. “Bağımsız” bir üretici ise, diğer bir ifadeyle herhangi bir dağıtıcıya bağlı değilse, üretici genellikle başlangıçta projenin finansmanını sağladığı gibi, genellikle oyunun fikri mülkiyet haklarına da sahip olduğu görülmektedir¹⁷².

Yayıncı veya *dağıtıcı*, tamamlanan oyunu üreticiden alıp Google Play, Play Station Store veya Steam gibi platform aracılığıyla, satıcılar üzerinden veya doğrudan dijital yüklemeler ile kullanıcılara ulaştıran kişidir¹⁷³. Yayıncı/Dağıtıcı, aynı zamanda, oyunun duyurulmasından da sorumlu olup, ayrıca oyun piyasaya sürüldükten sonra, tüketicilerden gelen şikâyetlerle ilgilenir, internet tabanlı ve ağ tabanlı oyunlarda yayıncı, yazılım düzeltmelerini yükler. Seri haline gelen oyunlarda veya hiç kapanmayan devasa çok oyunculu çevrim içi rol yapma oyunlarında (MMORPG) yayıncı, üretim ekibinden birkaç haftada bir yeni seviyeler, karakterler, zorluklar, mekânlar ve bölümler çıkarmasını ister. Bazı dağıtıcılar, kaynakları üreticiye verir veya oyunları, oyun geliştiriciye yapılacak ödeme ile doğrudan finanse eder ve finans kaynağı o ise, oyunun fikri mülkiyet haklarına da, kendisi sahip olur ve oyun ile ilgili herhangi bir uyuşmazlıkta veya hak ihlalinin yapılması durumunda, bunların takibini yapmaktan ve hukuki sürecin devamını sağlamaktan da

video-games-and-the-social-text/13269E42084B0454366C075FD4D2C211. (Erişim tarihi: 9 Ocak 2021).

¹⁷⁰ Lipson ve Brain (2016), s.25.

¹⁷¹ Ibid.

¹⁷² Ibid.

¹⁷³ Ibid.

sorumludur¹⁷⁴.

Video oyunların üretiminde, üstlenilmesi gereken bazı ortak görevler olduğu gibi, oyunların geliştirilmesi ve üretilmesinde de ortak aşamalar bulunmaktadır. Söz konusu aşamaları ayıran çizgiler değişken olsa da, genel olarak bir oyunun bir konseptten pazara ve ötesine taşınmasıyla ilgili, geçerliliği kabul edilmiş dört aşama bulunmaktadır: (1) *Üretim Öncesi*, (2) *Üretim*, (3) *Üretim Testi* ve (4) *Üretim Sonrası*.

Üretim Öncesi, bir oyunun bir konseptten alınıp üreticiye teslim edilmesi sürecini ifade etmektedir¹⁷⁵. Oyun geliştirici (veya ekibi), oyunun amacı ve temasının kâğıda döküldüğü, oyunun oynanması ile ilgili genel kurallar, temel özellikler, işletim sistemleri ve platformlar, maliyetler, biten proje planı, gerekli lisanslar, ihtiyaç duyulan oyun motorları ve oyunu bitirmek için önerilen personelin belirlendiği bu aşamanın birincil yüklenicisidir. Ana karakterler de bu süreçte belirlenir ve çizilir¹⁷⁶. Günümüzde, oyunun oynanması ile ilgili başlıca unsurları içeren, oyunun ilk fonksiyonel versiyonu olan “*alfa*”¹⁷⁷ versiyonun, üretim öncesi süreçte yaratılması daha yaygın hale gelmiştir. Oyun geliştirici, bir dağıtıcıya bağlı değilse, üretim öncesi aşama sıklıkla, üretici ve/veya distribütörün, projenin kalan kısmının finansmanı için bir yol bulması ile tamamlanır¹⁷⁸.

Üretim öncesi dönemde oyun; film, TV programı, kitap vb. gibi hâlihazırda mevcut bir ürüne dayanıyorsa veya oyunun yaratılmasında farklı tarafların patentleri kullanılıyorsa yine lisansları ve yine aynı esaslarla oyunda belirli kişilerin sesleri veya özellikleri kullanılacaksa ya da oyun içi reklamlarda kullanılacak tüm ürünlerin hakları ile tüm reklam haklarının alması gerekmektedir. Ayrıca, oyunu yaratan ve üreten kişilerle hizmet akitleri, istihdam sözleşmeleriyle ilgili çalışmalar ve gizlilik sözleşmeleri genellikle bu süreçte görüşülür ve imzalanır; aynı durum, oyunun sunulacağı, örneğin PS4 için Sony veya Xbox için Microsoft gibi platform

¹⁷⁴ Ibid.

¹⁷⁵ Lipson ve Brain (2016), s.25.

¹⁷⁶ Ibid.

¹⁷⁷ Alfa/Alpha kavramı, elektronik oyun yapım sürecindeki bir aşama için kullanılmaktadır. Genellikle çoğu ya da tüm assetlerin (bileşen) veya fonksiyonel özelliklerin tamamlanması anlamına gelmektedir, Kendirli, T. (2019) *Dijital Oyun Endüstrisi Terminolojisi*. 1'inci Baskı. İstanbul: Abaküs Kitap Yayın Dağıtım Hizmetleri, s.4.

¹⁷⁸ Lipson ve Brain (2016), s.26.

üreticileriyle anlaşmalar için de geçerlidir¹⁷⁹.

Üretim, oyunun bir araya getirildiği süreç olmakla birlikte; bu aşamada sanat, ses efektleri, programlama ve diller oyuna uyumlu hale getirilir. Üretici, bu aşama esnasındaki asıl itici güç olup, bu görevi, herkesin planlar dâhilinde ve daha da önemlisi bütçenin dışına çıkmadan çalışmaya devam ettiğini kontrol etmektir. Bu aşama, çalışır bir *beta*¹⁸⁰ versiyonu üretildiğinde sona erer¹⁸¹.

Test aşaması esnasında, beta versiyonu, isteyen kullanıcılara dağıtılır ve ayrı bir *Kalite Güvence Müdürü* olan oyunlarda, oyunun testi esnasındaki asıl sorumlu bu müdürdür¹⁸². Dağıtıcının, oyunun istenen tüm işletim sistemlerinde çalıştığından ve diyaloglardaki dil çevirilerinin veya grafik görsellerin mantıklı olduğundan emin olmak için, yeterli miktarda beta kopya dağıtması gerekmektedir. Ayrıca, ilk beta versiyonlar, genellikle, test aşamasında onayları alınmak üzere platform üreticilerine gönderilir. Son olarak dağıtıcı, Amerika Birleşik Devletleri için Eğlence Yazılımı Derecelendirme Kuruluşu (ESRB) ve Avrupa Birliği için Avrupa Oyun Bilgi Sistemi (PEGI) gibi, dağıtılması beklenen her ülkede bulunan sektörün derecelendirme kuruluşlarına, oyunun beta versiyonunu gönderir ve büyük bütçeli bir oyun için beta testleri üç aya kadar sürebilir ve oyunun nihai, “*gönderilebilir*” bir versiyonu elde edildiğinde bu süreç sona ermektedir.

Oyun gönderilebilir yapısına kavuştuğunda, oyunu pazarlama, perakendecilere veya doğrudan kullanıcılara dağıtma ve oyunu oynayan kişilerden gelen sorularla, teknik sorunlarla ve şikâyetlerle ilgilenme sürecini, yayıncı veya dağıtıcı üstlenir. Oyunların internet bağlantısının olması ve sürekli olarak güncellenmesiyle dağıtıcılar, ayrıca yeni seviyeler, karakterler silahlar vb. eklemeye devam etmek için oyun geliştiriciler, üreticiler ve kalite güvence yetkililerinden oluşan bir üretim ekibinin bulunması gerekmektedir¹⁸³. League of Legends, World of Warcraft veya Second Life gibi MMORPG'lerde, üretim sonrası süreç, ayrıca sanal dünyanın düzeninin sağlama, oyun içi açık artırmalar düzenleme, oyun içi para birimini oluşturma ve düzenleme ile oyun içindeki gayrimenkulleri ve diğer öğeleri

¹⁷⁹ Ibid.

¹⁸⁰ Kendirli (2019, s.12). Elektronik oyun yapımı sürecindeki bir aşama için kullanılmaktadır. Tüm assetlerin veya tüm fonksiyonel özelliklerin tamamlanması anlamına gelmektedir.

¹⁸¹ Lipson ve Brain (2016), s.26.

¹⁸² Lipson ve Brain (2016), s.27.

¹⁸³ Ibid.

satma vb. bölümleri de içermektedir¹⁸⁴.

Pong ve *Space Invaders* gibi, ilk video oyunlarının geliştirme maliyetinin, birkaç kişi tarafından kısa bir sürede geliştirilebildiği için, düşük olduğu ifade edilmektedir¹⁸⁵. Oyunların mobil uygulamalarda dağıtılabildiği günümüzde bazı gündelik oyunların geliştirme maliyetleri de nispeten düşük olabilmektedir.

Ancak, *Grand Theft Auto* ve *Call of Duty* gibi, büyük ve karmaşık oyunlar için geliştirme maliyetlerinin 250 milyon doları¹⁸⁶ geçebildiği belirtilmektedir. *GTA V*'in ilk çıktığı gün doğrudan kullanıcılara satışı ile 800 milyon dolar elde etmesi¹⁸⁷, *Call of Duty* oyununun ise, yine çıktığı gün 1 milyar doların üstünde satış yapması¹⁸⁸, söz konusu yaratımların yapım aşamasındaki maliyetlerini rahat bir şekilde karşıladığı ifade edilmektedir.

Günümüzde, kullanıcılara, oyunun geliştirilmesi sürecinde, nihai versiyonlardaki içeriğe ilişkin, söz hakkı tanıma fikri de, her geçen gün artmaya devam etmektedir. Bu kapsamda, Sony Online Entertainment ve Epic Games gibi bazı büyük video oyun şirketleri, istenen özellikler hakkında geri bildirim isteyerek, oyunun yaratılma ve geliştirilmesi sürecinde, geçici ön-beta versiyonlar dağıtmaktadır.

1.1.2.2. Video Oyunlarının Yapısal Unsurları

Video oyunlarının tarihsel gelişimi de göz önünde bulundurulduğunda, ilk video oyunlarının sınırlı kapasiteye sahip ve basit bir içerik ile sunulduğu görülmekte olup, teknik açıdan da kapasitelerinin, günümüz teknolojik gelişmeleri göz önüne alındığında, son derece düşük seviyede olduğu açıktır. Gerçekten de, yeni bir kavram olarak değerlendirilen video oyunlarını tasarlayan ve geliştiren kişilerin, bunu sadece eğlenceli zaman geçirmek amacıyla yapmalarının bir sonucu olduğu ifade edilebilir. Video oyunlarının, ticari bir ürün olarak piyasaya sürülmesi ile birlikte, farklı bir iş kolunun yaratılması ve video oyun endüstrisi kapsamında birçok video

¹⁸⁴ Ibid.

¹⁸⁵ Ibid.

¹⁸⁶ Riley, S.J. (2013) *This Is How Much 'Grand Theft Auto 5' Cost To Make*, Game Rant [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <http://gamerant.com/grand-theft-auto-5-development-cost/>. (Erişim tarihi: 6 Ocak 2021).

¹⁸⁷ Haas, P. (2013) *Call Of Duty: Ghosts Sales Hit \$1 Billion, But Did It Outsell GTA 5?*, Cinema Blend [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <http://www.cinemablend.com/games/Call-Duty-Ghosts-Sales-Hit-1-Billion-Did-It-Outsell-GTA-5-60368.html>. (Erişim tarihi: 6 Ocak 2021).

¹⁸⁸ Ibid.

oyun şirketinin ortaya çıkması ile sadece bir veya birkaç kişinin eğlencesi ile sınırlı olan video oyunları, çok farklı bir şekilde yol almıştır. Sınırlı sayıdaki video oyun üreticisi/yaratıcısı kişi veya ekiplerden oluşan video oyun yapım sürecinin, büyük ve tamamen kurumsal nitelikli video oyun şirketlerine devredilmesiyle birlikte, video oyun endüstrisi çok farklı bir boyuta geçmiş, özellikle teknolojinin hızlı gelişimi ile şirketler arasındaki rekabetin artması sonucunda ortaya çıkan video oyunları da, daha büyük kitlelere ulaşmaya başlamıştır. Farklı sınıflandırmalara tabi çeşitli video oyunları, toplumun her kesimine ulaşmayı başaran video oyunları, artık farklı ve her biri ayrı uzmanlık gerektiren çeşitli unsurlardan oluşmaktadır.

Video oyunlarının fikir ve sanat eserleri hukuku kapsamında yapılacak incelemede, video oyunlarının yapım aşamasında rol alan kişi veya kişiler ile "assets" olarak ifade edilen ve video oyunlarını oluşturan unsurların da, değerlendirilmesi gerekmektedir. Video oyunlarının yapısındaki unsurların her birinin, farklı alanlarda uzmanlık gerektirdiği de özellikle belirtilmelidir. Bu kapsamda, oyunu oluşturan her unsurun, hem hukuki hem de eser niteliğinin belirlenmesi ve söz konusu unsurlar üzerinde eser sahipliğinin olup olmadığının tespit edilmesi önem arz etmektedir.

Günümüzde, video oyunlarının teknolojik gelişmeler doğrultusunda son derece karmaşık bir yapıya bürünmesi nedeniyle, basit ve sade bir içeriğe sahip video oyunlarından ziyade, modern video oyunları olarak ifade edilen günümüz oyunlarının yapısal unsurlarının, üç ana başlık altında ifade edildiği görülmektedir. *Lipson ve Brain'e* göre video oyunlarının yapısal unsurları, *işitsel unsurlar* (müzikal kompozisyonlar, müzik kayıtları, konuşma kayıtları, dış kaynaktan alınan ses efektleri ve dâhili ses efektleri), *görsel unsurlar* (fotografik görüntüler, dijital kayıtlarla alınan akıcı görüntüler, canlı hareket yakalama, animasyon ve yazılar/metinler) ve *bilgisayar kodlarından* (birincil oyun motoru ve diğer motorlar, bağlı kodlar, plug-in'ler ve yorumlar) oluşmaktadır¹⁸⁹. Bununla birlikte interaktiflik unsuru ile senaryo ve diyalog unsurunun da video oyunlarının yapısal unsurları kapsamında değerlendirilmesi gerektiği kanaatindeyiz.

¹⁸⁹ Lipson ve Brain (2016), s.42.

1.1.2.2.1. Görsel Unsurlar

Video oyunları, bilgisayar kodları kullanılmak suretiyle, hareketli görüntülerin ekrana yansıtılması ve bu görselin oyuncu tarafından yönlendirildiği bilgisayar programlarıdır. Oyunlar genellikle eğlence amacıyla yaratılmış olup, bu amacıyla bilgisayar programlarından ayrılmaktadır. Video oyun endüstrisinde, görsellik, oyunlar açısından son derece önemli olup, oyuncuların beğenisine sunulan oyunlarla ilgili öncelikli tercih sebebinin görsellik olduğu söylenebilir.

Video oyunlarında genellikle karakterlerin veya arka plandaki görüntüleri oluşturmak amacıyla *fotografik görüntüler* kullanılmaktadır. Günümüz oyunlarında, fotografik görüntüler, oyuncunun herhangi bir etkileşimde bulunmadığı arka plandaki uzakta bulunan unsurlar ile hareketsiz objeleri görsel olarak sunmak amacıyla kullanılmaktadır¹⁹⁰.

Bununla birlikte, *dijital kayıtlı alınan akıcı görüntüler* olarak ifade edilen ve video oyunun senaryosunu destekleyen video kayıtları da, görsel unsurlar olarak sunulmaktadır. Video oyunlarında sinematik bir görsellik kazandırmak için oluşturulan video kayıtları "*cutscene*" olarak adlandırılmakla birlikte, farklı teknikler kullanılarak çekilen sahneler oyunlarda yer almaktadır. Geleneksel anlamda, teknik öğeleri de dikkate alındığında, söz konusu görsel unsurların film olarak nitelendirilmesi mümkündür¹⁹¹.

Teknolojinin gelişimi ile birlikte, tamamen bilgisayar temeline dayanan *animasyon* teknikleri ile çekilen görsel öğelerin, video oyunlarında yer aldığı görülmektedir. Video oyunlarındaki karakter animasyonları, oyuncunun komutları doğrultusunda bilgisayar aracılığıyla yönlendirilmektedir. Burada kullanılan animasyon tekniği, sinema eseri kapsamında değerlendirilen animasyon filmlerdeki teknikten farklı olmayıp, sadece animasyonun farklı bir türü olarak ifade edilmektedir¹⁹².

Günümüzde film ve dizilerde sıkça kullanılan *canlı hareket yakalama* (live motion capture) tekniği, gerçek icracı sanatçının özel ekipman ve giysiler ile kayda

¹⁹⁰ Senior, T. (2018) *Great Moments In PC Gaming: Max Payne's face*, PC Gamer [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.pcgamer.com/great-moments-in-pc-gaming-max-paynes-face/>. (Erişim tarihi: 6 Ocak 2021).

¹⁹¹ Yılmaz, G. (2020) *FSEK bakımından Video Oyunlarının Eser Niteliği*. Yaşar Üniversitesi, Yüksek Lisans Tezi, s.20.

¹⁹² Yılmaz (2020), s.25.

alınan görüntüsünün, bilgisayar aracılığıyla istenen şekilde sunulmasını sağlamakta olup, modern video oyunlarının çoğunda kullanılmakta ve söz konusu teknik için, özel ekipman ve kayıt cihazları kullanılmakta olup, icracı sanatçının icra ettiği bir oyunculuk bulunmaktadır¹⁹³.

1.1.2.2.2. İşitsel Unsurlar

Yüksek kalitedeki görsellik ile işitsel unsurlar kapsamında, günümüz video oyunlarında gerçeklik yaratmak amacıyla, müzik ve ses efektleri kullanılmakta ve bu doğrultuda oyuncuların oyuna daha iyi adapte olması sağlanmaktadır. Özellikle, karakter seslendirmeleri aracılığıyla oluşturulan diyaloglarla, daha gerçekçi bir ortam yaratılmaktadır. Genellikle film ve diziler için yapılan özgün müzikler, artık video oyunları için de yaratılmaktadır¹⁹⁴.

Video oyunlarında işitsel unsurların, sadece bir oyun için bestelenmesi olarak değerlendirilmemelidir. Bu kapsamda, mevcut bir müzik eseri video oyunu için kullanılacağı gibi, melodi, ritim veya karakterlerin konuşmaları veya seslendirmeler de işitsel unsurlar olarak nitelendirilmektedir. Video oyununda gerçekliğin artırılması amacıyla, çevremizdeki olağan sesler ile herhangi bir cihazın sesleri de oyun içerisinde kullanılmakta olup, aynı esaslarla işitsel unsur olarak değerlendirilmektedir.

1.1.2.2.3. Bilgisayar Kodları

Basit anlamdaki oyunların aksine, günümüzde daha karmaşık yapıdaki video oyunlarında bulunan bilgisayar programlarının da, buna paralel olarak daha karmaşık bir içeriğe sahip olacağı açıktır. Video oyunlarının gelişimi ile oyunlardaki görsel ve işitsel unsurların, oyun her defasında tekrar tasarlanması yerine, temel yazılım olarak ifade edebileceğimiz "oyun motoru"¹⁹⁵ ortaya çıkmıştır. Oyun motorları, oyun geliştiricilerinin, oyunun çerçevesini oluşturmak için tekrar kullanılabilen bileşenlerdir. Geliştiriciler, oyun motorunu kullanarak daha önce tanımlanmış veriler aracılığıyla, yeniden kodlama yapmak zorunda kalmamakta ve zamandan tasarruf etmektedir.

¹⁹³ Ibid. Game of Thrones dizisinde yer alan ejderha ve kurt gibi görseller bu teknik ile yapılmıştır.

¹⁹⁴ *Imagine Dragons* müzik grubu tarafından "*Warriors*" isimli şarkı, League of Legends 2014 Dünya Şampiyonası için yapılmıştır.

¹⁹⁵ Oyun motorlarına örnek olarak: *Unreal Engine*, *Unity*, *GameMaker*, *Godot*, *Source* ve *ID Tech* verilebilir.

Bununla birlikte, video oyununun tamamen teknik öğelerini ifade eden *bağlı kodlar*¹⁹⁶, *plug-in'ler*¹⁹⁷ ve *yorumlar*¹⁹⁸, diğer bilgisayar kodlarını ifade etmekle birlikte, söz konusu öğeler bir bütün olarak, video oyunun temeli olarak ifade edebileceğimiz bilgisayar yazılımını oluşturmaktadır.

1.1.2.2.4. İnteraktiflik Unsuru

Günümüzde video oyunları, görsel ve işitsel unsurları ile belli bir hikâye veya senaryo olarak ifade edebileceğimiz olay örgüsü içerisinde oyunla interaktif bir ilişki sağlayabilmektedir. Oyunlardaki interaktiflik unsuru, oyunun hikâyesini oyuncunun verdiği kararlar doğrultusunda farklı bir boyuta taşıyabilmektedir. Oyuncu, kendine özgü oyun deneyimi ile oyundaki olay örgüsü içerisinde, farklı hikâyelerin ortaya çıkmasına yol açabilmektedir. Diğer bir deyişle, interaktiflik unsuru ile oyuncuya, oyun içerisinde bir nevi söz hakkı verilmektedir.

Özellikle, senaryo/hikâye temelli video oyunlarında, interaktiflik, oyuncuya olay örgüsü içerisinde mekân, karakter ve zaman gibi oyun evreninde yer alan tüm içerik ile etkileşime geçme imkânı vermekte olup, bu etkileşim ile birlikte oyuncunun video oyununa daha fazla çekilmesi sağlanmaktadır.

1.1.2.2.5. Senaryo ve Diyalog

Senaryo klasik anlamda, bir filmin konu olarak neyi işlediğini, varsa filmdeki karakterlerin kim olduğunu, özelliklerini ve mevcut olması durumunda diyalogları da içeren ve filmin temelini oluşturan yapı olarak ifade edilmektedir¹⁹⁹. Günümüzde teknolojinin de etkisiyle, doktrinde de ifade edildiği üzere, senaryonun, görsel işitsel unsurları içeren yaratımlarda mevcut olabileceği ve daha geniş olarak yorumlanması gerekmektedir²⁰⁰.

Artık video oyunlarında, oyuncular belli karakterler belirlemek suretiyle, belirlenen olay örgüsü çerçevesinde ilerleyebilmektedir. Bu noktada, oyun içerisinde,

¹⁹⁶ Video oyununda bulunan unsurların detayları ile oyun motorunun içeriğinde bulunmayan düzenlemeleri ifade etmektedir.

¹⁹⁷ Kendi başına çalışabilen kapsamlı bir programın daha hızlı çalışmasını sağlayan ve yeni özellikler ekleyen yazılımlardır. Plug-in'ler ana programdan bağımsız çalışamaz. Detaylı tanım için bkz. Cambridge Dictionary (2021) *Meaning of plug-in in English* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/plugin>. (Erişim tarihi: 11 Aralık 2020).

¹⁹⁸ Kodlar arasında yazılan notları ve görüşleri içeren öğeleri ifade eder.

¹⁹⁹ Tosun, Y. (2013) *Sinema Eserleri ve Eser Sahibinin Hakları*. 2'nci Baskı. İstanbul: On İki Levha Yayıncılık, s.17.

²⁰⁰ Tosun (2013), ss.18-19.

oyuncuların verdiği kararlar doğrultusunda olay örgüsünün değişebileceği ve sinema eserindeki senaryodan farklı olabileceği ifade edilmektedir. Ancak, video oyunlarında, her ne kadar oyuncunun interaktif katılımı sonucunda olay örgüsü değişse de, oyuncunun her kararı ile ortaya çıkan sonucun, oyunu oluşturan programa daha önce kodlanarak sınırları belirlenmiştir²⁰¹.

Video oyunlarındaki olay örgüsü kapsamında, senaryo açısından zorunluluk teşkil etmese de, karakterler arasında diyaloglara yer verildiği görülmektedir. Günümüz video oyunlarında yer alan karakterler arasındaki karşılıklı konuşmaların, sinema eserlerinde yer alan diyaloglardan farklı olmadığı ve diyalog kavramının daha esnek yorumlanarak oyunların içerisindeki konuşmaları kapsamı gerekmektedir.

1.1.3. Video Oyunları Derecelendirme Kuruluşları

Teknolojinin gelişmesiyle birlikte, günümüzde video oyunları da hayatımızda daha çok yer almaya başlamıştır. Özellikle, küçük yaşlardan itibaren video oyunları ile zaman geçirenlerin sayısı her geçen gün artmaktadır. Video oyunlarının son zamanlardaki hızlı değişimi ile birlikte, farklı platform ve dağıtıcılar²⁰² aracılığıyla, oyunlara ulaşmak her yönüyle kolaylaşmıştır. Ancak, bu değişim bazı sorunları da beraberinde getirmiştir. Video oyun endüstrisinin, ekonomik açıdan çok ciddi ve büyük boyutlara ulaşması ve oyuncu sayısının her geçen gün artması nedeniyle, özellikle yaşı küçük olan oyuncular üzerinde, bazı psikolojik ve sosyal etkilerinin olduğu görülmektedir. Bu nedenle, piyasa sürülen video oyunlarının denetlenmesi ve belli yaş gruplarına göre sınıflandırılmaları önem kazanmıştır. Ebeveynler, çocuklarının oynadığı video oyunlarının içeriği ile bilgi sahibi olmak ve muhtemel zararlı içeriklerden çocuklarını korumak istemişlerdir.

Video oyunları ile ilgili derecelendirme faaliyetleri ilk olarak 1990'lı yılların başlarında, özellikle yoğun şiddet, kan ve uzuv kopması içerdiği için eleştirilen "*Mortal Combat*" ve müstehcen içerikli temalar ihtiva eden "*Night Trap*" isimli

²⁰¹ Kılıç, T. (2018) *Bilgisayar Oyunlarının Eser Niteliği*. İstanbul Bilgi Üniversitesi, Yüksek Lisans Tezi, s.10.

²⁰² Steam, GOG, Battle.net, Uplay, Origin gibi dijital dağıtım platformları, oyunculara dijital dağıtımın yanı sıra dijital hak yönetimi ile farklı oynama seçenekleri sunmaktadır. Dijital oyun platformları, oyunların dağıtımını ve oyunların çoklu ortamda sadece internet üzerinden yayılmasını sağlamaktadır.

video oyunlarının piyasaya sürülmesiyle başlamıştır²⁰³. Söz konusu oyunlarda yer alan karakterler ile oyun içindeki diğer görsellerde "*Full-Motion*" video tekniği kullanılmıştır. Full-Motion tekniğinde, gerçek hayatta olan oyuncuların videoları çekilerek, bilgisayar ortamında düzenlenmekte ve animasyon yerine kullanılmaktadır. Bu teknik ile hazırlanan görsel videoların oyunlarda kullanılması, daha gerçekçi bir içerik yaratmıştır. 1980'li yıllarda da, şiddet ve müstehcen içerikli video oyunları olmasına rağmen, grafiklerin daha basit olması nedeniyle dikkat çekmemiştir. Ancak, 1990'lı yıllarda video oyun teknolojisindeki gelişim, video oyunlarının görsel olarak gelişimi inandırıcılıklarını artırmıştır. Bu durum, eğlence sektöründe derecelendirme yapan kuruluşları harekete geçirmiştir. O dönemlerde, sadece televizyon programları ve sinema alanında faaliyet gösteren derecelendirme kuruluşları, video oyunlarının değerlendirilmesi ve derecelendirilmesi konusunda da faaliyetlere başlamışlardır. Söz konu oyunlarla ilgili olarak yaşanan olaylar neticesinde tepkilerin büyümesi nedeniyle, ilk olarak Amerika ve Kanada'da faaliyet gösteren *Entertainment Software Association* (eski ismi *Interactive Digital Software Association*) tarafından, video oyunlarının derecelendirmesi amacıyla, 1994 yılında *ESRB* (*Entertainment Software Rating Board*) kurulmuş ve dünyada ilk defa video oyunları derecelendirilmeye başlanmıştır²⁰⁴.

1.1.3.1. ESRB

ESRB (*Entertainment Software Rating Board*)²⁰⁵, 1994 yılında Amerika Birleşik Devletleri'nde, video oyunlarını değerlendirmek amacıyla, daha önce belirlenen derecelendirme sistemi kapsamında, sınıflandırmaya tabi tutan bir kuruluştur. *ESRB*; video oyunlarının derecelendirilmesi ile birlikte, çevrimiçi gizlilik ilkeleri ve reklam kılavuz ilkeleri de oluşturmaktadır. *ESRB*; tüketicileri, özellikle ebeveynleri, içerik tanımlayıcılar ve yaş sınıflandırmaları aracılığıyla satın alacakları video oyunları hususunda bilgilendirmek ve video oyun endüstrisi içerisinde sorumlu kişileri belirleyerek, bu kapsamdaki her faaliyetin hesap verilebilir şartlarda olmasını

²⁰³ Craddock, D. (2005) *The Rogues Gallery: Controversial Video Games*, Shack News [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.shacknews.com/%20article/38876/the-rogues-gallery-controversial-video>. (Erişim tarihi: 11 Aralık 2020).

²⁰⁴ Dijital Oyun Raporu (2019) Güvenli İnternet Merkezi [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/RjARy.pdf>. (Erişim tarihi: 6 Ocak 2021).

²⁰⁵ "Eğlence Yazılımı Derecelendirme Kurulu".

sağlamaktadır²⁰⁶.

Özellikle belirtmek gerekir ki, neredeyse piyasa sürülen tüm oyunlar ESRB tarafından değerlendirilmektedir. Bazı oyun satıcıları, sadece ESRB tarafından değerlendirilen ve etiketlenen video oyunların satışını gerçekleştirmektedir²⁰⁷.

ESRB tarafından yapılan değerlendirme sonucundaki derecelendirme ve sınıflandırmalar, başta çocuk gelişimi olmak üzere çeşitli alanlardaki akademik uzmanlara danışılarak ve ebeveynlerin görüşleri dikkate alınmak suretiyle belirlenmektedir. ESRB tarafından yapılan derecelendirme, yaş aralığına uygunluk değerlendirmesi, içerik tanımlayıcı ve etkileşim durumu değerlendirmesi olmak üzere üç alanda yapılmakta ve derecelendirme sonuçları tüketiciye ürünlerin üzerinde belirtilen işaretler aracılığıyla aktarılmaktadır²⁰⁸.

Video oyunları piyasaya sunulmadan önce, ESRB tarafından hazırlanan detaylı bir anket, oyunun yayımcısı tarafından doldurulur ve yazılı belgeler dışında video oyunu ile ilgili en uç görsel ve işitsel içeriğin sunulmasını istenmektedir. Belgelerin kontrolünden sonra, söz konusu video oyunu, ESRB çalışanları tarafından oynanmak suretiyle değerlendirilmektedir. En az üç uzman notlandırıcı tarafından değerlendirilen video oyunları, uzmanların ayrı ayrı yaptığı değerlendirme ve notlandırma sonucunda oybirliği ile karar vermeleriyle neticelendirilip, değerlendirme kategorisi ve içerik tanımlayıcıya ulaşılmaktadır. ESRB tarafından yapılan değerlendirme, yayımcı tarafından kabul edilebilir veya oyun içeriği düzenlenip tekrar değerlendirilmeye sunulabilir. Piyasaya sunulmak üzere hazırlanan video oyununun son bir kopyası ESRB'ye gönderilir ve oyun paketleme ile oyun için belirlenen değerlendirme bilgilerinin doğruluğu açısından incelenir. Son olarak, ESRB çalışanları tarafından, video oyununun içinden rastgele belirlenen bölümler oynanarak, belirlenen şartların bulunup bulunmadığını son kez denetlenmektedir²⁰⁹.

²⁰⁶ Detaylı bilgi için bkz. ESRB (2021) *What We Do and Why* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.esrb.org/about>. (Erişim tarihi: 6 Ocak 2021).

²⁰⁷ Özhan, S. (2011) *Dijital Oyunlarda Değerlendirme ve Sınıflandırma Sistemleri ve Türkiye Açısından Öneriler*, Aile ve Toplum, Cilt.7, Sayı.25. Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/198034>. (Erişim tarihi: 6 Ocak 2021).

²⁰⁸ Detaylı bilgi için bkz. ESRB (2021) *Ratings Guide* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.esrb.org/ratings-guide/>. (Erişim tarihi: 6 Ocak 2021).

²⁰⁹ Özhan (2011), ss.25-26.

1.1.3.2. PEGI

PEGI (Pan European Game Information), video oyunlarını yaşa gruplarına ve içeriğe göre sınıflandırarak, ebeveynlerin, video oyunlarını satın alırken bilinçli karar vermesine yardımcı olmak amacıyla 2003 yılında kurulan, Avrupa merkezli, derecelendirme sistemidir. Ülkelerin kendi derecelendirme sistemlerinin yerini alarak, şu an Avrupa'da tek derecelendirme sistemi olma yolundadır²¹⁰. PEGI derecelendirme sisteminin kabul gördüğü ülkelerde faaliyet gösteren yayıncıların, PEGI kurallarına uyması zorunludur. Belirlenen yaş grupları, oyunu oynamak için gerekli olan motor becerileri veya yetenek seviyesini değil, oyun içeriğinin ilgili yaş grubundaki kişilerin zihinsel gelişimine etkisinin olup olmayacağı doğrultusunda belirlenerek oluşturulmuştur²¹¹.

PEGI, gönüllü bir sistem gibi görünse de, sisteme üye olan bazı ülkelerde sistemin yaptığı değerlendirme faaliyetlerinin yasal olarak hüküm altına alındığı görülmektedir²¹². Bu sistem, ebeveynlere, interaktif yazılımların içeriği ile ilgili uygun oldukları yaş gruplarını belirtmektedir²¹³.

PEGI sistemi, video oyununun platformu veya formatı ile ilgili olarak herhangi bir ayırım yapmamaktadır²¹⁴. PEGI sistemi, sistemi kullanan her interaktif yayıncının sözleşme gereği bağlı olduğu bir dizi kuralı içeren bir tüzüğe dayanmaktadır. Söz konusu kurallar, video oyununun içeriği, yaş grubu, tanıtımı ve pazarlaması ile ilgilenir ve video oyun endüstrisinin kullanıcılara doğru bilgi sağlama taahhüdünü yansıtmaktadır²¹⁵.

Ebeveynlerin, çocuklarını çevrimiçi ortamdaki uygun olmayan ve zararlı içerikten korunmasını ve özellikle ailelerin bu riskleri anlamasını sağlamak amacıyla, PEGI sistemine, Avrupa Birliği tarafından finanse edilen "*PEGI Online*"

²¹⁰Almanya kendi derecelendirme sistemine sahiptir. Avrupa Birliği üyesi ülkeler tarafından kullanılmaktadır ve günümüzde bu sayı 39 ülke olarak belirtilmektedir. Detaylı bilgi için bkz. PEGI (2021) *The PEGI Organisation* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.pegi.info/page/pegi-organisation>. (Erişim tarihi: 6 Ocak 2021).

²¹¹ Detaylı bilgi için bkz. PEGI (2021) *The PEGI Organisation* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.pegi.info/page/pegi-organisation>. (Erişim tarihi: 6 Ocak 2021).

²¹² İngiltere, 2009 yılında PEGI sistemini yasal olarak geçerli değerlendirme sistemi kapsamında hüküm altına almıştır.

²¹³ Özhan (2011), s.23.

²¹⁴ PEGI, günümüzde gerçekleştirdiği değerlendirmelerle; Nitendo, Microsoft, Sony gibi oyun üreticileri tarafından da desteklenmektedir.

²¹⁵ Detaylı bilgi için bkz. PEGI (2021) *The PEGI Code of Conduct* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.pegi.info/pegi-code-of-conduct>. (Erişim tarihi: 13 Ocak 2021).

uygulaması eklenmiştir. *PEGI Çevrimiçi Güvenlik Yönetmeliği (POSC)*²¹⁶, PEGI tarafından gençleri çevrimiçi oyun ortamında korumayı sağlamak amacıyla geliştirilen kurallardır. Bu kurallara uymayı taahhüt eden çevrimiçi yayımcılar, internet sitelerinde uygunsuz içerik bulundurmamakla ve kullanıcılar arasında uygun davranış ortamını sağlamakla yükümlüdürler. POSC kurallarına uygun bir şekilde site içeriklerini hazırlayan ve PEGI sistemine onaylatan yayımcılar, internet sitelerinde, 'PEGI Online' simgesini kullanabilmektedirler.

1.1.3.3. Diğer Derecelendirme Kuruluşları ve Kontrol Mekanizmaları

*IARC*²¹⁷ (International Age Rating Coalition), 2013 yılında kurulmuştur. Uluslararası alanda oyun derecelendirme kuruluşlarının birçoğu tarafından kabul görmektedir ve günümüzde yaklaşık olarak 1,5 milyardan fazla kullanıcıya hizmet vermektedir²¹⁸. IARC, video oyunları ve mobil uygulamalar için düzenlenen yaş sınıflandırma sisteminin oluşturulması ile tüketicilerin bu yaş sınıflandırma ve derecelendirmelerine etkin ve tutarlı bir şekilde ulaşabilmesini sağlamak amacıyla çalışmalar düzenleyen bir organizasyondur. Bu noktada organizasyonun en önemli hizmeti, dünya genelinde birçok farklı yerel derecelendirme standartlarını bir araya toplayarak, geliştiricilere yönelttiği kısa bir anket ile bünyesinde bulunan tüm dijital derecelendirme standartlarına göre, yaş ve içerik derecelendirmesini listeleyen algoritmasıdır. Geliştiriciler, yeni uygulamaları için öncelikle IARC tarafından anket kapsamında belirlenen sorulara cevaplar vermekte ve verilen cevaplar neticesinde IARC algoritması uygulamanın çeşitli standartlardaki derecelendirme sonucu, tek bir tablo şeklinde, geliştiriciye teslim edilmektedir. Derecelendirme sonucu, her derecelendirme kuruluşunun kendine ait değerler ve standartlar açısından hesaplanır ve bu nedenle, dijital içerik üreticileri ürünlerini, IARC kapsamındaki standartlar ile birlikte söz konusu derecelendirme ve sınıflandırma sistemlerinin hiçbirine dâhil olmayan bölgeler içinde, genel olarak kabul edilebilir bir standart derecelendirme sonucuna da ulaşabilmektedir²¹⁹. IARC aracılığı ile yapılan çalışmalara, kendine ait standartları ile katılan ESRB (Amerika), PEGI (Avrupa), USK (Almanya), GRAC

²¹⁶ Yönetmeliğin tamamı için bkz. PEGI Online Safety Code (POSC) (2021) *A Code of Conduct for the European Interactive Software Industry* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.eesc.europa.eu/resources/docs/040-private-act.pdf>. (Erişim tarihi: 13 Ocak 2021).

²¹⁷ "Uluslararası Yaş Derecelendirme Koalisyonu".

²¹⁸ Detaylı bilgi için bkz. IARC (2020) *IARC Global Rating Tool Privacy Policy* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://web.iarc.services.com/External/PrivacyPolicy>. (Erişim tarihi: 13 Ocak 2021).

²¹⁹ Dijital Oyun Raporu (2019), s.26.

(Güney Kore), ACB (Avustralya) ve Class Ind (Brezilya) derecelendirme organizasyonları bulunmaktadır²²⁰.

NICAM²²¹ (Nederlands Instituutvoor de Classificatievan Audiovisuele Media), Hollanda'da görsel-işitsel sektörde geniş bir desteğe sahiptir ve özellikle Kijkwijzer²²² sisteminin koordinasyonundan sorumludur. Günümüzde, 3000'den fazla şirket ve kuruluş, doğrudan veya ilgili sektör kuruluşları aracılığıyla NICAM'e bağlıdır. Görsel-işitsel yapımların sınıflandırılması, bağlı şirket ve kuruluşlarda çalışan ve NICAM tarafından eğitim verilen kodlayıcılar tarafından yapılır. Kodlayıcılar, bağımsız bilim adamları tarafından geliştirilen bir derecelendirme ve sınıflandırma sistemi kullanmaktadırlar²²³.

USK²²⁴ (UnterhaltungssoftwareSelbstkontrolle), merkezi Berlin'de bulunan ve video oyun endüstrisini destekleyen dernekler tarafından tamamen gönüllü olarak kurulan ve kar amacı taşımayan bir kuruluştur. Çocuk ve Gençlerin Korunması Yasası (JuSchG) kapsamında, Almanya'da video oyunlarının sınıflandırılmasından ve Gençlik Medya Koruma Devlet Anlaşması (JMStV) uyarınca, çevrimiçi içerikten sorumlu olan ve resmi olarak da tanınan kuruluştur. USK, Danışma Konseyi tarafından desteklenmektedir ve söz konusu Danışma Konseyi, USK'nın faaliyet gösterdiği ilkeler ve sınıflandırma yönetmelikleri belirler; ayrıca sistem içerisinde değerlendirmeleri yapmak maksadıyla görevlendirilen, "oyun test uzmanları" ile 'çocuk koruma uzmanlarının' atanmasını sağlamaktadır. Yaş derecelendirmesi ile ilgili semboller, dağıtılan oyunlar için ortak bir sınıflandırma prosedürünün sonunda, yaş sınırı sembolleri ilgili devlet temsilcileri tarafından verilir. Ayrıca, USK,

²²⁰ Hilgert, F. ve Sümmermann, P. (2016, Nisan 20) *Video Game Age Ratings in Europe (Part 3 of 3: Mobile Games and IARC* [Blog yazısı]. Erişim adresi: <https://gameslaw.org/video-game-age-ratings-in-europe-part-3-of-3-mobile-games-and-iarc/>. (Erişim tarihi: 13 Ocak 2021).

²²¹ "Hollanda Görsel-İşitsel Medyanın Sınıflandırılması Enstitüsü".

²²² Kijkwijzer, bir filmin, dizinin veya televizyon programının, belirlenen yaş derecelendirmesine uyulmadığı takdirde, çocukların zarar görebileceği konusunda ebeveynleri ve çocukları uyarılmaktadır. Kijkwijzeri yaş derecelendirme nedenini, özellikle şiddet, korku, cinsiyet, belirten, ayrımcılık, uyuşturucu ve/veya alkol bağımlılığı ve kaba dil gibi unsurları belirten piktogramlar kullanılmaktadır. Çocukların zararlı görüntülerden korunması konusunda uygulamada Avrupa Komitesi tarafından en iyi uygulama olarak değerlendirilmektedir. Türkiye, Slovenya, Belçika ve İzlanda tarafından lisansı alınmak suretiyle kullanılmaktadır; ayrıca PEGI kuruluşu tarafından model olarak alınmıştır. Detaylı bilgi için bkz. Nicam (2020) *Kijkwijzer warn parent and children whether a film, series or television programme may be harmful for children of a certain age* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://nicam.nl/en/project/kijkwijzer>. (Erişim adresi: 13 Ocak 2021).

²²³ Detaylı bilgi için bkz. Nicam (2020) *Organisation* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://nicam.nl/en/about-us>. (Erişim adresi: 13 Ocak 2021).

²²⁴ Resmi sitesinde, "The German Entertainment Software Self-Regulation Body" olarak yer almaktadır. Dilimize "Eğlence Yazılımı Öz Düzenleme Kuruluşu" şeklinde tercüme edilmektedir.

çevrimiçi oyunlar ve uygulamalar için uluslararası IARC sistemini kullanan yaş sınırı sembolleri ve içerik tanımlayıcıları sunar. Yaş sınırı sembolü olmayan ürünlerin, kesinlikle piyasa da yer alamayacağı, ekranlarda yayınlanamayacağı ve dağıtımının yapılamayacağı belirtilmektedir. 2003 yılı itibariyle de, her türlü bilgisayar ve konsol oyununun da, yasal olarak yaş derecelendirmesi için değerlendirilmeye tabi tutulması konusunda karar alınmıştır.

ACB²²⁵ (Australian Classification Board), Avustralya'da film ve video oyunlarının yasal olarak sınıflandırılmasını sağlayan kuruluştur²²⁶. Video oyunlarının değerlendirilmesi, çevrimiçi olsun veya olmasın tüm bilgisayar oyunlarını, konsol oyunlarını ve mobil platformda oynanan oyunları kapsamaktadır. ACB, ürünleri sınıflandırmak amacıyla yaptığı değerlendirmeler kapsamında; ürünlerin uygun olmayan içerikli bölümlerini kesmemektedir veya değiştirilmesi talebi öne sürerek sansürlenmesine karar vermemektedir²²⁷. Ancak, yapımcı, geliştirici veya yayıncı tarafından yapılan sınıflandırılma talebini reddederek ve medyanın Avustralya'da ilgili olduğu piyasaya sürülmesini yasaklayarak, ürünleri etkin bir şekilde filtreme yoluna gidebilmektedir²²⁸.

GRAC²²⁹ (Game Rating and Administration Committee), Güney Kore'de video oyunlarının içeriği ile ilgili kullanıcıları bilgilendirmek amacıyla, video oyunlarını değerlendirmek suretiyle derecelendiren bir devlet kuruluşudur. Özellikle 2006 yılında, devlet kuruluşu olarak görev yapan Kore Medya Derecelendirme Kurulu'nun "*Sea Story*"²³⁰ isimli arkat kumar oyununu, herkes için uygun olarak değerlendirip bu yönde derecelendirme yoluna gitmesi nedeniyle, eleştirilere maruz kalmış ve hemen akabinde, GRAC, Güney Kore'de video oyunlarını derecelendiren

²²⁵ "Avustralya Sınıflandırma Kurulu".

²²⁶ Griffith, G. (2002) *Censorship in Australia: Regulating the Internet and other recent development*, NSW Parliamentary Library Research Service [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.parliament.nsw.gov.au/researchpapers/Documents/censorship-in-australia-regulating-the-internet-/04-02.pdf>. (Erişim tarihi: 13 Ocak 2021).

²²⁷ Australian Law Reform Commission (1991) *Censorship Procedure (ALRC Report 55)* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.alrc.gov.au/publication/censorship-procedure-alrc-report-55/>. (Erişim tarihi: 13 Ocak 2021).

²²⁸ Detaylı bilgi için bkz. Australian Classification (2021) *How a rating is decided* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.classification.gov.au/classification-ratings/how-rating-decided>. (Erişim tarihi: 13 Ocak 2021).

²²⁹ "Oyun Derecelendirme ve İdare Komitesi".

²³⁰ 'South Korean PM apologizes for video game controversy' (2006) Taipei Times [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <http://www.taipetimes.com/News/world/archives/2006/08/30/2003325478>. (Erişim tarihi: 7 Ocak 2021).

tek derecelendirme kuruluđu olarak görev yapmaktadır²³¹.

*CERO*²³² (Computer Entertainment Rating Organization), Japonya'da, Tokyo merkezli olarak 2002 yılında kurulmuş ve 2003 yılında resmi olarak tanınmıştır. CERO, video oyunlarının içeriđi ile hangi yađ grubuna uygun olduđu konusunda tüketicileri bilgilendiren ve herhangi bir kar amacı taşımayan bir organizasyondur. CERO, faaliyetlerini hiç bir şirket, kurum veya organizasyona bađlı olmadan, tamamen bađımsız olarak icra etmektedir²³³.

*Class Ind*²³⁴ (Classificação Indicativa), Brezilya'da filmlerin, oyunların ve televizyon programlarının derecelendirilmesi ve ebeveynlere rehberlik etmesi amacıyla, Adalet Bakanlıđına bađlı olarak çalışmaktadır. Brezilya'da piyasaya sürülen tüm oyunların derecelendirilmesi zorunlu tutulmaktadır²³⁵.

*BBFC*²³⁶ (British Board of Film Classification), 1912 yılında sinema endüstrisi tarafından kurulmuştur. Herhangi bir kaç amacı olmayan kuruluş, günümüzde film, televizyon programları ve video oyunlarının deđerlendirilerek sınıflandırmaya tabi tutulmasını sađlamaktadır. BBFC, ebeveynlerin kendileri ve çocukları için dođru olanı seçmelerine yardımcı olmaktadır. Ayrıca kullanıcıları, ürünler hakkında yapılan deđerlendirme neticesinde, belirlenen sınıflandırma sembolleri ile içeriđi konusunda bilgilendirmektedir²³⁷.

Çin'de, resmi bir derecelendirme kuruluđu ve sistemi bulunmamaktadır. Ancak, Çin hükümetine bađlı komisyonlar tarafından, video oyun piyasasında özellikle tercih edilen oyunlar güncel olarak deđerlendirilerek, ülkenin kültürel deđerlerini de dikkate alınarak filtrelenmekte veya tamamen yasaklanmaktadır.

²³¹ Oh, M. ve Larson, J. (2011) *Digital Development in Korea: Buiding an Information Society*. 1'inci Baskı. New York: Routledge, ss.147-148.

²³² "Bilgisayar Eđlence Derecelendirme Organizasyonu".

²³³ Detaylı bilgi için bkz. CERO (2020) *About CERO* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.cero.gr.jp/en/publics/index/3/>. (Erişim tarihi: 7 Ocak 2021).

²³⁴ "Ebeveyn Deđerlendirmesi".

²³⁵ Detaylı bilgi için bkz. Classificação Indicativa (2020) *Distribution in physical media and exclusive digital distribution* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.justica.gov.br/seus-direitos/classificacao/procedimento/jogos-e-rpg>. (Erişim tarihi: 7 Ocak 2021).

²³⁶ "İngiliz Film Sınıflandırma Kurulu".

²³⁷ Detaylı bilgi için bkz. <https://www.bbfc.co.uk/about-classification/classification-guidelines>. (Erişim tarihi: 7 Ocak 2021).

Tayvan'da, 2006 yılında yürürlüğe giren "*Oyun Yazılımı Derecelendirme Yönetmeliği*"²³⁸ aracılığı ile video oyunlarının içerik değerlendirilmesi yapılmakta ve yönetmelikte belirlenen semboller ile video oyununun içeriği ile ilgili, kullanıcılar bilgilendirilmektedir. Söz konusu yönetmelik 2011 yılında son halini almıştır.

Bu kapsamdaki uygulamalara bakılırsa, "*Manhunt 2*" isimli video oyunu, 2007 yılında İrlanda'da, şiddet içerikli olması nedeniyle *IFCO*²³⁹ (Irish Film Classification Office) tarafından ve İtalya'da da, İtalya İletişim Bakanlığı tarafından yasaklanmıştır. 1997 yılında, İngiltere'de "*Carmageddon*" isimli video oyunu, BBFC (British Board of Film Classification) tarafından yasaklanan ilk video oyundur; ancak oyunun değişiklik yapılan sürümü daha sonra sınıflandırma sertifikası almıştır. "*Manhunt 2*" isimli video oyunu aynı şekilde İngiltere'de de yasaklanmış fakat BBFC'nin kararı, Video Temyiz Kurulu tarafından bozulmuştur. Bozma kararına direnen BBFC, kararı üst mahkemeye taşımış; ancak üst mahkemenin kararı onaması sonucunda, oyuna "18 yaş" sertifikası verilmiş; fakat kuruldan geçmesi için orijinal sürümde değişiklik yapılmıştır. Bununla birlikte, 2004 yılında Almanya'da da, Münih Eyalet Mahkemesi, şiddeti tasvir ve övmeyi yasaklayan kanun hükümlerine aykırı olduğu gerekçesiyle "*Manhunt*" isimli video oyunun tüm sürümlerini toplattır. Ayrıca USK²⁴⁰ (UnterhaltungssoftwareSelbstkontrolle) "*Dead Rising*" isimli oyunun derecelendirmesini yapmayı reddetmiştir. Hamburg Eyalet Mahkemesi'de, 2007 yılında aldığı kararla, video oyununun satışını yasaklamıştır.²⁴¹

Çevrimiçi video oyunları açısından değerlendirildiğinde, Avrupa Birliği'ne üye devletlerin büyük bir kısmının çevrimiçi oyunlarla ilgili bir yasal düzenlemeye sahip olmadığı görülmektedir. Danimarka, Finlandiya, İtalya, Hollanda, Slovakya, İsveç ve İngiltere "*PEGI Online*" kullanmaktadır. Bununla birlikte, çevrimiçi oynanmayan oyunlara uygulanan mevzuat ile bazı ceza kanunu hükümlerini kıyas yoluyla uyguladıkları görülmektedir. İtalya'da, video oyunlarının kullanımına atıfta

²³⁸ "Game Software Rating Regulations".

²³⁹ İrlanda Film Denetim Ofisi; 1923'te tamamen yasal bir kuruluş olarak kurulan IFCO, İrlanda'da piyasa sürülen tüm film ve video/DVD'leri inceleyip değerlendirmektedir. Halka ve ebeveynlere, ürünlerin içeriği ile ilgili bilgi vermek amacıyla sınıflandırma faaliyetlerini yürütmektedir. deatylı bilgi için bkz. IFCO (2020) *Legislation* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <http://www.ifco.ie/en/ifco/pages/legislation>. (Erişim tarihi 7 Ocak 2021).

²⁴⁰ Alman Eğlence Yazılımları Öz Denetleme Kuruluşu; 1994 yılında Almanya'da video oyunlarını değerlendirmek ve sınıflandırmak amacıyla kurulmuştur. USK, Avusturya'nın Salzburg bölgesinde de kullanılmaktadır.

²⁴¹ Özhan (2011), ss.27-28.

bulunan kanun hükümleri, çevrimiçi oyunlara da uygulanmaktadır ve "PEGI Online" değerlendirmesi ile aile kontrolü için filtreleme tedbirlerinin açık ve görünür bir şekilde yer almasını istenmektedir. İrlanda'da, kanun hükümleri çevrimiçi olmayan oyunlar ile internetteki video oyunlarını aynı esaslara ele almaktadır. İnternet servis sağlayıcıları, İrlanda kanunlarına aykırı bir içeriğin ve hizmetin İrlanda sunucularında barındırılmayacağı veya var olan içeriğin kaldırılacağı konusunda anlaşmışlardır. Letonya, internetteki bilgisayar oyunlarına erişimle ilgili özel hükümler uygulamaktadır ve çevrimiçi oyunların sunumu, kullanıcıların belirlenemediği durumlarda veya kullanıcının yaş sınırları ile ilgili herhangi bir bilgilendirme olmadığı durumlarda yasaklanabilmektedir. İnternet sağlayıcıları, kullanıcılara, oyunların içeriği ile ilgili bilgi vermekle yükümlüdürler.²⁴²

Türkiye'de, dijital oyunların değerlendirme ve sınıflandırmasını yapabilecek uzmanlaşmış bir birim veya bu konuya ilişkin olarak oluşturulmuş ayrı bir mevzuat bulunmamaktadır; ticari amaçlarla piyasaya sürülen ithal ve yerli yapım dijital oyunların değerlendirme ve sınıflandırılması, değerlendirme kriterleri belirsiz bir şekilde, asıl kuruluş amacı sinema filmlerini değerlendirmek olan bir kurul tarafından, yine sinema filmleri için oluşturulmuş olan işaret ve ibareler kullanılarak yapılmaktadır. Dijital oyunların sınıflandırılmasında kullanılan işaret ve ibareler, PEGI ve ESRB tarafından oluşturulmuş olanlarıyla karşılaştırıldığında, yetersiz tanımlayıcı bilgiler içerdikleri ve kullanılan işaretlerin dijital oyunlara uygun olmadıkları kolaylıkla görülmektedir. Ayrıca, mevzuatta bilgisayar oyunları olarak anılan dijital oyunlara yönelik kısmi denetim, yalnızca fiziki olarak piyasada satılan dijital oyunlarla sınırlı kalmaktadır. Çevrimiçi ortamda ücret karşılığı veya ücretsiz olarak oynatılan dijital oyunlara yönelik, herhangi bir denetim mekanizması bulunmamaktadır.

Görüldüğü gibi, Türkiye'de dijital oyunların içerik yönünden yasaklanması, mahkeme kararları veya bu amaçla oluşturulmuş yetkili bir kurul eliyle değil, İçişleri Bakanlığı tarafından alınan ve valilikler eliyle yalnızca bu oyunları ticari amaçla oynatan internet toplu kullanım sağlayıcılarına yönelik olarak uygulanan yasaklama kararları şeklinde gerçekleşmiştir.

²⁴² Ibid.

BÖLÜM 2: TÜRK HUKUKU VE YABANCI HUKUKTA FİKİR VE SANAT ESERİ KAVRAMI

2.1. Türk Hukukunda Fikir ve Sanat Eseri Kavramı

Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu, fikir ve sanat alanında gösterilen faaliyetler sonucunda yaratılan eserler dolayısıyla ortaya çıkan hukuki ilişkileri düzenlemektedir. Asıl amacı, eser sahiplerinin yaratıcı yönünü korumaktır. Gerçekten de, fikir ve sanat eserleri hukuku, bu yaratıcı faaliyetlerin sonuçlarıyla bağlantılıdır ve özellikle eser sahibinin ve ilgili tarafların hem maddi, hem de manevi menfaatlerini korumaktadır²⁴³.

Fikir ve sanat eserleri hukuku, eserler, sahiplerinin haklarına ve korumaya ilişkin kuralların tümünü içerir. Fikir ve sanat eseri üzerindeki haklar, eser sahibinin maddi menfaatlerini, tecavüzlere ve sömürülere karşı korur; ayrıca eser sahibine, eserinden ekonomik yararlanma olanakları sağlar; eser sahibinin izni olmadan eserin alenileşmesine ve değiştirilmesine engel olur ve onun eser sahibinin isteğine uygun bir şekilde sahibinin adıyla veya müstear bir adla ya da anonim olarak kamuya sunulmasını gerçekleştirir. Bu, hak sahibine, eseri üzerinde maddi ve manevi anlamda tasarruf yetkileri verir²⁴⁴.

Fikir ve sanat eserlerinin temelinde edebiyat, müzik ve sanat eserleri yer alır. Ancak, bu hukukun konusu zaman içinde genişlemiştir. Önce bilim ve sinema; daha sonra da maket, harita, eliş, süsleme gibi uygulama sanatları; zamanla koreografi ve pandomim; son olarak da bilgisayar programları ile veri tabanları, bu hukukun kapsamı içine alınmıştır. Bilgisayar programları, Türkiye'de olduğu gibi, birçok ülkede fikir ve sanat eserlerine ilişkin kanunlarla korunmaktadır²⁴⁵.

2.1.1. Fikir ve Sanat Eserleri Hukukunun Tarihsel Gelişimi

Fikir ve sanat eserleri insanlık tarihi kadar eski olmalarına rağmen, hakların sahiplerine tanınması ve bu alanın kanunlarla düzenlenmesi ancak Fransız Devriminden sonra mümkün olabilmiştir. Gelişme, daha ziyade edebi eserlerde gerçekleşmiştir. Onun için, fikir ve sanat eserleri hukuku tarihi, yazarlar hukuku ve eser üzerinde hakkın niteliğini açıklayan teorilerin tarihi olarak da ifade edilmektedir.

²⁴³ Öztan, F. (2008) *Fikir ve Sanat Eserleri Hukuku*. 1'inci Baskı. Ankara: Turhan Kitabevi, s.2.

²⁴⁴ Tekinalp, Ü. (2012) *Fikri Mülkiyet Hukuku*. 5'inci Bası. İstanbul: Vedat Kitapçılık, s.8.

²⁴⁵ Ibid.

17. ve 18. yüzyıldan itibaren, müzik eserleri ile resim de söz konusu alanda seslerini duyurmaya başlamışsa da, edebi eserler ön planda kalmaya devam etmişlerdir. Maketler, haritalar, oymalar, kabartmalar, el yazmaları, bilimsel, hata mimari eserler çok sonraları korunmaya başlamış olup, bunlara en son sinema eserleri ile pandomimler, kareografiler ve bilgisayar programları katılmıştır²⁴⁶.

İlk çağ, yüksek kültür düzeyine rağmen güzel sanat eserlerinin korunamadığı dönemdir. Roma hukuku gibi gelişmiş bir hukukun bile, fikir ve sanat eserleri sahiplerinin haklarına ilişkin kurallar içermemesi ilgi çekicidir. Roma hukukunda, eserlerin üzerine sabitlendiği materyalin sahibi, eserinde sahibi sayılır ancak bir isim konması, ismin anılmasından ibaret koruma söz konusu olmaktaydı²⁴⁷.

Orta çağda ise, bu alanda kilisenin, fikri eserler üzerinde sansüre dayalı tam bir egemenlik kurduğu görülmüştür. El yazması eserlerin bulunduğu kütüphaneler, manastırlarda yer alırdı ve hangi eserin el yazmasının yapıp buraya konacağı ruhban sınıfının tekelindeydi. Telif haklarına yapılan ilk kamusal ve resmi düzenlemeler, 15. yüzyıldan itibaren görülmeye başlanmıştır. Kralların verdiği yayınevi imtiyazları girişimci bir zümre desteklenirken, eserlerin çoğaltılmasını ve sansürü kolaylaştırmıştır. Bu imtiyaz içerikli fermanların ardından yasalaşmalar başlamış, dünyadaki ilk fikri mülkiyet koruması, 1443'te, Venedik'te tanınmış, ilk patent de Venedik'te verilmiştir²⁴⁸.

Her alanda olduğu gibi, fikir ve sanat eserleri hukuku kapsamında da en etkili olay Fransız Devrimidir. 1791 yılında, sahibinin eseri üzerinde mülkiyet hakkı bulunduğu kabul edilmiş ve bu tarihten itibaren fikri mülkiyet dönemi başlamıştır²⁴⁹.

Türkiye'deki gelişmeler incelendiğinde ise, Osmanlı İmparatorluğu döneminde bir esnaf örgütü olan loncalar, toplum hayatında önemli rol oynamışlardır. Ancak, bu örgüt tamamen esnaf örgütü şeklinde kalmıştır. Yazar hakları açısından ilk önemli belge, 1850 tarihli Encümen-i Danış Nizamnamesidir. Bu düzenleme ile eser sahiplerine telif hakkı tanınmıştır. Gerçek anlamda ilk fikir ve sanat eserleri kanunu ise, 1910 tarihli "Hakkı Telif Kanunu"dur. Bu kanunun yerini,

²⁴⁶ Tekinalp (2012), s.83.

²⁴⁷ Güneş, İ. (2015) *Fikir ve Sanat Eserleri Hukuku*. 2'nci Baskı. Ankara: Seçkin Yayıncılık, s.20; Tekinalp (2012), s.83.

²⁴⁸ Güneş (2015), s.20.

²⁴⁹ Tarihsel gelişimini daha detaylı incelemek için bkz. Tekinalp (2012), ss.83-88; Tosun, Y. (2013), ss.5-10; Ateş, M. (2003) *Fikir ve Sanat Eserleri Üzerindeki Hakların Kapsamı ve Sınırlandırılması*. 1'inci Baskı. Ankara: Seçkin Yayıncılık, ss.32-40.

1933 yılında, Prof. Dr. Ernst E. Hirsch tarafından hazırlanan 5846 sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu almıştır²⁵⁰. Söz konusu kanun şu an yürürlükte olmakla birlikte birçok değişiklik yapılmıştır.

Fikir ve sanat eserlerinin kavram çerçevesinde incelenmesi ve bu kapsamda hukuki bir korumanın sağlanması amacıyla, özellikle 20. yüzyıldan itibaren, ülkeler bir araya gelerek, uluslararası düzeyde çeşitli sözleşme ve anlaşmalar düzenlemişlerdir.

2.1.2. Eser Kavramı ve Koruma Şartları

2.1.2.1. Eser Kavramı

Fikir ve Sanat Eserleri Kanununa göre eser, sahibinin hususiyetini taşıyan ve ilim ve edebiyat, musiki, güzel sanatlar veya sinema eserleri olarak sayılan her türlü fikir ve sanat mahsulü şeklinde tanımlanmıştır. Kanunda "*fikir ve sanat mahsulü*" denilmiş olmasına rağmen, bir fikri ürünün eser olabilmesi için, hem "*fikir*" hem de "*sanat*" eseri niteliğini taşımasına gerek yoktur. Bilimsel eser niteliğinde yazılan bir kitap fikir eseridir, sanat eseri olması mümkün değildir. Bu nedenle, bir fikri ürün sadece fikir eseri veya sanat eseri olarak FSEK kapsamında eser olarak kabul edilmektedir²⁵¹.

Eser kavramı, kişinin sadece zihni faaliyetler aracılığıyla ortaya çıkardığı ve hukuki açıdan değer ifade eden yaratımlar olarak da ifade edilmektedir²⁵². Bununla birlikte, doğal olarak insanın her tür zihni faaliyeti sonucu ortaya çıkardığı ürünler eser olarak değerlendirilip, bu kapsamda eser nitelendirilmemektedir²⁵³. Belli koşulları taşıması gerektiği gibi, hususiyet açısından belli bir sınırı aşması gerektiği de özellikle belirtilmektedir²⁵⁴.

Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu, "*fikri hak*" kavramıyla ilgili bir tanımlama yapmamıştır. Tanımlamanın yapılmasının, o kavramı belli hatlar içine alması veya sınırlaması şeklinde değerlendirileceğinden, tanımlamanın yapılmaması isabetli bulunmaktadır²⁵⁵.

²⁵⁰ Tekinalp (2012), s.87.

²⁵¹ Tekinalp (2012), s.103.

²⁵² Güneş (2015), s.58.

²⁵³ Ateş, M. (2007) *Fikri Hukukta Eser*. 1'inci Baskı. Ankara: Turhan Kitabevi, s.7.

²⁵⁴ Güneş (2015), s.58.

²⁵⁵ Ateş (2007), s.7.

Bir fikir ve sanat eserinin, FSEK kapsamında eser olarak kabul edilebilmesi için; sahibinin hususiyetini taşıması, sahibinin hususiyetini yansıtacak düzeyde şekillenmiş olması, FSEK'de öngörülen eser türlerinden birinin içine girmesi ve fikri bir çabanın ürünü olması gerekmektedir. FSEK kapsamında bir eserin, eser sayılabilmesi için yukarıda belirtilen unsurları taşıyıp taşımadığı mahkemece resen araştırılır²⁵⁶.

2.1.2.2. Fikir ve Sanat Eserleri Hukukunda Korumanın Konusu

Eser üzerindeki hakkın, yani korumanın konusunu "ide" veya "konu" değil, onun ifade ediliş tarzı oluşturmaktadır. FSEK m. 1/B a'da yer alan "*sahibinin hususiyeti*" kavramı da, "*üslup*" olarak tanımlanmaktadır. Açık bir örnek ile ifade edilmek istenirse, korunan, Hazerfan Ahmet Çelebi'nin 17. yüzyılda kanat takarak Galata Kulesinden Üsküdar'a uçmasına ilişkin tarihi olay değil, bunun ifade edilişidir. Hazerfan Ahmet Çelebi'nin, Danimarka Prensi Hamletin, Cehennem Yüzbaşı Cemil'in hikâyesini herkes yazabilir; Namık Kemal'in heykelini herkes yapabilir; önemli olan üslup, yani esere yansıyan sahibinin hususiyetidir²⁵⁷.

Bir fikri ürünün korunması için öncelikle sahibinin yaratıcı çalışmasının "*somut sonucu*" olmalıdır. Yani fikir ve düşüncenin gözle görülebilir, elle tutulabilir, kulakla duyulabilir, kısaca insan tarafından idrak edilebilir hale gelmesini ifade eder. Konuya ilişkin 11. Hukuk Dairesi'nin bir kararında, "korunan fikrin ifade ediliş biçimidir" denilmek suretiyle somut bir örnek oluşturulmuştur²⁵⁸.

2.1.2.3. Eser Koruma Şartları

2.1.2.3.1. Eser Türlerinden Birine Dâhil Olma Şartı

Bir fikri ürünün eser olabilmesi için, 5846 sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanununda belirtilen eser türlerinden birine dâhil olması gerekmektedir. FSEK kapsamında korunan eser türleri şunlardır: "ilim ve edebiyat eserleri" (FSEK m.2), "musiki eserler" (FSEK m.3), "güzel sanat eserleri" (FSEK m.4), "sinema eserleri" (FSEK m.5) ve "işlenme ve derleme eserler" de (FSEK m.6) FSEK kapsamında korunmaktadır. Eserin kanunda belirtilen eser türlerinden birine dâhil olması durumunda, eser ile eser sahibinin maddi ve manevi haklarının korunacağı; ayrıca

²⁵⁶ Tekinalp (2012), s.103.

²⁵⁷ Tekinalp (2012), s.10.

²⁵⁸ Güneş (2015), s.55.

eser ile bağlantılı hakların da, kanunun koruması altında olduğu ifade edilmektedir.

Kanunda "*numerus clausus*" (sınırlı sayıda) ilkesine bağlı kalınmak suretiyle, eser türleri tek tek sayılmış ve sınırlandırılmıştır. Eser türleri dört tane olup, sınırlı sayıda olmakla birlikte, bu türlerin kendi içlerinde sınırlı ve genişlemeye kapalı olmadığı kanunun ifade tarzından belli olmaktadır²⁵⁹.

Kanun kapsamında, ilim ve edebiyat eserleri, üç bent şeklinde ifade edilmiştir. Birinci bentte, dil ve yazıyla ifade olunan eserler, bilgisayar programları ve hazırlık tasarımları yer almaktadır. İkinci bentte, koreografi eserleri, rakslar, pandomimler ve benzer sözsüz sahne eserleri yer almaktadır. Üçüncü bentte, sanatsal niteliği bulunmayan her nevi fotoğraflar, haritalar, planlar, mimarlık ve şehircilik tasarım ve projeleri yer almaktadır.

Güzel sanat eserleri, FSEK m.4'de, estetik değere sahip olan sulu ve yağlı boyalı tablolar, resimler, gravürler, pasteller, hat eserleri, desenler, tezhipler, oyma kakma ve benzeri usullerle taş, maden, ağaç veya diğer maddelerle çizilen ve tespit edilen eserler ile heykeller, kaligrafi, kabartmalar ve oymalar; mimarlık eserleri; moda tasarımları, minyatürler, el işleri, tekstil; fotografik eserler ve slaytlar; grafik ve karikatür eserler ve her türlü tipler olarak belirtilmektedir.

Sinema eserleri, FSEK m.5'de tanımlanmıştır ve buna göre, her türlü bedii, teknik, öğretici veya ilmi nitelikte olan ya da gündelik olayları gözlemleyerek tespit eden film ya da sinema eserleri, ortaya çıkarıldığı malzemeye bakılmaksızın, elektronik, mekanik ya da benzeri araçlarla sergilenebilen, sesli ya da sessiz, birbiriyle bağlantılı hareketli görüntülerin dizisine, sinema eseri denilmektedir. Bu kapsamda, sinema eseri tanımının geniş olarak ifade edildiği görülmektedir.

Eser türlerinde, "*numerus clausus*" ilkesi geçerli olduğu halde, bir türe giren eserlerde bu ilke geçerli değildir. Gerçekten de, FSEK 'in 2. ve 5. maddelerinde, "*herhangi bir şekilde dil ve yazı ile ifade olunan eserler ve her biçim altında ifade edilen bilgisayar programları*", "*maket ve benzerleri*", "*her çeşit mimarlık ve şehircilik tasarım ve projeleri*", "*her türlü tipler*", "*kazıma, oyma, kakma ve benzeri usullerle*" gibi ifadelerin yer alması bunu kanıtlar niteliktedir²⁶⁰.

Eserin, kanunda belirtilen türlerden birine girmesi, koruma kapsamında

²⁵⁹ Tekinalp (2012), s.107.

²⁶⁰ Tekinalp (2012), s.114.

değerlendirileceğini ifade etmektedir. Ancak, teknolojinin hızlı gelişimi ile birlikte farklı yaratımların ortaya çıkacağı açıktır. Bu kapsamda, Kanun'da sayılan eser türleri ile katı bir sınırlama yoluna gitmenin doğru olmayacağı, günümüzde multimedya yaratımlar ve video oyunları gibi farklı unsurlar içeren yaratımlar konusunda yapılan doktrindeki tartışmalar ve yargı içtihatları doğrultusunda değerlendirilmektedir.

2.1.2.3.2. Objektif Şart

2.1.2.3.2.1. Türk Hukuku Kapsamında Objektif Şart

Fikri hukukun konusu, fikri gayretler sonucunda ortaya çıkan ürünlerdir. Fikri çabanın neticesinde oluşan düşüncenin bir şekil altında ortaya konulması gerekir²⁶¹. Gerçekten de salt düşünce eser olamayacağı gibi, eser olarak da korunamaz. Eserin kaydedilerek, işaretlenerek yahut filme alınmak suretiyle şekillenmesi, kuvveden fiile geçmesi yani insan duyularıyla algılanabilir hale gelmesi gerekmektedir²⁶². Ancak, bir fikri ürünün sadece algılanabilir²⁶³ hale gelmesi de, tek başına yeterli olmamakla beraber, söz konusu düşüncenin ifade edilişindeki "*format*" da önem arz etmektedir. Çünkü hukuk düzeni her şekilde ifade edilen fikri ürünü eser olarak değerlendirmemekte ve sadece belli biçim ve formatlarda açıklanan fikri ürünlerin eser olarak kabul edeceği ifade edilmektedir²⁶⁴. Bu kapsamda, bir ürünün eser olarak korunabilmesi için, eserin FSEK'te belirtilen eser kategorisinde sayılan eser çeşitlerinden biri olarak somutlaşarak algılanabilir olması gerekmektedir. Bu kapsamda, Yargıtay'ın objektif unsur için son derece açıklayıcı olarak ifade edilecek bir kararı da mevcuttur²⁶⁵.

²⁶¹ Tekinalp (2012), s.108.

²⁶² Güneş (2015), s.62.

²⁶³ Doktrinde "Objektif unsur", "Şekillenme", "Sabitleme" ve "Algılanabilir olma" kavramları ile de ifade edilmektedir.

²⁶⁴ Ateş (2007), s.60.

²⁶⁵ Yargıtay 4. HD., E. 1976/5913 K. 1977/7617 T. 01.07.1977

Erişim adresi: <https://www.kazanci.com.tr/> (Erişim tarihi: 19 Aralık 2020), YKD, C. IV, S. 12/1978, s.1959 vd. Bahse konu olayda davacı, 1966 tarihinde resmi makamlardan izin almak suretiyle icra ettiği kazı faaliyetinden çıkarılan arkeolojik bulguları, doçentlik tezinde kullanmayı amaçlamaktadır; ancak davalı herhangi bir izin almadan arkeolojik bulguların fotoğraflarını çekerek krokilerini hazırlamıştır. İlgili fotoğraf ve krokileri 1972 tarihine yayımladığı kitabında, davacıdan izin almadan kullanmıştır ve hakkında davacı tarafından tazminat davası açılmıştır. Somut olayda bir eser mevcut olmadığı için davacının talebi Yargıtay tarafından reddedilmiştir. Söz konusu olayda arkeolojik bulgular eser değildir ve davacının hususiyetini içeren bir eser yoktur [Aksi yönde Tekinalp (2012), s.106]. Ayrıca davalının doçentlik tezi yazılmamış olduğu için korunmamaktadır. Bir fikri ürünün korunması için öncelikle somut bir şekilde ortaya çıkarılması, yani eser sahibinin dünyasından çıkararak

Gerçekten de, hukuk, ortaya çıkmamış bir düşünceyi koruyamaz. Bu sebeple, bir çalışmanın korunabilmesi için eser türlerine dâhil olması ve şekle bürünmesi gerekmektedir. Söz konusu şekilden anlaşılması gereken, şeklin mutlak yazılı olarak ortaya çıkması değil, üçüncü kişilerin algılayacağı somut bir formatta dönüşerek ilişki kurulmasının gerektiğidir²⁶⁶. Doktrinde de ifade edildiği üzere, koruma için teknik bir cihaza kayıt zorunluluğu bulunmamaktadır²⁶⁷.

Ancak, Türk hukukunda “*numerus clausus*” ilkesi, katı bir şekilde uygulanmaktadır ve somut biçimde algılanması hususu son derece dar bir yorum çerçevesinde değerlendirilmektedir. Doktrinde, yaratımların kanunda düzenlenen eser türleri formatı şeklinde olması gerektiğini belirten görüşler ile söz konusu durumla ilgili içtihat mevcuttur²⁶⁸.

Elbette, gelişen teknolojiyle birlikte, fikri ürünlerin sayısının artması ve özellikle içerik itibarıyla farklı şekillerde, özellikle dijital formatta, yaratımların ortaya çıkması neticesinde, ürünlerin hukuki düzenlemeler çerçevesinde değerlendirilmeleri zorlaşmaktadır. Her eser için, eserin niteliğine uygun düzenlemeler yer vermek kolay olmadığı gibi, ayrıntılı kurallardan oluşan düzenlemelerin belirlenmesinde de zorluklarla karşılaşılabilir²⁶⁹. Bu kapsamda, katı bir anlayış içeren karar ve görüşler, doktrinde haklı olarak eleştirilmiştir.

2.1.2.3.2.2. Uluslararası Sözleşmeler ve Yabancı Hukuk Kapsamında Objektif Şart

Bern Sözleşmesi, objektif unsur kavramına ilişkin herhangi bir düzenleme içermemektedir. Ancak, Bern Sözleşmesinin 2. maddesinde, “...*İfade şekli ve tarzı ne olursa olsun bütün ürünler*” ifadesi ile şekil konusunda herhangi bir sınırlamanın olmadığını belirtilmektedir²⁷⁰. Bu kapsamda, Sözleşmeye taraf ülkelerin tespit edilme unsurunu kabul ederek, kendi ulusal hukuk düzenlerinde yer vermeleri konusunda

üçüncü kişiler tarafından da algılanılabilecek durumda olması gerekmektedir. Detaylı açıklama için bkz.

Suluk, C., Karasu, R. ve Nal, T. (2018) *Fikri Mülkiyet Hukuku*. 2'nci Baskı. Ankara: Seçkin Yayıncılık, s.47.

²⁶⁶ Tosun (2013), s.27.

²⁶⁷ Suluk, Karasu ve Nal (2018), s.47.

²⁶⁸ Yargıtay 20. HD., E. 2015/11100 K. 2015/10711 T. 5.11.2015.

Erişim adresi: <https://www.kazanci.com.tr/>. (Erişim tarihi: 14 Aralık 2020).

²⁶⁹ Ateş (2007), s.61.

²⁷⁰ Tosun (2013), s.29.

serbest oldukları da ifade edilmektedir²⁷¹.

Fransa hukukunda ise, CPI²⁷² L.112-1 kapsamında eserlerin korunması için fikrin şekle bürünmesi ile ilgili bir düzenlemenin ifade edilmediği görülmektedir. Ancak, CPI L.112-2'de korunacak eserler liste şeklinde belirtilmiş ve listede sayılan eserlerin, bir şekil içerisinde sabitlenmesi gerektiği anlaşılmaktadır²⁷³.

İtalya hukukunun ilgili Kanunu'nun²⁷⁴ 1. maddesinde eser, "*Şekil ve tarzı ne olursa olsun edebiyat, müzik, grafik sanatları, mimari, tiyatro ve sinematografi alanında yaratıcı bir karaktere sahip olan fikri ürün*" şeklinde ifade edilmiş ve aynı maddenin 2. fıkrasında, bilgisayar programlarını da, Bern Sözleşmesi kapsamında ilim ve edebiyat eseri olarak belirtmiştir. "*Şekil ve tarzı ne olursa olsun...*" ifadesiyle, eserlerin bir şekle sabitlenmesi hususu konusunda sınırlama öngörülmemiş ancak 2. maddede eser olarak korunacak fikir ve sanat ürünleri liste şeklinde belirtilmiştir.

Alman hukukunda, UrGh'nin²⁷⁵ 1. Maddesinde, ilim ve edebiyat eserlerinin tanımı yapılmıştır. Bununla birlikte, 2. Maddede, Kanun kapsamında korunacak eser sayılmıştır. Ayrıca, Alman doktrininde sınırlayıcı olarak sayılmadığı; sadece örnek olarak gösterilmesi maksadıyla ifade edilmektedir²⁷⁶.

Amerikan hukuk sisteminde CA'nın 102. maddesinde eser kavramının tanımı ile birlikte, "*...İfadelerin; bir makine yardımıyla ya da doğrudan olarak iletmeye, çoğaltılmaya veya algılanmaya uygun bir şekil içinde sabitlenmesinden*"²⁷⁷ ifadesine yer verilmiş olup, 101. maddesinde de, sabitleme kavramının içeriğinden bahsedilmiş ve sabitleme; "*...Algılanmaya, çoğaltılmaya ya da başka yollarla iletmeye geçici*

²⁷¹ Ateş (2007), s.39.

²⁷² "Code de la Propriété Intellectuelle"; "Fransız Fikri Mülkiyet Kanunu".

²⁷³ Tosun (2013), s.29. Eser listesinin "*numerus clausus*" ilkesine tabi olmadığı da Tosun tarafından ifade edilmektedir.

²⁷⁴ Italian Copyright Statute (1941) *Law for the Protection of Copyright and Neighbouring Rights* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.wipo.int/edocs/lexdocs/laws/en/it/it211en.pdf>. (Erişim tarihi: 6 Ocak 2021). 2003 tarihinde değişiklik yapılmıştır.

²⁷⁵ "Urheberrechtsgesetz", 2008 tarihinde değişiklik yapılmıştır. Bundesamt für Justiz (2018) *Gesetz über Urheberrecht und verwandte Schutzrechte (Urheberrechtsgesetz)* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: https://www.gesetze-im-internet.de/urhg/_2.html. (Erişim tarihi: 4 Ocak 2021).

²⁷⁶ Lucas, A. ve Plaisant, P.K.R. (1995) *International Copyright Law and Practice*. 1'inci Baskı. New York: Matthew Bender & Co. Inc., s.22. [Ateş (2007), s.52, dipnot 144 atfen].

²⁷⁷ CA m. 102 / (a)'nın orijinal metni şu şekildedir : "*Copyright protection subsists, in accordance with this title, in original works of authorship fixed in any tangible medium of expression, now known or later developed, from which they can be perceived, reproduced, or otherwise communicated, either directly or with the aid of a machine or device.*"

*bir süreden fazla bir şekilde olacak şekilde sürekli ve sabit olmayı*²⁷⁸ şeklinde belirtilmiştir²⁷⁹.

Bu kapsamda, video oyunları bilgisayar, oyun konsolu, tablet veya mobil cihazlar aracılığıyla oynanmakta olup, bu doğrultuda somutlaşma gerçekleşmiş olarak kabul edilmektedir. Diğer bir deyimle, video oyunlarının bir cihaza tespit edilmeden oynanmasının mümkün olmaması nedeniyle, söz konusu tartışmalar, video oyunları açısından önem arz etmemektedir.

2.1.2.3.3. Subjektif Şart

2.1.2.3.3.1. Türk Hukukunda Hususiyet Kavramı

Bir fikri yaratımın eser olabilmesi ve korunabilmesi için, sahibinin hususiyetini taşıması gerekmektedir. Bu çalışma kapsamında büyük önem arz eden hususiyet kavramı detaylı olarak incelenecektir. Özellikle, Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu kapsamında eser olarak koruma altında olmayan video oyunlarının, nasıl değerlendirilmesinin gerekliliği konusunda hususiyet kavramının iyi anlaşılması faydalı olacaktır.

FSEK m.1/B/a' da "*...sahibinin hususiyetinin taşıyan*" ifadesine yer verilerek suretiyle, sahibinin hususiyetini taşıyan fikri yaratımların, eser olarak korunabileceği açıkça belirtilmiştir. Eser, yaratıcısının kendi ruhundan kaynaklanan bir takım özellikleri içermeli, başka bir deyişle, eser, sahibinin yaratıcı ruhunun mahsulü olmalıdır²⁸⁰. Bu kapsamda, yargı içtihatları açısından kısmen bir birlik mevcut ise de, doktrinde farklı görüşler mevcuttur²⁸¹. Eserin, yaratıcısının özelliğini "*bireyselliğini*"²⁸² taşıması, onun sadece hukuken korunması açısından yapıcı bir rol oynamakla kalmaz; aynı zamanda, korumanın kapsamını belirler ve bu şekilde

²⁷⁸ CA m.101'in orijinal metni şu şekildedir : "A work is "fixed" in a tangible medium of expression when its embodiment in a copy or phonorecord, by or under the authority of the author, is sufficiently permanent or stable to permit it to be perceived, reproduced, or otherwise communicated for a period of more than transitory duration. A work consisting of sounds, images, or both, that are being transmitted, is 'fixed' for purposes of this title if a fixation of the work is being made simultaneously with its transmission."

²⁷⁹ Tosun (2013), s.30.

²⁸⁰ Öztan (2008), s.92.

²⁸¹ Tekinalp (2012), s.104.

²⁸² Tekinalp (2012), s.104. Hususiyet unsurunun "*bireysellik*"i de birlikte getireceğini ve FSEK'deki bireysellik tanımının -Alman hukukundaki baskın yaklaşım olan özgünlük değil- öznellik, yani kişiye özgü olmakla tanımlanacağını ifade etmektedir.

özellik arz eden yönleri ile taklitlere karşı korunmasını sağlar²⁸³.

Korumaya layık olan bir eserin, korumadan yaralanamayacak ürünlerden ayrılabilmesi, onun sahibinin hususiyetini taşıması ile mümkündür. "*Hususiyet*" kavramını hususunu *Hirsch* şu şekilde ifade etmiştir:

*"Fikri mahsullere eser mahiyetinin izafe edebilmek için de munzam bir unsura ihtiyaç vardır: Herkes tarafından vücuda getirilemeyen, yani bir hususiyeti haiz bulunan mahsuller himayeye layıktır ve ancak bunlara eser vasfı izafe edilebilir. Eğer bir mahsul, herkes tarafından vücuda getirilebilecek mahiyette ise, hususiyet de mevcut olmayacağından, bu kabil mahsulleri himaye etmekte toplumun hiçbir menfaati yoktur."*²⁸⁴

Burada hususiyeti taşıyan ürünü, diğerlerinden ayıracak olan fark, bir kavgayı tanıgın ifadesinden nakleden mahkeme tutanağı ile bir kavgayı kendisine özgü cümleler ve teknikle anlatan Sait Faik'in hikâyesi arasındaki farktır. Mahkeme tutanağı, her yargıç, savcı tarafından düzenlenebilir; her avukat dilekçe veya savunma hazırlayabilir veya bilirkişi raporu düzenleyebilir; ancak, bunların FSEK kapsamında eser olarak kabul edilebilmeleri istisnai bir durumdur²⁸⁵.

Hirsch'e göre hususiyetin varlığı için, fikri üründe yaratıcı bir aktivite bulunmalı ve eser sahibinin özelliği bir şekilde esere yansmalıdır. Eser, bir fikri çabanın ürünün olmalı ve herkes tarafından meydana getirilemeyen bir ürün olmalıdır. Çünkü burada eser sahibine, başkalarını kısıtlayacak şekilde münhasır hak verildiğini belirtmektedir. Bu kapsamda, *Hirsch*'e göre, fikri ürünün ortaya çıkmasında asıl olan, yaratıcı faaliyettir ve herkes tarafından vücuda getirilen fotoğraf, melodi, mektup veya yapılar gibi yaratımların, korunmasında toplum menfaati olmaması ve herkes tarafından meydana getirilebilecek olmaları nedeniyle yaratıcılık içermeyeceği gerekçesiyle, eser olarak nitelendirilemeyecektir²⁸⁶.

Arslanlı, kanunun uygulama alanının fazla daraltılmaması için, eser vasfının çok ağır şartlara tabi tutulmaması gerektiği ve yaratıcı hayal gücü ile düşüncenin istisna olduğunu; bu nedenle bir fikrin veya düşüncenin, yeni bir şekil veya sunumla

²⁸³ Öztan (2008), s.93.

²⁸⁴ Hirsch, E. (1943) *Hukuki Bakımdan Fikri Say C.II, Fikri Haklar*. 1'inci Baskı. İstanbul: İstanbul Üniversitesi Yayınları, s.12.

²⁸⁵ Tekinalp (2012), s.104.

²⁸⁶ Hirsch, E. (1943), s.12.

ortaya konulması ve fikri üründe bağımsızlığın bulunmasının yeterli olduğunu ve Hirsch'in görüşünün kabulü durumunda, ancak, şaheser olarak kabul edilebilecek fikri yaratımların eser olarak değerlendirileceğini ve korunacağını ifade etmektedir²⁸⁷. Bu kapsamda hususiyet kavramının dar yorumlanmak suretiyle, sadece yaratıcısının özelliğini yüksek bir eşik değeri içerisinde sunan eserlerin, korunmasının doğru olmadığını belirtmektedir²⁸⁸. Bununla birlikte, *Arslanlı*, hususiyetin fikri yaratımın *nispi bağımsızlığında* aranması gerektiğini ve sonradan ortaya çıkarılan bir eserin, kendinden önce meydana getirilen bir eserden, mutlak bir şekilde bağımsız olması ya da tamamen yeni bir eser olmasının gerekmediğini²⁸⁹ ve yeni eserdeki hususiyetin, eski eserdeki hususiyette karşı galip gelmesi olarak ifade etmektedir²⁹⁰.

Buna karşılık *Ayiter*, fikri ürünün eser olarak nitelendirilebilmesi için, eser sahibinin yaratıcılığının önemini ve eserin, sahibinin zihni bireyselliğini yansıtan karakteristik özellikler taşımasının gerekliliğini belirtmiş; fakat söz konusu bu özelliklerin, eseri meydana getirenin damgasını taşıyacağı anlamına gelmeyeceğini de ifade etmiştir²⁹¹.

Yarsuvat ise, hususiyeti "*orijinallik*" kavramıyla açıklamaya çalışmakta ve söz konusu orijinalliğin tespitinde, her eser kategorisinde farklı şekillerde olabileceğinin; örneğin, güzel sanat eserlerinde orijinalliğin biçimde, bilim ve edebiyat eserlerinde ise, fikirde ve fikrin işlenişinde ortaya çıkacağını ifade etmektedir²⁹².

Erel'in hususiyet konusundaki ölçütü ise, esere, sahibinin *yaratıcılığının yansımalarıdır*. Söz konusu yaratıcılığında, eserde daha önce görülmemiş veya duyulmamış mutlak bir orijinalite olmasının gerekliliği şeklinde bir anlam içereceği şeklinde algılanmaması gerektiğini ifade etmiştir²⁹³.

Tekinalp, eserde hususiyetin, anlatımda diğer bir deyişle üslupta ifadesinin bulacağını; sanatsal kişiliği, yaratıcılığı ve fikri çabayı, anlatımın yansıttığını ve

²⁸⁷ Arslanlı, H. (1954) *Fikri Hukuk Dersleri II, Fikir ve Sanat Eserleri*. 1'inci Baskı. İstanbul: İstanbul Üniversitesi Yayınları, s.6.

²⁸⁸ Ibid.

²⁸⁹ Arslanlı, (1954), s.7.

²⁹⁰ Arslanlı, (1954), ss.3-4.

²⁹¹ Ayiter, N. (1981) *Hukukta Fikir ve Sanat Ürünleri*. 2'nci Baskı. Ankara: "S" Yayınları, s.40 vd.

²⁹² Yarsuvat, D. (1984) *Türk Hukukunda Eser Sahibi ve Hakları*. 3'üncü Bası. İstanbul: İstanbul Üniversitesi Siyasal Bilgiler Fakültesi, s.53.

²⁹³ Erel, Ş. (2009) *Türk Fikir ve Sanat Hukuku*. 3'üncü Bası. Ankara: Yetkin Basım Yayın ve Dağıtım A.Ş., ss.52-53.

sanatçının mührü olduğunu; ayrıca, "*anlatım (üslup)*" kavramını sadece makale, şiir, roman veya hikâye gibi yazılı eserler açısından değil, çoğu eserin veya eser sahibinin "*anlatım*"ı olduğunu belirtmektedir²⁹⁴. Bu sebeple, her eser türünün kendine özgü özelliklerinin bulunması nedeniyle, tüm eser grupları için uygulanabilecek tek bir ölçüt verilemez²⁹⁵. Bununla birlikte, *Tekinalp*'e göre, eserde hususiyetin varlığından bahsedebilmek ve söz konusu eserin *sıradan olmaması* için bir *düzeye* ihtiyaç vardır. Söz konusu düzeyin varlığı ile gerçekten hususiyet içeren eserler ile her gün her yerde gördüğümüz eserleri, birbirinden ayırmak mümkün olabilecektir²⁹⁶.

Hususiyet kavramı geniş anlamda değerlendirildiğinde, eser olarak kabul edilecek ürünlerin "*orijinallik*" şartını taşıması gerekmektedir. Orijinalliğe sahip olan ürünlerin, eser niteliğini taşıdığından şüphesiz bahsedebiliriz; fakat eseri korumak için, "*orijinallik*" veya "*eser sahibine özgü olmak*" gibi vasıfların katı bir şekilde aranması durumunda, korunacak eserlerin kapsamı daraltılmış olmaktadır. Hususiyet bu kadar dar bir alana sıkıştırılarak yorumlanmamalıdır. Ancak, hususiyetin geniş anlamda yorumlanması, eser olmayan ürünlerin de söz konusu niteliği taşıdığı şeklinde yorumlanmamalıdır²⁹⁷.

Ateş'e göre, hususiyetin belirlenmesinde, somut olayın özelliklerine bakılmak suretiyle farklı yaklaşımların benimsenebileceği ve fikri ürünü meydana getirene ait özgün özellikleri yansıtıyorsa, söz konusu ürünün sahibinin hususiyetin taşıdığı ifade edilebilir²⁹⁸. Ayrıca, her eserin yaratıcısının, eseri meydana getirdiği süreçte kendine has farklı özellikleri yansıtmaktadır²⁹⁹. Bir fikri yaratımın eser olarak nitelendirilebilmesi için, söz konusu yaratımın benzerlerinden ayıran kendine özgün bir özelliğinin mevcut olması gerekmekte olup; bu özelliği ile sıradan olmamalıdır³⁰⁰. Bu kapsamda *Ateş*'in hususiyet kavramı için, başka bir yazardan alıntı yapmak suretiyle, verdiği örnek son derece açıklayıcıdır³⁰¹.

²⁹⁴ Tekinalp (2012), ss.105-106.

²⁹⁵ Ibid.

²⁹⁶ Tekinalp (2012), s.107.

²⁹⁷ Ibid.

²⁹⁸ Ateş (2007), s.75.

²⁹⁹ Ibid.

³⁰⁰ Ateş (2007), s.78.

³⁰¹ Özdenören, R. (2002) "*Üslup Ele Veriyor*", *Yazı, İmge ve Gerçeklik*. İstanbul: İz Yayıncılık, ss.159-160.

"Olay bence ilgi çekiciydi: Japonya'da tam 30 yıldır aranan aşırı solcu terör örgütü Kızıl Ordu'nun kadın liderini, dumanlarıyla halkalar çıkararak içtiği sigarası ele vermiş. Yakalanmamak için erkek kılığına giren, estetik ameliyat geçirerek yüzünü tanınmayacak hale sokan kadın terörist,

Suluk/Karasu/Nal, doktrindeki bazı görüşlerin aksine, hususiyetin, içerik, anlatım ve üslupla aynı anlamda olmadığı ve söz konusu kavramlardan daha fazlasını ifade ettiğini belirtmekte olup, hususiyetin belirlenmesinde, anlatım (üslup) ve nispi bağımsızlık ile birlikte fikri üründe üç unsurun daha mevcut olmasının gerekliliğini belirtmektedir:

- *Serbest biçimlendirme alanının mevcut olması,*
- *Genelin üstünde bir özelliğin mevcut olması,*
- *Amaca uygun olanın üstünde bir özelliğin mevcut olması*³⁰².

Bu kapsamda, yazarlara göre, hususiyet için belirlenen düzeyin yüksek olması durumunda koruma kapsamı daralmakta, düşük olması durumunda ise ilgili kapsam genişlemektedir.

Yukarıda da ifade edildiği üzere, doktrinde, hususiyet kavramı ile ilgili tam bir görüş birliği bulunmamaktadır. Çoğunluk, yaratıcılık seviyesinin yüksek olmaması konusunda hemfikirdir. Türk yargı kararlarında ise, bir uygulama birliği olmadığı görülmektedir. Yargıtay, hususiyet kavramının varlığının tespiti için belli şartlar koymamış ve ilgili kavramın tanımı ve içeriği ile ilgili herhangi bir açıklama

ancak değiştirmeyi başaramadığı bir özelliği yüzünden yakayı ele veriyor. Kılık kıyafet değiştirilebilir, gövde üzerinde ameliyat yapılmak suretiyle değişiklikler gerçekleştirilebilir, ama huy.. ama kişiye özelliğini veren davranış biçimleri.. yani üslup.. bu nasıl değiştirilebilir? Onun değiştirilmesi mümkün müdür? İnsanın sigarayı veya kalemi, fırçayı tutuş biçimi daima kendine özgüdür. Refleks halindeki davranışı, yani elinde olmadan gösterdiği tepkiler sonucu elinin, yüzünün, gözünün, dudagının aldığı biçim de kendine özgüdür.

Çıraklar, öğrenciler ustalarından, okullarındaki öğretmenlerinden hep aynı şeyleri, standart olanları öğrenirler, ama öğrendiklerini içselleştirerek kendilerine mal ederler ve bu bilgilerin herkese göre değişen kendine mal ediş biçimi, o bilginin, o maharetin o kişiye özgü niteliğini oluşturur. Herkesin kendine göre bir okuma üslubu olduğu gibi, yazma üslubu da kendine göredir. Herkesin bir yazıdan etkilenme biçimi, etkilenme sebebi farklıdır. Farklı etkilenmeler farklı okumalara yol açar, farklı okumalar da farklı yazmalara.. Yazının öğretilebilir olan özellikleri edebiyat ders kitaplarında, kompozisyonla ilgili kitaplarda anlatılır. Orada öğretilen bilgileri herkes kendine göre öğrenir, ama daha önemlisi orada öğretilenleri herkes kendine göre uygular. İşte tam da bu noktada, öğretilemez olanın sınırı başlar. O, ancak kişinin kendi özelliklerine göre biçim alacak olan üslubudur.

Bir yazının kurgusunun nasıl olacağı bilinen bir şeydir. Ama her yazar, kendi yazısını etkili hale getirebilmek için bu kurgu üzerinde değişiklikler, sapmalar meydana getirir. Seçtiği kelimeleri farklılaştırmak ister, farklılaştırdığı kelimeleri farklı yerlerde, farklı anlamlar vererek kullanmak ister. Bütün bunları nasıl gerçekleştirdiği çoğu kez yazarın kendisine bile meçhuldür. O, içinin sesine uyduğunu söyleyerek bu işlemleri gerçekleştirir. Onun gerçekleştirdiği şey, son tahlilde, taklit edilemez olan yerde düğümlenir. Bir Yunus Emre'nin, bir Nasrettin Hoca'nın çeşitli taklitleri çikmiştir. Ama onların aslını bilenler, bir bakışta taklitlerini farketmede gecikmez.

Anlatmadan anlatmaya fark var, değil mi? Aynı fikra birinin ağzından bir türlü, başkasının ağzından başka türlü anlaşılır. Birinin anlattığı zevk verir, öteki vermez. İşte anlatılan şeyin özü aynı olmakla birlikte o iki anlatımı farklı kılan, birini zevkli, ötekini zevksiz kılan, o anlatımların farklı üslubudur. Bu yüzden, üslubu beyan aynıyla kişidir, denir: üslup kişiyi yansıtır. Ve kişi de kendini kendi üslubunda bulur." [Ateş (2007), ss.75-76, dipnot 251 atfen].

³⁰² Suluk, Karasu ve Nal (2018), ss. 44-45.

yapılmamış olup, *özellik*³⁰³ veya *orijinallik*³⁰⁴ gibi terimlerle açıklamaya çalışılmaktadır³⁰⁵. Yine Yargıtay kararlarında, bir yaratımın eser olarak nitelendirilebilmesi için, eser sahibi tarafından yaratıldığı ve başka kaynaklardan kopyalanmadığı ve zihinsel bir çabanın sonucunda ortaya çıkan bir yaratım olduğunun da belirlenmesinin gerekli olduğu ifade edilmektedir³⁰⁶.

Bu kapsamda, Türk doktrininde ve yargı kararlarında hususiyet kavramı açısından ortak bir görüşün olmadığı ortadadır. Söz konusu görüşler de dikkate alındığında, kanaatimizce, hususiyet için belirlenen düzeyin yüksek olmaması gerekmektedir. Ayrıca günümüzde teknolojinin hızlı gelişimi de dikkate alındığında, hususiyetin dar ve katı anlamda yorumlanması birçok yaratım için sorun teşkil edecektir. Eser sahibinin özgün özelliklerini taşıyan ve belli bir seviyenin üzerinde yaratıcı özellikler içeren eserlerin, hangi eser kategorisinde yer aldığı hususunun da dikkate alınmasıyla birlikte, eser sahibinin hususiyetini taşıdığı ifade edilebilir.

2.1.2.3.3.2. Yabancı Hukukta Hususiyet Kavramı

Hususiyet kavramı, diğer ülkelerin iç hukuk düzenlemelerinde birbirine benzer ifadeler ile yer aldığı görülmektedir. Söz konusu düzenlemelerde, hususiyet kavramının, "*eser sahibinin hususiyeti*", "*eserin bireysel karakteri*" veya "*eserin orijinalligi*" olarak belirtilmektedir³⁰⁷.

Ülkelerin fikri hukuk alanındaki düzenlemeleri incelendiğinde, bir eserde bulunması gerekli olan hususiyet unsurunu, bazıları eseri meydana getirenin şahsında; bazıları eserin kendinde aramaktadır. Esaslı unsur, eser sahibinde arayan yaklaşımlar "*subjektivist*" yaklaşım, eserde arayan yaklaşım "*objektivist*" yaklaşım olarak belirtilmektedir. Bu kapsamda, eser sahibinin hakları ilkesinin öncelikli olduğu ülkelerin subjektivist yaklaşımı, copyright ilkesinin hakim olduğu ülkelerde ise objektivist yaklaşımı benimsediği görülmektedir³⁰⁸.

Subjektivist yaklaşımda temel dayanağı, eseri meydana getirenin kişiliğinin

³⁰³ Yargıtay 4. HD., E. 1976/5913 K. 1977/7617 T. 01.07.1977 - YKD, C, 4, 1978, s.1959. Erişim adresi: <https://www.kazanci.com.tr/>. (Erişim tarihi: 19 Aralık 2020).

³⁰⁴ Suluk, C. ve Orhan, A. (2005) *Uygulamalı Fikri Mülkiyet Hukuku, C. II: Fikir ve Sanat Eserleri*. Ankara: Arıkan Yayıncılık, s. 126. Yargıtay 11. HD., E. 2000/3250 K. 2000/4072 T. 11.05.2000. Erişim adresi: <https://www.kazanci.com.tr/>. (Erişim tarihi: 4 Ocak 2021).

³⁰⁵ Suluk, Karasu ve Nal (2018), s.43.

³⁰⁶ Suluk ve Orhan (2005), s.126. Yargıtay 11. HD., E. 2000/3250 K. 2000/4072 T. 11.05.2000. Erişim adresi: <https://www.kazanci.com.tr/>. (Erişim tarihi: 4 Ocak 2021).

³⁰⁷ Ateş (2007), s.64.

³⁰⁸ Ateş (2007), ss.66-67.

ifadesi olarak görmekte olup, bu yaklaşımı benimseyenler eseri tanımlarken eser sahibini merkeze koyarlar ve eseri meydana getirenin bağımsız yaratıcı fikri çalışması sonucu ortaya çıkmışsa ve diğer eserlerden farklı olması durumunda, o eserin hukuken korunacağı kabul edilmektedir³⁰⁹.

Alman hukukunda ilgili düzenlemeleri içeren *Urheberrechtsgesetz*'in (UrhG) 2. maddesinin 2. fıkrasında, "Bu kanun anlamında eser sadece bireysel nitelikteki entelektüel yaratımları içerir"³¹⁰ şeklindeki ifadeyle, eserin sahibi ile eser arasında bireysel ilişkinin ön planda olduğu belirtilmektedir. Bununla birlikte, İsviçre Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu³¹¹ m.2'de eser, "Eserden, değerine ya da hangi amaçla yapıldığına bakılmaksızın, kişisel bir karakteri haiz olan, edebî veya sanatsal tüm fikrî yaratımlar anlaşılır."³¹² şeklinde ifade edilmektedir. Bu kapsamda, İsviçre hukukunda, hususiyet kavramı üzerinde daha çok durulmuş olup, söz konusu bireysel karakter ifadesinin anlamı, Alman hukuku etkisiyle katı olarak yorumlanmış, ancak zamanla AT hukukunun etkisi ve teknolojik gelişmelerinin takibi maksadıyla daha geniş yorumlanmaya başlanmıştır³¹³.

Fransız hukukunda, eserin yaratıcısının kişiselliğini arayan düzenlemeler mevcut olmakla birlikte, eser sahibinin daha çok korunmaya çalışıldığı görülmekte ve eserdeki özgünlüğün, eserin özelliği ya da estetik karakteri yerine, eserin yaratıcısının karakterinde olduğu ifade edilmektedir³¹⁴. Fransız doktrininde, kanunda herhangi bir düzenleme mevcut olmamasına rağmen, fikri hukukta korunacak eserde, eserin yaratıcısının "kişisel iz" in esere yansıtılmasının gerekliliği de ifade edilmektedir³¹⁵.

İtalyan hukukunda, bazı yazarların, bir eserin korunabilmesi için "*subjektif*

³⁰⁹ Ateş (2007), ss.67-68.

³¹⁰ UrgH m.2 f.2'nin Almanca orijinal metni şu şekildedir: "Werke im Sinne dieses Gesetzes sind nur persönliche geistige Schöpfungen." Bundesamt für Justiz (2018) Gesetz über Urheberrecht und verwandte Schutzrechte (Urheberrechtsgesetz) [Çevrimiçi]. Erişim adresi: https://www.gesetze-im-internet.de/urhg/_2.html. (Erişim tarihi: 4 Ocak 2021).

Metnin İngilizcesi şu şekildedir: "Only the author's own intellectual creations constitute works within the meaning of this Act." Bundesamt für Justiz (2018) Act on Copyright and Related Rights (Urheberrechtsgesetz-UrhG) [Çevrimiçi]. Erişim adresi: https://www.gesetze-im-internet.de/englisch_urhg/englisch_urhg.html. (Erişim tarihi: 4 Ocak 2021).

³¹¹ URG/LDA (Urheberrechtsgesetz/Loi sur le droit d'auteur).

³¹² Tosun (2013), s.39.

³¹³ Tosun (2013), s.40.

³¹⁴ Metaxas-Maranghidis, G. (1995) *Intellectual Property Laws of Europe*. 1'inci Baskı. New York: John Wiley & Sons, s.148. [Ateş (2007), s.66, dipnot 198 atfen].

³¹⁵ Colombet, C. (1999) *Propriété Littéraire et Artistique et Droits Voisins*. 9'uncu Baskı. Paris: Dalloz, s.12 vd. [Tosun (2013), s.37, dipnot 135 atfen].

yönden yeni" olmasının yeterli olmasını, başka bir deyişle eserin yaratıcısının bireyselliğinin eserde özgün olarak ifade edilmesinin gerekli olduğunu belirtmekte olup, buna karşı bazı yazarların ise eserin subjektif yönden yeni olmasının yeterli olmayacağını ve diğer eserlerden farklı olduğunun gösterilmesi gerektiğini savunmaktadır³¹⁶.

Objektivist yaklaşım fikri hakkı, eser üzerinde belirlenen yasal bir tekelle hususu olarak değerlendirmektedir ve dolayısıyla eser sahibinin kişiliğini koruma amaçlı olan manevi haklar daha yüzeysel olarak kabul görür³¹⁷. Bu yaklaşımı benimseyen ülkelerde, eser daima öncelikli olarak kabul edilmekte olup, bu kapsamda yapılan yasal düzenlemelerde çoğaltma hakkı ve eser sahibinin eserden kaynaklanan tüm mali hakları yer almaktadır.

Amerikan hukukunda hususiyet kavramı, 1976 tarihli "*Copyright Act*"ın 102. maddesinde³¹⁸ ifade edilmekte olup, kavramın herhangi bir tanımına yer verilmemiştir. CA'da tanım yapılmaması sebebiyle, söz konusu kavramın sınırları mahkeme içtihatları ile belirlenmeye çalışılmıştır. İlgili madde metnine bakıldığında eserlerin koruma kapsamında değerlendirilmesi için, iki koşulun mevcut olması gerektiği belirtilmektedir. Söz konusu koşullar, eserin somut bir biçimde sabitlenmesi gerekliliği ve eserin hususiyeti taşımasıdır. Hususiyet ile ilgili mahkeme içtihatlarında ortak olarak belirtilen görüş, eserin başka yerden kopya edilmemesi hususudur. Önceleri, eserin meydana getirilmesindeki emek ve çaba daha önemli olarak değerlendirilirken, daha sonraları bu kavramlar ile birlikte yaratıcılık ve yüksek bir düzeyde olmasa da, eser sahibinin hususiyetinin mevcut olup olmadığı aranmaya başlanmıştır³¹⁹.

İngiliz hukukunda, "*Copyright, Design and Patents Act*"de hususiyet kavramına yer verilmediği görülmektedir. Bununla birlikte, eseri meydana getirenin yaratıcı emek ve yeteneği sonucu ortaya çıkması ve söz konusu eserin başka eserden kopya edilmemiş olması koşulu mahkeme içtihatlarında ve doktrinde yaygın olarak

³¹⁶ Metaxas-Maranghidis, G. (1995), s.269. [Ateş (2007), s.67, dipnot 212 atfen].

³¹⁷ Ateş (2007), s.68.

³¹⁸ CA m.102'nin orijinal metni şu şekildedir: "*Copyright protection subsists, in accordance with this title, in original works of authorship fixed in any tangible medium of expression...*" Copyright Law of the United States (2020) [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.copyright.gov/title17/title17.pdf>. (Erişim tarihi: 4 Ocak 2021).

³¹⁹ Strowel, A. (1993) *Droit d'Auteur et Copyright, Divergences et Convergences*. Brüksel: Bruylant, s.447. [Tosun (2013), s.41, dipnot 154 atfen].

aranmaktadır³²⁰. Ayrıca, doktrindeki görüşler ve yargı kararları incelendiğinde, hususiyet koşulunun, AT ülkelerine benzer şekilde yüksek olmayan bir düzeyde eğilim göstermek suretiyle arandığı görülmektedir³²¹.

2.1.2.3.3.3. Video Oyunlarında Hususiyetin İncelenmesi

Türk hukukunda "*numerus clauses*" ilkesi gereği, bir eserin fikir ve sanat eseri hukuku kapsamında korunabilmesi için, kanunda yer alan eser kategorilerinden birine dâhil olmalıdır. İlgili kanunda, video oyunları ile ilgili herhangi bir düzenleme bulunmamakta ve oyunların ilgili kanun kapsamında değerlendirilerek korunması için, içeriğindeki unsurların, kanunda yer alan diğer eser türlerinin içeriğindeki unsurlarla kıyaslanacak özelliklere sahip olması gerekmektedir.

Zaman içerisindeki gelişimi dikkate alındığında, günümüzde modern video oyunları olarak ifade edebileceğimiz yaratımların, meydana getiriliş sürecindeki teknolojik altyapı ve yapısındaki farklı her bir unsurun, kesinlikle uzmanlık gerektiren bir çalışma sonucunda ortaya çıktığı açıktır. Özellikle video oyun endüstrisinde, oyunların, son derece yüksek maliyetler sonucunda ortaya çıkan ve yine bu süreçte farklı fikirlerin bir araya gelmesi ile birlikte görsel unsurların en iyi şekilde sunulmaya çalışıldığı yaratımlar olduğu görülmektedir. Oyunların farklı unsurların bir araya gelmesi sonucu oluşan yaratımlar olduğu değerlendirildiğinde, söz konusu unsurların farklı kategorilerde değerlendirilebilecek olması ve oyunun yapım aşamasında çok sayıda kişinin çalışması nedeniyle, hususiyet kavramının video oyunları açısından tespit edilmesinin kolay olmadığı ortadadır. Video oyunları, yapısal açıdan incelendiğinde, interaktiflik unsuru, görsel işitsel öğeleri ve teknolojik unsurlara bağlılığı ile bilgisayar programlarından, sinema eserlerinden ve diğer geleneksel eser türlerinden ayrılmaktadır.

Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu m.9'da, birden fazla kimselerin birlikte ortaya çıkardıkları eserin kısımlara ayrılması mümkünse, bunlardan her birinin ortaya çıkardığı kısmın sahibi sayılacağı belirtilmektedir. Ancak video oyunlarında, farklı alanlardaki yaratımların iç içe geçmesi nedeniyle, içeriğindeki unsurların birbirinden ayrı olarak değerlendirilmesi mümkün değildir. Görselliğin ön planda olduğu sinema eserlerine benzerlik gösteren video oyunları için hususiyet konusunda sinema

³²⁰ Colombet, C. (1999), s.12 vd. [Tosun (2013), s.41, dipnot 156 atfen].

³²¹ Stokes, S. (2012) *Art and Copyright*. 2'nci Baskı. Oxford: Hart, s.40.

eserlerinden faydalanılabilir. Zira yine görselliğin ön planda olduğu sinema eserlerinin de yaratımların iç içe bulunması sebebiyle unsurlara ayrılması mümkün değildir. Bu kapsamda, video oyunlarının da, sinema eserleri gibi bir bütün olarak değerlendirilmesinin gerekliliği ortadadır³²². Doktrinde de ifade edildiği üzere, yaratımların iç içe geçmek suretiyle oluşturduğu yeni yaratımın, kendinin oluşturan unsurlardan farklı bir içerik ve ifadeye sahipse, bu noktada hususiyeti, yaratımı bir bütün olarak kabul ederek değerlendirmek gerekmektedir³²³.

Bununla birlikte doktrinde farklı görüşlerde mevcut olup, ortak eserlerde, eseri meydana getiren kişilerin tamamının özelliğini yansıtması gerektiği ifade edilmektedir³²⁴. Söz konusu görüş hakkaniyetli gibi görünse de, sinema eseri veya video oyunu gibi yaratımlarda, binlerce kişinin emeğinin olduğu düşünüldüğünde pratikte birçok tartışma ve soruna sebebiyet vereceği açıktır³²⁵. Hususiyetin mevcut olup olmadığına, eseri meydana getiren kişiler açısından değil, eserin çerçevesinde bakılması gerekmektedir. Eser sahibinin çabası ile meydana getirilen bir eserde, tek kişinin kişisel izini taşıyan bir hususiyetin varlığının yeterli olduğu kabul edilmelidir³²⁶.

Video oyunlarının tamamen teknik temele dayanan unsurlar içeren yaratımlar olması nedeniyle, hususiyetin hangi unsurlarda aranacağını iyi tespit edilmesi gerekmektedir. Görsel unsurların ön planda olduğu video oyunlarında, hususiyet, görsel unsurların sunulmasında, görüntü tekniklerinde, kurallarda, karakterlerde ve diyaloglarda, oyun içerisindeki mekânlarda veya oyunun senaryosu gibi unsurlarda bulunabilir. Özellikle, gelişen teknoloji ile birlikte, farklı tekniklerin kullanımı ile birlikte sayılan unsurların sayısının artacağı ve hususiyet tespitinin zorlaşacağı kaçınılmaz görünmektedir. Bu nedenle söz konusu unsurların, hususiyetin tespiti için son derece dikkatli incelenmesi gerekmekte olup, unsurlardan herhangi birinde hususiyetin tespiti durumunda, video oyununda hususiyetin mevcut olduğu kabul edilmelidir. Ayrıca, günümüzde farklı oyun platformlarında, tür ve konu itibarıyla farklı oyunların mevcut olduğu görülmektedir. Bu kapsamda, video oyunları açısından hususiyetin tespitinde, oyunların türlerinin ve konularının dikkate alınması,

³²² Kılıç (2018), s.44.

³²³ Tekinalp (2012), s.119; Ayiter (1981), s.62; Kılıç (2018), s.45.

³²⁴ Erel (2009), s.73.

³²⁵ Tosun (2013), s.74.

³²⁶ Kılıç (2018), s.45.

daha sađlıklı kararlar verilmesini sađlayacaktır.



BÖLÜM 3: ULUSLARARASI HUKUK VE YABANCI HUKUK KAPSAMINDA VİDEO OYUNLARI VE KORUNMASI

3.1. Genel Olarak

Video oyunları, günümüzde fikri mülkiyet kapsamında korunması gereken yaratımlardır. Her ne kadar, Sahte Mal Ticareti Dâhil Ticaretle Bağlantılı Fikri Mülkiyet Sözleşmesi (TRIPS) ve Dünya Fikri Mülkiyet Örgütü Fikir ve Sanat Eserleri Sözleşmesi (WIPO), yazılım ve görsel işitsel eserler ile ilgili referanslar içeriyor olsa da, video oyunları ayrı bir eser olarak fikri mülkiyet açısından korunmamaktadır³²⁷. Bunun yerine, geleneksel eser türleri kapsamında değerlendirilmek suretiyle ve söz konusu eser korumasının yorumlanması yoluyla eser korumasından yararlanmaktadır. Örneğin, bazı ülkeler video oyunlarına koruma sağlamak için somut olayın özelliklerini inceleyip geleneksel bir koruma yaklaşımını benimserken, diğerleri video oyunlarını bir bütün olarak değerlendirerek koruma yolunu tercih etmektedir.

Bern Sözleşmesi, TRIPS Anlaşması, WCT ve WPPT gibi uluslararası hukuk kaynakları, video oyunlarını ayrı bir eser türü olarak değerlendirmese de, video oyunlarının korunması için uygulanacak temel kuralları ve küresel standartları belirlemeye devam etmektedir. Bu tür kaynaklar, bize genel bir anlayış ve ulusal yasalar uyarınca video oyunlarına verilecek korumanın temelini sağlamaktadır. Bu bölümde, bu tür hukuki kaynaklar ve onlar tarafından belirlenen kuralların, ulusal ve uluslararası hukuktaki etkileri incelenecektir.

3.1.1. Sözleşmeler

3.1.1.1. Bern Sözleşmesi

Edebiyat ve Sanat Eserlerinin Korunmasına İlişkin Bern Sözleşmesi, 1886'da 10 ülke tarafından imzalanmıştır. 5 Aralık 1887'de yürürlüğe giren³²⁸ sözleşme, 8 kez değiştirilmiştir³²⁹. Bu sözleşmenin 1. maddesinde de ifade edildiği üzere, üye

³²⁷ Ramos, A., Lopez, L., Rodriguez, A., Meng, T. ve Abrams, S. (2013) *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches, Introduction, Origin of Video Games*.1'inci Baskı. WIPO, s.94.

³²⁸ Goldstein, P. ve Hugenholtz (2019) *International Copyright: Principles, law, and Practice*. 4'üncü Baskı. New York: Oxford University Press, s.34.

³²⁹ Tam metin için bkz. Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works (1979) [Çevrimiçi]. Erişim adresi: http://www.wipo.int/edocs/lexdocs/treaties/en/berne/trt_berne_001en.pdf;

devletlerin ulusal hukuk düzenleri içerisinde, sözleşmede belirtilen eser türleri ile sahiplerini korumakla yükümlü olmaları ve bu kapsamda ortak bir birlik kapsamında uygulamaya yönelmeleridir³³⁰. Paris Yasası, Bern Sözleşmesi'nin mevcut metnidir ve 10 Ekim 1974'te yürürlüğe girmiştir³³¹.

Bern Sözleşmesi, video oyunları ile ilgili herhangi bir düzenleme veya özel hüküm içermemektedir. Bununla birlikte, yazarlara, video oyunlarının telif hakkı korumasından yararlanmasını dolaylı olarak etkileyebileceği değerlendirilen, özellikle edebiyat ve sanatsal eserleri üzerinde, koruma sağlamaktadır. Bern Sözleşmesi, uygulama kapsamını m.2 f.1'de açıkça ifade etmektedir:

“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, heykeltraşlık, 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.”³³²

Bern Sözleşmesi, tüm üye devletlerin, uluslararası düzeyde koruması konusuna ilişkin asgari standartları belirlemekte ve bu korumanın zorunluluk olduğunu garanti etmektedir. Sözleşme, video oyunlarının korunması ile ilgili herhangi bir düzenleme içermemektedir. Ancak, m.2 f.1'de, sinema tekniğine benzer bir yöntemle ifade edilen sinematografik eserler ifadesiyle sinema eserine benzeyen

Üye devletleri görmek için bkz. WIPO (2020) *Administered Treaties Contracting Parties* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: http://www.wipo.int/treaties/en/ShowResults.jsp?lang=en&treaty_id=15. (Erişim tarihi: 4 Ocak 2021).

³³⁰ Bern Sözleşmesi m.1.

³³¹ Türkiye 1995 yılında da sözleşmenin son metni olan Paris metnini de 4117 sayılı yasa ile kabul etmiştir. Edebiyat ve Sanat Eserlerinin Korunmasına İlişkin Bern Sözleşmesinde Değişiklik Yapan ve 1979'da Tadil Edilen Paris Metni, T.C. Resmi Gazete, Sayı: 22341, 12 Temmuz 1995 [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.resmigazete.gov.tr/arsiv/22341.pdf>. (Erişim tarihi: 11 Ocak 2021).

³³² Edebiyat ve Sanat Eserlerinin Korunmasına İlişkin Bern Sözleşmesi'nin Türkçe tam metni için bkz. Edebiyat ve Sanat Eserlerinin Korunmasına İlişkin Bern Sözleşmesi (1979) [Çevrimiçi]. Erişim adresi: https://www.telifhaklari.gov.tr/resources/uploads/2012/03/18/2012_03_18_349175.pdf.

Değişikliklerle birlikte sözleşmenin orijinal tam metni için bkz.

WIPO (2020) *Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: http://www.wipo.int/treaties/en/ip/berne/trtdocs_wo001.html. (Erişim tarihi: 4 Ocak 2021).

yaratımların bu kapsamda korunacağı belirtilmektedir. Bununla birlikte yine aynı maddede, "ifade şekli ne olursa olsun" denilmek suretiyle, edebiyat ve sanat eserleri kavramının koruma kapsamı oldukça geniş tutulmuştur. Söz konusu maddenin, üye devletlerin teknolojik gelişmeleri dikkate aldıkları ve bu hızlı gelişim neticesinde farklı yaratımların ortaya çıkacağını değerlendirmelerinin bir sonucu olarak kapsamı oldukça geniş ifade edilmiştir. Video oyunlarının sinematografik eser olarak kabul edilmesi durumunda belirtilen kapsamda korunacağı açıktır.

3.1.1.2. TRIPS-Sahte Mal Ticareti Dâhil Ticaretle Bağlantılı Fikri Mülkiyet Sözleşmesi

TRIPS³³³ Sözleşmesi, 1994 tarihinde, 114 ülke ve Avrupa topluluğu tarafından imzalanarak, 1995 yılında yürürlüğe girmiştir. Fikri ve sınaî haklar açısından da önemli düzenlemeler içeren sözleşme, WTO'ya³³⁴ üye olmak isteyen ülkelerin kabul etmek zorunda olduğu bir sözleşmedir.

TRIPS Sözleşmesi, fikri mülkiyet konusunda en kapsamlı çok taraflı sözleşmedir. Sözleşme, telif hakkı ve ilgili hakları da kapsamakta ve özellikle standartlar, uygulama ve uyumsuzlukların çözümü gibi konuları da içermektedir. Korunacak konu, verilecek haklar, istisnalar ve minimum koruma süresi dâhil olmak üzere asgari koruma standartları da düzenlenmiştir. TRIPS Sözleşmesi, genel olarak "Paris" ve "Bern-Plus" anlaşması olarak da ifade edilmektedir; çünkü Sözleşmenin m.2/1 ve m.9/1 'e göre, her iki sözleşmenin hükümlerinin en güncel versiyonlarında TRIPS'in ayrılmaz parçaları olarak ifade edilmektedir ve sözleşme taraflarının TRIPS Sözleşmesine uymakla yükümlü olduğu belirtilmektedir³³⁵. Ancak, manevi hakların korunması bu tür bir zorunluluktan muaftır³³⁶. TRIPS Sözleşmesi m.9/1'in kapsayıcı zorunlu yaklaşımı, Bern Sözleşmesinin uluslararası alanda daha etkili ve uygulanabilir olmasını teşvik etmektedir. TRIPS, hak sahiplerinin sahip olduğu hakların daha etkin bir şekilde uygulanmasını sağlamak amacıyla belirli ilkeler, medeni ve idari usuller, kanun yolları, geçici tedbirler ve ceza usulleri gibi yaptırım ve anlaşmazlıklarının çözümüne ilişkin düzenlemeler içermektedir. TRIPS

³³³ "Agreement on Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights", Sözleşmenin tam metni için bkz. TRIPS (1995) [Çevrimiçi]. Erişim adresi: https://www.wto.org/english/docs_e/legal_e/27-trips.pdf. (Erişim tarihi: 4 Ocak 2021).

³³⁴ "World Trade Organization".

³³⁵ Kur, A., Dreier, T. ve Luginbuehl, S. (2019) *European Intellectual Property Law: Text, Cases and Materials*. 2'nci Baskı. Cheltenham Glos: Edward Elgar Publishing, s.25.

³³⁶ TRIPS m.9/1.

Sözleşmesinin yükümlülükleri kapsamında, WTO üyeleri arasında çıkan uyuşmazlıklar, TRIPS Sözleşmesi uyarınca WTO'nun anlaşmazlık çözümüne tabidir³³⁷.

TRIPS Sözleşmesi, ayrıca Bern Sözleşmesi hükümlerine uygunluk şartına ek olarak özel kurallar da öngörmektedir. Madde 9/2'ye göre, fikri mülkiyet koruması fikirleri, prosedürleri, uygulama esaslarını veya benzeri matematiksel kavramları değil, ifade biçimlerini kapsayacak şekilde genişletilmiştir.

TRIPS Sözleşmesi m.10/1'de, bilgisayar programlarının, ister kaynak, ister nesne kodu olsun, Bern Sözleşmesi (1971) hükümlerine göre edebiyat eseri olarak korunacağı ifade edilmekte ve bu hüküm doğrultusunda bilgisayar programları Bern Sözleşmesi kapsamında ilim ve edebiyat eseri kapsamında değerlendirilmektedir. Bu ifade ile ilim ve edebiyat eserlerine tanınan koruma, sınırlamalar ve koruma süresi gibi düzenlemeler bilgisayar programları içinde geçerli olacaktır. Video oyunlarının bilgisayar programı temelinde çalıştırıldığı değerlendirildiğinde, uluslararası hukuk kapsamında, söz konusu ifadeyle koruma sağlanacağı açıktır.

3.1.1.3. WIPO Fikir ve Sanat Eserleri Sözleşmesi ve WIPO İcracılar ve Fonogram Yapımcıları Sözleşmesi

TRIPS anlaşmasının son metninin, dijital iletişimle ilgili konuları ele alamaması ve mevcut düzenlemelerin teknolojinin gelişimi neticesinde yetersiz kalması nedeniyle, "*Dünya Fikri Mülkiyet Örgütü*" (WIPO)³³⁸ tarafından hazırlanan "*WIPO Fikir ve Sanat Eserleri Sözleşmesi*" (WCT)³³⁹ ve "*WIPO İcracılar ve Fonogram Yapımcıları Sözleşmesi*" (WPPT)³⁴⁰ isimli iki uluslararası sözleşme, 1996 tarihinde kabul edilmiş ve 2002 tarihinde yürürlüğe girmiştir. Türkiye'de her iki sözleşmeye taraf olmuştur³⁴¹. Söz konusu uluslararası sözleşmeler, AT üyesi ülkeler tarafından da onaylanmıştır. Her iki sözleşmenin de amacının, mevcut ulusal ve uluslararası düzenlemelerin dijitalleşme ve internetin gerekliliklerini karşılayacak

³³⁷ TRIPS m.64.

³³⁸ "World Intellectual Property Organization".

³³⁹ "World Copyright Treaty".

³⁴⁰ "World Performances and Phonograms Treaty".

³⁴¹ Türkiye 28 Ağustos 2008 tarihinde WPPT ve WCT Sözleşmesine taraf olmuştur. Sözleşme metinleri için bkz.

WIPO (1996) *WIPO Performances and Phonograms Treaty*. WIPO Publication, No.227 (E). Erişim adresi: https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/wipo_pub_227.pdf

WIPO (1996) *WIPO Copyright Treaty*. Erişim adresi:

https://www.wipo.int/edocs/lexdocs/treaties/en/wct/trt_wct_001en.pdf. (Erişim tarihi: 5 Ocak 2021).

şekilde uygun hale getirilmesi ile teknolojik gelişmeler nedeniyle eser sahipliği hususu konusunda mevcut düzenlemeleri yetersiz kalması olarak ifade edilmektedir³⁴².

Sözleşmelerde, eser sahipliği ve bağlantılı hak sahipliği ile ilgili düzenlemeler yer verilmektedir. Ayrıca dijital ortamda "*çoğaltma hakkına*"³⁴³ ilişkin Bern Sözleşmesine atıflar yapmak suretiyle, çoğaltma hakkının mevcut olduğunu ifade etmektedir³⁴⁴. Bundan başka, WCT'nin 7. Maddesinde, "*kiralama hakkı*" ve 8. Maddesinde, "*temsil hakkı*" ile ilgili düzenlemeler mevcut olup, söz konusu hakların dijital ortamlarda yapıldığı ve ilgili hükmün açıklamalarında bilgisayar programları ve sinematografik eser kavramlarına yer vermektedir. Bu kapsamda, video oyunlarının, ilgili eser türlerinden ayrı düşünülmesinin mümkün olamayacağı ortadadır. Dijital ortam, internet ve bilgisayar programları günümüzde video oyunlarının ayrılmaz parçası olarak değerlendirilmektedir ve WCT, video oyunlarının uluslararası hukuk alanında korunmasına yönelik önemli bir zemin oluşturmaktadır.

WPPT Sözleşmesi, video oyunları açısından değerlendirildiğinde, oyun yaratım sürecinde, özgün müzik bestecisi ile vokal ve farklı çekim teknikleriyle oluşturulan oyunlarda, aktörün mevcut olması gibi hususlar nedeniyle önem arz etmektedir. Bununla birlikte, ekonomik ve manevi haklar kapsamında video oyunları ile ilgili bir değerlendirilme yapılması durumunda dikkate alınması gerektiği açıktır.

Her iki sözleşme de, koruma kapsamında değerlendirilmesi gereken eserler için, minimum gereksinimleri belirleyen uluslararası düzenlemeleri içermektedir ve genel hususlar ile kuralları belirlemektedir. Bu tür asgari şartlar, özellikle üye ülkelerin kendi değerlendirmeleri doğrultusunda bunları benimseyerek ulusal hukuktaki düzenlemelerine yansıtılmaları hedeflenmektedir. Daha önce belirtildiği üzere sözleşmeler, video oyunları için bir düzenleme içermemekte olup, bilgisayar programları ve sinematografik yaratımların korunmasıyla ilgili düzenlemelere yer vermektedir. Günümüzde video oyunlarının, bilgisayar programları ve sinematografik yaratımlardan ayrı düşünülemez olduğu değerlendirildiğinde, video oyunlarının da ilgili sözleşmeler kapsamında uluslararası hukuk düzenlemeleri

³⁴² Kur, Dreier ve Luginbuehl (2019), s.32.

³⁴³ WCT m.1 / f.4.

³⁴⁴ Tosun (2013), s.98.

kapsamında korunacağı açıktır.

3.1.2. Avrupa Topluluğu Yönergeleri

Avrupa Topluluğu Yönergelerinin incelenmesi, video oyunlarının Avrupa Topluluğu hukuku kapsamında değerlendirilmesi ve sınırlarının belirlenmesi için büyük önem arz etmektedir. Yönergeler ile Avrupa Topluluğunda bir görüş birliği ve uyum sağlanmaya çalışılmakta olup, günümüzde farklı yaratımların değerlendirilmesinde ve bu kapsamda ileride karşılaşılabilecek uygulamalarda da yol göstermektedir.

3.1.2.1. 2009 Tarihli ve 2009/24 Sayılı Bilgisayar Programlarının Hukuki Korunmasına Dair Avrupa Parlamentosu ve Avrupa Konseyi Yönergesi

2009 yılında kabul edilen Yönerge ile 1991 tarihli Yönerge ilga edilmiştir. Bilgisayar programlarının yasal çerçevede korunması amacıyla düzenlenen Yönerge'de, bilgisayar programının tanımına yer verilmemiştir. Yönerge'nin 1. Maddesinde, bilgisayar programı teriminin, bilgisayar donanımına dâhil olan unsurları ve herhangi bir formattaki bilgisayar programlarını da kapsayacağı ifade edilmiş olup, maddenin devamında bilgisayar programı teriminin, programın geliştirilmesini sağlayan hazırlık çalışmalarını da içereceği belirtilmiştir. Ancak, hazırlık çalışmalarının bu kapsamda değerlendirilebilmesi için, çalışmalardan daha sonra bilgisayar programı geliştirilebilecek bir seviyede olması beklenmektedir³⁴⁵.

200/24 sayılı Yönerge, sözleşme, patent, rekabet hukuku ile diğer hukuki düzenlemeleri de değerlendirecek şekilde bilgisayar programlarının telif hukuku kapsamında korunmasına yöneliktir³⁴⁶. Söz konusu telif hakkı yaklaşımının, bilgisayar programlarındaki ifade biçimiyle sınırlı olduğu ve temelde bulunan fikirlerin koruma kapsamında olmadığı da belirtilmelidir. Bilgisayar programları için ifade edilen korumanın içeriği, Bern Sözleşmesi'nde edebi eserleri kapsayan koruma niteliğinde olup, başka bir deyişle bilgisayar programları, edebi eser kapsamında

³⁴⁵ Bkz. 2009/24/EC m.7.

³⁴⁶ European Commission (2016) *Directive of The European Parliament and The Council on Copyright in the Digital Single Market*. Explanatory Memorandum. Erişim adresi: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:52016PC0593&from=SK>. (Erişim tarihi: 7 Ocak 2021).

değerlendirilmek suretiyle korunacaklardır³⁴⁷.

Bununla birlikte, açıklayıcı memorandumda, bilgisayar programı geliştiricilerinin, telif hakları anlamında sahip olduğu belgelere uygun ve uluslararası anlamda uyum sağlanmış bir muamele görmeleri gerektiği belirtilmiştir³⁴⁸. Ayrıca, bilgisayar programları açısından hukuki korumanın, AT kapsamında bir *su generis* koruma olarak değil, telif hakkı niteliğinde ve kapsamında bir korumanın uyumlu hale getirilmesi uygun bulunmuştur³⁴⁹.

Yönergede, video oyunları ile ilgili herhangi bir düzenlemeye yer verilmemiştir. Ancak, bazı ülkelerin video oyunlarını, oyunun temelinde bulunan program nedeniyle, bilgisayar programı kapsamında değerlendirmektedir. Video oyunlarının bilgisayar programı olarak korunması durumunda, oyunların edebi eser kapsamında korunacağı ifade edilebilir.

3.1.2.2. 11 Mart 1996 Tarihli ve 96/9/AT Sayılı Veri Tabanlarının Yasal Olarak Korunmasına Dair Avrupa Konseyi Yönergesi

96/9 sayılı AT Yönergesi'nden önce, AT üyesi ülkeler arasında veri tabanı korumasıyla ilgili düzenleme ve bu doğrultudaki uygulamalarda büyük farklılıklar bulunmakla birlikte, haksız rekabet hukuku kapsamında da herhangi ortak bir düzenlemenin mevcut olmadığı görülmektedir³⁵⁰.

Yönerge'nin gerekçesinde, özellikle veri tabanlarının öneminin artması, AT içerisindeki uygulamalardaki farklılıklar nedeniyle yatırımların olumsuz etkilenmesi ve bu kapsamda veri tabanlarının korunmasının alınan ortak kararlar doğrultusunda uyumlu hale getirilmesi olduğu vurgulanmıştır. Bununla birlikte, Bern Sözleşmesi kapsamında eser olarak kabul edilmeyen ancak AT'de eser kapsamında değerlendirilen toplama şeklindeki veri tabanlarının, telif hakkı verilmek suretiyle korunmasına engel olunmak istenmiştir³⁵¹.

³⁴⁷ European Commission (2015) *Regulation of The European Parliament and The Council on ensuring the cross-border portability of online content services in the internal market*. Erişim adresi: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=celex%3A52015PC0627> (Erişim tarihi: 5 Ocak 2021). Ayrıca bkz. TRIPS m.9/2.

³⁴⁸ Ibid. Ayrıca bkz. TRIPS m.10/1.

³⁴⁹ European Commission (2016).

³⁵⁰ Ateş, M. (2006) *Veri Tabanlarının Hukuki Koruması*, Ankara Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi, Cilt.55, Sayı.1, s.53.

³⁵¹ Şener, Y.S. (2013) *Fikri Mülkiyet Hukukunda Dijital Veri Tabanlarının Korunması*. 1'inci Baskı. Ankara: Adalet Yayınevi, s.79.

Bern Sözleşmesi ve TRIPS'de düzenlenen derlemeler ve veri tabanlarının korunmasında, AT içerisindeki mevzuat ve uygulamalarda herhangi bir uyum olmaması nedeniyle çok büyük farklılıklar görülmekteydi. Söz konusu bu durumun düzeltilmesi için, eser olarak kabul edilen ve derleme olarak değerlendirilen veri tabanı sahiplerine, bazı haklar tanınmıştır. Yönerge'nin 3. maddesinde, veri tabanı içeriğinin seçilmesi veya düzenlenmesi ile ilgili olarak, eser sahibinin fikri yaratıcılığının varlığı durumunda, telif hakkı kapsamında korunacağı belirtilmiş olup, ayrıca koruma yeterliliği için başka bir şarta bakılmayacağı da ifade edilmiştir.

Ayrıca, Yönerge ile esaslı bir yatırım sonucunda ortaya çıkan veri tabanlarının, sahibinin yaratıcılığını içermek zorunda olmadığı belirtilmiş ve sui generis koruması kapsamında olacağı belirtilmiştir. Sui generis kapsamında korunması durumunda, veri tabanın başka bir ortama aktarılmasının yasaklanması nedeniyle, veri tabanı yapımcısının çabası ve yatırımlarının garanti altına alındığı ifade edilebilir.

3.1.2.3. Bilgi Toplumunda Eser Sahibi Haklarının ve Bağlantılı Hakların Bazı Hususlarının Uyumlaştırılmasına İlişkin 2001/29 Sayılı 22 Mayıs 2001 Tarihli AT Yönergesi

Avrupa Topluluğuna üye ülkeler, özellikle fikri haklar kapsamında, iç hukuk düzenleri ve Topluluk içerisindeki uygulamalarda bir uyum sağlanması ve bilgi toplumunun gelişimine destek sağlanması gerektiğine karar vermişlerdir³⁵². Bu kapsamda telif haklarının ve bağlantılı hakların önemini vurgulamak için, 2001/29 sayılı Yönergeyi hazırlamıştır.

Yönergenin amacı, özellikle gelişen teknoloji ile birlikte, eser sahiplerinin ve bağlantılı hak sahiplerinin, hak ihlallerine karşı korunması, yayma ve çoğaltma haklarının, sınırlamalar ve istisnalar ile birlikte, Avrupa ülkelerinde telif hakları çerçevesinde uyumlu hale getirilmesi ve Yönergenin üye ülkeler açısından geçerli olabilmesi için, bir ön koşul olarak WCT ve WPPT'nin onaylanması ve uygulanması

³⁵² Detaylı bilgi için bkz. European Commission (2012) *Directive of The European Parliament and of the Council on collective management of copyright and related rights and multi-territorial licensing of rights in musical works for online uses in the internal market* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: http://ec.europa.eu/internal_market/copyright/docs/management/. (Erişim tarihi: 18 Aralık 2020).

olarak ifade edilmiştir³⁵³.

Bu kapsamda, tüm eser türleri için yayma ve çoğaltma hakları konusunda yapılan düzenlemeler ile eser sahipleri ve bağlantılı hak sahiplerinin, herhangi bir ihlal neticesinde faydalanabileceği mali hakların, video oyun sahiplerini de kapsadığı belirtilebilir.

3.1.2.4. Fikri Mülkiyet Alanında Bazı Eser Sahibi Hakları ve Bağlantılı Haklarla İlgili Ödünç ve Kiralama Haklarına İlişkin 2006/115 Sayılı 12 Aralık 2006 Tarihli AT Yönergesi

2006/115 sayılı AT Yönergesi, kendinden önce yürürlükte olan 92/100 sayılı Yönergeyi ilga etmiştir. 2006/115 sayılı Yönerge'nin gerekçesi olarak, eser sahibi, müzik, eseri, icracı sanatçılar ve hak sahiplerinin korsan olarak ifade edilen faaliyetlerden korunması olarak belirtilmiştir. Ayrıca, söz konusu hakların ekonomik ve kültürel açıdan uyumlu hale getirilmesi ile bu kapsamdaki çıkarlar doğrultusunda önemli olduğu doktrinde belirtilmiştir³⁵⁴.

Yönergenin "Tanımlar" başlıklı 2. maddesinin 1. fıkrasının a ve b bentlerinde kira ve ödünç, c bendinde de, film kavramının tanımının yapıldığı görülmektedir. Film kavramının, sinematografik veya görsel işitsel eseri ya da sesli veya sessiz görüntülerin hareketli sekansını –dizisini- ifade edeceği belirtilmiştir. Doktrinde, ilgili madde metninde kullanılan "veya" bağlacının, günümüzde ortaya çıkan diğer yaratımların, görsel işitsel eser kategorisinde değerlendirilebileceği belirtilmektedir³⁵⁵.

Ayrıca, AT Komisyonu'nun 2002/691 sayılı Raporu'nun da, söz konusu görüşü desteklediği ifade edilmekte olup, Yönergede yapılan film tanımının geniş tutulması ve bir üst kavram olarak kabul edilen görsel işitsel eser kavramına yer verilmesi ile birlikte, içeriğinde görüntülerin hareketli dizine sahip video oyunlarının, bu yönerge kapsamında film olarak değerlendirilebileceği ifade edilmektedir³⁵⁶.

³⁵³ Lehmann, M. (2003) *The EC Directive on the Harmonisation of Certain Aspects of Copyright and Related Rights in the Information Society-A Short Comment*. IIC, ss.521-529.

³⁵⁴ Tosun (2013), s.105.

³⁵⁵ Ibid.

³⁵⁶ Ibid.

3.1.3. Yabancı Hukukta Video Oyunlarının Korunması

Avrupa Topluluğu'nda, video oyunları, ayrı bir düzenleme ile eser kapsamında değerlendirilmemiştir. Ancak, yönergeler ve uluslararası sözleşmeler ile topluluk içerisinde bir uyum sağlanmaya çalışılmaktadır. AT üyesi ülkelerin ulusal hukuklarında farklı düzenlemeler mevcut olmakla birlikte, bu yapının bir sonucu olarak, yönergeler ve Avrupa Adalet Divanı kararları ile belirli bir uyum sağlandığı görülmektedir. Ancak, söz konusu sürecin üye ülkelerin yaklaşımları ve ulusal hukukta yer alan düzenlemeler arasındaki farklılığı ortadan kaldıramamıştır.

Video oyunlarının bir bütün olarak kabul edilerek korunması gerektiği konusunda bir yaklaşım mevcut olmakla birlikte, AT üyesi ülkelerin çoğunlukla oyunun içeriğindeki unsurların ayrı olarak değerlendirilmesi ve herhangi bir uyuşmazlık durumunda, somut olayın özelliklerinin belirlenmesinin gerekliliğini savunan görüşü tercih ettiği açıktır. Topluluğun video oyunlarının eser kapsamında değerlendirilerek, korunması konusunda herhangi bir açıklaması olmamakla birlikte, 2006/116 sayılı Yönerge³⁵⁷ ve *Nintendo-PC Box*³⁵⁸ davasında, video oyunlarının bir bütün olarak değerlendirilebileceği yaklaşımının desteklendiği ve oyunlarının karmaşık yapıları açısından birden fazla unsurun tek bir ortamda çatışması durumunda, söz konusu yönergenin kapsamının nasıl değerlendirileceği tartışma konusu olmuştur.

Nintendo-PC Box davasında, Nintendo, orijinal olmayan oyunların konsollarında çalışmasını önlemek için *teknolojik koruma önlemlerine*³⁵⁹ başvurmuştur. PC Box, bu koruma önlemlerini devre dışı bırakan bir cihaz geliştirmiş, ancak söz konusu cihazın amacının orijinal olmayan video oyunlarının çalıştırılması değil, MP3 dosyalarının, filmlerin ve videoların çalıştırılması ve bu kapsamda konsolun tam anlamıyla kullanılması olduğunu ifade etmiştir. İtalyan mahkemesi, söz konusu koruma önlemlerinin hukuki durumu ve 2001/29 sayılı Yönerge'nin 6. maddesinin yorumlanması konusunda ABAD'a başvurmuştur. Bu dava aracılığıyla ABAD, özellikle iki noktaya değinmiştir. Öncelikle, video

³⁵⁷ Eser Sahibi Haklarının ve Bazı Bağlantılı Hakların Koruma Sürelerinin Uyumlaştırılmasına İlişkin 2006/116 Sayılı, 12 Aralık 2006 Tarihli AT Yönergesi.

³⁵⁸ Case C-355/12 Nintendo Co Ltd and others v PC Box Srl and 9Net Srl (2014) ECLI:EU:C:2014:25. Erişim adresi: <http://curia.europa.eu/juris/liste.jsf?language=en&num=C-355/12&td=ALL>.

(Erişim tarihi: 17 Ocak 2021).

³⁵⁹ Technological Protection Measures (TPM).

oyunlarının görsel işitsel unsurlarının ve bilgisayar kodlarının 2001/29 sayılı ve 2009/24 sayılı Yönergeler kapsamında, ayrı olarak korunup korunamayacağını değerlendirmiştir. Ayrıca, video oyunlarının bir bütün olarak kabul edilmesi veya unsurlarının ayrı olarak değerlendirilmesi konusunda değerlendirmelerde bulunmuştur. Bununla birlikte, ABAD, iki AT Yönergesi kapsamında, video oyunlarında kullanılan bilgisayar programlarının durumunu, *Lex Specialis* doktrini ile açıklamaya çalışmıştır.

Video oyunları, bilgisayar programları ve görsel işitsel unsurları, tek bir ortamda bulunduran karmaşık yapıdaki yaratımlardır. 2009/24 sayılı Yönerge, bilgisayar programlarını korunmasını sağlamak, 2001/29 sayılı Yönerge ise, genel anlamda görsel işitsel unsurların korunması sağlamaktadır. Ancak mahkeme, 2009/24 sayılı Yönerge tarafından sağlanan koruma konusunun bilgisayar programları ile sınırlı olduğunu, video oyunlarının sadece bilgisayar programı olmadığını ve aynı zamanda bilgisayar dilinde şifrelenmiş olmasına rağmen, bu şifrelemeye indirgenemeyen benzersiz bir yaratıcı değere sahip grafik ve ses unsurlarını da içeren karmaşık bir konu teşkil ettiğini ifade etmiş, ayrıca grafik ve ses unsurlarının, video oyunundaki orijinalliğin bir parçası olması durumunda, tüm eser ile birlikte korunacağını ifade etmiştir³⁶⁰.

Ayrıca, mahkeme, video oyunlarının hem bilgisayar programlarını hem de diğer unsurları içeren yaratımları olduğunu ve söz konusu unsurların birbirinden ayrılmadığında, daha az değil, daha büyük bir korumanın sağlanmasının gerekliliğini belirtmiş ve tüm çalışma için paylaşılan özgünlüğün altını çizen *Infopaq*³⁶¹ kararından alıntı yaparak, video oyunlarının bir bütün olarak

³⁶⁰ Case C-355/12 Nintendo Co Ltd and others v PC Box Srl and 9Net Srl (2014) ECLI:EU:C:2014:25. Erişim adresi: <http://curia.europa.eu/juris/liste.jsf?language=en&num=C-355/12&td=ALL>.

(Erişim tarihi: 17 Ocak 2021).

³⁶¹ Gürünlü, İ.E. (2020) "*Video Games and Copyright Protection Under International, European, and U.S. Law*". Stanford-Vienna TTLF Working Papers, No.59, s.70.

Erişim adresi:

https://law.stanford.edu/wpcontent/uploads/2020/06/gu%CC%88ru%CC%88nu%CC%88_wp59.pdf

Case C-5/08 Infopaq International A/S v. Danske Dagblades Forening (2009) ECR I-6624.

Erişim adresi: <http://curia.europa.eu/juris/liste.jsf?num=c-5/08>. (Erişim tarihi: 3 Ocak 2021).

Söz konusu davada, yazılı basın analizi faaliyetini icra eden eden Infopaq, gazete yazılarını tarayıcıdan geçirek müşterileri tarafından verilen kavramlara veya ifadelerle göre arama yapmaktadır. Aramanın kolaylaştırılması maksadıyla bu sözcüğe kendinden önce ve sonra ifade edilen beşer sözcük eklenmekte ve oluşan kavramsal bütünlük kaydedilerek basılmaktadır. Infopaq, Danimarka günlük gazeteler üst organizasyonuna karşı bu tür kullanımların eser sahiplerinden izni alınmaksızın yapılmasının hukuka aykırı olmadığını tespiti açısından dava açmış ve böylece olay

değerlendirilmesi konusundaki yaklaşıma yönelmiştir. Bu nedenle mahkeme, video oyunlarında kullanılan ve "saf" yazılım olmayan bilgisayar programlarının, 2009/24 sayılı Yönerge yerine, 2001/29 sayılı Yönerge kapsamında korunması gerektiği kanaatine varmıştır.

Bu dava aracılığıyla mahkeme, video oyunlarındaki *lex specialis* doktrinine de değinmiştir. Genel olarak *lex specialis* doktrini, özel ve genel yasalar birbiriyle çeliştiğinde, özel yasaların geçerli olduğunu ve uygulanması gerektiğini belirtmektedir³⁶². Bununla birlikte, 2001/29 sayılı Yönerge'nin 50. paragrafında³⁶³, bu şekilde uyumlaştırılmış bir yasal korumanın, bilgisayar programları ile ilgili eski 91/250 sayılı Yönerge tarafından sağlanan korumaya ilişkin özel hükümleri etkilemeyeceği ifade edilmiştir. Ayrıca, bu Yönergede özellikle ele alınan bilgisayar programları için kullanılan önlemlerin korunması için geçerli olmaması gerektiği belirtilmekte olup, bilgisayar programları ile ilgili yönergenin özel niteliğini vurgulamıştır. Bu nedenle, hangi yönergenin *lexspecialis* olduğu konusunda bir anlaşmazlık yoktur. Bununla birlikte, video oyunlarında kullanılan bilgisayar programları, farklı unsurlar içerdiğinden ve bu nedenle saf bilgisayar programları olarak nitelendirilemeyeceği için, kısmen bilgisayar programları yönergesi kapsamında değerlendirilmektedir.

Nitekim Nintendo-PC Box davasında, bu ifadeye dayanarak, 2009/24 sayılı Yönerge'nin hükümleri, 2001/29 sayılı Yönerge'nin hükümleri ile kıyaslandığında, özellikle korunan materyalin tamamen ilk Yönerge'nin kapsamına girmesi nedeniyle öncelikli olduğu ifade edilmiş olup, Nintendo'nun lisanslı oyunları bilgisayar programı olsun veya olmasın 2009/24 sayılı Yönerge'nin geçerli olacağı ve diğer Yönerge'nin yerini alacağı belirtilmektedir. Buna göre mahkeme, video oyunlarında kullanılan bilgisayar programlarının, diğer bilgisayar programlarından daha kapsamlı ve farklı olduğunun altını çizmiş olup, Nintendo konsollarında kullanılan teknolojik koruma önlemlerinin, tüm eser ile birlikte 2009/24 sayılı Yönerge'nin *lex specialis*

ABAD önüne getirilmiştir. ABAD, söz konusu durum hakkında bir karar vermemiş olsa da, ilgili 11 sözcüğün sahibinin fikri yaratıcılığını taşıması durumunda hususiyet koşulunu taşıdığı kanaatine olduğuna ifade etmek suretiyle kararı ulusal mahkemelere bırakmıştır.

³⁶² Rendas, T. (2015) *Lex Specialis(sima): Videogames and Technological Protection Measures in EU Copyright Law*, European Intellectual Property Review, s.39. [Gürünlü (2020), s.70, dipnot 324 atfen].

³⁶³ Paragrafın orijinal metni şu şekildedir: "*Such a harmonised legal protection does not affect the specific provisions on protection provided for by Directive 91/250/EEC. In particular, it should not apply to the protection of technological measures used in connection with computer programs, which is exclusively addressed in that Directive*".

konumunu göz ardı ederek, 2001/29 sayılı Yönerge kapsamında değerlendirilmesi gerektiğine karar vermiş ve 2001/29 sayılı Yönerge'yi bu tür bir kararla video oyunları için geçerli yönerge olarak kabul etmeye çalışmıştır³⁶⁴.

Nintendo-PC Box davasında mahkemenin verdiği karar doğrultusunda, video oyunlarının içeriğindeki unsurlarından daha geniş kapsamlı bir korumayı gerektirdiği ve bu nedenle AT'de video oyunlarının korunmasının bir bütün olarak değerlendirilmesi yaklaşımın benimsendiği düşünülebilir. Ancak bu değerlendirme, video oyunlarının korunmasına ilişkin gerçek durumu yansıtmamaktadır. Zira dava konusunun, sadece Nintendo oyun konsollarında bulunan teknolojik koruma önlemleri ile ilgili olduğu unutulmamalıdır³⁶⁵.

Ayrıca, *Ramos ve diğerleri*³⁶⁶, video oyunlarının hukuki nitelendirilmesine ilişkin WIPO çalışmasında, Nintendo-PC Box kararına rağmen, AT'de, video oyunları ile ilgili geçerli yaklaşımın, unsurların ayrı olarak değerlendirilmesi yönünde olduğudur. Örnek olarak, Almanya ve İngiltere'nin farklı hukuk sistemlerini benimsemiş olmalarına rağmen, oyunların unsurlarının ayrı şekilde değerlendirilmesi gerektiği yaklaşımını benimsediklerini ifade etmiştir.

Alman hukukunda, *UrgH* kapsamında, video oyunları ile ilgili belirli bir düzenleme bulunmamakla birlikte, ilgili kanunda listelenen eser türleri kapsamında değerlendirilecektir. Alman hukuku, video oyunlarında kullanılan bilgisayar programlarını, edebiyat eseri ve görsel işitsel unsurlarını sinema eseri kapsamında değerlendirmektedir³⁶⁷. Sonuç olarak, video oyunlarında somut olayın özelliklerinin dikkate alma suretiyle bir değerlendirme yaparak, video oyunun unsurlarını ayrı olarak nitelendirmektedir. Ancak, Alman doktrinindeki baskın görüş, video oyunlarının multimedya eser kapsamında korunacağı yönündedir³⁶⁸.

İngiliz hukukunda, *CDPA*'da koruma sağlanacak eser türleri liste şeklinde

³⁶⁴ Case C-355/12 Nintendo Co Ltd and others v PC Box Srl and 9Net Srl (2014) ECLI:EU:C:2014:25. Erişim adresi: <http://curia.europa.eu/juris/liste.jsf?language=en&num=C-355/12&td=ALL>.

(Erişim tarihi: 17 Ocak 2021).

³⁶⁵ Russell, J. (2018) *Pawnership: Is Copyright Appropriately Equipped to Handle Videogames. An evaluation of the European legal framework for the protection of creative works in video-games*. Uppsala Universitet Master Thesis, s.14. [Gürünlü (2020), s.14, dipnot 330 atfen].

³⁶⁶ Ramos et al. (2013), s.7.

³⁶⁷ Ramos et al. (2013), s.41.

³⁶⁸ Ibid.

belirtilmekte olup, video oyunları ile ilgili bir düzenlemeye yer verilmemiştir³⁶⁹. Bununla birlikte, video oyunlarının unsurlarının, ayrı olarak CDPA kapsamında koruması sağlanmakta olup, oyunların içeriğindeki öğelerin birbirinden bağımsız olarak değerlendirilmek suretiyle korunacağı yaklaşımının benimsendiği açıktır.

Avrupa Topluluğu'nun temel ve genel yönergesi olan 2001/29 sayılı Yönerge, uluslararası sözleşmelerin hükümlerini sadece fikirlere, prosedürlere, yöntemlere hatta matematiksel kavramlara değil, ifadeler kadar genişletmiş ve buna bağlı kalmıştır³⁷⁰. Ayrıca, ilgili yönerge, eserler hakkında herhangi bir tanım içermemekle birlikte, koruma kapsamına giren konu başlıklarının listesine de yer vermemiştir. Bunun yerine, ABAD, içtihat hukukunda, farklı türdeki eserleri tek kriterde birleştiren *özgünlük* kriterlerini belirlemiştir. Ancak, kriterin ayrı bir tanımına yer verilmemiştir³⁷¹.

Infopaq kararında, ABAD, orijinal olan herhangi bir çalışmanın "*eser sahibinin kendi fikri ürünü*"³⁷² olması durumunda korunabileceğini belirtmiştir. Bu nedenle, özgünlük kriterleri, yalnızca eser sahibinin kendi fikri ürünü olması üzerine kurulmuş ve sonuç olarak, orijinal olma eşiği, önemli ölçüde düşük tutulmuştur. Ayrıca mahkeme, 2001/29 sayılı Yönerge veya diğer ilgili yönergelerde, eseri oluşturan unsurlara, bir bütün olarak değerlendirilen eserden farklı bir uygulama yapılamayacağını altını çizmiştir³⁷³.

Infopaq'ın kararından bu yana, bu yaklaşım, ABAD tarafından sürekli olarak ifade edilmektedir. Örneğin, *BSA*³⁷⁴ ve *Football Association Premier League*³⁷⁵ davalarında mahkeme, "*eser sahibinin kendi fikri ürünü*" ifadesinin, AT tarafından sadece bilgisayar programları, veritabanları ve fotoğraf çalışmaları ile ilgili olarak kabul edilmiş olmasına rağmen, 2001/29 sayılı Yönerge açısından korunan tüm

³⁶⁹ Copyright, Designs and Patent Act 1988, ss.3-6.

³⁷⁰ Grosheide W. (2014) *Intellectual Property Protection for Video Games: A View from the European Union*, Journal of International Commercial Law and Technology, Vol.9, N.1, s.5. Erişim adresi: <https://media.neliti.com/media/publications/28815-EN-intellectual-property-protection-for-video-games-a-view-from-the-european-union.pdf>. (Erişim tarihi: 7 Ocak 2021).

³⁷¹ Case C-5/08 *Infopaq International A/S v. Danske Dagblades Forening* (2009) ECR I-6624. Erişim adresi: <http://curia.europa.eu/juris/liste.jsf?num=c-5/08>. (Erişim tarihi: 3 Ocak 2021).

³⁷² *Ibid.*

³⁷³ *Ibid.*

³⁷⁴ Case C-393/09, *Bepečnostnísoftwarová asociace v Ministerstvo kultury*, (2010) ECR I-13990. Erişim adresi: <http://curia.europa.eu/juris/liste.jsf?num=C-393/09>. (Erişim tarihi: 10 Ocak 2021).

³⁷⁵ Cases C-403/08 and C-429/08, *Football Association Premier League v. QC Leisure and Karen Murphy v. Media Protection Services*, (2011) ECR I-9159. Erişim adresi: <http://curia.europa.eu/juris/liste.jsf?num=c-403/08&language=en>. (Erişim tarihi: 10 Ocak 2021).

eserler için bir başlangıç noktası olduğunu belirtmiştir.

Video oyunları açısından, Infopaq kararı, mahkemenin video oyunları için uygulanacak yönergeyi belirlemeye çalıştığı Nintendo-PC Box davasında kendini göstermiş olup, mahkeme özellikle video oyununda, grafik ve ses unsurunun orijinalliğin bir parçası olduğunda, sistem içerisinde eserin tamamı ile birlikte korunacağını ifade etmiştir. “*Eserin tamamı ile birlikte*”³⁷⁶ ifadesi, orijinallik kriterlerini 2001/29 sayılı Yönerge ile birleştiren Infopaq kararına, doğrudan bir referanstır. Bu nedenle, Infopaq kararı, AT içindeki video oyunlarının korunma kapsamını doğrudan etkilemiş ve video oyunlarının farklı unsurları dikkate alındığında farklı şekillerde uygulanmıştır.

Ayrıca, AT Yönergeleri, ABD hukuku kapsamında öngörüldüğü üzere, herhangi bir sabitleme veya tescil şartı gerektirmemektedir. Bu nedenle, AT'de eserin korunması için bir eserin sabitlenmiş olması gerekmemektedir. Bununla birlikte, İngiliz hukukunda, CDPA m.3(2)³⁷⁷ de edebi, dramatik veya müzikal eserlerin yazılı veya başka bir şekilde kaydedilmediği durumda, koruma kapsamında değerlendirilemeyeceği ifade edilmektedir. Bu nedenle, AT tarafından benimsenen yaklaşıma rağmen, İngiliz hukukunda sabitleme gerekliliği aranmaktadır.

Fransız hukukuna bakıldığında, video oyunları ile ilgili herhangi bir düzenlemeye yer verilmediği görülmektedir. Ancak, CPI L.112-2 maddesinin 1. fıkrasında görsel işitsel eser ifadesine yer verilmiş olup, devamında sinematografik eserler ve sesli ya da sessiz görüntülerin hareketli dizilerini içeren diğer eserler denilmek suretiyle görsel işitsel eserlerin, bir üst kavram olarak kabul edildiği görülmektedir³⁷⁸. Bu kapsamda sinematografik teknikle meydana getirilen ve sesli veya sessiz görüntülerin hareketli dizilerini içeren yaratımların, bir üst kavram olarak ifade edilen görsel işitsel eser olarak nitelendirilmekte olup, günümüz video oyunlarının bu kapsam dışında değerlendirilmesinin mümkün olmadığı açıktır.

³⁷⁶ Case C-355/12 Nintendo Co Ltd and others v PC Box Srl and 9Net Srl (2014) ECLI:EU:C:2014:25. Erişim adresi: <http://curia.europa.eu/juris/liste.jsf?language=en&num=C-355/12&td=ALL>.

(Erişim tarihi: 17 Ocak 2021). Mahkeme tarafından şu şekilde ifade edilmiştir: “...in so far as the parts of a videogame, in this case, the graphic and sound elements, are part of its originality, they are protected, **together with the entire work**, by copyright in the context of the system established by Directive 2001/29”.

³⁷⁷ Metnin orijinal şekli şu şekildedir: “copyright does not subsist in a literary, dramatic or musical work unless and until it is recorded, in writing or otherwise; and references in this Part to the time at which such a work is made are to the time at which it is so recorded.”

³⁷⁸ Tosun (2013), s.130.

Ayrıca doktrinde, video oyunlarının özelliklerinin, görsel işitsel eserlere benzer olduğunu ifade eden görüşlerin mevcut olduğu da görülmektedir³⁷⁹.

Dünyanın en büyük video oyun endüstrisine ev sahipliği yapan ABD'de eserler, *US Copyright Act* (CA) kapsamında korunmaktadır. CA m.102 (a) uyarınca, doğrudan veya bir makine veya cihaz yardımıyla algılanabildikleri, çoğaltabildikleri ve sair şekilde iletilebildikleri ve dijital veya fiziki bir ortama sabitlendikleri durumda, edebi, sanatsal, mimari, sinematografik, topografik, müzik, görsel işitsel gibi yaratımların eser kapsamında korunacağı ifade edilmiştir³⁸⁰.

CA m.102 (a)'da, koruma kapsamında değerlendirilecek eser türleri, liste şeklinde ifade edilmiş olup, video oyunları ile ilgili bir düzenlemeye yer verilmemiştir. Ancak, ilgili düzenleme de video oyunlarına yer verilmemesine rağmen, orijinal oldukları, bir ortama sabitlendikleri ve algılanıp çoğaltılabildikleri sürece, mevcut eser kategorileri kapsamında korunacaklardır. Video oyunlarına ilişkin bir hükmün bulunmaması nedeniyle, ABD mahkemeleri, bu tür yaratımları m. 102'de belirtilen eserlere göre değerlendirmek suretiyle karar vermektedir. *Atari Inc-Amusement World Inc.*³⁸¹ davasında mahkeme, öncelikle fikirlerin korunamayacağını, ancak fikrin ifadesinin korunabileceğini değerlendirmiş ve video oyunlarını görsel işitsel eser kapsamında değerlendirmiştir.

Video oyunlarının hukuki açıdan değerlendirilmesi, oyunları oluşturan unsurların üstünlüğüne göre yapılmakta olup, bilgisayar programı, edebi eser veya görsel işitsel eser kapsamında değerlendirilebilmektedir. *Stern Electronics Inc.-Kaufman*³⁸² davasında, mahkeme oyundaki görüntülerin ve seslerin kayda değer bir kısmının tekrar eden dizisinin görsel işitsel eser kapsamında korunmasının uygun

³⁷⁹ Bernault, C. (2003) *La Propriété Littéraire et Artistique Appliquée à l'Audiovisuelle*. Paris: LG.D.J, s.24. [Tosun (2013), s.117, dipnot 385 atfen].

³⁸⁰ CA m.102 (a)'nın orijinal metni şu şekildedir: "*Copyright protection subsists, in accordance with this title, in original works of authorship fixed in any tangible medium of expression, now known or later developed, from which they can be perceived, reproduced, or otherwise communicated, either directly or with the aid of a machine or device. Works of authorship include the following categories: (1) literary works; (2) musical works, including any accompanying words; (3) dramatic works, including any accompanying music; (4) pantomimes and choreographic works; (5) pictorial, graphic, and sculptural works; (6) motion pictures and other audiovisual works; (7) sound recordings; and (8) architectural works.*"

³⁸¹ Atari Inc. v. Amusement World Inc. (1981) No. Y-81-803 D.Md.

Erişim adresi: <https://law.justia.com/cases/federal/district-courts/FSupp/547/222/1478917/>. (Erişim tarihi: 17 Ocak 2021).

³⁸² Stern Electronics Inc. v. Kaufman, (1982) 669 F.2d 852, 855, 2d Cir. Erişim adresi: <https://casetext.com/case/stern-electronics-inc-v-kaufman2d> Cir. (Erişim tarihi: 17 Ocak 2021).

olacağını belirtmiştir³⁸³.



³⁸³ Metnin orijinal şekli şu şekildedir: “... *the repetitive sequence of a substantial portion of the sights and sounds of the game qualifies for copyright protection as an audiovisual work.*”

BÖLÜM 4: VIDEO OYUNLARININ TÜRK HUKUKU VE YABANCI HUKUKTA YER ALAN ESER TÜRLERİ KAPSAMINDA DEĞERLENDİRİLMESİ

4.1. Video Oyunlarının Eser Türleri Kapsamında Değerlendirilmesi

Video oyunları hem Türkiye açısından, hem de dünyada büyük bir ekonomik kapsama sahip olmasına rağmen, bu yaratımların korunması konusunda hukuku düzenlerinde ve uluslararası sözleşmelerde henüz video oyunlarının nasıl korunacağına dair, henüz bir düzenlemenin mevcut olmaması ve buna paralel olarak yargı kararlarında, bu yaratımların, hangi eser altında korunması gerektiği konusunda uygulama birliğinin bulunmaması, bu yaratımların dijital ortamda ciddi ihlal edici eylemlere karşı korunmasını engellemekte ve büyük zarar görmesine sebep olmaktadır.

Video oyunlarının unsurları incelendiğinde ve Türk hukuku ile yabancı hukuk düzenleri mukayese edildiğinde, koruma kapsamının farklılık arz ettiği görülmektedir. Bu nedenle, video oyunlarının Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu ile doktrindeki görüşler doğrultusunda, hangi eser türü altında korunacağını belirlenmesinin ve yabancı hukukta video oyunlarının hangi kategoride değerlendirildiğinin detaylı olarak incelenmesinin faydalı olacağı kanaatindeyiz.

4.1.1. Video Oyunlarının Sinema Eseri Kapsamında Değerlendirilmesi

4.1.1.1. Türk Hukuku Kapsamında Değerlendirilmesi

Türk hukukunda fikir ve sanat eserlerine ilişkin ilk yasa, 1910 tarihli Hakkı Telif Kanunu, sinema eserleri ile ilgili herhangi bir düzenleme içermemekteydi. Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu, 1952 yılında yürürlüğe girmeden önce, sessiz film döneminde sinema eserleri, resim kompozisyonuna ya da sözsüz sahne eserlerine; sesli filmlerin ortaya çıkması ile birlikte de, ilim ve edebiyat veya musiki eserleri kapsamında değerlendirilmiştir³⁸⁴.

2001 yılında, 4630 sayılı Kanun ile FSEK'te önemli değişiklikler yapılmıştır. Sinema eserlerine tanınan hukuki koruma, bu eserleri fikir ve sanat eseri olarak

³⁸⁴ Erel (2009), s.50.

düzenleyen FSEK'in 5. maddesiyle gerçekleştirilmiştir³⁸⁵. Söz konusu kanunun gerekçesine bakıldığında, teknolojik gelişmelerin dikkate alınmasının gerekliliği özellikle vurgulanmıştır.

"Sinema eseri" kavramı FSEK m.5'de ifade edilmiştir:

*"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."*³⁸⁶

Eski metin ile mukayese edildiğinde, eski metne sadık kalındığı görülse de, eserin tespit edildiği araçların ve sinema eserlerin gösterilmesini sınırlayan bazı ifadelerin metinden çıkarıldığı görülmektedir³⁸⁷.

4630 sayılı Kanunla yapılan önemli değişikliklerden biri FSEK'in 5. maddesinde, kanunun artık film ya da cam üzerine kaydedilmiş olma gibi bir şartı aramamasıdır. 5. maddede yer alan "...tespit edildiği materyale bakılmaksızın, elektronik veya mekanik veya benzeri araçlarla gösterilebilen" ifadesi bunu açıkça ifade etmektedir. Bu ifade ile teknolojinin getireceği yeniliklere daha uyumlu bir düzenleme sağlanmıştır. Böylece, sinema eserlerinin tanımı genişletilmiştir. Gelişen teknolojiyle birlikte, ortaya çıkacak muhtemel yenilikler kapsayacak herhangi bir materyalle sınırlandırılmaması yoluna gidilmiştir. Bu kapsamda, önemli olan filmin somutlaştırılmış olmasının yeterli olduğu kanaatidir.

Bununla birlikte ifade edilmesi gereken diğer bir husus, bir ürünün sinema eseri sayılabilmesi için, eserin içeriğini oluşturan konu bakımından bir sınırlamanın söz konusu olup olmadığıdır. Kanunda da belirtildiği üzere edebi, ilmi, teknik veya sanatsal bir konuyu içeren bir sinema eseri yapılabileceği gibi farklı konulara dair de sinema eserleri meydana getirilebilir. Sinematografik ürünlerin, gerekli şartları

³⁸⁵ 5846 sayılı FSEK'in 5. maddesi 2001 yılında 4630 sayılı Kanunla değiştirilinceye kadar hangi eserlerin sinema eseri kategorisinde sayılacağı şu şekilde düzenlenmekteydi:

"Sinema eserleri şunlardır: 1. Sinema filmleri, 2. Öğretici veya teknik mahiyette olan veya günlük olayları tespit eden filmler, 3. Her nevi ilmi, teknik veya bedii mahiyette projeksiyon diaporitleri.

Yukarıda zikredilen eserler film ve camdan başka bir madde üzerinde tespit edilmiş olsa da projeksiyonla gösterildiği takdirde sinema eserleri grubuna girer. Sırf beste, nutuk, konferans vesaireyi nakle yarıyan filmler sinema eseri sayılmaz."

³⁸⁶ 5846 sayılı FSEK m.5.

³⁸⁷ Ateş (2007), s.252.

taşıması durumunda, konusuna bakılmaksızın eser olarak korunması gerekmektedir. Madde metninde geçen "gibi" kelimesi de bunu doğrulamaktadır³⁸⁸. Elbette doktrinde "gibi" ifadesinin "numerus clauses" ilkesini yumuşattığı ifade edilirken, bunun aksini ifade eden görüşlerde bulunmaktadır. Gerçekten de, Kanunun amacı göz önünde bulundurulduğunda ve asıl amacın teknolojik gelişmelere uyum sağlamak olduğu değerlendirildiğinde, "numerus clauses" ilkesinin yumuşatıldığı açıktır³⁸⁹.

Bir eserin, sinema eseri olarak korunabilmesi için, onu meydana getirenlerin hususiyetini taşımalıdır. FSEK m.8/3 hükmü eser sahipliği hususunu, sinema eserlerinde; yönetmen, özgün müzik bestecisi, senaryo yazarı ve diyalog yazarının eserin birlikte sahibi olacağını ve canlandırma tekniğiyle yapılmış sinema eserlerinde, animatörün de eserin birlikte sahipleri arasında yer alacağını ifade etmiştir. Bu kapsamda, sinema eserlerinde birlikte eser sahipliğinin oluşması nedeniyle, hususiyet, yönetmenin, özgün müzik bestecisinin, senaryo ve diyalog yazarının hususiyetlerinin bileşkesi olarak değerlendirilmektedir³⁹⁰.

Doktrinde, *Erel*, sinematografik ürünün eser sayılabilmesi hususunda gereken hususiyet koşuluna sahip olabilmesi için, sinema eserini yaratanların özelliklerini taşıması şartıyla birlikte, teknik kuralların kullanılış şeklinin ikinci önemli koşul olacağını ifade etmiştir³⁹¹. Doktrindeki ortak kanaat ise, sinema eseri kapsamında değerlendirilmek için, gereken hususiyet şartını teknik açıdan gerçekleştirebilmek için sinema tekniğinin kullanılışı, yakın ve uzak plan çekimler, yönetmen ve kameramanın teknik çalışmaları, renk ve ışıklandırma, sahnelerin kompozisyonu ve akışı gibi sinema sanatının teknik yönlerine ilişkin hususlar özellik göstermelidir³⁹².

Bu kapsamda, aynı görüşte olduğum doktrindeki kanaate göre, filmin konusunun sanatsal bir içeriğe sahip olup olmamasının ya da herhangi bir günlük olayı işleminin hususiyetin tespitinde başlıca belirleyici bir rolü yoktur. Gerçekten de, filmin konusundan ziyade, asıl özelliğin filmin tekniğinde ve fikirdeki orijinalliğinde aranması gerekmektedir. Filmin sadece işlediği konu sebebiyle FSEK koruması dışında bırakılması ya da buna bağlı olarak yüksek bir sanatsal seviye içermesinin aranması, bu anlamda gerekli değildir. Filme çekilen şey ile yaratıcısı

³⁸⁸ Ateş (2007), s.263.

³⁸⁹ Tosun (2013), ss.42-54.

³⁹⁰ Tekinalp (2012), s.127.

³⁹¹ Erel (2009), s.51.

³⁹² Öztrak, İ. (1971) *Fikir ve Sanat Eserleri Üzerindeki Haklar*. 1'inci Bası. Ankara: Ankara Üniversitesi SBF Yayınları, s.27. Benzer görüşler için bkz. Arslanlı (1954), s.28, Erel (2009), s.51.

arasındaki aidiyet ilişkisi ve filmi oluşturan unsurların kullanımındaki yaratıcılık oranı hususiyet şartı için yeterlidir. Sinema filmlerini de kapsayan görsel işitsel yaratımlar, özellikle son yıllarda dijital teknolojinin farklı olanaklar sunmasıyla, web siteleri ve video oyunları gibi birçok yaratımın ortaya çıkmasına sebep olmuştur³⁹³.

Günümüzde, "sinema eseri" kavramı yerine, bir üst kavram olarak ifade edilen "görsel işitsel eser" kavramının kullanılmaya başladığı görülmektedir. Görsel-ışitsel kavramının, sinema eseri kavramına kıyasla daha geniş kapsamlı olması ve terminolojideki bu değişiklik ile birlikte, sinema tekniği kullanılmak suretiyle ya da bu tekniğe benzer yöntemlerle meydana getirilen eserler ve fikir ve sanat ürünleri fikri mülkiyet kapsamında korunmaktadır³⁹⁴.

Doktrinde, video oyunlarının sinema eserleri kapsamında değerlendirilmesi konusunda ortak bir kanaatin bulunduğu görülmektedir. Özellikle, video oyunlarının bilgisayar programına dayandığı ancak sadece saf bilgisayar programı olarak değerlendirilip korunamayacağı; video oyunlarında somut olayın özellikleri göz önünde bulundurularak, söz konusu durumun haklı gösterdiği ölçüde sinema eseri sayılabileceği veya bilgisayar programına ilişkin korumadan kıyasen yararlanabileceği ifade edilmektedir³⁹⁵. Bununla birlikte, doktrinde, sinema eserlerinde aranan hususiyet şartının kendine özgü olduğu ve bir filmin sinema sanatına özgü usullerle çekilmesinin temel koşul olduğu belirtilmektedir. Bu şartlar, filmin bir nesne üzerine sabitlenmesi ile bu sanat dalına özgü hususiyeti yansıtan teknik ve diğer özelliklere sahip olması olarak sayılmaktadır. Sinema eserine özgü hususiyet şartının bulunma sebebi olarak, sinema eserinin meydana getirilmesinde birçok kişinin emeğinin varlığı gösterilmektedir. Sinema eserlerinde, yaratıcısının kişiliğinin yoğun olarak yansımaları; yönetmen, senaryo ve diyalog yazarı ile özgün müzik bestecisinin de hususiyetlerinin eserin şekillenmesinde rolü olduğu belirtilmektedir. Bu kapsamda, söz konusu koşulların video oyunlarında mevcut olmaması sebebiyle bu kategoride değerlendirilemeyeceği, video oyunlarının karma bir yapıda olması nedeniyle, bu yapı içerisinde hangi unsurun ihlal edildiğinin saptanarak karar verilmesi ve ilgili kategori kapsamında korunması gerektiği ifade

³⁹³ Tosun (2013), s.82.

³⁹⁴ Ateş (2007), s.263.

³⁹⁵ Tekinalp (2012), s.118.

edilmektedir³⁹⁶.

4.1.1.2. Yabancı Hukuk Kapsamında Değerlendirilmesi

Sinemanın özgün bir sanat türü olarak kabulü, 1900-1915 yılları arasında, ilk olarak İngiltere'de gerçekleşmiş ve sinema endüstrisi edebiyat ve sanat eserlerinden farklı olarak yeni bir fikri yaratım olarak uluslararası ve ulusal hukukta koruma konusu olarak değerlendirilmiştir³⁹⁷. İlk kez Fransa'nın teklifi ile 1908 tarihli Berlin değişikliğinde, Bern Sözleşmesinin 14. maddesinde yapılan bir düzenleme ile belli koşulların sağlanması durumunda, sinematografik yaratımların koruma kapsamına alınacağı kabul edilmiştir. Bern Sözleşmesi'nin 1928 yılında, Roma'da yapılan düzenlemesinden sonra geçen yirmi yıllık süre içerisinde, sinema endüstrisindeki gelişmeler sonucunda³⁹⁸, 1948 yılında Brüksel değişikliği ile Berlin metninde yer alan sınırlamalar kaldırılmış ve "...sinema tekniğine benzer bir yöntemle ifade edilen sinematografik eserler..." ifadesi, Bern Sözleşmesi'nin 2. maddesinin 1. fıkrasında ifade edilerek, yeni bir düzenleme yoluna gidilmiş ve sinema eserlerinin Bern Sözleşmesi kapsamında tek başlarına ayrı bir eser türü olarak kabul edilmeleri sağlanmıştır. Söz konusu düzenleme ile kapsam genişletilmiş ve teknolojik gelişmeler doğrultusunda benzer yaratımların ortaya çıkması durumunda korumanın sağlanması amaçlanmıştır.

Dünya Fikri Mülkiyet Örgütü³⁹⁹ aracılığıyla hazırlanan, "WIPO Fikir ve Sanat Eserleri Sözleşmesi (WCT)"⁴⁰⁰ ve "WIPO İcracılar ve Fonogram Yapımcıları Sözleşmesi (WPPT)"⁴⁰¹, fikri mülkiyet hukuku kapsamında, uluslararası alandaki sahip olduğu önemli kaynaklardandır⁴⁰². 2002 yılında yürürlüğe giren her iki sözleşme, özellikle eser sahipliği ve bağlantılı hak sahipliği konularındaki mevcut uluslararası düzenlemelerin, teknolojik gelişmeler karşısında yetersiz kalması sebebiyle kaleme alındığı ifade edilmektedir⁴⁰³. WCT⁴⁰⁴, mali haklar kapsamında

³⁹⁶ Güneş (2015), ss.72-73.

³⁹⁷ Ayiter (1981), s.60.

³⁹⁸ Ricketson, S. (1987) *The Bern Convention for the Protection of Literary and Artistic Works: 1886-1986*. London: Cambridge University Press, s.250.

³⁹⁹ WIPO.

⁴⁰⁰ World Copyright Treaty.

⁴⁰¹ World Performances and Phonograms Treaty.

⁴⁰² Tosun (2013), s.97.

⁴⁰³ Türkekul, E. (2004) *İnternet Ortamında Fikir ve Sanat Eserlerinin Korunmasına İlişkin Sorunlar ve Çözüm Önerileri*, İnternet ve Hukuk. İstanbul: Vedat Kitapçılık, s.567.

⁴⁰⁴ Sözleşme metni için bkz. WIPO (1996) *WIPO Copyright Treaty* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://wipolex.wipo.int/en/text/295157>. (Erişim tarihi: 17 Aralık 2020).

çoğaltma hakkı,⁴⁰⁵ temsil⁴⁰⁶ ve kiralama hakkı⁴⁰⁷ konusunda atıf ve düzenlemelere yer vermek suretiyle dijital ortamlarda da eser sahiplerinin haklarını koruma yoluna gitmiştir.

Avrupa Topluluğu düzenlemelerine bakıldığında, 2006 yılında, 2006/115 sayılı Yönerge'nin⁴⁰⁸ kabul edilmesinin gerekçesi olarak, eser sahipleri, icracı sanatçılar ve müzik eseri ve film yapımcılarının haklarının korunmasının, artan korsan olarak ifade edilen faaliyetler sebebiyle önem kazanması dikkat çekmektedir. Bununla birlikte, söz konusu hakların, ekonomik ve kültürel gelişmeleri karşılayacak şekilde düzenlenmesi de diğer bir gerekçe olarak belirtilmiştir⁴⁰⁹.

Sinematografik yaratımlar açısından değerlendirildiğinde, Yönergenin m.2 f.1'in c bendinde, film kavramının bir sinematografik veya görsel işitsel eseri ya da sesli veya sessiz görüntülerin hareketli sekansını ifade edeceği şeklinde belirtildiği ve doktrinde, tanımda yer alan 'veya' bağlacının özellikle dikkat çektiği ve geniş bir tanıma yer vermeye çalışıldığı ifade edilmektedir⁴¹⁰. Buna paralel olarak, AT Komisyonu'nun 2002/691 sayılı Raporu'da⁴¹¹ bu görüşü desteklemektedir.

Yönergede, film tanımının kapsamı geniş olarak yapılmış ve özellikle görsel işitsel eserlerin de, film kapsamında kabul edileceği ifade edilmiştir. İlgili yönerge doğrultusunda değerlendirildiğinde, görsel işitsel yaratımlar ile içeriğinde görüntülerin hareketli dizisini barındıran video oyunlarının da, film olarak değerlendirilip bu kapsamda korunabileceği ileri sürülebilir⁴¹².

Fransız hukukunda, sinematografik eserler için CPI L.112-2 f.1 b.6'ya bakıldığında, söz konusu eserlerin görsel işitsel eserler kapsamında değerlendirileceği ifade edilmektedir. Ayrıca, ilgili maddenin devamında, sesli veya

⁴⁰⁵ WCT m.1/f.4. Ayrıca bir düzenleme yoluna gidilmemiş; ancak Bern Sözleşmesine atıfta bulunulmuştur.

⁴⁰⁶ WCT'nin 8. maddesinde düzenlenmiştir.

⁴⁰⁷ WCT'nin 7. maddesinde düzenlenmiştir.

⁴⁰⁸ Fikri Mülkiyet Alanında Bazı Eser Sahibi Hakları ve Bağlantılı Haklarla İlgili Ödünç ve Kiralama Haklarına İlişkin 2006/115 Sayılı, 12 Aralık 2006 Tarihli AT Yönergesi.

⁴⁰⁹ Tosun (2013), ss.104-105.

⁴¹⁰ Tosun (2013), s.106.

⁴¹¹ "Birlik İçindeki Görsel İşitsel Eserlerde Eser Sahipliğine İlişkin Olarak Konsey, Avrupa Parlamentosu ve Ekonomik ve Sosyal Komiteye Sunulan AT Komisyon Raporu". Detaylı bilgi için bkz. Commission of The European Communities (2002) *Communication From The Commission concerning Corporate Social Responsibility: A business contribution to Sustainable Development* [Çevrimiçi]. Erişim adresi:

<https://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=COM:2002:0347:FIN:EN:PDF>.

(Erişim adresi: 17 Aralık 2020).

⁴¹² Tosun (2013), s.107.

sessiz, hareketli görüntü dizisi içeren diğer eserlerin de görsel işitsel eserler kapsamında eser olarak kabul edilecekleri belirtilmiştir. Doktrinde de belirtildiği üzere, Fransız hukukunda, görsel işitsel eser ifadesinden, sinema eserleri, televizyon dizileri ve programları, multimedya eserler ve video oyunları gibi fikri yaratımlar anlaşılmaktadır⁴¹³. Belçika hukuku da, sinematografik kavramının tanımını geniş tutmuş ve video oyunlarının görsel işitsel eser kapsamında korunacağını ifade etmektedir.⁴¹⁴ Danimarka hukuku doktrininde, video oyunlarının görsel işitsel eser olarak kabul edileceğini ve ilgili kanunda da yer vermek suretiyle video oyunlarının kanun kapsamında korunacağını belirtmektedir⁴¹⁵. Japon hukukunda sinematografik eser, görsel bir eser üretimi veya sinematografiye benzer, belli sabit formların veya materyallerin kullanıldığı görsel işitsel eser olarak tanımlanmıştır⁴¹⁶. Bununla birlikte, Japon Yüksek Mahkemesi'nin 25 Nisan 2002 tarihinde vermiş olduğu kararda, video oyunları “sinematografik eser” olarak sınıflandırılmıştır⁴¹⁷. Amerikan hukukunda da, sinema eserleri, görsel işitsel eser olarak düzenlenmiş ve sinematografik eser tanımı geniş tutulmuştur. Bu kapsamda video oyunlarının da, ilgili düzenlemedeki şartları sağlaması durumunda koruma kapsamında değerlendirileceği ifade edilmiştir⁴¹⁸.

4.1.1.3. Video Oyunlarının Sinema Eseri Kapsamında Analizi

Video oyunları karma ve çok sayıda teknik unsur içeren, görselliğin ön planda olduğu, kodların ve verilerin birleştiği yaratımlardır. Oyunlar bir bilgisayar programı temeli üzerine kurulmakla birlikte, sadece programdan oluşmamaktadır. Hareketli görüntü dizisi ve görselliğin sağlanması amacıyla hızlı veri akışına ihtiyaç duyan ve tamamen teknolojiye bağımlı yaratımlardır. Video oyunlarının tarihsel süreçteki gelişimi göz önünde bulundurulduğunda, teknolojinin gelişmesiyle, oyunların görsel efektlerinin ve görüntüsünün her geçen gün gerçeğe yaklaştığı görülmektedir.

⁴¹³ Tosun (2013), s.116.

⁴¹⁴ Ramos et al. (2013), s.14.

⁴¹⁵ Ramos et al. (2013), s.31.

⁴¹⁶ Copyright Act, Madde 2(3). Erişim adresi: CRIC (2020) *Copyright Law of Japan* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.cric.or.jp/english/clj/cl2.html>. (Erişim tarihi: 11 Ocak 2021).

⁴¹⁷ Supreme Court Case No. H13-ju-952.

Erişim adresi: https://www.courts.go.jp/app/hanrei_en/detail?id=581. (Erişim tarihi: 11 Ocak 2021).

⁴¹⁸ Williams Electronics, Inc. v. Artic International, Inc., 685 F.2d 870 (3rd Cir.1982). Erişim adresi: <https://www.lexisnexis.com/community/casebrief/p/casebrief-williams-elecs-inc-v-artic-int-l-in>. (Erişim tarihi: 11 Ocak 2021).

Özellikle "*canlı çekim*"⁴¹⁹, "*canlı hareket yakalama*"⁴²⁰ gibi sinematografik eserler için de kullanılan çekim teknikleri ile yapılan video oyunları, görsel öğeler itibariyle sinema eserlerine oldukça yakın bir görsellik sunmaktadır. "*Animasyon*"⁴²¹ tekniği ile de, video oyunlarda karakterlerin hareketleri ve karşılıklı diyalogları yapılmaktadır ve animasyon artık oyunlar açısından önemli ve yaygın olarak kullanılan bir teknik olarak kullanılmaktadır. FSEK'te ayrıca belirtilmese de, 5224 sayılı Sinema Filmlerinin Değerlendirilmesi ve Sınıflandırması ile Desteklenmesi Hakkında Kanun'un 3. maddesinde, animasyon filmlerin, sinema filmleri kapsamında değerlendirildiği görülmektedir. Günümüzde, video oyunlarına benzeyen animasyon filmlerin yapıldığı görülmektedir. Ayrıca, bilgisayar teknolojisinden faydalanılarak görüntü kalitesi artırılmaya çalışılmakta ve görsellik ön plana çıkarılmaktadır. Söz konusu tekniklerle birlikte, "*interaktiflik*" unsurunun da, video oyunu ile oyuncu arasında karşılıklı bir etkileşim yaratan teknik olması da ayrı bir önem arz etmektedir.

Bu kapsamda, sinema filmleri ile video oyunlarının yapım aşamasında farklılıklar olmasına rağmen, özellikle her iki yaratımda, bilgisayar teknolojisi kullanılmak suretiyle uygulanan tekniklerin benzer olması ve her iki yaratım için de görüntü kalitesi ile görselliğin ön planda olmasının hedeflenmesi nedeniyle, birbirine benzer unsurları içeren bu yaratımların, teknik açıdan aralarında bağlantı olduğu, doktrindeki görüşlerde de ifade edilmekte ve video oyunlarının sinema eserleri kapsamında korunabileceği belirtilmektedir.

Doktrindeki görüşler ve kararlar değerlendirildiğinde, teknolojinin hızlı gelişimi ile birlikte dijital formattaki yaratımlar açısından hususiyet kavramının daha geniş yorumlanması gerekmektedir. Hususiyetin, yaratıcı üzerinden yorumlanması yerine, artık eser kategorisi kapsamında değerlendirilerek yorumlanması, daha uygun bir düşünce olarak kabul edilmektedir. Sinema eserlerindeki hususiyetin, video oyunlarındaki, hatta bir üst kavram olarak ifade edilen görsel işitsel eserlerdeki hususiyetle bağlantılı olduğu kabul edilmelidir. Özellikle, sinema eseri ve video

⁴¹⁹ Live-Action Cutscenes: gerçek oyuncularla çekilmiş ara sahnelerdir. Film mantığı ile çekilmiş, gerçek oyuncularla ve sinema sanatına ilişkin tekniklerin kullanılması ile oluşturulmuş videolardır.

⁴²⁰ Live-Motion Capture: gerçek bir icracı sanatçı, bir canlı veya mekanik bir unsur ile ortaya konan performansın, icracının özel giysi ve ekipmanlar ile donatılarak kayda alınması ve ekrana yansıyacak olan görüntüsünün doğal şekilde veya bilgisayar aracılığıyla tasarlanan görsel geliştirmeler sonucunda olduğundan farklı şekilde sunulmasıdır.

⁴²¹ Hareketsiz görsellerin çeşitli teknikler kullanılarak hareketliymiş gibi gösterilmesi ve hareketsiz görseller ile hareketli gibi görünen görüntüler yaratılması olarak ifade edilmektedir.

oyunlarının teknik unsurları ile öncelik verdiği görüntü ve görsellik unsuru açısından yapılan değerlendirmenin, her iki yaratım açısından hususiyetin aranacağı alanlar kapsamında büyük bir farklılık içermediği görülmektedir.

Doktrinde, senaryonun kameranın yürütülmesine bağlı direktifleri ve münferit görüntü ayarlarına ilişkin talimatlarını da kapsadığı; ayrıca senaristin hem görselleştirme kabiliyetine sahip olması, hem de sözcük ustası olması gerektiği ifade edilmektedir⁴²². Bu kapsamda, senaryonun sadece yazılı öğeleri içermediği, görsellik unsurlarını da içerdiği ve kapsamının daha geniş olduğu yorumlanabilir ve bu unsurları taşıyan video oyunlarının da senaryoya sahip olduğu düşünülebilir⁴²³.

Senaryo kavramı genel olarak değerlendirildiğinde, sinema eserinin önemli unsurudur ve özellikle sinema filminin temelini oluşturmaktadır. Günümüzde gelişen teknoloji ile birlikte senaryo kavramı, daha esnek algılanmalı ve sadece sinema eserlerine özgü bir unsur olarak değerlendirilmemelidir⁴²⁴.

Video oyunları açısından değerlendirildiğinde, artık çoğu oyunun da bir olay örgüsü içerisinde kurulan belirli bir kurgu içerdiği görülmektedir. Oyuncuların oyun içerisindeki kararlarının, olay örgüsünü değiştirdiğini ifade eden yazarlar bu nedenle senaryonun mevcut olmadığını belirtmektedir. Ancak, bu noktada oyuncunun kararları olay örgüsünü değiştirirse de, oyuncunun bu kararları ile ortaya çıkan sonuçlar, program aracılığı ile daha önceden kodlanarak belirlenmiştir. Bu kapsamda önceden belirlenen bir olay örgüsüne sahip video oyunları ile sinema eserlerindeki senaryo açısından özellik arz eden bir farklılık bulunmamaktadır.

Video oyunları ile ilgili olarak diğer bir husus, interaktiflik unsurudur. Sinema eserinden farklı olarak oyunlar izlemek için değil, oynanmak için yapılan yaratımlardır. Oyuncu, interaktiflik özelliği kapsamında oyunu sadece izlemek ile kalmaz, etkin olarak oyuna katılım sağlayarak, verdiği kararlar neticesinde, olay örgüsüne dâhil olarak karşı bir tepki alır. Özellikle Amerikan hukukunda, Yüksek Mahkeme'nin 2002 tarihli "*Williams*" davasında verdiği kararda, video oyunlarının, interaktiflik unsuruna sahip mini filmler olarak değerlendirilmesi gerektiği ifade edilmektedir. İki yaratım arasındaki ayrımın kolay yapılamayacağı ve interaktiflik

⁴²² Arıkan, M. (2012) *Fikri Mülkiyet Hukukunda Televizyon Program Formatlarının Korunması*. 1'inci Baskı. İstanbul: On İki Levha Yayıncılık, s.23.

⁴²³ Kılıç (2018), s.158.

⁴²⁴ Tosun (2013), ss.17-19.

unsurunun mevcut olması nedeniyle, video oyunlarının filmlerden ayrı değerlendirilemeyeceğine hükmetmiştir⁴²⁵.

Bir başka belirtilmesi gereken husus ise, FSEK m.5'de düzenlenen ve sinema eserinin zorunlu unsuru olan hareketli görüntüler dizisidir. Video oyunlarında da sanal gerçeklik yaratılması maksadıyla, sinema eserinde olduğu gibi, hareketli görüntüler dizisi mevcut olup, bu kapsamda her iki yaratımın da birbirine benzerlik gösterdiği açıktır.

Bu kapsamda, AT Yönergeleri ve uluslararası sözleşmeler incelendiğinde, sinematografik eser kavramının geniş yorumlandığı ve bununla birlikte, doktrinde de bir üst kavram olarak ifade edilen görsel işitsel eser kavramına, ulusal hukuk düzenleri ve yargı kararlarında teknolojik gelişmeler dikkate alınarak, yer verildiği görülmektedir.

Türk hukukunda FSEK m.5'te sinema eseri kapsamındaki korumada, filmin hangi materyal üzerine tespit edildiğinin önemi bulunmamakta ve görme duyusu ile algılanabilmesinin yeterli olduğu belirtilmektedir. Ayrıca, her iki yaratımın da hareketli görüntü dizisi unsuru içerdiği görülmektedir. Hususiyet açısından yapılan incelemede, sinema eserleri ve video oyunları arasında benzerlik olduğu ve burada aranan hususiyetin görsellikte aranması gerektiği ortadadır.

Video oyunlarının yapılan karşılaştırmaları neticesinde, sinema eserleri ile içerdikleri yapısal unsurlar ve görsel özellikler açısından benzerlik teşkil ettiği ve video oyunlarının sinema eseri kategorisi kapsamında korunacağı ortadadır. Ancak günümüzde, hem hukuk düzenlerinde hem de doktrinde bir üst kavram olarak ifade edilen "*görsel işitsel eser*" ile ilgili düzenlemelerin, Türk hukuku tarafından da dikkate alınarak, bu konuda bir düzenleme yoluna gidilmesi durumunda görsel işitsel eser kapsamında değerlendirileceği kanaatindeyim. Ayrıca, yine doktrinde tartışılan multimedya eserler ile ilgili yapılacak düzenlemelerin de video oyunlarını kapsayacağı düşünüldüğünde, video oyunlarının korunması açısından faydalı olacağı ortadadır.

Video oyunlarının sinema eseri olarak korunması durumunda, eser

⁴²⁵ Wilson v. Midway Games, Inc., 198 F. Supp. 2d 167 (D. Conn. 2002). Erişim adresi: <https://law.justia.com/cases/federal/district-courts/FSupp2/198/167/2513432/>. (Erişim tarihi: 11 Ocak 2021).

sahipliğinin kapsamı önem arz etmektedir. FSEK m.8/3'te sinema eserlerinde eser sahibinin yönetmen, özgün müzik bestecisi, senaryo yazarı ve diyalog yazarı, eserin birlikte sahibi olacağı ve canlandırma tekniğiyle yapılmış sinema eserlerinde, animatörün de eserin birlikte sahipleri arasında olacağı ifade edilerek hükme bağlanmış ve kapsamı geniş tutulmuştur. Ayrıca FSEK m.18/2'de, aralarındaki özel sözleşmeden veya işin mahiyetinden aksi anlaşılmadığı müddetçe; memur, hizmetli ve işçilerin işlerini görürken ortaya çıkardıkları eserler üzerindeki hakların bunları çalışanlar tarafından kullanılacağı hükmü ile haklar eser sahiplerinde olmasına rağmen, mali hakların kullanımı yapımcıya verilmiştir.

Diğer önemli bir hususta, FSEK m.10/3'te hükmünde, birden fazla kimsenin katılımı ile meydana getirilen eser, ayrılmaz bir bütün değerlendiriliyorsa ve aksi öngörülmediği sürece söz konusu birlikte eser üzerindeki hakların eser sahiplerini bir araya getiren tarafından kullanılacağı ve sinema eseri ile ilgili hakların saklı olduğu ifade edilmiş olup, sinema eseri sahipleri, haklarını, herhangi bir devir sözleşmesi mevcut değilse, yapımcıya devretmemiş sayılmaktadır ve eser ile ilgili hakları devam etmektedir. Bu kapsamda, video oyunlarında da sinema eserindeki gibi bir yapımcı bulunmaktadır ve sözleşme yapmadan eser üzerindeki haklardan doğrudan yararlanamayacaktır⁴²⁶.

Ayrıca, sinema eseri kapsamında kabulü ile video oyun senaryosunu yazan senaryo sahibi, oyuna genel şeklini veren yönetmen, oyuna özgü bestelenen müzik içermesi durumunda müzik yaratıcısı, özgün müzik bestecisi ve karakterler arasında diyalog olması durumunda kişi diyalog yazarı olarak eser sahibi sayılacaktır⁴²⁷.

Video oyunlarının sinema eseri kapsamında korunması durumunda, eser olarak nitelendirilmeyen oyunların haksız rekabet korunması da daha kolay kabul edilecektir. FSEK m. 84/1 ve FSEK m.84/3 hükmü⁴²⁸ ile izinsiz çoğaltma ve yayımlama da haksız rekabet kapsamında değerlendirilecektir⁴²⁹.

⁴²⁶ Aynı yöndeki görüş için bkz. Kılıç (2018), s.167.

⁴²⁷ Ibid.

⁴²⁸ FSEK m. 84/1 hükmü, "*Bir işareti, resim veya sesi, bunları nakle yarayan bir alet üzerine tespit eden veya ticari maksatlarla haklı olarak çoğaltan yahut yayan kimse, aynı işaretin, resmin veya sesin, 3'üncü bir kişi tarafından aynı vasıtadan faydalanılmak suretiyle çoğaltılmasını veya yayımlanmasını menedebilir.*"

FSEK m.84/3 hükmü, "*Eser mahiyetinde olmayan her nevi fotoğraflar, benzer usullerle tespit edilen resimler ve sinema mahsulleri hakkında da bu madde hükmü uygulanır.*"

⁴²⁹ Kılıç (2018), s.167.

4.1.2. Video Oyunlarının Multimedya Eser Kapsamında Değerlendirilmesi

Teknolojinin gelişimi farklı yaratımların ortaya çıkmasına sebep olurken, buna paralel olarak hukuk düzenlerini etkilediği ve söz konusu yeni yaratımların mevcut düzenlemeler çerçevesinde korunması hususunda yetersiz kaldığı görülmektedir. Yeni bir eser türü olan multimedya eserin tanımı ve kapsamı konusunda, doktrinde bir görüş birliği olmadığı gibi, Türk ve yabancı hukukta da multimedya eserler ile ilgili bir yasal düzenleme bulunmamaktadır. Özellikle internet web siteleri ile birlikte, video oyunlarını multimedya ürün kapsamında değerlendiren görüşlerin mevcut olması nedeniyle, multimedya kavramının önemini artırmaktadır.

4.1.2.1. Türk Hukuku Kapsamında Değerlendirilmesi

Türk hukukunda, Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu, multimedya eser kavramına ilişkin herhangi bir düzenleme içermemektedir ve eser olarak değerlendirilmemektedir. Türk Dil Kurumunun resmi sitesinde multimedya teriminin, "*çoklu ortam*" kavramı şeklinde belirtildiği görülmektedir⁴³⁰.

Tekinalp, multimedya kavramının basit sözcük karşılığı olarak "*çoklu ortamlı iletim*" anlamına geldiğini belirtmekte ve bununla birlikte, bilgisayar programlarının aracılığıyla, bilgilerin ve verilerin üretimine, işlenmesine, şekillendirilmesine, renklendirilmesine ve iletilmesine ilişkin bir teknik olarak da açıklanabileceğini ifade etmektedir. Ayrıca, dijital ürünlerin, hem çevrimdışı (offline) hem de çevrimiçi (online) taşıyıcı ortamları da kapsadığını belirtmektedir⁴³¹.

Yılmaz, multimedya yaratımları, metin, resim ve fotoğraflarla birlikte video ve müzik gibi çeşitli görsel ve işitsel araçların bir arada bulunduğu yaratımlar olarak ifade etmektedir⁴³². *Akın* ise; multimedya eserleri, birbirinden farklı eser kategorilerinin, yeni teknoloji kullanılarak entegre bir bütün haline getirilmesi ve bu şekilde metin, ses, görüntü vb. unsurlardan oluşan dijital temelli bir yaratım meydana getirilmesi şeklinde tanımlamaktadır⁴³³. *Ateş*, multimedya ürünleri, bir bilgisayar programı aracılığıyla ses, müzik, fotoğraf, video, animasyon ve üç boyutlu grafikler

⁴³⁰ TDK (2020) [Çevrimiçi]. Erişim adresi:

<https://sozluk.gov.tr/?kelime=multimedya%20cihaz%C4%B1>. (Erişim tarihi: 11 Ocak 2021).

⁴³¹ Tekinalp (2012), ss.130-132.

⁴³² Yılmaz, M. (2005) *Dijital Kütüphanelerde, Elektronik Veri Tabanlarında ve Multimedya Ürünlerinde Telif Hakkı Sorunu*, Ankara Barosu Fikri Mülkiyet ve Rekabet Hukuku Dergisi, Cilt.1, s.83.

⁴³³ Aksu, M. (2006) *Bilgisayar Programlarının Fikri Mülkiyet Hukukunda Korunması*. 1'inci Bası. İstanbul: Beta Basım A.Ş., s.130.

gibi araçlardan en az birinin metinle birlikte bir araya getirilmek suretiyle oluşturulan ürünler şeklinde açıklamaktadır⁴³⁴.

Multimedya eserlerin karakterini belirleyen, birbirinden farklı kategorilerde yer alan eserlerin, teknolojinin aracılığıyla tek bir eser formatına dönüştürülebilmesidir. Bu kapsamda, multimedya eserlerin yeni bir tür olarak değerlendirilerek korunması gerektiği ileri sürülmektedir⁴³⁵. Multimedya eser kapsamında korunmada asıl olan, eseri meydana getiren metin, resim, ton vb. yapıların birbirinden ayrı değerlendirilerek korunması yerine bir bütün olarak korunmasıdır⁴³⁶. Ancak doktrinde hâkim görüş, multimedya eserlerin yeni bir eser türü olarak kabul edilmemesidir⁴³⁷.

Türk hukuku açısından FSEK'e bakıldığında, multimedya eserin tanımının yapılmadığı ve eser olarak korunmadığı görülmektedir. Multimedya eserleri bilgisayar programı olarak da değerlendirmek mümkün görünmemektedir. Bilgisayar programı aracılığıyla yararlanılması ve dijital formatta olmaları bilgisayar programı olarak değerlendirilmelerine imkân vermemektedir⁴³⁸. Bir edebiyat eserinin basılı nüshası yerine, bir bilgisayar, tablet veya telefon ekranında gösterilmesi bir şeyin değişmesini sağlamayacağı ve söz konusu eserin kategorisini değiştirmeyeceği ifade edilmektedir. Bu nedenle metinlerin, video ve animasyonların, ses ve görüntüler ile fotoğraf ve resimlerin dijital ortamlarda sunulması, bu ürünlerin bir araya gelerek farklı bir eser türü kapsamında korunmasına müsaade etmemektedir⁴³⁹. Gerçekten de, birçok eser, dijital formatta sunulabilmektedir ve söz konusu format eserin niteliğini ve eser kategorisini değiştirmemektedir⁴⁴⁰.

Türk hukuk doktrininde, multimedya eserlerin yeni bir tür eser türü olarak

⁴³⁴ Ateş (2007), s.161.

⁴³⁵ Freitag, A. (2000) *"Urheberrecht und verwandte Schutzrechte im Internet" in Handbuch zum Internetrecht, -Electronic Commerce Informations- Kommunikations-, und Mediendienste*, Etlaf Kröger und Mark A. Gimmy, Berlin, Heidelberg usw. Springer Verlag, N., s.302 vd. [Aksu (2006), s.130, dipnot 240 atfen].

⁴³⁶ Aksu (2006), s.130.

⁴³⁷ Rehbindler, Manfred, *Urheberrecht*, 16. Auflage, München 2010, N. 162, 240 vd.h; Schack, Haimo, *Urheber- und UrheberVertragsrecht*, 5. Ausflage, Tübingen, N. 170, 227, 230, 240 vd.; Schrickler/Loewenheim, *Urheberrecht*, 4. Ausflage des von Prof. Dr. h.c. mult G.Schricker bis zur 3. Ausflage herausgegebenen Werkes, München 2010, N. 77; Cornish/Llewelyn/Aplin, *Intellectual Property: Patents, Copyright, Trade Marks and Allied Rights*, Seventh Edition, London, p. 20-46 vd. [Tekinalp (2012), s.132, dipnot 52 atfen].

⁴³⁸ Aynı yöndeki görüşler için bkz. Ateş (2007), s.162; Aksu (2006), s.131.

⁴³⁹ Ateş (2007), s.163.

⁴⁴⁰ Memiş, T. (2002) *Fikri Hukuk Bakımından İnternet Ortamında Müzik Sunumu*. 1'inci Baskı. Ankara: Seçkin Yayıncılık, s.35.

değerlendirilemeyeceği ancak bilgisayar destekli ürünlerin FSEK kapsamında eser sayılması gerektiği; ayrıca bu eserlerin büyük bölümünün "işlenme eser" olarak yorumlanabileceği görüşü savunulmaktadır⁴⁴¹.

Doktrinde, öncelikle web siteleri konusu tartışılmış ve bu yaratımların unsurları göz nünde bulundurulduğunda derleme eser niteliğinde değerlendirilebileceği ifade edilse de, karmaşık yapıları, dijital formatları ve farklı unsurlardan oluşması nedeniyle multimedya eser türü ile yakınlık gösterdiği belirtilmektedir⁴⁴².

4.1.2.2. Yabancı Hukuk Kapsamında Değerlendirilmesi

Yabancı hukukta, özellikle doktrindeki görüşler doğrultusunda, multimedya eser kavramı hareketli görüntü dizileri, grafik ve sabitlenmiş resimler ile müzik yaratımları gibi birçok farklı unsurun tek bir dijital format olarak ve interaktif katılım imkânı tanıyan yaratımlar olarak ifade edildiği görülmektedir⁴⁴³. Ayrıca, multimedya eserlerin karma yapıları ile görsellik açısından sinema eserleri ile benzer unsurlar içerdiği ve bilgisayar oyunları ile multimedya yaratımların sinema eseri kapsamında değerlendirilmesinin ifade edildiği özellikle belirtilmektedir⁴⁴⁴.

Fransız hukuku doktrininde, multimedya kavramı bilgisayar programı aracılığıyla görsel işitsel unsurlar ile çeşitli ses ve metinleri bir bütün olarak dijital formatta sunulan ayrı bir eser olarak değerlendirilmesi gerektiği ifade edilmektedir⁴⁴⁵. Yine doktrinde bazı yazarların, video oyunları ve multimedya eserlerin ifade edilmesinde, görsel içerikli unsurlar nedeniyle, sinematografik yaratımlara benzer olduğu ayrıca belirtilmektedir⁴⁴⁶. Günümüzde Fransız hukuku kapsamında, CPI tarafından da, multimedya eserlerin hukuki olarak korunması konusunda verilen net bir karar bulunmamakta ve tartışmaların asıl konusu olarak video oyunları ile CD romlar görülmektedir⁴⁴⁷.

Fransız doktrininde, multimedya eser ile bilgisayar programları

⁴⁴¹ Tekinalp (2012), s.132.

⁴⁴² Aksu (2006), s.130.

⁴⁴³ Tosun (2013), s.234.

⁴⁴⁴ Copenhagen, V. (2018) *Multimedia Works as Cinematograph Films*, HeinOnline, s.388.

⁴⁴⁵ Ginsburg, J. ve Pierre, S. (1996) *Les Difficultés Rencontrées Lors de l'Elaboration d'une Œuvre Multimédia – Analyse des Droits Français et Américains*, La Semaine Juridique Edition Générale. [Tosun (2013), s. 231, dipnot 284 atfen].

⁴⁴⁶ Stamatoudi, I. ve Torremans, P. (2000) *Copyright in the New Digital Environment: The Need to Redesign Copyright Perspectives on Intellectual Property*. London: Sweet & Maxwell Ltd., s.60.

⁴⁴⁷ Tosun (2013), s.234.

karşılaştırılmış ve multimedya eserlerin estetik değer ve görselliği içerdiği, bilgisayar programında ise, önemli olanın yaratımda değil, sonucunda olduğu ifade edilmiş ve bu kapsamda iki yaratımın birbirinden farklı olduğu belirtilmiştir⁴⁴⁸. Multimedya eser ve veri tabanları karşılaştırılmasında da, multimedya eserlerin bir derlenme ile oluşturulmadığı ve görselliğin ön planda bulunması sebebiyle veri tabanlarından farklı olduğu belirtilmiştir. Ayrıca, multimedya eserlerin bir senaryo aracılığıyla oluşturulduğu, ancak veri tabanında bunun söz konusu olmadığı ifade edilmektedir⁴⁴⁹.

4.1.2.3. Video Oyunlarının Multimedya Eser Kapsamında Analizi

Multimedya eser kavramı, yabancı hukukta yargı içtihatları ve doktrindeki tartışmalar doğrultusunda hâlihazırda tartışma konusu olmakla birlikte, henüz kavram olarak detaylı bir tanımı yapılmamıştır. Ancak, multimedya eser kavramından bahsetmek için, farklı türde unsurların varlığının birlikte arandığı, temel yönetiminin bilgisayar programları aracılığı ile yapılması gerektiği, tespit edilme koşulunun mevcut olması, görsellik unsuru ve interaktiflik özelliğinin bulunması gibi, özellikle yabancı doktrinde yapılan tanımlar dikkate alındığında, şartların gerekliliği konusunda bir fikir birliğine varıldığı görülmektedir. Bu kapsamda, özellikle yabancı mahkeme kararları ile doktrinde yapılan tanımlar değerlendirildiğinde multimedya yaratımların, gerçekten de video oyunları ile benzerlik gösterdiği rahatlıkla ifade edilebilir. Özellikle multimedya yaratımlardaki interaktiflik unsuru ile görsel işitsel özelliklerin aynı esaslarla video oyunlarında da mevcut olması ve her iki yaratımın karmaşık olarak ifade edilen farklı unsurlardan oluşması nedeniyle, video oyunlarının multimedya yaratımlar olarak değerlendirilebileceği açıktır.

Belçika hukuk doktrinde, farklı unsurları içeren karmaşık yapıdaki video oyunlarının, multimedya eser kapsamında korunabileceği ve birden fazla koruma içerebileceğinin yasak olmadığı belirtilmiştir⁴⁵⁰. Ayrıca, video oyunları kapsamında değerlendirilen bilgisayar oyunları için, "Sacem" davasında, yerel mahkeme, bilgisayar oyunlarının, multimedya eser olarak kabulüne karar vermiş ve Fransız Temyiz Mahkemesi 2009 tarihli kararında, karmaşık yapıdaki yaratımlar olan video

⁴⁴⁸ Stamatoudi ve Torremans (2000), s.66.

⁴⁴⁹ Kılıç (2018), s.125.

⁴⁵⁰ Duisberg, A. ve Picot, H. (2013) *Recht der Computer und Video Spiele, The Law of Video and Computer Games*. 1'inci Baskı. Berlin: Erich Schmidt Verlag GmbH & Co, s.309.

oyunlarının sadece yazılıma indirgenerek değerlendirilemeyeceğine karar vermiş ve yerel mahkemenin kararını onamıştır⁴⁵¹. Yine Alman doktrininde, video oyunlarının görsel işitsel olarak nitelendirilebileceği ifade edilmekle birlikte, oyunların multimedya eser kapsamında da değerlendirilebileceği de belirtilmektedir⁴⁵². İtalyan ve İspanyol doktrininde ise, video oyunlarının multimedya eser kapsamında korunabileceği konusunda görüşler mevcut olup, her iki yaratımında benzer unsurları içerdiği ifade edilmektedir⁴⁵³.

Multimedya ve benzer yaratımlar, hızla gelişen teknoloji neticesinde ortaya çıkan farklı görüş ve yaklaşımların bir sonucu olarak değerlendirilebilir ve "*numerus clauses*" ilkesi gereği katı bir tutum sergilenmesi, söz konusu yaratımlar açısından bir çözüm olmayacaktır. Multimedya yaratımların hangi eser kapsamında korunacağı konusunda yapılan tartışmalar değerlendirildiğinde, söz konusu yaratımlar için kanunda düzenlemelerin yapılması ve multimedya eser kapsamında korunarak bilgisayar programı, sinema eseri veya somut koşulların değerlendirilmesi neticesinde karar verilmesine ihtiyaç duymadan korunmasının uygun olacağı değerlendirilmektedir. Ayrıca, video oyunlarının yapısal unsurları ve interaktiflik özelliği ile multimedya yaratımlara benzerlik göstermekte olup, multimedya eser düzenlemesi ile bu kapsamda korunacağı ve FSEK kapsamında yapılacak bir düzenleme ile hak ihlallerinin önüne geçileceği açıktır.

4.1.3. Video Oyunlarının Bilgisayar Programı Kapsamında Değerlendirilmesi

4.1.3.1. Türk Hukuku Kapsamında Değerlendirilmesi

Bilgisayar programları, FSEK m.2 hükmünde belirtildiği üzere, ilim ve edebiyat eser olarak kabul edilmiş ve anılan hükümde, "*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*" şeklinde ifade edilmiştir. Bununla birlikte FSEK m.1/B f.g'de, bilgisayar programının tanımı yapılmış ve ilgili madde de bilgisayar programı "*Bir bilgisayar sisteminin özel bir işlem veya görev yapmasını sağlayacak bir şekilde düzene konulmuş bilgisayar emir dizgesini ve bu emir dizgesinin oluşum ve gelişimini sağlayacak hazırlık çalışmalarını...*" ifade ettiği belirtilmektedir.

⁴⁵¹ Kılıç (2018), s.127.

⁴⁵² Ramos et al. (2013), s.41.

⁴⁵³ Ramos et al. (2013), s.50.

Bilgisayar programları işlevsel olarak üç türe ayrılmaktadır. Birincisi, işletim sistemi olup, en temel amacı kullanıcının donanımı yönetmesini sağlayan program türüdür. *Windows*, *Linux* ve *Unix* bu işletim sistemlerinin en yaygın olanlarıdır. İkinci tür program ise, işletim sistemi üzerine kurabildiğimiz uygulama yazılımlarıdır ve kullanıcının ihtiyaçlarına göre program yazılabilir. Müzik dinlemek için yapılan *Winamp*, film izlemek için kullandığımız *GomPlayer* örnek olarak verilebilir. Son olarak da derleme programlar bulunmaktadır. Bilgisayar programlarının kaynak kodlarını, makine diline çevirerek, bilgisayarın anlayacağı şekle dönüştüren programlardır⁴⁵⁴.

Bir bilgisayar programı, kaynak kodu⁴⁵⁵ veya nesne kodu⁴⁵⁶ şeklinde yazılabilir. Bilgisayar programlarının yazılı kodlardan oluşması ve bu doğrultuda dil ve yazı ile ifade edilen bir eser olması nedeniyle, bilgisayar programlarının ilim ve edebiyat eseri kapsamında korunması konusunda herhangi bir sorun gözükmemektedir. Bununla birlikte "dil" kavramının içeriği konusu, doktrinde tartışılmış ve dilin, duyularımız ile algılayabileceğimiz şeklinin ve herhangi bir vasıta ile tespitinin dikkate alınmadığı geniş bir kavram olarak ifade edilmektedir⁴⁵⁷. Bilgisayar programlarının ayrıca korunması için CD, disk veya sabit bir diske kaydedilmesi şartı aranmamaktadır. Ayrıca, cihaz, diğer bir ifadeyle donanım, içine yerleştirilen programların da korunacağı belirtilmektedir⁴⁵⁸.

Bilgisayar programlarının fikri mülkiyet hukuku kapsamında korunması konusunda asıl tartışmalar, söz konusu fikri ürünün hangi hukuk dalı kapsamında korunacağı üzerinde ağırlık kazanmaktadır. Bu kapsamda, fikir ve sanat eserleri hukuku koruması, doktrinde benimsenmiş durumdadır. Türkiye'nin de içinde bulunduğu Kıta Avrupası ülkelerinde bilgisayar programları, kural olarak Bern Sözleşmesi anlamında ilim ve edebiyat eseri olarak korunması esas alınmıştır⁴⁵⁹. Türk hukukunda da bilgisayar programlarına ilişkin düzenlemeler, AB Yönergeleri doğrultusunda hazırlanmış ve söz konusu uyum sürecinde mevcut maddelere

⁴⁵⁴ Arıkan (2012), s.320.

⁴⁵⁵ Kaynak kodu, bilgisayar diliyle yazılan ve programın amacına uygun şekilde akış düzenliğini belirleyen koddur. Bu kod, bilgisayar diliyle yazılmıştır ve insan tarafından okunabilmesini sağlamaktadır.

⁴⁵⁶ Nesne kodu, cihazın, kaynak kodu okumasını sağlayan 0 ve 1 rakamlarından oluşan cihaz kodudur.

⁴⁵⁷ Erel (2009), s.58.

⁴⁵⁸ Suluk, Karasu ve Nal (2018), ss.150-152.

⁴⁵⁹ Aksu (2006), s.63.

eklemeler yapılmıştır⁴⁶⁰.

Yargıtay kararlarında, bilgisayar programlarının korunması konusunda, lisanssız kullanılan programların, ihlal edici nitelikte olduğuna karar verilmiştir⁴⁶¹. Yargıtay'ın bir diğer kararında, bilgisayar programının ihlal edilip edilmediği değerlendirilmiş ve bu doğrultuda programı oluşturan kodların karşılaştırılması gerektiğine karar verilmiştir⁴⁶².

Doktrinde, video oyunlarının, bilgisayar programı ya da sinema eserine ilişkin korumadan yararlanabilmesi için, öncelikle somut olayın değerlendirilmesinin gerektiği ifade edilmektedir. *Tekinalp*, video oyunlarının bilgisayar programına dayandığını, fakat saf bilgisayar programı olarak değerlendirilemeyeceğini ifade etmiş ve video oyunlarında somut olayın özelliklerinin dikkate alınarak, sinema eseri sayılabileceğini veya bilgisayar programına ilişkin korumadan kıyasen yaralanabileceğini belirtmektedir⁴⁶³.

Danıştay'ın 1994 tarihli kararında, bilgisayar oyunlarının sinema eseri kategorisinde değerlendirileceğini ve bu kapsamda korunacağını ifade etmiştir. Bahse konu kararda: bilgisayar programlarının FSEK m.2/1 kapsamında ilim ve edebiyat eseri niteliğinde olduğunu; ancak belli bir senaryo çerçevesindeki hareketli ve sesli görüntüleri bilgisayarın tekrar üretmesini sağlayan komutlar üretmesini kapsayan bilgisayar oyunları, kaset, disk ve buna benzer hareketli görüntü ve ses taşıyıcılarına veya üreticilere kaydedilmiş şeklindeki ifadesiyle, 3257 sayılı Sinema, Video ve Müzik Eserleri Kanunu kapsamında bulunacağına karar vermiştir⁴⁶⁴. Söz konusu karar ile bilgisayar oyunlarının sinema eseri kategorisinde korunacağını belirtmiştir. Eski tarihli 3257 sayılı Sinema, Video ve Müzik Eserleri Kanunu yürürlükten kalkmış olmasına rağmen, sinema eseri olarak korunacağına

⁴⁶⁰ Aksu, M. (2009) *Avrupa Birliği Parlamentosu ve Konseyinin Bilgisayar Programlarının Hukuki Korumasına Dair Yönergesi (2009/24/EG)*, Terazi Hukuk Dergisi, Cilt.4, Sayı.37, ss.139-143. Avrupa Birliğinin, 14 Mayıs 1991 tarihli (91/250/EWG) Yönergesini yürürlükten kaldıran 23 Nisan 2009 tarihli Bilgisayar Programlarının Korunmasına Dair Yönergesiyle (2009/24/EG) bir takım usulü eklemeler dışında temelde bir değişiklik yapılmamıştır. Fikri hakkın korunması ile ilgili süreye ilişkin temel ifadeler çıkarılmıştır. Bu kapsamda, bilgisayar programlarının hukuki korumasıyla ilgili yeni Yönerge ile bir değişiklik yapılması söz konusu değildir.

⁴⁶¹ Yargıtay 7. CD., E. 2007/2455 K. 2009/13996 T. 11.11.2009.

Erişim adresi: <https://www.kazanci.com.tr/>. (Erişim tarihi: 9 Ocak 2021).

⁴⁶² Yargıtay 11. HD., E. 2015/11644 K. 2015/13893 T. 24.12.2015.

Erişim adresi: <https://www.kazanci.com.tr/>. (Erişim tarihi: 9 Ocak 2021)

⁴⁶³ *Tekinalp* (2012), s.118.

⁴⁶⁴ Danıştay 10. D., E. 1992/4550 K. 1994/1856 T. 27.04.1994.

Erişim adresi: <https://www.kazanci.com.tr/>. (Erişim tarihi: 9 Ocak 2021).

hükmedilmesi önem arz etmektedir.

Bu kapsamda, Türk hukukunda bilgisayar programları, Fikir ve Sanat Eserleri Kanunundaki düzenlemelere bakıldığında, ilim ve edebiyat eseri kategorisinde değerlendirilmektedir. Bununla birlikte, bilgisayar programlarının ifade edilişindeki hususiyetin, kodların aracılığı ile oluşturulan programın yapısal unsurlarında arandığı görülmektedir. Programın bilinenden farklı bir teknik uygulama içermesi durumunda, kişisel fikri bir yaratımdan bahsedilebileceği gibi, yaratıcısının hususiyetini taşıdığından bahsedilebilecektir⁴⁶⁵. Programın her aşamasında kendine özgü katkıların mevcut olması, programcının hususiyetini yansıttığını göstermekte olup, söz konusu durumun programın son şekline de yansımış olması gerekmektedir⁴⁶⁶. Bu kapsamda, programlar ile ilgili ortaya çıkan uyumsuzluklarda, kodlar arasındaki benzerliklerin incelenmesi sonucunda, herhangi bir ihlalin olup olmadığına karar verilmektedir.

4.1.3.2. Yabancı Hukuk Kapsamında Değerlendirilmesi

Bilgisayar programları, video oyununun ana unsurudur ve oyunu belirli bir donanımda veya bir platformda çalıştırır. Bilgisayar programları, TRIPS Sözleşmesi ile birlikte ilk defa uluslararası bir metinde düzenlenmiş olup, sözleşmenin 10. ve 11. Maddelerinde, bilgisayar programı ile ilgili düzenlemelere yer verildiği görülmektedir. Bununla birlikte, bilgisayar programlarının, nesne veya kaynak kodu ile ifade edilmesinin farklılık yaratmayacağı ve Bern Sözleşmesi kapsamında ilim ve edebiyat eseri olarak korunacağı düzenlenmiştir. WIPO Fikir ve Sanat Eserleri Sözleşmesinin 4. Maddesinde, bilgisayar programlarının yine Bern Sözleşmesi m.2 kapsamında, ifade edilişindeki formata bağlı kalınmaksızın, korunacakları düzenlenmiştir. Bu nedenle, bilgisayar programlarının asıl koruma şeklinin, fikir ve sanat eserleri kapsamında olduğu ifade edilebilir. Ayrıca TRIPS Sözleşmesinde, bilgisayar programları ile ilgili düzenlemelerin tamamen genel nitelikte olduğu görülmektedir ve bu nedenle koruma kapsamının belirlenmesinde yetersiz kaldığı ifade edilmektedir.

Bilgisayar programlarının koruma kapsamı, 2009/24 sayılı Yönerge⁴⁶⁷ ile AT

⁴⁶⁵ Aksu (2006), s.88.

⁴⁶⁶ Ibid.

⁴⁶⁷ 2009 Tarihli ve 2009/24 Sayılı Bilgisayar Programlarının Hukuki Korunmasına Dair Avrupa Parlamentosu ve Avrupa Konseyi Yönergesi.

içerisinde uyumlu hale getirilmiştir. Ancak, söz konusu Yönerge'de, bu alanda teknolojinin hızla gelişmesi nedeniyle herhangi bir tanımın güncelliğini yitireceği düşünüldüğünden, bilgisayar programının tanımının yapılmasından kaçınılmıştır⁴⁶⁸. Bununla birlikte, bilgisayar programları, 2001/29 sayılı Yönerge'nin Açıklayıcı Memorandumu'nda⁴⁶⁹, bir bilgi işleme cihazı veya bilgisayarın fonksiyonlarını gerçekleştirmesini sağlayan talimatlar olarak ifade edilmektedir⁴⁷⁰.

2009/24 sayılı Yönerge'de m.1/3'e göre, bilgisayar programları, eser sahibinin kendi fikri yaratıcılığını içeren orijinal eser oldukları sürece bu koruma kapsamında değerlendirileceği ifade edilmektedir⁴⁷¹. Buna ek olarak, bu madde dikkatlice incelendiğinde, üye devletlerin bilgisayar programlarının koruma kapsamının uygunluğu için başka herhangi bir kıstas uygulamasına izin vermemektedir. Dolayısıyla, Yönergenin, AT içerisinde orijinallik kıstası konusunun geniş yorumlanmasını gerektiren ortak bir yaklaşımın benimsenmesine yol açtığı görülmektedir. Ayrıca Yönerge, bilgisayar programlarının korunması için gerekli olan orijinallik koşullarına ilişkin bazı üye devletleri ulusal yasalarını tekrar düzenlemeye zorlamıştır. Alman *Inkassoprogramm*⁴⁷² davasında açıklandığı üzere, bilgisayar programlarının koruma kapsamında kabulü için, yüksek mahkeme tarafından orijinalite yüksek bir eşik belirlenmiştir. Ayrıca, söz konusu davada mahkeme, eser sahibinin şahsi yaratıcılığını ispat etmesi durumunda, korumadan faydalanılabileceği ifade etmiş olup, programın bilinen diğer programlardan farklı bir içeriğe sahip olmaması durumunda, koruma kapsamında değerlendirilecek bir eserden bahsedilemeyeceğini belirtmiştir. Bununla birlikte, Almanya'da ilgili Yönerge'nin uygulanmaya başlanmasının ardından benimsenen yaklaşımla, *Inkassoprogramm* davasında olduğu gibi, sonraki içtihat hukuku açısından da orijinallik koşulunun geniş yorumlanmaya başladığı görülmektedir. Alman hukukunda, UrhG m.69a/3'te, bilgisayar programlarının, eser sahibinin kendi fikri

⁴⁶⁸ Stamatoudi, I. ve Torremans, P. (2014) *EU Copyright Law: A Commentary, Chapter 5: The Software Directive*. 1'inci Baskı. Cheltenham Glos: Edward Elgar Publishing Ltd, s.93.

⁴⁶⁹ Commission of The European Communities (1997) Proposal for the European Parliament and Council Directive on Harmonization of Certain Aspects of Copyright and Related Rights on the Information Society. Explanatory Memorandum [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <http://aei.pitt.edu/6216/1/6216.pdf>. Erişim tarihi: 11 Ocak 2021).

⁴⁷⁰ Memorandum'da bilgisayar programının orijinal metni şu şekildedir: "set of instructions the purpose of which is to cause an information processing device, a computer, to perform its functions."

⁴⁷¹ Yönerge m.1/3'ün orijinal metni şu şekildedir: "A computer program shall be protected if it is original in the sense that it is the author's own intellectual creation. No other criteria shall be applied to determine its eligibility for protection."

⁴⁷² BGH GRUR 1985, 1041/1047. [Gürünlü (2020), s.88, dipnot 387 atfen].

ürününün sonucu olan bireysel çalışmaları ifade etmesi durumunda, koruma kapsamında değerlendirileceği belirtilmekte olup, koruma kapsamının uygunluğunu belirlemek için başka bir kıstasın uygulanamayacağı ifade edilmektedir⁴⁷³.

Yönerge m.1/2'de, korumanın herhangi bir formdaki bilgisayar programının ifadesinde uygulanacağı belirtilerek, hem kaynak hem de nesne kodunu kapsayacağı ifade edilmektedir⁴⁷⁴. Dolayısıyla, kaynak ve nesne kodlarının korumasına ilişkin karışıklık, Yönerge'deki ilgili hüküm ile ortadan kaldırılmıştır. Video oyunları açısından değerlendirildiğinde, oyun motorunu, eklentileri ve komut dosyalarını oluşturan kaynak ve nesne kodlarının, bu hüküm kapsamında olduğu anlamına gelmektedir. *BSA*⁴⁷⁵ davasında, ABAD, hem kaynak hem de nesne kodlarının 2009/24 sayılı Yönerge tarafından sağlanan koruma kapsamında olduğunu teyit etmiştir. Bununla birlikte, bu durum, video oyunlarında, örneğin sağlık barları, mini haritalar, menü yapıları gibi biçimlerde mevcut olan, görsel grafik öğelerini, bilgisayar programları olarak koruma kapsamı dışında tutmuştur. Mahkeme, "*Grafiksel Kullanıcı Arayüzü*"nde⁴⁷⁶ çoğaltma öğesinin bulunmadığını ve kullanıcılar tarafından yalnızca bilgisayar programlarının özelliklerine ulaşmak için kullanıldığını belirtilmesi sebebiyle, bunlar bilgisayar programı kapsamında değerlendirilmemiştir⁴⁷⁷.

*SAS Institute Inc.-World Programing Ltd.*⁴⁷⁸ davasında mahkeme, işlevsellik

⁴⁷³ Bundesamt für Justiz (2018) *Act on Copyright and Related Rights (Urheberrechtsgesetz-UrhG)* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: https://www.gesetze-im-internet.de/englisch_urhg/englisch_urhg.pdf. (Erişim tarihi: 4 Ocak 2021). İlgili maddenin İngilizce metni şu şekildedir: "*Computer programs shall be protected if they represent individual works in the sense that they are the result of the author's own intellectual creation. No other criteria, especially qualitative or aesthetic criteria, shall be applied to determine its eligibility for protection.*"

⁴⁷⁴ Yönerge m.1/2'nin orijinal metni şu şekildedir: "*Protection in accordance with this Directive shall apply to the expression in any form of a computer program. Ideas and principles which underlie any element of a computer program, including those which underlie its interfaces, are not protected by copyright under this Directive.*"

⁴⁷⁵ Case C-393/09 *Bezpečnostnísoftwarová asociace v Ministerstvo kultury* [2010] ECR I-13990. Erişim adresi: <http://curia.europa.eu/juris/liste.jsf?num=C-393/09>. (Erişim tarihi: 9 Ocak 2021).

⁴⁷⁶ "Graphical User Interface" (GUI): "*bilgisayarlar da işletilen komutlar ve bunların çıktuları yerine simgeler, pencereler, düğmeler ve panellerin tümünü ifade etmek için kullanılan genel addir. GUI'ler yalnızca bilgisayarlar için değildir. GUI'ler akıllı telefonlarda, taşınabilir müzik çalarlarda, buzdolaplarında, yazıcılarda, araçlarda ve daha fazlasında bulunur. Bir ekranda bilgi görüntüleyen ve kullanıcı girişini kabul eden herhangi bir ekran, grafiksel bir kullanıcı arayüzünden yararlanır.*" Detaylı bilgi için bkz. Britannica (2021) Graphical user interface [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.britannica.com/technology/graphical-user-interface>. (Erişim adresi: 9 Ocak 2021).

⁴⁷⁷ Case C-393/09 *Bezpečnostnísoftwarová asociace v Ministerstvo kultury* [2010] ECR I-13990. Erişim adresi: <http://curia.europa.eu/juris/liste.jsf?num=C-393/09>. (Erişim tarihi: 9 Ocak 2021).

⁴⁷⁸ Case C-406/10 *SAS Institute Inc. v World Programming Ltd* [2012] ECLI:EU:C: 2012:259.

öğelerini, programlama dillerini ve veri dosyalarının formatını da, Yönerge kapsamında sağlanan koruma kapsamının dışında tutmuştur. Mahkeme, söz konusu unsurların koruma kapsamında değerlendirilmesinin, teknolojik gelişmeler neticesinde ortaya çıkabilecek fikirlerin dar yorumlanmasına sebebiyet vereceği gerekçesi ile Yönerge m.1/2'nin amaçları doğrultusunda bilgisayar programı olarak nitelendirilemeyeceğini tekrar etmiştir⁴⁷⁹. Ayrıca, ABAD, BSA ve SAS Institute Inc. Davasında, 2009/24 sayılı Yönerge kapsamında korunmayan yaratımların, 2006/116 sayılı Yönerge tarafından belirlenen kapsamda korunabileceğini ifade etmek suretiyle farklı bir yaklaşımı tercih etmiştir⁴⁸⁰.

Avrupa Adalet Divanı, 2009/24 sayılı Yönerge'nin amacı doğrultusunda bilgisayar programları için sağlanan koruma kapsamının, söz konusu eserlerin sadece gerçek unsurlarıyla sınırlandırıldığı dikkat çekmektedir. Ancak bu sınırlandırma, bilgisayar programlarına uygulanacak koruma konusunda bir belirsizlik yaratmaktadır. Özellikle bilgisayar programı kapsamında korunmayıp, farklı bir eser olarak nitelendirilen ve genel orijinalite koşulunu taşıyan unsurların, bilgisayar programı ve yazılım endüstrisi açısından değerlendirildiğinde, gerçek ekonomik değere sahip olduğu görülmektedir. Bu, aynı zamanda, bu tür unsurların ilgili Yönerge tarafından sadece bilgisayar programları için belirlenen istisnalara ve sınırlamalara tabi olmaması konusunu da beraberinde getirmektedir. Ayrıca, bir bilgisayar programının harfî harfine kopyalanması, bir ihlali gerçekleştirmenin yaygın bir yolu olmayıp, bir bilgisayar programı tarafından sağlanabilecek aynı işlevlerin elde edilmesi, söz konusu programın farklı bir programlama dili ile yeniden yazılmasıyla da sağlanabilmektedir⁴⁸¹.

Bununla birlikte, basit bir ifadeyle, video oyunlarının bilgisayar programları kapsamında değerlendirilmesinin, AT içerisinde ilgili Yönerge açısından da bakıldığında, uyumluluğun sağlandığı ve bilgisayar programının her video oyununun ortak unsuru olması nedeniyle tercih edilebileceği düşünülebilir. Ayrıca, bu durum karmaşık yapıdaki video oyunlarını, nitelik itibarıyla daha basit bir konuma getirdiği ve oyunların temel unsurunu oluşturması sebebiyle, video oyunu

Erişim adresi: <http://curia.europa.eu/juris/liste.jsf?num=C-406/10&language=EN>. (Erişim tarihi: 9 Ocak 2021).

⁴⁷⁹ Ibid.

⁴⁸⁰ Russell (2018), s.14.

⁴⁸¹ Gürünlü (2020), s.90.

davalarının ilk yıllarında tercih edilmiştir. Ancak bu değerlendirme, modern video oyunları nezdinde gerçeklikten uzaktır. Çoğu video oyununun görsel işitsel unsurları üretilmesinde ve sunulmasında, aynı kodu veya oyun motorunu paylaştığı belirtilmelidir. Bu nedenle, ekonomik açıdan veya ihlallere karşı korunması talep edilen ayırt edici unsurlar, Grafiksel Kullanıcı Arayüzü gibi bilgisayar programlarının görsel işitsel kısımlarında veya bilgisayar programının temelini oluşturmayan, kodlar dışındaki, bölümlerinde görülmektedir. Bu noktada, ABAD, 2009/24 sayılı Yönerge ile *BSA ve SAS Institute Inc.* davaları aracılığıyla, daha uyumlu hale getirilen koruma kapsamındaki bilgisayar programlarının temel unsurları için aranan orijinalite ölçütünü düşürmüş ve sonuç olarak bilgisayar programının temel unsurları dışındaki yaratımları koruma kapsamı dışında bırakmıştır. Elbette bu tür bir yaklaşım, aynı veya benzer sonucu elde etmek isteyen bilgisayar programcılarının söz konusu programı, programların doğası gereği, farklı bir programlama dilinde kodlamasına izin verilmesi, ihlalde bulunanlara kolaylaştırılmış bir kopyalama olanağı da sağlamıştır. Bu durum, video oyun endüstrisi açısından değerlendirildiğinde, oyunların bilgisayar programı kapsamında kabul edilmesi durumunda, benzer kopyalama ihlallerine karşı yeterli bir korumadan faydalanamayacağı anlamına gelecektir.

Bu kapsamda, 2009/24 sayılı Yönerge'nin 5. ve 6. maddeleri incelendiğinde, hak sahibinin izni olmadan bir bilgisayar programının kopyasını, programın yedek kopyalarını oluşturmak, incelemek, çalışmak veya programın işleyişini test etmek için kişilere kullanma hakkını verdiği görülmektedir⁴⁸². Ayrıca, bir bilgisayar programının kopyasını kullanma hakkına sahip kullanıcılar, ilgili Yönerge'de belirtilen koşulların karşılanması durumunda tersine mühendislik⁴⁸³ uygulama hakkına da sahip olacaktır⁴⁸⁴. Yönerge m.5/2'ye göre oluşturulan yedek kopyanın bilgisayar programı olarak kullanılması amaçlandığından, video oyunlarının doğasına uygun olmadığı söylenebilir. Ayrıca günümüzde video oyunlarının fiziksel kopyaları yerine, dijital platformlarda dağıtımını tercih edilmekte olup, bunun sonucu olarak söz konusu hak piyasa yapısıyla uyumsuz gözükmektedir.

⁴⁸² 2009 Tarihli ve 2009/24 Sayılı Bilgisayar Programlarının Hukuki Korunmasına Dair Avrupa Parlamentosu ve Avrupa Konseyi Yönergesi m.5/2, m.5/3.

⁴⁸³ Bilgisayar programları için tersine mühendislik; bir programa ait nesne kodunun çeşitli program ve yöntemler kullanılmak suretiyle kaynak koduna çevrilmesi şeklinde ifade edilmektedir. Detaylı bilgi için bkz. Aksu (2006), ss.155-156, s.284 vd.

⁴⁸⁴ 2009 Tarihli ve 2009/24 Sayılı Bilgisayar Programlarının Hukuki Korunmasına Dair Avrupa Parlamentosu ve Avrupa Konseyi Yönergesi, m.6.

Video oyunları, karmaşık yapıları itibarıyla çeşitli geleneksel eser türünü içermektedir. Ancak, her oyunun ortak unsuru olan, oyun motorları, yardımcı kodlar, oyunun çalışmasını sağlayan eklentiler içeren bilgisayar programları bulunmaktadır⁴⁸⁵. Bilgisayar programları, oyuncuların görsel işitsel ve diğer unsurlarla etkileşime girmesine izin veren video oyunlarının temel mekaniğini oluşturmaktadır⁴⁸⁶.

Amerikan hukukunda, CA'nın 101. maddesinde bilgisayar programı, belirli bir sonuca ulaşmak amacıyla doğrudan veya dolaylı olarak kullanılacak komutlar veya işlemler olarak ifade edilmektedir⁴⁸⁷. Söz konusu tanımda "*doğrudan veya dolaylı*" ifadesi, hem kaynak, hem de nesne kodunun korunmasına ilişkin tartışmaların mevcut olması nedeniyle, önem arz etmektedir. Sıfırlar ve birler ile ifade edilen nesne kodu, makineler tarafından temel işlevlerini yerine getirmek için bir dil olarak kullanılırken, kaynak kodu ise insanlar tarafından bilgisayar programı çalıştırmadan önce nesne koduna çevrilmesi gereken daha üst bir programlama dilinde yazılmıştır⁴⁸⁸. Nesne kodunun ilgili Kanun kapsamında korunması tartışmalı bir husus olsa da, özellikle CA m.102 incelendiğinde, bilgisayar programının tanımı çerçevesinde, hem kaynak, hem de nesne kodunun koruma kapsamında olduğu ifade edilmektedir.

Bununla birlikte, mahkeme kararlarında da, nesne kodunun koruma kapsamında değerlendirilmesinin gerekliliği onaylanmıştır. *Williams Electronics Inc.-Artic International Inc.* davasında mahkeme, ROM'da bulunan nesne kodunun koruma durumunu müzakere etmiş ve *Apple Computer-Franklin Computer*, davasında mahkeme, ROM⁴⁸⁹ çipinde bulunan nesne kodundaki bilgisayar programının, koruma konusuna uygun olduğunu ifade etmiştir⁴⁹⁰. Ayrıca, TRIPS

⁴⁸⁵ Ramos et al. (2013), s.10.

⁴⁸⁶ Dmytrenko, K. (2018) *Protection of Video Games by Copyright: Comparative Analysis of the US, the UK and German Legal Frameworks*. Yüksek Lisans Tezi, Budapeşte, Central European University, s.38 .

⁴⁸⁷ CA m.101'de yer alan tanımın orijinal metni şu şekildedir: "*A "computer program" is a set of statements or instructions to be used directly or indirectly in a computer in order to bring about a certain result.*"

⁴⁸⁸ *Williams Electronics, Inc. v. Artic International, Inc.*, 685 F.2d 870 (3rd Cir.1982). Erişim adresi: <https://www.lexisnexis.com/community/casebrief/p/casebrief-williams-elecs-inc-v-artic-int-l-in>. (Erişim tarihi: 11 Ocak 2021).

⁴⁸⁹ Read-Only Memory, bilgisayar ve diğer elektronik cihazlarda kullanılan depolama birimi olarak ifade edilebilir.

⁴⁹⁰ *Apple Computer, Inc. v. Franklin Computer Corp.*, 714 F.2d 1240 (3rd Cir. 1983). Erişim adresi: <https://casetext.com/case/apple-computer-inc-v-franklin-computer-corp>. (Erişim tarihi: 6 Ocak 2021).

Sözleşmesi'nin 10/1. maddesi ve WCT'nin 4. maddesi, bilgisayar programlarının kaynak koduyla birlikte nesne kodunu da korumak için düzenlemeler içermektedir.

Williams Electronics Inc.-Artic International Inc. davası, video oyunlarındaki, bilgisayar programları ile ilgili tartışmayı da gündeme getirmiştir. *Williams* davası, bilgisayar programlarının yanı sıra görsel-ışitsel unsurların da korunup korunamayacağını değerlendiren ilk davadır. İhlal davası üzerine, davalı taraf, aktardığı programın koruma kapsamında olmaması ve dolayısıyla herhangi bir ihlal teşkil etmemesi nedeniyle "kopya" yapmadığını iddia etmiştir⁴⁹¹. Mahkeme, davalının *sabitlenme* ve *kopyalamaya* ilişkin ileri sürdüğü iddiaları reddetmiş ve teknolojik gelişmeleri de kapsayacak şekilde elektronik cihazlar tarafından çalıştırılan pahalı bir sabitlenme ve kopya olarak yorumlamayı tercih etmiştir⁴⁹². Bu kapsamda, ROM'larda bulunan video oyun programlarının nesne ve kaynak kodlarının, koruma kapsamında olduğu teyit edilmiştir.

Bilgisayar programları, Amerikan hukukunda edebiyat eseri olarak korunmakta olup, koruma eserlerin edebi olmayan kısımlarını da kapsamaktadır. Bilgisayar programı kodları temel unsur olarak kabul edilmektedir ve bunun dışındaki arayüzler, programın yapısı, fonksiyonları ve akış şeması gibi öğeler (non-literal) temel unsur kabul edilmemekle birlikte, söz konusu öğeler kopyalandığında, programın temel unsurları kopyalanmasa dahi bir ihlalin varlığından bahsedilebilir. Bununla birlikte, CA m.102 (b)'de, orijinal eser için ifade edilen korumanın belirtilen, açıklanan, gösterilen veya söz konusu eser içerisinde işlendiği şekil ne olursa olsun, herhangi bir fikri, prosedürü, işlemi, sistemi, operasyon yöntemini, konsepti, ilkeyi veya keşfi kapsamayacağı açıkça belirtilmektedir⁴⁹³ ve ilgili madde doğrultusunda, bilgisayar programlarının temel unsurları dışındaki diğer öğelerinin koruma kapsamında kabul edilip edilmeyeceği tartışılmaktadır⁴⁹⁴. *Softel Inc.-Dragon Med.* ve *Sci. Comm'ns Inc* davasında mahkeme, bilgisayar programlarının temel

⁴⁹¹ Lipson ve Brain (2016), s.235.

⁴⁹² Lipson ve Brain (2016), s.236.

⁴⁹³ CA m.102 (b)'nin orijinal metni şu şekildedir: "In no case does copyright protection for an original work of authorship extend to any idea, procedure, process, system, method of operation, concept, principle, or discovery, regardless of the form in which it is described, explained, illustrated, or embodied in such work."

⁴⁹⁴ Oman, R. (2018) *Computer Software as Copyrightable Subject Matter: Oracle v. Google, Legislative Intent, and the Scope Of Rights in Digital Works*, Harvard Journal of Law & Technology, Vol.31, s.640 vd. Erişim adresi:

<https://jolt.law.harvard.edu/assets/articlePDFs/v31/31HarvJLTech639.pdf>. (Erişim tarihi: 27 Aralık 2020).

unsurları yani kodlar dışındaki öğelerin benzerliğinin ihlal teşkil edebileceğini açıkça belirtmiştir⁴⁹⁵. Benzer şekilde, *Lotus Development Corp.-Paperback Software International* davasında, eser sahibinin orijinal eserleri ise ve CA m.102 (b)'de ifade edildiği gibi koruma kapsamında olmayan işlevsel öğeleri içermiyorsa, temel unsurlar dışındaki öğelerin ilgili korumadan faydalanabileceğine karar vermiştir⁴⁹⁶. Ayrıca, başka bir video oyununun program koduna erişmek için bir araç olarak kullanılan bilgisayar programlarının ayrıştırılmasına, Amerika'da çeşitli geçerli amaçlar doğrultusunda yaygın olarak izin verilmektedir⁴⁹⁷.

Amerikan hukuku, uzun yıllardır tartışılan ve bu konudaki köklü sistem ve düzenlemelerinden dolayı, video oyunlarının içeriğinde kullanılan bilgisayar programları için kapsamlı bir koruma sağladığı açıktır. Somut olayın özelliklerinin incelenerek karar verildiği bir yaklaşımın benimsenmesi nedeniyle, video oyunlarında bulunan görsel işitsel unsurlar ve bilgisayar programlarının doğrudan veya dolaylı olarak koruma kapsamında değerlendirildiği görülmektedir. Ancak video oyunlarının, bilgisayar programı olarak değerlendirilmesi ve bilgisayar programı kapsamında korunması, video oyun endüstrisinde rol sahibi olanlar tarafından pek tercih edilmemekte olup, bunun sebebi olarak da bilgisayar program korumasının, son derece etkin olmasına ve daha az sorun içermesine rağmen, dar bir koruma kapsamı sağlamasıdır. Öncelikle, günümüzde video oyunları genellikle, bilgisayar kodunu veya başka bir deyişle oyun motorlarını paylaşmaktadır. Geliştiriciler de özellikle finansal kaygılar ile zaman problemleri nedeniyle kendi oyun motorlarını geliştirmek yerine, lisans sözleşmesi yolunu tercih etmektedir. Bu nedenle, video oyunları açısından ayırımın yapılması için en önemli unsurların, özellikle teknolojik gelişmeler de dikkate alındığında, görsel işitsel unsurlar olduğu görülmektedir. Bununla birlikte, nihai tüketiciler ya da diğer ifadeyle oyuncular, temel olarak kabul edilen bilgisayar programı yerine, interaktiflik özelliğinin doğası gereği, görsel işitsel öğelerle etkileşime girmektedir ve ihlaller genellikle video

⁴⁹⁵ *Softel Inc. v. Dragon Medical and Scientific Communications Inc.*, 118 F. 3d 955, 963 (2nd Cir.1997). Erişim adresi: <https://casetext.com/case/softel-inc-v-dragon-med-scienc-comm>. (Erişim tarihi: 27 Aralık 2020).

⁴⁹⁶ *Lotus Development Corporation v Paperback Software International*, 740 F. Supp. 37 (D. Mass. 1990). Erişim adresi: <https://law.justia.com/cases/federal/district-courts/FSupp/740/37/1952439/>. (Erişim tarihi: 13 Ocak 2021).

⁴⁹⁷ Nelson, G.J. (1996) *The Sufficiency of Copyright Protection in the Video Electronic Entertainment Industry: Comparing the United States with the European Union*, *Law & Pol'y Int'l Bus*, ss.805-811. [Gürünlü (2020), s.66, dipnot 309 atfen].

oyunlarının görsel işitsel öğelerinin ihlali şeklinde gerçekleşmektedir⁴⁹⁸.

4.1.3.3. Video Oyunlarının Bilgisayar Programı Kapsamında Analizi

Video oyunları, farklı unsurlardan oluşan, karmaşık bir yapıya sahiptir. Çeşitli platformlarda oynanabilen video oyunları eğlence sektörünün önemli bir parçası olup, özellikle görselliğin ön planda olduğu ve senaryo, karakterler, grafik ve ses gibi farklı unsurları ile neredeyse birbirinden bağımsız düşünülemeyecek bir şekilde yaratılan ve söz konusu unsurların ayrı olarak değerlendirilmesi durumunda, kendi başlarına herhangi bir anlam ifade etmesinin mümkün olmadığı yaratımlardır. Ayrıca, video oyunlarının içerdiği unsurların, oyuncunun verdiği kararlar doğrultusunda; belirli ve sınırlı bir olasılık dâhilinde de olsa; birlikte bir anlam ifade etmesiyle birlikte, yaratıcılık ve hayal gücü içeren farklı sonuçların ortaya çıktığı açıktır. Buna karşılık, bilgisayar programları ifade edildiği üzere, ifade şeklindeki dil ve yazı formatı sınırlandırılmayan ve belirtilen sonuca ulaşmak maksadı ile oluşturulan yaratımlardır. Teknik açıdan da değerlendirildiğinde, video oyunlarının, arka planda kalan bilgisayar programı aracılığıyla işlevsel olarak çalıştığı ve görsel sonuçlarının diğer unsurların da katkısı ile ekranda şekillendiği bir süreç olarak ifade edildiği görülmektedir.⁴⁹⁹ Bu kapsamda, bilgisayar programının video oyunun bir unsuru olduğu ve oyunların başka unsurları da içerdiği ortadadır.

Video oyunu ve bilgisayar programı açısından, hususiyet koşulu da, farklılık arz etmektedir. Bilgisayar programı için herhangi bir formatta ifade edilmesi yeterli olmayıp, programcının kişisel yaratımı olması ve hususiyetini içermesi gerekmektedir. Ancak söz konusu hususiyet, bilgisayar programını oluşturan ve tamamen teknik öğelere sahip kodlarda aranmaktadır. Buna karşılık video oyununun çeşitli ve elbette farklı unsurlardan oluşan karmaşık yapısı nedeniyle hususiyetin senaryoda, grafiklerde, karakterlerde, müziğinde, bilgisayar programında ve daha birçok unsurunda aranabilmektedir. Bu kapsamda, video oyunları ile bilgisayar programlarının yapısal unsurlarının birbirinden farklı olduğu ve bilgisayar programının oyunun sadece bir unsuru olduğu ifade edilebilir.

⁴⁹⁸ Grabowski, T.J. (1983) *Copyright Protection for Video Game Programs and Audiovisual Displays; and - Substantial Similarity and the Scope of Audiovisual Copyrights for Video Games*. Loyola of Los Angeles Entertainment Law Review (1983) 3 Loy LA Ent LJ s.142.

Erişim adresi: <https://digitalcommons.lmu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1048&context=elr>. (Erişim tarihi: 11 Ocak 2021). [Gürünlü (2020), s.67, dipnot 312 atfen].

⁴⁹⁹ Aksu (2006), s.134.

Bununla birlikte, bilgisayar programlarının belli bir sistem ile belirtilen sonuca ulaşmak için yaratılan ve bu süreçte kullanıcının asgari veya herhangi bir müdahalesinin olmadığı yaratımlardır. Buna karşılık, video oyunları, interaktiflik unsurunun doğası gereği, oyuncunun katılımı ile birlikte farklı sonuçların ortaya çıkabileceği ve etkileşimin kaçınılmaz olduğu yaratımlardır.

Ayrıca yabancı hukuk doktrininde ve yargı kararlarında, video oyunlarının bilgisayar programı olarak değerlendirilmesinin, oyunlar açısından etkin olmayan ve dar kapsamda bir koruma sağlayacağı ifade edilmektedir. Gerçekten de, günümüz modern video oyunları ile birlikte, mahkemelerin video oyunları ile ilgili kararlarında, somut olayın özelliklerini dikkate almak suretiyle karar verdikleri ve görsel işitsel öğeler ile bilgisayar programlarını ayrı olarak inceledikleri görülmektedir.

4.1.4. Video Oyunlarının Veri Tabanı Kapsamında Değerlendirilmesi

4.1.4.1. Türk Hukuku Kapsamında Değerlendirilmesi

Veri tabanı kavramı, kolay erişim sağlamak için düzenlenmiş kayıtlardan oluşan koleksiyonlar ve derlemelerdir⁵⁰⁰. Diğer bir ifadeyle, veri tabanı kavramı, belli bir sistem veya metot aracılığıyla düzenlenen elektronik, mekanik ya da herhangi bir vasıtayla erişilebilen eserlerden, verilerden veya materyallerden meydana gelen derlemeleri ve koleksiyonları ifade etmektedir. Belli bir amaç için kullanmak amacıyla, çeşitli bilgilerin bir sistem veya metot ile toplanması, depolanması ve derlenmesi ile oluşturulan tüm ortamları da veri tabanı olarak değerlendirmek mümkündür⁵⁰¹. Gelişen teknoloji ile birlikte, her türlü bilginin dijital ortamlara veri olarak aktararak depolanabilmesi ve bu bilgilere istenildiğinde veri tabanları aracılığıyla ulaşılabilmesi ve paylaşılabilmesi sebebiyle, veri tabanlarının hukuki açıdan korunması önem arz etmektedir.

Veri tabanları, Fikir ve Sanat Eserleri Kanununun 6. maddesinde “İşlenmeler ve Derlemeler” altında düzenlenmek suretiyle açıkça işleme ve derleme eser kapsamında korunacağı ifade edilmektedir:

⁵⁰⁰ Braunstein, Y.M. (2002) *Economic Impact of Database Protection in Developing Countries and Countries in Developing Countries and Countries in Transition*, Standing Committee on Copyright and Related Rights, Seventh Session, Geneva, WIPO.

Erişim adresi: https://www.wipo.int/edocs/mdocs/copyright/en/sccr_7/sccr_7_2.pdf. (Erişim tarihi: 11 Ocak 2021).

⁵⁰¹ Ateş (2007), s.334.

*“Belli bir maksada göre ve hususi bir plan dâhilinde 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)...”*⁵⁰²

Söz konusu düzenlemede, veri tabanının FSEK m.6 yerine, m. 1/B maddesi altında düzenlenmesi gerektiği belirtilmekte ve buradaki mevcut korumanın, sadece hususiyet içeren özgün veri tabanları korumasına ait olduğu; ancak özgün olmayan veri tabanı korumasının bu nedenle korunmadığı belirtilmekte ve doktrinde eleştirilmektedir⁵⁰³. Ayrıca doktrinde, m. 1/B’de, veri tabanları için *“Veri tabanı: sistematik veya metodik bir şekilde düzenlenen ve elektronik bir vasıtayla ya da herhangi bir şekilde erişilebilen bağımsız eserlerin, verilerin veya diğer materyallerin bir derlemesini ifade eder.”* şeklindeki bir düzenlemenin bulunmasının daha yerinde olacağı belirtilmektedir⁵⁰⁴. Doktrinde eleştirilen diğer bir husus, FSEK 1/B maddesinin (d) bendinde yapılan derleme eser tanımıdır. İlgili madde de yapılan tanımda *“...bir düşünce yaratıcılığı sonucu olan eseri...”* ifadesine yer verilmiş ve derleme eserin yaratıcılık içermesi zorunlu olması gerektiği gibi bir durum ortaya çıkmıştır. Ancak, Bern Sözleşmesinde derleme eser tanımı⁵⁰⁵ yaratıcılık unsurunu, derlemenin içerik seçiminde ve düzenlemesinde aranacağını belirtmektedir⁵⁰⁶.

Doktrindeki haklı eleştiriler doğrultusunda; Fikir ve Sanat Eserleri Kanununda Değişiklik Yapılmasına İlişkin Kanun Tasarısı ile m.2 kapsamında FSEK m.1/B değiştirilmiş ve veri tabanı tanımı yapılmıştır. Doktrinde de benzer şekilde ifade edildiği gibi, *“Sistematik veya metodik bir şekilde düzenlenen ve elektronik bir vasıtayla ya da herhangi bir şekilde erişilebilen bağımsız eser, veri veya diğer materyallerin derlemelerini,”* düzenlemesini içermektedir. Ayrıca aynı Tasarının 4. maddesi, FSEK m.6/1 ve b.11’i kaldırarak *“İçeriğinde seçimi veya düzenlenmesi itibarıyla derleyenin hususiyetini taşıyan veri tabanları da derleme eserdir. Bu koruma, veri tabanının içeriğini oluşturan eser, veri ve materyaller ile veri tabanının*

⁵⁰² 5846 sayılı FSEK m.6.

⁵⁰³ Ateş (2006), s.58.

⁵⁰⁴ Ateş (2006), s.60.

⁵⁰⁵ Bern Sözleşmesi'nin orijinal metninde m.2/5'te derleme eser tanımı şu şekildedir: *“Collections of literary or artistic works such as encyclopaedias and anthologies which, by reason of the selection and arrangement of their contents, constitute intellectual creations shall be protected as such, without prejudice to the copyright in each of the works forming part of such collections.”*

⁵⁰⁶ Ateş (2006), s.58.

hazırlanmasında veya işletilmesinde kullanılan bilgisayar programlarını kapsamaz.” düzenlemesini getirmiştir.

Veri tabanlarının içeriğini oluşturan unsurların, birbirinden farklı, muhtelif eserlerden oluşabileceği ve özellik itibarıyla farklı formatlarda kullanılmaya veya güncellenebilecek unsurlardan meydana gelebileceği, doktrinde ifade edilmektedir. Ayrıca içeriğin, eserler, veriler, malzemeler ve içeriğin bağımsız olması gibi özellikleri olması gerektiği de belirtilmektedir⁵⁰⁷. Ayrıca veri tabanı korumasının, veri tabanının içeriği ile ilgili olarak bir koruma sağlamayacağı ve içeriği oluşturan eserler, veriler ya da materyaller veri tabanından ayrı olarak korunabilecek niteliğe sahip olsalar dahi, veri tabanı kapsamında korunamayacağı da ifade edilmektedir⁵⁰⁸.

Doktrinde, veri tabanının yaratım amacının, teknolojik gelişim neticesinde bilgilerin toplanması, depolanması, sabitlenmesi ve farklı formatlarda sunulabilmesi nedeniyle belirli bir düzen çerçevesinde oluşturularak pazarlanabilecek duruma getirilmesi olarak ifade edilmektedir⁵⁰⁹. Doktrinde, veri tabanlarının koruma kapsamında değerlendirilmesinin gerekçesini ifade eden iki görüş bulunmaktadır. İlk görüşe göre, sahibinin hususiyetinin öncelikli olduğu belirtilirken, diğer görüş veri tabanlarının oluşturulmasının zahmetli bir iş olması hususunun dikkate alınması gerektiğini belirtmektedir⁵¹⁰.

Bununla birlikte doktrinde, veri tabanının korunmasını sağlayan unsurun, içeriğin seçimi veya düzenlenişteki hususiyet olduğu ve bu kapsamda eserde bulunması gereken hususiyetin de, veri tabanını meydana getirenin hususiyeti olduğu belirtilmektedir⁵¹¹. FSEK m.6/11'de veri tabanlarının içermesi gereken hususiyet unsuru ile ilgili ifade yer almamakla birlikte, 1/B maddesinin d bendinde veri tabanının tanımı içerisinde, *"...düşünce yaratıcılığı sonucundaki eseri"* ifadesinden, özgün veri tabanlarının koruma kapsamında değerlendirilebilmesi için düşünce yaratıcılığı niteliğinde ortaya konulan bir ürünün mevcut olması gerekmektedir⁵¹².

Bern Sözleşmesi m. 2/5'te derleme eserin korunması hususunda *"seçim"* ve *"düzenleme"* ifadelerinde "ve" bağlacının kullanılması nedeniyle her iki ifade için de

⁵⁰⁷ Ateş (2007), s.360.

⁵⁰⁸ Ateş (2007), s.369.

⁵⁰⁹ Ateş (2006), s.48.

⁵¹⁰ Ateş (2006), s.50.

⁵¹¹ Ateş (2006), s.64.

⁵¹² Ibid.

ayrı hususiyetin aranması gerektiği anlaşılmaktadır⁵¹³. Ancak doktrinde, bağlacın "veya" anlamında olması ve ifadelerden birinin içerdiği hususiyetin yeterli olduğu konusunda görüş bulunmaktadır⁵¹⁴. Ayrıca, TRIPS m. 10/2'de ve 96/9 sayılı Yönerge m. 3/1'de veri tabanları ile ilgili metinde "veya" anlamında kullanılan "or" bağlacı kullanılmıştır.

Veri tabanının amacının, istenen veri ve bilgiye makul bir süre de ulaşılması olarak değerlendirildiğinde, ulaşılmak istenen içeriğin bir ortamda toplanması gerekmektedir. FSEK'te de "bir araç ile okunabilir veya diğer biçimdeki veri tabanları" ifadesiyle de, söz konusu ortamın niteliği önem arz etmemektedir. Bu kapsamda, söz konusu ortam dijital formatta da sunulmuş olabilir⁵¹⁵. Bununla birlikte, 96/9 sayılı Yönerge'nin 13. paragrafında da kapsam oldukça geniş tutulmuş ve şeklin herhangi bir önemi kalmamıştır⁵¹⁶.

Diğer bir husus, FSEK m. 6/11'de, derleme ve işleme çerçevesindeki korumanın veri tabanları içeriğini kapsamamasıdır. Veri tabanı içinde mevcut olan veri ve materyaller, farklı bir eser kapsamında ise, ilgili eser kapsamında korunacaktır; ancak eser niteliğinde olmamaları durumunda, söz konusu içeriğin ayrı olarak kullanılması veya kopyalanması durumunda, telif hakkı açısından bir ihlal olmayacaktır. Fakat şartların sağlanması durumunda, içeriği oluşturan yaratımlar Ticaret Kanunları veya haksız rekabet hükümleri kapsamında korunabilecektir⁵¹⁷.

Yine özellik arz eden diğer bir konu, özgün olmayan veri tabanları, "sui generis" hak korumasına haizdir. Veri tabanı içeriğindeki veri veya materyaller eser olarak kabul edilmemektedir ve bunların seçim ve düzenlenmesi konusunda korunmayı gerektiren özgün bir içerik mevcut değildir. Ancak veri tabanlarının hazırlanması için büyük miktarda para, emek ve zaman içeren yatırımlar yapılmaktadır⁵¹⁸. Veri tabanlarının *sui generis* koruması, FSEK Ek. m.8'de düzenlenmiştir. Söz konusu düzenleme, 96/9 sayılı Yönergeden alınmak suretiyle

⁵¹³ Ateş (2006), s.67. Bern Sözleşmesi m. 2/5'te "by reason of the selection and arrangement of their contents" ifadesinde yer alan "selection" ile "arrangement" kelimeleri arasında "ve" anlamına gelen "and" kelimesi kullanılmıştır. Buna karşılık Ricketson, Sözleşmenin orijinal Fransızca metninde "seçim" ile "düzenleme" kelimeleri arasında kullanılan bağlacın "veya" anlamına gelen "ou" olduğunu ifade etmektedir.

⁵¹⁴ Ibid.

⁵¹⁵ Ateş (2006), s.70.

⁵¹⁶ Kılıç (2018), s.98.

⁵¹⁷ Ateş (2006), s.71.

⁵¹⁸ Ateş (2006), s.73.

uyarlanmıştır. Bu kapsamda söz konusu koruma için ilgili madde de, esaslı bir yatırımın yapılması gerekip, bu yatırımın veri tabanının içeriğinde, doğrulanmasında ve sunumunda yapılması gerekmektedir⁵¹⁹.

Veri tabanı ile ilgili olarak, Yargıtay, veri tabanlarının işleme eser kapsamında olduğunu, izinsiz başka programlara yüklenmesi ve depolanmasının hukuka aykırı çoğaltma olduğunu ve söz konusu hakkın, sadece eser sahibine ait olduğunu ifade etmiştir⁵²⁰.

4.1.4.2. Yabancı Hukuk Kapsamında Değerlendirilmesi

Veri tabanlarının korunması ile ilgili düzenlemeye Bern Sözleşmesi m. 2/5'te yer verilmektedir:

*"Ansiklopediler ve antolojiler gibi içeriklerinin seçimi ve düzenlemesi itibarıyla yaratıcı düşünce ürünü niteliğinde olan edebiyat veya sanat eseri derlemeleri, derlemeleri oluşturan münferit eserler üzerindeki haklara halel gelmeksizin, fikri haklar kapsamında korunur."*⁵²¹

Sözleşme kapsamında derleme eserler için ayrı kategori belirlenmemiş olup, bu eserlerin Sözleşme kapsamında edebiyat ve sanat eseri olarak korunacağı ifade edilmektedir⁵²². Söz konusu hükümden anlaşılacağı üzere, sadece özgün nitelikli derlemelerin korunabileceği anlaşılmaktadır⁵²³.

Bununla birlikte, WCT m. 5'de veri tabanları ile ilgili düzenleme şu şekilde ifade edilmiştir:

"İçeriklerinin seçilmesi veya düzenlenmesi itibarıyla fikri yaratıcılık ürünü olan herhangi bir biçimdeki veri derlemeleri veya diğer materyaller, fikir ve sanat eseri olarak korunur. Bu koruma içeriği oluşturan veri materyallere teşmil edilemez. Ancak derlemenin içeriğini oluşturan veriler veya

⁵¹⁹ Detaylı anlatım için bkz. Ateş (2006), s.73 vd.

⁵²⁰ Yargıtay 11. HD. E. 2001/1804 K. 2001/4344 T. 15.05.2001.

Erişim adresi: <https://www.kazanci.com.tr/>. (Erişim tarihi: 11 Ocak 2021).

⁵²¹ Bern Sözleşmesi m. 2/5'in İngilizce metni, "Collections of literary or artistic works such as encyclopaedias and anthologies which, by reason of the selection and arrangement of their contents, constitute intellectual creations shall be protected as such, without prejudice to the copyright in each of the works forming part of such collections." şeklindedir.

⁵²² Ateş (2006), s.52.

⁵²³ WIPO (2004) *Intellectual Property Handbook: Policy, Law and Use*. 2'nci Baskı. WIPO Publication, s.441.

*materyaller üzerindeki fikri haklar mahfuzdur.*⁵²⁴

Bununla birlikte TRIPS Sözleşmesi m. 10/2'de veri tabanları ile ilgili düzenlemeye yer verildiği ve görülmekte olup, söz konusu düzenlemeler benzerdir:

*"Makineyle okunabilen veya başka bir biçimdeki veri derlemeleri yahut diğer materyaller, içeriklerinin seçimi veya düzenlenmesi itibarıyla fikri yaratıcılık ürünü olmaları kaydıyla, fikir ve sanat ürünü olarak korunur. Bu koruma içeriği oluşturan veri veya materyallere teşmil edilemez. Ancak, münferit veri ya da materyaller üzerindeki fikri haklar mahfuzdur."*⁵²⁵

Veri tabanlarının korunması konusunda farklı düzenlemelerin olduğu AT üye ülkeleri, 96/9 sayılı Yönerge ile oluşan farklı uygulamaları ortadan kaldırmıştır. İlgili Yönerge m. 1/2'ye göre veri tabanı:

*"Sistemik veya metodik bir şekilde düzenlenen ve elektronik veya başka bir vasıta ile münferiden erişilebilen bağımsız eserlerin, verilerin veya diğer materyallerin bir derlemesidir."*⁵²⁶

96/9 sayılı Yönerge, koruma konusunda iki çeşit veri tabanından bahsetmekte olup, bunlar "orijinal veri tabanı" ve *sui generis* korumaya tabi olan "orijinal olmayan" veri tabanlarıdır. Yönergenin 1. maddesinde de ifade edildiği üzere, orijinal olmayan veri tabanları "*meydana getirenin yaratıcı fikri çalışmasının mahsulü olmayan*" veri tabanlarıdır. Bununla birlikte, *sui generis* hak koruması kapsamında değerlendirilen veri tabanları nitelik açısından özgün olmayıp, meydana getiriliş sürecinde büyük ölçüde emek ve para sarf edilen veri tabanlarıdır⁵²⁷.

İngiliz Yerel Mahkemesi, özgün olmayan veri tabanının izinsiz olarak başkası tarafından kullanıldığı gerekçesiyle açılan davayı, büyük para sarf edilmesi nedeniyle

⁵²⁴ WCT m.5, "*Compilation of Data (Database)*" başlığını taşımaktadır ve ilgili maddenin İngilizce metni, "*Compilations of data or other material, in any form, which by reason of the selection or arrangement of their contents constitute intellectual creations, are protected as such. This protection does not extend to the data or the material itself and is without prejudice to any copyright subsisting in the data or material contained in the compilation.*" şeklindedir.

⁵²⁵ TRIPS Sözleşmesi m. 10/2'nin İngilizce metni, "*Compilations of data or other material, whether in machine readable or other form, which by reason of the selection or arrangement of their contents constitute intellectual creations shall be protected as such. Such protection, which shall not extend to the data or material itself, shall be without prejudice to any copyright subsisting in the data or material itself.*" şeklindedir.

⁵²⁶ 96/9 sayılı Yönerge m. 1/2'nin İngilizce metni, "*'database' shall mean a collection of independent works, data or other materials arranged in a systematic or methodical way and individually accessible by electronic or other means.*" şeklindedir.

⁵²⁷ Ateş (2006), s.55.

kabul etmiş ve ABAD'a özgün olmayan veri tabanının içerdiği listenin koruma kapsamında değerlendirilip değerlendirilemeyeceği ve Yönerge'nin 3. maddesinde de ifade edildiği üzere, içeriklerin seçilişi ve düzenlenişinde sahibinin fikri yaratıcılığının anlamı ve kapsamı hususunda soru yöneltmiştir. ABAD yaratıcılıktan, içerik konusunda bağımsız, yaratıcı seçimler yapılması ile sahibinin izini taşıması gerektiğini; ayrıca teknik içerik nedeniyle yaratıcılık konusundaki bağımsızlığın olumsuz etkileneceğini belirtmiştir. Sahibinin yaratıcı izini taşınamaması durumunda, hususiyetin söz konusu olamayacağını ve yaratıcılığın hususiyeti etkilemeyeceğine hükmetmiştir⁵²⁸.

Yönerge, esaslı bir yatırım yapılmak suretiyle verilerin toplanması, test edilmesi ve sunulması sonucu yapılan veri tabanı içeriğinin nitelik ve/veya nicelik açısından başka ortama aktarılması ve yeniden kullanılması konusunda, veri tabanı yapımına engel olma hakkı vermektedir. Bu kapsamda, *sui generis* koruması için, veri tabanı içeriğinin tamamı hususunda bir tereddüt olmasa da, nitelik ve/veya nicelik açısından önemli olan bölümü ile aktarma ve yeniden kullanmadan ne anlaşıldığının belirtilmesi gerekmektedir⁵²⁹.

ABAD, "*British Horse Racing*"⁵³⁰ davasında, söz konusu kavramlara açıklık getirmiştir. Yönerge m. 7/1'de, "veri tabanı içeriğinin nitelik bakımından önemli olduğu anlaşılan kısmı" ile veri tabanından aktarılan veya yeniden kullanılan verinin hacmi ifade edilmekte olup, tüm içeriğin hacmine bağlı olarak değerlendirilmesi gerektiği ifade edilmektedir. İçerik açısından "nitelik bakımından önemli kabul edilen kısım" ifadesi ile genel içeriğin, nitelik açısından önemli olan bölümün ne kadarını kapsadığına bakılmaksızın, aktarma ve yeniden kullanma ile ortaya çıkan içeriğin toplanması, doğrulanması ve sunumu için gereken yatırım belirtmektedir. Veri tabanının "nicelik bakımından önemli bir kısmı" ifadesi, "alıntı yapılan ve/veya yeniden kullanılan verinin hacminden bahsetmektedir ve veri tabanının içeriğinin toplam hacmine göre belirlenmesi gerekmektedir." Bu kapsamda nitelik ve nicelik bakımından bir değerlendirilme yapılacağı belirtilmiş olup, veri tabanında asıl

⁵²⁸ CJEU (Third Chamber), 1 March 2012. *Football Dataco Ltd and Others v Yahoo! UK Ltd and Others*, Case C-604/10. Erişim adresi: <http://curia.europa.eu/juris/liste.jsf?num=C-604/10>. (Erişim tarihi: 11 Ocak 2021).

⁵²⁹ Ateş (2006), s.77.

⁵³⁰ CJEU (Grand Chamber), 9 November 2004. *The British Horseracing Board Ltd and Others v William Hill Organization Ltd.*, Case C-203/02. Erişim adresi: <http://curia.europa.eu/juris/liste.jsf?num=C-203/02>. (Erişim tarihi: 11 Ocak 2021).

korunanın yatırım olması nedeniyle, niteliğin önemli olduğu açık olmakla birlikte, niceliğin önemsiz olduğu düşünülmemelidir. Bu noktada, veri tabanı içeriğinin nitelik ve nicelik açısından ne kadarının önemli olduğuna, mahkeme tarafından somut olayın özelliklerinin değerlendirilmesi sonucunda karar verileceği ifade edilmektedir.⁵³¹.

4.1.4.3. Video Oyunlarının Veri Tabanı Kapsamında Analizi

Video oyunlarının temel özellikleri ve unsurları dikkate alındığında, veri tabanlarına benzerlik göstermekte olup, her ikisi de sistematik bir şekilde düzenlenmiş eser türlerini içermektedir. Diğer hukuk alanlarının aksine, Avrupa Topluluğu, veritabanını sistematik veya metodik olarak düzenlenen ve elektronik ya da bireysel şekilde erişilebilen bağımsız materyallerin, verilen veya çalışmaların toplanması olarak ifade etmekte olup, belirtilen özellikleri içermeleri halinde, veri tabanlarının eser sahiplerine *sui generis* koruma hakkı sunmaktadır. Bu tanım, her ikisinin de sistematik veya metodik bir şekilde düzenlenmiş dijital yaratımlar şeklinde olması ve bunlara programlarla erişilmesi nedeniyle, video oyunlarının AT kapsamında veri tabanı olarak sınıflandırılıp sınıflandırılmayacağı sorusunu kesinlikle gündeme getirmektedir. Bununla birlikte, veri tabanı için sistematik veya metodik düzenleme zorunlu olup, video oyunları açısından herhangi bir zorunluluk yoktur.

96/9 sayılı Yönerge, AT içerisinde üye ülkelerin söz konusu düzenlemelerinin birbiriyle uyumlu hale getirilmesini sağlamış ve etkili bir *sui generis* koruma hakkı sağlamaktadır. Video oyunlarının ilgili koruma kapsamında değerlendirilmesi, oyunlarının hukuki konumuna ilişkin yasal belirsizliklerin çözülmesi için yararlı olacağı açık olup, ayrıca eser sahipliği ve hakları ile koruma kapsamındaki istisnalar ve sınırlamalarla ilgili hükümler, video oyunlarının AT sınırları içinde aynı şekilde ele alınmasını sağlayacaktır. Ancak, video oyunları, farklı eser türlerini içerse de, iki temel nedenden dolayı Yönerge kapsamında korunmasının mümkün olduğu ifade edilmektedir.

Öncelikle veritabanları içeriğini oluşturan farklı eser türleri ile yaratımların veri tabanından ayrı olarak değerlendirilmesi durumunda, her eser türünün bağımsız olarak eser niteliği taşımaya devam ettiği ve koruma kapsamında olacağı ortadadır.

⁵³¹ Ateş (2006), s.78.

Ancak, bu durum video oyunları açısından değerlendirildiğinde, oyunların içeriğindeki eser türlerinden bağımsız düşünülmemeyeceği ve bu nedenle video oyunlarının Yönerge m.1'de ifade edildiği üzere, eser kategorisinde değerlendirilemeyeceği, oyunları, bünyesindeki eser ve yaratımlar ile bir bütün olarak kabul edilmesi gerektiği ve içeriğindeki eserlerin ayrı değerlendirilmesinin mümkün olmadığı belirtilmektedir.⁵³² Doktrinde, bu duruma örnek olarak, video oyunları kapsamında değerlendirilen bilgisayar oyunları, bilgisayar programları ve filmler verilmiş olup, söz konusu yaratımların içeriğindeki unsurların tek başına bir anlam ifade etmediği ve bu kapsamda, ticari ve fikri işlevini sadece entegre olduğu yaratımla birlikte yerine getirebileceği ifade edilmektedir.⁵³³

Diğer bir husus, veri tabanlarını oluşturan eserlerin her birine ayrı olarak ulaşılabildiği halde, video oyunlarında bu durum mümkün değildir. Bu tür yaratımlara yalnızca, geliştiricinin video oyununu oynamaya yönelik tasarlamış olduğu bilgisayar programı aracılığıyla ve belirli şartlar dâhilinde erişilebilmektedir.⁵³⁴ Bu nedenle, video oyunları, oyuncularının münferit bölümlerine elektronik veya başka yollarla bireysel olarak erişmelerini mümkün kılacak şekilde tasarlanmamış ve bir bütün olarak kullanılmaları amaçlandığından, böyle bir niyetle de oluşturulmamıştır. Ayrıca belirtmek gerekir ki, bilgisayar programlarının korunması, Yönerge tarafından sağlanan koruma kapsamı dışındadır. Bu nedenle, mevcut Yönerge kapsamında video oyunlarının eser korumasından faydalanamayacağı ortadadır.

4.1.5. Video Oyunlarının Görsel İşitsel Eser Kapsamında Değerlendirilmesi

4.1.5.1. Türk Hukuku Kapsamında Değerlendirilmesi

Teknolojinin hızlı gelişiminin bir sonucu olarak özellikle dijital formattaki eserlerin, geleneksel eser türleri kapsamında korunması zorlaşmıştır. Diğer bir deyişle, teknoloji ile yoğun bağlantısı olan konular ile ilgili yapılan düzenlemelerde, hukuk kurallarının yetersiz kaldığı görülmektedir. Bu sebeple, ulusal hukuk ve uluslararası sözleşmelerde belirtilen ve benzer tekniklerle üretilen yaratımların, belirli şartların varlığının tespiti durumunda, özdeş şekilde korunması tercih

⁵³² Stein, J.S. (2015) *The Legal Nature of Video Games – Adapting Copyright Law to Multimedia*, Press Start, Vol.2, N.2, s.49.

⁵³³ Stamatoudi ve Torremans (2000), s.24.

⁵³⁴ Ibid.

edilmektedir⁵³⁵. Ancak, söz konusu tercih de, kesin bir çözüm olarak görülmemektedir ve ortaya çıkan farklı yaratımların hukuki durumu konusunda farklı tartışmalar doğmaktadır⁵³⁶.

Özellikle görselliğin ön planda olduğu video oyunlarının, bir üst kavram olarak belirtilen görsel işitsel eser kapsamında değerlendirip değerlendirilmeyeceği önem kazanmaktadır. Bu şekilde kapsayıcı bir eser türü olarak belirtilen görsel işitsel eser kavramı, ABD ve Avrupa hukukunda yer almakla birlikte, Türk hukukunda da tartışma konusu olmaktadır.

Fikir ve Sanat Eserleri Kanununa bakıldığında, görsel işitsel eserler ile ilgili herhangi bir düzenleme bulunmamaktadır. FSEK'te söz konusu kavram, m. 1/B b. f'de fonogramın tanımında, "*Sinema eseri gibi görsel işitsel eserler içindeki ses tespitleri hariç olmak üzere, bir icrada yer alan seslerin veya diğer seslerin veya ses temsillerinin tespit edildiği ses taşıyıcı fiziki ortam*" denilmek suretiyle ifade edilmiş, ancak tanımı yapılmamıştır.

Doktrinde, *Tosun*, sinema eserine benzer yaratımların sadece televizyon için yapılan yaratımlarla kısıtlı olmadığını, bilgisayar oyunları ve hareketli görüntüler içeren internet web siteleri gibi farklı yaratımların da, sinema eseri kapsamında değerlendirilebileceğini ifade etmektedir⁵³⁷. Bu kapsamda, bilgisayar oyunlarını da kapsayan video oyunlarının da, doktrinde yaygın olarak kabul edilen yaklaşımların olduğu değerlendirildiğinde, sinema eseri olarak kabul edilmesi durumunda, bir üst kavram olarak ifade edilen görsel işitsel eser kapsamında da değerlendirilebilecektir. Ancak, yabancı hukukta belirtildiğinin aksine, Türk hukuku, sinema eseri ve benzer kriterlere sahip olan farklı yaratımları kapsayan bir eser kategorisini içermemektedir⁵³⁸. FSEK'te, görsel işitsel eserlerle ilgili bir düzenleme ve tanıma yer verilmemiştir. Bu konuda sinema eserleri tanımının dar olduğu gerekçesiyle, 4630 sayılı Kanun ile değişiklik yapılmış ve bahse konu yaratımların korunmasındaki kapsamın genişletildiği şeklinde ifade edilmek istendiği düşünülmektedir⁵³⁹.

⁵³⁵ Tosun (2013), s.130.

⁵³⁶ Ibid.

⁵³⁷ Tosun (2013), s.136.

⁵³⁸ Tosun (2013), s.137.

⁵³⁹ Raporda yer alan gerekçedeki ifade şu şekildedir: "*Bu bağlamda, sinematografik teknikle yapılmış, bedî, teknik, öğretici ve ilmi mahiyetteki tüm görsel işitsel nitelikteki yapımları kapsayacak biçimde, eserin, tespit edildiği materyale bakılmaksızın mevcut ve ileride geliştirilebilecek teknik cihazlarla gösterilebilme unsuru da göz önüne alınarak... madde metni tümüyle değiştirilmiştir.*" Bkz. Milli

Ateş, 4630 sayılı Kanunun gerekçesiyle, sonucu arasında, fark olduğunu açıkça ifade etmektedir:

“...Kanunun 5'inci maddesinin değişiklik gerekçesinde, bu değişikliğin teknolojik gelişmelerin ışığında yapıldığı ifade edilmektedir. Ne var ki, kanun koyucu bunu yaparken eski metne sadık kalarak yeni bir düzenleme getirme saikiyle hareket ettiği için, en azından kullandığı terminoloji bakımından, çağdaş düzenlemelere uygun bir hüküm ortaya koyamamıştır.”⁵⁴⁰

Hukukumuzda, henüz görsel işitsel eserler ile ilgili herhangi bir düzenleme olmasa da, ilerde söz konusu eserlerle ilgili bir düzenlemenin yapılacağı açıktır. Bu konuda yapılacak bir düzenlemeyle birlikte, video oyunları gibi benzer yaratımların, sinema eseri kapsamında korunacağı düşünüldüğünde, bir üst kavram olarak değerlendirilen görsel işitsel eser kavramı kapsamında değerlendirileceği kaçınılmazdır. Yargı kararları doğrultusunda, somut olayın özellikleri incelendiğinde, video oyunları sinema eseri unsurlarını taşıyorsa, sinema eseri kategorisinde değerlendirilmektedir ve doktrinde de aynı doğrultuda görüşlerle desteklenmektedir. FSEK'te, görsel işitsel eser kavramı ile ilgili yapılacak bir düzenleme neticesinde, video oyunlarının da bu kapsamda değerlendirilmesi ile ilgili herhangi bir sorun olmayacaktır.

4.1.5.2. Yabancı Hukuk Kapsamında Değerlendirilmesi

Avrupa Topluluğu'nda, video oyunlarının temel bilgisayar programına ek olarak, yaratıcı değer içeren grafik ve ses öğeleri içerdiği kabul edilmiştir. Diğer bir ifadeyle, video oyunlarında görsel işitsel unsurların varlığı, AT tarafından kabul edilmektedir.

Bununla birlikte, AT'de görsel işitsel veya sinematografik eserler için herhangi bir yönerge ve tanım bulunmamaktadır. Ancak, 2006/115 sayılı Yönerge'nin⁵⁴¹ 2/c maddesi, *“Film kavramı bir sinematografik veya görsel işitsel eseri ya da sesli ve sessiz görüntülerin hareketli sekansını ifade eder”* diyerek filmleri, görsel işitsel eser kapsamında değerlendirmektedir. Bununla birlikte,

Eğitim, Kültür, Gençlik ve Spor Komisyonu Raporu (2000) Fikir ve Sanat Eserleri Kanununun Bazı Maddelerinin Değiştirilmesine İlişkin Kanun Tasarısı [Çevrimiçi]. Karar No.15, Esas No.1/538. (Erişim tarihi: 22 Aralık 2020).

⁵⁴⁰ Ateş (2007), s.263.

⁵⁴¹ Fikri Mülkiyet Alanında Bazı Eser Sahibi Hakları ve Bağlantılı Haklarla İlgili Ödünç ve Kiralama Haklarına İlişkin 2006/115 sayılı, 12 Aralık 2006 tarihli AT Yönergesi

2006/116 sayılı Yönerge'nin⁵⁴² 2. maddesi, AT içerisindeki görsel işitsel eserlere bir başka atıf olarak, sinematografik ve görsel işitsel eserler için eser sahipliği ve koruma kapsamına ilişkin hükümleri de içermektedir. Bu nedenle, görsel işitsel eserler kavramı, AT'de, sinema eserleri aracılığıyla kendini göstermekte olup, görsel işitsel eserlerin birçoğu ulusal hukuk düzenlerinde ifade edildiği üzere sinematografik, görsel işitsel veya hareketli görüntüler kapsamında video oyunlarında ön planda olan görsel unsurları içerebilmektedir⁵⁴³. Alman hukukunda video oyunlarının içerdiği görsel işitsel unsurlar, ilgili Kanun m. 2/2'ye göre, şahsi fikri yaratımlar oldukları sürece, sinema eseri olarak kabul edileceği ifade edilmektedir⁵⁴⁴.

Video oyunlarının içeriğindeki görsel işitsel unsurların sinema eserleri kapsamında korunması, AT üyesi ülkelerin mahkeme kararlarında, video oyunlarının interaktiflik unsurunun doğası gereği oyuncuların oyuna aktif olarak katılması nedeniyle, görsel işitsel öğelerin değerlendirilmesinde hatalı kararlar almalarına sebebiyet verdiği görülmektedir. Geleneksel olarak, filmler izleyicilerin pasif katılımını gerektirir. Video oyunları ise oyuncuların aktif olarak katılımını gerektirmesi sebebiyle, özellikle bu noktada diğer eser ve yaratımlardan farklılık arz etmektedir⁵⁴⁵.

Fransız hukukunda, görsel işitsel eser kavramına, CPI'da yer verilmektedir. Özellikle ilgili kanunun L.112-2 maddesinin 1. fıkrasının 6. bendinde yer alan ifade de, öncelikle görsel işitsel eser kavramına yer verilmiş olup, ardından sinematografik eserler ve görüntülerin hareketli dizisini içeren, sesli veya sessiz eserlerin de görsel işitsel eser kapsamında değerlendirileceği belirtilmiştir. Doktrinde, söz konusu düzenleme ile geniş bir koruma kapsamının sağlanmak istendiği ve bir üst kavram olarak ifade edilen görsel işitsel eser kavramı ile birlikte benzer unsurları içeren eser türleri arasındaki farkın ortadan kalkacağı ifade edilmektedir⁵⁴⁶. İlgili kanun maddesinin, geniş bir alanı kapsayacak şekilde düzenlendiği açıktır. Bu doğrultuda değerlendirildiğinde, video oyunlarının

⁵⁴² Eser Sahibi Haklarının ve Bazı Bağlantılı Hakların Koruma Sürelerinin Uyumlaştırılmasına İlişkin 2006/116 sayılı, 12 Aralık 2006 tarihli AT Yönergesi.

⁵⁴³ Grosheide, W. (2014) *Intellectual Property Protection for Video Games: A View from the European Union*, Journal of International Commercial Law and Technology, Vol.9, N.1, s.10.

⁵⁴⁴ Ramos et al. (2013), s.41.

⁵⁴⁵ Gürünlü (2020), s.81.

⁵⁴⁶ Abseshie, G., Colin, C., Delaboudiniere, V. ve Debatista C., *La Qualite d'Auteur dans les Euvres Audisives*. [Tosun (2013), s.132, dipnot 15 atfen].

içeriğindeki görsel unsurlar ve hareketli görüntü dizisi nedeniyle, görsel işitsel eser kapsamında değerlendirilebilecektir.

İngiltere'deki, *Nova Productions* davasında mahkeme, söz konusu video oyununun görsel işitsel unsurlarını, bilgisayar programı tarafından yaratılan ve üretilen eserler olarak değerlendirmiştir. Bu nedenle mahkeme, davacının video oyunundaki görsel unsurların, bilgisayar programı olarak korunması gerektiğine karar vermiş ve video oyunlarının görsel işitsel unsurlarının ayrı olarak korunmasını reddetmiştir. Dolayısıyla, İngiltere'de video oyunlarının bilgisayar programları kapsamında korunduğu değerlendirildiği görülmektedir. Ancak söz konusu dava detaylı incelendiğinde mahkemenin bazı noktaları yoruma açık bıraktığı da dikkat çekmektedir⁵⁴⁷.

Almanya'da, video oyunlarının sinema eseri kapsamında değerlendirilmesi, oyunlarının interaktiflik özelliği nedeniyle mahkemelerin önceki kararlarıyla reddedilmiştir. *Donkey Kong Junior* davasında, Frankfurt'taki Alman Temyiz Mahkemesi, video oyunlarının farklı görüntü dizileri üretmeleri sebebiyle film olmadığına karar vermiştir⁵⁴⁸. Mahkeme bu kararda, söz konusu video oyununda bulunmayan filmlerin yeknesak ve değişmeyen doğasının altını çizmiştir⁵⁴⁹. Ayrıca, görüntülenen görseller sadece "*temeldeki programın çevirisi*" ve "*oyuncunun tepki ve becerisinin bir değerlendirmesi*"⁵⁵⁰ olarak kabul edilmiştir. Yine *Pengo*⁵⁵¹ davasında mahkeme, video oyununun görsel işitsel eser olarak değerlendirilmesinin mümkün olduğunu belirtmesine rağmen, ekranda görünen görüntüleri oluşturulmasının, çalıştırılmasının ve düzenlenmesinin bilgisayar programı tarafından yapıldığını değerlendirdiği için söz konusu video oyununun, görsel işitsel eser kapsamında korunması için yeterli orijinalliğe sahip olmadığına karar

⁵⁴⁷ Nova Productions Ltd. v. Mazooma Games Ltd. [2007] EWCA Civ 219, [2007] Bus. LR 1032. Erişim adresi: <https://www.casemine.com/judgment/uk/5a8ff71260d03e7f57ea71d6>. (Erişim tarihi: 4 Ocak 2021).

⁵⁴⁸ Grzegorzcyk, T. (2017) *Qualification of Computer Games in Copyright Law*, Scientific Journal WSFiP, N.1, s.137. OLG Frankfurt am Mein, GRUR 1983, C.H. Beck, Munich 1983, pp.757-758 on Donkey Kong Junior I and OLG Frankfurt am Mein, GRUR Int 1991, C.H. Beck, Munich 1991, pp. 171-172, on Parodius. Erişim adresi: https://www.wsfi.edu.pl/docs/biezacynumer/ZN1_2017/ZN_WSFiP_1_2017_9_Grzegorzcyk_Tomasz.pdf. (Erişim tarihi: 4 Ocak 2021).

⁵⁴⁹ Dmytrenko (2018), s.38.

⁵⁵⁰ OLG Frankfurt am Mein, GRUR 1983, C.H. Beck, Munich 1983, pp.753 on Donkey Kong Junior I

⁵⁵¹ Loewenheim, U. (1990) *Legal Protection for Computer programs in West Germany*, High Technology Law Journal, Vol.4, ss.196-206. Judgment of June 13, 1983, OLG Frankfurt, 85 GRUR 753. Erişim adresi: https://btlj.org/data/articles2015/vol4/4_2/4-berkeley-tech-1-j-0187-0216.pdf. (Erişim tarihi: 4 Ocak 2021).

vermiştir⁵⁵². Bu nedenle, Frankfurt mahkemesinin bilgisayar programlarını ve görsel işitsel unsurları değerlendirerek söz konusu yaratımlar için en uygun korumayı sağlamakta zorlandığı açıktır.

Ancak bu yaklaşımın Almanya'da, mahkemelerin ilgili uyuşmazlıklar doğrultusundaki kararları ile değiştiği görülmektedir. Bavyera Yüksek Mahkemesi, video oyunlarındaki görüntü dizilerini, önceden tanımlanmış ve sabitlenmiş olarak değerlendirmiştir⁵⁵³. Diğer bir deyişle, mahkeme, söz konusu video oyunu ile etkileşimde bulunan bir oyuncunun eylemlerine göre gösterilecek görüntülerin bağımlılığını görmezden gelmiştir. Mahkeme, *Puckman*⁵⁵⁴ kararında, oyuncuların video oyunu ile etkileşime girmesine izin veren interaktiflik unsurunun, geliştirici tarafından belirlenen şekilde sınırlandırıldığını ve bu nedenle, görsel işitsel eserler kapsamında değerlendirilen video oyunlarının doğasını etkilemediğine de karar vermiştir⁵⁵⁵. Yine, *Amiga Club*⁵⁵⁶ davasında mahkeme, Frankfurt mahkemesinin benimsediği yaklaşımı reddetmiş ve oyuncunun program döngüleri aracılığıyla etkileşimini "*filmlerin ayrı bölümlerinin oynatılmasıyla karşılaştırılabilir*"⁵⁵⁷ şeklinde değerlendirmiştir. Bu, temel olarak, bir oyuncunun oyuna aktif olarak katılımı nedeniyle meydana gelen etkileşimin, izleyicilerin takdirine bağlı olarak bir filmin belirli bir bölümünü göstermesi veya izlenmesi için hızlı ileri sarılmasından farklı olmadığı anlamına gelmektedir. Bu kapsamda Alman hukukunda, bilgisayar programı tarafından oluşturulan görüntülerin, video oyunlarını film veya görsel işitsel eser olarak nitelendirilmesi için yetersiz olduğu belirtilmiştir⁵⁵⁸. Alman ve İngiliz hukuku tarafından benimsenen söz konusu yaklaşım ile birlikte, İngiliz hukukunda, görsel unsurların bilgisayar programları tarafından meydana getirildiği kabul edilmekte olup, bilgisayar programları kapsamında koruma eğilimi göstermektedir. Alman hukukunda görsel unsurların sinema eserleri kapsamında korunduğu görülmektedir.

Alman hukukunda, ekranda görüntülenen görsel unsurların, UrhG

⁵⁵² Stamatoudi, I. (2001-1) *Are Sophisticated Multimedia Works Comparable to Video Games?*, Copyright Society of the USA, Vol.48, N.3, ss.478-479.

⁵⁵³ Stamatoudi, I. (2001-2) *Copyright and Multimedia Products: A Comparative Analysis*. 1'inci Baskı. Cambridge: Cambridge University Press, s.177.

⁵⁵⁴ Ibid.

⁵⁵⁵ Ibid.

⁵⁵⁶ Ibid.

⁵⁵⁷ Göttlich, P. (2007) *Online Games from the Standpoint of Media and Copyright Law*, Iris Plus, s.4. Erişim adresi: <https://rm.coe.int/16807833e2>. (Erişim tarihi: 4 Ocak 2021).

⁵⁵⁸ Stamatoudi, I. (2001-2), s.177.

kapsamında sinema eseri olarak korunabileceği ve buna ek olarak UrhG m. 2-1/5 hükmüne⁵⁵⁹ göre video oyunlarındaki tek görüntü karelerinin, bir fotoğrafik eser olarak nitelendirilip korunmasının mümkün olduğu ifade edilebilir. Ayrıca Alman hukukunda, özellikle yargı kararları doğrultusunda, video oyunlarının görsel unsurlarını, görsel işitsel eser kapsamında değerlendirilmesi yaklaşımının benimsenmesi ile birlikte, hareketli görüntüler ve tek görüntü kareleri gibi video oyunlarının multimedya unsurlarının korunması için somut olayın özelliklerini dikkate almak suretiyle bir koruma sağlandığı görülmektedir. Bununla birlikte, bir eser yeterli düzeyde özgünlüğe ulaşmazsa, bunları Alman hukukunda ilgili Kanun kapsamında, "*hareketli görüntüler*" olarak korumak da mümkündür⁵⁶⁰. Bu nedenle, video oyunları içeriğindeki görsel işitsel unsurların, Alman mahkemeleri tarafından kabul edilen tartışmalı kararlardan sonra, günümüzde geniş bir kapsamda korunabileceği ifade edilebilir.

Nitekim Avrupa Adalet Divanı'nın "*Nintendo-Pc Box*" davasında verdiği kararla, AT'de görsel işitsel unsurların koruma kapsamında olabileceği eleştirilmiş olsa da açıkça teyit edilmektedir. Video oyunları, programlama dillerinde şifrelenmiş olmalarına rağmen, sadece bilgisayar programı ile sınırlı olmayan, grafik ve ses unsurlarını da içeren ortamlar olarak kabul edilmektedir⁵⁶¹. Dolayısıyla bu karar, video oyunlarında gösterilecek görüntülerin bilgisayar programları tarafından oluşturulmasına ilişkin farkı reddetmektedir. Ayrıca, mahkeme, bu tür grafik ve ses unsurlarının veya diğer bir deyişle görsel-işitsel unsurların, "*tüm eser ile birlikte*"⁵⁶² ifadesiyle, 2001/29 sayılı AT Yönerge⁵⁶³ hükümleri uyarınca korunacağını vurgulamaktadır⁵⁶⁴. Bu nedenle ABAD, 2001/29 sayılı AT Yönergesi'nin video oyunlarının içeriğinde bulunan bilgisayar programları için uygulanacak yönerge

⁵⁵⁹ Maddenin orijinal metni şu şekildedir, "*Lichtbildwerke einschließlich der Werke, die ähnlich wie Lichtbildwerke geschaffen werden.*"

⁵⁶⁰ Bundesamt für Justiz (2018) Gesetz über Urheberrecht und verwandte Schutzrechte (Urheberrechtsgesetz) [Çevrimiçi], s.92. Erişim adresi: https://www.gesetze-im-internet.de/urhg/_2.html. (Erişim tarihi: 4 Ocak 2021).

⁵⁶¹ Case C-355/1, Nintendo Co. Ltd. and others v PC Box Srl, 9Net Srl [2014] ECLI:EU:C:2014:25, paras.21, 22. Erişim adresi: <http://curia.europa.eu/juris/document/document.jsf?docid=146686&doclang=en>. (Erişim tarihi: 17 Ocak 2021).

⁵⁶² "*together with entire work*" şeklinde ifade edilmektedir.

⁵⁶³ Bilgi Toplumunda Eser Sahibi Haklarının ve Bağlantılı Hakların Bazı Hususlarının Uyumlaştırılmasına İlişkin 2001/29 sayılı, 22 Mayıs 2001 tarihli AT Yönergesi

⁵⁶⁴ Case C-355/12 Nintendo Co Ltd and others v PC Box Srl, 9Net Srl [2014] ECLI:EU:C:2014:25, paras.23. Erişim adresi: <http://curia.europa.eu/juris/document/document.jsf?docid=146686&doclang=en>. (Erişim tarihi: 17 Ocak 2021).

olarak belirtmekte olup, video oyunlarındaki görsel işitsel unsurların "*orijinal olma*" koşulunu yerine getirmesi durumunda ilgili yönerge kapsamında korunabileceğini ifade etmektedir. Bu karar, 2009/24 sayılı AT Yönergesi'nin bilgisayar programları için atıfta bulunduğu sınırlamalara ve istisnalara ilişkin sorunları da beraberine getirmiştir.

Video oyunlarının görsel işitsel eser olarak değerlendirilmesi, eser sahibinin haklarıyla ilgili bazı sorunları da beraberinde getirmektedir. 2006/115 sayılı AT Yönergesi, m.2/2'de, bir sinematografik ya da görsel işitsel eserin esas yönetmeninin eserin sahibi veya ortak eser sahiplerinden birisi olarak kabul edileceği ve üye devletlerin ortak eser sahibi olarak diğer kişileri de öngörebileceği ifade edilmektedir⁵⁶⁵. Bununla birlikte, 2006/116 sayılı AT Yönergesi de, eser sahibi ile ilgili benzer bir tanım yapmış olup, ortak eser sahipliğinin belirlenmesinin AT üyesi devletlerin takdirine bağlı olduğunu da ayrıca belirtmektedir. Bu nedenle, AT içerisinde, görsel işitsel eserlerin ortak eser sahipliğinin belirlenmesi konusunda bir uyum olmadığı ortadadır. Bu durum, video oyunları açısından değerlendirildiğinde, daha da sorunlu olup, özellikle hak sahiplerinin sayısının fazla olması ile birlikte, sinematografik veya görsel işitsel eserlerin geleneksel eser sahipliği yapısına her zaman uymamaktadır⁵⁶⁶. Ortak eser sahiplerinin hukuki statüsü, Alman hukuku açısından değerlendirildiğinde, esere yaratıcı bir şekilde katkıları bulunan kişilerin, eğer katkıları tamamlanan eserden ayrılması mümkün değilse, ilgili kişiler, ortak eser sahibi olarak kabul edilmekte ve söz konusu eser üzerindeki haklarından ayrı olarak yararlanamamaktadır⁵⁶⁷. Video oyunları çerçevesinde değerlendirildiğinde, bu durum, oyun tasarımcısının eser sahibi olarak kabul edilebileceği ve animasyon sanatçılarının aynı zamanda, bir video oyununun ortak eser sahipleri olarak düşünülebileceği ve söz konusu eserden yararlanılması için birlikte veya karşılıklı olarak sözleşmeye dayalı onay alınması gerektiği anlamına gelmektedir⁵⁶⁸. Açıkça görüldüğü üzere, video oyunlarının, AT içerisinde, görsel işitsel eser olarak değerlendirilmesi, özellikle diğer üye devletlerin de video oyununun ortak eser

⁵⁶⁵ Maddenin orijinal metni, "*The principal director of a cinematographic or audiovisual work shall be considered as its author or one of its authors. Member States may provide for others to be considered as its co-authors.*" şeklindedir.

⁵⁶⁶ Ramos et al. (2013), s.42.

⁵⁶⁷ Bundesamt für Justiz (2018) *Gesetz über Urheberrecht und verwandte Schutzrechte (Urheberrechtsgesetz)* [Çevrimiçi], s.8. Erişim adresi: https://www.gesetze-im-internet.de/urhg/_2.html. (Erişim tarihi: 4 Ocak 2021).

⁵⁶⁸ Ibid.

sahipleri için kendi eser sahipliği yapılarını oluşturma hakkına sahip olduğu düşünüldüğünde, gerçekten de eser sahipliğini belirlenmesinde belirsizliğe neden olmaktadır. Ayrıca, söz konusu durumun manevi haklar yönü de bulunmaktadır.

Video oyunlarının görsel işitsel eser kapsamında korunması, ekonomik anlamda da, oyunlar açısından daha geniş bir koruma sağladığından, AT'de uygulanması mümkün olup, fazlasıyla tercih edilmektedir. Bununla birlikte, video oyunlarının, yalnızca görsel işitsel eserler için sağlanan koruma kapsamında değerlendirilmesi oldukça sorunludur. Tartışıldığı üzere, AT'de çeşitli organlar tarafından benimsenen farklı yaklaşımlar hala mevcuttur. ABAD, 2006/116 sayılı Yönerge doğrultusunda, eserlerin korunması için, eseri bir bütün olarak değerlendiren yaklaşımı benimseme eğilimindedir. Ayrıca söz konusu yaklaşım, video oyunlarının bir bütün olarak korunması düşüncesini sağlayabileceği için, son derece mantıklı olarak değerlendirilebilir. Ancak gelişen teknoloji ile birlikte, video oyunlarının karışık yapısı, farklı eser ve yaratımlar içermesi gibi nedenlerle, oyunların içeriğinin eksik ve hatalı değerlendirildiği görülmektedir. Sonuç olarak, bu tür bir koruma yaklaşımı, olası hak ihlalleri için video oyunlarının daha önemli olarak değerlendirilen unsurlarının korunmasında, ihlale açık noktalar bulunmasına sebebiyet verecektir. Bazı üye devletler, bunun aksine, video oyunları ile ilgili ihlallerde somut olayın özelliklerini dikkate alarak, farklı bir yaklaşımı tercih etmekte olup, sinematografik eserler veya hareketli görüntü dizileri gibi mevcut düzenlemeler kapsamında, görsel işitsel unsurları ayrı olarak değerlendirmekte ve korunmasını sağlamaktadır⁵⁶⁹. AT içindeki görsel işitsel eserlerle ilgili düzenlemelerin, birbiriyle uyumlu olmaması nedeniyle, bazı yasal belirsizliklerin mevcut olduğu açıktır. Öte yandan, İngiltere gibi bazı ülkeler, video oyunlarının içeriğindeki görsel işitsel unsurların, bir bilgisayar programı tarafından oluşturulmuş görüntü dizisinden oluşması sebebiyle, söz konusu yaklaşım yerine, oyunları bilgisayar programı kapsamında değerlendirmek suretiyle korunmasını tercih etmektedir⁵⁷⁰.

Video oyunları, dijital bir formatta sunulan ve farklı ifade biçimlerinden oluşan komutlar ve menü biçimindeki metinlerle birlikte görüntü ve ses unsurları,

⁵⁶⁹ Gürünlü (2020), s.86.

⁵⁷⁰ Ibid.

video oyunlarında en sık kullanılan birleşik ifadelerdir⁵⁷¹. Tüm bu unsurlar, görsel işitsel eser için tartışılan gereksinimleri karşıladıkları sürece, görsel-işitsel bir ifade olan video oyunlarının görsel unsurunu oluşturur⁵⁷². Video oyunları, Amerikan hukuk sisteminde, 1976 tarihli CA'dan önce mevcut olmalarına rağmen, ilgili kanunda oyunlarla ilgili bir düzenleme bulunmamaktadır. Bu nedenle, video oyun endüstrisinde faaliyet gösteren üreticiler, video oyunlarında öne çıkan görsel işitsel unsurların varlığı nedeniyle, CA m.102/6 kapsamında görsel işitsel yaratımların korunmasının gerekliliğini ifade etmektedir⁵⁷³.

CA m.101/3'de görsel işitsel eser, projektör, slayt makinesi veya -eğer varsa- ses eşlikli elektronik ekipman gibi makine ya da aygıtların kullanılması yoluyla gösterilme amacı taşıyan; ayrıca, hangi materyalden olduklarına bakmaksızın, film veya kaset gibi, nesnelerin içinde somutlaşan, birbiriyle ilişkili -birbirini izleyen-görüntü serilerinden oluşan eserler şeklinde ifade edilmektedir⁵⁷⁴. Bu tanım, beraberinde bir kaç sorun getirmiş olup, mahkemelerin video oyunlarını görsel işitsel eser kapsamında değerlendirilmesi, söz konusu maddenin dikkatli yorumlanmasını gerektirmektedir.

Ortaya çıkan ilk sorun, bir bilgisayar programı tarafından sunulan video oyunlarının görsel işitsel unsurlarının ilgili kanun kapsamında korunmasıdır. Bununla birlikte, ekranın mekanik araçlar ve elektronik materyal aracılığıyla iletimi, tanımda özel olarak belirtilmiştir⁵⁷⁵. Nitekim *Stern* davasında bölge mahkemesi bu durumu, "*bir görsel işitsel gösterim, temeldeki bilgisayar programı kapsamında korunmasa bile, eser koruması için uygun bir konudur. Program ve gösterim, biçim ve işlev bakımından oldukça ayrıdır*"⁵⁷⁶ diyerek teyit etmiştir. Diğer bir deyişle, mahkeme, temeldeki bilgisayar programının ilgili kanun kapsamında korunmasını

⁵⁷¹ Stamatoudi (2001-1), s.471.

⁵⁷² Ibid.

⁵⁷³ Stern Electronics Inc. v. Kaufman, (1982) 669 F.2d 852, 855, 2d Cir. Erişim adresi: <https://casetext.com/case/stern-electronics-inc-v-kaufman> 2d Cir. (Erişim tarihi: 17 Ocak 2021).

⁵⁷⁴ CA m.101/3'ün orijinal metni şu şekildedir: "*Audiovisual works*" are works that consist of a series of related images which are intrinsically intended to be shown by the use of machines or devices such as projectors, viewers, or electronic equipment, together with accompanying sounds, if any, regardless of the nature of the material objects, such as films or tapes, in which the works are embodied."

⁵⁷⁵ Patry, W. (1983) *Electronic Audiovisual Games: Navigating the Maze of Copyright*, 31 J. Copyright Soc'y USA, s.21.

⁵⁷⁶ Stern Electronics, Inc.. v. Kaufman, 523 F. Supp. 635 (E.D.N.Y. 1981). Erişim adresi: <https://law.justia.com/cases/federal/district-courts/FSupp/523/635/2298329/>. (Erişim tarihi: 17 Ocak 2021).

göz önünde bulundurmadan, video oyunlarında bulunan görsel işitsel unsurların bağımsız olarak korumasını onaylamış ve sonuç olarak mahkeme, video oyun üreticilerini, oyunlarını yalnızca görsel işitsel eser olarak tescil ettirmelerini sağlamıştır.

İkinci sorun, video oyunlarında mevcut olan görsel işitsel unsurların sabitlemesi gerekliliğidir. Filmler gibi diğer görsel işitsel yaratımların aksine, video oyunları interaktiflik özelliği olan yaratımlardır ve oynanmaları amacıyla yapılmış olup, oyuncuların aktif katılımını gerektirirler. Modern video oyunları, gerçekçi ve karmaşık grafikler içerir ve bazı durumlarda bir anlatıyı göstermek için oyuncunun etkileşimi ile birleştirilmiş gerçek bir film sunarlar. Etkileşim ve oyuncu girdilerini işlemeye yönelik çeşitli olasılıkların bir sonucu olarak, video oyunlarının içeriğindeki görsel unsurların somut bir ortamda sabitlenmediği iddia edilebilir. Özellikle "*World of Warcraft*" gibi çok oyunculu çevrim içi oyunlarda, oyunculara gösterilecek, olası görsellerin sayısı neredeyse sınırsızdır. Çünkü her oyuncu bu tür oyunları tecrübe etmeyi tercih ettiği şekilde deneyimler. Bu nedenle, sabitleme gerekliliği konusunda tartışmalar devam etmektedir. Bununla birlikte söz konusu özellik, basit geometrik şekillerle sunulan ilk video oyunları ile ilgili ihlal davalarında dahi, görsel işitsel eser kavramına aykırı olarak değerlendirilmiştir.

Atari Inc.-Amusement World Inc. davasında, "*Asteroids*" isimli oyunun, davalılar tarafından yüksek oranda benzerlik içeren "*Meteors*" isimli başka bir oyunu piyasaya sürdükleri gerekçesiyle açılan davada, mahkeme oyunların çok benzer olduğunu ifade etmiş olup, davacının "*Asteroids*" oyununun görsel unsurlarını koruma niyetini kabul etmiş ve oyunların görsel işitsel eser kapsamında korunabileceğini kabul etmiştir.⁵⁷⁷ Benzer şekilde, *Midway Manufacturing Co.-Dirkschneider* davasında, mahkeme yine, video oyununun görsel-işitsel öğelerinin somut bir ortamda sabitlendiğini açıkça belirtmektedir⁵⁷⁸.

Midway Mfg-Artic International davasında mahkeme, görsel işitsel eserin tanımı ve sabitleme gerekliliği hakkında daha iyi bir yorum yapmıştır⁵⁷⁹. Mahkeme,

⁵⁷⁷ Atari, Inc. v. Amusement World, Inc., 547 F. Supp. 226 (D. Md. 1981). Erişim adresi: <https://law.justia.com/cases/federal/district-courts/FSupp/547/222/1478917/>. (Erişim tarihi: 17 Ocak 2021).

⁵⁷⁸ Midway Mfg. Co. v. Dirkschneider et al., 543 F. Supp 466 (D. Neb. 1981). Erişim adresi: <https://law.justia.com/cases/federal/district-courts/FSupp/543/466/1460981/>. (Erişim tarihi: 17 Ocak 2021).

⁵⁷⁹ Dmytrenko (2018), s.36.

"birbiriyle bağlantılı görüntüler dizisi" ifadesine odaklanmış ve bu ifadeyi "bir tür birimde görüntülen ve oyun her etkinleştirildiğinde yeniden ortaya çıkan, tamamen sabit bir görüntü ve ses dizisi olmayan herhangi bir görüntü grubu"⁵⁸⁰ şeklinde açıklamıştır. Bu nedenle mahkeme, video oyunlarının içeriğindeki görsel işitsel unsurların, somut bir ortamda sabitlenmiş olarak kabul edilebileceğinin önünü açmış olup, video oyunlarının görsel işitsel eser kapsamında korunmasının uygun olacağını onaylamıştır.

Yine *Midway Mfg-Artic International* davasında, mahkeme, oyuncuların video oyunlarına katılımını yaratıcı olmayan bir çaba olarak değerlendirmiştir. Bununla birlikte, oyuncunun video oyunlarında sunulan görsel unsurlar üzerinde hiçbir kontrolü olmadığına ve video oyunlarında önceden sabitlenen görsel unsurlardan başka bir görüntü oluşturulamayacağını ifade etmiştir⁵⁸¹. Ayrıca mahkeme, oyuncuların oyun tarafından belirlenen ve sınırlı sayıda olan seçenekler doğrultusunda karar verebileceğini belirtmiştir. Ancak bu durum, 1980'lerde geliştirilen bir oyun için geçerliyken, günümüzde, oyuncuların oyun içerisindeki karakterleri kendi istekleri doğrultusunda özelleştirme seçenekleri mevcuttur. Bununla birlikte, neredeyse sonsuz sayıda sekans/dizi ve oyuncu özelleştirme seçeneklerine sahip modern video oyunları açısından değerlendirildiğinde, durumun böyle olmayacağı ortadadır. Örneğin, "*Minecraft*" isimli video oyunu, oyuncuların kendi dünyalarını yaratmalarına ve tasarlamak istedikleri bir dünyada hayatta kalmalarına olanak tanımaktadır ve bunun sonucunda, oyun içerisinde benzer görsel işitsel bir görüntü yaratmak neredeyse imkânsızdır⁵⁸². Bu kapsamda değerlendirildiğinde, *Midway* davasındaki mahkemenin, günümüzdeki söz konusu şartlar dikkate alındığında, mevcut kararının farklı olacağı açıktır.

Bununla birlikte, video oyunlarının görsel işitsel unsurları, orijinal oldukları ve somut bir ortamda sabitlendikleri takdirde, Amerikan hukukundaki mevcut

⁵⁸⁰ *Midway Mfg. Co. v. Artic Intern, Inc.*, 547 F. Supp. 999 (N.D. Ill. 1982). Orijinal İngilizce metin şu şekildedir: "any set of images displayed at some kind of unit and not an entirely fixed sequence of sights and sounds which reappear every time the game is activated."

Erişim adresi: <https://law.justia.com/cases/federal/district-courts/FSupp/547/999/1478912/>. (Erişim tarihi: 5 Ocak 2021).

⁵⁸¹ *Ibid.*

⁵⁸² Coogan, K. (2018) *Let's Play: A Walkthrough of Quarter-Century-Old Copyright Precedent as Applied to Modern Video Games*, *Fordham Intellectual Property, Media and Entertainment Law Journal*, Vol.28, N.2, s.402. Erişim adresi: <https://ir.lawnet.fordham.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1692&context=iplj>. (Erişim tarihi: 5 Ocak 2021).

düzenlemeler ile koruma kapsamında değerlendirilmektedir. Ancak, interaktiflik özelliğinin doğası gereği, oyuncunun aktif olarak oyuna katılması nedeniyle, değişkenlik gösteren görsel işitsel unsurların, CA m.102 gereğince koruma kapsamı dışında bırakılması dikkate alındığında, söz konusu koruma netlik kazanmamaktadır.

4.1.5.3. Video Oyunlarının Görsel İşitsel Eser Kapsamında Analizi

Günümüzde teknolojinin hızlı gelişimi ile birlikte, farklı format ve içeriğe sahip yaratımların ortaya çıktığı görülmektedir. Özellikle sinematografik ve görsel öğelerin bulunduğu yaratımların benzer unsurları içermesi nedeniyle etkin bir korumanın sağlanması için söz konusu düzenlemelerin geniş yorumlanması gerektiği açıktır. Yabancı hukukta, görsel işitsel eser kavramının bir üst kavram olarak değerlendirildiği ve yargı kararlarında da benzer yaratımlar için görsel işitsel eser kavramının ifade edildiği görülmektedir. Bu doğrultuda, kanun koyucu tarafından görsel işitsel eser ile ilgili yapılacak düzenleme ile video oyunlarının bu kapsamda korunacağı rahatlıkla ifade edilebilir.

Türk hukuku açısından değerlendirildiğinde, FSEK'te görsel işitsel eser kavramı ile ilgili bir tanım bulunmamaktadır. Ancak FSEK m.1/B'de fonogramın tanımında, "*sinema eseri gibi görsel işitsel eserler...*" denilmek suretiyle sinema eseri ile bağlantılı olduğu görülmektedir. Ancak Türk hukukunda "numerus clauses" ilkesinin katı yorumlanmasının bir sonucu olarak, görsel işitsel eserler ilgili bir düzenleme mevcut değildir. Ayrıca, gerekçesinde de açıklandığı üzere, sinema eserlerin tanımının dar olması nedeniyle yetersiz kalması ve bu kapsamda daha geniş bir şekilde yorumlanmasını sağlayacak şekilde bir tanımın yapılması ve teknolojik gelişmeler ile uluslararası mevzuata daha uygun bir düzenlemenin yapılması amacıyla, FSEK m.5'te, 4630 sayılı Kanun ile değişiklik yapılmış; ancak söz konusu değişiklik ile amaçlanan yapılamamıştır.

Bununla birlikte, 2006/115 sayılı ve 2006/116 sayılı Yönerge'nin de amacının, gelişen teknoloji ile geleneksel film ve sinematografik eser kavramının daha geniş yorumlanması olduğu görülmektedir. Ayrıca WIPO Görsel İşitsel Eserlerin Uluslararası Tesciline İlişkin Sözleşmesi'nin⁵⁸³ 2. maddesinde, görsel işitsel eser, sesli veya sessiz olarak görüntülenebilen ve sesle birlikte işitilebilir hale

⁵⁸³ Treaty on the International Registration of Audiovisual Works (Film Register Treaty).

getirilebilen sabitlenmiş bir dizi görüntüleri içeren eser olarak ifade edilmektedir⁵⁸⁴. İlgili madde kapsamında belirtilen unsurların, video oyunlarında da mevcut olduğu açık olup, Avrupa Topluluğu'nda video oyunlarını görsel işitsel eser kapsamında değerlendirildiği görülmektedir. Özellikle doktrinde de, bir üst kavram olarak kabul edilen görsel işitsel eser kavramının geniş olarak yorumlanmasının gerekliliği vurgulanırken; video oyunlarının söz konusu kapsamda değerlendirilebileceği açıktır.

Alman hukukunda, doktrin ve yargı kararları çerçevesinde incelendiğinde baskın görüşün, video oyunlarının görsel işitsel eser kapsamında değerlendirilmesi yönünde olduğu görülmektedir. Yine Fransız hukukunda, ilgili kanununun sinematografik eserler ve görüntülerin hareketli dizisini içeren, sesli veya sessiz eserlerin de görsel işitsel eser kapsamında değerlendirileceğini düzenlemektedir. Ayrıca, kanunda belirtilen unsurları içeren video oyunlarının, görsel işitsel eser niteliğinde kabul edileceği ortadır. Bununla birlikte, Fransız doktrininde, video oyunlarının içeriğindeki farklı formattaki unsurların mevcut olması ve oyunların tamamen dijital bir yaratım olması nedeniyle, görsel işitsel eser veya multimedya eser kapsamında korunacağı ifade edilmekte olup, mahkeme kararlarının da bu yönde olduğu görülmektedir.

Amerikan hukukunda, görsel işitsel eser kavramının, CA'da detaylı olarak yapıldığı görülmektedir. Ayrıca gösterilme materyalleri son derece geniş olarak ifade edilmiştir. Bununla birlikte Amerikan mahkemelerinin video oyunları konusunda verdiği kararlar incelendiğinde, oyunların görsel işitsel eser kapsamında değerlendirildiği dikkat çekmektedir. Mahkemelerin, özellikle, video oyunlarının interaktiflik unsuru ile sabitlenme hususu konusunda yaptığı yorumlar neticesinde verilen kararlar, video oyunlarının içeriğindeki görsel unsurlar ile hareket dizilerinin görsel işitsel eser olarak nitelendirilmesi yönünde olduğu açıkça görülmektedir. Bu kapsamda, video oyun endüstrisi açısından da değerlendirildiğinde, oynanma amacıyla yaratılan video oyunları için, görsellik unsurunun son derece önemli olduğu açık olup, interaktiflik unsuru dışında, her iki yaratımın da büyük benzerlikleri olduğu ve video oyunlarının görsel işitsel eser olarak nitelendirilebileceği ortadadır. Özellikle, yabancı hukuk doktrin ve mahkeme kararlarında, video oyunlarının görsel işitsel eser kapsamında korunması yaklaşımının benimsendiği görülmektedir.

⁵⁸⁴ Maddenin İngilizce metni şu şekildedir, "audiovisual work" means any work that consists of a series of fixed related images, with or without accompanying sound, susceptible of being made visible and, where accompanied by sound, susceptible of being made audible."

4.1.6. Video Oyunlarının İşlenme Eser Kapsamında Değerlendirilmesi

4.1.6.1. Türk Hukuku Kapsamında İşlenme Eser Kavramı

Fikir ve Sanat Eserleri Kanununu, asıl eserlerle birlikte eser türlerinden yararlanmak suretiyle ortaya çıkarılan, asıl ürüne bağlı kalınarak onu başka bir şekle, dile, türe sokan, tertipleyen, derleyen veya toplayan ve yayınlamaya uygun hale getirilen ürünleri de eser olarak kabul etmekte, bunları asıl esere bağlılıkları nedeniyle "işlenme" şeklinde ifade etmektedir⁵⁸⁵. Diğer bir deyişle, işlenme, mevcut olan bir fikir ve sanat ürününden faydalanmak suretiyle oluşturulan ve asıl eserden tamamen bağımsız olmayan; ayrıca işleyenin hususiyetini yansıtan fikir ve sanat ürünleridir⁵⁸⁶. İşlenme eseri ortaya çıkaran kişi, tamamen bağımsız bir eser meydana getirmeyi amaçlamaz; mevcut olan eseri yeni bir şekle dönüştürmek amacıyla fikri çabada bulunur⁵⁸⁷.

Hukuk düzeni, mevcut olan eserlerden faydalanılmasını yasaklamamıştır ve her alandaki gelişimin, mevcut olan eserlerden faydalanılarak, ona ilaveler yaparak, yeni ürünlerin oluşturulmasına bağlı olduğu görülmektedir⁵⁸⁸. Genel yararlanma ilkesi kapsamında, ortaya çıkan fikri ürünler, içerik veya şekil bakımından başkasının eserine benzer olsa da, eserin ortaya çıkarılmasında eser sahibinin yaratıcı faaliyetleri belirleyici bir rol oynamaktadır⁵⁸⁹.

İşlenmek suretiyle, kendisinden yeni bir işlenme eser ortaya çıkarılan fikri ürün, işlenmenin konusu olarak değerlendirilir. Yani işleme faaliyetine konu ürün, işlenme ürününün konusunu meydana getirmektedir. İşleme faaliyetine konu olacak eserin, sahibinin hususiyetini ihtiva eden fikir ve sanat ürünü olmalıdır ve bu noktada önemli olan husus, işlenecek eserin eserde bulunması gereken objektif ve subjektif özellikleri taşımasıdır⁵⁹⁰. Bir işlenme eser ortaya çıkarılabilmesi için, gerçekten de kural olarak, işlemeye konu olan ürünün, FSEK kapsamında değerlendirilen eser niteliğini taşıması gerekmektedir.⁵⁹¹

Burada belirtilmesi gereken ve doktrinde de üzerinde durulan diğer bir husus,

⁵⁸⁵ Tekinalp (2012), s.132.

⁵⁸⁶ Ateş (2003), s.72.

⁵⁸⁷ Öztrak (1971), s.31; Erel (2009), s.53.

⁵⁸⁸ Öztan, F. (1998) *Fikir ve Sanat Eserleri Hukukunda İşlenme Eserler*, Prof. Dr. Ali Bozer'e Armağan. 1'inci Baskı. Ankara: Banka ve Ticaret Hukuku Araştırma Enstitüsü Yayınları, s.221.

⁵⁸⁹ Ateş (2007), s.288.

⁵⁹⁰ Öztan (2008), ss.223-224.

⁵⁹¹ Ateş (2007), s.293.

"serbest kullanım"⁵⁹² ifadesidir. Bir eserden yararlanmak suretiyle ortaya çıkarılan eser ile başka bir eserden esinlenerek meydana getirilen eserleri birbirinden ayırmak gerekir. İşlenme eserde, esas esere bağılılık bulunmakla birlikte, eser ön plandadır; ancak diğer durumda, eserden esinlenme söz konusu olduğu için, bağımsız bir eser mevcuttur⁵⁹³. Bir eserden yararlanılarak alınan bireysel özellikler, yeni eserin hususiyeti karşısında kayboluyorsa, serbest kullanımdan bahsedilebilir⁵⁹⁴.

Tekinalp, serbest kullanımın, bir eserin diğer esere, düşünce yapısı şeklinde yansımak suretiyle, içerik ve şekil olarak geçmediği durumlarda mevcut olacağını ifade etmektedir⁵⁹⁵. Bu kapsamda, kanaatimizce, bir eserden esinlenmek suretiyle ortaya çıkan bağımsız bir eserin varlığından bahsetmek için, yeni eser sahibinin hususiyetinin varlığı özellikle önem arz etmektedir. FSEK m.6 f.1'in 3. bendi, "Musiki, güzel sanatlar, ilim ve edebiyat eserlerinin, film haline sokulması veya filme alınmaya ve radyo ve televizyon ile yayıma müsait bir şekilde sokulması" şeklindeki düzenlemede de ifade edildiği üzere, işlenmek suretiyle meydana getirilen eserin kategorisi farklı olabilmektedir ve bu doğrultuda, serbest kullanım ile ortaya çıkarılan yeni eser ile işlenme eser arasındaki ayrımın tespiti kolay olmamaktadır. Bu sebeple, iki kavram arasındaki farkın tespiti için, somut koşullara bakılmasının gerekliliği ortadadır.

Bununla birlikte günümüzde birçok ilim ve edebiyat eserinin video oyunu yapılmak suretiyle piyasa sürüldüğü görülmektedir⁵⁹⁶. *J.R.R. Tolkien* tarafından yazılan "*Yüzüklerin Efendisi*"⁵⁹⁷ kitabı, hem sinema eserine, hem de video oyununa dönüştürülmüştür ve bu eser örneklerden sadece biridir. Bu noktadaki tartışmalı husus, bu şekilde yaratılan video oyunlarının işlenme eser kapsamında

⁵⁹² "Serbest Yararlanma" olarak da ifade edilmektedir.

⁵⁹³ Tekinalp (2012), s.134.

⁵⁹⁴ Öztan (2008), s.232.

⁵⁹⁵ Tekinalp (2012), s.135.

⁵⁹⁶ The Witcher, Leh yazar Andrzej Sapkowski tarafından fantezi-drama tarzında yazılan kısa hikâye ve roman serisidir. Kitapları filme, televizyon dizisine ve video oyunlarına dönüştürülmüştür.

IMDb (2019) *The Witcher* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.imdb.com/title/tt5180504/>.

Harradence, M. (2018) *The Witcher series has sold over 33 million copies worldwide* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://web.archive.org/web/20191001105304/https://www.videogamer.com/news/the-witcher-series-has-sold-over-33-million-copies-worldwide>. (Erişim tarihi: 6 Aralık 2020).

⁵⁹⁷ İngiliz yazar ve Profesör John Ronald Reuel Tolkien tarafından yazılan epik fantastik kurgu kitap serisidir. 1937-1949 yılları arasında parçalar halinde yazılmıştır ve 1954-1955 yıllarında üç cilt olarak yayınlanmıştır. 150 milyondan fazla satılarak şimdiye kadar yazılmış en çok satılan kitaplardan biridir. Erişim Adresi: Doughan, D. (2021) *J.R.R. Tolkien: A Biographical Sketch, The Tolkien Society* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.tolkienociety.org/author/biography/>. (Erişim tarihi: 3 Aralık 2020).

değerlendirilip değerlendirilmeyeceği hususudur.

Doktrinde, konu ile ilgili tartışılan husus, sinema eseri ve ilim ve edebiyat eseri çerçevesinde yaklaşımları kapsamaktadır. Sinema eseri konusundaki yaklaşımdan anlaşıldığı üzere, her sinema eseri senaryosunun hususiyet şartının içermediği ve bu doğrultuda, her senaryodan ortaya çıkarılan sinema eserinin de, işlenme eser olarak kabul edilemeyeceği ve hususiyet taşımadığından asıl eserden bahsedilemeyeceği ifade edilmektedir⁵⁹⁸. Doktrindeki diğer bir yaklaşım, senaryonun ilim ve edebiyat eseri türünde olmasıdır. Bununla birlikte bazı yazarlar, farklı eser türlerinin mevcut olması nedeniyle bağlantının koptuğunu belirtmektedir. Buna göre işlenme eserin, asıl eserden sapmanın çok olmadığı ve sadece eser türünün değiştiği ve bu tür içerisinde yine orijinal bir eserin mevcut olduğunu ifade etmektedir⁵⁹⁹. Bu noktada diğer yazarlar, sadece bu nedenden dolayı bağlantının koptuğunun kabul edilemeyeceğini ve somut olayın özelliklerine bakılması gerektiğini belirtmektedir.

Doktrinde, senaryonun işlev ve amaç olarak sinema eseri için yazıldığını, bu kapsamda yaratılan diğer eserin bir unsuru olduğu ve bu kapsamda işlenme eserden bahsedilemeyeceği ifade edilmektedir⁶⁰⁰. Ancak bu noktada, farklılık arz eden bir durum bulunmaktadır. Bir ilim ve edebiyat eseri, bir video oyununa veya filme dönüştürülmek istendiğinde, ilk olarak, ilim ve edebiyat eseri senaryoya uyarlanmaktadır. Bu kapsamda, işlenmede, hususiyet şartı ve eser görünümü mevcutsa, video oyununun ya da filmin bir unsuru olan senaryo, bir işlenme eser olacak ve bu doğrultuda somut koşullara göre senaryodaki karakterler ve olay örgüsü genel görünümde mevcut olacağı için, video oyunu ya da film, işlenme eser olarak kabul edilebilecektir. Ancak, bu noktada her olayın somut koşullarına dikkat edilmelidir.

4.1.6.2. Video Oyunlarının İşlenme Eser Kapsamında Analizi

Video oyunlarının, görsellik başta olmak üzere, içerdiği farklı unsurlardan dolayı karmaşık bir yapıya sahip olması nedeniyle, bilgisayar programlarından farklı bir yaratım olduğu değerlendirildiğinde, video oyunlarının bilgisayar programının işlenmesi olarak kabul edilmesi sonucunun çıkarılmaması gerekir. Oyunların, belirtilen yaklaşımlar doğrultusunda incelendiğinde, ilim ve edebiyat eseri olan

⁵⁹⁸ Tosun (2013), s.57.

⁵⁹⁹ Ateş (2007), s.76; Erel (2009), s.56 vd; Tosun (2013), ss.58-59.

⁶⁰⁰ Tosun (2013), s.59.

bilgisayar programlarının işlenmesi olarak kabul edilemeyeceği açıktır⁶⁰¹.

İlim ve edebiyat eseri temel alınarak oluşturulan video oyunları ile birlikte, günümüzde sinema eserlerini temel almak suretiyle oluşturulan video oyunları da mevcuttur⁶⁰². Mevcut Kanun kapsamında, video oyunları ile ilgili bir düzenleme bulunmaması nedeniyle, doktrinde de yaygın olarak kabul edilen ve kanaatimizin de bu yönde olduğu görüş, video oyunlarının sinema eserleri kapsamında korunmasıdır. Bu noktada tartışmalı olan diğer bir hususta, sinema eseri temel alınarak oluşturulan video oyunlarının, işleme eser kapsamında korunup korunamayacağıdır.

Uygulamada temel alınan filmin senaryosudur. Bu yaratım ilim ve edebiyat eseri kapsamında eser niteliği taşıyorsa, doğal olarak işleme eserden bahsetmek söz konusu değildir. Eser niteliği bulunan bir senaryo mevcutsa, iki durum söz konusudur. Öncelikle senaryo, sinema eserinden bağımsız olacak şekilde daha önce yaratılmışsa, doğrudan filmin bir unsuru olarak kabul edilecek ve asıl eser film olarak değerlendirilecektir. Söz konusu filmde bağımsızlaşmadan uyarlanan bir video oyunu yaratılacaksa, söz konusu video oyunu için, işleme eserden bahsetmek mümkün olacaktır.

Ancak, bağımsız bir ilim ve edebiyat eseri olarak değerlendirilen senaryonun temel alınması suretiyle sinema eseri oluşturulmuşsa, video oyunları açısından iki farklı görüş ortaya çıkmaktadır. Burada bağımsız senaryodan oluşan filmin işleme eser olarak kabul edilmesi durumunda, söz konusu filmde yaratılan video oyunu, işleme olarak kabul edilmemelidir. Senaryoları ortak olsa da, senaryonun bağımsız olması nedeniyle, ortaya çıkan video oyunu ve film birbirinden farklı iki yaratım olacaktır. Burada, video oyununun yaratılması aşamasında, filmde veya senaryodan hangi derecede istifade edildiği de, durumun somut özellikleri dikkate alınarak değerlendirilmelidir⁶⁰³.

FSEK kapsamında, ilim ve edebiyat eseri temel alınarak oluşturulan video oyunlarının, asıl esere bağlılık unsurunun sadece farklı eser kategorilerinde olması

⁶⁰¹ Kılıç (2018), s.118.

⁶⁰² Sinema eseri temel alınarak oluşturulan örnek video oyunları listesi için bkz.

Erten, P. (2014) *Dizilerden ve Filmlerden Uyarılma En Kötü 18 Oyun* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <http://listelist.com/filmlerden-uyarlama-oyunlar/>.

Şen, Ö. (2014) *Filmlerden Uyarılma En İyi 10 Oyun* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.technopat.net/2014/09/13/filmlerden-uyarlama-en-iyi-10-oyun/>. (Erişim tarihi: 7 Aralık 2020).

⁶⁰³ Tosun (2013), s.63.

nedeniyle kopmayacağı değerlendirilmektedir. Ancak Yargıtay, bir eser türünden başka bir eser yaratılması durumunu dikkate alarak, doğrudan işleme eserin mevcut olduğunu kabul etmektedir. Fakat sinema eserleri temel alınarak oluşturulan video oyunları açısından, senaryonun bağımsız ya da bağımsız olamaması durumu göz önünde bulundurularak bir ayırım yapılması gerekmektedir. Bağımsız olmayan senaryoya sahip sinema eseri temelli video oyunu, filmin konseptine, görsel unsurlarına, karakterlerin ve olay örgüsünün yansıtılmasına haiz ise, bu durumda işleme eserden bahsedilebilecektir. Fakat Yargıtay kararları açısından bu ayırım kesinlikle dikkate alınmamaktadır⁶⁰⁴.

4.1.7. Video Oyunlarının Güzel Sanat Eseri Kapsamında Değerlendirilmesi

4.1.7.1. Türk Hukuku Kapsamında Değerlendirilmesi

Fikri hukukta güzel sanat eseri kavramı, estetik bir muhtevayı bir yüzey veya cisim olarak ortaya çıkaran ve insanın görme duyusuna hitabeden fikri yaratımlar şeklinde anlaşılakta olup, diğer bir ifadeyle, insanın güzellik anlayışına hitap eden yaratımlar, güzel sanat eserleri olarak ifade edilmektedir⁶⁰⁵.

Bir yaratımın "güzel sanat eseri" olarak değerlendirilebilmesi için öncelikle, subjektif ve objektif unsurları içermekle birlikte, bu unsurlara ilave olarak iki şartı daha taşıması gerekmektedir. Bunlar "*tespit edilmiş olma*" ve "*estetik değere sahip olma*"dır. Gerçekten de, bir güzel sanat eserinden bahsedilebilmesi için, eserin maddi bir vasıta ile somutlaşması gerekir. Tespit şartı, Kanunda açıkça belirtilen bir şart değildir; ancak güzel sanat eserlerinin somut bir şekilde ortaya çıkması doğasından kaynaklanan bir zorunluluktur. Bu noktada, vasıta olarak eseri algılanabilir konuma getiren materyalin ayrıca bir önemi yoktur⁶⁰⁶. Özellikle günümüzde teknolojik gelişmeler yeni yaratımların ortaya çıkmasına sebep olmuştur ve bunların bir kısmı eser olarak değerlendirilmektedir. Bilgisayar programları vasıtasıyla meydana getirilen resim, şekil, tablo ve fotoğraflar, herhangi bir madde üzerine tespit edilmeksizin sabit disk veya CD gibi sanal ortamlarda muhafaza edilebilmektedir ve istenildiği anda algılanabilir şekilde sunulabilmektedir. Sadece bilgisayar ortamında

⁶⁰⁴ Kılıç (2018), s.120.

⁶⁰⁵ Ateş (2007), s.216.

⁶⁰⁶ Ateş'in ifade ettiği üzere, güzel sanat eserleri meydana getirilirken taş, kâğıt, plastik, metal veya herhangi bir cisim kullanılabilir ve eser bu cisimler üzerine tespit olunabilir. Tespitin, bahçe mimarisi şeklinde çiçekler, ağaçlar ve çimler vb. canlı varlıklardan yararlanmak suretiyle ortaya çıkabileceği gibi; insan bedenine dövme tekniği ile yapılan resim ve şekiller de bu kapsamda değerlendirilebilir.

sunulan bu yaratımlar, bilgisayar kapandığında kaybolması, mutlak olarak yok olması anlamına gelmemektedir. Bu kapsamda söz konusu yaratımlardan estetik değere sahip olanlar güzel sanat eseri, estetik bir niteliğe sahip olmayanlar ise teknik ve bilimsel bir konuyu içermesi durumunda, ilim ve edebiyat eseri olarak değerlendirilebilmektedir⁶⁰⁷.

FSEK m.4'e göre, bir ürünün güzel sanat eseri olarak değerlendirilmesi için, sahibinin hususiyetini taşıması ve estetik değere sahip olması gerekir. Kanunda "bedii" olarak belirtilen kavram "*estetik*"⁶⁰⁸ anlamına gelmektedir ve güzel sanat eserlerinin ortak özelliği olarak kabul edilmektedir. Doktrinde, bu niteliğe sahip olmayan ürünlerin güzel sanat eseri olarak değerlendirilemeyeceği belirtilmektedir⁶⁰⁹. "Bedii" kavramı; örneği olmayan, latif, güzel, nadide güzellik ölçülerine uyan, gözü gönlü okşayan, beğenilen olarak ifade edilmektedir⁶¹⁰. Doktrindeki hakim görüş de bu doğrultudadır⁶¹¹. Ancak, doktrinde de aksi görüş olarak yer alan ve aynı kanaatte olduğumuz değerlendirme; güzel sanat eserindeki estetik değerden anlaşılması gereken, örneği olmayan, ender, güzel veya hoş olması değildir. Gerçekten de bu yaklaşım subjektif bir değerlendirme sebebiyet verebileceği gibi, çoğunluğun güzellik anlayışına uymayan eserlerin korunamaması gibi bir neticelerle karşılaşılabilir⁶¹². Bu kapsamda, telif koruması, hakimin veya bilirkişinin değerlendirmesine bağlı olarak değişiklik gösterebilir⁶¹³.

Fikri bir ürünün güzel sanat eseri olarak değerlendirilmesi için, ürünün sadece sanat eseri ortaya çıkarılması maksadıyla meydana getirilmesi gerekmektedir. Diğer bir deyimle, sanat eseri yaratmak gibi bir amaç olması, eserde estetik vasfın ön planda olması veya ürünün sadece sanat duygularına yönlendirilmiş olması şart

⁶⁰⁷ Ateş (2007), ss.216-219.

⁶⁰⁸ "Bedii vasıf" terimi, 1995 yılında, Fikir ve Sanat Eserleri Kanununda yapılan değişiklik ile "estetik değer" terimi olarak değiştirilmiştir.

⁶⁰⁹ Tekinalp (2012), s.126.

⁶¹⁰ Arseven, C.E. (1943) *Sanat Ansiklopedisi*. İstanbul: Maarif Vekâleti, s.202. [Tekinalp (2012), s.226, dipnot 44 atfen].

⁶¹¹ Tekinalp (2012), s.126.

⁶¹² Suluk, Karasu ve Nal (2018), s.67, Suluk'un örnek ile ifade ettiği üzere; "*estetik duygu uyandırma*" kavramının Alman hukukunda ifade edildiği gibi geniş yorumlanması gerektiğini belirtmekte ve örnek olarak; çirkin, hatta iğrendirici bir resminde, bu çerçevede estetik bir duygu uyandırabileceğini ve bu doğrultuda savaşta tahrip olmuş bir insan vücudunu, keskin ve grotesk renkler kullanmak suretiyle resmeden bir ressamın çalışmasının da telif korumasından yararlanabileceğini ifade etmektedir. Ancak doktrindeki hakim görüşün kabul edilmesi durumunda ise söz konusu resmin güzel sanat eseri olarak korunamayacağını belirtmektedir.

⁶¹³ Aynı yönde Ateş (2007), s.219.

değildir⁶¹⁴. Maksudına bakılmaksızın, sanat alanındaki geçerli kurallara göre estetik niteliğe sahip olan eserler güzel sanat eseri olarak değerlendirilebilir⁶¹⁵.

Bir ürünün güzel sanat eseri kapsamında değerlendirilebilmesi için, hem sahibinin hususiyetini taşımaları hem de estetik bir değere sahip olmalıdır. Kanaatimizin de aynı yönde olduğu doktrindeki görüşe göre, güzel sanat eseri olarak değerlendirilecek ürün için aranacak "*estetik değer*" ve "*sahibinin hususiyeti*" için bir ölçüt belirlenmesidir⁶¹⁶. Bu doğrultuda *Ayiter*'in de belirttiği üzere, söz konusu ölçütün aranmaması durumu, bizi birçok sinai ürüne sanat eseri himayesi bahşetmeye kadar götürebileceği şeklindedir⁶¹⁷.

Yargıtay kararlarında, estetik kavramının ölçütünün, bilirkişi tarafından çözüme kavuşturulması gerektiği belirtilmektedir. Bu kapsamda, Yargıtay Hukuk Genel Kurulu, ilgili kararında⁶¹⁸, estetik içeriğin bilirkişi incelemesi ile tespit edilmesi gerektiğine karar vermiş ve diğer bir kararında⁶¹⁹ da, bir ürünün eser niteliğini haiz olup olmadığına ilişkin kararın, bilirkişi tarafından verilmesi gerektiğini bir zorunluluk olarak kabul etmiştir ve estetik ölçütünün tespitinde, bilirkişinin incelemesi olmadan, eser türleri kapsamında değerlendirilip değerlendirilmeyeceği hususunun anlaşılacağı açıkça ifade etmektedir.

4.1.7.2. Yabancı Hukuk Kapsamında Değerlendirilmesi

Yabancı hukukta, görsel öğelerin ve grafiklerin güzel sanat eseri kapsamında değerlendirilerek korunduğu görülmektedir. Özellikle İngiliz Yüksek Mahkemesi'nin

⁶¹⁴ Arslanlı (1954), s.23.

⁶¹⁵ Ateş (2007), s.221.

⁶¹⁶ Ibid.

⁶¹⁷ *Ayiter* (1981), s.55.

⁶¹⁸ Yargıtay HGK., E. 2011/205 K. 2011/305 T. 11.05.2011, "*eser, sahibinin hususiyetini taşıyan ilim ve edebiyat, musiki, güzel sanatlar ve sinema eserleri olarak sayılan her nevi fikir ve sanat mahsulleri olarak tanımlanmıştır. Her fotoğraf, eser vasfında değildir. Bir fotoğrafın FSEK'nun 4'ncü maddesi uyarınca güzel sanat eseri olarak kabul edilebilmesi için, estetik değerinin bulunması gerekir. Fikri ürünün eser niteliğinde olup olmadığı hususu, mahkemece kendiliğinden dikkate alınmalıdır. Bir fotoğrafın eser olup olmadığının tespiti, özel ve teknik bilgiyi gerektirdiğinden bilirkişi görüşüne de başvurulmalıdır.*",

Erişim adresi: <http://www.kazanci.com/>. (Erişim tarihi: 11 Kasım 2020).

⁶¹⁹ Yargıtay HGK., E. 2008/392 K. 2008/377 T. 14.05.2008, "*Mahkemece bu hususta bilirkişi görüşü alınmadan, karar gerekçesinde belirtilen değerlendirmelerle, dava konusu fotoğrafların eser sayılacağı kabul edilmiştir. Oysa bu konunun, hakimlik mesleğinin gerektirdiği genel ve hukuki bilgi ile çözümlenmesi mümkün değildir ve HUMK.nun 275. maddesi uyarınca mahkemece, çözümlü özel veya teknik bilgiyi gerektiren hallerde bilirkişinin oy ve görüşünün alınması zorunludur. Bu durum karşısında mahkemece, konusunda uzman bir fotoğraf sanatçısı bilirkişi görüşü alınmadan, eksik incelemeyle karar verilmesi doğru olmamıştır.*",

Erişim adresi: <http://www.kazanci.com/>. (Erişim tarihi: 11 Kasım 2020).

Nova kararında, davacının oyununda görüntü karelerinin ve grafiklerin sanat eseri kapsamında korunması talebi konusunda, mahkeme video oyunlarında yer alan görüntü kareleri ile grafik detaylarının grafik veya sanat eseri kapsamında değerlendirilmek suretiyle korunabileceğini belirtmiş; ancak söz konusu davada herhangi bir ihlal olmaması nedeniyle ihlal yönünden talebi reddetmiştir⁶²⁰.

Bir diğer önemli hususta, Avrupa Adalet Divanı tarafından, “*Bezpečnostní Softwarová Asociace*” davasında verilen karardır. İlgili meslek örgütü, programların idari yönden korunması için dava açmıştır. ABAD, kararında, bilgisayar programı grafikleri bakımından koşulların sağlanması durumunda sanat eseri korumasının oluşabileceğine hükmetmiştir⁶²¹. Bu karar ile birlikte, söz konusu durumun video oyunlarının grafiksel içerikleri için de geçerli olması gerektiği ve video oyun grafikleri ve karakterlerinin estetik değer ölçütü ile hususiyet şartını taşıması durumunda güzel sanat eseri kapsamında korunabileceği açıktır⁶²².

4.1.7.3. Video Oyunlarının Güzel Sanat Eseri Kapsamında Analizi

Güzel sanat eserleri için zorunlu bir koşul olarak ifade edilen estetik değer kavramı, söz konusu eserleri diğerlerinden ayıran en belirleyici unsur olarak belirtilebilir. Oysaki bilgisayar oyunlarında, estetik vasfa sahip olmak zorunluluğu yoktur. Bu kapsamda, video oyunları açısından yapılacak bir değerlendirme neticesinde, oyunlar için estetik değerlerin mevcut olması gibi bir zorunluluğun olmaması ile birlikte, en önemli unsurun görsellik olduğu ve video oyun endüstrisi içerisinde video oyunlarının kalitesinin ve ekonomik değerinin, sahip olduğu görsel unsurların kalitesiyle belirlendiği ifade edilebilir.

Ancak video oyunları, nitelikleri itibarıyla farklı alanlarda değerlendirilebilecek unsurlardan oluşan karmaşık yapıdaki yaratımlar olup, özellikle grafikler, karakterler ve görüntü kareleri gibi unsurların estetik içeriğe sahip olabileceği ve bu kapsamda video oyununa estetik bir değer kazandırabileceği düşünülebilir. Ayrıca söz konusu unsurların, eser olarak nitelendirilmesini

⁶²⁰ Nova Productions Ltd. v. Mazooma Games Ltd. & Bell Fruit Games Ltd., England and Wales Court of Appeal (Civil Division), 14 march 2007, [2007] BusLR 1032, ECDR 6, EWCA Civ 219. Erişim adresi: <https://www.casemine.com/judgement/uk/5a8ff71260d03e7f57ea71d6>. (Erişim tarihi: 6 Ocak 2021).

⁶²¹ CJEU (Grand Chamber), Sas Institute Inc. v. World Programming Ltd., 2 May 2012, C- 406/10. Erişim adresi: <http://curia.europa.eu/juris/liste.jsf?num=C-406/10&language=EN>. (Erişim tarihi: 6 Ocak 2021).

⁶²² Kılıç (2018), s.110.

sağlayacak koşulları taşıması durumunda ve somut olayın özellikleri dikkate alındığında, güzel sanat eseri kapsamında korunacağı açıktır. Bununla birlikte, mahkeme kararları ve doktrindeki görüşler doğrultusunda, video oyunu bir bütün olarak kabul eden yaklaşım açısından değerlendirildiğinde, güzel sanat eseri kapsamında değerlendirilemeyeceği ortadadır.



SONUÇ

Günümüzde video oyunları, toplumun her kesiminden milyarlarca insan tarafından beğenilerek oynanmaktadır. Video oyunları insanların, eğlence anlayışlarını, sosyal çevrelerini, iletişim kurma yöntemlerini ve bu doğrultuda ilişkilerini etkilemektedir. Görsel unsurlar ve bilgisayar kodları kullanılarak oyuncuya sunulan sanal dünyada, oyuncu interaktif bir şekilde oyuna katılabilmekte ve verdiği kararlar doğrultusunda kendini belli bir hikâyeye dayanan olay örgüsü içerisinde hissedebilmektedir. Bununla birlikte, video oyunları artık yaygın şekilde eğitim ve öğretim maksadıyla da kullanılmaktadır.

Her geçen gün büyümeye devam eden video oyun endüstrisi, artık milyar dolarla ifade edilmektedir. Eğlence sektörüne neredeyse hakim olan video oyun endüstrisi, gelişen teknoloji ile sürekli yenilenmekte ve özellikle dijital alanda sanatın ve video oyununun doğası gereği bilimin gelişmesini teşvik eden bir endüstri olmuştur. Ancak, video oyunlarının hukuki olarak korunması ile belirsizlikler devam etmekte ve söz konusu bu durum, hak sahiplerinin haklarının ihlal edilmesine sebebiyet vermektedir. Türk hukuku, yabancı hukuk ve uluslararası hukuk ve sözleşmelerde video oyunları ile ilgili herhangi bir düzenlemeye yer verilmemiştir. Ancak video oyunlarının hukuki açıdan korunması ile ilgili doktrinde farklı görüşler ve çeşitli yargı içtihatları mevcuttur.

Bir eserin FSEK kapsamında eser olarak kabul edilebilmesi için; sahibinin *hususiyetini taşıması*, sahibinin hususiyetini yansıtacak düzeyde *şekillenmiş olması*, FSEK'de öngörülen *eser türlerinden birinin içine girmesi* ve *fikri bir çabanın ürünü* olması gerekmektedir. Eserin tespit edilmesi hususunun gelişen teknoloji ile geniş yorumlanması gerektiği ifade edilmekte olup, video oyunlarının bir cihaza tespit edilmek suretiyle oynandığı düşünülürse, söz konusu ifade video oyunları açısından herhangi bir tartışma yaratmamaktadır. Uluslararası hukuk ve yabancı ülke hukuklarında da, objektif unsurun son derece geniş yorumlandığı ve tespit edilme şartı ile ilgili bir sınırlamanın olmadığı görülmektedir.

Video oyunlarının, farklı alanlardaki unsurların bir araya gelmesi neticesinde oluşması ve söz konusu unsurların teknik altyapı gerektiren uzman kişilerce hazırlanmasıyla birlikte, bu süreçte çok sayıda kişinin çalışması nedeniyle hususiyetin, video oyunlarının hangi unsurunda aranacağı büyük bir sorun

yaratmaktadır. Görselliğin öncelikli olduğu video oyunlarında, bilgisayar kodları, işitsel öğeler, oyunun senaryosu, karakterler gibi unsurların da, hususiyetin tespiti açısından son derece önemli olduğu açıktır. Gelişen teknoloji ile birlikte, hususiyetin artık katı bir şekilde yorumlanmadığı ve bu durumun video oyunları açısından olumlu bir sonucu olacağı ortadadır. Hususiyetin tespitinde video oyunlarının konusu, türü ve oynandığı platformun göz önünde bulundurulmasının faydalı olacağı ifade edilebilir.

Video oyunlarının karmaşık yapısını oluşturan unsurların çeşitli alanlarda ve tamamen teknik açıdan uzmanlık gerektiren bileşenler içermesi ve bu kapsamda ortaya çıkan video oyununun geleneksel eser kavramından farklı olduğu ve söz konusu unsurların tamamen birbirine geçtiği ortadadır. Yine de video oyunlarının unsurlarının parçalanmak suretiyle, kanunda belirtilen eser kategorileri çerçevesinde değerlendirerek benzer öğelerine bakmak ve teknik yapısını kıyaslayarak eser türlerinden biri kapsamında değerlendirilerek korunabilmesi pek mümkün görünmemektedir.

Yaratılış amacı, bilgisayar programları ve veri tabanlarından tamamen farklı olan video oyunlarının, salt bilgisayar programı olarak edebi eser veya veri tabanları kapsamında korunması pek mümkün değildir. Özellikle hususiyetin aranacağı unsurlar açısından, video oyunlarının her iki yaratıma göre çok büyük farklılıkları olduğu açıktır. Video oyunlarının temelinde, bilgisayar programı bulunduğu ve bununla birlikte oyun içerisinde verilerin yer aldığı bilinmekte olup, video oyunundaki unsurların iç içe geçtiği ve birbirinden ayıramayacağı değerlendirildiğinde, video oyunları için daha az değil, daha büyük bir korumanın gerekliliği ifade edilmektedir.

Video oyunlarında, sinematografik eserler için kullanılan çekim tekniklerinin kullanılması, oyunların görsel unsurları açısından sinema eserine yakın bir görselliğe sahip olmasına sebep olmuştur. Her iki yaratımın yapım aşaması farklı olsa da, bilgisayar teknolojisi nedeniyle, özellikle görsellik anlamında, yaratımların teknik açıdan benzer unsurları ihtiva ettiği görülmektedir. Bu kapsamda video oyunlarının sinema eseri olarak değerlendirilmek suretiyle korunabileceği ifade edilmektedir. Bununla birlikte, video oyunlarının günümüzde son derece detaylı bir hikâye çerçevesinde oluşturulan olay örgüsüne sahip olması ve sinema filminin temeli olan

senaryonun esnek algılanması ve bu doğrultuda yorumlanması durumunda, oyunların sinema eseri kapsamında değerlendirilmesinin mümkün olduğu ortadır.

Görselliği ve sinematografik unsurları ile ön planda olan eserleri kapsayan görsel işitsel eser kavramı, özellikle yabancı doktrinde sıkça tartışılmaktadır. Görsel işitsel eser kavramı, bir üst kavram olarak ifade edilmekte olup, doktrinde ve bazı mahkeme kararlarında video oyunlarının görsel işitsel eser olarak kabul edilebileceği açıkça belirtilmektedir. Ancak, burada video oyunlarında yer alan interaktiflik özelliğinin, yaratımlar arasındaki bir farklılık olduğu unutulmamalıdır. Bu kapsamda, kanun koyucu tarafından, detaylı olarak görsel işitsel eserlerle ilgili yapılacak bir düzenleme çerçevesinde, video oyunlarının bu eser türü kapsamında değerlendirilebileceği rahatlıkla söylenebilir.

Video oyunları ile ilgili herhangi bir düzenlemeye yer verilmemesi nedeniyle, oyunu oluşturan unsurların, FSEK'te belirtilen eser olarak kabul edilme şartlarını taşıması durumunda, en azından ayrı bir eser olarak korunabileceği açıktır. Ancak, bir bütün olarak düşünülen video oyunlarının, her unsurun ayrı olarak değerlendirilmesi ile eser vasfının olup olmadığının tespit edilmeye çalışılması, söz konusu yaratımlar açısından sağlıklı bir çözüm olmayacaktır. Teknolojinin gelişimi ile birlikte, video oyunlarının tarihsel süreçte nasıl bir gelişme gösterdiği ve video oyun endüstrisinin, çok da uzun sürmeyen bir zaman zarfında, nasıl milyar dolarlık bir sektöre dönüştüğü ortadadır. Söz konusu gelişimin, günümüz modern video oyunlarında yansımalarını görmek son derece kolay olup, bu gelişim ile video oyunun içeriğindeki unsurların değişiminin kaçınılmaz olduğu aşikârdır.

Bu kapsamda, video oyunlarını geleneksel eser türleri kapsamında değerlendirerek bir çözüm aramanın, video oyun endüstrisinin maruz kaldığı ihlalleri engellemeyeceği ya da yetersiz kalmakta devam edeceği açıktır. Bu nedenle, doktrinde sıkça tartışılan multimedya yaratımların, video oyunlarını da kapsayacak bir kavram olduğunu düşünmekle birlikte, FSEK'te *multimedya eser* türü ile ilgili yapılacak bir düzenlemenin, video oyunlarını da kapsayacağı ve video oyunlarının bir bütün olarak kabul edilerek değerlendirileceği ve bu doğrultuda korunacağı kanaatindeyiz.

KAYNAKÇA

About Cyan (2020) "*Time Teaches Many Things. It is the Rock in Which We Bore.*" [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://cyan.com/company/about-cyan/>. (Erişim tarihi: 9 Ocak 2021).

Activision Blizzard (2020) *Who We Are* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.activisionblizzard.com/who-we-are>. (Erişim tarihi: 9 Ocak 2021).

Aksu, M. (2006) *Bilgisayar Programlarının Fikri Mülkiyet Hukukunda Korunması*. 1'inci Bası. İstanbul: Beta Basım A.Ş.

Aksu, M. (2009) *Avrupa Birliği Parlamentosu ve Konseyinin Bilgisayar Programlarının Hukuki Korumasına Dair Yönergesi (2009/24/EG)*, Terazi Hukuk Dergisi, Cilt.4, Sayı.37, ss.139-143.

Arıkan, M. (2012) *Fikri Mülkiyet Hukukunda Televizyon Program Formatlarının Korunması*. 1'inci Baskı. İstanbul: On İki Levha Yayıncılık.

Arseven, C.E. (1943) *Sanat Ansiklopedisi*. İstanbul: Maarif Vekâleti.

Arslanlı, H. (1954) *Fikri Hukuk Dersleri II, Fikir ve Sanat Eserleri*. 1'inci Baskı. İstanbul: İstanbul Üniversitesi Yayınları.

Ateş, M. (2003) *Fikir ve Sanat Eserleri Üzerindeki Hakların Kapsamı ve Sınırlandırılması*. 1'inci Baskı. Ankara: Seçkin Yayıncılık.

Ateş, M. (2006) *Veri Tabanlarının Hukuki Koruması*, Ankara Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi, Cilt.55, Sayı.1, s.53.

Ateş, M. (2007) *Fikri Hukukta Eser*. 1'inci Baskı. Ankara: Turhan Kitabevi.

Australian Classification (2021) *How a rating is decided* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.classification.gov.au/classification-ratings/how-rating-decided>. (Erişim tarihi: 13 Ocak 2021).

Australian Law Reform Commission (1991) *Censorship Procedure (ALRC Report 55)* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.alrc.gov.au/publication/censorship-procedure-alrc-report-55/>. (Erişim tarihi: 13 Ocak 2021).

Ayiter, N. (1981) *Hukukta Fikir ve Sanat Ürünleri*. 2'nci Baskı. Ankara: "S" Yayınları.

Barton, M. ve Loguidice, B. (2008) *A History of Gaming Platforms: Mattel Intellvision, Gamasutra* [Çevrimiçi].

Erişim adresi: https://www.gamasutra.com/view/feature/132054/a_history_of_gaming_platforms_.php. (Erişim tarihi: 14 Aralık 2020).

BBFC (2020) *What is classification?* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.bbfc.co.uk/about-classification/classification-guidelines>. (Erişim tarihi: 7 Ocak 2021).

Berlin, L. (2017) *The Inside Story of Pong and the Early Days of Atari*, *Wired Culture* [Çevrimiçi].

Erişim adresi: <https://www.wired.com/story/inside-story-of-pong-excerpt/>. (Erişim tarihi: 29 Aralık 2020).

Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works (1979) [Çevrimiçi]. Erişim adresi:

http://www.wipo.int/edocs/lexdocs/treaties/en/berne/trt_berne_001en.pdf. (Erişim tarihi: 4 Ocak 2021).

Bernault, C. (2003) *La Propriété Littéraire et Artistique Appliquée à l'Audiovisuelle*. Paris: LG.D.J.

Betters, E. (2013) *Space Invaders: Blast from the past that still inspires*, *BBC News* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.bbc.com/news/technology-22714047>. (Erişim tarihi: 3 Ocak 2021).

Box Office Mojo (2019) *Avengers: Endgame* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: https://www.boxofficemojo.com/title/tt4154796/?ref_=bo_cso_ac. (Erişim tarihi: 13 Aralık 2020).

Brandom, R. (2013) '*Spacewar!*' *The story of the world's first digital video game*, The Verge [Çevrimiçi].

Erişim adresi: <https://www.theverge.com/2013/2/4/3949524/the-story-of-the-worlds-first-digital-video-game>. (Erişim tarihi: 25 Aralık 2020).

Braunstein, Y.M. (2002) *Economic Impact of Database Protection in Developing Countries and Countries in Developing Countries and Countries in Transition*, Standing Committee on Copyright and Related Rights, Seventh Session, Geneva, WIPO.

Erişim adresi: https://www.wipo.int/edocs/mdocs/copyright/en/sccr_7/sccr_7_2.pdf. (Erişim tarihi: 11 Ocak 2021).

Britannica (2021) Graphical user interface [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.britannica.com/technology/graphical-user-interface>. (Erişim tarihi: 9 Ocak 2021).

Britannica (2020) Sega Corporation [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.britannica.com/topic/Sega-Corporation>. (Erişim tarihi: 24 Aralık 2020).

Britannica (2016) SimCity [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.britannica.com/topic/SimCity>. (Erişim tarihi: 17 Aralık 2020).

Brookhaven National Laboratory (2020) *The First Video Game? Before 'Pong', There was 'Tennis for Two'* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.bnl.gov/about/history/firstvideo.php>. (Erişim tarihi: 2 Ocak 2021).

Buck, D.J. (2020) *How Sonic The Hedgehog Became An Innovative Technology Trailblazer*, SYFY Wire [Çevrimiçi].

Erişim adresi: <https://www.syfy.com/syfywire/sonic-the-hedgehog-sega-genesis-megadrive-trailblazer>. (Erişim tarihi: 17 Aralık 2020).

Bundesamt für Justiz (2018) Act on Copyright and Related Rights (Urheberrechtsgesetz-UrhG) [Çevrimiçi]. Erişim adresi: https://www.gesetze-im-internet.de/englisch_urhg/englisch_urhg.html. (Erişim tarihi: 4 Ocak 2021).

Bundesamt für Justiz (2018) Gesetz über Urheberrecht und verwandte Schutzrechte (Urheberrechtsgesetz) [Çevrimiçi]. Erişim adresi: https://www.gesetze-im-internet.de/urhg/_2.html. (Erişim tarihi: 4 Ocak 2021).

Burnham, V. (2003) *Supercade: A Visual History of the Videogame Age 1974-1984*. Cambridge: The MIT Press.

Cambridge Dictionary (2020) Meaning of e-sports in English [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/e-sports>. (Erişim tarihi: 4 Ocak 2021).

Cambridge Dictionary (2021) Meaning of plug-in in English [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/plug-in>. (Erişim tarihi: 11 Aralık 2020).

Capcom Investor Relations (2019) *By continuously creating original content, Capcom of Japan has transformed itself into capcom of the world* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.capcom.co.jp/ir/english/company/history.html>. (Erişim tarihi: 7 Ocak 2021).

Cassel, D. (2018) *The Past, Present, and Future of 'Asteroids'*, The New Stack [Çevrimiçi].

Erişim adresi: <https://thenewstack.io/the-past-present-and-future-of-asteroids/>. (Erişim tarihi: 4 Ocak 2021).

CERO (2020) *About CERO* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.cero.gr.jp/en/publics/index/3/>. (Erişim tarihi: 7 Ocak 2021).

Cherney, M.A. (2018) *This violent video game has made more money than any movie ever*, Market Watch [Çevrimiçi].

Erişim adresi: <https://www.marketwatch.com/story/this-violent-videogame-has-made-more-money-than-any-movie-ever2018-04-06>. (Erişim tarihi: 4 Ocak 2021).

Cision PRWeb (2013) *MicroTransactions-The key to the candy Crush Saga Success* [Çevrimiçi]. Erişim adresi:

<http://www.prweb.com/releases/2013/7/prweb10970004.htm>. (Erişim tarihi: 11 Ocak 2021).

Classificação Indicativa (2020) Distribution in physical media and exclusive digital distribution [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.justica.gov.br/seus-direitos/classificacao/procedimento/jogos-e-rpg>. (Erişim tarihi: 7 Ocak 2021).

Clement, J. (2021) *Gaming Market value worldwide 2012-2023* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.statista.com/statistics/292056/video-game-market-value-worldwide/>. (Erişim tarihi: 22 Aralık 2020).

Clement, J. (2021) *Global PC and console games revenue 2012-2022* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <http://www.statista.com/statistics/237187/global-video-games-revenue/>. (Erişim tarihi: 7 Ocak 2021).

Colombet, C. (1999) *Propriété Littéraire et Artistique et Droits Voisins*. 9'uncu Baskı. Paris: Dalloz.

Commission of The European Communities (2002) Communication From The Commission concerning Corporate Social Responsibility: A business contribution to Sustainable Development [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=COM:2002:0347:FIN:EN:PDF>. (Erişim adresi: 17 Aralık 2020).

Computer History Museum (2020) *Spacewar!* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.computerhistory.org/pdp-1/spacewar/>. (Erişim tarihi: 3 Ocak 2021).

Coogan, K. (2018) *Let's Play: A Walkthrough of Quarter-Century-Old Copyright Precedent as Applied to Modern Video Games*, Fordham Intellectual Property, Media and Entertainment Law Journal, Vol.28, N.2, s.402.
Erişim adresi: <https://ir.lawnet.fordham.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1692&context=iplj>. (Erişim tarihi: 5 Ocak 2021).

Copenhagen, V. (2018) *Multimedia Works as Cinematograph Films*, HeinOnline, s.388.

Copyright Law of the United States (2020) [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.copyright.gov/title17/title17.pdf>. (Erişim tarihi: 4 Ocak 2021).

Craddock, D. (2005) *The Rogues Gallery: Controversial Video Games*, Shack News [Çevrimiçi]. Erişim adresi:

<https://www.shacknews.com/%20article/38876/the-rogues-gallery-controversial-video>. (Erişim tarihi: 11 Aralık 2020).

CRIC (2020) Copyright Law of Japan [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.cric.or.jp/english/clj/cl2.html>. (Erişim tarihi: 11 Ocak 2021).

Delgado, M. (2020) *Why Players Around The World Gobbled Up Pac-Man*, Smithsonian Magazine [Çevrimiçi].

Erişim adresi: <https://www.smithsonianmag.com/innovation/why-players-around-world-gobbled-up-pac-man-180974902/>. (Erişim tarihi: 9 Ocak 2021).

Desatoff, S. (2020) *Zynga acquires Peak Games for \$1.8 billion* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://gamedaily.biz/article/1760/zynga-acquires-peak-games-for-18-billion>. (Erişim tarihi: 8 Ocak 2021).

Dijital Oyun Raporu (2019) Güvenli İnternet Merkezi [Çevrimiçi].

Erişim adresi: <https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/RjARy.pdf>. 8. (Erişim tarihi: 6 Ocak 2021).

Dmytrenko, K. (2018) *Protection of Video Games by Copyright: Comparative Analysis of the US, the UK and German Legal Frameworks*. Budapeşte, Central European University, Yüksek Lisan Tezi.

Doughan, D. (2021) *J.R.R. Tolkien: A Biographical Sketch*, The Tolkien Society [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.tolkiensociety.org/author/biography/>. (Erişim tarihi: 3 Aralık 2020).

Dreunen, J. (2011) *A Business History of Video Games: Revenue Models from 1980 to Today*. Yumpu [Çevrimiçi]. Erişim adresi:

<https://www.yumpu.com/en/document/read/26908617/a-business-history-of-video-games-revenue-models-superdata->. (Erişim tarihi: 8 Ocak 2021).

Duisberg, A. ve Picot, H. (2013) *Recht der Computer und Video Spiele, The Law of Video and Computer Games*. 1'inci Baskı. Berlin: Erich Schmidt Verlag GmbH & Co.

Edebiyat ve Sanat Eserlerinin Korunmasına İlişkin Bern Sözleşmesi (1979) [Çevrimiçi]. Erişim adresi:
https://www.telifhaklari.gov.tr/resources/uploads/2012/03/18/2012_03_18_349175.pdf. (Erişim tarihi: 4 Ocak 2021).

Edebiyat ve Sanat Eserlerinin Korunmasına İlişkin Bern Sözleşmesinde Değişiklik Yapan ve 1979'da Tadil Edilen Paris Metni, T.C. Resmi Gazete, Sayı: 22341, 12 Temmuz 1995 [Çevrimiçi]. Erişim adresi:
<https://www.resmigazete.gov.tr/arsiv/22341.pdf>. (Erişim tarihi: 11 Ocak 2021).

Erel, Ş. (2009) *Türk Fikir ve Sanat Hukuku*. 3'üncü Bası. Ankara: Yetkin Basım Yayın ve Dağıtım A.Ş..

Erten, P. (2014) *Dizilerden ve Filmlerden Uyarılma En Kötü 18 Oyun* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <http://listelist.com/filmlerden-uyarlama-oyunlar/>. (Erişim tarihi: 7 Aralık 2020).

ESRB (2021) *Ratings Guide* [Çevrimiçi]. Erişim adresi:
<https://www.esrb.org/ratings-guide/>. (Erişim tarihi: 6 Ocak 2021).

ESRB (2021) *What We Do and Why* [Çevrimiçi]. Erişim adresi:
<https://www.esrb.org/about/>. (Erişim tarihi: 6 Ocak 2021).

European Commission (2016) Directive of The European Parliament and The Council. Explanatory Memorandum [Çevrimiçi]. Erişim adresi:
<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:52016PC0593&from=SK>. (Erişim tarihi: 7 Ocak 2021).

European Commission (2012) Directive of the European Parliament and of the Council on collective management of copyright and related rights and multi-territorial licensing of rights in musical works for online uses in the internal market [Çevrimiçi]. Erişim adresi:
http://ec.europa.eu/internal_market/copyright/docs/management/. (Erişim tarihi: 18 Aralık 2020).

European Commission (2015) Regulation of The European Parliament and The Council on ensuring the cross-border portability of online content services in the internal market [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=celex%3A52015PC0627>. (Erişim tarihi: 5 Ocak 2021).

Freitag, A. (2000) "*Urheberrecht und verwandte Schutzrechte im Internet*" in *Handbuch zum Internetrecht, -Electronic Commerce Informations- Kommunikations, und Mediendienste*, Etlef Kröger und Mark A. Gimmy, Berlin, Heidelberg usw. Springer Verlag, N., s.302 vd.

GameWorks (2020) *About Us, Game On!* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.gameworks.com/about>. (Erişim tarihi: 13 Ocak 2021).

Gaudiosi, J. (2012) *New Reports Forecast Global Video Game Industry Will reach \$82 Billion By 2017*, Forbes [Çevrimiçi].

Erişim adresi: <https://www.forbes.com/sites/johngaudiosi/2012/07/18/new-reports-forecasts-global-video-game-industry-will-reach-82-billion-by2017/?sh=285ecb71440a>. (Erişim tarihi: 11 Ocak 2021).

Ginsburg, J. ve Pierre, S. (1996) *Les Difficultés Rencontrées Lors de l'Elaboration d'une Œuvre Multimédia – Analyse des Droits Français et Américains*, La Semaine Juridique Edition Générale.

Global Movie Production & Distribution Industry-Market Research Report. (2019). IBIS World [Çevrimiçi].

Erişim adresi: <https://www.ibisworld.com/global/market-research-reports/global-movie-production-distribution-industry/>. (Erişim tarihi: 13 Aralık 2020).

Goldstein, P. ve Hugenholtz (2019) *International Copyright: Principles, law, and Practice*. 4'üncü Baskı. New York: Oxford University Press.

Göttlich, P. (2007) *Online Games from the Standpoint of Media and Copyright Law*, Iris Plus, s.4.

Erişim adresi: <https://rm.coe.int/16807833e2>. (Erişim tarihi: 4 Ocak 2021).

Grabowski, T.J. (1983) *Copyright Protection for Video Game Programs and Audiovisual Displays; and - Substantial Similarity and the Scope of Audiovisual Copyrights for Video Games*. Loyola of Los Angeles Entertainment Law Review (1983) 3 Loy LA Ent LJ, s.142.

Eriřim adresi: <https://digitalcommons.lmu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1048&context=elr>. (Eriřim tarihi: 11 Ocak 2021).

Greenspan, D. (2014) *Mastering the Game: Business and Legal Issues for Video Game Developers*. WIPO: Creative Industries_ No.8.

Griffith, G. (2002) *Censorship in Australia: Regulating the Internet and other recent development*, NSW Parliamentary Library Research Service [Çevrimiçi]. Eriřim adresi: <https://www.parliament.nsw.gov.au/researchpapers/Documents/censorship-in-australia-regulating-the-internet-/04-02.pdf>. (Eriřim tarihi: 13 Ocak 2021).

Grosheide W. (2014) *Intellectual Property Protection for Video Games: A View from the European Union*, Journal of International Commercial Law and Technology, Vol.9, N.1, ss.5-10.

Eriřim adresi: <https://media.neliti.com/media/publications/28815-EN-intellectual-property-protection-for-video-games-a-view-from-the-european-union.pdf>. (Eriřim tarihi: 7 Ocak 2021).

Grzegorzczuk, T. (2017) *Qualification of Computer Games in Copyright Law*, Scientific Journal WSFiP, N.1, s.137.

Güneř, İ. (2015) *Fikir ve Sanat Eserleri Hukuku*. 2'nci Baskı. Ankara: Seçkin Yayıncılık.

Gürünlü, İ.E. (2020) *"Video Games and Copyright Protection Under International, European, and U.S. Law"*. Stanford-Vienna TTLF Working Papers, No.59.

Eriřim adresi: https://law.stanford.edu/wpcontent/uploads/2020/06/gu%CC%88ru%CC%88nlu%CC%88_wp59.pdf. (17 Ocak 2021).

Haas, P. (2013) *Call Of Duty: Ghosts Sales Hit \$1 Billion, But Did It Outsell GTA 5?*, Cinema Blend [Çevrimiçi].

Eriřim adresi: <http://www.cinemablend.com/games/Call-Duty-Ghosts-Sales-Hit-1-Billion-Did-It-Outsell-GTA-5-60368.html>. (Eriřim tarihi: 6 Ocak 2021).

Harradence, M. (2018) *The Witcher series has sold over 33 million copies worldwide* [Çevrimiçi]. Erişim adresi:

<https://web.archive.org/web/20191001105304/https://www.videogamer.com/news/the-witcher-series-has-sold-over-33-million-copies-worldwide>. (Erişim tarihi: 6 Aralık 2020).

High Score News Feed (2020) *U.S. Patent 2455992-The Most Important Patent in Games* [Çevrimiçi]. Erişim adresi:

https://highscoreesports.com/2018/06/22/history_of_games1/. (Erişim tarihi: 22 Aralık 2020).

Hilgert, F. ve Sümmernann, P. (2016, Nisan 20) *Video Game Age Ratings in Europe (Part 3 of 3: Mobile Gams an IARC* [Blog yazısı]. Erişim adresi: <https://gameslaw.org/video-game-age-ratings-in-europe-part-3-of-3-mobile-games-and-iarc/>. (Erişim tarihi: 13 Ocak 2021).

Hirsch, Ernst E. (1943) *Hukuki Bakımdan Fikri Say C.II*. 1'inci Baskı. Fikri Haklar. İstanbul: İstanbul Üniversitesi Yayınları.

History Computer (2020) *Willaim Higinbotham-Biography, History and Inventions* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://history-computer.com/william-higinbotham-biography-history-and-inventions/>. (Erişim tarihi: 24 Aralık 2020).

How to make a living playing video games. (2014). *The Economist* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <http://www.economist.com/blogs/economistexplains/2014/05/economist-explains-11?cid=3198ah=17110960281601505c226b1e574f5cc1>. (Erişim tarihi: 6 Ocak 2021).

Hruby, P. (2011) *The inside story of how "Madden NFL" became a video game dynasty*, ESPN Outside The Lines [Çevrimiçi].

Erişim adresi: <http://www.espn.com/espn/eticket/story?page=100805/madden>. (Erişim tarihi: 11 Ocak 2021).

IARC (2020) *IARC Global Rating Tool Privacy Policy* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://web.iarc.services.com/External/PrivacyPolicy>. (Erişim tarihi: 13 Ocak 2021).

IFCO (2020) Legislation [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <http://www.ifco.ie/en/ifco/pages/legislation>. (Erişim tarihi: 7 Ocak 2021).

IGI Global Publisher of Timely Knowledge (2020) *What is MMORPG* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.igi-global.com/dictionary/latest-trends-mobile-business/18751>. (Erişim tarihi: 2 Aralık 2020).

IMDb (2019) *The Witcher* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.imdb.com/title/tt5180504/>. (Erişim tarihi: 6 Aralık 2020).

Italian Copyright Statute (1941) Law for the Protection of Copyright and Neighbouring Rights [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.wipo.int/edocs/lexdocs/laws/en/it/it211en.pdf>. (Erişim tarihi: 6 Ocak 2021).

Jasper, G. (2018) *Street Fighter: timeline and Story Explained*, Den of Geek [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.denofgeek.com/games/street-fighter-timeline-and-story-explained/>. (Erişim tarihi: 3 Ocak 2021).

Jeremy Norman's History Information (2020) "*The Cathode Ray Tube Amusement Device,*" *Probably the Oldest Interactive Electronic Game* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://historyofinformation.com/detail.php?id=3132>. (Erişim tarihi: 22 Aralık 2020).

Jones, S.E. (2020) *Second Life, Video Games, and the Social Text*, Cambridge University Press [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.cambridge.org/core/journals/pmla/article/abs/second-life-video-games-and-the-social-text/13269E42084B0454366C075FD4D2C211>. (Erişim tarihi: 9 Ocak 2021).

Kain, E. (2016) '*GTA V*' *Has Sold 70M Copies, Now Where's That Single Player DLC?*, Forbes [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.forbes.com/sites/erikkain/2016/11/02/gta-v-has-sold-70-million-copies/?sh=1a8bede25b98>. (Erişim tarihi: 6 Ocak 2021).

Kendirli, T. (2019) *Dijital Oyun Endüstrisi Terminolojisi*. 1'inci Baskı. İstanbul: Abaküs Kitap Yayın Dağıtım Hizmetleri.

Kent, S.L. (2001) *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokemon-The Story behind the Craze That Touched Our Live sand Changed the World*. 1'inci Baskı. New York: Crown Publishing Group.

Kılıç, T. (2018) *Bilgisayar Oyunlarının Eser Niteliği*. İstanbul Bilgi Üniversitesi, Yüksek Lisans Tezi.

Kur, A., Dreier, T. ve Luginbuehl, S. (2019) *European Intellectual Property Law: Text, Cases and Materials*. 2'nci Baskı. Cheltenham Glos: Edward Elgar Publishing.

Lehmann, M. (2003) *The EC Directive on the Harmonisation of Certain Aspects of Copyright an Related Rights in the Information Society-A Short Comment*. IIC, ss.521-529.

Lemelson-MIT (2020) *Ralph Baer, Magnavox Odyssey, Computing and Telecommunications* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://lemelson.mit.edu/resources/ralph-baer>. (Erişim tarihi: 11 Ocak 2021).

Lipson, A.S. ve Brain, R.D. (2016) *Video game Law: Cases, Statutes, Forms, Problems & Materials*. 2'nci Baskı. Durham: Carolina Academic Press.

Loewenheim, U. (1990) *Legal Protection for Computer programs in West Germany*, High Technology Law Journal, Vol.4, ss.196-206. Judgment of June 13, 1983, OLG Frankfurt, 85 GRUR 753.

Erişim adresi: https://btlj.org/data/articles2015/vol4/4_2/4-berkeley-tech-l-j-0187-0216.pdf. (Erişim tarihi: 4 Ocak 2021).

Lucas, A. ve Plaisant, P.K.R. (1995) *International Copyright Law and Practice*. 1'inci Baskı. New York: Matthew Bender & Co. Inc.

Lucas, R. (2015) *L'histoire du RPG: Don Daglow-Dungeon (1975)*, Geek-O-Matick [Çevrimiçi].

Erişim adresi: <https://geekomatick.com/2015/04/02/lhistoire-du-rpg-don-daglow-dungeon-1975/>. (Erişim tarihi: 5 Ocak 2021).

Makuch, E. (2014) *Report: Clash of Clans generates \$654,000 per day* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <http://www.gamespot.com/articles/report-clash-of-clans-generates-654-000-per-day/1100-6417656>. (Erişim tarihi: 11 Ocak 2021).

Martin, D. (2014) *Ralph H. Baer, Inventor of First System for Home Video Games, Is Dead at 92*, The New York Times [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.nytimes.com/2014/12/08/business/ralph-h-baer-dies-inventor-of-odyssey-first-system-for-home-video-games.html>. (Erişim tarihi: 26 Aralık 2020).

McFerran, D. (2013) *Feature: The History Of The Famicom, The Console That Changed Nintendo's Fortunes*, Nintendo Life [Çevrimiçi]. Erişim adresi: https://www.nintendolife.com/news/2013/07/feature_the_history_of_the_famicom_the_console_that_changed_nintendos_fortunes. (Erişim tarihi: 9 Ocak 2021).

Memiş, T. (2002) *Fikri Hukuk Bakımından İnternet Ortamında Müzik Sunumu*. 1'inci Baskı. Ankara: Seçkin Yayıncılık.

Merriam-Webster (2020) Video Game. [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/video%20game>. (Erişim tarihi: 24 Kasım 2020).

Metaxas-Maranghidis, G. (1995) *Intellectual Property Laws of Europe*. 1'inci Baskı. New York: John Wiley & Sons.

Microsoft (2020) *Microsoft is born* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://news.microsoft.com/announcement/microsoft-is-born/>. (Erişim tarihi: 6 Ocak 2021).

Minotti, M. (2014) *25 years of the Game Boy: A timeline of the systems, accessories, and games*, VB Games Beat [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://venturebeat.com/2014/04/21/25-years-of-the-game-boy-a-timeline-of-the-systems-accessories-and-games/>. (Erişim tarihi: 9 Ocak 2021).

Namco (2020) *Our History* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.namcoentertainment.com/about/our-history>. (Erişim tarihi: 3 Ocak 2021).

National Museum of American History (2020) *The father of the Video Game: The Ralph Baer Prototypes and Electronic Games* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://americanhistory.si.edu/collections/object-groups/the-father-of-the-video-game-the-ralph-baer-prototypes-and-electronic-games>. (Erişim tarihi: 26 Aralık 2020).

Nelson, G.J. (1996) *The Sufficiency of Copyright Protection in the Video Electronic Entertainment Industry: Comparing the United States with the European Union*, Law & Pol'y Int'l Bus, ss.805-811.

Newzoo (2021) Key Numbers [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://newzoo.com/key-numbers/>. (Erişim tarihi: 13 Aralık 2020).

Nicam (2020) *Kijkwijzer warn parent and children whether a film, series or television programme may be harmful for children of a certain age* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://nicam.nl/en/project/kijkwijzer>. (Erişim tarihi: 13 Ocak 2021).

Nicam (2020) *Organisation* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://nicam.nl/en/about-us>. (Erişim tarihi: 13 Ocak 2021).

Nielsen, S., Smith, J.H. ve Tosca, S.P. (2020) *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. 4'üncü Baskı. New York: Routledge.

Nintendo (2020) *Nintendo History* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.nintendo.co.uk/Corporate/Nintendo-History/Nintendo-History-625945.html>. (Erişim tarihi: 3 Ocak 2021).

NSW Parliamentary Library Research Service, *Censorship in Australia: Regulating the Internet and other recent developments*, 22 March 2002.

Erişim adresi: <https://www.parliament.nsw.gov.au/researchpapers/Documents/censorship-in-australia-regulating-the-internet-/04-02.pdf>. (Erişim tarihi: 13 Ocak 2021).

Oh, M. ve Larson, J. (2011) *Digital Development in Korea: Buiding an Information Society*. 1'inci Baskı. New York: Routledge.

Oman, R. (2018) *Computer Software as Copyrightable Subject Matter: Oracle v. Google, Legislative Intent, and the Scope Of Rights in Digital Works*, Harvard Journal of Law & Technology, Vol.31, s.640 vd.

Erişim adresi: <https://jolt.law.harvard.edu/assets/articlePDFs/v31/31HarvJLTech639.pdf>. (Erişim tarihi: 27 Aralık 2020).

Patry, W. (1983) *Electronic Audiovisual Games: Navigating the Maze of Copyright*, 31 J. Copyright Soc'y USA, s.21.

Pitcher, J. (2014) *Game industry revenue may hit \$100 billion by 2018, says research firm*, Polygon [Çevrimiçi].

Erişim adresi: <http://www.polygon.com/2014/6/25/5840882/games-industry-revenue-hit-100-billion-by-2018-dfc-Intelligence>. (Erişim tarihi: 19 Aralık 2020).

Popular Mechanics (2020) *The Unlikely Story of the First Video Game* [Çevrimiçi].

Erişim adresi: <https://www.popularmechanics.com/culture/gaming/a20129/the-very-first-video-game/>. (Erişim tarihi: 22 Aralık 2020).

Porges, S. (2017) *The True Story Behind The Video Game 'Easter Egg' That Inspired 'Ready Player One'*, Forbes [Çevrimiçi].

Erişim adresi: <https://www.forbes.com/sites/sethporges/2017/12/20/the-true-story-behind-the-original-video-game-easter-egg-that-inspired-ready-player-one/?sh=2b8f5d0c2976>. (Erişim tarihi: 19 Kasım 2020).

Özdenören, R. (2002) *"Üslup Ele Veriyor", Yazı, İmge ve Gerçeklik*. İstanbul: İz Yayıncılık.

Özhan, S. (2011) *Dijital Oyunlarda Değerlendirme ve Sınıflandırma Sistemleri ve Türkiye Açısından Öneriler*, Aile ve Toplum, Cilt.7, Sayı.25, ss.23-28.

Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/198034>. (Erişim tarihi: 6 Ocak 2021).

Öztan, F. (1998) *Fikir ve Sanat Eserleri Hukukunda İşlenme Eserler*, Prof. Dr. Ali Bozer'e Armağan. 1'inci Baskı. Ankara: Banka ve Ticaret Hukuku Araştırma Enstitüsü Yayınları.

Öztan, F. (2008) *Fikir ve Sanat Eserleri Hukuku*. 1'inci Baskı. Ankara: Turhan Kitabevi.

Öztrak, İ. (1971) *Fikir ve Sanat Eserleri Üzerindeki Haklar*. 1'inci Bası. Ankara: Ankara Üniversitesi SBF Yayınları.

PEGI Online Safety Code (POSC) (2021) A Code of Conduct for the European Interactive Software Industry [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.eesc.europa.eu/resources/docs/040-private-act.pdf>. (Erişim tarihi: 13 Ocak 2021).

PEGI (2021) The PEGI Code of Conduct [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.pegi.info/pegi-code-of-conduct>. (Erişim tarihi: 6 Ocak 2021).

PEGI (2021) The PEGI Organisation [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.pegi.info/page/pegi-organisation>. (Erişim tarihi: 6 Ocak 2021).

Pei, A. (2019) *Here's the 16-year-old who won \$3 million at the Fortnite World Cup* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.cnn.com/2019/07/30/here-the-16-year-old-who-won-3-million-at-the-fortnite-world-cup.html>. (Erişim tarihi: 4 Ocak 2021).

Quora (2020) *How much does it cost to develop a video game?* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.quora.com/How-much-does-it-cost-to-develop-a-video-game>. (Erişim tarihi: 2 Aralık 2020).

Ramos, A., Lopez, L., Rodriguez, A., Meng, T. ve Abrams, S. (2013) *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches, Introduction, Origin of Video Games*. WIPO.

Rawlinson, N. (2017) *History of Apple: The story of Steve Jobs and the company he founded*, Macworld [Çevrimiçi].

Erişim adresi: <https://www.macworld.co.uk/feature/history-of-apple-steve-jobs-mac-3606104/>. (Erişim tarihi: 11 Ocak 2021).

Rendas, T. (2015) *Lex Specialis(sima): Videogames and Technological Protection Measures in EU Copyright Law*, European Intellectual Property Review, s.39.

Ricketson, S. (1987) *The Bern Convention for the Protection of Literary and Artistic Works: 1886-1986*. London: Cambridge University Press.

Riley, S.J. (2013) *This Is How Much 'Grand Theft Auto 5' Cost To Make*, Game Rant [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <http://gamerant.com/grand-theft-auto-5-development-cost/>. (Erişim tarihi: 6 Ocak 2021).

Rockstar Games (2021) *Grand Theft Auto V* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.rockstargames.com/games/info/V>. (Erişim tarihi: 4 Ocak 2021).

Russell, J. (2018) *Pawnership: Is Copyright Appropriately Equipped to Handle Videogames. An evaluation of the European legal framework for the protection of creative works in video-games*. Uppsala Universitet Master Thesis.

Sauer, P. (2017) *How Dr. J and Larry Bird Helped Build a Video Game Empire*, Vice [Çevrimiçi].

Erişim adresi: <https://www.vice.com/en/article/wje9kq/how-dr-j-and-larry-bird-helped-build-a-video-game-empire>. (Erişim tarihi: 9 Ocak 2021).

Second Life (2021) *Explore Second Life* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://secondlife.com/>. (Erişim tarihi: 3 Aralık 2020).

Sega Periscope 1968 (2020) Erişim adresi: <http://www.pinrepair.com/arcade/sperisc.htm>. (Erişim tarihi: 03 Ocak 2021).

Senior, T. (2018) *Great Moments In PC Gaming: Max Payne's face*, PC Gamer [Çevrimiçi].

Erişim adresi: <https://www.pcgamer.com/great-moments-in-pc-gaming-max-paynes-face/>. (Erişim tarihi: 6 Ocak 2021).

'Sexually violent' GTA 5 banned from Australian stores. (2014). BBC News [Çevrimiçi].

Erişim adresi: <https://www.bbc.com/news/technology-30328314>. (Erişim tarihi: 19 Aralık 2020).

Shea, B. (2019) *The Brutal History Of Mortal Kombat's Fatalities*, Game Informer [Çevrimiçi].

Erişim adresi: <https://www.gameinformer.com/b/features/archive/2015/07/21/the-brutal-history-of-mortal-kombat-fatalities.aspx>. (Erişim tarihi: 3 Ocak 2021).

'South Korean PM apologizes for video game controversy' (2006) Taipei Times [Çevrimiçi].

Erişim adresi: <http://www.taipeitimes.com/News/world/archives/2006/08/30/2003325478>. (Erişim tarihi: 7 Ocak 2021).

Stamatoudi, I. (2001-1) *Are Sophisticated Multimedia Works Comparable to Video Games?*, Copyright Society of the USA, Vol.48, N.3, s.471, ss.478-479.

Stamatoudi, I. (2001-2) *Copyright and Mutimedia Products: A Comparative Analysis*. 1'inci Baskı. Cambridge: Cambridge University Press.

Stamatoudi, I. ve Torremans, P. (2000) *Copyright in the New Digital Environment: The Need to Redesign Copyright Perspectives on Intellectual Property*. London: Sweet & Maxwell Ltd.

Stamatoudi, I. ve Torremans, P. (2014) *EU Copyright Law: A Commentary, Chapter 5: The Software Directive*. 1'inci Baskı. Cheltenham Glos: Edward Elgar Publishing Ltd.

Stadia (2021) *Take game development further than you thought possible* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://stadia.dev/about/>. (Erişim tarihi: 8 Ocak 2021).

Statista (2016) *World of Warcraft player count 2015-2023* [Erişim adresi: <https://www.statista.com/statistics/276601/number-of-world-of-warcraft-subscribers-by-quarter/>]. (Erişim tarihi: 11 Ocak 2021).

Stein, J.S. (2015) *The Legal Nature of Video Games – Adapting Copyright Law to Multimedia*, Press Start, Vol.2, N.2, s.49.

Stezano, M. (2020) *How Super Mario Helped Nintendo Conquer the Video Game World, History* [Çevrimiçi].

Erişim adresi: <https://www.history.com/news/super-mario-history-nintendo-donkey-kong-facts>. (Erişim tarihi: 9 Ocak 2021).

Stokes, S. (2012) *Art and Copyright*. 2'nci Baskı. Oxford: Hart.

Strowel, A. (1993) *Droit d'Auteur et Copyright, Divergences et Convergences*. Brüksel: Bruylant.

Suluk, C. ve Orhan, A. (2005) *Uygulamalı Fikri Mülkiyet Hukuku, C. II: Fikir ve Sanat Eserleri*. Ankara: Arıkan Yayıncılık.

Suluk, C., Karasu, R. ve Nal, T. (2018) *Fikri Mülkiyet Hukuku*. 2'nci Baskı. Ankara: Seçkin Yayıncılık.

Şen, Ö. (2014) *Filmlerden Uyarılma En İyi 10 Oyun* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.technopat.net/2014/09/13/filmlerden-uyarlama-en-iyi-10-oyun/>. (Erişim tarihi: 7 Aralık 2020).

Şener, Y.S. (2013) *Fikri Mülkiyet Hukukunda Dijital Veri Tabanlarının Korunması*. 1'inci Baskı. Ankara: Adalet Yayınevi.

Takahashi, D. (2020) *Zynga is acquiring hypercasual mobile game firm Rollic for at least \$168 million* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://venturebeat.com/2020/08/05/zynga-is-acquiring-hypercasual-mobile-game-firm-rollic-for-at-least-168-million/>. (Erişim tarihi: 8 Ocak 2021).

TDK (2020) [Çevrimiçi].

Erişim adresi: <https://sozluk.gov.tr/?kelime=multimedya%20cihaz%C4%B1>. (Erişim tarihi: 11 Ocak 2021).

Tekinalp, Ü. (2012) *Fikri Mülkiyet Hukuku*. 5'inci Bası. İstanbul: Vedat Kitapçılık.

Tetris (2020) *History of Tetris* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://tetris.com/history-of-tetris>. (Erişim tarihi: 11 Ocak 2021).

The Sociology of Videogames (2014) *ESA: 2014 Facts and Stats About Video Game Consumption* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <http://sociologyofvideogames.com/2014/04/26/esa-2014-facts-and-stats-about-video-game-consumption>. (Erişim tarihi: 8 Ocak 2021).

The Video Game Kraken (2020) *Microvision by Milton Bradley* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <http://videogamekraken.com/microvision>. (Erişim tarihi: 19 Aralık 2020).

Tosun, Y. (2013) *Sinema Eseleri ve Eser Sahibinin Hakları*. 2'nci Baskı. İstanbul: On İki Levha Yayıncılık.

TRIPS (1995) [Çevrimiçi]. Erişim adresi: https://www.wto.org/english/docs_e/legal_e/27-trips.pdf. (Erişim tarihi: 4 Ocak 2021).

Türkekul, E. (2004) *İnternet Ortamında Fikir ve Sanat Eserlerinin Korunmasına İlişkin Sorunlar ve Çözüm Önerileri*, İnternet ve Hukuk. İstanbul: Vedat Kitapçılık.

Türkiye E-Spor Federasyonu (2021) Kurumsal [Çevrimiçi]. Erişim adresi: www.tesfed.gov.tr. (Erişim tarihi: 4 Ocak 2021).

Tyson, C. (2014) *Video Games Go Varsity*, Inside Higher Ed [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.insidehighered.com/news/2014/06/23/illinois-university-makes-league-legends-varsity-sport>. (Erişim tarihi: 17 Aralık 2020).

Webster, A. (2020) *The TurboGrafx-16 Mini is a great plug-and-play console that doubles as a history lesson*, The Verge [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.theverge.com/2020/4/15/21221906/turbografx-16-mini-review-classics-games-consoles-price>. (Erişim tarihi: 11 Ocak 2021).

WePC (2021) *Esports Gaming Statics* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://www.wepc.com/statistics/esports-gaming/>. (Erişim tarihi: 6 Ocak 2021).

Williams, M.R. (2009) *Colleges Offering Video Game Courses*, U.S. News [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <http://www.usnews.com/science/articles/2009/10/16/colleges-offering-video-game-courses>. (Erişim tarihi: 17 Aralık 2020).

WIPO (2020) *Administered Treaties Contracting Parties* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: http://www.wipo.int/treaties/en/ShowResults.jsp?lang=en&treaty_id=15. (Erişim tarihi: 4 Ocak 2021).

WIPO (2020) *Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: http://www.wipo.int/treaties/en/ip/berne/trtdocs_wo001.html. (Erişim tarihi: 4 Ocak 2021).

WIPO (2004) *Intellectual Property Handbook: Policy, Law and Use*. 2'nci Baskı. WIPO Publication.

WIPO (1996) *WIPO Copyright Treaty* [Çevrimiçi]. Erişim adresi: <https://wipolex.wipo.int/en/text/295157>. (Erişim tarihi: 5 Ocak 2021).

WIPO (1996) *WIPO Performances and Phonograms Treaty* [Çevrimiçi]. WIPO Publication, No.227 (E). Erişim adresi: https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/wipo_pub_227.pdf. (Erişim tarihi: 5 Ocak 2021).

Yarsuvat, D. (1984) *Türk Hukukunda Eser Sahibi ve Hakları*. 3'üncü Bası. İstanbul: İstanbul Üniversitesi Siyasal Bilgiler Fakültesi.

Yılmaz, G. (2020) *FSEK Bakımından Video Oyunlarının Eser Niteliği*. Yaşar Üniversitesi Yüksek Lisans Tezi.

Yılmaz, M. (2005) *Dijital Kütüphanelerde, Elektronik Veri Tabanlarında ve Multimedya Ürünlerinde Telif Hakkı Sorunu*, Ankara Barosu Fikri Mülkiyet ve Rekabet Hukuku Dergisi, Cilt.1, s.83.

Case C-355/12 *Nintendo Co Ltd and others v PC Box Srl and 9Net Srl* (2014) ECLI:EU:C:2014:25.

Erişim adresi: <http://curia.europa.eu/juris/liste.jsf?language=en&num=C-355/12&td=ALL>. (Erişim tarihi: 17 Ocak 2021).

Case C-5/08 Infopaq International A/S v. Danske Dagblades Forening (2009) ECR I-6624. Eriřim adresi: <http://curia.europa.eu/juris/liste.jsf?num=c-5/08>. (Eriřim tarihi: 3 Ocak 2021).

Case C-393/09, Bezpečnostnísoftwarová asociace v Ministerstvo kultury, (2010) ECR I-13990.
Eriřim adresi: <http://curia.europa.eu/juris/liste.jsf?num=C-393/09>. (Eriřim tarihi: 9 Ocak 2021).

Cases C-403/08 and C-429/08, Football Association Premier League v. QC Leisure and Karen Murphy v. Media Protection Services, (2011) ECR I-9159.
Eriřim adresi: <http://curia.europa.eu/juris/liste.jsf?num=c-403/08&language=en>. (Eriřim tarihi: 10 Ocak 2021).

CJEU (Third Chamber), 1 March 2012. Football Dataco Ltd and Others v Yahoo! UK Ltd and Others, Case C-604/10. Eriřim adresi: <http://curia.europa.eu/juris/liste.jsf?&num=C-604/10>. (Eriřim tarihi: 11 Ocak 2021).

CJEU (Grand Chamber), 9 November 2004. The British Horseracing Board Ltd and Others v William Hill Organization Ltd., Case C-203/02. Eriřim adresi: <http://curia.europa.eu/juris/liste.jsf?num=C-203/02>. (Eriřim tarihi: 11 Ocak 2021).

CJEU (Grand Chamber), Sas Institute Inc. v. World Programming Ltd., 2 May 2012, C-406/10. Eriřim adresi: <http://curia.europa.eu/juris/liste.jsf?num=C-406/10&language=EN>. (Eriřim tarihi: 6 Ocak 2021).

Atari Inc. v. Amusement World Inc. (1981) No. Y-81-803 D.Md.
Eriřim adresi: <https://law.justia.com/cases/federal/district-courts/FSupp/547/222/1478917/>. (Eriřim tarihi: 17 Ocak 2021).

Apple Computer, Inc. v. Franklin Computer Corp., 714 F.2d 1240 (3rd Cir. 1983).
Eriřim adresi: <https://casetext.com/case/apple-computer-inc-v-franklin-computer-corp>. (Eriřim tarihi: 6 Ocak 2021).

Lotus Development Corporation v Paperback Software International, 740 F. Supp. 37 (D. Mass. 1990).

Eriřim adresi: <https://law.justia.com/cases/federal/district-courts/FSupp/740/37/1952439/>. (Eriřim tarihi: 13 Ocak 2021).

Midway Mfg. Co. v. Dirkschneider et al., 543 F. Supp 466 (D. Neb. 1981).

Eriřim adresi: <https://law.justia.com/cases/federal/district-courts/FSupp/543/466/1460981/>. (Eriřim tarihi: 17 Ocak 2021).

Midway Mfg. Co. v. Artic Intern, Inc., 547 F. Supp. 999 (N.D. Ill. 1982).

Eriřim adresi: <https://law.justia.com/cases/federal/district-courts/FSupp/547/999/1478912/>. (Eriřim tarihi: 5 Ocak 2021).

Nova Productions Ltd. v. Mazooma Games Ltd. & Bell Fruit Games Ltd., England and Wales Court of Appeal (Civil Division), 14 march 2007, [2007] BusLR 1032, ECDR 6, EWCA Civ 219.

Eriřim adresi: <https://www.casemine.com/judgement/uk/5a8ff71260d03e7f57ea71d6>. (Eriřim tarihi: 6 Ocak 2021).

Sanders v. Acclaim Entm't, Inc., 188 F. Supp.2d 1264 (D. Colo.2002) (2202) (6th Cir.). Eriřim adresi:

<https://law.justia.com/cases/federal/district-courts/FSupp2/188/1264/2576960/>. (Eriřim tarihi: 11 Ocak 2021).

Softel Inc. v. Dragon Medical and Scientific Communications Inc., 118 F. 3d 955, 963 (2nd Cir.1997).

Eriřim adresi: <https://casetext.com/case/softel-inc-v-dragon-med-scienc-comm>. (Eriřim tarihi: 27 Aralık 2020).

Stern Electronics Inc. v. Kaufman, (1982) 669 F.2d 852, 855, 2d Cir.

Eriřim adresi: <https://casetext.com/case/stern-electronics-inc-v-kaufman2d-Cir>. (Eriřim tarihi: 17 Ocak 2021).

Supreme Court Case No. H13-ju-952.

Eriřim adresi: https://www.courts.go.jp/app/hanrei_en/detail?id=581. (Eriřim tarihi: 11 Ocak 2021).

Williams Electronics, Inc. v. Artic International, Inc., 685 F.2d 870 (3rd Cir.1982).
Eriřim adresi: <https://www.lexisnexis.com/community/casebrief/p/casebrief-williams-elecs-inc-v-artic-int-l-in>. (Eriřim tarihi: 11 Ocak 2021).

Wilson v. Midway Games, Inc., 198 F. Supp. 2d 167 (D. Conn. 2002).
Eriřim adresi: <https://law.justia.com/cases/federal/district-courts/FSupp2/198/167/2513432/>. (Eriřim tarihi: 11 Ocak 2021).

Danıřtay 10. D., E. 1992/4550 K. 1994/1856 T. 27.04.1994. Eriřim adresi:
<https://www.kazanci.com.tr/>. (Eriřim tarihi: 9 Ocak 2021).

Yargıtay 7. CD., E. 2007/2455 K. 2009/13996 T. 11.11.2009. Eriřim adresi:
<https://www.kazanci.com.tr/>. (Eriřim tarihi: 9 Ocak 2021).

Yargıtay HGK., E. 2011/205 K. 2011/305 T. 11.05.2011. Eriřim adresi:
<https://www.kazanci.com.tr/>. (Eriřim tarihi: 11 Kasım 2020).

Yargıtay HGK., E. 2008/392 K. 2008/377 T. 14.05.2008. Eriřim adresi:
<https://www.kazanci.com.tr/>. (Eriřim tarihi: 11 Kasım 2020).

Yargıtay 4. HD., E. 1976/5913 K. 1977/7617 T. 01.07.1977. Eriřim adresi:
<https://www.kazanci.com.tr/>. (Eriřim tarihi: 19 Aralık 2020).

Yargıtay 11. HD. E. 2001/1804 K. 2001/4344 T. 15.05.2001. Eriřim adresi:
<https://www.kazanci.com.tr/>. (Eriřim tarihi: 11 Ocak 2021).

Yargıtay 11. HD., E. 2015/11644 K. 2015/13893 T. 24.12.2015. Eriřim adresi:
<https://www.kazanci.com.tr/>. (Eriřim tarihi: 9 Ocak 2021).

Yargıtay 11. HD., E. 2000/3250 K. 2000/4072 T. 11.05.2000. Eriřim adresi:
<https://www.kazanci.com.tr/>. (Eriřim tarihi: 4 Ocak 2021).

Yargıtay 20. HD., E. 2015/11100 K. 2015/10711 T. 5.11.2015. Eriřim adresi:
<https://www.kazanci.com.tr/>. (Eriřim tarihi: 14 Aralık 2020).