

BÖLÜM 2/6

BİLGİSAYAR OYUNLARININ FİKRİ MÜLKİYET
HUKUKU ÇERÇEVESİNDE KORUNMASI

ŞEVVAL ŞEN ÇOLAK

ÖZET

Teknolojinin gelişmesiyle birlikte hayatımızda çokça yer almaya başlayan bilgisayarlar, günümüzde yalnızca iş, araştırma amaçlı değil, eğlence ve sosyal iletişim amaçlı olarak da kullanılmaktadır. Dijital/ teknolojik ilerlemenin ürünü olarak bilgisayar oyunları, başlangıçta basit, sıradan, kolay üretilen ve kolay kavranan ürünler olarak karşımıza çıkmakta iken; gelişen teknolojinin sağladığı imkânlar ve bilgisayar oyunlarına olan ilginin gideerek artması ile yaygın hale gelmiş ve dünyanın birçok yerinden her yaş grubundan insanın kullandığı ürünler haline alarak büyük bir endüstriye dönüşmüştür. Yaratıcı üretimin yanı sıra ticaretin de çok yoğun ve yüksek düzeyde olduğu bu alanda, ortaya konan ürünlerin nitelendirilmesi ve bu ürünlerin tabii olduğu mevzuat hükümlerinin belirlenmesi konusundaki tartışmalar, fikir veya sanat eserleri hukukumuzda sürmektedir. Çalışmamızda; bilgisayar oyunlarının 5846 sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu¹ ("FSEK") başta olmak üzere hukuk düzeninde nasıl korunması gerektiği ve mevcut halde nasıl korunduğu hususları irdelenecektir.

→ ANAHTAR KELİMELER

BİLGİSAYAR OYUNLARI, ESER TÜRLERİ, FSEK,
ZORUNLU TESCİL.

DİPNOT

1 RG. 13.12.1951, Sayı: 7981

I. GİRİŞ

Gelişen teknolojiyle birlikte, bilgisayar oyunları hem eğlence sektörü içinde hem de sosyal hayatta kayda değer bir yere sahip olup; sadece ekonomik olarak değil, sosyal olarak da hayatımızda çok geniş bir yer kaplamaktadır. Bilgisayar oyunlarını diğer bilgisayar programlarından ayıran unsur; muhasebe, evrak kayıt, stok kontrolü, e-ticaret gibi kurumsal-ekonomik veya takvim, not defteri, randevu düzenleyici gibi gündelik amaçlara değil, genellikle eğlence amacına özgülenmiş olmasıdır². Bilgisayar oyunları incelendiğinde, birçok farklı fikri ürünün bir araya gelerek oluşturduğu bir bütün olduğu görülmektedir³. Bu doğrultuda bilgisayar oyunlarının, görselliğin ve teknolojinin öne çıktığı karmaşık bir yapıya sahip olan ve pek çok farklı alanda çalışan kişinin birlikte oluşturduğu bir ürün olduğu açıktır⁴. Ancak tüm dünya hukuk düzeninde, bilgisayar oyunlarının fikri hukuk alanında hangi eser adı altında korunacağı konusunda bir görüş ve uygulama birliği ne yazık ki henüz oluşmamış olup; ekonomik ve sosyal alanda bu kadar öneme sahip olan bu ürünlerin korunması tehlike altına girmektedir.

Bilgisayar oyunları, FSEK kapsamında ayrı olarak düzenlenen eser tiplerinden biri altına girmemekte olup; Türk Hukuku'nda eser türleri açısından kabul edilen "numerus clausus" ilkesi de düşünüldüğünde; çalışmamızda bilgisayar oyunlarının hangi eser türü altında korunabileceği irdelenecektir⁵.

II. BİLGİSAYAR OYUNU KAVRAMI VE UNSURLARI

Bilgisayar oyunlarının fikri mülkiyet hukukunda nerede bulunduğu ve nasıl korunması gerektiği konusunu incelemeye önce, "bilgisayar oyunu" kavramının tanımının yapılmasının uygun olacağı kanaatindeyiz. Bilgisayar oyunu Oxford Dictionary⁶'de "bir bilgisayar kullanılarak oynanan video oyunu" olarak tanımlanmaktadır. İlgili tanımda yer alan video oyunu⁷ kavramı ise; "temel olarak bilgisayar, oyun konsolu, cep telefonu, akıllı saat ve benzeri şekilde veri işleme-hesaplama yapabilen bir elektronik cihaz kullanılarak, sistemin bir programı yürüterek ürettiği görüntülerin bir ekrana yansıtılması ve bu ekrandaki görüntülerin kullanıcı tarafından elektronik kontrolcü ile yönlendirilmesi ile kullanılan program bütününe verilen ad" olarak tanımlanmıştır. Video oyunlarının alt başlığı olarak da kabul edebileceğimiz bilgisayar oyunları ile video oyunları arasında büyük farklılık olduğunu söylemek doğru olmayacaktır. Her iki oyun türü de benzer öğeler içermekle birlikte, farklı teknolojik aygıtlarla oynanabiliyor olması, aralarındaki temel farklılıktır.

Bilgisayar oyunları, görsel, işitsel ve teknik olarak birden fazla ürünün bir araya gelmesi sonucunda ortaya çıkmaktadır. Bilgisayar oyunlarının hangi eser türü altında korunması gerektiği analizini yapabilmek için, bu oyunların unsurlarını iyi anlamak gerekir. Bilgisayar oyunlarının incelemesine geçmeden önce belirtmek gerekir ki; bilgisayar oyunları ile ilgili bir düzenleme FSEK'te yer almamakta olup, dolayısıyla da bu ürün için herhangi bir tanım, ilgili kanunda yapılmamıştır. Yanı sıra uluslararası boyutta geçerli Bern Sözleşmesi, WIPO Fikir ve Sanat Eserleri



DİPNOT

2 Güney Yılmaz, FSEK Kapsamında Video Oyunlarının Eser Niteliği, İzmir, 2020, s.18

3 Detaylıca izah edileceği üzere bilgisayar oyunları birden çok unsurdan oluşan karma nitelikli eserlerdir. Konuyla ilgili bkznz Yargıtay CGK., T. 19.06.2018, E. 2017/7-642, K. 2018/295

4 Taylan Kılıç, Bilgisayar Oyunlarının Eser Niteliği, İstanbul, 2018, s.9

5 Kılıç, s. 13

6 https://www.lexico.com/definition/computer_game (Son Erişim Tarihi: Şubat 2020)

7 https://www.lexico.com/definition/video_game (Son Erişim Tarihi: Şubat 2020)

BÖLÜM 2/6

Sözleşmesi ve WIPO İcracılar ve Fonogram Yapımcıları Sözleşmesi, Sahte Mal Ticareti Dahil Ticaretle Bağlantılı Fikri Mülkiyet Sözleşmesi gibi metinlerde de bilgisayar oyunlarına ilişkin bir düzenlemenin bulunmadığı görülmektedir. Yabancı hukuk doktrininde ise, bilgisayar oyununun; kısaca elektronik ve dijitalleşmiş olarak, bilgisayar ya da televizyon ekranında yer alan, manipüle edilmiş görüntüler dizisi ile oynanan bir yaratım olduğu belirtilmektedir⁸.

Bu kapsamda bilgisayar oyunlarının bileşenlerinden bahsetmek gerekirse, ilk olarak bilgisayar oyunları, belirli kodlar ile meydana getirilmektedir ve oyunlar kendi içerisinde görsel, işitsel unsurları barındırmaktadır. Bu unsurlardan bir kısmı bilgisayar oyunlarının teknik kısmını oluştururken, diğer kısmı ise kullanıcıya estetik detaylar sunmaktadır. Farklı kısımlarını oluşturan bu unsurlar eser niteliğini haiz olmaları halinde ise münferiden FSEK'te düzenlenmiş eserler olup, koruma alanına sahip ürünlerdir.

Bilgisayar oyunları; bilgisayar programı temelinde yaratılmaktadır ve bu kısım oyunların teknik kısmını oluşturmaktadır⁹. Oyun esnasında, oyuncular tarafından yapılan seçimler, hamleler, hareketler vb. işlemler ve oyuncuların gördüğü/ duyduğu her şey bilgisayar programı ve bu programda yer alan kodlar aracılığıyla oyuna entegre edilmektedir. Aşağıda detaylı olarak izah edileceği üzere, bilgisayar programları kanunun 2. maddesi çerçevesinde eser olarak sayılmış ve koruma altına alınmıştır.

Yanı sıra bilgisayar oyunları, özünde bir senaryo ve olay akışı barındırmaktadır ve bu akış doğrultusunda oyuncularına belirli hedefler koymaktadır. Günümüzde çoğu bilgisayar oyununda diyaloglar da bulunmaktadır. Oyuncular olay akışını takip etmek suretiyle senaryoda yazan etapları geçmekte ve bu şekilde aslında oyunun birer parçası haline gelmektedir. Oyuncular, kimi oyunlarda oyun esnasında yapmış oldukları tercihler ile senaryo/ olay akışına yön vermekteyken, kimi oyunlarda belirlenmiş bir senaryo üzerinden oynamaya devam etmektedir. Oyuncular seçimleriyle yön verdikleri esnada da yine temelde yer alan kodlar çerçevesindeki örgülerden birine devam etmektedir. Oyunun temelinde yer alan senaryo; "Harry Potter", "Yüzüklerin Efendisi"¹⁰ gibi romanlara bağlı kalınarak oluşturabileceği gibi, topluma mâl olmuş savaşlar temel alınarak da oluşturulabilmektedir. Yahut tüm bunların dışında yaratıcısı tarafından oluşturulmuş yeni ve özgün bir senaryo üzerine de bilgisayar oyunu temellendirilebilmektedir.



DİPNOT

8 Huang Yan, DIME Working Papers on Intellectual Property Rights, Game is Not Over Yet: Software Patents and Their Impact on Video Game Industry in Europe, sayı 43, Nisan 2008, s.1.

9 Bilge Derinay, Hande Ülker, Zeynepnaz İşeri, Video Oyunlarının Eser Niteliğinin Belirlenmesi, Ankara, 2020, s.78

10 David Greenspan, S. Gregory Boyd, Jas Purewal, Video Games and IP: A Global Perspective, WIPO Magazine, Nisan 2014, s.3 https://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2014/02/article_0002.html (Son Erişim Tarihi: Şubat 2020)

Bilgisayar oyunları oyuncunun dikkatini çekmek ve estetik bir görüntü sunmak için görsel unsurlar da içermektedir. Bu görsel unsurlar, kimi zaman bir arka plan görüntüsü oluşturmak (dağlar, gökyüzü, binalar veya platform oyunlarında arka fon gibi) kimi zaman iç veya dış mekân kaplaması yaratmak için (binaların dış cephesi, duvarları ve zemini gibi) kimi zaman da oyundaki karakterlerin görüntüsünü oluşturmak için kullanılırlar¹¹. Karakterlerin görüntüleri, sesleri ayrı ayrı olarak eser niteliği taşıyabilecekken aynı zamanda meydana getirilen karakter de bizatihi korunabilmektedir. Şöyle ki; bilgisayar oyunlarının kimisinde sıfırdan gerçekte var olmayan karakter/ler meydana getirilmektedir. Oyunda bulunan karakter/lere özgü özellikler eklemek suretiyle yeni bir tiplene meydana getirilmektedir. Nintendo tarafından 1985 yılında piyasaya sürülen "Super Mario Bros" oyunu bakımından, belli bir ayırt ediciliğe ulaştığı dikkate alınarak "Mario" karakterinin görünüşü ve sesi Amerikan Fikri Mülkiyet Hukuku kapsamında korunmaktadır¹².

Gerçeklik duygusunu oyun üzerinde yaratabilmek için, görsel ve teknik imkanlar kullanılacağı gibi sesler de yaygın olarak kullanılmaktadır¹³. Kullanılan bu müzikler ve ses efektleri de çoğunlukla bilgisayar oyunu için özel olarak oluşturulmaktadır. Bu sebeple sahibinin hususiyetini taşıyan ve fikri bir çabanın ürünü olan bu ürünlerin de eser niteliği olduğu¹⁴, FSEK kapsamında musiki eser olarak korunabileceği söylenebilecektir.

Bilgisayar oyunlarının içeriğinde bulunan bu unsurların tekil olarak korunabilen, FSEK kapsamında eser olarak kabul edilen ürünler olduğu açıktır. Ancak bütün bu unsurların meydana getirdiği nihai ürün olan bilgisayar oyunlarının nasıl korunacağı ise tam olarak çözümlenebilmiş durumda değildir.

Nintendo tarafından 1985 yılında piyasaya sürülen "Super Mario Bros" oyunu bakımından, belli bir ayırt ediciliğe ulaştığı dikkate alınarak "Mario" karakterinin görünüşü ve sesi Amerikan Fikri Mülkiyet Hukuku kapsamında korunmaktadır.

III. FSEK ÇERÇEVESİNDE DEĞERLENDİRİLMESİ

FSEK madde 1'de eser olma özellikleri ve eser türleri düzenlenmiştir. Anılan düzenlemenin önemi bu özellikleri ve kapsamı sağlamayan yaratımların eser olarak korunma kapsamında olmamasıdır. İlgili maddede tek tek hangi yaratımların eser olarak kabul edileceği belirlenmiş olup hukuk düzenimizde "sınırlı sayı (numerus clauses)" ilkesi uygulanmaktadır. Bu ilke çerçevesinde kanunda düzenlenmemiş eser türleri dışındaki yaratımlar korunmamaktadır. FSEK çerçevesinde bir ürünün eser olarak korunabilmesi için ilkin "kanunda sayılan eser kategorilerinden birine dahil" olması, akabinde ise "sahibinin hususiyetini"¹⁵ taşıması gerekmektedir¹⁶. Bu şartları taşımayan fikri ürünler FSEK kapsamında korumaya tabii olamamaktadır. Ancak teknolojiye ve fikri alanda yaşanan gelişmeler ve dönüşümler sonucunda yeni eser türleri ortaya çıkmakta olup, bu yaratımların yasal koruma kapsamı dışında kalması büyük hak ihlallerine sebep olabilmektedir¹⁷.

Fikri mülkiyet, eser sahibi tarafından bir çabanın sonucu olarak meydana getirilen maddi olmayan ürünler olarak tanımlanabilecektir. Fikri mülkiyet hakları kapsamında, eser sahiplerinin eserleri üzerindeki hakları korunmakta ve bilginin gelişimine katkı sağlanması amacıyla eser sahibi teşvik edilmektedir. Yaratıcı bir fikrin ürünü olan eser ve bu eseri meydana getiren kişinin hakları, üçüncü kişi/ kişilere karşı korunmak suretiyle hukuki himaye sağlamaktadır. Yukarıda yer verdiğimiz ve FSEK tarafından kabul gören görüş çerçevesinde eser; kısaca fikri bir düşüncenin neticesi olarak meydana gelmiş, sahibinin hususiyetini taşıyan ürünler olarak tanımlanabilecektir.

DİPNOT

11 Yılmaz, s.19

12 Will Doherty, Super Mario's Image Rights, Ekim, 2013, <https://www.albright-ip.co.uk/2013/10/super-marios-image-rights/> (Son Erişim Tarihi: Şubat 2020)

13 Yılmaz, s.19

14 Cahit Suluk, Rauf Karasu, Temel Nal, Fikri Mülkiyet Hukuku, Seçkin Yayınları, Ankara, 2018, s.65

15 Konuya ilişkin bkzn. Yargıtay 11. HD, 07.11.2018 T., 2017/659 E., 2017/6855 K.

16 Ünal Tekinalp, Fikri Mülkiyet Hukuku, Vedat Kitapçılık, İstanbul, 2012, 5. Basım, s. 103-14

17 Tosun, s.27.

BÖLÜM 2/6

Farklı ülkelerde bilgisayar oyunları bazen birer yazılım olmalarından ötürü bilgisayar programı olarak değerlendirilmekte, bazense oyunun içindeki olay örgüsü de değerlendirildiğinde sinema eserleriyle bir tutulmaktadır¹⁸. Doktrindeki bazı görüşlere göre ise, bilgisayar oyunları ayrıca bir eser olarak nitelenmeli ve özellikleri sebebiyle ayrıca bir eser olarak kabul görmelidir.

Ülkemizde ise, uygulamada bulunan kanun kapsamında açıkça eser olarak sayılmamış ancak niteliği gereği fikir ve sanat üretimi olan bilgisayar oyunlarının korunamayacağı kabul edilmesi doğru olmayacaktır. Zira korumasız bir alan olarak bırakılması halinde; eser sahiplerinin, kullanıcılarının başta olmak üzere birçok kişinin hukuki olarak çözümsüz problemler ile karşılaşması sonucu doğacaktır. FSEK eser türlerine ait dört ana başlık belirlemiş ve bu başlıklar altında çeşitli eserlere yer vermiştir. Bunlar; "ilim ve edebiyat eserleri, musiki eserleri, güzel sanat eserleri ve sinema eserleri olmak üzere dört ana başlıktır. Bilgisayar oyunları mevcut düzenleme çerçevesinde bu dört ana başlık altında yer almamış, kanun tarafından belirli bir türün içerisine yerleştirilmemiştir. Çalışmamızda bilgisayar oyunlarının hangi başlık altında değerlendirilmesinin daha uygun olacağı ve Türkiye'de bilgisayar oyunlarının mevcut koruma durumu incelenmiştir.

A. Bilgisayar Oyunlarının Güzel Sanat Eseri Olarak Korunması

FSEK madde 4'te düzenlenen güzel sanat eserleri, ilgili madde de dikkate alındığında başlıca unsur olarak "estetik değer" taşıyan ürünler olarak kabul edilmektedir¹⁹. Güzel sanat eserleri estetik değere sahip olan yaratımlar olup, özgün ve sahibi kişiliğine diğer eser türlerinden daha sıkı bağlı yaratımlar olarak karşımıza çıkmaktadır²⁰. Bu kapsamda bilgisayar oyunlarının ve/ veya oyunun unsurlarının bu eser türü kapsamında korunup korunamayacağı hususu incelenirken bu unsurlara öncelikle dikkat edilmesi gerekmektedir. Bilgisayar oyunlarının ilgili kategoride yer alıp almadığının değerlendirmesinde en önemli hususun, güzel sanat eserlerinde estetik değer korunma şartı ve bu unsurun eserin zorunlu unsuru olduğu görülmektedir. Oysaki bilgisayar oyunlarında estetik vasfa sahip olma zorunluluğu yoktur. Bilgisayar oyunları eğlence amaçlı meydana getirilen ve ekonomik değeri ve amacı bu unsur üzerine kurulmuş olan estetik değer yerine görsellik gerekliliğini ve bu kapsamda interaktiflik özelliğini ön plana çıkaran bir yaratımdır²¹.

Bilgisayar oyunu çerçevesinde sıfırdan oluşturulan bu karakterler, oyuncuyu, oyuna dahil etmek ve dikkatini çekmek amacıyla özel olarak tasarlanmaktadır. Hiç şüphesiz tasarlanan bu karakterlerde, tasarımcısının hususiyeti unsurunun da aranması gerekmektedir. Yabancı ülke kanunlarına ve mahkeme kararlarına bakıldığında, bilgisayar oyunlarının değil, oyunlar içerisinde yer alan karakterlerin güzel sanat eseri olarak korunduğu görülmektedir. Benzer şekilde ülkemizde Yargıtay tarafından tesis edilen kararlara bakıldığında ise çeşitli dizi/ sitcom karakterlerinin güzel sanat eseri olarak korunduğu görülmektedir²². Aynı zamanda oyunda yer alan hususiyet ve estetik değer taşıyan tasarımlar/ modellemeler de FSEK kapsamında güzel sanat eseri olarak koruma alanı bulacaktır. Özellikle bilgisayar oyunları tasarlanırken yeni bir çevre ve dünya oluşturulduğu, bu amaç doğrultusunda da oyuncunun yönettiği karakterden etraftaki en ufak ağaç/ bina detayına kadar modelleme ve dizayn yapıldığı dikkate alındığında, bu ürünlerin eser niteliğini haiz olup korunması gerekmektedir. Ancak bu ürünlerin hepsinin bilgisayar oyunlarının bir parçası olması, güzel sanat eserlerinin estetik niteliği haiz olmasının temel şart olmasına karşın, bilgisayar oyunlarının bu amaçla meydana getirilmediği dikkate alındığında, ilgili ürünün bütünü itibarıyla "güzel sanat eseri" olarak korunamayacağı kabul edilmelidir.

B. Bilgisayar Oyunlarının Sinema Eseri Olarak Korunması

Sinema eserleri, FSEK madde 5'de; "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." şeklinde tanımlanmıştır.

Bilgisayar oyunları ile sinema eserlerinin birçok ortak unsur içerdiğini söylemek yanlış olmayacaktır. Nitekim ifade ettiğimiz üzere; bilgisayar oyunları belirli bir metin ve olay akışı çerçevesinde ilerlemektedir ve sinema eserleri bizatihi senaryo ve olay akışı üzerine kurgulanmış eserlerdir. Yine benzer şekilde sinema eserlerinde kendine özgü özellikleri olan karakterler bulunmakta ve senaryo/ olay akışının desteklenmesi için müzik unsurları kullanılmaktadır.

Danıştay 10. Hukuk Dairesi 27.04.1994 tarihli kararında; bilgisayar oyunu ithalatçısı davacının, ithal ettiği oyun diskleri ve kasetlerinin bandrollenmemesi sebebiyle açmış olduğu davada, yerel mahkeme 3257 sayılı Sinema Video ve Müzik Eserleri Kanunu'nun bandrol uygulamasının sadece sinema eserleri ve Türk müzik eseri koruması için getirildiği gerekçesiyle bu talebi reddi üstüne gerçekleştirilen temyiz incelemesinde, ilgili kanun kapsamında ilim ve edebiyat eseri niteliğindeki bilgisayar programlarından belli bir mizansen veya senaryo çerçevesindeki hareketli ve sesli görüntüleri bilgisayarın yeniden üretmesini sağlayan komutlar kümesini içeren bilgisayar oyunlarının, 3257 sayılı Sinema. Video ve Müzik Eserleri Kanunu kapsamında bulunduğunu belirterek, açıkça oyunların sinema eseri koruması kapsamında olacağına hükmetmiştir²³. Bu karar; eski tarihli olmasına ve dayandığı Kanun yürürlükten kalkmış olmasına rağmen, Yargıtay'ın da benzer şekilde bilgisayar oyunlarının kendisini oluşturan bilgisayar programı olarak değil, sinema eseri olarak değerlendirilebileceğinin önünü açmış olması sebebiyle çok önemli olmaktadır. Nitekim Yargıtay Ceza Dairesi E. 2017/7-642, K. 2018/295, T. 19.6.2018 tarihli kararında bilgisayar oyunlarının karma nitelikli eserler olduğunu ifade ederek sinema eserleri kategorisinde değerlendirilmesi gerektiğini içtihat etmiştir.

Türkiye'deki mevcut uygulamada da Kültür ve Turizm Bakanlığı Telif Hakları Genel Müdürlüğü tarafından FSEK madde 13 ve Fikir ve Sanat Eserlerinin Tescili Hakkındaki Yönetmelik ("Yönetmelik") kapsamında "yerli ve ithal bilgisayar oyunları" tescil edilmek suretiyle korunmaktadır. Yönetmelik'in 5. maddesinde açıkça; "Ayrıca, belli bir mizansen veya senaryo çerçevesinde hareketli ve sesli görüntüleri içermesi nedeniyle sinema eserlerini içeren yapımlar gibi bilgisayar oyunları da hak sahiplerince, sahip olunan hakların belirlenmesi ve haklara ilişkin ispat kolaylığı sağlanması amacıyla kayıt ve tescil yaptırılır." denilmek suretiyle bilgisayar oyunlarına ilişkin telif hakkı korumasının zorunlu kayıt tescil sistemi dahilinde olduğu ifade edilmiştir. Anılan uygulama çerçevesinde bilgisayar oyunları "zorunlu kayıt" sistemi içerisinde tutulmuş ve zımnen de olsa sinema eserleri kategorisinde kabul edilmiştir²⁴.

Yabancı ülke kanunlarına ve mahkeme kararlarına bakıldığında, bilgisayar oyunlarının değil, oyunlar içerisinde yer alan karakterlerin güzel sanat eseri olarak korunduğu görülmektedir.

Ülkeler bazındaki bu konuya yaklaşım bakımından Avrupa hukuku başta olmak üzere, genel olarak bilgisayar oyunlarının, sinema eseri ve/ veya görsel işitsel eser olarak korunabileceği hem mevzuat hem doktrin hem de içtihatlarla desteklenmiştir. Dünya hukuk düzeninde görsel, işitsel özelliğe ve hareketli görüntü dizisine sahip olan bu iki yaratımın birbirine benzediği ve bu kapsamda bilgisayar oyunlarının görsel, işitsel eser veya sinema eseri olarak korunabileceği kanaati yaygın bulunmaktadır²⁵. Nitekim yeni tarihli başka bir davada, Sony şirketi tarafından davalılar Playstation 3 içinde orijinal olmayan oyun çalışmasını sağlayan cihaz sattıklarından dava açılmış olup, mahkeme burada oyunların hukukten korunup korunamayacağı tartışmasını yapmış ve Playstation oyunlarını kapsayan video oyunlarının sinema eseri olarak korunacağına karar vermiştir²⁶. Her ne kadar söz konusu karar bizatihi bir bilgisayar oyunu için tesis edilmemiş dahi olsa, bilgisayar oyunu ile benzer şekilde oluşturulmuş yalnızca farklı teknolojik alet kullanılarak oynanan bir video oyunu için tesis edilmiştir. Bu kapsamda tam bir koruma sağlamıyor olsa da bilgisayar oyunlarının, senaryo/ olay akışı, hareketli görüntü dizisi, kendine özgü karakterler ve ses unsurlarını barındırması nedeniyle "sinema eserleri" kategorisinde korunmasının mümkün olduğu söylenebilecektir.

DİPNOT

18 Derinay, Ülker, İşeri s. 74

19 Erel, s.70

20 Derinay, Ülker, İşeri, s. 83

21 Kılıç, s. 111

22 Konuyla ilişkin bkznz. Yargıtay 11. HD. 22.10.1996 tarihli ve 1996/6796 E ve 1996/7173 K., Yargıtay 11. HD, 24.10.2006 T., 2005/13780 E., 2006/460 K.

DİPNOT

23 Danıştay 10 Dairesi 27.04.1994 tarihli ve 1992/4550 E.; 1994/1856 K. sayılı karar

24 <https://www.telifhaklari.gov.tr/Zorunlu-Kayıt-Tescil-Basvurulari-Zorunlu-Kayıt-Tescil-Basvurulari> (Son Erişim Tarihi: Şubat 2020)

25 Kılıç, s. 163

26 The Market Court Case 29.11.2011, Case No 2011/29

BÖLÜM 2/6

C. Bilgisayar Oyunlarının Bilgisayar Programı Olarak Korunması

Bilgisayar oyunlarının FSEK’te düzenlenen ilim ve edebiyat eserleri ana başlığı altında değil de ilgili kategorinin altında özel olarak düzenlenen bilgisayar programları kapsamında değerlendirilmesi daha uygun olacağından ilgili başlık tercih edilmiştir. Bilgisayar programları; değindiğimiz üzere, FSEK’te ilim ve edebiyat eserleri olarak kabul edilmiş ve “Bir bilgisayar sisteminin özel bir işlem veya görev yapmasını sağlayacak bir şekilde düzene konulmuş bilgisayar emir dizgesini ve bu emir dizgesinin oluşum ve gelişimini sağlayacak hazırlık çalışmaları” olarak tanımlanmıştır. Kanun maddesinde bir bilgisayar programı ve onun hazırlık çalışmalarının da FSEK kapsamındaki koruma altında yer aldığı görülmektedir. Ancak ifade etmek isteriz ki hazırlık çalışmalarının korunabilmesi için nihai olarak bilgisayar programının mevcudiyeti aranmaktadır. Bir başka deyişle bilgisayar programını nihai sonuca götürecek ara tasarımlar, bilgisayar programının somut olarak mevcut olmaması halinde FSEK kapsamında korunamamaktadır²⁷.

Hiç şüphesiz meydana gelen ürünün, bilgisayar programı da olsa FSEK kapsamında eser olarak korunabilmesi için ikinci şart olan hususiyet şartını da taşıması gerekmektedir. Bilgisayar programının altında yatan fikirler, prensipler, programın mantığı korunmakta olup, ifade edilişteki hususiyet daha çok kodların vasıtasıyla bu unsurların ifade edilmesinde aranmaktadır²⁸. Uygulamada uyumsuzluk halinde programların sonucuna değil, kodları arasındaki benzerlik ve farklılıklara bakılmaktadır. Burada önemli olan programın sonucunun benzerliği ve aynılığı değil, kodların ifade edilmesindeki farklılıktır.

Yanı sıra bilgisayar oyunları ile bilgisayar programlarının meydana gelmesinde temel amaç bütünüyle farklıdır. Bilgisayar oyunu; oynanmak ve sosyal anlamda keyif vermek amacı ile yaratılmış olan, bu sebeple sosyal bir alana da sahip olan ve eğlence sektörü içinde yer alan bir yaratımdır. Kaldı ki bilgisayar oyunları sadece yazı ile ifade edilen bir yaratım olsaydı, bu çalışmada yer alan görüntü, senaryo, oyun karakterleri, ses gibi unsurlara sahip olmazdı. Oysaki bilgisayar oyunları oynanmak amacıyla yaratıldığı için görüntü ve senaryo, bu yaratımlar için çok önemli bir yer kaplamaktadır. Bilgisayar oyunlarının temelinde ve başlangıcında bilgisayar programları olduğu, ancak bu programların geliştirilmesi nihayetinde ortaya çıktıkları dikkate alındığında mevcut başlık altında korunamayacağı görülmektedir. Ancak bilgisayar oyununun geliştirme aşamasında bilgisayar programları oyunun teknik kısmını oluşturmaktadır. Yapılan teknik işlemler, bilgisayarda ilgili programlar/ kodlama vasıtasıyla yapılmaktadır. Dolayısıyla dijital oyunun teknik unsurları açısından değerlendirildiğinde, bu unsurları içeren yazılım kodları birer bilgisayar kodlamaları olarak değerlendirilmektedir²⁹.

Doktrinde ve Yargıtay kararlarında da bilgisayar oyunlarının sinema eserleri olarak değil bilgisayar programları olarak değerlendirileceğine ilişkin bir görüş bulunmaktadır. Nitekim Yargıtay 11. Hukuk Dairesi’nin T.15.11.2018, E. 2016/14640, K.2018/7109 kararında bilgisayar oyunları bilgisayar programı olarak değerlendirilmiştir ve bu değerlendirme sonucunda da izinsiz olarak çoğaltılması ve satılmasından kaynaklı olarak hüküm verilmiştir. Ancak kanunda yer alan düzenleme gereği bilgisayar programlarının uyarlanması ile ortaya çıkacak yeni bir bilgisayar programının ise “işleme” olarak kabul edilmesi³⁰, bilgisayar programlarının bilgisayar oyunlarından farklı bir amaçla meydana getirilmesi ve bilgisayar oyununun bir unsuru olduğu dikkate alındığında ilgili kabulün yerinde olmadığı söylenebilecektir. Nitekim Tekinalp, bilgisayar oyunlarının, bilgisayar programına dayandığını, lakin bu oyunların da saf bilgisayar programı olarak değerlendirilemeyeceğini açıkça ifade etmiştir. Yanı sıra İngiltere mahkeme kararlarından biri olan “Nova” kararında bilgisayar oyunlarının ayrı eser unsurlarından meydana geldiğini ve bu eserlerin münferit olarak korunabileceğini, bilgisayar programlarının ise oyunların birer parçası olduğunu içtihat etmiştir³¹. Özetle; bilgisayar programlarının, bilgisayar oyunlarının bütününe korumak için yeterli olmadığını söylemek mümkündür.

D. Bilgisayar Oyunlarının İşleme Eser Olarak Korunması

İşleme eserlerin temelinde; halihazırda üçüncü kişi/ kişiler tarafından meydana getirilmiş ve eser niteliğini haiz bulunan bir üründen istifade edilmek suretiyle yeni bir eser meydana getirilmektedir. İşleme eserlerde, meydana gelen nihai ürün ile yararlanılan eser arasındaki bağ açık bir şekilde görülmektedir. Bilgisayar oyunları çerçevesinde, bir ilim ve edebiyat eserinin



den ya da sinema eseri dikkate alınmak suretiyle yeni bir bilgisayar oyununun meydana getirilmesi mümkündür. Nitekim “Harry Potter” gibi dünyaca ünlü bir romanın oyununun mevcut olması bunun somut örneğini teşkil etmektedir. Bu kapsamda; bir kitaptan yola çıkılarak meydana getirilen oyunun, işleme eser olarak kabul edilmesi daha doğru olacaktır³². Yazılı eser olan romanın; görsel, işitsel unsurlar eklemek suretiyle ve bilgisayar programı aracılığıyla işlenmesi durumunda sahibinin hususiyetini taşıyacağı ve FSEK kapsamında eser olarak korunabileceği açıktır. Ancak bu durumdan, tüm bilgisayar oyunlarının işleme eser kategorisinde değerlendirilebileceği sonucu çıkmamalıdır. Herhangi bir sinema eserinin/ ilim ve edebiyat eserinin işlenmesi suretiyle meydana gelecek bilgisayar oyunlarının işleme eser dahilinde korunmasının FSEK kapsamında uygun olacağı kanaatindeyiz.

E. Bilgisayar Oyunlarının Veri Tabanı Olarak Korunması

Bilgisayar oyunlarının birden fazla aşamadan oluştuğu, aslında bu parçaların hepsinin birer eser niteliğinde olduğu göz önünde bulundurulduğunda, bilgisayar oyunlarının birer veri tabanı olduğu görüşü savunulabilmektedir³³. Veri tabanları; kanunda, “işleme ve derleme eserler” arasında sayılmış, “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” şeklinde tanımlanmıştır.

Veri tabanlarındaki amaç, var olan verilerin toplu bir halde birleştirilmesi ve o konu hakkında bilgi sahibi olmak isteyen kişiye sağlanması olarak ifade edilebilecektir. Bu kapsamda bilgisayar oyunları ile veri tabanlarının farklı ürünler olduğu, FSEK’te veri tabanlarına ilişkin yapılan tanımdan “sistemik bir derlemenin” mevcudiyetinin arandığını söylemek yanlış olmayacaktır. Veri tabanları için aranan derlemede korunacak unsur, yine şüphesiz hususiyettir. Bilgisayar oyunlarındaki hususiyet kavramı ise; oyunun temel metni, müzikleri, görsellerinde aranmalıdır. Ayrıca veri tabanlarında yer alan unsurlar birbirlerinden ayrıldıklarında da bir anlam ifade etmeye devam etmektedir. Ancak bilgisayar oyunlarındaki unsurlar birbirinden bağımsız değil, aksine birbirlerini besleyerek var olmaktadır. Herhangi bir unsurun oyundan çıkarılması durumunda oyunun özelliğinin değiştiği görülecektir.

DİPNOT

27 Derinay, Ülker, İşeri s. 74

28 Şener Dalyan, Bilgisayar Programlarının Fikri Korunması, Seçkin Yayıncılık, Haziran, 2009, s. 75

29 Muhammed Enes Durmuş, Bilgisayar Oyunlarının Türk Hukukunda Korunması, Ocak, 2020, s. 35

30 Derinay, Ülker, İşeri, s. 85

31 Kılıç, s.90

DİPNOT

32 Derinay, Ülker, İşeri, s. 85

33 Durmuş, s. 39

BÖLÜM 2/6

IV. SONUÇ

Gelişen teknoloji ile günlük hayatımıza giren, toplumun her kesiminden insanın ilgi duyduğu bir sektörü oluşturan bilgisayar oyunlarının, içerdiği unsurları nedeniyle ve Kanun'da mevcut açık bir düzenlemenin olmaması nedeniyle, hukuk düzenindeki yeri tartışma konusudur. Uzun yıllardan beri var olan ve gündün güne gelişmekte olan bilgisayar oyunlarının, ses, müzik görüntü gibi birçok farklı üründen oluşması sebebiyle hukuk düzeni tarafından korunması gerekmektedir.

Bilgisayar oyunlarının eser niteliği, hukuk düzenindeki yeri ve koruma kapsamı dünya genelinde de hâlâ belirlenememiş olmakla birlikte, Türkiye'de de FSEK çerçevesinde açık bir biçimde eser olarak sayılmamıştır. Bu nedenle bilgisayar oyunlarının hangi eser kategorisinde yer alacağı çalışmamız kapsamında irdelenmiştir. FSEK kapsamında bir ürünün "eser" olarak tanımlanabilmesi için fikri çabanın sonucu olarak somutlaşmış ürünün, kanundaki eser kategorilerinden birinde yer alması ve sahibinin hususiyetini taşıması şeklinde iki ana şart bulunmaktadır. Buradaki hususiyet hiç şüphesiz anılan eserin, eser sahibinden fikri olarak bir parça içermesi olarak algılanmalıdır. Fikri bir çaba sonucu meydana gelen bilgisayar oyunlarının halihazırda eser olarak korunması gerekliliğinin yanı sıra temeldeki sorun, FSEK kapsamında düzenlenmemiş olmasıdır.

Bilgisayar oyunlarını oluşturan görsel, sesçil ve teknik unsurların her biri ayrı ayrı olarak FSEK çerçevesinde korunmaktadır. Ancak bu unsurlar, oyunların küçük birer parçası olarak kalmakta ve meydana gelen nihai ürünün bütününe etki edememektedir. Bu nedenle herhangi bir unsurdan doğan koruma, bilgisayar oyununun bütününe hâkim olamamaktadır. Örneğin; bilgisayar oyunlarının temelinde, ilim ve edebiyat eserleri kategorisi altında sayılan bilgisayar programları yer almaktadır. Ancak oyunlar, salt bu programın varlığı ile değil; görsel, sesçil ve senaryo olmak üzere birçok unsur ile desteklenmektedir. Doktrinde bilgisayar oyunlarının bilgisayar programı olarak korunması gerektiği görüşü yer almakla birlikte, benzer şekilde tesis edilmiş Yargıtay kararları da bulunmaktadır. Aynı zamanda yabancı ülke kaynaklarına ve kararlarına baktığımızda benzer şekilde görüşün mevcut olduğu görülmektedir. Ancak bilgisayar programlarının temel özellikleri ile bilgisayar oyunları kıyaslandığında, bilgisayar oyunlarının ilgili başlık altında korunmaması gerektiği görüşü hakimdir. Nitekim bilgisayar oyunlarının, sinema eserleri ile birden fazla ortak özelliğinin bulunması, her ikisinin hareketli görüntü akışı, senaryo/ olay akışı ve karakterler, diyaloglar barındırması gibi unsurlar bir arada değerlendirildiğinde, bilgisayar oyunlarının sinema eserleri kategorisi altında korunmasının daha uygun olduğu değerlendirilmektedir. Nitekim ülkemizde halihazırda bilgisayar oyunları Telif Hakları Genel Müdürlüğü tarafından "zorunlu kayıt" tescil sistemine tabii tutulmuştur. Anılan tescil sisteminin temelinde ise FSEK madde 13 ve Yönetmelik hükümleri yer almaktadır. Yönetmelik maddesi ve bu kayıt sistemi düzenlenirken bilgisayar oyunları sinema eserleri dahilinde değerlendirilebilecek eserler olarak kabul edilmiş, bu ön kabul ile kayıt tescil zorunluluğu getirilmiştir. Hiç şüphesiz bu kabulün temelinde de konuya ilişkin Danıştay ve Yargıtay tarafından tesis edilen benzer kararlar yer almaktadır. Yabancı hukuk uygulamalarında da bilgisayar oyunlarının sinema eseri olarak kabul edildiği ve bu eser kategorisi altında korumaya tabii tutulduğu görülmektedir.

Günümüzde her ne kadar bilgisayar oyunlarından doğan fikri hakların korunması, yorum kuralları ve içtihatlar çerçevesinde belirli bir noktaya getirilmiş olsa da mevcut durumda dahi tam korumanın bulunduğu söylenemeyecektir. Bu sebeple kanunumuzda yer alan sınırlı sayı ilkesi de dikkate alındığında yeni bir düzenleme çerçevesinde bilgisayar oyunu (daha geniş ve sağlıklı bir koruma sağlamak adına video oyunu) kavramının eser olarak kabul edilmesi, mevcut hukuki problemin çözümü olabilecek mahiyettedir.



KAYNAKÇA

- BİLGE DERİNAY, HANDE ÜLKER, ZEYNEPNAZ İŞERİ**, Video Oyunlarının Eser Niteliğinin Belirlenmesi, Ankara, 2020
- CAHİT SULUK, RAUF KARASU, TEMEL NAL**, Fikri Mülkiyet Hukuku, Seçkin Yayınları, Ankara, 2018
- DAVİD GREENSPAN, S. GREGORY BOYD, JAS PUREWAL**, Video Games and IP: A Global Perspective, WIPO Magazine, Nisan 2014
- GÜNEY YILMAZ**, FSEK Kapsamında Video Oyunlarının Eser Niteliği, İzmir, 2020
- HUANG YAN**, DIME Working Papers on Intellectual Property Rights, Game is Not Over Yet: Software Patents and Their Impact on Video Game Industry in Europe, sayı 43, Nisan 2008
- MUHAMMED ENES DURMUŞ**, Bilgisayar Oyunlarının Türk Hukukunda Korunması, Ocak, 2020
- ŞENER DALYAN**, Bilgisayar Programlarının Fikri Koruması, Seçkin Yayıncılık, Haziran, 2009, s. 75
- TAYLAN KILIÇ**, Bilgisayar Oyunlarının Eser Niteliği, İstanbul, 2018
- ÜNAL TEKİNALP**, Fikri Mülkiyet Hukuku, Vedat Kitapçılık, İstanbul, 2012, 5. Basım, s. 103-14
- WILL DOHERTY**, Super Mario's Image Rights, Ekim, 2013, <https://www.albright-ip.co.uk/2013/10/super-marios-image-rights/> (Son Erişim Tarihi: Şubat 2020)