

**BİLGİSAYAR (VİDEO) OYUNLARININ FİKİR VE SANAT ESERLERİ KAPSAMINDA  
KORUNMASINDA UYGUN ESER KATEGORİSİ SORUNU\***

**THE PROBLEM OF AN ADEQUATE CATEGORY OF WORK FOR THE PROTECTION OF COMPUTER  
(VIDEO) GAMES WITHIN INTELLECTUAL AND ARTISTIC WORKS**

**Elnur KARİMOV\*\***

**ÖZ**

*Bu makale bilgisayar (video) oyununun kavramı, türleri ve unsurlarını açıklamakta, bilgisayar oyununun bütünü ve ayrı ayrı unsurlarının eser olarak hukuki niteliğini tartışmakta ve Türk fikir ve sanat eserleri hukuku bakımından hangi eser kategorisine dahil olması gerektiği sorusuna cevap aramaktadır. Konuyu bu amaçla Türk hukuku ve bazı mukayeseli hukuk düzenlemeleri ile Avrupa Birliği Adalet Divanı kararları ışığında ele alan makale, bilgisayar oyunlarının bütünüünün görsel-işitsel eser türü olarak 5846 sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu kapsamında sinema eseri kategorisinde ele alınması ve zorunlu kayıt ve tescile tabi tutulması gerektiği, bilgisayar oyununun hususiyet içermesi koşuluyla ayrı ayrı unsurlarının somut olayda ilgili kanunda ilim ve edebiyat, güzel sanat veya musiki eseri olarak korunabileceği, oyundaki etkileşim aracı olan programın hususiyet içermesine bağlı olarak bilgisayar programcısının da eser sahipleri arasında yer alması gerektiği sonucuna varmıştır.*

**Anahtar Kelimeler:** Bilgisayar Oyunu, Sinema Eseri, Zorunlu Tescil.

**ABSTRACT**

*This article explains the concept, types, and elements of computer (video) games, discusses the legal nature of computer games as a whole, and its constituent elements as work and attempts to find which category of works computer games belong to under Turkish laws on intellectual and artistic works. In the light of Turkish and comparative law and judgments of the European Court of Justice, this article concludes that the computer games as a whole should be regarded under the category of cinematographic works as an audiovisual work within the meaning of the Law on Intellectual and Artistic Works No 5846 and be subject to mandatory registration and record and that the constituent elements of computers games should be protected as scientific and literary works, works of fine art or musical works on a case-to-case basis provided that they are original. Computer programmers should also be regarded among copyright holders of computer games, provided that software, as a means of interaction in the game is original.*

**Keywords:** Computer Game, Cinematographic Work, Mandatory Registration.

\* (Araştırma Makalesi, Geliş Tarihi: 30.11.2020 / Kabul Tarihi: 14.01.2021).

\*\* Kyushu University International Economic & Business Law, Doktora Öğrencisi, (elnur222@hotmail.com, ORCID: 0000-0003-1997-7076).

Atıf/ Citation: **Karimov**, Elnur (2021) 'Bilgisayar (Video) Oyunlarının Fikir ve Sanat Eserleri Kapsamında Korunmasında Uygun Eser Kategorisi Sorunu, TFM, C: 7, S: 1, s. 93-110.

## I. GİRİŞ

Günümüzde yeteri kadar popüler olan bilgisayar oyunları<sup>1</sup> eğlence endüstrisinin lokomotifine haline gelmiştir. Bilgisayar oyunlarının kendi başına bir endüstri haline gelmesi beraberinde hukuki sorunlara yol açsa da, bu popülerlik akademik alanda karşılığını bulmamış<sup>2</sup>, 20. yüzyılın ortalarında ortaya çıkan fakat 21. yüzyılda, özellikle, internetin ve bilgisayar teknolojisinin yaygınlaşmasıyla hayatımıza daha çok dahil olan bilgisayar oyunlarını hukuki açıdan inceleyen akademik çalışmaların sayısı yetersiz kalmıştır<sup>3</sup>.

Bilgisayar oyunlarının hukuki sorunlarından bir tanesi de bunların hangi eser kategorisinde yer alacağı sorunudur. Bilgisayar oyunları halihazır durumda farklı ülkelerde “ilim ve edebiyat” veya “sinema” eseri olarak ya da “sui generis” korunmaktadır.

Makalenin amacı, bilgisayar oyunlarının eser kategorisi sorununa fikri hukuk açısından çözüm getirmek, “sinema eseri” kabul edilmesi halinde eser sahiplerini belirlemek, zorunlu kayıt ve tescillerine ilişkin önerilerde bulunmak ve kullanıcıların oyun üzerinde eser sahipliğine ilişkin çeşitli hususları tartışmaktır.

İnceleme, Türk fikri hukuk mevzuatı ve uygulamasının yanı sıra Avrupa Birliği Adalet Divanı (ABAD) ve mukayeseli hukuk ışığında yapılmıştır. Konu aşağıda belirtilen plan dahilinde ele alınmıştır:

**Birinci bölümde**, “bilgisayar oyunu” ve benzer kavramlara değinilmiş, oyunun unsurları ve türleri açıklandıktan sonra eser niteliği tartışılmış,

bilgisayar programının eser niteliği konusuna ise girilmemiştir.

**İkinci bölümde**, bilgisayar oyununa farklı eser kategorilerinin uygulanabilirliği ABAD, Amerika Birleşik Devletleri (ABD) ve Alman hukuku ve doktrini ışığında tartışılmıştır.

**Sonuç bölümünde**, araştırmanın vardığı sonuç özetlenmiş ve çözüm önerilerimiz sunulmuştur.

## II. BİLGİSAYAR OYUNU KAVRAMI VE HUKUKİ NİTELİĞİ

### A. BİLGİSAYAR OYUNUNUN UNSURLARI VE TÜRLERİ

5846 sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu'nun (FSEK) 2. maddesinin ilk fıkrası bilgisayar programları ve hazırlık tasarımlarını bilim ve edebiyat eserleri arasında düzenlemiştir.<sup>4</sup>

Fikir ve Sanat Eserleri Kanunumuzda “bilgisayar oyunu” kavramı için yapılmış bir tanım yer almamaktadır. Doktrinde, görsel-işitsel cihaz sayesinde oynadığımız ve bir hikaye üzerinde kurgulanabilen oyun şeklinde tanımlanmıştır<sup>5</sup>. Buna göre bilgisayar oyunlarının masa veya kart oyunları gibi diğer oyun türlerinden farkı bilgisayarda çalışan bir program şeklinde kurgulanmasıdır.

Bilgisayar oyunlarının bilgisayar programlarından farkı işlevsellikten çok, eğlendirici ve eğitici amaca sahip olmasıdır<sup>6</sup>. Bilgisayar programları ise bir sorunu çözmeye yönelik komutlar dizisinden oluşmakta ve kullanıcıları eğlendirme amacı taşımamaktadır.

<sup>1</sup> Doktrinde “bilgisayar oyunu” kavramının yanı sıra “video oyunu” kavramı kullanılsa da, makalemizde herhangi cihaz (oyun konsolu, kişisel bilgisayar veya mobil telefon) üzerinde çalıştırılmasına bağlı kalmaksızın, “bilgisayar oyunu” kavramı kullanılacaktır.

<sup>2</sup> **Burk**, Dan L. (2005), ‘Electronic Gaming and the Ethics of Information Ownership’ International Review of Information Ethics, Vol: 4, s. 41.

<sup>3</sup> **Lastowka**, Greg , ‘Copyright Law and Video Games: A Brief History of an Interactive Medium’: David, Matthew & Halbert, Debora (Editors) (2015) The SAGE Handbook of Intellectual Property, SAGE Publications, s. 495.

<sup>4</sup> **Aksu**, Mustafa (2006) Bilgisayar Programlarının Fikri Mülkiyet Hukukunda Korunması, 1. Baskı, İstanbul, Beta, s. 98.

<sup>5</sup> **Esposito**, Nicolas, ‘A Short and Simple Definition of What a Videogame Is’: The Digital Games Research Conference: Changing Views – Worlds in Play, 16-20 June 2005, Vancouver, Canada.

<sup>6</sup> **Grzegorzcyk**, Tomasz (2017), ‘Qualification of Computer Games in Copyright Law’ The Scientific Journal of Bielsko-Biala School of Finance and Law, No: 1, s. 132.

Bir bilgisayar oyunu, genellikle, bilgisayar programı, özgün müzik ve/veya ses efektleri (işitsel unsurlar), senaryo ve dialoglar, karakterler (görsel unsurlar), etkileşim ve yapımdan ibaret teknik unsurlar içerir<sup>7</sup>. Bu unsurların hepsi tüm bilgisayar oyunlarında yer almayabilir<sup>8</sup>. Bazı bilgisayar oyunlarında görsel unsurlar, bazılarında ise ses veya müzik ya da senaryo bulunmayabilir<sup>9</sup>. Buna rağmen, tüm bilgisayar oyunları mutlaka bir bilgisayar programı, görsel unsur ve etkileşim içerir.

Bilgisayar oyunlarında ayrıca sinema veya animasyon filmlerinde olduğu gibi birbiri ardınca sıralanan görüntü dizileri bulunmaktadır ki, bunların değişmesi kullanıcıda hareket izlenimi oluşturmaktadır<sup>10</sup>. Kullanıcı ise bu hareketleri izleyerek oyunla etkileşime geçmektedir.

Bilgisayar oyununun önemli özelliklerinden sayılan bu etkileşim oyunun temelinde yatan program sayesinde gerçekleşmektedir<sup>11</sup>. Çok oyunculu bilgisayar oyunlarında etkileşim, bir bilgisayar oyununa eşzamanlı olarak bağlanan kullanıcılardan birinin verdiği komutların diğer kullanıcıların verdiği komutların sonucunu etkilemesidir<sup>12</sup>. Etkileşim sayesinde kullanıcı oyunun gelişmesinde kontrol sahibi olmakta, ona sunulan daha önceden belirlenmiş seçimler arasında tercihler yaparak oyunun sonucuna ulaşmaktadır<sup>13</sup>.

Bilgisayar oyunları; aksiyon, macera, strateji, simulasyon, müzik, parti, spor veya bulmaca oyunları gibi çeşitli kategorilerde tasarlanabilir. Bilgisayar oyununun bazı türleri kullanıcılara tanınan yaratıcılık serbestisi açısından öne çıkmaktadır. Aksiyon türünde rol yapma oyunları (*action role-playing games*) ve günümüzde büyük popülerlik kazanan devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunları (*massively multi-player online role-playing game*), gerçek zamanlı strateji oyunları bu tür oyunlara örnek teşkil edebilir<sup>14</sup>.

Video oyunları; konsol, kişisel bilgisayar ve mobil oyunlar şeklinde üç kategoride değerlendirilir<sup>15</sup>. İlk zamanlarda konsol oyunları yaygın olsa da, bugün yerlerini kişisel bilgisayar ve mobil oyunlara bırakmış durumdadır. Özellikle, sanal ve artırılmış gerçeklik teknolojisinin oyun endüstrisine ayak basması ile gelecekte bunların da yerini sanal gerçeklik oyunlarına bırakacağı öngörülebilir.

## B. BİLGİSAYAR OYUNLARININ TARİHSEL GELİŞİMİ

Günümüzde neredeyse herkesin en az bir kez kullandığı bilgisayar oyunlarının ilk iki boyutlu türü 1962'de *Spacewar* ismiyle satışa çıkmış, o tarihten beri bilgisayar oyunu teknolojisi inanılmaz gelişme kaydetmiştir<sup>16</sup>. 90'lerden itibaren üç boyutlu bilgisayar oyunlarının üretilmeye başlaması ve bunların görsel ve işitsel açıdan yeni seviyelere ulaşması oyunların geniş kitlelere hitap etmesine neden olmuştur<sup>17</sup>. Elli seneyi aşkın tarihsel gelişimi sonucunda bugün bilgisayar programları sinematografik eserlere benzer şekilde daha canlı ve interaktif senaryo ve diyaloglar

<sup>7</sup> **Kılıç**, Taylan (2018) 'Bilgisayar Oyunlarının Eser Niteliği' (Yüksek Lisans), İstanbul Bilgi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, s. 9-12.

<sup>8</sup> **Jungar**, Eirik (2016), 'Streaming Video Games: Copyright Infringement or Protected Speech' Press Start, Vol: 3, No:2, s. 26.

<sup>9</sup> **Ramos**, Andy, et al. (2013) The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches, World Intellectual Property Organization, s. 7.

<sup>10</sup> **Hoeren**, Thomas (2019) IT-Law, University of Münster Institute for Information, Telecommunication and Media Law, s. 27.

<sup>11</sup> **Jungar**, s. 27.

<sup>12</sup> **Adrian**, Angela (2010) Law and Order in Virtual Worlds: Exploring Avatars, Their Ownership and Rights, IGI Global, s. 17.

<sup>13</sup> **Doğan**, Derya & **Özocak**, Gürkan, 'Dijital Oyunlar, Multimedya Yaratımlar ve Güncel Hukuki Problemler': 3. Uluslararası Bilişim Hukuku Kurultayı, Haziran 2013, İzmir.

<sup>14</sup> **Coogan**, Kyle (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, No: 2, s. 388-389.

<sup>15</sup> **Greenspan**, David (2014), 'Video Games and IP: A Global Perspective' WIPO Magazine, No: 2, s. 10.

<sup>16</sup> **Kılıç**, s. 5.

<sup>17</sup> **Brown**, Peter & **Raysman**, Richard (2006), 'Property Rights in Cyberspace Games and Other Novel Legal Issues in Virtual Property' The Indian Journal of Law and Technology, Vol: 2, s. 89.

içermekte, oyunların kullanıcıyla daha ileri düzeyde etkileşime geçmesi için tüm duyu organlarına hitap edecek şekilde tasarlanmaktadır. Bu anlamda bilgisayar oyunları geleneksel sanat türlerinin sentezi haline gelmiştir<sup>18</sup>. *Nintendo* gibi bir jenerasyona ismini veren video oyunları aynı zamanda bazı ülkelerin kültürünün bir parçası haline gelmiştir<sup>19</sup>.

Bilgisayar oyunlarının ilk örnekleri o kadar basit görsel ve yazılım içermektedir ki, 80'lerde mahkemeler oyunun temelinde yatan fikir ile ifade biçimi arasındaki sınırın belirsiz olduğunu fikir-ifade ikilemi (*idea-expression dichotomy*) başlığı altında tartışmaktaydı.<sup>20</sup> *Pac-Man*, *Tetris* gibi efsanevi oyunların ortaya çıkıp popülerlik kazanması bu yıllara denk gelmiştir<sup>21</sup>. Zira, düşünceyi değil, onun şekli tezahürünü koruyan fikri hukukta<sup>22</sup> bu sınırın belirgin olması önemlidir.

FSEK'in 2. maddesinin 3. fıkrasının son cümlesi uyarınca, "**arayüzüne temel oluşturan düşünce ve ilkeleri de içine almak üzere, bir bilgisayar programının herhangi bir ögesine temel oluşturan düşünce ve ilkeler**" eser olarak korunmamıştır. Fikir-ifade ikilemi, bilgisayar programında olduğu gibi<sup>23</sup> bilgisayar oyunlarında da eser koruması için çözümlenmesi gereken sorunlardandır.

## C. BİLGİSAYAR OYUNLARININ HUKUKİ NİTELİĞİ

### 1. Koruma Kapsamına Dahil Olan Unsurlar

Bilgisayar oyununun fikri hukukta eser olarak korunduğuna şüphe yoktur<sup>24</sup>. Sonuçta her bir bilgisayar oyunu gerek yazılım, gerekse görsel-işitsel unsurları itibarıyla sahibinin hususiyetini taşımakta ve şekillenmektedir. Hususiyet eserin bütününde aranmalıdır<sup>25</sup>. Buna rağmen, bir bilgisayar oyununda her biri ayrıca hususiyet taşıyan ayrı ayrı eserleri görmek mümkündür<sup>26</sup>. Özgün senaryo, metin, müzik, görsel efektler, çizimler ve oyun karakterleri<sup>27</sup> ile birlikte haritalar ve mimari yapılar<sup>28</sup> gibi sahne bileşenleri ile oyunun kullanıcıyla donanım üzerinden etkileşime geçtiği kullanıcı arayüzü bu temel unsurlardandır. Doktrinde bir görüş eser kategorisini belirtmeden bilgisayar destekli ürünlerin eser başlığı altında değerlendirilmesi gerektiğini savunmuş<sup>29</sup>, diğer bir görüş ise, bilgisayar oyunlarının, her ne kadar Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu'nda açıkça düzenlenmese de, multimedya eserlerin bir türü olduğunu ileri sürmüştür<sup>30</sup>. Kanaatimizce, ikinci görüş isabetli olmakla beraber, tanımın bilgisayar haricindeki diğer platformları (video oyun cihazları, konsollar, mobil telefonlar vs.) da kapsayacak şekilde genişletilmesi mümkündür.

Bilgisayar oyununun bütünü bir eser olarak korunacağı gibi, bilgisayar programı ve kullanıcı arayüzü ve varsa, senaryo ve diyalog metinleri ilim ve

<sup>18</sup> **Jewell**, Catherine (2012), 'Video Games: 21<sup>st</sup> Century Art' WIPO Magazine, No: 4, s. 11.

<sup>19</sup> **Yan**, Jeff & **Randell**, Brian (2005) Security in Computer Games: From Pong to Online Poker, University of Newcastle Upon Tyne, s. 1.

<sup>20</sup> **Ramos** et al., The Legal Status of Video Games, s. 7-8.

<sup>21</sup> **Sezen**, Diğdem (2013), 'Bir Sanatsal İfade Aracı Olarak Dijital Oyunlar', İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, C: 2, No: 45, s. 130.

<sup>22</sup> **Erel**, Şafak N. (1994), 'Fikri Hukukta Bilgisayar Programlarının Korunması' Ankara Üniversitesi Siyasal Bilgiler Fakültesi Dergisi, C: 49, No: 1, s. 142.

<sup>23</sup> **Kurtulmuş**, Ahmet (1992) 'Bilgisayar Programlarının Hukuki Yolla Korunması' (Yüksek Lisans), İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, s. 12-13.

<sup>24</sup> **Denicola**, Robert C. (2016), 'Ex Machina: Copyright Protection for Computer-generated Works' Rutgers University Law Review, Vol: 69, s. 266.

<sup>25</sup> **Suluk**, Cahit, **Karasu**, Rauf & **Nal**, Temel (2020) Fikri Mülkiyet Hukuku, Ankara, Seçkin, s. 45-46.

<sup>26</sup> **Ramos** et al., The Legal Status of Video Games, s. 7.

<sup>27</sup> **İçli**, Şuayip (2019) 'Fikri Mülkiyet Hukukunda Bilgisayar Programlarının Korunması' (Yüksek Lisans), Maltepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, s. 33.

<sup>28</sup> **Ramos** et al., The Legal Status of Video Games, s. 8.

<sup>29</sup> **Tekinalp**, Ünal (2012) Fikri Mülkiyet Hukuku, 5. Baskı, İstanbul, Arıkan Yayınları, s. 132.

<sup>30</sup> **Doğan & Özocak**, s. 76.

edebiyat eseri, hususiyet taşıyan ve estetik değere sahip olan çizim ve görseller, fotoğraflar güzel sanat eseri, oyunun özgün müziği musiki eseri olarak korunacaktır. Bugün üretici firmalar çoğu zaman her bir oyun için programı baştan (*software*) yazmakta, daha önce yazılmış ve denenmiş kodları (*middleware*) satın alıp kullanarak maliyeti düşürmektedir. Aynı anlamda oyun motoru (*game engine*) terimi ile ifade edilen bu yazılımlar oyun şirketlerinin uygulamada sıklıkla kullandığı önceden hazır kodları ifade etmektedir<sup>31</sup>. Bu durumda uyarlanan bilgisayar programı işleme eseri olarak karşımıza çıkmaktadır. Özgün görsel-ışitsel unsurlar ise güzel sanat veya sinema eseri olarak değerlendirilmelidir<sup>32</sup>.

## 2. Koruma Kapsamı Dışında Kalan Unsurlar

Bilgisayar oyununun her bir unsuru eser korumasından faydalanmaz. Oyunda yer alan ağaç, deniz, saha ve top gibi standart öğeler (*scenes à faire*)<sup>33</sup> veya oyunun türü böyledir. Alman doktrininde kullanıcının kaydettiği oyun skorlarının koruma kapsamına girmeyeceği, yalnız kullanıcının kaydettiği ilerlemenin program talimatı içerdiği durumda korunabileceği savunulmuştur<sup>34</sup>. Gerçekten de, bu tür unsurların meydana gelmesinde hak sahibinden ziyade, kullanıcı rol oynamakta fakat kullanıcının emeği oyuna hususiyet katmamaktadır.

Bundan başka, doktrinde bilgisayar oyununun oyun mekaniği ve kurallarının koruma kapsamına girmediği tartışılmıştır<sup>35</sup>. Bilgisayar oyununun fikri hukukta korunması oyunun ifade şekline, eş deyişle, bilgisayar programı ve görsel-ışitsel

unsurlardan ibaret biçimlenmiş şekline tanınmıştır<sup>36</sup>. Bilgisayar oyununun bütünü ve program veya görsel-ışitsel unsurlar üzerinde hak sahipliği mevcut olsa da, oyunun ikinci dereceli öğeleri üzerindeki eser koruması oldukça zayıf kalmaktadır<sup>37</sup>. Bunun sebebi, hem de bilgisayar oyununun birçok eser türünden farklı olarak ticari bir ürün haline gelmesi, oyun sahibine tanınan mutlak hakkın genişletilmesinin rakipleri zora sokacağı gerçeğidir. Bir yönetmen veya senaryo yazarının sinema filminde filmin türü veya klişeler üzerinde hak sahipliği bulunmadığı gibi, oyun üzerinde hak sahibi de aynı talepte bulunamaz. Oyun endüstrisi başka oyunlardaki fikirleri geliştirerek yeni ürünleri piyasaya sürme üzerine kurulu bir sektör olduğundan, diğer eserlerde olduğu gibi, daha güçlü eser koruması, bunlardan yararlanarak ortaya çıkacak yeni fikri üretimlere, bu ise söz konusu üretimlerin yer aldığı oyun endüstrisine zarar verebilir<sup>38</sup>.

## III. BİLGİSAYAR OYUNLARININ FARKLI ESER KATEGORİLERİNDE DEĞERLENDİRİLMESİ

### A. FİKRİ HUKUKTA ESER KATEGORİLERİ

Eser olarak nitelendirilebilmek için fikri ürün mevzuattaki eser tanımının unsurlarını ihtiva etmelidir<sup>39</sup>. FSEK'in 1. maddesine göre, eser, **ilim ve edebiyat, musiki, güzel sanat eserleri** veya **sinema eserleri** sayılan fikri ve sanat mahsulü olmalı ve sahibinin hususiyetini taşımalıdır. Dolayısıyla, kanunda tahdidi olarak dört eser kategorisi sayılmıştır. Her kategoriye dahil olan eser türleri ise örnek olarak verilmiştir. Kanunda eser türlerinin listesinin açık

<sup>31</sup> **Coppock**, Patrick, 'Are Computer Games Real': Sageng, John Richard, Fossheim, Hallvard & Larsen, Tarjei Mandt (Editors) (2012) *The Philosophy of Computer Games*, Vol: 7, Springer, s. 261.

<sup>32</sup> **Ramos**, Andy, (2014) 'Video Games: Computer Programs or Creative Works?' *WIPO Magazine*, No: 4, s. 26.

<sup>33</sup> **Jewell**, s. 12.

<sup>34</sup> **Hoeren**, s. 44.

<sup>35</sup> **Dean**, Drew S. (2016) 'Hitting Reset: Devising a New Video Game Copyright Regime' *University of Pennsylvania Law Review*, Vol: 164, s. 1251.

<sup>36</sup> **Hernes**, Thomas M. S. (1982) 'Adaptation of Copyright Law to Video Games' *University of Pennsylvania Law Review*, Vol: 131, No: 1, s. 171-172.

<sup>37</sup> **Yu**, Yudong (2017) 'Intellectual Property Rights and the Game Industry' (Doctoral Thesis), University of Manchester, Faculty of Humanities, s. 138.

<sup>38</sup> **Kuehl**, John (2016) 'Video Games and Intellectual Property: Similarities, Differences, and a New Approach to Protection', *Cybaris*, Vol: 7, No: 2, s. 348.

<sup>39</sup> **Ateş**, Mustafa (2007) *Fikri Hukukta Eser*, Ankara, Turhan Kitabevi, s. 95-96.

olması bilgisayar oyunu gibi kanunun saymadığı eser türlerinin sınıflandırılması açısından kolaylık sağlamaktadır<sup>40</sup>.

Bilgisayar oyunlarının hangi eser kategorisi dahilinde incelenmesi gerektiği eser sahibine tahsis edilen korumanın zayıf veya güçlü olması açısından belirleyicidir<sup>41</sup>. Bilgisayar programı ve görsel-işitsel unsurlardan ibaret olduğu için bilgisayar oyunlarının eser kategorisi sorunu başlığı altında ilim ve edebiyat eserleri, güzel sanat eserleri, sinema eserleri, son olarak, oyun müziği ve ses efektleri açısından musiki eserleri incelenmelidir. Bilgisayar oyunlarının eser kategorisi sorunu birçok ülkede hala çözülmemiş durumdadır. Bilgisayar oyunları kimi ülkelerde bilgisayar programı veya bizdeki sinema eserlerine karşılık gelen görsel-işitsel eserler kapsamında kabul etmekte, kimi ülkeler ise bunlar için *sui generis* bir koruma öngörmektedir<sup>42</sup>.

## B. BİLGİSAYAR OYUNLARININ ESER KATEGORİLERİNDEKİ YERİ

### 1. İlim ve Edebiyat Eserleri

#### a. Bilgisayar Programı

FSEK'in 2. maddesinin 1. fıkrası uyarınca, "*herhangi bir şekilde dil ve yazı ile ifade olunan eserler ve her biçim altında ifade edilen bilgisayar programları...*" ilim ve edebiyat eserleri kategorisine dahildir. Bilgisayar oyunlarının ilim ve edebiyat eserleri başlığı altında incelenmesi oyunun çalışmasını sağlayan yazılım ve oyunun içerisindeki senaryo ve diyaloglar açısından önem arz etmektedir.

Öncelikle, hususiyete sahip olduğu takdirde oyununun içerdiği bilgisayar programının eser niteliği taşıyacağı açıktır<sup>43</sup>. Bu tür programlarda eser sahibi programın kaynak kodunu (*source code*) yazan kişi olacaktır. Buna rağmen, kullanıcının bireysel oyun ortamı, nesne ve karakterleri oluşturmasına izin veren bazı oyunlarda kullanıcının programın oluşturulan kısmı üzerinde eser sahipliği tartışılabilir. Kullanıcı, bilgisayar programının kaynak koduna oyun içerisindeki yaratıcı tercihleriyle eklemeler yapabilir. Bu konuyu ele alan bazı yazarlar kullanıcının oyunun tümü üzerinde fikri hakkının değil, oyuna katkının öngörülebilir olmadığı durumda program üzerinde birlikte sahipliğin mevcut olabileceğini ileri sürmüştür<sup>44</sup>. Kanaatimizce, bu durumda kullanıcı tercihleri ile biçimlenen kısmının, bilgisayar oyununun önceden yazılmış kodlarından ne kadar bağımsız olduğu değerlendirilmelidir. Çoğu bilgisayar oyununda kullanıcının hamleleri veya strateji oyunlarında tasarım tercihleri yaratıcı sonuçlar doğursa da, bunlar programın önceden belirlenmiş algoritması dahilinde cereyan etmektedir. Kullanıcının bağımsız hareket edemediği oyunlarda yazılan yeni kaynak kodundan ve onun üzerinde birlikte eser sahipliğinden söz edilemez.

Ayrıca, kullanıcının, bilgisayar oyununu oynarken oluşturduğu nesnelere kullanıcının oyun veya oyunun münferit unsurları üzerinde eser sahipliğine temel oluşturamaz, çünkü kullanıcı yaratıcılık değil, oyunu kazanma dürtüsüyle hareket etmektedir. Doktrinde, oyuncunun aynı zamanda bir üretici olarak öne çıktığı bazı durumlar "yaratıcı tüketim" şeklinde nitelendirilmiş, ancak ona bu nesnelere üzerinde mutlak hak tanınmasının yenilik ve yaratıcılığı gölgede bırakacağı savunulmuştur<sup>45</sup>.

<sup>40</sup> **Bonadio**, Enrico & **Lucchi**, Nicola, 'Introduction: Setting the Scene for Non-conventional Copyright': Bonadio, Enrico & Lucchi, Nicola (Editors) (2018) Non-conventional Copyright: Do New and Atypical Works Deserve Protection?, Edward Elgar Publishing, s. 5.

<sup>41</sup> **Göttlich**, Paul (2007) 'Online Games from the Standpoint of Media and Copyright Law', 'IRIS Plus <<https://rm.coe.int/16807833e2>> s.e.t. 08.05.2020.

<sup>42</sup> **Ramos** et al., The Legal Status of Video Games, s. 11.

<sup>43</sup> **Maume**, Philipp, 'Compulsory Licensing in Germany': Hilty, Reto M. & Liu, Kung-Chung (Editors) (2015) Compulsory Licensing: Practical Experiences and Ways Forward, Berlin, Springer Verlag, s. 103.

<sup>44</sup> **Göttlich**, s. 4.

<sup>45</sup> **Pina**, Pedro, 'Computer Games and Intellectual Property Law: Derivative Works, Copyright and Copyleft': Cruz-Cunha, Maria Manuela et al. (Editors) (2011) Business,

Öte yandan, edebiyat eseri olarak korunan bilgisayar programının<sup>46</sup> bilgisayar oyununu hangi ölçüde kapsadığı doktrinde tartışmalıdır<sup>47</sup>. Bir görüşe göre, bilgisayar programına tahsis edilen koruma herhangi bir dilde ifade edilen program kodlarını kapsadığından, oyunun görsel-işitsel unsurlarına genişletilemez<sup>48</sup>. Bilgisayar programından farklı olarak, bilgisayar oyununun amacı belirli bir sonuca ulaşmak değil, kullanıcıyı görsel ve işitsel unsurlar ve yüksek düzeyde etkileşim sayesinde eğlendirmektir<sup>49</sup>. Bilgisayar programı oyunun bu amacına ulaşması için sadece gereken teknik altyapıyı oluşturmaktadır. Gerçekten de, bilgisayar oyununda hususiyet teknik özellikleri ve programlama diliyle ortaya çıkan bilgisayar programında değil, görsel ve işitsel unsurlarda vücut bulmaktadır.

Bilgisayar oyunu ve program ilişkisi ABAD kararlarına da konu olmuştur. *Nintendo kararında*, ABAD, bilgisayar oyununun program seviyesine indirgenemeyeceğini belirtmiştir<sup>50</sup>. ABAD'a göre, bilgisayar oyunu programdan daha fazlasını ifade etmektedir. Dolayısıyla ABAD, ilgili davada Bilgi Toplumunda Telif Hakları ve Bağlantılı Hakların Belirli Yönlerinin Uyumlaştırılması Hakkında 22 Mayıs 2001 tarihli ve 2001/29/EC sayılı Avrupa Parlamentosu ve Konsey Direktifi uygulamış, bu

Direktife nazaran *lex specialis* konumundaki Bilgisayar Programlarının Hukuki Korunmasına İlişkin 2009/24/EC sayılı Avrupa Birliği Direktifi'ni dikkate almamıştır<sup>51</sup>. ABAD, böylece aslında davacıya yürürlükteki Avrupa Birliği düzenlemelerinden bilgisayar oyunu için daha elverişli korumayı seçme imkanı tanımıştır<sup>52</sup>. Bu nedenle, oyunun tümü bilgisayar programı sayılmasa da, 2001/29/EC sayılı Direktif'in kapsamında eser olarak korunabilecektir<sup>53,54</sup>.

Program kodları farklı olsa da aynı görsel-işitsel unsurlara (kullanıcı arayüzü, oyun müziği, menü talimatları vesaire) sahip iki bilgisayar oyunundan, sonraki oyun önceki oyun sahibinin fikri haklarını ihlal edecektir. Çünkü özgün grafik kullanıcı arayüzü bilgisayar oyununa da özgünlük kazandırmaktadır. ABAD, 2010 tarihli bir kararında<sup>55</sup> bilgisayar oyununa tahsis edilen korumanın 91/250/EEC sayılı Bilgisayar Programlarının Hukuki Korunmasına dair mülga Konsey Direktifi'nden değil, 2001/29/EC sayılı Avrupa Birliği Direktifi'nden kaynaklandığı görüşünü tekrarlamıştır<sup>56</sup>. ABAD, bilgisayar oyununa programlara tahsis edilen eser korumasını değil, 2001/29/EC sayılı Direktif kapsamında, genel olarak, eser korumasının uygulanacağı görüşünü savunmuştur. Buna rağmen, ABAD bilgisayar oyununun hangi eser kategorisine ait olduğu konusunda bir görüş belirtmemiştir.

Karşılaştırmalı hukukta ABD mahkeme kararlarında da aynı yaklaşımın benimsendiği görülmektedir<sup>57</sup>. 2012 tarihli *Tetris kararında*<sup>58</sup> New

Technological and Social Dimensions of Computer Games: Multidisciplinary Developments, IGI Global, s. 464.

<sup>46</sup> **Topaloğlu**, Mustafa (1997) Bilgisayar Programları Üzerindeki Haklar ve Bu Hakların Korunması, İstanbul, Altan Matbaacılık, s. 86; **Turan**, Metin (2016), 'Geleneksel ve Elektronik Eser Sahiplerinin Telif Hakları, Dijital Haklar Yönetimi: Uluslararası Düzenlemeler ve Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu Çerçevesinde Bir Değerlendirme' Bilgi Dünyası Dergisi, C: 17, No: 1, s. 58; **Bayramlıoğlu**, Emre, 'Free and Open Source Software under Turkish Copyright Law': Axel Metzger (Editor) (2015) Free Software and Other Alternative License (FOSS) Models: A Comparative Analysis, Springer Science & Business Media, s. 447.

<sup>47</sup> **Göttlich**, s. 3.

<sup>48</sup> **Göttlich**, s. 3.

<sup>49</sup> **Kılıç**, s. 89.

<sup>50</sup> Nintendo Co. Ltd and Others v. PC Box Srl and 9Net Srl, European Court of Justice, C-355/12, 23.01.2014, § 23, <https://bit.ly/3lpMTWY> s.e.t. 10.05.20.

<sup>51</sup> Nintendo kararı, § 23.

<sup>52</sup> **Metzger**, Axel (2014), 'Urheberrechtsschutz von Computerspielen: Europäischer Gerichtshof Klärt Grundsatzfragen' Informatik Spektrum: Zum Gedenken an Dr. Dr. h.c. mult. Wilfried Brauer, No: 37, s. 270.

<sup>53</sup> Nintendo kararı, § 22.

<sup>54</sup> **Jungar**, s. 27.

<sup>55</sup> Bezpečnostní Softwarová Asociace — Svaz Softwarové Ochrany v. Ministerstvo kultury, European Court of Justice, C-393/09, 22.12.2010, § 46, <https://bit.ly/39qtjXZ> s.e.t. 17.05.20.

<sup>56</sup> Bezpečnostní kararı, § 51.

<sup>57</sup> **Grzegorzcyk**, s. 135-136.

Jersey Bölge Mahkemesi, davacının program kodlarını taklit etmeyen fakat davacıyla aynı kullanıcı arayüzünü kullanan davalı *Xio Interactive* şirketini fikri hak ihlalinin sorumlu tutmuş, oyunun grafik kullanıcı arayüzünün görsel-işitsel eser olarak korunduğu kanaatine varmıştır.

Oyunun temelindeki bilgisayar programını taklit etmeden görsel-işitsel unsurlarının kullanımı uygulamada farklı şekillerde ortaya çıkmaktadır. Bugün internet nedeniyle bilgisayar oyunlarında seviye atlamak için gereken ipucu ve hilelere ulaşmak oldukça kolaylaşmıştır. Kullanıcılar ipucu ve hileleri, *Youtube* gibi video paylaşım platformlarında yaymaktadır. Paylaşılan videolarda oyuncu oyunu oynamakta ve izleyicilere oyunun görüntülerini ileterek yol göstermektedir. Bu durumda oyun üzerinde hak sahibi gelir kaybına uğratılmaktadır. Video paylaşım platformunda yapılan izinsiz yayım oyunun görsel, bazen de görsel-işitsel unsurlarını içerdiğinden, bilgisayar oyunu üzerinde FSEK'in 25. maddesinde düzenlenen eseri işaret, ses ve/veya görüntü nakline yarayan araçlarla umuma iletim hakkının ihlalinin gerçekleşip gerçekleşmediği tartışma konusudur. Öte yandan, ilgili paylaşım FSEK m. 80 bağlamında "fikir ve sanat eserlerinin kamu düzeni, eğitim-öğretim, bilimsel araştırma veya haber amacıyla ve kazanç amacı güdülmeksizin icra edilmesi ve kamuya arzı" şeklinde değerlendirilerek oyun yapımcısının yazılı izni aranmayabilir. Bilgisayar oyununun çeşitli platformlarda izinsiz yayımı her zaman hak ihlali olarak değerlendirilmemeli, yayımı yapan kişinin amacı da göz önünde bulundurulmalıdır.

### b. Senaryo Metni

Bilgisayar oyununun temelini oluşturan bilgisayar programı ve kullanıcının etkileşime geçtiği görsel-işitsel unsurlarından başka, senaryo ve diyalog metni hususiyet taşıdığı takdirde edebiyat

eseri olarak korunacaktır<sup>59</sup>. Bilgisayar oyununun yazılı unsurları oyunun program koduna işlenen senaryosu olabileceği gibi, oyunun içerisinde geçen metinler ve diyaloglar da olabilir<sup>60</sup>.

### c. Veri Tabanı

Bilgisayar oyunlarının veri tabanı olarak korunup korunamayacağı tartışılabilir. FSEK'in 6. maddesinin 11. fıkrasında veri tabanları işleme ve derleme eserler arasında sayılmıştır. İlgili fıkranın kapsam altına aldığı işleme ve derleme eserlere "**belli bir maksada göre ve hususi bir plan dahilinde verilerin ve materyallerin seçilip derlenmesi sonucu ortaya çıkan ve bir araç ile okunabilir veya diğer biçimdeki veri tabanları**" dahildir. Bilgisayar oyunu ve veri tabanı arasındaki benzerlik her ikisinin materyallerin seçilip derlenmesi sonucu ortaya çıkmasıdır. Ancak bilgisayar oyununu ve veri tabanı arasında iki temel fark söz konusudur<sup>61</sup>. Birincisi, veri tabanını oluşturan veri ve materyaller bağımsız olarak da mevcut olmakta, sadece veri tabanında önceden belirlenmiş bir plana uygun olarak derlenmektedir. Buna karşılık, bilgisayar oyununun unsurlarının çoğu birbiriyle etkileşim içerisinde olup bağımsız olarak anlam ifade etmemektedir. İkincisi, materyallerin bağımsız niteliğine bağlı olarak, kullanıcı veri tabanının unsurlarına bağımsız olarak erişebilir. Bilgisayar oyununda aynı durum sadece eser sahibinin izin verdiği ölçüde gerçekleşebilir. Dolayısıyla, bilgisayar oyununun eser türleri arasından veri tabanı olarak korunması mümkün görülmemektedir.

<sup>58</sup> Tetris Holding, LLC v. Xio Interactive Inc., United States New Jersey District Court, 863 F. Supp. 2d 394, 30.05.2012, <<https://bit.ly/2Vj3y3C>> s.e.t. 10.05.20.

<sup>59</sup> **Loney**, Michael (2019), 'Video Games as a Separate Type of Work for Copyright Registration Purposes' Managing Intellectual Property, <Complementary Index Database> s.e.t. 15.05.20.

<sup>60</sup> **Stein**, Julian (2015), 'The Legal Nature of Video Games: Adapting Copyright Law to Multimedia' Press Start, Vol: 2, No: 1, s. 46.

<sup>61</sup> **Stein**, s. 50.



## 2. Musiki Eserleri

FSEK'in 3. maddesi uyarınca, “*musiki eserleri, her nevi sözlü ve sözsüz bestelerdir.*” Kullanıcının gözü ve kulağına hitap eden bilgisayar oyunlarında, genellikle, fon müziği şeklinde yer bulsalar da, musiki eserleri bilgisayar oyununun esas unsuru değildir. Hususiyet taşıdığı takdirde oyun müziği de eser niteliği kazanabilir. Oyun müziğinin oyundan bağımsız eser olarak korunduğu ihtimalde, musiki eserinde yer alan sözler de ilim ve edebiyat eseri olarak korunacaktır.

Bilgisayar oyununda ses efektleri oyunun tümünün hususiyet taşımasında rol oynasa da, oyundan bağımsız eser niteliği haiz değildir. Çünkü her ne kadar musiki eserinin kanundaki tanımında açıkça belirtilmese de, musiki eseri dinleyicinin duygu ve zekasında iz bırakmaktadır<sup>62</sup>. Tesadüfi ses efektleri ise bu özellikten yoksundur. Öte yandan, benzer ses efektleri tüm oyunlarda kullanıldığından herkesin kullanımına açık bırakılmalı, ses efektleri üzerinde mutlak hak tanınmamalıdır. Ses efektleri ve müziğin oyuna kattığı hususiyet dikkate alındığında sesli bilgisayar oyunlarında ses mühendisleri eser sahipleri arasında yer almalıdır. Sinema eserlerinin yapımında özgün müzik bestecisinin üstlendiği rolü bilgisayar oyununda ses mühendisleri yerine getirmektedir.

## 3. Güzel Sanat Eserleri

### a. Çizimler Üzerinde Hak Sahipliği

Bilgisayar oyunu tümüyle güzel sanat eseri sayılmasa da, her bir bilgisayar oyununda güzel sanat eseri kategorisine dahil bir veya birden fazla eser yer alabilir. FSEK'in 4. maddesi güzel sanat eserlerini estetik değere sahip olan eserler olarak tanımlamıştır. Estetik değere sahip olma güzel sanat eserlerini ilim ve edebiyat eserlerinden ayıran temel özelliğidir. Bilgisayar oyununda estetik değere sahip

olan unsurlar oyun karakterlerinin görsel tasviri<sup>63</sup>, oyun alanına dair çizim ve fotoğraflar olabilir. Bilgisayar oyunu üzerindeki eser sahipliğinden bağımsız olarak, hususiyet taşıdığı takdirde bu çizim ve tasvirler üzerinde ressam veya animatörlerin eser sahipliği doğacaktır.

### b. Kullanıcının Eser Sahipliğinin Şartları ve Kapsamı

Bilgisayar oyunundaki bazı öğeler kullanıcının oyuna yaratıcı katkısı neticesinde oluşabilir. Bazı rol yapma oyunlarında kullanıcı oyun karakterini öz istek ve amacına uygun şekilde tasarlamak ve donatmak adına zaman ve enerji sarf etmektedir. Kullanıcının katkısı oyunun önceden belirlenmiş kodları çerçevesinde gerçekleşse de, kullanıcı yeni karakter özellikleri geliştirebilir veya bazı oyun öğelerini birleştirerek yeni bir karakter tasarlayabilir<sup>64</sup>. Bu durumda kullanıcının geliştirdiği estetik nitelik taşıyan karakterin güzel sanat eseri haiz olup kullanıcının söz konusu karakter üzerinde eser sahipliği tartışılabilir. Bir görüşe göre, kullanıcının oyundaki karakteri geliştirmek için harcadığı emek göz önünde bulundurulursa, kullanıcının oyun karakteri üzerinde eser sahipliğinin doğması etik bir gereksinim olabilir<sup>65</sup>.

Kanaatimizce, kullanıcının oyun üzerindeki hak sahibinin öngöremediği yaratıcı faaliyeti çoğunlukla oyunun eser olarak korunan unsurları sayesinde gerçekleşmektedir. Bir kullanıcı, karakteri donattığı zaman kullandığı giyim, silah ve özel güçler oyunun set ve karakter tasarımcısının, animatörün eserleridir. Bu yüzden, kullanıcının bu tür katkıları asıl esere bağlı olan işleme eser sayılmalı, işlenen eserlerin sahiplerinin izni doğrultusunda gerçekleşmelidir. Bu yorum kullanıcının meydana getirdiği eserlerin oyundaki unsurlara bağlılığını koruyacak, böylece, kullanıcı, oyun üzerindeki eser sahibinin izni

<sup>62</sup> Stein, s. 49.

<sup>63</sup> Stein, s. 48.

<sup>64</sup> Burk, s. 41.

<sup>65</sup> Burk, s. 43.

olmadan bu eserler üzerinde hak elde edemeyecektir. Yine de kullanıcının işleme eseri kamuya mal olmuş oyun karakterleri olmamalıdır<sup>66</sup>.

Farklı bir görüşe göre, bu durumda her bir oyun karakteri üzerinde eser sahipleri arasında birliğin mevcut olup eser sahipleri yapımçı ve kullanıcıdır<sup>67</sup>. Bu görüş yapımçı ile kullanıcı arasında dengeyi sağlayan çözüm odaklı yaklaşım sergilese de, kanaatimizce, eser sahiplerinin birliğinin doğması için yapımçının ilgili oyun karakterinin meydana getirilmesindeki yaratıcı faaliyeti tartışmalıdır. Hak sahibi olarak yapımçının oyunu sunması ve kullanıcının bu platform ve aletleri kullanarak karakteri geliştirmesi yapımçı açısından hususiyet şartının sağlanması için yeterli değildir.

Bazı bilgisayar oyunlarında oyuncunun katkısı hususiyet içeren unsurlardan ibaret olabilir. Örneğin, çevrimiçi rol yapma oyunu olan *Second Life*'da kullanıcılar elbise tasarımı gibi kendi sanal tasarım ve fikri ürünlerini oyuna entegre edebilmekte ve diğer kullanıcılara sanal para karşılığında satabilmektedir. Bunun gibi istisnai durumlarda kullanıcının münferit fikri ürün üzerinde eser sahipliği doğabilecekse de, bilgisayar oyunu üzerinde kullanıcının hak sahipliği doğmayacaktır. Kullanıcının hak sahipliğinin doğması için oyuna eklenen tasarım ürünleri oyunun haricinde de eser olarak değerlendirilmeye elverişli olmalıdır. Her halükarda, yapımçı ve kullanıcı bu tür eserler üzerinde hak sahipliğini sözleşmede belirleyebilecektir. Örneğin, *Second Life* oyununda yapımçı şirket genel işlem koşullarında kullanıcılara bu fikri ürünler üzerinde eser sahipliğinden ileri gelen hakları saklamaya izin verdiğini belirtmiştir<sup>68</sup>.

#### 4. Sinema Eserleri

##### a. Türk Hukukunda

Doktrinde bazı yazarlar bilgisayar oyununun sinema eseri olarak korunması gerektiğini savunmuştur<sup>69</sup>. FSEK'in 5. maddesi uyarınca, "*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.*" Mevzubahis hükümden sinema eserlerinin sinema filmleri ile sınırlı olmadığı, birbiriyle ilişkili hareketli görüntüler dizisinden oluşan diğer eserleri de kapsadığı anlaşılmaktadır. Bilgisayar oyunları da hareketli görüntüler dizisi şeklindedir. Ancak bu görüntüleri dizisi ilkinde olmadığı halde sonuncusunda interaktiftir.

Hareketli görüntüler dizisi sinema eserlerinde eserin sinema yoksa televizyon için hazırlanmasına bağlı olarak her bir saniyeye yerleştirilen 24 veya 25 kareyi kapsamaktadır. FSEK'in 5. maddesinde geçen "filmler veya sinema filmleri" ifadesi örnek niteliğinde olup bilgisayar oyunlarının sinema eserleri kategorisinde korunmasına engel değildir. Fikri Mülkiyet Alanında Telif Hakkına İlişkin Kiralama, Ödünç Verme ve Belirli Haklara dair 2006/115/EC sayılı Avrupa Birliği Direktifi'nin 2. maddesinin 1. fıkrasının (c) bendinde film, "*sesli veya sessiz sinematografik eser, görsel-ışitsel eser veya hareketli görüntüler*" şeklinde tanımlanmıştır. Bilgisayar oyununun görsel-ışitsel eser niteliği dolayısıyla, film başlığı altında incelenebileceği açıktır. Bilgisayar oyunu **sinema filmi** olmasa da da, **sinema eseridir**. Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu'nda bir eser türü olarak görsel-ışitsel eserler yer almasa da, Fikir ve Sanat Eserlerinin Kayıt ve Tescili Hakkında Yönetmelik'in 4. maddesinin 1. fıkrasının (d) bendinde "*sinema eseri gibi görsel-ışitsel eserler...*" ifadesi kullanılmıştır. Bu

<sup>66</sup> Yu, s. 138.

<sup>67</sup> Ochoa, Tyler T. (2012), 'Who Owns an Avatar? Copyright, Creativity, and Virtual Worlds' *Vanderbilt Journal of Entertainment and Technology Law*, Vol: 14, No: 4, s. 991.

<sup>68</sup> Baldrice, John (2007), 'Mod as Heck: Frameworks for Examining Ownership Rights in User-contributed Content to Videogames, and a More Principled Evaluation of Expressive Appropriation in User-modified Videogame Projects' *Minnesota Journal of Law, Science & Technology*, Vol: 8, No: 2, s. 690.

<sup>69</sup> Doğan & Özocak, s. 78.

nedenle sinema eserleri görsel-işitsel eserlerdir. Bununla birlikte, bilgisayar oyununu sinema eserlerinden ayıran özellik kullanıcıyla etkileşimidir. Sinema eserleri, ister dizi ister film şeklinde olsun, genellikle, önceden belirlenmiş senaryo ve hareketli görüntüler dizisini takip eder<sup>70</sup>. Bilgisayar oyunlarında ise görüntüler dizisinin sırasını kullanıcının oyun içerisinde tercihleri ve onun oyun algoritması ile etkileşimi belirler. Bu sebeple, karşılaştırmalı hukukta da bilgisayar oyunlarının film niteliği tartışılmıştır<sup>71</sup>. Uygulamada, genellikle, bilgisayar oyunun eser sahipleri yapımca ile sözleşme akdetmekte, sözleşme uyarınca sanatçıların mali hakları yapımcaya devredilmektedir<sup>72</sup>.

## b. Karşılaştırmalı Hukukta

### i. Alman Hukuku

Almanya'da bilgisayar oyunlarının eser niteliğine dair tartışmalar mahkeme kararları ışığında gelişmiştir. Frankfurt Temyiz Mahkemesi *Donkey Kong Junior I kararında*<sup>73</sup> kullanıcının tercihi ile farklı görüntü dizisi sunan bilgisayar oyununun film sayılmayacağını, dolayısıyla, eser olarak korunmadığını savunmuştur. Ancak mahkemenin ileri sürdüğü gerekçeyi Köln Temyiz Mahkemesi sonraki tarihli *Amiga Club kararında*<sup>74</sup> çürütmüştür. Mahkemeye

göre, hareketli görüntülerin önceden belirlenmiş sırayı takip etmesi veya program tarafından belirlenmesi oyunun korunması için belirleyici olamaz. Bilgisayar oyununda görüntülerin sırası kullanıcının tercihleriyle şekillenmekte ise de, kullanıcı, oyun sahibinin önceden belirlediği görüntüleri değiştiremez. Buna rağmen, Frankfurt Temyiz Mahkemesi sonraki tarihli *Parodius kararında*<sup>75</sup> aynı gerekçeyle bilgisayar oyununun sinema eseri niteliğini yeniden kabul etmemiştir.

Bugün Alman doktrini ve mahkeme kararları bilgisayar oyununun eser niteliğini kabul etmekte, hangi eser kategorisine dahil olduğunu ise somut olaya göre değerlendirmektedir<sup>76</sup>. Oyun sahibine tanı-nan iki aşamalı koruma mekanizmasının birinci aşamasında oyunun temelini oluşturan programa tahsis edilen koruma, ikinci aşamada ise görsel-işitsel eser koruması yer almaktadır. Alman Telif Hakkı ve Bağlantılı Haklar hakkında Kanunu'nun (*Urheberrechtsgesetz - UrhG*)<sup>77</sup> 2. maddesinin ilk fıkrasında filmler (*Filmwerke*) eser korumasına alınmış, görsel-işitsel eser sayılmak için gereken ölçüde hususiyet taşımayan hareketli görüntüler (*Laufbild*) aynı kanunun 95. maddesinde ayrı bir eser türü olarak düzenlenmiştir. Bundan başka, UrhG'nin 72. maddesi hareketli görüntüler dizisine dahil olan fotoğrafları fotografik eser (*Lichtbildwerk*) olarak korumaktadır.

### ii. Amerikan Hukuku

ABD'de bilgisayar oyunlarının eser niteliğine dair tartışmalar oyunun şekillenme şartını karşılama ve kullanıcının oyunla etkileşimi sonucunda elde ettiği hak sahipliğinin kapsamı üzerine kurulmuştur.

80'lerde Amerikan hukukunda bilgisayar oyunlarının görsel-işitsel eser olarak değerlendiril-

<sup>70</sup> Ramos et al., The Legal Status of Video Games, s. 10.

<sup>71</sup> Wieduwilt, Hendrik (2008), 'Cheatbots in Onlinespielen – eine Urheberrechtsverletzung?' MultiMedia und Recht Zeitschrift, No: 11, s. 716.

<sup>72</sup> Kane, Sean F. (2014), 'Copyright Assignment Terminations after 35 Years: The Video Games Industry Comes of Age' Intellectual Property & Technology Law Journal, Vol: 26, No: 1, s. 15.

<sup>73</sup> Loewenheim, Ulrich (1989), 'Legal Protection for Computer Programs in West Germany' High Technology Law Journal, Vol: 4, No: 2, s. 198'den naklen, Donkey Kong Junior I – Entscheidung, Oberlandesgericht Frankfurt am Main, GRUR, 1983, s. 757, 758.

<sup>74</sup> Kauert, Michael, 'Recht und Gesetz im Computerspielen': Wandtke, Artur-Axel (Editor) (2011) Medienrecht (Praxishandbuch): Schutz von Medienprodukten, 2. Band, 2. Auflage, Berlin, De Gruyter, s. 438'den naklen, Amiga Club – Entscheidung, Oberlandesgericht Köln, GRUR, 1992, s. 312, 313.

<sup>75</sup> Göttlich, s. 4'ten naklen, Parodius – Entscheidung, Oberlandesgericht Frankfurt am Main, GRUR International, 1993, s. 171, 172.

<sup>76</sup> Grzegorzcyk, s. 136.

<sup>77</sup> Benz, Karl (Editor) (1966) Urheberrecht: Deutsches und Internationales Recht, München, Goldmann's Gelbe Taschenbücher, s. 29.

mesi eleştirilmekteydi. Çünkü doktrinde hakim olan görüşe göre, hareketli görüntüler dizisi ve ses efektlerinden oluşan görsel-işitsel unsurlar eser koruması için gereken biçimlenme eşğine ulaşmamaktaydı. Görüntü ve ses efektleri kullanıcının tercihlerine göre değiştiğinden oyunun biçimlenmiş tek görsel-işitsel unsurundan söz edilemezdi<sup>78</sup>. Ancak bu argüman kullanıcının belirli tercihlerinin aynı görsel ve işitsel unsurlara yol açması ve oyunun görsel-işitsel unsurlarının tespit edildiği matbu devre kartının (*printed circuit board*) biçimlenmesi gerekçesi ile çürütülmüştür<sup>79</sup>.

Amerikan doktrininde aynı zamanda kullanıcı tercihleriyle kaydedilen oyun şeridinin eser niteliği tartışılmıştır. Bir görüşe göre, görsel-işitsel eser olan bilgisayar oyununu oynama eylemi eserin temsili niteliğindedir<sup>80</sup>. Bilgisayar oyununu oynayan kullanıcı eserin temsili hayata geçirmekte, temsili kaydettiği takdirde yeni bir eser üretmektedir. Karşı görüşe göre ise, oyunun bir film şeridine kaydedilmiş temsili yeni bir eser olmayıp onun alternatif tanımlayıcı malzemesidir<sup>81</sup>. 1981 tarihli *Atari Inc v. Amusement World Inc. kararında* Maryland Bölge Mahkemesi gerçek oyunun tespitinin büyüklüğü ve maliyetini dikkate almış<sup>82</sup>, oyunun bir şeride kaydedilmesini yeterli saymıştır. Öte yandan, kullanıcıların kaydettiği gelişmenin üzerinde yapımıcının eser sahipliğini kabul etmek eserin zorunlu tescili aşamasında yapımıcıyı büyük bir yük altına sokabilir<sup>83</sup>.

Sinema eseri olarak nitelendirdiğimiz bilgisayar oyununda kullanıcının kaydettiği gelişme objektif bakış açısıyla, eserin temsiline benzese de, kullanıcının yaptığı ve oyun şeridini şekillendiren tercihlerin ne kadar hususiyet taşıdığı tartışmalıdır. Kullanıcı,

tercihlerini bilinçli şekilde eser yaratma amacıyla yapmamakta, sarf ettiği emeğin yaratıcı sonuçlarını düşünmemektedir. Kullanıcının kaydettiği gelişmenin biçimlenmesi mümkün olsa da, oyunun gidişatını belirleyen tercihleri yapımıcı belirli düzeyde öngörebilir. Temsil söz konusu ise, oyun şeridi üzerinde kullanıcının bağlantılı hakkının doğması için yapımıcı ve diğer hak sahiplerinin temsil hakkının veya bu hakkı kullanma yetkisinin kullanıcıya devredilmesi şeklinde yazılı rıza aranmalıdır. Uygulamada hak sahibinin bu tür rızada bulunması beklenemez, çünkü hak sahibi oyunların kaydedilip umuma iletilmesinden zarara uğramakta, herhangi temsilin sonuçlarından doğal olarak memnun kalmamaktadır.

### c. Kayıt ve Tescilde

Bilgisayar oyunu sinema eseri olarak korunduğu durumda zorunlu kayıt ve tescil gündeme gelmektedir. Fikri hukukta eser üzerinde haklar hiçbir tescil veya resmi işleme gerek kalmadan eserin vücuda getirilmesiyle birlikte kendiliğinden (*ipso jure*) doğar<sup>84</sup>. Ancak kanun koyucu bazı amaçlar doğrultusunda sinema ve müzik eserlerini zorunlu kayıt ve tescile tabi tutmuştur. Fikir ve Sanat Eserlerinin Kayıt ve Tescili Hakkında Yönetmelik'in 5. maddesinin ilk fıkrasında film ve fonogram yapımıcıların gerçekleştirdikleri zorunlu kayıt ve tescil aşağıdaki şekilde düzenlenmiştir:

*Sinema ve müzik eserlerinde filmlerin ilk tespitini gerçekleştiren film yapımıcıları ile seslerin ilk tespitini gerçekleştiren fonogram yapımıcıları, hak ihdas etmek amacı taşımaksızın, sahip oldukları hakların ihlal edilmemesi, hak sahipliklerinin belirlenmesinde ispat kolaylığı sağlanması ve mali haklara ilişkin yararlanma yetkilerinin takip edilebilmesi amacıyla sinema ve müzik eserlerini içeren yapımlarının kayıt ve tescilini yaptırırlar.*

Yönetmelik'in ilgili maddesinden anlaşıldığı üzere, kayıt ve tescilin amacı hak ihdas etmek değil,

<sup>78</sup> Hemnes, s. 180.

<sup>79</sup> Hemnes, s. 180.

<sup>80</sup> Hemnes, s. 181.

<sup>81</sup> Atari, Inc. v. Amusement World, Inc., United States Maryland District Court, 547 F. Supp. 2d 222, 27.11.1981, <<https://bit.ly/3moebQ>>, s.e.t. 14.05.20.

<sup>82</sup> Atari kararı.

<sup>83</sup> Coogan, s. 414.

<sup>84</sup> Arslanlı, Halil (1954) Fikri Hukuk Dersleri, C: 2, İstanbul, Sulhi Garan Matbaası, s. 37.

ispat ve takip için kolaylık sağlamaktır<sup>85</sup>. Sinema eserlerinde zorunlu kayıt ve tescili film yapımcısı gerçekleştirir. Bu anlamda bilgisayar oyununda aynı işlemi oyun yapımcısı yapabilir<sup>86</sup>.

Yargıtay kararları ve uygulamadan anlaşıldığı üzere, Türkiye’de hak sahipleri bilgisayar oyunu için T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Telif Hakları Genel Müdürlüğü’ne başvuruda bulunarak oyunu sinema eseri olarak tescil ettirmektedir<sup>87</sup>. Telif Hakları Genel Müdürlüğü’nün uygulamasında kayıt ve tescili yapılan oyunların künye bilgilerinde tescili yaptıran kişi olarak yapımcı gözükmekte, sanatçılar olarak ise sinema eserlerinde Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu’nun eser sahibi olarak tanıdığı kişilerin (yönetmen, senaryo yazarı, diyalog yazarı ve özgün müzik bestecisi ve animatör) ismi yer almaktadır<sup>88</sup>. Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu’nda ya da Fikir ve Sanat Eserlerinin Kayıt ve Tescili Hakkında Yönetmelik’te bilgisayar oyunlarının sinema eseri kategorisinde kayıt ve tescilinin yapılacağına dair açık bir düzenleme bulunmasa da, uygulama bu yönde gelişmiştir.

ABD’de hak sahipleri kayıt ve tescil sırasında bilgisayar oyununu film (aynı zamanda DVD veya Audio CD) halinde karakter ve unsurların ekranda görüldüğü çekim modunda (*attract mode*) tescil ettirmektedir. Türkiye uygulamasında ilgili Yönetmelik’in 5. maddesinin 2. fıkrasının (e) bendi uyarınca, yapımın dijital ortama kaydedilmiş bir adet kopyası gerekmektedir. Doktrinde bilgisayar oyunları için

çekim moduyla beraber, kullanıcı oynadığı oyun modunda da (*play mode*) tescilin hak ihlallerine karşı faydalı olabileceği savunulmuştur<sup>89</sup>. Gerçekten de, ilerideki hak ihlallerine karşı mücadelede kolaylık sağlamak adına yapımcıya oyunun çekim ve oyun modunda iki adet kopyası şeklinde kayıt ve tescil olanağı sunulabilir.

Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu uyarınca, sinema filminde yönetmen, özgün müzik bestecisi, senaryo yazarı ve diyalog yazarı eserin birlikte sahipleridir. Ancak bilgisayar oyununun meydana getirilmesinde emek sarf eden kişiler animatör, programcı, karakter ve set tasarımcıları, ses mühendisleri gibi çeşitli meslek grubundan gelmektedir<sup>90</sup>. Eser sahipliği tanınan kişilerin bilgisayar oyunundakinden farklı olması sebebiyle oyunların sinema eseri kategorisinde değerlendirilmesi eleştirilmiştir<sup>91</sup>.

Uygulamada bilgisayar oyunlarının zorunlu kayıt ve tescilinde animatör, senaryo yazarı, diyalog yazarı ve yönetmen birlikte eser sahipleridir. FSEK’in 8. maddesinin 3. fıkrasında sinema eserleri için sayılan eser sahiplerinden özgün müzik bestecisi bilgisayar oyunlarında öne çıkmamaktadır. Buna rağmen, Telif Hakları Genel Müdürlüğü animatörü de eser sahipleri arasında kabul etmektedir. FSEK’in 8. maddesinin 3. fıkrası uyarınca, **“canlandırma tekniğiyle yapılmış sinema eserlerinde, animatör de eserin birlikte sahipleri arasındadır.”** Uygulamadan yola çıkarak, bilgisayar oyunlarının çizgi filmleri gibi canlandırma tekniğiyle yapılmış sinema eserleri arasında olduğu söylenilebilir.

Son olarak, bilgisayar oyununda programcı zorunlu kayıt ve tescilde eser sahibi olarak yer almamaktadır. Programcının senaryo yazarı veya başka sıfatla eser sahipleri arasına dahil edilip edilmediği ise ilgili kayıtlardan açık şekilde anlaşılmamaktadır. Halbuki, bilgisayar oyununda görsel-işitsel unsurlar

<sup>85</sup> **Eralp**, Özgür (2012), ‘Türk Hukukunda Bilgisayar Programlarına, Yazılımlara İlişkin Hakların Korunması’, <Kazancı İçtihat Bilgi Bankası> s.e.t. 27.05.20.

<sup>86</sup> **Loney**, s. 1.

<sup>87</sup> Yargıtay 11. Hukuk Dairesi, T: 05.03.2019, E: 2017/4915, K: 2019/1825 (Kazancı İçtihat Bilgi Bankası); Buna karşılık, Yargıtay’ın **“dava konusu bilgisayar oyunu niteliğindeki FSEK kapsamında eser olarak değerlendirilen yazılımların”** gibi ifade kullanarak bilgisayar oyununun yazılım olarak korunduğu izlenimini oluşturduğu kararı için bkz. Yargıtay 11. Hukuk Dairesi, T: 15.11.2018, E: 2016/14640, K: 2018/7109 (Kazancı İçtihat Bilgi Bankası).

<sup>88</sup> T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Telif Hakları Genel Müdürlüğü, Kayıt Tescili Yapılan Oyunların Künye Bilgileri, <<https://bit.ly/2VjVSOk>> 17.05.20.

<sup>89</sup> **Goldstein**, Paul (2020) Goldstein on Copyright, 3rd Edition, Vol: 1, Wolters Kluwer, s. 143, dn.29.

<sup>90</sup> **Ramos** et al., The Legal Status of Video Games, s. 9-10.

<sup>91</sup> **Ramos** et al., The Legal Status of Video Games, s. 26.

öne çıksa da, program oyunun temel ve değişmez ögesidir. Kanaatimizce, kanun koyucu bilgisayar oyununda programın hususiyet taşıdığı ihtimalde programcının bağımsız eser sahipliği dışında, bilgisayar oyunu üzerinde de senaryo yazarı, diyalog yazarı, ses mühendisi ve animatörle birlikte eser sahipliği tanımalı veya zorunlu kayıt ve tescile senaryo yazarı olarak dahil edilmelidir.

#### IV. SONUÇ

Bu makalede bilgisayar oyunlarının eser niteliği, koruma kapsamına dahil olan unsurlar ve uygun eser kategorisi sorunu ele alınmış, kullanıcının oyunla etkileşimi sonucunda eser sahipliği kısmen tartışılmıştır.

Bilgisayar oyunları; bilgisayar programı, görsel-işitsel öğeler (animasyon, müzik) ve kullanıcı arayüzüdür. Türk hukukunda Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu'nda bilgisayar oyunları eser kategorileri ve türleri arasında düzenlenmemektedir. Yargıtay uygulamasında bilgisayar oyunlarının eser niteliği kabul edilse de, hangi kategoride ele alındığına ilişkin görüş birliği mevcut değildir. Bununla birlikte, uygulamada bilgisayar oyunları aynen sinema eserleri gibi T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Telif Hakları Genel Müdürlüğü'nde zorunlu tescile tabi tutulmaktadır.

Karşılaştırmalı hukukta ve ABAD kararlarında bilgisayar oyunları görsel-işitsel eser olarak sınıflandırılmakta, oyunun hususiyet taşıyan unsurları arasında bilgisayar programı, senaryo ve diyalog metinleri, çizimler, video ve fotoğraflar ve varsa, özgün müziği aynı zamanda bağımsız eser olarak kabul edilmektedir. Türk hukukunda Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu eser kategorilerini sınırlı sayıda düzenlediğinden ve "görsel-işitsel eser" kategorisi bulunmadığından bilgisayar oyunu "sinema eserleri" kategorisinde değerlendirilmelidir. Zira, Türk hukukunda sinema eserleri kategorisine dahil olan eser

türleri sinema filmleri ile sınırlı kalmamakta, birbiriyle ilişkili hareketli görüntüler dizisinden oluşan diğer eserleri kapsamaktadır. Bu sınıflandırma uygulamadaki eğilimle de örtüşecektir.

"Sinema eserleri" kategorisi FSEK'in 8. maddesinin 3. fıkrasında birlikte eser sahipliğinin tespit edilmesi açısından da bilgisayar oyunlarına uygun düşmektedir. Ancak bilgisayar oyunlarında eser sahipleri Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu'nun "sinema eserleri" için öngördüğü eser sahiplerinden farklıdır. Bilgisayar oyunlarında zorunlu kayıt ve tescil zamanı eser sahibi olarak bilgisayar programcısı, animatör, senaryo ve diyalog yazarı ve oyunun (sesli veya sessiz) türüne göre, ses mühendisi tanınmalıdır. Ayrıca, karşılaştırmalı hukuktaki tecrübeden yola çıkarak hak ihlallerine karşı mücadelede kolaylık sağlaması için oyunun kayıt ve tescilinde çekim ve oyun modunda iki adet kopya talep edilebilir.

Bugün bilgisayar oyunlarına hususiyet katan unsur programdan ziyade, görsel-işitsel unsurlar ve etkileşimdir. Dolayısıyla, farklı bilgisayar programlarının, ancak aynı grafik kullanıcı arayüzünün kullanıldığı bilgisayar oyunlarında eser üzerinde hak ihlali söz konusu olacaktır. Ancak hususiyet taşıdığı takdirde bilgisayar programının bağımsız eser niteliği saklıdır.

Kullanıcının bilgisayar oyunu üzerinde eser sahipliği söz konusu olmasa da, hususiyet varsa, oyunun münferit unsurları üzerinde işleme eseri olarak hak sahipliği tartışılabilir. Hususiyetin belirlenmesinde kullanıcının oyuna katkısının hak sahibi tarafından öngörülebilirliği ve kullanıcının oyuna entegre ettiği tasarımlarının oyunun haricinde de eser korumasına elverişli olması incelenmelidir. Kullanıcının elde ettiği eser koruması oyunun diğer unsurlarına veya tümüne genişletilmemelidir.

## KAYNAKÇA

- Adrian**, Angela (2010) *Law and Order in Virtual Worlds: Exploring Avatars, Their Ownership and Rights*, IGI Global, New York.
- Aksu**, Mustafa (2006) *Bilgisayar Programlarının Fikri Mülkiyet Hukukunda Korunması*, 1. Baskı, Beta Basım Yayım, İstanbul.
- Arslanlı**, Halil (1954) *Fikri Hukuk Dersleri*, C: 2, Sulhi Garan Matbaası, İstanbul.
- Ateş**, Mustafa (2007) *Fikri Hukukta Eser*, Turhan Kitabevi, Ankara.
- Baldrica**, John (2007), 'Mod as Heck: Frameworks for Examining Ownership Rights in User-contributed Content to Videogames, and a More Principled Evaluation of Expressive Appropriation in User-modified Videogame Projects' *Minnesota Journal of Law, Science & Technology*, Vol: 8, No: 2, s. 681-713.
- Bayramlıoğlu**, Emre, 'Free and Open Source Software under Turkish Copyright Law': Axel Metzger (Editor) (2015) *Free Software and Other Alternative License (FOSS) Models: A Comparative Analysis*, Springer Science & Business Media, s. 445-460.
- Bonadio**, Enrico & **Lucchi**, Nicola, 'Introduction: Setting the Scene for Non-conventional Copyright': Bonadio, Enrico & Lucchi, Nicola (Editors) (2018) *Non-conventional Copyright: Do New and Atypical Works Deserve Protection?*, Edward Elgar Publishing, s. 1-22.
- Brown**, Peter & **Raysman**, Richard (2006), 'Property Rights in Cyberspace Games and Other Novel Legal Issues in Virtual Property' *The Indian Journal of Law and Technology*, Vol: 2, s. 87-105.
- Burk**, Dan L. (2005), 'Electronic Gaming and the Ethics of Information Ownership' *International Review of Information Ethics*, Vol: 4, s. 39-45.
- Coogan**, Kyle (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, No: 2, s. 381-419.
- Coppock**, Patrick, 'Are Computer Games Real': Sageng, John Richard, Fossheim, Hallvard & Larsen, Tarjei Mandt (Editors) (2012) *The Philosophy of Computer Games*, Vol: 7, Springer, s. 259-275.
- Doğan**, Derya & **Özocak**, Gürkan, 'Dijital Oyunlar, Multimedya Yaratımlar ve Güncel Hukuki Problemler': 3. Uluslararası Bilişim Hukuku Kurultayı, Haziran 2013, İzmir.
- Dean**, Drew S. (2016) 'Hitting Reset: Devising a New Video Game Copyright Regime' *University of Pennsylvania Law Review*, Vol: 164, s. 1239-1280.
- Denicola**, Robert C. (2016), 'Ex Machina: Copyright Protection for Computer-generated Works' *Rutgers University Law Review*, Vol: 69, s. 251-287.
- Eralp**, Özgür (2012), 'Türk Hukukunda Bilgisayar Programlarına, Yazılımlara İlişkin Hakların Korunması', <Kazancı İçtihat Bilgi Bankası> s.e.t. 27.05.20.
- Esposito**, Nicolas, 'A Short and Simple Definition of What a Videogame Is': *The Digital Games Research Conference: Changing Views – Worlds in Play*, 16-20 June 2005, Vancouver, Canada.
- Goldstein**, Paul (2020) *Goldstein on Copyright*, 3rd Edition, Vol: 1, Wolters Kluwer.
- Göttlich**, Paul (2007) 'Online Games from the Standpoint of Media and Copyright Law', IRIS Plus <<https://rm.coe.int/16807833e2>> s.e.t. 08.05.2020.
- Greenspan**, David (2014), 'Video Games and IP: A Global Perspective' *WIPO Magazine*, No: 2, s. 6-11.
- Grzegorzcyk**, Tomasz (2017), 'Qualification of Computer Games in Copyright Law' *The Scientific Journal of Bielsko-Biala School of Finance and Law*, No: 1, s. 131-145.

- Hemnes**, Thomas M. S. (1982) 'Adaptation of Copyright Law to Video Games' *University of Pennsylvania Law Review*, Vol: 131, No: 1, s. 171-233.
- Hoeren**, Thomas (2019) *IT-Law*, University of Münster Institute for Information, Telecommunication and Media Law.
- İçli**, Şuayip (2019) 'Fikri Mülkiyet Hukukunda Bilgisayar Programlarının Korunması' (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Maltepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Jewell**, Catherine (2012), 'Video Games: 21<sup>st</sup> Century Art' *WIPO Magazine*, No: 4, s. 10-14.
- Jungar**, Elrik (2016), 'Streaming Video Games: Copyright Infringement or Protected Speech' *Press Start*, Vol: 3, No: 2, s. 23-47.
- Kane**, Sean F. (2014), 'Copyright Assignment Terminations after 35 Years: The Video Games Industry Comes of Age' *Intellectual Property & Technology Law Journal*, Vol: 26, No: 1, s. 15-19.
- Kauert**, Michael, 'Recht und Gesetz im Computerspielen': Wandtke, Artur-Axel (Editor) (2011) *Medienrecht (Praxishandbuch): Schutz von Medienprodukten*, 2. Band, 2. Auflage, Berlin, De Gruyter, s. 419-474.
- Kılıç**, Taylan (2018) 'Bilgisayar Oyunlarının Eser Niteliği' (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), İstanbul Bilgi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Kuehl**, John (2016) 'Video Games and Intellectual Property: Similarities, Differences, and a New Approach to Protection', *Cybaris*, Vol: 7, No: 2, s. 313-349.
- Kurtulmuş**, Ahmet (1992) 'Bilgisayar Programlarının Hukuki Yolla Korunması' (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Lastowka**, Greg , 'Copyright Law and Video Games: A Brief History of an Interactive Medium': David, Matthew & Halbert, Debora (Editors) (2015) *The SAGE Handbook of Intellectual Property*, SAGE Publications, s. 495-514.
- Loewenheim**, Ulrich (1989), 'Legal Protection for Computer Programs in West Germany' *High Technology Law Journal*, Vol: 4, No: 2, s. 187-215.
- Loney**, Michael (2019), 'Video Games as a Separate Type of Work for Copyright Registration Purposes' *Managing Intellectual Property*, <Complementary Index Database> s.e.t. 15.05.20.
- Maume**, Philipp, 'Compulsory Licensing in Germany': Hilty, Reto M. & Liu, Kung-Chung (Editors) (2015) *Compulsory Licensing: Practical Experiences and Ways Forward*, Berlin, Springer Verlag, s. 95-120.
- Metzger**, Axel (2014), 'Urheberrechtsschutz von Computerspielen: Europäischer Gerichtshof Klärt Grundsatzfragen' *Informatik Spektrum: Zum Gedenken an Dr. Dr. h.c. mult. Wilfried Brauer*, No: 37, s. 269-271.
- Ochoa**, Tyler T. (2012), 'Who Owns an Avatar? Copyright, Creativity, and Virtual Worlds' *Vanderbilt Journal of Entertainment and Technology Law*, Vol: 14, No: 4, s. 959-991.
- Pina**, Pedro, 'Computer Games and Intellectual Property Law: Derivative Works, Copyright and Copyleft': Cruz-Cunha, Maria Manuela et al. (Editors) (2011) *Business, Technological and Social Dimensions of Computer Games: Multidisciplinary Developments*, IGI Global, s. 464-475.
- Ramos**, Andy, et al. (2013) *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*, World Intellectual Property Organization.
- Ramos**, Andy, (2014) 'Video Games: Computer Programs or Creative Works?' *WIPO Magazine*, No: 4, s. 25-28.



**Sezen**, Diğdem (2013), 'Bir Sanatsal İfade Aracı Olarak Dijital Oyunlar', İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, C: 2, No: 45, s. 129-147.

**Stein**, Julian (2015), 'The Legal Nature of Video Games: Adapting Copyright Law to Multi-media' Press Start, Vol: 2, No: 1, s. 43-55.

**Suluk**, Cahit, **Karasu**, Rauf & **Nal**, Temel (2020) Fikri Mülkiyet Hukuku, Seçkin, Ankara.

**Tekinalp**, Ünal (2012) Fikri Mülkiyet Hukuku, 5. Baskı, Arıkan Yayınları, İstanbul.

**Topaloğlu**, Mustafa (1997) Bilgisayar Programları Üzerindeki Haklar ve Bu Hakların Korunması, Altan Matbaacılık, İstanbul.

**Turan**, Metin (2016), 'Geleneksel ve Elektronik Eser Sahiplerinin Telif Hakları, Dijital Haklar Yönetimi: Uluslararası Düzenlemeler ve Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu Çerçevesinde Bir Değerlendirme' Bilgi Dünyası Dergisi, C: 17, No: 1, s. 57-86.

**Wieduwilt**, Hendrik (2008), 'Cheatbots in Onlinespielen – eine Urheberrechtsverletzung?' MultiMedia und Recht Zeitschrift, No: 11, s. 715-719.

**Yan**, Jeff & **Randell**, Brian (2005) Security in Computer Games: From Pong to Online Poker, University of Newcastle Upon Tyne.

**Yu**, Yudong (2017) 'Intellectual Property Rights and the Game Industry' (Unpublished Doctoral Thesis), University of Manchester, Faculty of Humanities.

**Etik Beyanı:** Bu çalışmanın hazırlanma sürecinde etik kurallara uyulduğunu yazar beyan etmektedir. Aksi bir durumun tespiti halinde Ticaret ve Fikri Mülkiyet Hukuku Dergisi (TFM) hiçbir sorumluluğu kabul etmemektedir. Sorumluluk, çalışmanın yazarına aittir.

**Katkı Oranı Beyanı:** Söz konusu çalışmanın hazırlanması ve yazımı aşamasında yazarın katkı oranı %100'dür.

**Varsa Destek ve Teşekkür Beyanı:** Yoktur.

**Çatışma Beyanı:** Yoktur.

**Ethics Statement:** *The author declares that ethical rules are followed in all preparation processes of this study. In case of detection of a contrary situation, TFM does not have any responsibility and all responsibility belongs to the author of the study.*

**Contributions Statement:** *Author has contributed 100% into preparing and writing this study.*

**Statement for Support and Appreciation If Any:** *None.*

**Statement for Conflict of Interest:** *None.*