

YAŞAR ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
ÖZEL HUKUK ANABİLİM DALI

YÜKSEK LİSANS TEZİ



FSEK BAKIMINDAN VİDEO OYUNLARININ
ESER NİTELİĞİ

GÜNEY YILMAZ

TEZ DANIŞMANI: DOÇ. DR EMRE CUMALIOĞLU

2020 İZMİR.

YÜKSEK LİSANS TEZ JÜRİ ONAY SAYFASI

Bu tezi okuduğumu ve görüşüme göre yüksek lisans derecesi için bir tez olarak kapsam ve nitelik açısından tam olarak yeterli olduğunu onaylarım.

Tez Danışmanı: Doç Dr. Emre CUMALIOĞLU
Yaşar Üniversitesi



Bu tezi okuduğumu ve görüşüme göre yüksek lisans derecesi için bir tez olarak kapsam ve nitelik açısından tam olarak yeterli olduğunu onaylarım.

Jüri Üyesi: Doç. Dr. Armağan Ebru BOZKURT YÜKSEL
Dokuz Eylül Üniversitesi



Bu tezi okuduğumu ve görüşüme göre yüksek lisans derecesi için bir tez olarak kapsam ve nitelik açısından tam olarak yeterli olduğunu onaylarım.

Jüri Üyesi: Dr. Öğr. Üyesi Sami Aksoy
Yaşar Üniversitesi



Doç. Dr. Çağrı BULUT

Yaşar Üniversitesi

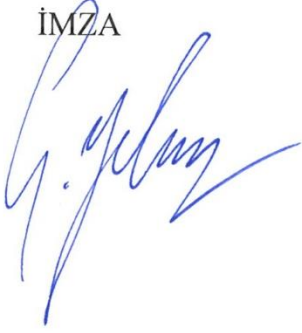
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürü

YEMİN METNİ

Yüksek Lisans/Doktora/Sanatta Yeterlik Tezi olarak sunmuş olduğum “TEZ BAŞLIĞI” adlı çalışmanın, araştırma aşamasından tamamlanmasına kadar olan tüm süreçte, tarafımdan bilimsel ahlak, gelenek ve temellere uygun olarak yazıldığını ve yararlandığım eserlerin bibliyografyada gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve onurumla doğrularım.

GÜNEY YILMAZ

İMZA



ÖZ

VİDEO OYUNLARI HAKKINDA TEMEL BİLGİLER VE VİDEO OYUNLARININ ESER NİTELİĞİ

GÜNEY YILMAZ

Sosyal Bilimler Enstitüsü

Özel Hukuk Yüksek Lisans Programı

Danışman: Doç. Dr. Emre CUMALIOĞLU

2019

Tarih boyunca yaşanan siyasal, sosyal, ekonomik ve teknolojik gelişmeler, toplulukların yaşayış biçimlerini ve buna bağlı olarak kültür ve sanat alanlarında verilen eserleri değiştirmiştir. Bu değişimin sonucu olarak karşımıza çıkan video oyunları (bilgisayar oyunları olarak da bilinmektedir), başlangıçta basit ve etkisini çabuk yitiren bilgisayar programlarından ibaret iken, günümüzde video oyunları teknik ekiplerin, sanatçıların, sosyal ve beşerî bilim insanlarının uyumlu çalışması ile oluşturulan ve kullanıcılara eşsiz deneyimler sunan eğlence araçları hâlini almıştır.

Birden fazla disiplinin bir araya gelerek ana ürünü meydana getirdiği alanda, ortaya çıkarılan ürünün tabi olacağı hukuk kurallarının belirlenmesi, fikir ve sanat hukukunun güncel sorunlarından biridir. Video oyunlarının hukuki nitelendirilmesinin nasıl yapılacağı, video oyunu üzerindeki hakların sınırları tespit edilmelidir.

Çalışmamızın amacı, video oyunlarını öğelerine ayırmak, oyunların FSEK kapsamında eser niteliğini araştırmak, Türk hukuk düzeni içerisinde video oyunlarının fikir ve sanat eseri sayılarak korunup korunmadığını araştırmak ve varsa bu hukuki korumanın sınırlarını ve yeterliliğini tartışmaktır.

Çalışmamızın ilk bölümünde, ilk video oyunu örnekleri, video oyunlarının gelişimi ve günümüzde ulaştığı nokta ele alınacak, video oyunlarının toplumla olan etkileşimi incelenecek, video oyunları bileşenleri hakkında bilgiler verilecek ve FSEK anlamında eser kavramları incelenecektir.

Çalışmamızın ikinci bölümünde Türk hukukunda eser kavramı incelenecek ve video oyunlarını meydana getiren bileşenlerin Türk fikir ve sanat hukuku kapsamında nitelendirilmesi yapılacaktır. Video oyunları bileşenleri ve bütün olarak video oyunları incelenecek ve hukuki sorunlar tartışılacaktır.

Anahtar Kelimeler: Video oyunları, bilgisayar oyunları, teknoloji, elektronik eğlence, eser, telif, fikri mülkiyet.

ABSTRACT

BASIC INFORMATION ABOUT THE ELEMENTS OF VIDEOGAMES AND DEFINITION OF VIDEOGAME ELEMENTS AS WORK OF ART

GÜNEY YILMAZ

Institute of Social Sciences

Private Law Master Programme

Advisor: Doç. Dr. Emre CUMALIOĞLU

2019

Political and economical changes and technological developments throughout history changes cultural and artistic perspective of communities. Video games (a.k.a. computer games), which is an outcome of this technological developments, was born as a basic and easy-to-forget computer programs but today they have become a co-operative work created by artists, authors, sociologists and humanities experts and provides gamers unique experiences.

Multi-diciplinary approach and works from many diciplines is needed to create a video game. Current problem of the Turkish Law is defining elements which created by various fields and being used on a video game. Defining the elements of a videogame in the field of law and finding the applicable law is the primary problem.

In first chapter of our research, we will make a journey to the history of video games. We will look down to the first videogames ever made and look to the milestones of the video games. Then we will study the video games that we have today and their effect on community. We will provide basic information about the elements of video games and study the concept of “work” based on Turkish Law on Intellectual and Artistic Works.

Our goal in the second chapter of our research is to analyze the video game elements, making a definition of this elements based on the definitions on Turkish Law on Intellectual and Artistic Works and make a debate on the definitions in Turkish legislation and the efficency of the law in the matter of protecting the artwork in video games.

Key Words: Video games, computer games, technology, electronic entertainment, work, copyright, intellectual property.

İÇİNDEKİLER

YEMİN METNİ	iii
ÖZ	iv
ABSTRACT	v
İÇİNDEKİLER	vi
KISALTMA LİSTESİ	ix
GİRİŞ	1

BİRİNCİ BÖLÜM

VİDEO OYUNU KAVRAMI VE FSEK ANLAMINDA ESER KAVRAMLARI

I. VİDEO OYUNU KAVRAMI	3
A. VİDEO OYUNLARININ TARİHSEL GELİŞİMİ	3
B. VİDEO OYUNLARININ ÖNEMİ	13
C. VİDEO OYUNLARININ ÖGELERİ	15
1. GÖRSEL ÖGELER	18
a) Fotografik Görüntüler ve Görsel Tasarımlar	18
b) Dijital Kayıtle Alınan Akıcı Görüntüler	19
c) Canlandırma	21
d) Canlı Hareket Yakalama	25
e) Yazılar	26
2. İŞİTSEL ÖGELER	26
3. BİLGİSAYAR KODLARI	30
a) Birincil Oyun Motoru ve Diğer Motorlar	30
b) Bağlı Kodlar	33
c) Plug-In'ler	34
d) Yorumlar	34
II. TÜRK HUKUKUNDA FİKİR VEYA SANAT ESERİ KAVRAMI	35
A. GENEL OLARAK ESER KAVRAMI	35
B. FİKİR VE SANAT ESERLERİ KANUNU BAKIMINDAN ESER KAVRAMI	36
1. GENEL OLARAK	36
2. SÜBJEKTİF UNSUR	37

a)	FİKRİ ÇABANIN ÜRÜNÜ OLMA	37
b)	HUSUSİYET	39
3.	OBJEKTİF UNSUR	48
a)	Algılanabilir Olma	48
b)	FSEK’te Sayılan Eser Türlerinden Birine Dahil Olma	51
4.	ALENİLEŞME VE YAYIM KAVRAMI	52

İKİNCİ BÖLÜM

VİDEO OYUNU ÖGELERİNİN VE BÜTÜN OLARAK VİDEO OYUNUNUN FSEK ANLAMINDA ESER OLARAK DEĞERLENDİRİLMESİ

I. İLİM VE EDEBİYAT ESERLERİ KATEGORİSİ BAKIMINDAN DEĞERLENDİRME

A.	DİL VE YAZI İLE İFADE OLUNAN ESERLER	57
1.	Yazı ile İfade Olunan Eserler	58
2.	Söz ile İfade Olunan Eserler	59
3.	Bilgisayar Programları ve Bunların Hazırlık Tasarımları	60
B.	RAKIS, YAZILI KOREOGRAFİ ESERLERİ, PANDOMİMALAR VE BUNA BENZER SAHNE ESERLERİ	71
C.	BEDİİ NİTELİĞİ BULUNMAYAN TEKNİK VE BİLİMSEL FOTOĞRAFLAR, HARİTALAR, ÇİZİMLER, MAKETLER	74
D.	VİDEO OYUN ÖGELERİNİN İLİM VE EDEBİYAT ESERLERİ BAKIMINDAN DEĞERLENDİRİLMESİ	77
1.	Yazı ve Söz ile İfade Olunan Eserler	77
2.	Bilgisayar Programları ve Bunların Hazırlık Tasarımları	79
3.	Rakis, Yazılı Koreografi Eserleri, Pandomimalar ve Buna Benzer Sahne Eserleri	80
4.	Bedii Niteliği Bulunmayan Teknik ve Bilimsel Fotoğraflar, Haritalar, Çizimler, Maketler	81

II. MUSİKİ ESERLERİ KATEGORİSİ BAKIMINDAN

	DEĞERLENDİRME	83
A.	GENEL OLARAK	83
B.	VİDEO OYUN ÖGELERİNİN MUSİKİ ESERLERİ BAKIMINDAN DEĞERLENDİRİLMESİ VE VİDEO OYUNLARINDAKİ SES ÖGELERİ	88

III. GÜZEL SANAT ESERLERİ KATEGORİSİ BAKIMINDAN DEĞERLENDİRME	91
A. GENEL OLARAK	91
B. VIDEO OYUN ÖGELERİNİN GÜZEL SANAT ESERLERİ BAKIMINDAN DEĞERLENDİRİLMESİ	99
IV. SİNEMA ESERLERİ KATEGORİSİ BAKIMINDAN DEĞERLENDİRME	105
A. GENEL OLARAK	105
B. VIDEO OYUN ÖGELERİNİN SİNEMA ESERLERİ BAKIMINDAN DEĞERLENDİRİLMESİ	108
V. İŞLENMELER VE DERLEMELER BAKIMINDAN DEĞERLENDİRME	111
A. İŞLENME ESERLER	111
1.Genel Olarak	111
2.Video Oyun Öğelerinin İşlenme Eserler Bakımından Değerlendirilmesi	116
B. DERLEME ESERLER	118
1.Genel Olarak	110
2.Video Oyun Öğelerinin Derleme Eserler Bakımından Değerlendirilmesi	121
VI. VIDEO OYUNLARININ BİR BÜTÜN OLARAK DEĞERLENDİRİLMESİ VE ESER NİTELİĞİ	122
SONUÇ	128
KAYNAKÇA	132

KISALTIMA LİSTESİ

ABD	: Amerika Birleşik Devletleri
ADSL	: Assymetric Digital Subscriber Line
BASIC	: Beginner's All-Purpose Symbolic Instruction Code
BKZ.	: Bakınız
BNL	: Brookhaven National Laboratory
CD	: Compact Disc
CGI	: Computer Generated Imagery
DEC	: Digital Equipment Corporation
EATP	: Eastern America Trio Products
EDSAC	: Electronic Delay Storage Automatic Calculator
ESRB	: Entertainment Software Rating Board
FPP	: First Person Perspective
FPS	: First Person Shooter
FSEK	: 5846 sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu
GZS	: Gerçek Zamanlı Strateji oyunu
IC	: Interactive Cutscenes
LAC	: Live – Action Cutscenes
Md.	: Madde
MIT	: Massachusetts Institute of Technology
MMC	: Mixed Media Cutscenes
MMO	: Massive Multiplayer Online
MMORPG	: Massive Multiplayer Online Role Playing Game
MOBA	: Massive Online Battle Arena
Nak.	: Nakleden
NPC	: Non-Player Character
ODTÜ	: Orta Doğu Teknik Üniversitesi
PEGI	: Pan European Game Information

PRC : Pre – Rendered Cutscenes
QTE : Quick Time Events
RAM : Random Access Memory
RTC : Real Time Cutscenes
TEC : Tang Electronic Corporation
TPP : Third Person Perspective



GİRİŞ

Bilim, sanayi ve teknoloji alanlarında yaşanan gelişmeler, yalnızca kısıtlı çevreler tarafından bilinen ve araştırma-geliştirme çalışmalarına özgülenen teknolojik ekipmanların birçok farklı amaç için kullanılabilmesinin keşfine yol açmıştır. Başlangıçta yalnızca matematiksel hesapların daha hızlı yapılabilmesi amaçlı kullanılan bilgisayarlar, zaman içerisinde daktiloyu, muhasebe cihazlarını, haberleşme ve posta hizmetlerini, görüntü, ses ve video iletim aygıtlarını bünyesinde toplamış ve bu sayılan cihazları adeta tarih sahnesinden silmiştir. Günümüzde daktilo yalnızca nostaljik amaçlarla kullanılmakta, muhasebe işlemleri tamamen bilgisayar üzerinden yürütülmekte, posta işleri yalnızca fiziksel olarak gönderilmesi zorunlu olan evrakın gönderilmesi için kullanılmaktadır. Veri oluşturma ve işleme cihazlarının (genel olarak bilgisayar olarak adlandırdığımız cihazların) yaygınlaşması, bu cihazların günlük ve kişisel kullanıma uygun hale getirilmesi ve geniş halk kitleleri ile buluşmasına yol açmıştır. Bütün bu gelişmeler, kitlelerin geleneksel eğlence ürünlerine ek olarak, elektronik eğlence araçlarına yönelmesine yol açmıştır.

Dijital dönüşüm sonucunda ortaya çıkan ürünler olan video oyunları, başlangıçta basit, sıradan, kolay üretilen ve kolay kavranan ürünler olarak üretilmekte iken; gelişen teknolojinin sağladığı imkânlar ve video oyunlarına olan ilginin giderek artması ile video oyunları birçok ürünü ve fikir veya sanat eserini bünyesine katarak güçlenmiştir. Video oyunlarının görsel, işitsel, sanatsal ve teknik olarak güçlenmesi ile dünyanın her yerinden, her yaş grubundan ve her görüşten insanın bir araya gelerek paylaşabileceği, herkesin edinebileceği, herkesin düşünce, yaşayış ve inanç dünyasına uygun olabilecek ürünler halini alarak büyük bir endüstriye dönüşmüştür.

Günümüzde eğlence endüstrisinin en çok satılan ve en çok kazandıran ürünleri, video oyun sektörüne ait ürünlerdir. Yaratıcı üretimin ve sanatın yanı sıra ticaretin de çok yoğun ve yüksek düzeyde olduğu bu alanda, ortaya konan ürünlerin nitelendirilmesi ve bu ürünlerin tabi olduğu mevzuat hükümlerinin belirlenmesi konusundaki tartışmalar fikir veya sanat eserleri hukukumuzda sürmektedir. Video oyunlarının içerdiği ürün ve eserlerin analizi, bu ürün ve eserlerin nitelendirilmesi ve anılan ürün ve eserlerin Türk Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu kapsamında değerlendirilmesi, çalışmamızın temel hedefidir.

Çalışmamızın birinci bölümünde video oyunlarının ilk örneklerini göreceğiz ve video oyunu kavramının nasıl meydana geldiğini inceleyeceğiz. Ardından, video oyunlarının tarihsel süreç içerisindeki gelişimini ve günümüzdeki yer ve önemini anlatacağız. Son olarak, video oyunlarını meydana getiren öğeleri açıklayacak ve Türk Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu bakımından eser kavramını inceleyeceğiz.

Çalışmamızın ikinci bölümünde ise video oyunları öğelerini Türk Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu'nda yer alan eser kategorileri bakımından değerlendirecek, video oyunlarını meydana getiren öğelerin eser niteliğini ve bir bütün olarak video oyunlarının eser niteliğini inceleyecek ve görüşlerimizi sunacağız.



BİRİNCİ BÖLÜM

VIDEO OYUNU KAVRAMI HAKKINDA GENEL BİLGİLER

I. VIDEO OYUNU KAVRAMI

Video oyunu (bilgisayar oyunu olarak da adlandırılır); 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 addır¹.

Video oyunlarını genel olarak ifade etmek gerekirse, kullanıcıların, bir ekrana yansıyan görüntüleri kontrol ettikleri elektronik oyun olarak ifade etmek mümkündür².

A. VIDEO OYUNLARININ TARİHSEL GELİŞİMİ

Video oyunlarının doğuşu, esasen basit eğlence olarak bildiğimiz ve elektronik bir cihaza ihtiyaç duyulmaksızın da oluşturulabilecek düzeneklerin elektronik ortama aktarılması ile gerçekleşmiştir. Yukarıda yaptığımız tanıma uyan ve tarihin ilk video oyunu olarak adı anılan oyun; 1949 yılında Cambridge Üniversitesi'nde kullanılmaya başlayan, Elektronik Delay Storage Automatic Calculator (EDSAC- Zaman gecikmeli, program hafızalı otomatik hesap makinesi) isimli basit bilgisayar sistemi üzerinde, sistemin kullanılmaya başlamasından üç yıl sonra, doktora öğrencisi olan A.S. Douglas'ın araştırma projesi olarak programladığı oyundur. Douglas'ın yaptığı oyun, X-O-X olarak da bildiğimiz tic-tac-toe oyununun bilgisayar ortamında oynanabilen hâlidir. Douglas, İngiltere'de kullanılan isim olan "Noughts and Crosses (Sıfırlar ve Çarpılar) ismini oyunu için tercih etmiştir³. Oyun, tek kişilik bir oyun olarak tasarlanmıştır ve kullanıcının hamlesine bilgisayarın karşılık vermesi ile sürdürülmektedir. Kâğıt üzerinde oynanabilen X-O-X oyunundan tek farkı, oyuncunun elektronik bir ortamı kullanarak, elektronik bir rakibe karşı oynuyor olmasıdır.

¹ Oxford English Dictionary Online, "Video Game", (https://en.oxforddictionaries.com/definition/video_game, Erişim Tarihi 09.01.2019), Longman English Dictionary Online, "Video Game", (<https://www.ldoceonline.com/dictionary/video-game>, Erişim Tarihi 09.01.2019),

² Merriam-Webster Dictionary, "Video Game", (<https://www.merriam-webster.com/dictionary/video%20game>, Erişim Tarihi 09.01.2019)

³ NIELSEN, Simon Egenfeldt/SMITH, Jonas Heide/TOSCA, Susana Pajares, Understanding Video Games The Essential Introduction, Routledge, New York, 2008, s. 50,

Aynı dönemde, 1958 yılında, Amerika Birleşik Devletleri'nde, Brookhaven Ulusal Laboratuvarı'nda (BNL) bulunan ve nükleer fizik konusunda çalışmaların yürütülmesi amacıyla üretilmiş olan bilgisayar üzerinde, William Higinbotham isimli çalışan, “Tennis for two” isimli oyunu yarattı⁴. Bu oyunun çıkış hikâyesi ilgi çekicidir; BNL'de düzenlenen ziyaretçi günlerinde, ziyaretçiler kullanılan bilgisayar sistemini görebilmekteydi fakat bu sistemin herhangi bir yansıtıcısı-ekranı olmadığı için ziyaretçiler açısından ilgi çekici bir yanı yoktu. Ziyaretçiler için, laboratuvardaki bu cihazın herhangi bir işlevi, bu cihazı değerli gösterecek bir unsur bulunmamaktaydı. Bunu fark eden ve ziyaretçilerin ilgisini çekecek bir gösteri hazırlamak isteyen Higinbotham, tennis for two'yu yarattı. Bilgisayar sistemine yansıtıcı-ekran olarak bir osiloskop ekledi ve oyunun oynanabilmesi için basit bir oyun kolunu sisteme entegre etti⁵. Oyuncular, bir düğmeyi döndürerek topa vuruş açısını ayarlayabilmekte, diğer tuş ile de topa vurabilmekteydiler. Oyunun amacı, topu fileden aşırarak rakip alana gönderebilmektir. Bu oyuna, tenis sporunun basitleştirilmiş ve elektronik ortama aktarılmış hâli dememiz mümkündür.

Yukarıda bahsettiğimiz iki oyunu, genç bir bilgisayar programcısı olan Steve Russell'ın, 1962'de MIT (Massachusetts Institute of Technology) içerisinde yarattığı oyun takip etti. MIT'ye bağışlanan PDP-1 isimli mini bilgisayar üzerinde çalışan “Spacewar” isimli oyun, iki farklı uzay gemisini kontrol eden oyuncuların birbirlerine foton torpidoları atarak sayı yapmaya çalışmaları üzerineydi. Oyun, çıkışının ardından ticari bir kaygı güdülmezsizin birçok araştırma merkezinde bulunan bilgisayarlarla paylaşılmış ve hatta oyunun ilk çalıştırıldığı makine olan PDP-1'in yapımcısı Digital Equipment Corporation (DEC) tarafından üretilen makinelerde tanılama-hata bulma programı olarak kullanılmıştır⁶.

Bu üç oyun, tarihteki ilk video oyunları olarak tanımımıza uyuyor olsalar bile, oyunun çalıştırılabildiği ve oynanabildiği makineler göz önünde bulundurularak, günün koşullarında son kullanıcıya ulaşamamış ve adlarını geniş kitlelere duyuramamış olmalarından dolayı ilk video oyunu olarak genel kabul görmüş değildirler. Genel kabul, geniş kullanıcı kitlelerine ulaşabilmiş ve kitleleri “video

⁴ Brookhaven National Laboratory, “*The First Video Game?*”, (<https://www.bnl.gov/about/history/firstvideo.php>, erişim tarihi 25.03.2019).

⁵ American Physical Society, “*This Month In Physics History, October 1958: Physicist Invents First Video Game*”, (<https://www.aps.org/publications/apsnews/200810/physicshistory.cfm>, Erişim Tarihi 25.03.2019).

⁶ NIELSEN/SMITH/TOSCA, s. 51.

oyunu” kavramı ile tanıştılabilmiş bir oyunun veya oyun oynatma amacıyla piyasaya sürülmüş bir cihazın bu unvanı taşıması gerektiği yönündedir.

Son kullanıcıya ulaşabilmiş olan, bilimsel bir ürünle bağlantısı olmaksızın yalnızca oyun oynatma amacı taşıyan ve ticari anlamda başarı sağlayabilmiş olan ilk ürün Magnavox Odyssey isimli ev oyun konsolu ve bu konsolda bulunan oyunlardır⁷. Bu konsolun fikir babası, askerî projeler üzerinde çalışan bir şirket olan Loral Electronics’te çalışan Ralph H. Baer’dir. Baer, çalıştığı firmada bir televizyon seti projesi üzerinde çalışırken, yalnızca bir televizyon kanalına bağlanmakla yetinmeyen, ayrıca kullanıcı tarafından kontrol de edilebilecek bir televizyon seti oluşturma fikrini zihninde oluşturmuştur⁸. Cihazın fikrî anlamda ortaya çıkması 1951’de olmasına rağmen, cihazın prototipinin hazırlanması 1966 yılında, piyasaya çıkışı ve kullanıcıya sunulması ise 1972 yılının Eylül ayında gerçekleşmiştir. Magnavox Odessey, cihaz üzerine bağlı olan iki oyun kontrolcüsü ile oynanabilen ve televizyon aracılığı ile görüntü aktarımını sağlayan, bu şekilde video oyunu oynatabilen bir cihaz olarak tasarlanmış ve bu fikir hayata geçirilmiştir. Cihaz, içinde on adet oyun yüklü olarak tüketiciye sunulmuştur. Cihazın çıkışının ardından farklı oyunlar da geliştirilmiş ve hatta ilk kez “ışık tabancası (light gun)” oyun kontrolcüsü de bu cihaz için üretilmiştir. Magnavox Odyssey 100 dolar fiyat etiketi ile piyasaya çıkmış ve dünya çapında toplam 350.000 birim satış rakamına ulaşmıştır⁹.

İlk ev tipi oyun konsolu unvanını elde eden Magnavox Odyssey’in ardından, oyun konsolunu daha geniş kitlelere ulaştıran ve bir dönem tüm oyun konsollarının bu markanın adı ile anılmasını sağlayan Atari Video Bilgisayar Sistemi, dünyaya sunuldu. 1972’de Atari Inc. şirketini kuran Nolan Bushnell ve Ted Dabney, şirkete dahil ettikleri Al Alcorn’dan Magnavox Odyssey’de bulunan Tennis isimli oyunun arcade¹⁰ versiyonunu yapmasını talep etmişlerdir. Bu talep, oyunun büyük bir başarı sağlamasının ardından şirketin Magnavox Odyssey ile davalık olmasına da sebep olmuştur.

⁷ Wikipedia The Free Encyclopedia, “*Magnavox Odyssey*”, (https://en.wikipedia.org/wiki/Magnavox_Odyssey, Erişim Tarihi 02.04.2019).

⁸ BAER, Ralph H., “*Genesis: How The Home Video Games Industry Began*”, Ralph H. Baer, (http://www.ralphbaer.com/how_video_games.htm, erişim tarihi 02.04.2019).

⁹ SMITH, Alexander, “*ITL200: A Magnavox Odyssey*”, Video Game Historian, (<https://web.archive.org/web/20160202091941/https://videogamehistorian.wordpress.com/2015/11/16/ITL200-a-magnavox-odyssey/>, Erişim Tarihi 02.04.2019).

¹⁰ Arcade: Para atılarak çalıştırılan, mekanik veya elektronik oyun makinelerine ve bu makinelerin bulunduğu salonlara verilen genel ad.

Cambridge Dictionary, “*Arcade*”, (<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/arcade>, Erişim Tarihi: 14.12.2019).

Firmanın ilk arcade oyunu olan “Pong”un kitlelerin ciddi anlamda dikkatini çekmesi ve talebin gün geçtikçe artmasının ardından firma, basit ancak eğlenceli olan bu oyunu ve geliştirdikleri diğer oyunları oynatabilecek daha esnek ve daha ulaşılabilir bir oyun konsolu yaratma fikri ile 1976 yılında Atari Video Bilgisayar sistemini geliştirmeye başladı. 1977 yılının Eylül ayında, geliştirilen oyun konsolu 199 Dolar fiyat etiketiyle piyasaya sunuldu. Cihazın ilk versiyonu 1.19 Megabyte işlemci hızına ve 128 byte RAM kapasitesine sahipti. İlk model, iki farklı kontrol cihazı ile satılmakta idi, bunlar iki adet paddle (180 derece döndürülebilen bir düğme ve bir adet tuş içermekte) ve bir adet joystick idi. Ayrıca Atari firması, ürettiği konsolu bir ev bilgisayarına dönüştürme amacı da gütmüş ve BASIC programlama dilini kullanan bir yazılım ve klavyeyi de tüketicilere sunmuştur. Atari’nin ilk modeli olan Atari 2600, toplamda 30 milyon adet satmış ve en çok satılan oyunu 7 milyon adet ile Pac-Man olmuştur. Magnavox Odyssey 12 farklı ülkede satışa sunulmuş ve ünü kendi ülkesinde (ABD) bile kısıtlı kalmış iken, Atari firmasının konsolu dünya çapında ciddi bir ilgi görmüş ve video oyunu kavramını geniş kitlelere tanıtmak konusunda gerçek bir başarı yakalamıştır. Özellikle Pong ve Pac-Man adlı oyunlar, aradan geçen yıllara rağmen hâlâ popülerliğini muhafaza etmektedirler.

Atari konsolunun büyük başarısı, video oyunlarına ve bu endüstriye olan ilgiyi artırmış, birçok firma kurulmuş ve oyunlar da gün geçtikçe çeşitlenmeye başlamıştır. Ancak oyun piyasasında başlayan bu hareketlilik, bir süre sonra yerini ciddi bir krize bırakmıştır. Farklı markalar, kendi konsollarını ve kendi oyunlarını piyasaya sürmekte gecikmediler ancak üretilen farklı marka oyun konsolları sayısının piyasadaki talepten çok daha fazla olması (talep %100 artmış iken üretim %175 seviyesinde artmıştır)¹¹ söz konusuydu. Buna ek olarak, oyun geliştiricilerinin de artması ancak geliştirilen oyunların büyük bir kısmının tüketici tarafından “fazla şişirilmiş ancak kalitesiz olan oyunlar” olarak görülmeye başlanması söz konusu olmuştur. Bunun en büyük sebebi, oyunlara ilişkin reklam, tanıtım ve hatta oyunların kapak tasarımlarında “concept art” adı verilen görüntülerin veya gerçek video çekimlerinin kullanılması ancak oyunların satış aşamasında vaat gibi sunulan bu görsel düzeyi karşılayamamaları durumudur. Ayrıca, teknik imkânsızlıklar (konsolların kısıtlı imkânları) da geliştiricilerin bitirmesi uzun süren, detaylı tasarlanmış ve güzel grafikli oyunlar yapmalarının önüne

¹¹ KLEINFELD, N.R., “*Video Games Industry Comes Down To Earth*”, The New York Times, 17 Ekim 1983, ss.1, (<https://www.nytimes.com/1983/10/17/business/video-games-industry-comes-down-to-earth.html>, Erişim Tarihi: 03.04.2019).

geçmektedir. Henüz demo, inceleme, erken erişim gibi kavramlara çok uzak olunan bir dönemde, piyasaya çıkarılan her oyunun satılabileceği düşüncesi ve geliştirici firmaların hızlı ve çok kazanma hırsı, çıkarılan oyunların kalite anlamında kayıp yaşamasına neden olmuştur. Bu dönemde bilgisayar oyunculuğunun da konsollara ciddi bir rakip olarak bulunması, 1983 yılında oyun piyasasının ciddi bir kriz ve durgunluk yaşamasına sebep olmuştur¹². Yaşanan kriz dönemi, Magnavox'un oyun geliştirme işinden tamamen çıkmasına ve çok geçmeden şirketin iflasına neden olmuştur. Magnavox gibi öncü bir firmanın yaşadığı olumsuz olayları, irili ufaklı birçok firma yaşamış ve oyun endüstrisi zorlu bir döneme adım atmıştır.

Bu süreçte yaşanan ve video oyunları tarihine geçen bir olaydan kısaca bahsetmek gerekir. Atari firması, "E.T. The Extra Terrestrial" adlı filmin yakaladığı başarıyı oyun sektöründe de kullanmak ister, Steven Spielberg'ün de katılımıyla bir E.T. oyunu geliştirmek için işe başlar ancak çeşitli sebeplerden ötürü sonuç çok büyük bir başarısızlık olur. Geliştirilen oyun oyuncular tarafından beğenilmez ve Atari firması için ekonomik anlamda büyük bir zarara sebep olur. Bunun üzerine Atari firması, elde kalan binlerce oyunu New Mexico'da bulunan Alamogordo isimli bölgede bir çöplüğe gömer. 1983 yılından beridir kulaktan kulağa yayılan ve gerçekliği kanıtlanamamış bu olay, 2014'te yapılan bir kazı ile açığa çıkarılır. Kazı sonucunda 1300 karta ulaşılır. Toplam gömülen oyun kartu sayısı ise 700.000 olduğu tahmin edilmektedir¹³.

Bu durgunluk dönemi, 1889 yılında oyun kartları üretmek amacıyla Japonya'da kurulmuş olan Nintendo Co. LTD şirketinin, 1974'ten itibaren başladığı "elektronik eğlence devrine geçiş" çalışmalarının ilk patlama noktasına ulaşması ile son bulmuştur. Nintendo firması önceleri Magnavox Odyssey'in Japonya'daki dağıtım haklarını alarak elektronik eğlence cihazları ve oyun dünyasına giriş yapmış, sonrasında 1980'de ilk el konsolu (taşınabilir-handheld) fikrini gerçeğe dönüştürerek dikkatleri çekmişti¹⁴. Video oyunları endüstrisinin kriz döneminde, neredeyse tamamı Amerika Birleşik Devletleri'nde olan oyun konsolu ve oyun üreticisi firmaların krizden dolayı gerilediği bir dönemde, 1985 yılında Nintendo Entertainment System

¹² History.Com Editors, "Video Game History", History.Com, (<https://www.history.com/topics/inventions/history-of-video-games>, Erişim Tarihi 03.04.2019).

¹³ Wikipedia The Free Encyclopedia, "Atari Video Game Burial", (https://en.wikipedia.org/wiki/Atari_video_game_burial#Excavation, Erişim Tarihi 05.04.2019).

¹⁴ CRIGGER, Lara, "Searching For Gunpei Yokoi", The Escapist Magazine, 6 Mart 2007, (https://v1.escapistmagazine.com/articles/view/video-games/issues/issue_87/490-Searching-for-Gunpei-Yokoi, Erişim Tarihi: 06.04.2019)

adıylay piyasaya srdkleri ev konsolu ile Nintendo, piyasadaki duygunluk dnemine son verdi. Bu konsolla birlikte gelen Super Mario Bros. Oyunu, video oyunlary tarihi boyunca en ok satan oyunlardan biridir¹⁵. Doksanly yıllarda, video oyunlary sektr artık kendini kanıtlamıř ve byk bir endstri halini almıřtır. Elektronik sektrnn byk firmalary, bu geliřmeye kayıtsız kalmamıř ve kendi rnlerini ve rnlerine zel video oyunlarynı reterek, n ok aık olan sektre ciddi yatırımlar yapmaya bařlamıřlardır. Bunun en bariz rneęi, ev elektronięi-kullanıcı elektronięi (consumer electronics) alanında saęlam bir yer sahibi olan kkl Sony firmasının, PlayStation markasly ile oyun sektrne giriř yapmasıdır. Sony, 3 Aralık 1994 yılında piyasaya srdęu PlayStation ev oyun konsolu ile, Magnavox Odyssey'in atıęı yolda bayraęı devralmıř ve tıpkı Magnavox Odyssey'in tasarımında olduęu gibi, televizyona baęlanabilen ve bir-drt arası sayıda kontrolc ile kullanılabilen bir ev konsolunu piyasaya srmřtır. Bu konsol, eski konsolların kullandıęı kartuřlar yerine CD formatly ile alıřır řekilde dizayn edilmiř ve bu durum konsolun yalnızca video oyunlarynı deęil, o dnemde revata olan mzik CD'lerini de oynatabilmesini saęlamıřtır. PlayStation, piyasadaki rakiplerine gre ok daha gl olan bir donanım ile gelmesi ve buna uygun video oyunlary reterek kullanıclyı hem grafik hem oynanıř aısından tatmin eden oyunlara sahip olması nedeniyle oyun piyasasında ciddi bir etki yaratmıřtır. Playstation 299 dolar ve 299 sterlin satıř fiyatly ile piyasaya ıkmıř, gnmze kadar 102,49 milyon adet satmıřtır¹⁶. En ok satan oyunlary, 10,85 milyon adet ile Gran Turismo (yariř), 9,72 milyon adet ile Final Fantasy VII (Japon Rol Yapma Oyunu) ve 9,92 milyon adet ile Gran Turismo 2'dir¹⁷. Oyun konsollarly arasında byk bir yeri ve nemi olan bu konsol o kadar ok sevilmetedir ki, Sony firmasly bu rn, rnn 25. yařını kutlamak amacıyla, en sevilen ve en ok satılan oyunlarynın cihazın hafızasında yer alacaęly řekilde bir yenileme yaparak piyasaya srmř ve aradan geen onca yıla ve geliřen teknolojiye raęmen bu rn de raębet grmřtır¹⁸. rn, yalnızca Japonya'da, ilk haftasında 120.000 satıř rakamına ulařmıřtır.

¹⁵ Wikipedia The Free Encyclopedia, "List of Best Selling Video games", (https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_best-selling_video_games#List, Eriřim Tarihi: 06.04.2019).

¹⁶ Sony Computer Entertainment Inc., "*Cumulative Production Shipments of Hardware (Until March 2007)*", (https://web.archive.org/web/20110524023857/http://www.scei.co.jp/corporate/data/bizdataps_e.html, Eriřim Tarihi: 14.12.2019).

¹⁷ Wikipedia The Free Encyclopedia, "*List of Best Selling PlayStation Video Games*", (https://simple.wikipedia.org/wiki/List_of_best-selling_PlayStation_video_games, Eriřim Tarihi: 14.12.2019).

¹⁸ Wikipedia The Free Encyclopedia, "*PlayStation Classic Sales*", (https://en.wikipedia.org/wiki/PlayStation_Classic#Sales, Eriřim Tarihi: 14.12.2019).

PlayStation'ın çıkışı ve büyük satış rakamlarına ulaşması, aynı dönemde bilgisayar donanımlarının da gün geçtikçe daha güçlü ve ulaşılabilir hâle gelmesi, video oyunları sektörünün de ciddi bir ivme kazanmasına neden olmuştur. Hem konsol hem de bilgisayar cephesinde donanımsal özelliklerin gün geçtikçe güçlenmesi ile video oyun geliştiricileri, donanımın ve yeteneklerinin sınırlarını zorlayarak gün geçtikçe gerçekliğe daha da yaklaşan ve kullanıcıyı hikayesi, görsel kalitesi, müzikal çeşitliliği ve oynanabilirliği ile kendine çeken oyunlar üretmeyi başardılar. Başlarda yalnızca kısıtlı bir kitleyi kendine çekebilen ve “basit eğlence” olmaktan ileriye gidememiş bilgisayar oyunları önce bir kitap derinliğine yaklaşabilen hikayelere, sonrasında ise görsel ve işitsel özelliklere sahip olmuşlar ve adeta interaktif bir film-dizi, bir görsel, işitsel ve elektronik sanat hâlini almışlardır.

Oyunlar, günün teknolojik imkânlarının elverdiği ölçüde güçlendirilmiş, oyun geliştiricileri “yeni oyuncakları” ellerine ulaştığı andan itibaren bu “oyuncaklarda” çalışabilecek, bu cihazların sınırlarını zorlayabilecek oyunlar geliştirmişlerdir. Video oyun tarihinin başlangıcında görmüş olduğumuz, birkaç nokta ve birkaç çizgiden müteşekkil oyunlar; yerlerini karakter modellemelerinin ve hareket animasyonlarının detaylı işlendiği, mekân tasarımlarının ve duvar kaplamalarının gerçekçi modellendiği, hikâyesi ilgi çekici, dünyası etkileyici oyunlara bırakmaya başladılar.

Bu konuyu örneklerle zenginleştirmemiz, anlatımımızı güçlendirmek açısından gereklidir. 1990 yılında LucasArts tarafından yapılan The Secret of Monkey Island, zengin ve eğlenceli diyalog seçeneklerine, güzel müziklere ve toplamda başarılı bir görsel hikâye anlatımına sahiptir. Ancak “işaret et ve tıkla (point and click) olarak adlandırılan oyun türünün bir örneğidir. Oyuncu, karakterini iki boyutlu bir düzlemde görmekte ve yönlendirmektedir. Yönlendirme ise fare ile, gidilmek istenen yöne tıklanarak sağlanmaktaydı. Özetle, günümüz oyunlarında göremeyeceğimiz yavaş bir oynanış söz konusuydu. Bu oyun türünün (point and click adventure) 90'lı yıllarda revaçta olmasının en önemli sebebi, elbette ki eldeki bilgisayar teknolojisinin bu kadarına izin veriyor olmasıydı. Oyuncular, teknik açıdan, kullandıkları cihazlar gerçekçilik algısını yaratmak için yetersiz olsa da geliştiriciler tarafından yaratılan oyun dünyasının hikâye zenginliği ve ilgi çekici diğer elementleri (çizimler, müzikler, karakterler) aracılığıyla oyunla bağ kurabiliyorlardı.

Elektronik ürünlerinin gelişmesi ve çeşitlenmesi, teknolojik gelişmelere doğrudan bağlı olan video oyunları endüstrisi üzerinde doğrudan etki yaratmakta idi. Elbette ki bu durum, oyunların teknik gelişiminin, üretilen elektronik ürünlerin

sınırlarına tabi olmasına, bu sınırlar dahilinde kalmasına neden oluyordu. Örneğin, üretilen tüketici elektroniği ürününün işlemci gücü ve özellikleri, grafik kartı özellikleri, hafıza özellikleri ve sair teknolojik sınırları, geliştiricilerin çalışma alanını ve yaratıcılıklarını belli sınırlar içine hapsetmekteydi. Geliştiriciler ve firmalar, oyunu ticari bir ürün olarak piyasaya sürmekte olduklarından dolayı, tüketicinin elindeki ortalama bir cihazın çalıştırabileceği-oyatabileceği bir oyun ortaya koymak zorundaydılar. Binaenaleyh, teknolojinin imkanlarının sınırlı kaldığı noktalarda geliştiriciler, oyuncuların gerçeklik algısını manipüle ederek, bazen “teknolojik hilelere” de başvurabiliyorlardı. Tıpkı iki boyutlu bir kâğıt üzerine yapılan ancak gölgelendirme ve benzeri çizim teknikleri ile üç boyutlu gibi gösterilebilen çizimler-resimler gibi, oyunlarda da benzer teknikler kullanılarak, üç boyutlu görselleştirme (3D Rendering) teknolojisinin bulunmadığı dönemlerde de oyunculara üç boyutlu görüntü sunmak mümkün olmuştu. “2.5 D¹⁹” olarak adlandırılan ve birçok uygulama yolu bulunan bu tekniğin en bilinen örneği “DOOM (1993) “ olmuştur. Basitçe anlatmak gerekirse, arka planda iki boyutlu görüntülerin birleştirilmesi ve görsel manipülasyon ile çalışan bu oyun, kullanıcıya üç boyutlu bir oyun oynuyormuş algısı sunmakta idi. Oyun, bu özelliği ile uzun yıllar konuşulmuş ve gerçek üç boyutlu görselleştirme teknolojisi geliştirilene kadar birçok oyunda kullanılmıştır. Aynı şekilde, iki boyutlu ve önceden çizilmiş arka planların üzerine yerleştirilmiş, hareketli üç boyutlu karakter ve sabitlenmiş kamera açısı ile karşımıza çıkan “Resident Evil (1996)” da oyuncunun boyut algısını teknik hilelerle manipüle ederek, o günlerdeki teknolojik düzeyin üzerine çıkan oyunlar olmuşlardır.

Üç boyutlu görselleştirme teknolojisinin geliştirilmesi ve güçlendirilmesi ile FPP (Birincil şahıs kamerasından oynanan oyunlar) ve TPP (üçüncü şahıs, omuz üzeri kamerasından oynanan oyunlar) oyunlar, “üç boyutlu” olma özelliğine sahip olan birçok oyun piyasaya sürüldü. Ünlü ve oyuncular arasında çok sevilen oyun serileri üç boyutlu devam oyunları ile yollarına devam etme kararı aldılar. İzometrik görüş açısı ile oynanan oyunlar (Diablo, Baldur’s Gate ve Orijinal Fallout serisindeki oyunlar bu türe örnektir) ve iki boyutlu – platform oyunları (Commander Keen, Super Mario Bros ve benzeri oyunlar) daha kısıtlı bir kitleye hitap etmeye başladılar ve ana akımdan uzaklaştılar. Üç boyutlu görselleştirme teknolojisinin geri plana ittiği bir diğer oyun

¹⁹ Wikipedia The Free Encyclopedia, “2.5D”,
(<https://en.m.wikipedia.org/wiki/2.5D>, Erişim Tarihi: 07.04.2019).

türü de Gerçek Zamanlı Strateji²⁰ oyunları oldu. 90'lı yılların başından 2000'li yılların ortalarına kadar birçok çeşidine rastlayabildiğimiz ve bir döneme gerçek anlamda damgasını vurmuş olan Gerçek Zamanlı Strateji oyunları, üç boyutlu aksiyon oyunlarının getirmiş olduğu görsel ve fiziksel yeniliklere karşı direnemedi, oyuncuların ilgisi bu yeni oyunlara kaydıka eski görkemini yitirdi. Günümüzde, eski GZS oyunlarının yenilenmiş versiyonları haricinde (Age of Empires, Starcraft ve Warcraft oyunlarının görsel anlamda “elden geçirilmiş” versiyonları yeniden piyasaya sürülmektedir) yeni GZS oyunları çıkmamakta, büyük firmalar bu alana yatırım yapmamaktadırlar. Indie²¹ oyun olarak örnekleri de gün geçtikçe azalmaktadır. Örnekleri ile anlattığımız bu durum, değişen ve gelişen teknolojinin, oyun tarihine de büyük etkileri olduğunu açıkça ortaya koymaktadır.

Oyun dünyasını etkileyen bu gelişmelerden şüphesiz ki en büyük olanı, oyun dünyasını değiştiren en büyük gelişme, dünya çapında internetin geniş halk kitlelerine yayılmış ve artık bir lüks olmaktan çıkmış olmasıdır. 80'li yılların sonu, 90'ların başında hayatımıza henüz girmemiş ve çok kısıtlı bir kitle tarafından bilinen ve kullanılabilen internet, 12 Nisan 1993'te ODTÜ'ye yapılan bağlantı ile ülkemizi dünyaya bağlamış, ilerleyen yıllarda Dial-Up (Çevirmeli ağ bağlantısı) bağlantı çeşidinin kullanılması ile adını duyurmuş ama gerçek anlamda yayılmasını 2000'li yıllarda ADSL İnternet bağlantısına geçmemizle göstermiştir²². Bilgisayarların ve tabii ki internetin devlet daireleri ve ofis ortamlarından çıkarak evlerde de ciddi bir kullanıcı kitlesi tarafından kullanılmaya başlamasının ardından geniş kitlelere yayılmış ve hayatımızın bir parçası olmaya başlamıştır. İnternet hızının artışı ve eski döneme oranla internet kullanım fiyatının azalması ile insanlar interneti daha yoğun kullanmaya başlamış, internetin yaygın ve bağlantının kesintisiz ve sağlıklı olması insanların kullanım alanlarını artırmaya başlamıştır.

²⁰ Real-Time Strategy, oyuncuların birbirlerinin sırasını beklemeden, aynı anda taktik ve stratejilerini hayata geçirerek akıcı bir biçimde oynadıkları strateji oyunlarına verilen addır. Bu özelliği ile Grand Strategy ve Turn-Based Strategy oyunlarından ayrılırlar. Bilinen örnekleri Age of Empires, Red Alert, Warcraft ve Starcraft'tır.

Bkz. Wikipedia The Free Encyclopedia, “Real Time Strategy”,
(https://en.wikipedia.org/wiki/Real-time_strategy, Erişim Tarihi: 2.8.2019)

²¹ Indie oyunlar veya bağımsız oyunlar, birkaç kişi tarafından veya kısıtlı imkanlara sahip küçük bir geliştirici ekibi tarafından geliştirilen ve finansal bakımdan da yüksek bütçelere sahip olmayan oyunlara verilen addır.

Bkz. Wikipedia The Free Encyclopedia, “Indie Game”,
(https://en.wikipedia.org/wiki/Indie_game, Erişim Tarihi: 02.08.2019)

²² Bloomberg HT, “Türkiye’de İnternetin Hızlı Tarihi”,
(<https://businessht.bloomberght.com/teknoloji/haber/1174426-turkiyede-internetin-hizli-tarihi>, Erişim Tarihi: 02.08.2019).

İnternet kullanarak çoklu oyuncu destekli oyunları ve/veya MMOG²³ oyunları oynamak, sandığımızdan çok daha uzun süredir yapılmaktadır. İnternetin hayatımızın her alanına nüfuz ettiği ve her yerden internete erişilebildiği dönemlerin öncesinde de oyuncular birlikte oyunlar oynayabilmekte idiler. Birlikte oynayabilmek için, oyuncuların bilgisayarları fiziksel olarak birbirlerine bağlamak suretiyle yerel bir ağ oluşturması veya internet üzerinden bağlanmak suretiyle oynamaları gerekliydi. Ancak geçmiş dönemde kullanılan Çevirmeli Ağ Bağlantısının 28-52 kbps (saniye başına aktarılan kilobayt) arası bir hızda olması ve çeşitli kısıtlamalar içermesi (İnternetin telefon hattı üzerinden çalışması nedeniyle bağlantı sürdüğü müddetçe telefonun kullanılmıyor olması, hızın gereken standardın çok altında olması ve fiyatların yüksek olması) nedeniyle insanlar bunu saatlerce oyun oynamak için kullanamamaktaydı. Elbette ki kısıtlı bir kitle, gereken fedakârlığı göstererek ve maddi olanakları zorlayarak çevrimiçi oyun oynayabilmekte idi. Ultima Online (1997) gibi MMO oyunlar, Diablo gibi çevrimiçi oynanabilen oyunlar ve Age of Empires gibi çoklu oyunculu modları bulunan oyunlar bu dönemlerde başı çekmekte idiler. Ancak yukarıda bahsettiğimiz nedenlerden ötürü, kullanıcı sayıları ciddi anlamda düşük ve bağlantı kalitesi oyunu verimli bir şekilde oynayabilmek açısından yetersiz idi.

2000’li yıllara geldiğimizde, daha evvel bahsettiğimiz üç boyutlu görselleştirme teknolojisinin ve kesintisiz internet bağlantısının birleşimi, bize Call of Duty, Counter-Strike, Unreal ve Quake III Arena gibi çoklu oyunculu savaş oyunlarını, World of Warcraft ve Knight Online gibi MMORPG oyunlarını ve bu oyunlara benzer birçok çevrimiçi-çoklu oyunculu oyunları getirdi.

Zamanına göre güçlü ve yeterli hale gelen internet ve bilgisayarlara ulaşımın kolaylaşması (İnternet kafelerin yaygınlaşması), çoklu oyunculuğu yaygınlaştırdı ve rekabetçi oyuncuların bütün dünyaya açılabilmelerine olanak tanıdı. Yerelde başlayan (İnternet kafeler ve yerel oyun kulüpleri gibi yerlerde) rekabet dünya geneline taşındı ve *hardcore*²⁴ olarak adlandırılan oyuncu kitlesinin oluşmasına ve dünya çapında iletişim hâlinde olabilmelerine olanak tanıdı. Örneğin, Ankara’daki bir World of Warcraft oyuncusu ile, Fransa’daki veya İspanya’daki bir oyuncunun birlikte dünya birinciliğine oynamaları veya dünya birincisi olmak için birbirleri ile mücadele

²³ Massively Multiplayer Online Game veya Devasa Çok Oyunculu oyunlar, çok yüksek sayılarda oyuncunun aynı anda aynı oyun server’ına (ana makinesine) bağlanarak oynayabileceği oyunları ifade etmektedir. Bu türün en bilindik örnekleri Ultima Online, Knight Online ve World of Warcraft’tır.

²⁴ Hardcore Gamer: Birincil hobi olarak video oyunlarını benimseyen ve video oyunlarında ortalamamın üzerinde başarı gösteren kişilere oyun kültüründe verilen takma ad.

etmeleri mümkün kılındı. Oyuncu, takipçi ve destekçi sayısının artması ile bu oyunlar birçok ulusal ve uluslararası müsabakaya sahne oldu. Rekabetçi oyunların²⁵, kişinin içindeki mücadele, yarışma ve kazanmak için oynama dürtüsünü tetiklemesi ve beslemesi, ayrıca yeni neslin bu oyun türüne olan bağlılığı, desteği ve oluşan pazar payı²⁶, çoklu oyunculu ve rekabetçi oyunların oyuncu kitlelerini katlanarak artırmıştır.

B. VIDEO OYUNLARININ ÖNEMİ

Video oyunları tarihsel gelişimi bölümünde anlattığımız üzere; video oyunları tarihini incelediğimizde, oyunların bir kısmının gerçek hayatımızda yapamayacağımız şeylerin yansımaları, bir kısmının ise gerçekte yaşanmış veya yaşanması mümkün olabilecek olayların elektronik ortama aktarılması olduğunu görmekteyiz.

Örneğin “*DOOM*” adlı oyun, bir bilimsel deney sonucunda “cehennem” kavramının gerçek olduğunun bilimsel olarak tespiti ve karakterimizin cehennemden kaçan yaratıklara karşı savaşı anlatılmaktadır. Böyle bir durumun gerçek olmadığı ve yakın gelecekte de karşımıza çıkmayacağı aşikârdır.

“*The Elder Scrolls V: Skyrim*” adlı oyunda ise orta çağ temalı fantastik bir evrende, Skyrim adlı bölgeyi etkileyen bir iç savaşta aktif rol almamız ve yıllar evvel soylarının tükendiği sanılan ejderhaların dünyayı yok etmesini engellemeye çalışmamız anlatılmaktadır. Bu oyunda fantastik öğeler ağırlıkta olsa da oyun içinde bulunan diğer karakterler ve oyunun geçtiği dünyadaki insanların davranış, hitap ve hareket şekilleri gerçek hayattan esinlenilerek oyuna aktarıldığı için, oyuncu kendisini bu farklı dünyada var etmeye çalışırken bir yandan da günümüzde de yansımaları görebileceği sorunlarla başa çıkmayı öğrenmektedir²⁷.

²⁵ Rekabetçi oyunlar; günümüzde E-spor olarak da adlandırılan ve oyuncuların oyunun düzeni içerisinde belirlenmiş olan bir puanlama, lig ve/veya sezon sistemi üzerinden bireysel veya bir takım kurmak suretiyle birbirleri ile yarıştıkları düzene sahip oyunlar için kullanılan genel bir addir. Örneğin League of Legends adlı oyunda birden fazla bölgesel lig ve bütün bu liglerde başarı sağlayan takımların mücadele ettikleri bir dünya şampiyonası organizasyonu bulunmaktadır.

²⁶ Örneğin, DOTA 2 adlı rekabetçi oyunun, oyun içinde satılan eşya ve benzeri ürünlerin geliri ile oluşturulan turnuva ödül havuzu, 2011 yılında 1 Milyon dolar ile başlamışken, bu sayı 2012’de 1.6 Milyon, 2013’te 2.8 Milyon, 2014’te 10 Milyon, 2015’te 18 Milyon, 2016’da 20.7 Milyon, 2017’de 25 Milyon, 2018’de 25.5 Milyon Dolara yükselmiştir. 2019 turnuvasının ödül havuzunda yaklaşık olarak 31 Milyon Dolar bulunmaktadır ve bu meblağ oyun içinde yapılan harcamalar ile arttığı için hâlâ artmaktadır.

Bkz. Wikipedia The Free Encyclopedia, “The International (DOTA 2) 2011”, ([https://en.wikipedia.org/wiki/The_International_\(Dota_2\)#2011](https://en.wikipedia.org/wiki/The_International_(Dota_2)#2011), Erişim Tarihi 02.08.2019)
Ayrıca Bkz. Dota 2 The International 2019 Prize Pool Tracker, (<http://dota2.prizetrac.kr/international2019>, Erişim Tarihi 02.08.2019).

²⁷ Örneğin, The Elder Scrolls V: *Skyrim*’de oyuncu siyasi entrikaları ve bunların sıradan halka yansımaları görebilmekte, yarattığı karakterin ırkına bağlı olarak ayrımcılık ve ırkçılıkla karşılaşmakta, haksızlık ve hukuka aykırılıklarla sıkça burun buruna gelmekte veya kendisi bunları gerçekleştirebilmektedir. Oyuncu, bu durumlara karşı bir tavır alma, karar verme durumunda

Gerçeğe uygun, kaynağını gerçek olay veya yaşanması mümkün olaylardan alan veya birebir gerçek senaryoların elektronik ortamda oluşturulması ve bu deneyimin oyuncuya yaşatılabilir olması da oyuncuların ilgisini çeken bir diğer alan olmuştur. Örneğin “LA Noire” adlı oyun 2. Dünya Savaşı sonrası, 1947 yılında Los Angeles şehrinde geçmektedir. Bahsedilen dönemde Los Angeles şehrinde gerçekleşmiş suçların detaylı bir şekilde gerçeğine uygun olarak bilgisayar ortamına aktarılması ve oyuncunun dedektiflik kariyerine başlayarak bu suçları çözmeye çalışması sistematığına dayanan bir oyun meydana getirilmiştir²⁸.

Bir başka örnek olan “Papers, Please” adlı oyun ise esin kaynağını Sovyetler birliği dönemi bürokrasisinden ve dönemin dünyasından almakla birlikte, kurgusal bir ülke olan Arstotzka’da, bir pasaport kontrol memurunun görevi esnasında yaşadığı zorlukları göstermekte ve memurun görevi ile vicdanı arasında kaldığı anları oyuncuya sunmaktadır²⁹.

Kısaca söylemek gerekirse, oyuncu bir yandan kurgusal bir dünyanın kurallarına adapte olmayı ve o dünyada yaşamayı öğrenirken, diğer yandan da içinde yaşadığımız dünyanın değişmeyen sorunlarına yönelik bir bakış açısı edinmektedir. Anlattıklarımız, bir bakıma “neden oyun oynuyoruz” sorusunun da cevabıdır. Farklı bir şekilde ifade etmemiz gerekirse, oyunlar, kullanıcının hayal dünyasını aktif yönlendirme ile yaşayabilmesine, oyun yapımcısının hayal dünyasını keşfedebilmesine olanak tanımakta veya gerçekte yaşanması mümkün olan olayların içinde yer almak-ortak olmak isteğine cevap vermektedirler. Oyuncu, kimi zaman gerçekte yansımaları göremeyeceğimiz fantastik bir evrende kendini veya yarattığı karakteri var etmeye çalışmakta, kimi zaman ise, gerçek dünyada karşılaşabileceğimiz sıradan olayları canlandırmakta veya günlük hayatta kendisinin karşılaşmasının mümkün olmadığı olayların içinde yer alarak empati kurmaya çalışmaktadır.

birakılmakta, bu yönü ile alttan alta oyuncunun bu ve benzeri hususlarda bir düşünce sistematığı oluşturmasına yardımcı olmaktadır. Bu ve benzeri, gerçek dünyada var olmayan fantastik öğeler kullanılarak, geliştiricilerin çabası ve günümüz teknolojisi sayesinde oyuncu, yukarıda bahsedilen senaryoların içine çekilebilmektedir.

²⁸ “L.A. Noire” oyununda oyuncu, gerçek-yaşanmış dava dosyalarına uygun şekilde oyuna yansıtılan canlandırmalar sayesinde olay yerinden delil toplayabilmekte, bulduğu delilleri işleyebilecek ve bir sonuca ulaşabilecek sistematığı öğrenmekte, tanıkları dinleyebilmekte ve şüpheli olarak gördüğü kişileri gerçek bir sorguya uygun bir şekilde sorgulayarak, delillere verdiği tepkilere, hal ve davranışlarına göre kimin suçlu olduğunu bulmaya çalışmaktadır.

²⁹ MORRISETTE, Jason J.,” Glory To Arstotzka: Morality, Rationality, and the Iron Cage of Bureaucracy in Papers, Please”, Game Studies, (<http://gamestudies.org/1701/articles/morrissette>, Erişim Tarihi 3.8.2019).

C. VIDEO OYUNLARININ ÖGELERİ

İlk video oyunu örnekleri, basit ve sade bir içeriğe ve basit bir oynanışa sahip idiler. Oyunlarda bulunan seçenekler ve oyunların teknik kapasiteleri oldukça sınırlıydı. Bu sonuç, “video oyun” kavramının henüz yeni olması ve bu oyunları tasarlayan-kodlayan kişilerin aslında bunu günlük bir eğlence, boş bir zamanda yapılan bir kafa dağıtma projesi veya insanların ilgisini birkaç dakikalığına çekebilecek ilginç bir aktivite olarak düşünmüş ve üzerine çok uğraşmamış olmalarından ileri gelmekteydi. Video oyunlarının kitlelerle buluşması, kitlelerce benimsenmesi ve elektronik oyunların tüketicilere ulaşımının artması ile video oyun dünyasının evrim süreci başlamıştır. Bu evrim sürecini başlatan ticari ürün niteliğindeki oyunlar ve onları üreten firmalar, oyunların evrim sürecinde büyük önem arz etmektedir. Video oyunları piyasasının gelişmesi ve bağımsız bir endüstri hâlini alması ile, firmalar arasındaki rekabet ve bunun sonucunda oyunların kalitesi ve özgünlüğü artmaya başladı. Firmalar, tüketicinin yeniliğe ve farklılığa olan ihtiyacını doğru analiz edebilmek ve bu konuda atılımlar gerçekleştirmek için kolları sıvadılar. Böylelikle, günümüzde “oyun türü (genre)” olarak adlandırdığımız biçimde oyunlar sınıflandırılmaya başladılar ve her bir oyun türünün yapımında firmalar farklı öncelikler, farklı anlayışlar ve farklı uzmanlık alanlarının destekleri söz konusu olmaya başladı. Oyun türlerinin bariz bir şekilde birbirlerinden ayrılmaya başlaması ve her türün kendine has elementleri oyuna katması ile, oyunları sınıflandırmanın ve incelemenin farklı yöntemleri ortaya kondu.

Bir video oyununu diğer oyunculara tanıtmak için incelemek; o oyunu bütün olarak ele almayı ve oyunu oynadıktan sonra oyunun hangi açıdan, aynı veya benzer tür içinde bulunan diğer oyunlardan önde veya geride olduğunu, oyuncuya ne hissettirdiğini ve oyuncuya ne kattığını, ayrıca oyunun hedef kitlesini bulmayı içerir. Tipik bir oyun incelemesinde; oyunun öncelikle hangi platform üzerinden oynanabileceği belirtilir (Bilgisayar, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch vb.). Ardından kaç oyuncuyu desteklediği belirtilir (Tek oyunculu, çok oyunculu veya devasa çok oyunculu gibi). Oyunun kuralları ve oyundaki hedefler incelenir, oynanışın temel mekanikleri irdelenir, oyunun geçtiği evren incelenir, oynanış deneyimi ve oyunun genel olarak kurgusunun incelenmesi yapılır. Bu inceleme yöntemi, oyunu bir oyuncu olarak incelemek, oyunculara ve oyun endüstrisinin diğer dışlılarına bu oyunu tanıtmak, tarihe not düşmek açısından geçerli bir inceleme yöntemidir.

Bir başka inceleme yöntemi ise oyunların “uygunluğunun” incelenmesi ve denetlenmesidir. Oyunda yer alan unsurların hangi yaş grubuna uygun olduğu, kişilerin oyunu alırken içinde hangi tür hassas içeriğin bulunduğunu önceden görebilmesini sağlayan bu uygunluk denetimi, tütün mamulleri ve alkol içeren ürünlerin üzerinde bulunan uyarı yazıları ile aynı işlevi görmektedir. Tıpkı tütün mamulleri ve alkol içeren ürünler üzerinde bulunan uyarı ve bilgilendirme yazıları gibi, bu inceleme yönteminden geçmiş oyunlar üzerinde de “13 yaş ve üzeri için uygundur, 18 yaş altı için uygun değildir, Alkol, uyuşturucu ve cinsel öğelere referans içerir, şiddet içeriği mevcuttur” gibi kısa uyarılar yer almaktadır. İlgili oyun denetleme firmaları tarafından yapılan inceleme sonucunda oyunların üzerine bu uyarılar eklenir³⁰. Bu incelemeler, bağımsız denetleme kuruluşları (PEGI ve ESRB en bilindik ve piyasada kabul edilen şirketlerdir) tarafından gerçekleştirilir.

Video oyunlarının fikir ve sanat eserleri hukuku açısından incelenmesinde ise, oyunların yapım aşamalarının detaylı olarak incelenmesi, “asset (öge)” dediğimiz unsurların analizi ve nitelendirilmesi-sınıflandırılması gerekmektedir. Oyunların meydana getirilmesi esnasında kullanılan bileşenlerin her birinin ayrımının ve hukuki nitelendirilmesinin yapılması, bu bileşenlerin eser niteliğinin ve sınırlarının belirtilmesi, teknik bileşenlerinin sınıflandırılması ve bu bileşenler üzerindeki -varsa- eser sahipliğinin belirtilmesi gerekmektedir. Bu ayrıştırma, tespit ve öğelerin ayrı ayrı incelenmesi süreçlerinin ardından oyuna bir bütün olarak bakılması gerekmektedir.

Bir video oyununu meydana getirmek için, birden fazla uzmanlık alanının ortak ve uyumlu çalışması gerekmektedir. Genellikle “Assets” olarak adlandırılan, oyun dediğimiz bütünün içinde yer alan değerler (asset, oyunu meydana getiren ses, görüntü ve bilgisayar kodları birimlerinin her birine verilen genel bir addır, öge veya unsur olarak da adlandırılabilir) parçalar, birçok yaratıcı kaynağın çabaları ve çalışması sonucunda meydana gelmektedir³¹. Modern video oyunları, birden fazla uzmanlık alanının sınırları içerisinde üretilen parçaların bir bütün haline getirilmesi ile oluşturulur. Basitçe bir tanımlama yapacak olursak, bir video oyununun içinde görsel ve işitsel öğeler bulunmakta, bu öğeler yazılım ve programlama unsurları kullanılarak

³⁰ İnceleme kriterleri ve metodolojisi için Bkz.

The PEGI Organisation, Pan-European Game Information, (<https://pegi.info/page/pegi-organisation> Erişim Tarihi 03.08.2019), Entertainment Software Rating Board, “About ESRB”, (<https://www.esrb.org/about/>, Erişim Tarihi 03.08.2019).

³¹ LIPSON, Ashley Saunders/BRAIN, Robert D., Videogame Law, Cases, Statutes, Forms, Problems & Materials, İkinci Baskı, Carolina Academic Press, Durham-North Carolina, 2016, s. 41.

bir bütünlük arz edecek hale getirilmektedir. Bir video oyununu meydana getiren unsurları çözümlmek ve bu unsurların sınırlarını belirlemek, video oyunları tanımlamak, bu tanımlı hukuki alanda incelemek, video oyunlarının eser niteliğini ve video oyunlarındaki eser sahipliğini ortaya koymak açısından önem arz etmektedir.

Video oyunları, yukarıda anlattığımız üzere, önceleri yalnızca matematiksel değerlerin görsel olarak oyuncuya yansıtılmasını içerirken, bilgisayar teknolojisinin gelişmesi ve oyunların ve tabii ki oyun endüstrisinin evrimi ile görsel öğeler, işitsel öğeler ve bilgisayar kodlarının uyumlu bir bütünü olmuştur. Video oyunlarının öğeleri, bu üç ana başlık altında toplanabilir ve incelenebilir³². Lipson ve Brain'e göre³³, oyunlar aşağıdaki öğelere ayrılabilir:

Görsel Öğeler

- A. Fotografik görüntüler (giff, tiff, jpeg vb. formatlarda)
- B. Dijital kayıtlı alınan akıcı görüntüler (MPEG formatı vb.)
- C. Canlandırma (Animasyon)
- D. Canlı Hareket Yakalama³⁴
- E. Yazılar

İşitsel Öğeler

- A. Müzikal kompozisyonlar
- B. Müzik kayıtları
- C. Konuşma kayıtları – insan sesi kayıtları
- D. Dış Kaynaktan Alınan Ses Efektleri
- E. Dahili Ses Efektleri

Bilgisayar Kodları (Kaynak ve Nesne kodları)

- A. Birincil oyun motoru ve/veya diğer motorlar
- B. Bağlı kodlar
- C. Plug-In'ler (Üçüncü parti altprogramlar, Add-On'lar)

³² RAMOS/Andy, LOPEZ/Laura, RODRIGUEZ/Anxo, MENG/Tim, ABRAMS/Stan, "The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches", World International Property Organization Website, 2013, s.8, (<https://www.wipo.int/publications/en/details.jsp?id=4130&plang=EN>, Erişim Tarihi: 05.09.2019).

³³ LIPSON/BRIAN, s. 54.

³⁴ Hareket yakalama veya "Motion Capture", bir insanın veya canlının belirli hareketlerini dijital yolla kayıt altına almak ve onları bilgisayar animasyonları (Computer Generated Images – bilgisayarda oluşturulan görüntüler) ile harmanlamak anlamına gelmektedir.

Bkz. Merriam-Webster Dictionary, "Motion Capture", (<https://www.merriam-webster.com/dictionary/motion%20capture>, Erişim Tarihi: 05.09.2019),

Ayrıca Bkz. Dictionary.Com, "Motion Capture", (<https://www.dictionary.com/browse/motion-capture>, Erişim Tarihi 05.09.2019).

D. Yorumlar

1. GÖRSEL ÖGELER

Video oyunları, basit bir anlatımla, bilgisayar kodları kullanılarak oluşturulan ve görsel bir çıkış sağlamak suretiyle oyuncuya sunulan, görselin kullanıcı tarafından kontrol edildiği bir bilgisayar programıdır. Video 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 olmasıdır³⁵. Bahsettiğimiz diğer programlar işlevsellik ve kullanım kolaylığı gibi temel ve basit amaçlara yönelirken, oyunlar -tıpkı film, müzik ve benzeri diğer eserlerde olduğu gibi- kullanıcıya görsel teknolojiyi farklı uygulama şekilleri ile sunmayı amaçlamaktadır. Oyuncunun beğenisine sunulan çoğu video oyunu, görsellik konusundaki kalitesi ve görsel öğeleri kullanımı üzerinden bir popülerlik veya sanatsal değer kazanma arayışına girmektedir. Diğer tüm eğlence ürünlerinde olduğu gibi, video oyunlarında da görsellik önem arz etmekte ve oyuncuyu oyunun dünyasına çekebilmek için kimi zaman gerçekçi görüntüler, kimi zaman ise oyunun dünyasını yansıtan sanatsal çalışmalar ile görsel öğeler oyuncuya sunulmaktadır.

a) **Fotografik Görüntüler ve Görsel Tasarımlar**

Fotoğraf Yunanca kökenli (photos yani ışık ve graphe yani çizim yapmak kelimelerinin birleşimi) bir kelime olup, “çeşitli araç ve malzeme kullanılarak görüntüyü özel bir yüzey üzerinde sabitleme” anlamına gelmektedir³⁶. Daha basit bir şekilde anlatmak gerekirse, birtakım elektronik ve/veya kimyasal etmenler kullanılarak bir görüntüyü kayıt altına almak, görüntüyü dondurmak olarak da nitelendirilebilir. Fotoğrafın fiziksel bir biçim kazanması, fotoğrafı elde etmek için kullanılan etmenlere bağlıdır. Fotoğrafı elde etmek için kullandığınız makine ışık ve kimyasal maddelerle bir sürecin işletilmesi ile çalışmakta ise elde edeceğiniz fotoğraf bir kâğıt, karton veya buna benzer bir malzemenin üzerine basılı olacaktır. Fotoğraf makinesi o anı kaydetmek için dijital bir süreç işliyorsa, çekilen fotoğraf makinenin hafızasında dijital bir veri olarak yer alacaktır.

³⁵ Video oyunları genel olarak eğlence, rekabet veya rol yapma gibi temel unsurları ihtiva etmekte ve bu unsurlara binaen tanımlanmaktadırlar. Ancak yakın dönemde oyunların birçok yeni kullanım amacı ortaya çıkmıştır. Örneğin rehabilitasyon, propaganda, eğitim ve benzerleri gibi.

³⁶ Türk Dil Kurumu Sözlüğü, “Fotoğraf”, (<https://sozluk.gov.tr/?kelime=RESiM>, Erişim Tarihi 26.11.2019).

Video oyunlarında bulunan fotografik görüntüler, 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 kullanılırlar. Fotografik görüntüler günümüz oyunlarında yalnızca hareketsiz cisimleri ve çok uzakta bulunan-oyuncunun etkileşime geçmediği unsurları görselleştirmek için kullanılsa da *Max Payne* ve *Grand Theft Auto* gibi oyunlarda oyuncu tarafından ve bilgisayar tarafından yönetilen insan karakterlerin yüzleri sabittir ve hareketsiz-fotografik görseller ile oyuncuya sunulmaktadır³⁷.

Görsel tasarımlar oyunun içinde bulunduğu dünya ile temel aldığı görsel tarzın bir bütünlük arz ederek oyuncuya yansıtılmasını sağlamak için, fotografik öğelerin aşırı gerçekçi yapısı ile oyun teknolojisi, dünyası ve mekaniklerinin uyumsuz kaldığı kısımlarda, iki unsur arasındaki sert geçiş yolunu yumuşatarak daha rahat bir şekilde geçilebilmesini, göze daha hoş gelebilmesini sağlayan unsurlardır. Oyunun benimsediği görsel tarza göre kullanım amacı değişebilmektedir.

b) **Dijital Kayıtle Alınan Akıcı Görüntüler**

Dijital kayıtle alınan akıcı görüntüler, basit bir anlatımla video kayıtları, oyunların içinde önceden kaydedilmiş ve oyuncunun kısmen etkileşim içinde olabildiği veya tamamen oyuncunun davranışlarından bağımsız olarak gösterilen görüntülerdir.

Dijital kayıtle alınan akıcı görüntüler, oyunun herhangi bir noktasında kullanılabilmesi gibi (Örneğin oyunda bir duvarda asılı olan televizyonda akan görüntü gibi), oyunlarda “*cutscene*” olarak adlandırılan ve oyun içi sinematik bölümler olarak dilimize uyarlayabileceğimiz ara sahneler, hikâye anlatımını destekleyen videolar olarak da karşımıza çıkabilirler. Örneğin, bir sinema filminin bir bölümü kesilerek, o sinema filmini konu alan bir oyunda kullanılabilir³⁸

Oyunlarda “*Cutscene*” olarak adlandırılan bölümlerde oyuncu oynanıştan kopmakta ve kimi zaman her oyuncu için aynı olan, aynı şekilde ilerleyen bir video,

³⁷ SENIOR, Tom, “Great Moments In PC Gaming: Max Payne’s Face”, PC Gamer, (<https://www.pcgamer.com/great-moments-in-pc-gaming-max-paynes-face/>, Erişim Tarihi 03.08.2019).

³⁸ Lord of The Rings: Return of The King isimli film ile aynı adı taşıyan 2003 yapımı video oyununda, oynanış kısımlarından evvel filmde alınmış kesitler (Cutscene) oyuncuya sunulmakta ve bu şekilde sinematik anlatım sağlanmaktaydı.

kimi zaman ise oyuncunun tercihlerine göre özelleşen (oyuncunun yönlendirdiği karakterin görüntüsünün, oyuncunun başta özel olarak tasarladığı hâlde videoda görünmesi gibi) video izlenmektedir.

Live-Action Cutscenes (LAC): Canlı çekim – Gerçek oyuncularla çekilmiş ara sahneler olarak Türkçemize çevrilebilir. Klasik bir film mantığı ile çekilmiş, gerçek oyuncuların ve sinema dalına ilişkin tekniklerin kullanılması ile oluşturulmuş videolardır. Esasa ilişkin olarak baktığımızda, kısa veya uzun filmler olarak değerlendirilmesi mümkün olan görüntülerdir. Oyun ile teknik anlamda bağlantısı bulunmamaktadır. LAC, Oyuna verilen bir ara gibidir. Oyunun oyuncu tarafından kontrol edilen kısmı LAC devreye girdiğinde duraklar, LAC sona erdiğinde oyun devam eder.

Oyunlarda LAC kullanımı, oyun ile oyuncu arasında kurulmaya çalışılan bağı koparmaya son derece müsait olduğu için, doksanlı yılların sonuna doğru yavaşça azalmış ve günümüzde LAC nadir görülen bir hikâye anlatım tekniği haline gelmiştir.

Pre – Rendered Cutscenes: Önceden işlenmiş ara sahneler, çoğunlukla oyunun geliştiricileri tarafından, CGI, Cel Animation (geleneksel tarzda yapılan-el yapımı animasyon tekniği) veya görsel roman stilinde hazırlanarak oyuncuya sunulan ara sahnelere verilen addır. Canlı çekim tekniği gibi, önceden işlenmiş ara sahneler de kesintisiz video olarak oyuncuya sunulur. LAC'den farkı, bu görüntülerin çeşitli bilgisayar teknolojileri ile önceden hazırlanması ve sunulmasıdır. PRC, oyuncu etkileşimine açık değildir ve filmler açısından benzerliği LAC ile aynıdır.

Real Time Cutscenes: Gerçek zamanlı ara sahneler olarak Türkçemize çevrilebilecek olan bu teknik, oyunun kullandığı motoru kullanarak ve oyun esnasında ara sahnenin işlenmesini ve oyuncuya sunulmasını sağlar. Çoğu oyunda bu teknik, ara sahne esnasında oyuncu ve yönettiği karakter arasındaki bağı kopmaması için oyuncunun kamera hareketlerini yönlendirebilmesini sağlayacak şekilde kullanılır. Ayrıca, oyuncunun oluşturduğu karakterin fiziksel özellikleri, kıyafetleri ve aksesuarları da bu ara sahnelerde karakter üzerinde görülebilir (tercihen) zira oyun duraklamamıştır, yalnızca bazı karakter yönlendirmeleri kısıtlanmıştır ancak oyun motoru çalışmaya ve oyun işlenmeye devam etmektedir. RTC tekniği ile işlenen görüntüler, önceki iki tekniğe göre daha düşük grafik kalitesine sahip olabilir çünkü

eşzamanlı olarak oyunu da işlemektedir ancak oyunla olan bağın kopmasını da kısmen engeller.

RTC tekniğinde esasen LAC veya PRC'den farklı olan tek bir husus vardır, RTC'de önceden kaydedilmiş görüntüler-filmler bulunmaz, RTC tekniğinde film “oyunun tam da o anında çekilmekte” ve oyuncuya sunulmaktadır. Mizansen, senaryo, konuşma kayıtları ve sair unsurlar sisteme önceden tanımlanmış ve hangi düzende işleneceği bilinir hâldedir, oyuncunun bunlara herhangi bir dahli olmamaktadır. Anılan görüntüler bilgisayar tarafından o an şekillendirilir ve oyuncuya o an üretilen görüntü sunulur. Bu yönüyle LAC ve PRC'den ayrılmaktadır.

Mixed Media Cutsenes: Karışık medya kullanılan ara sahneler olarak dilimize çevrilen teknikte, RTC ve PRC bir arada kullanılır. Oyun yapımcısının tercihinine göre bazı sahnelerde önceden işlenmiş, bazı sahnelerde ise gerçek zamanlı işlenen ara sahneler kullanılmaktadır. Oyuncunun herhangi bir müdahalesi bulunmamaktadır.

Interactive Cutsenes: “Quick Time Events” adıyla da bilinen bu ara sahnelerde oyuncuya kısmen karakter üzerinde yönetim gücünü tanır ancak bu yönetim oyunun genelinden farklı olarak sinematik bir muhteveyata sahiptir. En yaygın kullanılan IC türü, oyuncuya tanınan süre içerisinde, belirli bir tuşa basılması veya bir tuş kombinasyonunun gerçekleştirilmesinin beklenmesi şeklindedir; oyunun genelinde oyuncu karakter üzerinde tam kontrole sahip iken, IC devreye girdiğinde oyuncudan “X” tuşuna ardına basarak karakterin üzerine doğru gelen kayadan kaçmasını sağlamaya çalışır. Eğer oyuncu oyunun kendisinden beklediği hızda veya girişin yapılması beklenen anda bu girişi gerçekleştiremezse kayanın karakterinin üstüne düştüğünü görür ve IC sona ererek oyuncuya yeniden denemesi gerektiği belirtilir. Oyuncu beklenen girişi gerçekleştirdiğinde IC ilerler ve sona ererek oyuncu genel oyun kontrollerine ve asıl oyuna geri döner. Bütün bu anılan sahneler oyunun motoru ile işlenir ve bu sahne esnasında oyun devam etmektedir.

c) **Canlandırma**

Canlandırma (animasyon) kelimesi, latince kökenli bir kelimedir ve kökü olan “*anima*” yaşam, ruh anlamlarına gelmektedir³⁹. “*Animat*” ise yine Latince olup yaşam

³⁹ Merriam-Webster Dictionary, “Animate”,
(<https://www.merriam-webster.com/dictionary/animate>, Erişim Tarihi: 03.08.2019).

aşıl原因 anlamına gelmektedir. İngilizceye “*Animate*” olarak geçen bu kelime, anlamını kısmen korumuştur ve günümüzde “yaşam verilen, harekete geçen” anlamında kullanılmaktadır.

Animasyon, hareketsiz görsellerin çeşitli teknikler kullanılarak hareketliymiş gibi gösterilmesine, hareketsiz görseller ile hareketli olduğu sanılan görüntüler yaratılmasına verilen genel addır. Animasyon, görsellere, belirli hareket görüntüleri, sesler, ışıklandırmalar eklenmesi ve bunların izleyiciye hareket ediyor izlenimi uyandıracak şekilde sunulması prensibine dayanmaktadır. Farklı tür ve teknikler kullanılarak animasyonlar yaratılabilir, yeter ki kişide hareketsiz bir görüntünün hareket ettiğine, canlılık kazandığına dair illüzyonu yaratabilsin. Örneğin, basit, bilindik ve en yaygın animasyon tekniğini ele alalım; “*flipbook animation*”, yani defter kenarına yapılan animasyon. Defterin sayfalarına, her biri farklı bir hareketi içeren çizimler yapıp defter sayfaları hızlıca çevrildiğinde, defterdeki görsellerin hareketli bir görüntü oluşturduğu illüzyonu ortaya çıkar. Bir perde, bir ışık ve hareket ettiği izlenimi yaratan tahtadan tasvirlerle de animasyon yaratmak mümkündür, toplumumuzda Karagöz oynamak olarak da bilinen etkinlik, geleneksel animasyona bir örnek olarak verilebilir.

Geçmişten günümüze birçok animasyon tekniği kullanılmıştır. Geleneksel animasyon başlığı altında bulunan tekniklerde fotoğraf veya çizimler kullanılmakta, el emeği ile hazırlanan araçlar ile animasyon gerçekleştirilmekteydi⁴⁰.

Stop-Motion animasyon tekniğiyle ise gerçek objelerin fiziksel olarak ayarlanması ve her seferinde bir film karesinin fotoğraflanması ve bu fotoğrafların birleştirilmesi ile hareket illüzyonunun yakalanması amaçlanmıştır. Kuklalar, kilden yapılan karakterler, Legolar, aksiyon figürleri ve akla gelebilecek her eşya ile stop-motion animasyon yapılması mümkündür⁴¹. Stop-Motion animasyonlar, eser niteliği taşıyan fotoğraf ürünlerinin bir araya getirilmesi ve birbiriyle ilişkili hareketli bir görüntü dizisine dönüştürülmesi esasına dayandıklarından ötürü, stop-motion animasyonları sinema eserleri kapsamında değerlendirmek de mümkündür, stop-motion tekniği ile yapılan birçok sinema filmi de vardır (chicken run, the nightmare

⁴⁰ Wikipedia The Free Encyclopedia, “Animation”, (<https://en.wikipedia.org/wiki/Animation#Techniques>, Erişim Tarihi: 28.11.2019).

⁴¹ WikiHow, “How To Create a Stop Motion Animation”, (<https://www.wikihow.com/Create-a-Stop-Motion-Animation>, Erişim Tarihi: 28.11.2019).

before christmas vb. gibi) ancak örneğini “Harold Halibut⁴²” isimli oyunda bulabileceğimiz, oyunlarda uygulanabilen alanları da mevcuttur. Anılan oyun stop-motion teknikleri ile yapılmış ve fotoğraflanan ve hareket illüzyonu yaratmak için art arda getirilen görüntüler bu sefer bir oyuncunun kontrol edebileceği, bir oyunda yer alabilecek şekilde getirilmiştir.

Bilgisayar teknolojilerinin ve elektronik tabanlı görsel sanatların gelişmesi ve yaygınlaşması ile, el üretimi animasyonların yerini bilgisayar ile üretilen animasyonlar almıştır. Bilgisayardan başka hiçbir araç kullanmaksızın iki ve üç boyutlu animasyonlar geliştirmek mümkün hâle gelmiştir. Bilgisayar kullanılarak yapılan animasyonlar geleneksel animasyonun kâğıt, tahta ve benzeri malzeme kullanılmaksızın yapılan hâli olabildiği gibi; video oyunları ve sanal dünyalarda yapılan animasyon filmler (Machinima veya daha önce de belirttiğimiz üzere Pre-Rendered Videos-Cutscenes olarak adlandırılmaktadır), foto-gerçekçi animasyon (gerçek yaşamı ve detayları taklit eden animasyon türü) adı verilen teknik ile yapılan animasyonlar da mevcuttur. Temel prensip, cansız bir unsuru canlı-hareketli hâle getirmektir ve bu prensibin etrafında onlarca farklı teknik ile animasyonlar üretilmektedir. Bilgisayar bazlı animasyonlar, video oyunlarında önemli bir yere sahiptirler. Bu animasyon türünü, yazımızda pre-rendered cutscenes bölümünde ele almıştık.

Bilgisayar oyunlarında “animasyon” kelimesi, sinema eserleri alanında kullanılan anlamından farklı bir anlam daha taşımaktadır. Hareketsiz cisimlerin bir takım teknikler kullanılarak hareket ediyormuş görüntüsü kazanması ve bu hareket dizini ile oluşturulan, birbiriyle uyumlu karelerin meydana getirdiği görsel ürün, animasyonun çatı tanımıdır ancak animasyonun oyun dünyasındaki temel anlamı ise, oyunlarda karakterlerin ve hareketli diğer tüm unsurların gerçekleştirdiği hareket, kabiliyet, yüz ve göz hareketleri, kol bacak ve hareketli uzuvların gerçekleştirdiği hareket illüzyonunun toplamıdır. Oyun dünyasında “animasyon” olarak anılsa da, tam adı literatürde “karakter animasyonları” olarak geçmektedir ve teknikler aynı olsa bile farklı bir değerlendirmeye tabi olması gereken bir alan olduğu düşünülmektedir⁴³.

⁴² WILSON, Mark, “Making An Unbelievably Gorgeous Stop-Motion Video Game”, Fast Company, (<https://www.fastcompany.com/90132134/making-the-worlds-first-stop-motion-video-game>, Erişim Tarihi: 02.12.2019).

⁴³ Wikipedia The Free Encyclopedia, “Character Animation”, (https://en.wikipedia.org/wiki/Character_animation#Games, Erişim Tarihi: 02.12.2019).

Karakter animasyonlarının odak noktası, oyun içindeki karakterlerin, oyuncunun verdiği komutlar neticesinde oyuncunun karakterinin veya bilgisayar tarafından yönlendirilen karakterlerin hareketlendirilmesidir. Örneğin “Cel Animasyon (el yapımı-geleneksel animasyon)” tekniği kullanılarak yaratılmış bir karakter, gerekli teknik süreçler işletildiği vakit bir video oyunu içerisinde kontrol ettirilebilen, kumanda hareketlerine binaen koşan, zıplayan, saldıran bir “hareketli” karaktere dönüştürülebilir. Karakter animasyonlarını yaratan çalışma, temelde bir “animasyon” çalışmasıdır. Karakter animasyonları, basitçe anlatılacak olursa, hareketsiz iken tespit edilen cisimlerin, grafik eserlerin veya fotoğrafların, elektronik bir araçla gösterilebilecek şekilde, hareket ediyor izlenimi uyandıran görüntüler dizisi haline getirilmesi temeline dayanır. Geleneksel yöntemlerde bu husus her bir hareketin kare kare çizilmesi ve bu kareleri oynatabilecek bir makine ile hareket illüzyonunu yaratmak şeklinde ilerler ve canlandırılan karakter ve eşya “animasyonun on iki temel ilkesi” olarak kabul edilen ilkelere uygun şekilde yaratılır⁴⁴. Oyunlarda kullanılan animasyonlar genellikle bilgisayar bazlı animasyon (Computer based animation-CBA) teknikleri ile gerçekleştirilmektedir. Genel üretimin aksine, geleneksel teknikler de oyunlarda kullanılabilir ancak yaygın kullanılan teknik, CBA tekniğidir. Animasyonda kullanılacak karakterin anatomisinin basitleştirilmiş bir sureti bilgisayara tanımlanır (iskelet sistemi veya çöp adam gibi düşünelim) ve bu suretin hareketli parçaları yani eklem yerleri diyebileceğimiz kısımları tanımlanır. Ardından, karakterin hareketleri birer birer gerçekleştirilir, kayıt altına alınır ve sonrasında istenen görsel zenginleştirmeler yapılarak, grafik eserler ve fotoğraflar eklenerek animasyon son hâlini alır⁴⁵. Animasyon, karakterlerin uzuv ve yüz hareketleri, bu karakterlerin eşya ile etkileşimleri, oturmaları ve kalkmaları mekanik hareketlerin oyunda yansıtılmasıdır. Bu hareketler karakterin yapısına uygun şekilde ayarlanmaya çalışılır. Örneğin, bir karakterin koşma animasyonu, karakterin fiziksel yapısına, oyun içindeki durumuna (örneğin bacağından vurulduğunda sendelemesi, ayağı kırıldı ise ayağını sürüyerek yürümesi gibi) ve anılan karakterin oyunda ne şekilde yansıtıldığına göre değişir ve bütün bu değişimler animasyona yansıtılır. Temel amaç, animasyonu

⁴⁴ Twelve Principles of Animation: Disney’in animatörleri olan Frank Thomas ve Ollie Johnston tarafından 1981 yılında yazılan “The Illusion of Life Disney Animation” isimli kitabın 47. Sayfasından itibaren ele alınan, geçmişte ve günümüzde animasyonun temel ilkeleri olarak kabul edilen metotlardır. Bkz. THOMAS, Frank/JOHNSTON, Ollie, The Illusion of Life Disney Animation, İtalya, 1981, s.47 vd.

⁴⁵ Wikipedia The Free Encyclopedia, “Computer Animation: Animation Methods”, (https://en.wikipedia.org/wiki/Computer_animation#Animation_methods, Erişim Tarihi: 6.12.2019).

gerçekleştirilen karakterin gerçek yaşamdaki hareketleri taklit etmesi veya oyun içindeki dünya ile tutarlı hareketleri olmasıdır.

Karakter animasyonlarını incelediğimizde, daha evvel bahsettiğimiz animasyon türlerinden temelde farklı olmadığını görmekteyiz. Karakter animasyonları, isminden de anlaşılabilir olduğu üzere, animasyonun bir alt türüdür. Karakter animasyonlarını üretmek için kullanılan teknikler, yapılan çalışmalar, sinema eseri olarak kabul ettiğimiz animasyon türlerinde de kullanılmaktadır. O halde, animasyonları sinema eseri olarak kabul ettiğimiz hâlde neden karakter animasyonlarını farklı bir incelemeye tabi tutma gereği hissediyoruz?

Karakter animasyonlarında, iki temel unsurdan söz etmemiz mümkündür;

- 1- Hareket illüzyonunu gerçekleştiren, anatomik öykünmeyi yaratan temel (iskelet sistemi, eklem yerleri olan elektronik bir kukla),
- 2- Bu temel üzerinde veya etrafında yapılan görsel ve fotografik çalışma.

d) Canlı Hareket Yakalama

“*Live Motion Capture*” yani canlı hareket yakalama tekniği, gerçek bir icracı sanatçının, bir canlının veya mekanik bir unsurun ortaya koyduğu performansın, icracının özel giysi ve ekipmanlar ile donatılarak kayda alınması ve ekrana yansıtılacak olan görüntüsünün kimi zaman doğal hali ile, kimi zaman ise bilgisayar üzerinde tasarlanan görsel geliştirmeler ile olduğundan farklı şekilde sunulmasıdır.

Canlı hareket yakalama tekniği, günümüzde filmlerde, dizilerde ve oyunlarda sıkça kullanılmaktadır⁴⁶. Oyunlarda mo-cap’in ilk kullanımı 1994 yapımı *Virtua Fighter 2* adlı oyunda olmuştur⁴⁷. Geçtiğimiz senenin en çok ses getiren oyunları olan *Red Dead Redemption 2*, *Yılın* oyunu seçilen *Resident Evil 2*, *Control*, *Devil May Cry 5* ve daha nice oyun, hareket yakalama teknolojisini kullanmakta ve gerçek icracı sanatçıların performanslarını doğrudan veya görsel geliştirmeler kullanarak oyuna aktarmaktadır. Örneğin, *The Hobbit* filminde oyuncu Benedict Cumberbatch’in performansı kaydedilmiş ve dijital ortama aktarılmıştır fakat yapılan görsel çalışmalar neticesinde oyuncu, ekrana bir “dijital ejderha kostümüyle” yansıtılmıştır. *Fallout 4*

⁴⁶ The Lord of The Rings film serisinde Gollum karakterine can veren Andy Serkis ve *Hobbit* filminde Ejderha Smaug karakterini canlandıran Benedict Cumberbatch filmlerdeki “Mo-Cap” kullanımına en iyi örneklerdir. Dizilerde ise *Game of Thrones* dizisinde kullanılan Kurt, Ejderha gibi yaratıklar ve ayrıca *Night King* karakteri hareket yakalama tekniği ile yaratılmıştır.

⁴⁷ Giant Bomb, “Motion Capture Animation”, (<https://www.giantbomb.com/motion-capture-animation/3015-5882/>, Erişim Tarihi: 02.12.2019).

adlı oyunda, Alman Shepherd cinsi köpek olan River'in performansı kayıt altına alınmış ve River, oyundaki adı ile Dogmeat, video oyununda ana karakteri yöneten oyunculara yardımcı olacak bir karakter olarak sunulmuştur⁴⁸.

Özel ekipmanlar ve özel kayıt cihazları kullanılmasına rağmen, sergilenen performans gerçek anlamda bir oyunculuk, bir icradır. Oyuncunun gerçekleştirdiği hareketler özel aygıtlar vasıtası ile oyun dünyasına aktarılır. Bir başka deyişle, icracı oyuncunun bu dünyada gerçekleştirdiği oyunculuk, aynı anda video oyununun ilgili kısmında da gerçekleşir. İcra sanatçı, oyun içinde görsel bir varlık olarak yerini alır.

e) **Yazılar**

Video oyunlarında yazılar, arka planda veya benzeri alanlarda kullanılmak üzere (reklam panosu, tabela ve benzeri alanlarda) eklenebilecekleri gibi, filmlerde olduğu gibi altyazılar şeklinde, diyalog pencereleri açılması suretiyle veya oyun içindeki değişimlere uyarak değişecek şekilde ayarlanabilir. Bir anlatım şekli olarak yazıların kullanımı mümkün olabileceği gibi, görsel veya işitsel-sinematik anlatımın yazı-dil tercümesi ile desteklenmesi (altyazı) veya oyun içinde erişilebilen edebi eserlerin bulundurulması da mümkündür. Örneğin, World of Warcraft oyunu içerisinde 500'den fazla kitap, kitapçık ve oyun dünyasına ilişkin bilgilerin, şiirlerin, efsanelerin anlatıldığı metin yer almaktadır. Kitap, kitapçık ve bilgi, şiir, efsane gibi unsurların, oyuncuya sunulmuş biçiminin yazılı veya sözlü olmasına bakılmaz⁴⁹, yazı, nota, rakam, formül, çizgi, konuşma vs. araçlardan faydalanılarak bu anlatım gerçekleştirilebilir⁵⁰.

Video oyunlarında yer alan kitap, dergi, şiir gibi unsurların yanı sıra, oyunun bütününe kapsayan ve oyun boyunca sürdürülen hikâye anlatımını sağlayan ve senaryo olarak da nitelendirebileceğimiz öğeleri yazılı bir ürün olarak kabul etmek mümkündür.

2. İŞİTSEL ÖGELER

⁴⁸ REYNOLDS, Matthew, "Meet The Real Life German Shepherd Used to Motion Capture Fallout 4's Canine Companion Dogmeat", Digital Spy, <https://www.digitalspy.com/videogames/a669810/meet-the-real-life-german-shepherd-used-to-motion-capture-fallout-4s-canine-companion-dogmeat/>, Erişim Tarihi: 02.12.2019).

⁴⁹ ARSLANLI, Halil, Fikri Hukuk Dersleri, Birinci Baskı, Sulhi Garan Matbaası, İstanbul, 1954.s.17, YARSUVAT, Duygun, Türk Hukukunda Eser Sahibi ve Hakları, Sulhi Garan Matbaası, İstanbul, 1977, s.44.

⁵⁰ EREL, s. 58.

Video oyunları tarihi, bilgisayar kodlarının görsel bir forma dönüştürülmesi ve görselin bir kontrolcü aracılığıyla kontrol edilmesi temeline dayanan oyunlar ile başlamıştır. İlk aşamalarda işitsel öğeler, oyunlarda herhangi bir rol oynamamaktaydı. Video oyunlarını oynamamızı sağlayan teknolojik araçların gelişmesi ve video oyunlarının eğlence sektöründe ciddi bir güç hâlini alması üzerine, oyun yapımcıları insanın her duyusuna hitap edecek ve onu oyunun karşısından alıp oyunun içine taşıyacak unsurları oyunlara dahil etmeye başladılar.

Oyunların evrim sürecinde, basit geri bildirimler (basit bir ateş etme sesi, atışın hedefe ulaştığına ilişkin bir geri bildirim sesi, oyunun menüsünde ilerlerken gelen klik sesleri gibi) ve basit ses efektlerinin oyunlara eklenebilmesi sağlandı ve “*chiptune*” veya halk arasında bilinen adıyla “*8-bit music*” ile oyunlar zenginleştirildi⁵¹. *8-bit müziği* destekleyen donanımların ardından, gelişmiş ses çiplerine sahip cihazların (Commodore, Sony Mega Drive vb.) üretilmesi ile “*Digital synthesis*”⁵² adı verilen ses tekniği kullanılmaya başlamıştır. Bu teknik, cihazlardaki bellek boyutu kısıtları nedeniyle, tekrar tekrar çalan müzikler yapılmasına neden olmuştur ancak bu müziklerin sürekli olarak tekrar ediyor olması, onların efsaneleşmesine ve kitleler tarafından hayranlıkla dinlenmesine engel olmamıştır. Örneğin, *Super Mario Bros* isimli oyunun müzikleri geniş kitlelerce bilinmekte ve oyunun 1985’te yaptığı çıkışının ardından yıllar geçmesine rağmen hâlâ sevilmekte ve dinlenmektedir.

2000’li yıllara geldiğimizde, bilgisayarların depolama kapasiteleri ve bellek boyutları, geçmişte kullanılan cihazlara göre binlerce kat artmış ve bu nedenle oyun geliştiricileri oyunlarının içine birçok farklı öge (*asset*) yerleştirebilmeye başlamışlardı. Bu gelişme ve ses teknolojisinde yaşanan gelişmeler, oyunlarda bulunan ses efektleri ve müziklerin de geliştirilmesine, ses unsurlarının derinlikli, oyunda bulunan ortamı ve ortamın doğasını destekleyici nitelikte kullanılabilmesine olanak tanımıştır. Oyunların içerisinde müzikler ve ses efektleri, tıpkı bir filmde kullanıldıkları gibi kullanılmış ve oyunlara hem gerçekçilik hem de sinematik etki açısından ciddi katkı sağlamıştır.

Günümüzde, bir video oyununda kullanılan işitsel öğeleri analiz etmek istediğimizde, bu öğeleri beş ana başlık altında inceleyebilmemiz mümkün olacaktır.

⁵¹ The Four Oh Five, “The Evolution of Music In Video Games”, (<https://www.thefourohfive.com/music/article/the-evolution-of-music-in-video-games-139>, Erişim Tarihi: 05.09.2019).

⁵² Wikipedia The Free Encyclopedia, “Digital Synthesizer”, (https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_synthesizer, Erişim Tarihi: 05.09.2019).

Müzikal kompozisyon; vokal, enstrümantal veya kâğıda dökülmüş müzik materyali ile yapılan orijinal müzik çalışmasına verilen genel addır⁵³. Yapılan müzik çalışmasının herhangi bir icraya dökülmüş olması veya kayıt altına alınması şart değildir, asıl olan unsur orijinal bir müzik çalışmanın gerçekleştirilmiş olmasıdır. Müzik eserleri, “ezgi”, “armoni” ve “ritim” olmak üzere üç ögeden oluşur⁵⁴.

Ezgi (melodi), tekil notaların birbirinin ardından gelerek estetik bir bütün oluşturmasına verilen addır⁵⁵. Musiki eserlerinde birden çok ezgi bulunabilir.

Armoni, farklı notaların birbiriyle aynı anda çalınması ile oluşturulan güzel sesi ifade eder⁵⁶.

Ritim ise müzikteki seslerin zaman içerisindeki yerleştirilmesine verilen addır⁵⁷. Bir başka deyişle, müzikte bir notada vurgu, uzunluk veya ses özelliklerinin, durakların düzenli bir biçimde tekrarlanmasından doğan ses uygunluğudur⁵⁸.

Müzik kayıtları; bir müzikal kompozisyonun icra edilmesi neticesinde ortaya çıkan müziğin kaydının alınarak video oyununda kullanılması durumudur. Tıpkı filmler ve dizilerde olduğu gibi, oyunlarda da müzik parçaları yaygın olarak kullanılmaktadır. Oyunlarda müziklerin kullanımı ise oyunun türüne göre çeşitlilik göstermektedir. Müzik eserinin kullanılacağı oyun için özel olarak hazırlanması, müzik eserlerinin oyun için özel bestelenmesi ve icra edilmesi mümkün olduğu gibi kamuoyuna mal olmuş müzik eserleri de oyunlarda kullanılabilir⁵⁹.

Aksiyon-macera türü oyunlarda müzikler daha çok oyuncunun konsantrasyonunu artırmak ve oyuna odaklanmasını sağlamak, oyunun “havasına girmesini” kolaylaştırmak amacıyla enstrümantal müzikler tercih edilmektedir⁶⁰. Açık dünya oyunlarında ise amaçlanan, oyuncunun, yaratılan sanal dünya içerisinde kendini bulması ve oyun içindeki dünya ile bütünleşmesi, o dünyada nefes alabildiğini

⁵³ Wikipedia The Free Encyclopedia, “Musical Composition”, (https://en.wikipedia.org/wiki/Musical_composition, Erişim Tarihi: 29.11.2019).

⁵⁴ ATEŞ, Mustafa, Fikri Hukukta Eser, 3. Baskı, Turhan Kitabevi, Ankara, 2007, s.201.

⁵⁵ Merriam-Webster Dictionary, “Melody”, (<https://www.merriam-webster.com/dictionary/melody>, Erişim Tarihi: 7.12.2019).

⁵⁶ ATEŞ, s.201.

⁵⁷ CROSSLEY-HOLLAND, Peter, Encyclopaedia Britannica, “Rhythm, music”, (<https://www.britannica.com/art/rhythm-music>, Erişim Tarihi: 07.12.2019).

⁵⁸ ATEŞ, s.201

⁵⁹ Örneğin, The Elder Scrolls III, IV, V ve The Elder Scrolls Online oyunlarının müzikleri, Jeremy Soule tarafından her oyuna özel olarak bestelenmiştir. Özellikle “Dragonborn” adlı müzik eseri, oyunun hikayesi ve oyunun epik teması ile birebir örtüşmekte ve bu yönüyle takdir toplamaktadır.

⁶⁰ Super Mario Bros, Ori and The Blind Forest, Cuphead, DOOM gibi oyunlarda enstrümantal, oyunun temposu ile uyumlu müzikler kullanılması ile amaçlanan, oyuncunun bulunduğu bölümdeki hızlı dinamiklere uyum sağlaması ve bölümü daha seri bir şekilde geçebilmesidir çünkü oynanış bunu gerektirmektedir.

hissetmesinin sağlanmasıdır. Bu nedenle oyunun geçtiği zaman dilimine⁶¹ ait müzikler veya oyunun içinde geçtiği varsayılan döneme ait müzikler kullanılarak oyuncunun o dünyaya adapte olması ve o dünyayı içselleştirebilmesi amaçlanmaktadır. Doğrudan müzik temalı, müzisyenliğe yönelik oyunlar da oyun dünyamızda mevcuttur⁶².

Karakter seslendirmeleri ve konuşma kayıtları, oyunlar ile gerçeklik arasındaki geçişi yumuşatan unsurlardır. Video oyunlarında, oyunda yer alan karakterlerin özellikleri, düşünce tarzları, karakter yapıları ve canlılıkları iyi işlenir ve oyun geliştiricileri tarafından iyi bir iş ortaya çıkarılır ise, oyuncular o karakterlerin canlı ve yaşayan bir dünya içerisinde yaşayan gerçek karakterler olduğuna inanabilir, onlarla yakınlık ve empati kurabilir. Oyun içinde “yaşayan” karakterler yaratılabilir ise, oyuncunun oyun başında geçireceği zaman daha kaliteli olacaktır. Oyuncular, oyunun dünyasında geçirdikleri vaktin elektronik cihazların ve çeşitli ekipmanların yardımı ile kurulmuş olan bir sanal dünyada değil, yaşamın devam ettiği fakat kuralların farklı olduğu başka bir dünyanın içerisinde geçtiği düşüncesini edineceklerdir. Gerçeklik duygusunu oyun üzerinde yaratabilmek için, görsel ve teknik imkanlar kullanılabilmesi gibi sesler de yaygın olarak kullanılır. Gerçek bir insan tarafından seslendirilen karakterler, canlılık algısı açısından çok daha etkili olacaktır. Aynı şekilde, bir köpeğin havlaması, bir kuşun ötüşü, ateşte yanan bir eşyanın çıkardığı çıtırtı sesi, bir araç motorunun çalışma sesi ve silahların atış sesleri gerçek bir kaynaktan alındıkları ve oyunda kullanıldıkları takdirde oyunun gerçeğe yakınlık düzeyini yukarı çeken etmenler olacaktır. Video oyunlarına konuşma kayıtlarının eklenmesini, aşına olduğumuz şekilde “seslendirme” olarak da adlandırmamız mümkündür. Tıpkı sinema eserlerinde olduğu gibi, video oyunlarında da karakterlerin söyleyeceği sözler kaydedilir ve ilgili karakterin görsel sunumu ile birlikte bu işitsel sunum da oyuncuya sunulur. Anılan ses öğeleri, ara sahneler olarak saydığımız oyun bölümlerinde kullanılacakları gibi, doğrudan oyun içerisinde ve oyun devam ederken verilen konuşmalar ve tepkiler olarak da kullanılabilirler. Örneğin, ses kayıtları iki karakterin kesintisiz diyalog kurması şeklinde kurgulanabileceği gibi, oyunda bir aksiyon sahnesi esnasında kurulan cümleler, sarf edilen kelimeler ve

⁶¹ Örneğin GTA: Vice City’de 70’li yıllara, Mafia II’de ise 40’lı, Mafia III’te ise 70’li yıllara ait müzikler kullanılmıştır.

⁶² Guitar Hero World Tour isimli oyun, gitar, bateri, bas gitar gibi enstrümanların basit kopyaları olan kontrolcülerle oynanabilmekte ve bu oyunda Jimi Hendrix, Fleetwood Mac, Dream Theater, The Eagles, Bon Jovi gibi müzisyenlerin eserlerine yer verilmiştir. Ayrıca Zakk Wylde, oyun için özel bir “guitar battle” parçası kaydetmiştir. Rocksmith isimli oyun ise oyun cihazına doğrudan elektro gitar bağlanarak oynanabilmektedir.

nidalar da kayıt altına alınarak kullanılabilir. Bir karakterle etkileşime geçildiğinde de ses kayıtları oynatılabilecektir. Aynı şekilde, bir kuzunun vereceği tepki, bir topa vurulduğu zaman gelen ses, tahtanın kırılma sesi gibi unsurlar da kayıt altına alınır ve oyunlarda görsel olarak o hareketin gerçekleştiği alanlarda kullanılır.

Kaynağını doğadan ve gerçek dünyadan almayan, teknolojik ekipmanlar ve bilgisayar programları kullanılarak üretilen ve video oyunlarında kullanılan sesler, dahili ses efektleri olarak adlandırılırlar. Örneğini yazımızda daha evvel verdiğimiz üzere, “chiptune” olarak adlandırılan sesler, elektronik ortamda üretilen ses efektleri ve benzeri ürünler dahili ses efektleri olarak adlandırılırlar. Bunlar herhangi bir müzik eseri olmayıp, basit seslerin veya bilgisayar üzerinde üretilen ve tespit edilen seslerin oyuna eklenmesidir.

Bir video oyununda yer alan dış kaynaklı ses efektleri, oyunda yer alan bir nesnenin, bir cihazın veya bir ortamın sesi olarak kullanılabilir. Örneğin, kaydedilen ses bir arabanın kornası, bir havai fişegın çıkardığı ses, bir hayvanın sesi veya yol kenarındaki bir odanın genel sesi oyuna eklenebilir ve oyunun çehresini ve oyuncunun oyuna bakış açısını, hissiyatını değiştirebilir. Ses efektleri ile oyunlara eklenen öğeler, oyuncuları oyun ortamına dahil etmek, oyuncunun oyun ortamını benimsemesini sağlamak için kullanılır.

3. BİLGİSAYAR KODLARI

a) Birincil Oyun Motoru ve Diğer Motorlar

Oyunların ilk çıktığı dönemde, oyunlar basit ve içerik konusunda fakir durumdaydı. Bir oyunu meydana getirmek için kullanılan öğeler son derece sınırlıydı. Her oyun geliştiricisi, kendi oyunu için gerekli olan öğeleri oyuna eklemekte, donanımsal kısıtlamalar bulunduğu ve halihazırda daha fazla içeriğe ihtiyaç duyan, bunu talep eden bir kitle olmamasından dolayı her oyun geliştiricisi, kendi oyununa gereken düzeyde öğe kullanmaktaydı. İçinde bulunduğumuz zamandan yaklaşık yirmi yıl öncesine kadar; çoğu oyun bir kişi veya birkaç kişilik küçük bir programlama ekibi ile, çoğunlukla sıfırdan başlanarak ve çok az yeniden kullanılabilir öğe içerecek şekilde yapılmakta idi.

Kullanılan donanımlar ve oyunlar geliştikçe, oyunlarda kullanılan öğelerin sayısı ve bir oyunu geliştirmek için gereken mesai giderek artmaya başladı. Oyunlarda görsel, işitsel ve teknik öğelerin her defasında baştan, her oyun için özel olarak

yazılması büyük bir işgücü kaybına ve gereksiz zaman harcanmasına neden olacağı için, “oyun motoru” olarak adlandırdığımız yazılımlar ortaya çıkmıştır.

Her oyun geliştiricinin sıfırdan başlayarak, bütün yazılım tabanını baştan yaratması, başta da söylediğimiz üzere, çok fazla emek harcanmasını gerektirir. Bunun yerine, birçok oyuna hayat verebilecek işleme tabanını ve karmaşık matematiksel ve teknik öğeleri paket halinde geliştiriciye sunan oyun motorlarının geliştirilmiş olması, oyun geliştirme süreçlerini ciddi anlamda hızlandırma ve insanların sahip oldukları fikirleri gerçeğe dönüştürmesini kolaylaştırmaktadır. Bir benzetme ile anlatımımızı güçlendirmek gerekirse; oyun motoru bir takım elbisedir. Bir kişinin her takım elbise alacağı zaman takımın kumaşını üretmesi, ipliğini üretmek için ham madde araması, o malzemeleri işleyecek bir terzi bulup takımı diktirmesi ciddi bir zaman kaybı oluşturacaktır. Bu nedenle kişi, kendisine yakıştığını düşündüğü takımlar yapan bir firmanın seri üretim olarak çıkardığı bir takım elbiseyi alır, bu takım elbise üzerinde gerekli kişiselleştirmeleri terziye yaptırır ve sonrasında hususiyetini taşıyan unsurlar ile (gömlek, kravat ve mendil gibi) bu kıyafetini geliştirir.

Bir oyun motoru, oyun geliştirmek için gereken temel alanları bir çatı altında toplayan yazılıma verilen addır⁶³. Grafik işlemlerini yapan unsurları (rendering), işitsel öğeleri ve bunları işleyecek olan yazılımları, fizik simülasyonlarını ve bütün oyun öğelerini uyumlu bir bütün oluşturmak üzere bir araya getirebilecek çerçeveyi, oyun motoru sağlar. Bir oyun motoru içerisinde önceden üretilmiş ve muhtemelen başka oyunlarda da kullanılmış birçok görsel, işitsel ve fiziksel öğeyi, oyuncu dışında kalan karakterlerin⁶⁴(NPC) davranış kodlarını, bu oyun motoru üzerine kurulacak dünyanın özelliklerini ve teknik yeterliliklerini içeren kodlar ve fizik-matematik hesaplarını bulabilmek mümkündür. Örneğin, Bethesda Softworks şirketi, yaklaşık 15 yıl gibi uzun bir zamandır kullandığı “creation engine” isimli oyun motoru ile birçok oyun üretmiştir ve bu üretilen oyunlardaki benzerlik hemen göze çarpmaktadır zira oyun motorunun hususi özellikleri ve karakterlerin görsel, işitsel ve teknik kodları birbirleri ile benzer ve zaman zaman da aynıdır⁶⁵. Aynı oyun motoru ve aynı öğeler ile

⁶³ Unity 3D, “Game Engines-How Do They Work”, (<https://unity3d.com/what-is-a-game-engine>, Erişim Tarihi: 08.12.2019).
Wikipedia The Free Encyclopedia, “Game Engine”, (https://en.wikipedia.org/wiki/Game_engine Erişim Tarihi: 09.09.2019).

⁶⁴ Non-Player Characters, oyuncunun kontrolünde olmayan, bilgisayar tarafından yönlendirilen karakterleri adlandırmak için kullanılan oyun terimidir. (<https://www.urbandictionary.com/define.php?term=NPC>, Erişim Tarihi: 01.11.2019)

⁶⁵ Örneğin, creation engine, oyunda bulunan ev, baraka, tünel gibi yapıları oyunda ayrı bir bölüm olarak

yapılan oyunlar, birbirleri ile benzerlik gösterecek ve aynı avantajlara ve dezavantajlara sahip olacaktır.

Aynı oyun motoru kullanılarak yapılan oyunlarda, örneğin bir yarış oyununda, çarpışan iki arabanın çarpışma fiziği ve çarpışma sonucunda yaşayacakları fiziksel savrulma ve bozulma denk olacaktır. Bir oyun, tek bir oyun motoru ile geliştirilebileceği gibi, birden fazla oyun motorunu kullanmaları da mümkündür. Geliştiriciler, çoğunlukla tek bir oyun motoru ile çalışmayı uygun görse de birden fazla oyun motoru kullanan ve yaptıkları oyunu daha ileriye taşımak isteyen geliştiriciler de olmuştur. Örneğin, bir oyun motorunun aksiyon-macera türünde iyi olduğu düşünülerek aksiyon-macera ağırlıklı bir oyunda kullanılması, oyunun içindeki araç kullanma öğelerinin de bu motorla yapılmasını zorunlu kılmaz⁶⁶. Bir oyunun tek oyunculu modunda bir oyun motorunun kullanılması, çoklu oyuncu modunda farklı bir oyun motorunun kullanılması mümkündür⁶⁷.

Oyun motorları başlı başına birer oyun yazılımı olarak geliştirilmekte ve oyunlarda çeşitli şekillerde kullanılmaktadırlar. Oyun dünyasında en büyük etkileri yaratmış olan oyun motorlarına *Source*⁶⁸, *Unity*⁶⁹, *Unreal Engine*⁷⁰, *ID Tech*⁷¹, *CryEngine*⁷² ve *Frostbite Engine*⁷³ örnek verilebilir.

Oyun motorları, bir oyunu meydana getiren öğeleri bir paket halinde oyun geliştiricilerinin önüne sunmaktadır. Geliştiriciler, bu paketi temel alarak, paketin tamamını veya bir kısmını kullanarak ve eklemeler-geliştirmeler yaparak oyun motorunu kullanmaktadırlar. Oyun motoru öğelerini beş başlık altında inceleyebiliriz:

- 1- Görsel ve işitsel öğeler (*assets*); oyun motoru içinde yer alan görsel ve işitsel öğeleri, fotoğrafları, akılcı görüntüleri ve animasyonları içerir.

yüklediğinden dolayı dışarıdan bakıldığında evlerin içi görülmemekte, evin içine girmek veya dışına çıkmak istendiğinde oyun yükleme yapmaktadır. Bu nedenle, creation engine kullanan her oyunda evler, barakalar, kentler, kısacası bir kapıdan girilerek yeni bir alana geçilen her yer bu prensibe göre kodlanmak durumunda kalmıştır ve evlerin dışarıda iken iç kısımları, içeride iken dış kısımları tamamen kopuk olduğundan ötürü oyundaki gerçeklik algısı kısmen zarar görmüştür.

⁶⁶ Bkz. *007 Nightfire* isimli oyunda farklı bölümlerde farklı oyun motorları kullanılmıştır.

⁶⁷ Bkz. *Medal of Honor 2010*.

⁶⁸ *Counter-Strike*, *Portal*, *Half-Life* oyunlarının yapıldığı oyun motorudur.

⁶⁹ *Deus Ex: The Fall*, *Wasteland 2*, *Temple Run*, *Hearthstone*, *Kerbal Space Program* oyunlarının yapıldığı oyun motorudur.

⁷⁰ *Unreal Tournament* serisi, *Borderlands*, *BioShock*, *Postal 2*, *Tom Clancy's Splinter Cell* oyunlarının yapıldığı oyun motorudur.

⁷¹ *Doom* ve *Wolfenstein* serilerinin yapıldığı oyun motorudur.

⁷² *Crysis*, *Farcry*, *Prey* oyunlarının yapıldığı oyun motorudur.

⁷³ *Battlefield 4*, *Star Wars Battlefront*, *Dragon Age: Inquisition*, *Anthem* ve *Fifa 19* oyunlarının yapıldığı oyun motorudur.

- 2- Grafik işleme teknikleri, oyun içerisine eklenecek görsel öğelerin ışık, gölge, detay, yansıtma ve benzeri öğelerinin işlenerek oyuncuya yansıtılmasına, yani görsel bir öğenin teknik bir süreçten geçirilerek işlenmesi ve görüntü olarak ekrana yansıtılması işlemini gerçekleştiren yazılımlardır. *Shading* (renk ve parlaklığın ışıklandırmaya göre değişmesi), *Texture-Mapping* (yüzeylerdeki detayların uygulanması), *Shadows* (gölgeler), *Reflection* (Yansıtma), *Depth of Field* (Derinlik algısı), *Ray Tracing* (bir ışık kaynağı yerleştirilerek ışığın izlediği yolun takibi) gibi birçok grafik işleme tekniği mevcuttur⁷⁴.
- 3- Ses işleme teknikleri, oyuna eklenen seslerin ve oyundaki nesne ve öznelerin seslerini işleyen ve oyuncuya ileten tekniklerdir. Doppler etkisi, yankı gibi seslerin hesaplamalarını yaparak oyuncuya iletir. Bunun için bilgisayarın işlemcisini veya ses işlemek için ayrıca eklenen bir çipin gücünü kullanır⁷⁵.
- 4- Fizik işlemleri sistemi (fizik motoru olarak da adlandırılır), fizik kurallarını oyun içerisinde gerçekçi veya tutarlı bir biçimde simüle etmek ve oyuna yansıtma için kullanılır. Örneğin, dünya üzerindeki ortalama ölçüleri baz alarak, yere atılan bir topun yerden sekerek ilerleyişi fizik kurallarına göre simüle edilir ve oyunda da bu kurallar işler. Aynı şekilde, seyir halindeki iki arabanın çarpışmasında nasıl bir tepki yaşanacağı ve araçların bu çarpışma sonucunda nasıl bir savrulma yaşayacakları da fizik işlemleri ile belirlenir.
- 5- Ana oyun programlaması ve NPC kodları; oyun dünyasını şekillendiren olayları, oyun dünyası içerisindeki öğelerin birbirleri ile etkileşimini ve NPC'lerin davranış ve etkileşimlerini içeren kodlardır.

b) **Bağlı Kodlar**

Bağlı (yardımcı, fer'i) kodlar, oyunda bulunan öğelerin detaylarını ve oyun motorunun ana kapsamında değerlendirmedığımız düzenlemeleri içermektedir. NPC davranışlarının ince detayları, oyunun görsel ve işitsel dosyaları arasındaki bağlantı ve etkileşimler, bu etkileşimlerin yarattığı sonuçlar ve oyun dünyasının

⁷⁴ Wikipedia The Free Encyclopedia, "Game Engine- Rendering Engine", (https://en.wikipedia.org/wiki/Game_engine#Rendering_engine, Erişim Tarihi: 08.12.2019)

⁷⁵ Wikipedia The Free Encyclopedia, "Game Engine- Audio Engine", (https://en.wikipedia.org/wiki/Game_engine#Audio_engine, Erişim Tarihi: 08.12.2019).

programlanmasına dair detaylar yardımcı kodlar ile sağlanır. Örneğin, oyundaki gece-gündüz döngüsü ve mevsim geçişleri, oyundaki doğal yaşamın ilerleyişi, bir yaratığın veya düşmanın ne sıklıkla ve nereden ne şekilde oyuna dahil olacağı ve ne şekilde davranabileceği gibi unsurlar ve ayrıca kullanıcı arayüzü ve arayüzdeki unsurların çalışma prensipleri tamamen bu kodlar ile sağlanır. Oyun öğeleri arasında bağlantı kuran ve çalışma usullerini belirleyen kodlar, oyunun kılcal damarları olarak nitelendirilebilir.

c) **Plug-In'ler**

Add-on (eklenti) veya üçüncü parti altprogramlar olarak adlandırdığımız bilgisayar programları, bir video oyununa ek özellikler getirebilecek bir yazılım bileşeni olarak nitelendirebileceğimiz ve oyundan bağımsız bir parça olan fakat oyun ile uyumlu çalışması⁷⁶, oyunu değiştirmesi⁷⁷ veya oyunun temelde izin vermediği unsurları açığa çıkarması⁷⁸ planlanan yan programları ifade eder⁷⁹.

d) **Yorumlar**

Video oyunlarında görsel-işitsel öğelerin ve yazılım öğelerinin bir araya getirilmesi, bilgisayar kodlarının anlamlı bir bütün oluşturması ve bu öğeleri birbirine bağlaması ile gerçekleştirilir. Bir kodlama dili kullanılarak (Java, Python, C gibi) geliştirilen video oyunlarının kodları arasına yorumlar yazabilmek ve kodlara bu ve benzeri notlar bırakabilmek mümkündür. Yazılım kodlarının arasında yer alan bu not, görüş, öneri ve benzeri unsurlara yorumlar denir. Örneğin, bir alt satırda yer alan kodun ne işe yaradığı, neden bu şekilde kodlandığı ve bu kodun nasıl bir etki yaratabileceği, bir üst satırda yorum olarak belirtilebilir ve kodlayıcı bu şekilde kendisinden sonra bu işi yapacak olan kişilere yol göstermeyi seçebilir. Yorumlar aracılığı ile, kodlar ile ilgili faydalı ve/veya hatırlatıcı bilgiler verilebileceği gibi, geliştirilen oyun hakkında, oyunun içinde yer alan ancak bulunması zor veya oyun şartları içinde imkânsız olan hususlara ilişkin bilgiler, henüz oyunda erişime açılmamış

⁷⁶ Örneğin, oyun içerisine, oyundan çıkmadan kontrol edilebilecek bir müzik çalar veya internet tarayıcısı ilave etmek gibi.

⁷⁷ *Mod* olarak bilinen ve oyuna yeni özellikler, görseller ve oynanış öğeleri eklemeyi içeren programlar.

⁷⁸ Hack veya hile olarak adlandırılacak yazılımlar, oyun içerisindeki dengeleri değiştirmek ve oyuncuya haksız bir üstünlük sağlamak için oyuna eklenirler. Örneğin duvarların arkasında saklanan düşmanları görmek için “Wall hack”, karakteri ölümsüzleştirmek için “god mode hack” gibi programlar kullanılır. Özellikle online oyunlarda, rekabet yapısını bozmak ve haksız üstünlük elde etmek için hile yazılımları kullanılmaktadır.

⁷⁹ Wikipedia The Free Encyclopedia, “Plug-In”, ([https://en.wikipedia.org/wiki/Plug-in_\(computing\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Plug-in_(computing))), Erişim Tarihi: 08.12.2019).

kısımlar ve sürprizler (*Easter Eggs*) de yorumlar aracılığıyla oyuncuya sunulabilir. Özet olarak yorumlara, geliştiricinin not defteri de demek mümkündür.

2. TÜRK HUKUKUNDA FİKİR VEYA SANAT ESERİ KAVRAMI

A. GENEL OLARAK ESER KAVRAMI

Eser sözcüğünün sözlükte yer alan anlamı, “Emek sonucu ortaya konan ürün, yapıt” şeklindedir⁸⁰. Bir başka tanım ise “Çaba, emek, çalışma veya yetenek ile ortaya konan ürün” şeklindedir⁸¹. Yukarıda ele aldığımız tanımlara göre, bir ürünün eser olarak kabul edilebilmesi için gözetilen asli unsur emek sarf edilmesi ve bu emek sonucunda ortaya çıkan bir yapıt bulunmasıdır. Anılan tanımlara göre, bir emekçi tarafından inşa edilen bina, bir usta tarafından yapılan otomobil, bir ressam tarafından yapılan tablo, fırıncının yaptığı poğaç, odunun üzerine benzin dökülmesi ve kibritin çakılması ile ortaya çıkarılan ateş ve rakının üzerine su koyulması ve buz eklenmesi ile oluşan karışım da pekâlâ bir eser olarak kabul edilebilecektir. Anılan tanımlarda, eserin yalnızca emek sonucunda üretilmiş olması gözetilmiştir, herhangi başka bir ayırt edici unsurun varlığı aranmamıştır. Eser tanımı geniş kapsamlı bir tanım olup, emek ve çaba karşılığında ortaya çıkan tüm yapıtları kapsamaktadır. “*Genel anlamda eser, zihinsel çabalar sonucu ortaya konulan ürünlerden başka, bedenî ve fiziksel çalışmalar neticesinde ortaya konulan neticeleri ifade etmek için de kullanılmaktadır*”⁸².

Türk Hukukunda “eser” sözcüğü, 6098 sayılı Türk Borçlar Hukukunda “eser sözleşmesi” başlığı ile öngörülmüş olan madde 470 ve devamında, “Yayım sözleşmesi” başlıklı madde 487 ve devamında, ayrıca 5187 sayılı Basın Kanunu’nda ele alınmıştır.

Türk Borçlar Kanunu madde 470’te eser sözleşmesi, “yüklenicinin bir eser meydana getirmeyi, iş sahibinin de bunun karşılığında bir bedel ödemeyi üstlendiği

⁸⁰ Türk Dil Kurumu Sözlüğü, “Eser”, (http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_bts&view=bts&kategori1=veritbn&kelimesec=115990, Erişim Tarihi: 03.10.2019),

Ayrıca bkz. Cambridge Dictionary, “Work”, (<https://dictionary.cambridge.org/tr/sözlük/ingilizce/work>, Erişim Tarihi 03.10.2019).

⁸¹ Merriam-Webster Dictionary, “Work”, (<https://www.merriam-webster.com/dictionary/work>, Erişim Tarihi 3.10.2019).

⁸² ATEŞ, s.21.

sözleşme” ifadesini içermektedir. Eser sözleşmesinin konusu olan eser, ücreti karşılığında iş yaptıran kişi için bir işin meydana getirilmesini ifade eder⁸³. Eser sözleşmesindeki eser kavramı, maddi nitelikteki sonuçları da kapsayan geniş bir kavramdır⁸⁴.

Türk Borçlar Kanunu’nun 487 ve devamı maddelerinde ise “Yayım sözleşmesi” öngörülmüş ve anılan maddede “(...) bir fikir ve sanat eseri sahibinin veya halefinin, o eseri yayımlamak üzere yayımcıya bırakmayı (...)” ifadesi ile Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu kapsamında bir eseri ifade etmektedir.

5187 sayılı Basın Kanunu’nun 1. maddesinde “Bu kanun basılmış eserlerin basımı ve yayımını kapsar” ifadesi, 2. maddesinde “(...) basılmış eser: Yayımlanmak üzere her türlü basım araçları ile basılan veya diğer araçlarla çoğaltılan yazı, resim ve benzeri eserler (...)” ifadelerine yer verilmiş ve kanunun devamında da eser kavramına yer verilmiştir. “*Basın hukukunda “basılmış eser” sadece bir düşünce açıklama aracı olarak kabul edilir*”⁸⁵.

B. FİKİR VE SANAT ESERLERİ KANUNU BAKIMINDAN ESER KAVRAMI

1. GENEL OLARAK

Türkiye Cumhuriyeti Anayasası, 26. maddesinde düşüncüyü açıklama ve yayma hürriyetini, 27. Maddesinde ise “Herkes, bilim ve sanatı serbestçe öğrenme ve öğretme, açıklama, yayma ve bu alanlarda her türlü araştırma hakkına sahiptir” hükmü ile, bilim ve sanat hürriyetini öngörmüştür. Anılan hükümler, fikir ve sanat eserlerinin üretilmesini ve yayımını anayasal bir hak olarak kabul etmiş ve fikir ve sanat alanında üretiminde bulunacak olanlara bu özgürlük alanını tesis etmiştir.

Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu’nun 1/B maddesine göre eser sözcüğü, “sahibinin hususiyetini taşıyan ilim ve edebiyat, musiki, güzel sanatlar veya sinema eserleri olarak sayılan her nevi fikir ve sanat mahsullerini” tanımlamaktadır. Kanunun “İşlenme ve Derlemeler” başlıklı 6. maddesinin son fıkrasında ise “İstifade edilen

⁸³Yargıtay 4. Hukuk Dairesi, E. 2003/1469, K. 2003/6157, T. 12.05.2003, (<https://legalbank.net/belge/y-4-hd-e-2003-1469-k-2003-6157-t-12-05-2003-inaat-nedeniyle-olusan-zarar/821549>, Erişim Tarihi: 16.12.2019).

⁸⁴ KILIÇOĞLU, Ahmet, Fikri Haklar, 5. Basım, Turhan Kitabevi, Ankara, 2019, s.108.

⁸⁵ ATEŞ, s.24.

eserin sahibinin haklarına zarar getirmemek şartıyla, oluşturulan ve işleyenin hususiyetini taşıyan işlenmeler, bu kanuna göre eser sayılır” ifadesi yer almaktadır.

Öğretide çoğunluk⁸⁶, fikir ve sanat eserleri hukukunda eser sayılabilmenin unsurlarını, objektif ve sübjektif unsur olarak iki temel başlık altında incelemeyi tercih etmiştir. Çalışmamızda, metodolojik olarak geçerli olduğu kanaatine vardığımızdan dolayı bu yöntemi benimsemeyi uygun gördük.

Objektif (nesnel) unsur soyut bir fikrin algılanabilir hâle gelmesi ve fikrin kanunla belirlenmiş ve sınırlı olarak sayılmış (*numerus clausus*) olan eser türlerinden birine dahil olmasını içerir.

Sübjektif (öznel) unsur, eser sahibinin hususiyetini ifade etmek için kullanılır. Öznel unsur olarak tanımlanmasının sebebi, eseri yaratan kişinin yani eser sahibinin fikri çabasına ve yaratma yeteneğine bağlı olmasıdır.

Bazı yazarlarca, bir fikir veya sanat eserinin Türk fikir veya sanat eserleri hukuku kapsamında eser niteliği kazanabilmesi için alenileşmenin gerektiğini savunmaları nedeniyle, alenileşme hususuna ilişkin tartışmalara ve alenileşmenin özel bir şekli olan yayım kavramına da eser kavramı başlığı altında değinmemiz gerekecektir.

2. SÜBJEKTİF UNSUR

a) FİKRİ ÇABANIN ÜRÜNÜ OLMA

Fikir (düşünce⁸⁷, bilgi⁸⁸), bir insanın zihninde beliren bir anlama, görüş veya imge olarak tanımlanabilir. İnsan, yaşama başladığı andan itibaren çeşitli unsurlardan (yaşadığı çevre, bulunduğu ortam, yaşadığı dönem ve ondan önce yaşayanların fikirleri) beslenerek kendisine özgü bir fikir dünyası oluşturur. İnsan ruhunun, muhakemesinin, zihinsel yönünün etki ve varlık alanı, o kişinin fikir dünyasını ifade etmektedir⁸⁹.

⁸⁶ HİRŞ, ARSLANLI, EREL, AYİTER s.38 vd., BAŞPINAR/KOCABEY s.49 vd., CERİTOĞLU SENGEL s.20 vd., KAPLAN s.74 vd., ATEŞ, ERDİL s.16 vd., AKDEMİR KAMALI

⁸⁷ Türk Dil Kurumu Sözlüğü, “Fikir”

(<https://sozluk.gov.tr/?kelime=F%C4%B0KR%C4%B0>, Erişim Tarihi: 18.12.2019).

⁸⁸ Cambridge Dictionary, “Idea (knowledge)”

(<https://dictionary.cambridge.org/tr/s%C3%B6zl%C3%BCk/ingilizce/idea>, Erişim Tarihi: 18.12.2019).

⁸⁹ ÖZTAN, Fırat, Fikir ve Sanat Eserleri Hukuku, Turhan Kitabevi, Ankara, 2008, s. 65.

*Hirş*⁹⁰, fikir ve sanat eserlerini, “Fikrî bir mahsul; maddi bir cisimde tecessüm ettirilmiş olsa da bu cisme bağlı olmayarak fizyolojik ve psikolojik kanunlara göre yaratıcı veya başka bir şahıs tarafından tekrar edilebilen fikri emek neticesidir” şeklinde tanımlamaktadır.

Yarsuvat’a göre, “İnsan düşünme olanağına sahip bulunması nedeniyle fikir ürünleri meydana getirir; bu ürünler kendilerini oluşturan maddi vasıtalardan ayırırlar”⁹¹.

Tekinalp, aklın, düşüncenin ve hissedip ifade etmenin ortaya çıkardığı unsuru “fikri ürün” olarak tanımlamaktadır⁹². *Tekinalp*’e göre, fikri ürünün özellikleri soyutluk, eşya olmamak, somutlaştığı eşyadan farklı olmak ve farklı hukuklara bağlı olmaktır.

Soyutluk kavramı, bir fikri ürünün meydana getirilmesi sürecindeki kural, usul, yöntem gibi “varlığı olmayan” unsurları anlatır. Bir çizgi, şekil, renk kompozisyonu, güzel ses ve tınılar demeti somut değildir⁹³. Fikrî ürün, “sadece maddî şeyler “eşya olabildiklerinden ‘eşya’ değildir. Soyut fikri ürün mülkiyetin ve klasik anlamda zilyetliğin konusu olamaz”⁹⁴. Fikrî ürün bir araç (eşya) üzerinde somutlaşsa da, cisimleştiği madde ile fikrî ürün birbirinden farklıdır. Fikrî ürünün bir ürün üzerinde somutlaşması, fikrî ürünün soyutluğunu değiştirmeyeceği gibi, onu somutlaştığı eşyanın kendisi haline de getirmeyecektir⁹⁵. Son olarak *Tekinalp*, eşya hukuku ile fikri ürünün hukuken farklılıklarından bahsetmiş ve fikri ürünün ilgili fikri mülkiyet hukukuna göre, cisimleştiği eşyanın ise eşya hukukuna tabi olacağını belirtmiştir⁹⁶.

Hirş’e göre, “güzel sanatlar, edebî eserler, ihtiralar, maddi bir cisimde tecessüm ettirilmiş olsalar da, bunları birer maddi varlık olarak telâkki edemeyiz. Bunlar, bir ferdin, nakli veya tekrarı kabil fikri ve düşüncelerinden başka bir şey değildir. Biz, bu düşünce ve fikirleri ‘fikri mahsul’ terimi altında toplarız”.

Ateş, fikrî ürünleri tanımlarken bu ürünlerin ancak bir insan tarafından ortaya konabilen ürünler olduğunu ifade etmiş ve insan dışındaki varlıkların “düşünme

⁹⁰ HİRŞ, s.1.

⁹¹ YARSUVAT, s.2.

⁹² TEKİNALP, s. 5.

⁹³ TEKİNALP, s. 5.

⁹⁴ TEKİNALP, s. 5.

⁹⁵ TEKİNALP, s. 5.

⁹⁶ TEKİNALP, s. 5.

yeteneğinin” bulunmadığı kabulü ile bu varlıkların ortaya koyacakları ürünlerin bir fikrî ürün olarak nitelendirilemeyeceğini belirtmiştir⁹⁷. Ateş ve Tekinalp’e göre, doğa olaylarının ortaya çıkardığı herhangi bir sonuç da fikri bir çabanın ürünü olmadığından ötürü sanat eseri olarak kabul edilemeyecektir⁹⁸.

Öztan, insan ruhunun “yaratma” işlemini çeşitli kaynaklardan yararlanarak gerçekleştirdiğini belirtmiştir. Bu kaynaklar insanın çevresi, sosyal hayatı ve fikirler alemidir. İnsan, bu kaynaklardan istifade etmek ve kendi müktesebatı ve kabiliyetinden eklemeler yapmak suretiyle fikrî ürün meydana getirmektedir⁹⁹.

b) HUSUSİYET

Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu’nun 1/B maddesinin (a) bendinde, bir ürünün eser olarak sayılabilmesi için “sahibinin hususiyetini taşıması” gerektiği belirtilmiştir. Kanun, anılan maddesinde “sahibinin hususiyetini taşımasının” bir ürünün eser sayılabilmesi için şart olduğunu belirtmiş lakin hususiyetin tanımını yapmamıştır. Hususiyeti, eserde aranacak bireysel özellik¹⁰⁰, eseri meydana getiren kişinin eser üzerinde bıraktığı “parmak izi” olarak nitelendirmek mümkündür.

Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu’nun madde 1/B (a) bendinde yer alan ve bir ürünün fikir ve sanat eseri sayılabilmesi için şart koşulan “sahibinin hususiyetini taşıma” ifadesinin tanımı öğretide tartışmalıdır.

*Hırş*¹⁰¹, hususiyeti bir fikrî ürünün eser olarak nitelendirilebilmesi için aranacak olan “sübjektif şart” şeklinde nitelendirmiş ve hususiyeti tanımlarken “herkeşçe malûm mutalardan istifade ve istiane suretile vücude getirilen mahsuller bir imtiyaz hakkı doğurmaz (...) Herkes tarafından vücuda getirilemiyen yani bir hususiyeti haiz bulunan mahsuller, himayeye lâyıktır ve ancak bunlara eser vasfı izafe edilebilir. (...) eser, ancak yaratıcı bir fikri çalışma mahsulü olabilir.” ifadesini kullanmıştır. Bir fikir ve sanat ürününün “eser” olarak nitelendirilmesi, eser sahibinin tasarrufuna bırakılan mutlak ve tek başına sahip olunan hakların tanımlanacağı anlamına geldiğinden ötürü, *Hırş*, hukuki korumanın yalnızca herkes tarafından

⁹⁷ ATEŞ, s. 8-9, Aynı görüşte TEKİNALP, s. 113.

⁹⁸ Ayrıca bkz. TEKİNALP, s. 113, “Seçeneklerin yalnızca makine tarafından belirlendiği ve makinayı kullanan herkesin aynı sonucu alabileceği durumlarda eserden söz edilemez. Çünkü, insanın fikrî ürünü olmayan sonuçlar eser olamaz”

⁹⁹ ÖZTAN, s. 69

¹⁰⁰ ATEŞ, s.63.

¹⁰¹ HİRŞ, Fikri Say, s.12.

meydana getirilemeyecek eserlere ve toplumsal kültürü zenginleştiren fikir ve sanat ürünlerine sağlanması gerektiğini belirtmiştir¹⁰².

*Arslanlı*¹⁰³, *Hirş* tarafından yapılan tanımlamanın çok kısıtlayıcı olduğundan ve bu tanımlama ile kanunun uygulama alanının ciddi ölçüde daralacağından bahisle; hiçbir eserin mutlak olarak bağımsız olamayacağını, muhakkak kendinden evvel açıklanan fikirlerden yararlanarak bir fikir ve sanat eseri meydana getirilebileceğini savunmuştur. “*Tarih göstermiştir ki fikir ve sanat sahasında ibda edilen eserler kendilerinden önce vücuda getirilen mahsullerden mülhem olmuşlar, bunlardan az çok istifade etmişlerdir. Meselâ, Dante Vergil’den, Shakespeare İtalyan novellerinden istifade etmiştir*”¹⁰⁴. *Arslanlı*, bir eserde sahibinin hususiyetinin, sahibin fikri çabasının “nisbî istiklâlinde” aranması gerektiğini belirtmiştir. Anılan görüşe göre, önceden açıklanmış olan fikirlerden yararlanılmak suretiyle meydana getirilen bir üründe, sahibine atfedilebilecek bir çalışma var ise, nisbî istiklâl şartı gerçekleşecektir.

Öztrak, “genellikle her fikir ve sanat ürünü kendisinden önce meydana gelmiş olanlardan az veya çok yararlanır. Hayatta, tam anlamıyla yaratıcı bir fikrî çalışma veya imgelem mahsulü olan fikir ve sanat ürünleriyle çok nadir olarak karşılaşırız (...) her fikir ve sanat eserinin kendisinden öncekilerden yararlanabileceğini, fakat bu yararlanmanın bir sınırı olması gerektiğini kabul etmek gerekir” ifadesi ile nisbî istiklâl görüşünü desteklemektedir¹⁰⁵.

*Yarsuvat*¹⁰⁶, “bir eserin fikir ürünü olmasının en önemli şartı onu yaratan kimsenin orijinalliğine sahip olmasıdır. Temelde, yalnızca bu şart eseri yaratan ile meydana getirmiş olduğu ürün arasındaki bağı ortaya koymaktadır.” ifadesi ile hususiyeti eseri yaratan ile ürün arasındaki bağ olarak nitelendirmiştir. *Yarsuvat*, orijinallik kavramının her eser türünde farklı şekilde tanımlanacağını belirtmektedir.

*Ateş*¹⁰⁷, hususiyeti tanımlarken “eserde aranacak ‘bireysel’ veya ‘kişisel’ özellik” olarak ifade etmektedir. *Ateş*, “(...) bir eser ancak bir şahsın fikrî mahsulüdür.

¹⁰² Bkz. HİRŞ, Fikri Say, s.12, “Lâlettayin bir mektup, fotoğraf melodi veya bina bir vahdet arzeden fikri bir mahsul olmakla beraber, himayeye lâyık görülemez. Çünkü yazı bilen herkes düşüncelerini, duygularını bir mektupla ifade edebildiği gibi, fotoğraf makinesini kullanabilen her şahıs pekâlâ resim çekebilir.”

¹⁰³ ARSLANLI, s.6-7.

¹⁰⁴ ARSLANLI, Halil, Fikri Hukuk Dersleri, Birinci Baskı, Sulhi Garan Matbaası, İstanbul, 1954, s.3.

¹⁰⁵ ÖZTRAK, İlhan, Fikir ve Sanat Eserleri Üzerindeki Haklar, İkinci Baskı, Ankara Üniversitesi Siyasal Bilgiler Fakültesi Yayınları, Ankara, 1977, s.14.

¹⁰⁶ YARSUVAT, s.41.

¹⁰⁷ ATEŞ, s.63.

(...) eser denilen hukukî varlık ve değer ancak bir insan tarafından meydana getirilebilir. Fikrî çaba ve faaliyet ancak bir insana aitse, ortaya çıkan ürün bir eser olabilir” ifadesi ile kişisel özelliği, “insanın fikrî çalışması sonucunda üretilen kişisel eser” olarak nitelendirmiştir.

Özta¹⁰⁸, eser sahibinin hususiyetinin “yaratıcı ruhtan” kaynaklandığını ifade etmekte ve insan ruhunun beslendiği doğal çevre ve sosyal hayat, fikirler alemi, kültür varlıkları ve kişinin kendi algı, duygu ve tepkilerinden oluşan bütünü eserdeki hususiyeti ortaya çıkardığını ifade etmektedir. Özta’a göre, eser bir insan tarafından yaratılmış olma ve fikrî/estetik bir çalışmanın ürünü olma şartlarını taşımalıdır.

Erel’e göre¹⁰⁹, “bir eserin sahibinin özelliğini taşıyor sayılması için bağımsız bir fikri çalışma ürünü olması ve böylece sahibinin yaratıcı gücünün özelliğini yansıtabilmesi gerekir”. Erel, “bağımsız fikrî çalışmayı” tanımlarken Arslanlı ile uyuşan ve Özta’ın ifadesi ile de kısmen örtüşen bir tanım yapmakta ve önceden açıklanarak topluma mal olmuş eserlerden ve fikirlerden faydalanılabileceğini ve fakat eser sahibine atfedilebilecek “az çok bağımsız bir fikri emeğin” bulunması gerektiğini ifade etmektedir.

Tekinalp¹¹⁰, “Hususiyet eser sahibine bağlıdır. Bu bağlılık, eserin kişisel fikri bir çaba olduğunu, kişisel çabanın da ancak bir gerçek kişiden kaynaklanacağını vurgular. ‘Hususiyet’ unsuru ‘bireysellik’i de birlikte getirir. FSEK’in tanımındaki bireysellik, (...) öznellik, yani kişiye özgü olmakla tanımlanır.” ifadesi ile hususiyeti tanımlamaktadır.

Kılıçoğlu’na göre, “Sahibinin hususiyetini taşıma, yaratıcı fikri çabayı, yeniliği ifade etmektedir. Fikri ve sanatsal çaba yaratılan ürüne onu yaratanın özelliğini yansıtır. Bu durum yaratılan ürünlerin birbirinden ayırt edilmesini sağlar ve fikri çaba ile korsanı, taklidi, tekrarı birbirinden ayırt etmeyi sağlar”¹¹¹.

¹⁰⁸ ÖZTAN, s. 66 vd.

¹⁰⁹ EREL, s. 52.

¹¹⁰ TEKİNALP, s.104.

¹¹¹ KILIÇOĞLU, Ahmet, “Eser Sayılmayan Fikri Ürünler ve Eserin Adı ve Alametleri Üzerindeki Haklar” (Eser Sayılmayan Fikri Ürünler), Journal of Yaşar University, Special Issue Vol 8, 2014, s. 1585-1636, ss.1586.

(<https://journal.yasar.edu.tr/wp-content/uploads/2014/01/16-Ahmet-M.-KILI%C3%87O%C4%9ELU.pdf>, Erişim Tarihi: 22.10.2019).

Yargıtay, ilgili kararında¹¹² hususiyete ilişkin olarak; “Hususiyet, sıradan olmamayı ve belli bir düzeyi bulunmak kaydıyla yaratıcılığı gerekli kılar” ifadesiyle eseri yaratan kişinin özelliğine vurgu yapmaktadır. Başka bir kararında Yargıtay¹¹³, FSEK’in 2/3. maddesinde belirtilen şartlara göre eser sayılması gereken bir ürünün varlığı söz konusu olsa da dava konusu ürünün eser niteliğini haiz olup olmadığının tespiti için FSEK madde 1/B maddesi hükmünün de değerlendirilmesi eser niteliğini haiz bir fikri üründen bahsedebilmek için hususiyet tespitinin yapılması gerektiğini belirtmiştir. Bir diğer ilgili kararda Yargıtay¹¹⁴, sübjektif ve objektif unsurların ayrımını yapmış, bir ürünün FSEK kapsamında eser sayılmasında o ürünün FSEK’te sayılan eser türlerinden birine dahil olması gerekliliğini belirtmiş, ayrıca FSEK’in 1/B maddesine göre sahibinin hususiyetini yansıtmaya gerekliliğini belirterek hususiyet kavramına ilişkin açıklamalar yapmıştır. Bu kararda Yargıtay, orijinallik eşiğinin yüksek tutulmaması ve bu unsurun geniş yorumlanması gerektiğine ve daha önceden varlığı bilinen eserlerden faydalanmanın, intihal ve taklit boyutuna varmadığı sürece serbest olduğuna kanaat getirmiştir.

¹¹² Yargıtay 11. Hukuk Dairesi, E. 2006/934, K. 2007/4555, T. 13.03.2007.

¹¹³ Yargıtay 11. Hukuk Dairesi, E. 2002/8275, K. 2002/8839, T. 11.10.2002,

“5846 sayılı FSEK.nu, eseri, eser sahibinin hususiyetini taşıyan, ilim-edebiyat, musiki, güzel sanat ve sinema eserleri türlerinden biri içine giren her nevi fikir ve sanat mahsulü olarak tanımlanmıştır. Anılan Yasanın 2/3. maddesinden her nevi haritanın eser mahiyetinde olduğu anlamı çıkıyor ise de, yasanın korumasından yararlanacak bir eser olup olmadığı, bu hükmün 1/B maddesi hükmüyle birlikte değerlendirilerek sahibinin hususiyetini taşıyıp taşımadığının tespitine bağlıdır.

Mahkemenin hükmüne dayanak alınan azlık görüşe sahip hukukçu bilirkişi, her nevi haritanın yasanın himayesinden yararlanacağını, dava konusu haritanın ayrıca sahibinin hususiyetini yansıtan özgün bir eser olduğunu belirtirken, raporunda, bu saptamanın kabul edilebilir dayanaklarını göstermemiştir. Ayrıca, diğer iki bilirkişi de haritanın özgün bir niteliğinin bulunmadığı yolunda görüş bildirmişlerdir. Bu itibarla, mahkemece aralarında haritacılık konusunda uzman bir bilirkişinin de bulunduğu yeni bir bilirkişi heyeti oluşturularak, bir haritanın nasıl meydana getirildiği, dava konusu haritanın sahibinin hususiyetini yansıtmayı yansıtmadığı, yansıtmıyor ise bunların neler olduğu hususunda rapor alınmak, gerektiğinde dava konusu haritanın nasıl meydana getirildiği yolunda davacının da beyanına başvurulmak suretiyle neticesine göre bir hüküm kurulmak gerekirken, eksik incelemeyle yazılı şekilde hüküm tesisi doğru olmamış, davalı vekilinin temyiz itirazlarının kabulüyle hükmün bozulması gerekmiştir”.

¹¹⁴ Yargıtay 11. Hukuk Dairesi, E. 2016/3508, K. 2017/5950, T. 1.11.2017,

“5846 Sayılı FSEK uyarınca, bir ürünün eser olarak kabul edilebilmesi için zorunlu objektif ve sübjektif unsurları içermesi gerekir. Bir ürünün FSEK anlamında eser sayılmasında zorunlu objektif unsur, o ürünün FSEK’te m. 2-6 arasında sayılan eser türleri arasına girmesi gerekir. Sübjektif unsur ise FSEK m. 1/B, ortaya konulan ürünün, daha önce var olan eserlerden farklı olarak, onun yaratıcısının, yani sahibinin hususiyetini, özelliklerini taşımasıdır. Sübjektif unsur olan, “sahibinin hususiyetini yansıtmaya” unsurunda, orjinallik eşiğinin yüksek tutulması ortaya yeni eserler konulmasını oldukça güçleştirecektir. O sebeple bu unsurun geniş yorumlanmasında eser sahipleri ve kamu açısından yarar bulunmaktadır. Bir musiki eser bestesinde, her defasında yeni bir müzik türünün veya melodisi itibarıyla daha önce hiç yapılmayan yepyeni bir müzik eserinin oluşturulması gerekmez. Bir eserin oluşturulmasında, daha önce varlığı bilinen eserlerden ilham alınması ve esinlenmesi serbesttir, meğer ki intihal veya taklit bir eser ortaya konulmasın (...).”

Üslup Görüşü: Üslup kelimesi, “anlatma, oluş, deyiş veya yapış biçimi” olarak tanımlanmaktadır¹¹⁵. Öğretideki görüşler başlığı altında incelediğimiz görüşlere ek olarak, hususiyetin anlatımda (üslupta) ifadesini bulacağına ilişkin görüşler bulunmaktadır¹¹⁶.

*Tekinalp, “Anlatım sanatsal kişiliği, yaratıcılığı ve fikri çabayı yansıtır, sanatçının mührüdür. Başka bir deyişle, her üslûp, sahibinin sanatsal ürünüdür; onun yaratıcı erkini, diğerlerinden farkını yansıtır; basit bir olaylar sıralaması değildir. Bu sebeple bireysel ve öznedir”*¹¹⁷ ifadesi ile hususiyetin eserde anlatım, dil, üslup ile tespit edilebileceği görüşünü savunmaktadır. *Tekinalp’e* göre, “orijinallik” veya “eser sahibine özgü olmak” nitelendirmeleri kısıtlayıcı ve dar bir kapsamı yaratmaktadır ve bu nitelendirmeler hususiyet kavramını şekillendirmek için kullanıldıkları takdirde ancak başyapıt mertebesinde sayılabilecek ürünlerin eser niteliğini haiz sayılabileceğini belirtmiştir. Hususiyetin geniş anlaşılmasının ise eser niteliğini haiz olmayan birçok ürünün eser sayılabileceğine işaret eden Tekinalp, anlatım (üslup) görüşünü ileri sürmüştür. Anlatımın alt unsurlarını ise “düzey” ve “şekil” olarak nitelendiren *Tekinalp*, düzey nitelendirmesini “düzeyi düşük anlatım ve bilimsel eserlerde yetersiz bilgi bir ‘hususiyet’ içermez”¹¹⁸ ifadesi ile, ürünün bir fikri çaba içermesini yetersiz görmüş ve bu fikri çabanın yüksek olmasa bile belirli bir düzeyde olması gerektiğini, günlük hayatta herkes tarafından üretilebilecek ve herkes tarafından ortaya konabilecek bir ürünün eser koruması ile “mükafatlandırılması” gereksiz görmüştür. Ayrıca *Tekinalp* “bütünlük ilkesine” de değinmiş ve “*hususiyet şekil ve içerikte, yani her ikisinin bütününde kendisini gösterir. Şekil içeriği, içerik şekli getirir*¹¹⁹”, demek suretiyle üslubun eserin konusundan beslenerek oluşacağı, konunun da üslup ile harmanlanarak hususiyeti arz edeceğini savunmaktadır.

¹¹⁵ Türk Dil Kurumu Sözlüğü, “Üslup”, (Sozluk.gov.tr, Erişim Tarihi: 17.12.2019).

¹¹⁶ TEKİNALP s. 105.

¹¹⁷ TEKİNALP, s.105, “*Üslup fikir ve sanat insanında farklıdır. ‘Üslup’un yorum olarak ortaya çıkması da mümkündür. Her zaman ve her eser sahibinde düzey aynı olmayabilir, hatta ortalarda da bulunabilir, ancak ‘mutad’ değildir. Yenilik gerektirmez, fakat sanatçının kişisel mührünü taşır; beğenilmese, hatta nefret bile edilse, o kişiye özgüdür*”.

¹¹⁸ TEKİNALP, s. 107, “*Etrafımız sıradan insanların ve sıradan meslek sahiplerinin yaptığı binalar, çektiği fotoğraflar, yazdığı yazılar, anlattığı dersler, verdiği bilgiler, ettiği danslar, çizdiği krokiler vb. gibi ‘sonuç’larla doludur. Bunların hiçbiri hususiyet taşıyan bir fikri çabanın ve aklın (alın terinin) ürünü değildir. Düzeye sahip fikri çabanın her sonucu FSEK anlamında ‘eser’dir*”.

¹¹⁹ TEKİNALP, s. 108,

Ayrıca Bkz. TEKİNALP, s. 108; “*Şekil içeriği, içerik şekli getirir. Bu iki unsur bir eserde tamamen birbirinden bağımsız ise veya biri diğerine nazaram öne çıkıyorsa bu durumun altı çizilebilir, ancak sonuç değişmez*”.

Belgesay, yaratılan fikri ürünün içindeki fikrin değil, fikri ürünün ifade şeklinin (üslubun) hususiyeti ortaya çıkaracağını ifade etmektedir¹²⁰.

Yavuz¹²¹, “*Fikir ve Sanat Eserleri Hukuku* anlamındaki ‘*hususiyet*’ kavramını, *eser sahibinin duygu ve düşünceleri ile yaşam deneyimleri, gözlem, yetenek, araştırma, algılama, bilgi, yetenek vb. birikimini kullanarak meydana getirdiği üründeki fikri çabasını diğerlerinden ayıran, asgari seviyede de olsa yaratıcılık içeren, sıradan olmayıp belirli bir düzeye sahip olan ve eser sahibine özgülenebilen anlatım dili (üslup) olarak genellemek mümkündür*” ifadesi ile hususiyeti tanımlamaktadır. Erel, “*bazı fikir ve sanat eserlerinde, eserin taşıdığı özellik sebebiyle sahibinin derhal farkedilmesi mümkündür*” ifadesi ile örtülü olarak üslup kavramına yer vermiştir.

Ateş¹²², “*kişi çeşitli şekillerde öğrendiği veya edindiği bilgileri ve geliştirdiği yeteneklerini, doğuştan sahip olduklarıyla harmanlayarak içselleştirir ve bunları kendisine has özellikler haline getirir (...) işte kişiye özgü bu özelliklere ‘üslup’ denir. Üsluptan kasıt anlatımdır ve bu sanatsal kişiliği ve yaratıcılığı yansıtır*” ifadesi ile hususiyetin kendisini üslupta göstereceğini, zira her ürünün kendisinden önce gelen ürünlerden beslenerek meydana getirildiğini ve diğer ürünlerden farkı olan hususiyetin, o ürünü meydana getiren eser sahibinin üslubunda kendisini göstereceğini belirtmektedir.

Akgün¹²³, hususiyetin kendini anlatım biçiminde belli edeceğinden ve yaratıcısının fikri çabasını bu şekilde göstereceğinden bahisle, hususiyetin üslupta kendisini göstereceğini belirtmiştir.

Yarsuvat, “*Bir eserdeki özellik ‘düşünce’ ve ‘şekilde’ belirlenebilmektedir. Eserin sahibinin özelliğini taşıması bakımından en önce gelen kıstas orijinal fikir olmaktadır. (...) Eserin şekli karşımıza çok defa dış görünüş olarak çıkar. Bunun yanında eserin işleniş tarzı da, eserin şekli olarak göz önünde tutulmalıdır.*”¹²⁴, görüşünü savunmaktadır. Bu görüşe göre, eseri meydana getiren düşünce ve üslup bir

¹²⁰ BELGESAY, Mustafa Reşit, “Fikir Mahsulü Üzerinde Hak”, Ord. Prof. Dr. Samim Gönensoy’a Armağan, Fakülteler Matbaası, İstanbul, 1955, s. 16.

¹²¹ YAVUZ, Levent/ALICA, Türkiye/MERDIVAN, Fethi, Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu Yorumu, Seçkin Yayıncılık, Ankara, 2013, s.66.

¹²² ATEŞ, s. 74.

¹²³ AKGÜN, Başak, “Telif Hukuku’nda İntihal Kavramı, Anonim Kullanımlar ve Tüm Bunların Karşısında Eser Sahiplerinin Fikri İmzası: Üslup”, Ankara Barosu Fikri Mülkiyet ve Rekabet Hukuku Dergisi, Ankara, 2019/1, s.57-76, ss. 67.

¹²⁴ YARSUVAT, s.42.

araya gelerek hususiyeti ortaya koymaktadır. Yani, hususiyet hem düşüncenin orijinalliğinde hem de üslupta bulunmalıdır.

Yargıtay kararlarında ise hususiyet kavramı, “*hususiyet, kendisini anlatım biçiminde (üslup) gösterir ve yaratıcısının fikri çabasını yansıtarak kendisini tanıtmaya yeteneğini ifade eder*”¹²⁵, “*sıradan olmamayı ve belirli bir düzeyi bulunmak kaydıyla yaratıcı olmayı gerekli kılar.(...)Hususiyet unsurunun belirlenmesinde açıklamalardaki bütünlük, anlatım tarzı, program ile uyumlu bir biçimde ve akıcı bir şekilde ifade edilmesi gibi sahibine özgü ve orijinallik içeren hususların varlığı göz önüne alınmalıdır*”¹²⁶ ifadeleri ile açıklanmıştır. Yargıtay ilgili kararında, eser korumasında yararlanabilmek için kanunda sayılan eser türlerinden birine dahil olma şartı ile birlikte, ortaya çıkan eserlerde korunan unsurun, düşüncenin ifade edilmiş şekli olduğuna hükmetmiştir¹²⁷.

Öğretideki görüşler ışığında, üslup görüşünün temelini insanın bireyselliğinden ve öznelliğinden almakta olduğu söylenebilecektir. Her kişi, yaşayış biçimi, geçmiş ve gelecek birikimi ve içinde bulunduğu dünyaya baktığı açı itibarıyla benzer bir olayı farklı mütalaa edebilecektir. Örneğin, bir insan bir manzaraya baktığı zaman “burada deniz var”, “karşıda da ada var” diyerek geçebilecekken, *Sabahattin Ali* bu manzarayı “*Güneşin altında göz kamaştırıcı pırıltılarla yanan deniz, ta uzaklarda açıklı koyulu gölgelere bürünen Midilli Adası'na kadar uzanıyor, bunun sağ yanından geçerek, ufukta sisler içinde gökle birleşiyordu*” şeklindeki anlatımı ile betimlemekte,

¹²⁵ Yargıtay 11. Hukuk Dairesi, E. 2005/13440, K. 2005/12765, T. 23.12.2005.

¹²⁶ Yargıtay 11. Hukuk Dairesi, E. 2006/934, K. 2007/4555, T. 13.03.2007.

¹²⁷ Yargıtay 11. Hukuk Dairesi E. 2016/9284, K. 2017/4126, T. 17.07.2017;

“*5846 Sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu uyarınca, bir eser korumasından yararlanabilmek için ortaya çıkan eserin mutlaka Kanun'da sayılan eser türlerinden birine girmesi gerektiği gibi, ortaya çıkan eserlerde ise korunan unsur, eserin arkasındaki duygu ve düşünce olmayıp, o düşüncenin ifade edilmiş şeklidir. Her hangi bir ifadenin eser kapsamında korunabilmesi için de eserin tümü ya da koruma talep edilen parçasının FSEK m. 1/B-a uyarınca, sahibinin hususiyetini taşıması gerekmektedir. Bu meyanda, bilimsel gerçeklikler ile tarihi olgular (olaylar) tüm insanlığın malı olup, kimsenin tekelinde değildir ve telif hakkı ile de korunmamaktadırlar. Somut olayda, davalı tarafça yayınlanan ... isimle eserin %14'lük kısmında, davacı tarafından daha önce yayınlanan çeşitli eserlerden doğrudan veya mealen izinsiz iktibas yoluyla intihal yapıldığı bilirkişi raporlarında zikredilmiş ise de, yukarıda belirtilen ilkeler doğrultusunda, alıntı yapıldığı söylenen kısımlar yönünden, tarihi ve maddi vakıalara dair bilgiler olup olmadığı, söz konusu bilgilere birçok kaynaktan ulaşıp ulaşılamayacağı, alıntı yapıldığı söylenen kısımlar yönünden, tarihi ve maddi vakıalar dışında, FSEK 1/B-a kapsamında sahibinin hususiyetini yansıtan ve bir eser türü olarak korunan ifadelerin bulunup bulunmadığı tartışılmaksızın intihal suretiyle davacı tarafın çoğaltma ve yayma haklarının ihlal edildiği düşüncesinden hareketle davanın kısmen kabulüne karar verilmesi doğru olmamış ve hükmün davalılar yararına bozulmasını gerektirmiştir*”.

manzarayı kendi “üslubu” ile anlatmaktadır. Üslup, eserde ele alınan konunun, eser sahibinin algısı ile tanzim edilme ve yansıtılma biçimi olarak özetlenebilir.

Takdim Teorisi: Eserdeki hususiyete ilişkin olarak “takdim (sunum) teorisi”, İsviçre Hukukçusu Kummer tarafından ortaya atılmıştır. *Kummer’e göre, “bir eserin doğumu için, insanın belli bir yapılanmaya yönelik yaratıcı faaliyeti şart değildir. Bu yazara göre, istatistiksel açıdan tek olma şeklinde anlaşılması gereken ferdilik yeterlidir. Dolayısıyla meselâ, rastgele bulunan bir şey eser olarak takdim edildiği takdirde, başkaca bir husus aramaya lüzum yoktur”*¹²⁸. Anılan teorinin kabul görmesi durumunda bir ürünün FSEK kapsamında eser olarak sayılması için herhangi bir niteliği haiz olmasına gerek kalmayacak, ürünün “sunumu” yapılırken bu ürünün bir eser olduğunun belirtilmesi ve bu şekilde sunumun gerçekleştirilmesi yeterli sayılacaktır.

Sunulan ürünün eser olduğu ilk bakışta anlaşılacak şekilde ise, sahipleri sundukları şeyin bir eser olduğunu ve hukukî koruma beklediklerini belirtmelidirler¹²⁹. Örneğin bir kâğıt mendilin, etrafı şeritlerle çevrilmiş ve üstten ışıklandırılmış bir kaidenin üzerine bırakılması ile o mendilin eser niteliğini haiz sayılması gerekmektedir zira sunum için gerekli olan şartlar sağlanmış ve eser sahipleri tarafından da bu husus belirtilmiştir. *Ayiter’in de belirttiği gibi, “anlamsız kelime dizilerini şiir diye basmak, eski teneke ve demirlerden meydana gelmiş bir nesneyi çerçevelemek, sergide teşhir etmek gibi tutumlar bizleri ‘eser’ karşısında bulunduğumuz hususunda uyarır”*¹³⁰.

Cumalioğlu, Kummer’in teorisini desteklemekte, “Bir insan ürünü olmasa da doğal bir oluşumun takdimi veya bilindik bir figürün farklı bir kompozisyon içinde, farklı duygu ve düşünce yaratacak şekilde sergilenmesi onu eser olarak nitelendirmemize neden olabilir” ifadesini kullanmaktadır¹³¹.

Bir ögenin sunumu için gerçekleştirilen çaba sahibinin hususiyetini taşıyabilir ve somut olayın özelliklerine göre anılan öge bir eser türüne dahil edilebilir ise bu ögenin fikir veya sanat eseri sayılması mümkün olabilir. Ürünün, somut olayın

¹²⁸ KUMMER, M., Das unheberrechtliche schützbares Werk, Bern, 1968, s.57; Nak. ÖZTAN, s.85.

¹²⁹ AYİTER, s.45.

¹³⁰ AYİTER, s.45.

¹³¹ CUMALIOĞLU, Emre, Yayım Sözleşmesi (Yayım Sözleşmesi), On İki Levha Yayıncılık, İstanbul, 2018, s. 36.

özelliklerine göre değerlendirilmesi ve hususiyetin somut olayın özelliklerinde aranması gerekir.

Görüşümüz: Eser kavramı sanatı değil, hangi hallerde insan ruhunun yaratıcı faaliyetinin korunacağını ifade eder¹³². Kanaatimizce bir insanın fikrî dünyası, o insanın dünyaya geldiği ve yaşamını sürdürdüğü ortamlardan, etkileşim içinde olduğu insanlardan, kalıtsal müktesebatından, o kişiden önce ortaya konmuş veya kişinin yaşadığı çağda etkin olan fikirlerden ve etkilenebileceği her türlü olaydan beslenmekte ve insan bu fikir dünyasında biriken düşüncelerin yardımı ile bir eser meydana getirme çabasına girmektedir. Bir eserin tamamen “orijinal” ve “özgün” olması, başka hiçbir eserden etkilenmeden ortaya konabilmesi çok ender görülmektedir. Yalnızca ender görülen çalışmaların “hususiyet” ihtiva ettiği kabul edilecek olursa fikir ve sanat eserleri hukuku yalnızca başyapıt sayılabilecek eserleri ve daha önce denenmemiş, hiçbir şekilde ortaya konmamış eserleri kapsayacaktır, ki bu çok dar bir kapsam olacaktır.

Fikir veya sanat eserlerinde hususiyetin biçimde bulunduğunu ileri süren üslup görüşü de yukarıda açıkladığımız orijinallik ve özgünlük gibi dar bir kapsama sahiptir ve fikir veya sanat eserindeki fikrî çabayı reddederek hususiyeti yalnızca anılan fikrin ifade ediliş biçimine sıkıştırmaktadır. Bir eserin fikir ve o fikrin ifade ediliş biçiminden ileri geldiğini düşündüğümüzde, yalnızca üsluba önem atfedip eserin yarısını yok saymak mümkün değildir. Üslup, kişinin fikrî dünyasında oluşan birikimin bir eseridir ve gayet tabii kendisinden önce gelenlerin fikir veya sanat eserlerinden beslenerek ortaya çıkarılmaktadır. Bu nedendir ki üslubun da tam anlamı ile orijinal ve özgün olmasından bahsedilemeyeceği gibi bir fikir veya sanat eserini “hususî” kılan tek unsurun üslup olduğunu söylemek de mümkün olmayacaktır. Üslup, olsa olsa hususiyetin tespit edilebileceği alanlardan biri olabilir, hususiyetin tamamını ifade etmekte yetersizdir.

Herhangi bir ürünün, “bu bir fikir veya sanat eseridir” şeklinde takdim edilmesi ve sadece bu takdime dayanarak kanunun fikir veya sanat eserleri için öngördüğü korumalardan faydalanması çok geniş bir yorum olacak ve her objenin, her varlığın bir fikir veya sanat eseri olarak korunabilmesine yol açacaktır. Herkesçe meydana getirilebilecek ürünlerin veya kendiliğinden meydana gelen ürünlerin fikir veya sanat

¹³² ÖZTAN, s. 86

eseri olarak korunmasında bir yarar yoktur. Bir ürünün sunumu yani ürünün ifade edilmiş biçimi, anılan biçim sahibinin hususiyetini içermekte ise bu ürünün bir eser olarak kabul edilmesine ancak yardımcı olabilir. Bir ürünün “parlatılması” yani o ürünün dikkat çekici hâle getirilmesi, bir spot ışığının altına veya bir kaidenin üstüne bırakılması bu ürüne tek başına bir eser niteliği kazandırmaz.

Yukarıda yaptığımız açıklamalara binaen; üslup, içerik ve diğer unsurların her birinin hususiyetin tespitinde bir diğerine üstünlük sağlamaksızın ve diğerini yok saymaksızın değerlendirilmesi gerektiğini, bu unsurların bütününe hususiyeti ortaya çıkaran detayları içerdiğini savunmaktayız. Kendisinden önce gelen eserlerden faydalanmakla birlikte asgari ölçüde eser sahibinin hususiyetini taşıyan ürünlerin hususiyet kavramını karşıladığını düşünmekte ve bu nedenle “nisbî istiklâl” görüşünü desteklemekteyiz.

3. OBJEKTİF UNSUR

a) Algılanabilir Olma

Bir fikir veya sanat eserinden söz edebilmemiz için, insanın fikri çabasının sonucu olan bir düşüncenin, algılanabilir bir biçim altında ortaya konulması gerekir¹³³. Fikrin, fikri oluşturan zihnin dışına çıkarak herhangi bir ifade biçimi ile aktarılması, bir başka deyişle algılanabilir olması gerekmektedir.

*Hirş*¹³⁴, “*Fikrî bir mahsul ancak temellüke salih bir mal (meta) olduğu takdirde hukuk sahasında ehemmiyet kespsetmektedir. Binaenaleyh fikri mahsul müşahhas ve kabili teşhis olmalıdır ki, temellüke salih bir mal telakki edilebilsin*” demek suretiyle fikir ürününün algılanabilir ve mal edinmeye elverişli bir ürün hâline gelmediği sürece hukuk düzeni içerisinde bir önemi olmadığını savunmaktadır.

Arslanlı, *Hirş*'in “temellüke salih mal” tanımına karşılık olarak “*iktisadi elverişlilik eser vasfının izafesinde bir ehemmiyeti haiz olamaz*” demekte ve fikrin esere dönüşümünün “sabit olan” ve “sabit olmayan” şekillerde gerçekleşeceğini belirtmiştir. Burada sabit olmayan ile kastedilen şekillenme söz, ses, tavır ile eserin nakli, yani şekillenmedir. Yazara göre, sabit olan gerçekleşme ise eserin kâğıt, taş, plak, film gibi bir madde üzerinde cisimleşmesini, yani tespiti ifade etmektedir¹³⁵.

¹³³ TEKİNALP, s. 108.

¹³⁴ HİRŞ, s. 130.

¹³⁵ ARSLANLI, s. 13.

*Cumaliođlu*¹³⁶ da eserin iktisaden elveriřli olup olmamasının eser niteliđini haiz olmak için bir řart olmadıđını, böyle bir řart bulunduđuna dair görüřün hukuki bir dayanađı olmadıđını ifade etmekte, bir eserin niteliđi icabı tek olacađından ve çođaltılması durumunda iktisaden kullanıma elveriřli hâle gelebileceđinden söz etmektedir.

Erel'e göre, "edebiyat, müzik, resim vs. duygu düşünce ve hayallerin ifadesinde sadece birer vasıtadır (...) eser dediđimiz olgunun duyularımıza hitap etmesi ve tarafımızdan kavranıp anlaşılabilmesi için bunlar birer ifade vasıtası olarak kullanılırlar".

Tekinalp, "Fikrî çabanın sonucu olan düşünce (ide) bir řekil altında ortaya konulması gerekir. Salt düşünce eser olmaz, eser olarak korunamaz"¹³⁷ demekle fikrî çabanın algılanabilir bir řekilde yansıtılması geređini vurgulamıřtır.

*Öztan*¹³⁸, "*bir eserin yaratılması, onun belli bir řekli almıř olmasına bađlıdır; bu řekil içinde, insanlarca algılanması gerçekleşecektir. Henüz řekli yapısına kavuřmamıř ve ihzar olunmamıř bir fikir korunmaya elveriřli deđildir (...)*" ifadesi ile henüz hazırlanmamıř ve řeklen ifade edilmemiř bir fikrin korunmasının mümkün olmadıđını, bu nedenle fikri çabanın hukuk düzeni içerisinde korunabilmesi için řekillenmesi gerektiđini belirtmiřtir.

*Ateř, algılanabilir olma ile tespitin ayrımını yapmıř*¹³⁹, algılanabilir olmanın eserin düşünce ařamasından dıř dünyaya aktarıldıktan sonraki hali olduđunu, tespitin ise řekillenmiř bir eserin maddi bir vasıtaya kaydedilmesi olduđunu belirtmiřtir.

Algılanabilir olma, eserin düşünce ařamasından dıř dünyaya aktarılma durumunu, yani duyularla idrak edilebilecek vasıtalarla dıřa vurumunu ifade eder¹⁴⁰. "*Bir fikrî ürün tespit edilmiř olmasa bile, duygularla idrak edilebilir halde ise,*

¹³⁶ CUMALIOĐLU, s.37.

¹³⁷ "Meselâ, bir heykeltrař, Yunus Emre'yi zamanların dıřında göstermek, yani onun her çağda yařadıđını ifade etmek için, hiçbir tarih dönemine bađlanamayan bir giysi içinde yontacađını, Yunus Emre'nin eli ile sonsuz ufukları işaret edeceđini bir arkadařına anlatsa veya yazsa ya da teybe okusa, heykel řekillenmedikçe bu düşünce eser olarak korunamaz. Çünkü, heykelin nasıl olacađına dair açıklama heykeltrařın 'hususiyet'ini taşıyamaz. Örnekteki heykelin heykeltrař tarafından bir kađıt üzerine eskizleri yapıldıđı takdirde eser korunur (...)"

TEKİNALP, s. 108.

¹³⁸ ÖZTAN, s.89.

¹³⁹ ATEŐ, s. 58.

¹⁴⁰ ARSLANLI, s. 13.

*şekillenmiş bir fikrî üründen söz edilebilir*¹⁴¹. Burada tespit kelimesi ile anlatılmak istenen, eserin söz, ses, görüntü veya vücut hareketi şeklinde tezahür ederek şekillenmiş hâlinin maddi bir araç ile kayıt altına alınması veya somutlaştırılmasıdır. İlke olarak, fikir veya sanat eserleri hukukumuzda tespit bir şekil şartı olarak öngörülmemiştir. Algılanabilir olma ile üretilen fikir düşünce dünyasını terk etmiş ve dolayısı ile idrak edilebilir hâle gelmiştir. Ancak bu kuralın istisnası olarak, çalışmamızın devamında ele alacağımız fikir veya sanat eserleri hukukumuzda sınırlı sayıda belirtilmiş olan bazı eser türlerinde tespit zorunlu unsur olarak öngörülmesi söz konusudur¹⁴². Ancak genel anlamda tespit zorunlu bir unsur olarak ele alınmamış ve tespit tanımı ve unsurları eser türlerine göre ayrıca belirlenmiştir. Türkiye'nin taraf olduğu Bern Sözleşmesi'nin 2. maddesinde, “Maddi bir araç üzerine tespit edilmedikçe korunamayacak olan genel veya açıkça belirtilen herhangi bir kategorideki eserlerin tanımlanması, Birlik içindeki ülkelerin mevzuatı tarafından düzenlenecektir” ifadesi ile bu hususun ülkelerin hukuk düzeni içinde belirleneceği kararlaştırılmıştır.

Bir fikri ürünün düşünce dünyasını terk ederek algılanabilir hale gelmesi, onun korunabilmesi için yeterli görülmüştür ancak bir ürünün eser olarak kabul edilmesi ve korunabilmesi için tamamlanmış, nihai formuna erişmiş olması şartı aranır mı?

Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu'nda, “*bir sonraki aşamada program sonucu doğurmak koşuluyla*” bilgisayar programlarının hazırlık tasarımlarının eser olarak kabul edilebileceği ve kanun kapsamında korunabileceği hüküm altına alınmıştır.

*Tekinalp'e göre*¹⁴³, “*tamamlanmamış eser'in eser sayılabilmesi için belli bir düzeye gelmiş olması şarttır. Birkaç sayfasının yazıldığı bir roman, hikâye, bilimsel makale ya da krokileri belirsiz bir aşamada bulunan bir resim veya heykel 'tamamlanmamış eser' sayılamaz*”. Tekinalp, müsveddelerin varlığı hâlinde bir eserin varlığını kabul etmekle birlikte bu eserin tamamlanmamış olduğunu belirtmekte, esere

¹⁴¹ ATEŞ, s. 58,

Not: Yazar burada “(...) duygularla idrak edilebilir (...)” ifadesini kullanmış olsa da, kanaatimizce kastedilen duygular değil duyulardır zira yazının devamında duygular ile idrak edilebilen eserlerden söz edilmiştir.

¹⁴² Örneğin tespit, sinema eserleri için zorunludur, bkz. FSEK md.5, güzel sanat eserleri için de bu durum söz konusudur, örneğin, bir fotoğraf eserinin veya heykelin tespit edilmiş olması zorunludur.

¹⁴³ TEKİNALP, s.108-109, “*Burada iki kriterden yararlanılabilir. Kroki, taslak, -düzeltilmiş olsun veya olmasın- müsvedde varsa eser de vardır; ancak tamamlanmamıştır. Taslak, kroki veya müsvedde mevcut olmayıp da esere başlanmışsa, gelinen noktaya kadar ortaya çıkan sonuç eser sahibinin hususiyetini veya hususiyetinden izler taşıyorsa tamamlanmamış eser dolayısıyla 'eser' vardır ve korunur.*”

başlanması söz konusu ise de eserin geldiği nokta itibariyle hususiyet ortaya çıkmış ise eserin ortaya çıktığını ve korunacağını savunmaktadır. Müsvedde, taslak, kroki ve benzerleri, eserin şekillenmesi anlamını taşır ve bunların hepsi şekillendiği aşamada eser olarak korunabilir.

Ateş'e göre¹⁴⁴, fikri çabanın sonucunda oluşan tamamlanmamış bir ürün, ürünün algılanabilir duruma gelmesi ve tamamlanmamış bu ürün üzerinde sahibinin hususiyetinin belirmesi ile korunabilecek bir safhaya gelir ve eser olarak korunabilir. *Ateş*, tamamlanmamış bir eserin fikir veya sanat eserleri hukuku kapsamında bir eser olarak korunabilecek aşamaya gelip gelmediğinin, her eser için somut olayın özelliklerine göre değerlendirmek gerektiğini düşünmektedir¹⁴⁵.

Fikri bir çaba sonucu üretilen tamamlanmamış bir eserin, eserin tamamlandığında oluşacağı düşünülen bütünden bağımsız olarak bir eser niteliği taşıyıp taşımadığının her eser türüne göre somut olayda ayrıca değerlendirilmesi ve tamamlanmamış eserin buna binaen tanımlanması gerekmektedir. Örneğin, henüz tamamlanmadığı görülen bir yağlıboya tablonun, hâlihazırda mevcut olan kısımları da bir güzel sanat eseri olarak kabul edilebilecek ve bu hâliyle eser sahibinin hususiyetini yansıtmaya şartını yerine getirebilecekse, bu eserin korunması söz konusu olabilir.

b) FSEK'te Sayılan Eser Türlerinden Birine Dahil Olma

Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu, dört eser grubu öngörmüş ve bir fikri çaba sonucu elde edilen ürünün FSEK kapsamında eser sayılabilmesi için bu dört eser grubundan birine girmesi gerektiğini belirtmiştir. Kanunda sayılan eser grupları, sınırlı sayıda olma (numerus clausus) ilkesine tabidirler¹⁴⁶, yani “eser”ler kanunda gösterilen türler ile sınırlı olup, bunlar dışında yeni bir ana ya da ara tür yaratılamaz¹⁴⁷.

FSEK'te yer alan dört ana eser türü şunlardır:

- 1- İlim ve Edebiyat Eserleri (FSEK md. 2),
- 2- Musiki Eserleri (FSEK md. 3),

¹⁴⁴ ATEŞ, s. 95.

¹⁴⁵ Bkz. ATEŞ, s. 95, “*Bu itibarla, tamamlanmamış bir eserin hukuken korunabilir bir seviyeye ulaşıp ulaşmadığını her durumda geçerli olabilecek kriterlere göre belirlemek yerine, somut olayın özelliklerine göre tayin etmek daha doğrudur. Aksi halde, mesela sıradan bir romancının henüz tamamlanmamış sayılan eseri ile büyük bir romancının aynı aşamada bulunan eserini bir kefedede değerlendirmek gibi bir sonuç ortaya çıkabilecektir*”.

¹⁴⁶ KILIÇOĞLU, s. 119.

¹⁴⁷ TEKİNALP, s. 114.

- 3- Güzel Sanat Eserleri (FSEK md. 4),
- 4- Sinema Eserleri (FSEK md. 5).

Bir fikir veya sanat ürününün, bu türlerden birine girmesi mümkün değil ise, o ürünü FSEK'e göre eser saymak ve korumak da mümkün olmayacaktır¹⁴⁸.

Asıl esere bağlı olarak ondan yararlanmak suretiyle yaratılan işleme ve derlemeler (FSEK md. 6) ise kanunda sınırlı bir şekilde sayılmış ve maddenin son fıkrasında "istifade edilen eserin sahibinin haklarına zarar getirmemek şartıyla oluşturulan ve İşliyenin hususiyetini taşıyan" işlenmelerin FSEK kapsamında eser sayılacağı belirtilmiştir.

4. ALENİLEŞME VE YAYIM KAVRAMLARI

Alenileşme Kavramı: Aleniyet, Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu'nun 7. maddesinde, "hak sahibinin rızasıyla umuma arzedilen bir eser alenileşmiş sayılır" hükmünde kendisine yer bulmaktadır. Ayrıca kanun, ilgili maddelerinde alenileşmeye bağlı sonuçlar da öngörmüştür¹⁴⁹. Aleniyet, eserin açıklanmasıdır. Eserin açıklanmasından kasıt, "*sübjektif ve objektif şartları haiz fikir ve sanat ürününün, onu meydana getiren kişinin mahremiyet alanından çıkarılarak, üçüncü şahısların ona ulaşmalarına ve erişmelerine imkân sağlanması demektir*"¹⁵⁰. Aleniyet, fiili ve iradi unsurların varlığı ile gerçekleşir, fiili unsur bir esere aleniyet kazandırılması, iradi unsur ise eser sahibinin kamuya sunma hususundaki niyetidir¹⁵¹.

Öğretide bazı yazarlar alenileşme ve yayımın, bir ürünün eser sayılabilmesi için şart olduğunu savunmaktadırlar. Bu nedenle, objektif ve sübjektif unsurların ardından, alenileşme ve yayım kavramları hakkındaki görüşlere de değinmemiz gerekmiştir.

*Arslanlı*¹⁵², "bir eser sahibinin muvafakati ile henüz açıklanmamış, kanunun kullandığı ifade ile umuma arzedilmemişse sahibine fikir mahsulü üzerinde mutlak bir

¹⁴⁸ EREL, s. 55.

¹⁴⁹ FSEK'in madde 26/III, V, madde 14/II, madde 35/1,3,4, madde 34/I, madde 37 ve madde 62/I hükümlerinde eserin alenileşmesi ile birlikte eser üzerinde etkili hâle gelecek korumalar ve aleniyete bağlı sonuçlar ele alınmaktadır. Ayrıca FSEK'in madde 71/I hükmünde sahibinin rızası olmaksızın eserin alenileştirilmesinin cezai müeyyidesi ve 67/I hükmünde ise eserin açıklanmasına ilişkin manevi hakkın ihlalinde tecavüzün kaldırılması davasının açılacağı öngörülmektedir.

¹⁵⁰ Lucas & Plaisant, "France" (Eds. Geller & Nimmer), International Copyright Law And Practice, Vol. I, Matthew Bender, New York, 1995, s.106, AKTARAN ATEŞ, s.96.

¹⁵¹ EREL, s. 105.

¹⁵² ARSLANLI, s. 42-43

hakimiyet tanımak lazımdır. Çünkü bu halde fikir mahsulü ferdin şahsiyet 'sphere'ine giren bir hak mevzuudur. Meselâ henüz alenileşmemiş bir eser, sahibinin rızası hilâfına, elinden alınarak basılsa, bu mahsul üzerindeki hakları şahsiyet hükümleri ile korumak gerekir” ifadesi ile fikir ürününün, sahibinin rızası ile açıklanması ile eser sayılabileceğini ve eser korumasından faydalanabileceğini belirtmektedir. Ayrıca, eser sahibinin eseri alenileştirmesinin bir kişilik hakkı olduğunu ve alenileştirme hakkının ihlali durumunda bu hususun şahsiyet hükümlerine binaen çözüleceğini ifade etmektedir. Arslanlı ayrıca, *“hakikati halde eser, sahibinin rızası ile açıklanmadıkça üçüncü şahıslarla eser arasında telif hukuku bakımından bir irtibat teessüs edemez. Fikir mahsulününün telif hukukuna ithali sahibinin rızası ile vaki bir açıklama ile başlar”* beyanı ile eserin fikir veya sanat eseri hukuku kapsamında değerlendirilmesinin eserin aleniyet kazanması ile başladığını savunmaktadır.

Erel, eserin alenileşmesini *“eser sahibi dışındaki kişiler ile eser arasındaki bağın kurulmasını sağlayan bir hukuki fiil”* olarak değerlendirdiğinden ötürü, eserin fikri hukuka özgü bir şekilde korunması için aleniyetin bir zorunluluk olduğunu ifade etmektedir.

Yarsuvat, eserin alenileşmesini, *“alenileşme sözcüğü eser yaratıcısının kendi eserini, rızası ile kişisel alanının dışına çıkarılması anlamını taşımaktadır”* şeklinde ifade etmektedir. Yarsuvat'a göre, *“açıklanmamış eser üzerindeki hak, eser sahipliğinden doğan bir hak olarak gözükmektedir; eser sahibi açıklamak konusunda kendisine tanınmış olan manevi hakkı kullanarak eseri kamuya arz edebilecektir”*¹⁵³.

Yargıtay, *“her ne kadar kural olarak eserin kamuya sunulması, bir defalık hukuki eylem ise de, bu yolla eserin alenileşmesi sağlanmakta ve eser, fikri mülkiyet hukukunun koruma konusu haline gelmektedir”*¹⁵⁴ ifadesini kullanmak suretiyle, eserin alenileşmesini müteakip fikri mülkiyet hukukunun korunması kapsamında sayılabileceğini belirtmektedir. Eseri alenileştirme yetkisinin münhasıran eser sahibinde olduğunu belirten Yargıtay, bu yetkinin ihlalinin maddi hak ihlali olmasının yanı sıra manevi hak ihlali olarak nitelendirileceğini belirtmiştir¹⁵⁵.

Ateş ise anılan görüşlere katılmadığını beyan ederek, *“fikri hak, eserin meydana getirilmesi ile kazanılan mutlak bir haktır. Buna göre, henüz kamuya*

¹⁵³ YARSUVAT, s. 85.

¹⁵⁴ Yargıtay 11. Hukuk Dairesi, E. 2006/3297, K. 2007/6264, T. 25.04.2007.

¹⁵⁵ Yargıtay 11. Hukuk Dairesi, E. 2007/740, K. 2008/8212, T. 19.06.2008.

sunulmamış bir eserin fikrî hukukça korunmayacağını kabul etmek, eser üzerindeki fikrî hakkın doğumunu ve eser sahipliği statüsünün kazanılmasını, o eserin kamuya sunulması şartına bağlı kılmak anlamına gelecektir.” İfadesi ile alenileşmenin eserin eser niteliği ve eser sahibi olma durumu üzerinde bir değişiklik yaratmayacağını, zira eserin meydana getirilmesi ile fikri hakların doğumunun gerçekleştiğini savunmaktadır.

Ayiter, “*Eser üzerinde hakkın doğumu herhangi bir şekli işleme bağlı olmadığından açıklanmamış eser de mutlak bir hakkın konusudur*” fikrini aktarmaktadır¹⁵⁶.

Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu’nda, bir ürünün anılan kanun kapsamında fikir veya sanat eseri sayılabilmesi için alenileşmesi şart koşulmamıştır. Öğretide, yukarıda görüşlerine yer verdiğimiz bazı yazarların alenileşmeyi bir ürünün eser sayılabilmesi için şart olarak göstermeleri hususunun hukuki bir dayanağı bulunmamaktadır. Dolayısı ile anılan görüşlere katılmamakta ve alenileşmenin bir ürünün eser niteliği kazanması hususunda şart olmadığını düşünüyoruz.

Yayım Kavramı: Yayımın, FSEK 7/II’de yer almaktadır. Maddede, “*bir eserin aslından çoğaltma ile elde edilen nüshaları hak sahibinin rızasıyla satışa çıkarılma veya dağıtılma yahut diğer bir şekilde ticaret mevkiine konulma suretiyle umuma arzedilirse o eser yayımlanmış sayılır*” hükmü ile belirtildiği üzere yayımlanma, bazı eser türlerinde umuma arz yoluyla eseri aleniyete kavuşturmanın özel bir türü olarak karşımıza çıkmaktadır. Aleniyete bir müzik eserinin kamuya açık olarak çalınması örnek olarak verilebilecekken, yayıma ise bir romanın basım ile çoğaltılması veya başka bir yöntem ile nüshalarının elde edilmesi ve bu nüshaların “tedavüle sokulması” örneği verilebilir. FSEK, alenileşme hususunda değindiğimize benzer şekilde, yayımlanmaya bağlı sonuçlar öngörmüştür¹⁵⁷.

Alenileşme kavramında söz edilenler ile paralel olarak, yayım kavramından söz edilebilmesi için de fiili ve iradi unsurların varlığının gerektiği ifade edilmektedir¹⁵⁸.

¹⁵⁶ HUBMANN, H., Urheber und Verlagsrecht, 4. Baskı, 1978, Nak. AYİTER, s. 107.

¹⁵⁷ FSEK md. 26/IV,31,33, 34, 35, 36, 44, 47, 62, 67, 71 ve 88’de yayımlanmış eserlerin yayımlanma hususu ve tarihi baz alınarak tanınan haklar ve yayımlanan eserlerden faydalanma şekilleri hüküm altına alınmıştır.

¹⁵⁸ EREL, s. 106, ARSLANLI, s. 43-44.

Yayımda fiili unsur alenileşmeye nazaran daha dardır. *Arslanlı*, bu hususta, “*Fikir ve sanat eserleri kanunu teksir edilmiş nüshaların satışa çıkarılma, dağıtılma yahut diğer bir şekilde ticarete konuşma suretiyle umuma arzını yayım sayar*”¹⁵⁹ demektedir. Bir başka deyişle, yayımda fiili unsur iki aşamalıdır, eserin çoğaltılması ile nüshalarının elde edilmesi ve bu nüshaların ticarete konulması¹⁶⁰. *Yarsuvat*, yayımlamak ile aleniyet arasındaki farkı “*birincisinde bir ticari faaliyet, basım, kitap ticareti olarak çıkmakta, ikincisinde ise ticaret malı olmayan ve çoğaltılmayan bir eser söz konusu olmaktadır*” demektedir. Ayiter de yayımlanmayı açıklarken “*eser yayımlanmakla sahibinden, açıklanmaya oranla daha fazla ayrılmış olur. Zira yayım eseri bir ticaret metaı haline getirir*” demektedir. Kanunun “ticaret mevkiine konulma” olarak tanımlama yapmasına karşın, nüshaların ticari olmayan amaçlarla dağıtılmasının da mümkün olduğunu belirtmemiz gerekir. FSEK madde 23/I hükmünde yapılan değişiklik ile, yayma hakkının kapsamına “*çoğaltılmış nüshalarını, kiralamak, ödünç vermek, satışa çıkarmak veya diğer yollarla dağıtmak hakkı*” kanun lafzına eklenmiştir. Yayım kavramında varlık gösteren iradi unsur ise, eser sahibinin eserini yayımlatmak konusundaki niyetidir. Eserin çoğaltılarak satışa, dağıtımına veya ticarete uygun hale getirilmesi bu niyetin varlığına işaret eder.

Yayım kavramı, bir fikir veya sanat eserinin çoğaltılmasını ve satış, dağıtım veya başka bir şekilde tedavülünü ifade eder. Yayım, alenileşmenin özel bir türüdür ve tıpkı alenileşmede olduğu gibi, eserin yayım ile eser niteliği kazanması söz konusu değildir.

¹⁵⁹ ARSLANLI, s. 45.

¹⁶⁰ EREL, s. 106.

İKİNCİ BÖLÜM

VIDEO OYUNLARINDAKİ UNSURLARIN FSEK ANLAMINDA ESER OLARAK DEĞERLENDİRİLMESİ

I. İLİM VE EDEBİYAT ESERLERİ BAKIMINDAN DEĞERLENDİRME

Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu'nun 2. maddesinde ilim ve edebiyat eserleri öngörülmektedir. Maddenin lafzı aşağıda verilmiştir:

“İlim ve edebiyat eserleri şunlardır:

- 1. Herhangi bir şekilde dil ve yazı ile ifade olunan eserler ve her biçim altında ifade edilen bilgisayar programları ve bir sonraki aşamada program sonucu doğurması koşuluyla bunların hazırlık tasarımları,*
- 2. Her nevi rakıslar, yazılı koreografi eserleri, pandomimalar ve buna benzer sözsüz sahne eserleri*
- 3. Bedii vasfı bulunmayan her nevi teknik ve ilmi mahiyette fotoğraf eserleriyle, her nevi haritalar, planlar, projeler, krokiler, resimler, coğrafya ve topografyaya ait maket ve benzerleri, herçeşit mimarlık ve şehircilik tasarım ve projeleri, mimari maketler, endüstri, çevre ve sahne tasarım ve projeleri.*

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

Maddenin lafzında, ilim ve edebiyat eseri sayılacak ve FSEK kapsamında korunabilecek eser çeşitleri tek tek sayılmıştır. Bu eser çeşitlerine yenileri eklenemez, bir başka deyişle, kanunda yazılı bulunmayan bir eser çeşidinin eser niteliği kazanması ve FSEK kapsamında korunması mümkün değildir (sınırlı sayıda olma ilkesi gereğince).

İlmî eserler, fikri ürünü yazı ile meydana getiren kişinin düşünce ve ifade biçiminin altında yatan fikrî çalışma nedeniyle korunurlar. Burada bedii bir vasıf, estetik veya göze güzel gelen bir unsur bulunma gerekliliği yoktur. Anılan eserler, bu vasıfları da haiz olabilir ancak bir ilmî eserde aranan temel özellik “ilmi” bir

çalışmanın varlığı ve bunun sunuş, ifade, kendine has anlatım biçimidir¹⁶¹. Ateş'e göre, "Bilimin ortaya koyduğu bulgular üzerinde ilke olarak mülkiyet hakkı söz konusu değildir. Çünkü bunlar insanlığın ortak malı sayılırlar"¹⁶². Bir ilmi çalışmanın işleniş, iç yapısı, sistematığı, yorum ve düşüncenin açıklanma biçimi korunmaktadır¹⁶³. Hususiyet, eserin ihtiva ettiği bilgiden ziyade, bilginin ifade şeklinde aranmalıdır.

Edebî eserler, sanat kaygısıyla üretilen ve muhatapların duygularını harekete geçirmeyi amaçlayan ürünler olarak tanımlanabilir¹⁶⁴. Tiyatro, film senaryoları, piyes, hikâye, roman, kukla gösterisi gibi ürünler, sahibinin hususiyetini taşımaları durumunda eser niteliğini haiz olacaklardır. Edebî eserlerde sahibinin hususiyeti, yalnızca kullanılan dilin ve bu dilin şekillenmesinde etkili olan düşüncenin ortaya konuş tarzında veya bilgi toplama, seçme, düzenleme metodunda değil, ayrıca eserin içeriğinde de yer almaktadır¹⁶⁵. Örneğin bir romanın yazımında yazım tekniği, konunun işleniş biçimi ve sunum sırası kadar romanın temel aldığı konu da hususiyeti yansıtmaktadır.

A. DİL VE YAZI İLE İFADE OLUNAN ESERLER

Dil ve yazı ile ifade olunan eserler tanımı, insanın fikri çabasının ürününü söz, yazı, sayı, rakam, şekil ve benzeri unsurlar ile ortaya koymasını ifade etmektedir. Dil ve yazıyla ifade, başka bir dil (yabancı dil), ölmüş bir dil (Latince), yapay-üretilmiş bir dil (Dovahzul¹⁶⁶, Klingon dili¹⁶⁷ gibi), herhangi veya bilgisayar dili olabilir, ayrıca semboller, matematiksel işaretler ve el-kol hareketleri ile ifade edilen konuşma işaretleri de bu kapsamda sayılabilir¹⁶⁸. Dilin yazı, plak, film veya benzeri kalıcı bir tespit altına alınması da şart değildir, doğaçlama okunmuş bir şiir veya bir nutuk da eser sahibinin hususiyetini taşıyan orijinal bir fikri ürün olduğu sürece eser sayılabilir¹⁶⁹. Düşünce ve duyguları ifade için kullanılan her tür sözlü veya yazılı araçtan faydalanarak meydana getirilmiş eserler dil ve yazıyla ifade edilen eser kapsamındadır¹⁷⁰.

¹⁶¹ ÖZTAN, s. 113.

¹⁶² ATEŞ, s. 132.

¹⁶³ TEKİNALP, s. 115.

¹⁶⁴ ATEŞ, s. 134.

¹⁶⁵ ÖZTAN, s. 112.

¹⁶⁶ Dovahzul: *The Elder Scrolls V: Skyrim* adlı oyunda, ejderhaların kullandığı kullandığı, dilimize ejder (dovah) lisanı (zul) olarak çevrilebilecek olan dil.

¹⁶⁷ Klingon Dili: Star Trek evreninde yer alan kurgusal Klingon ırkının kullandığı dil.

¹⁶⁸ ÖZTAN, s. 109.

¹⁶⁹ EREL, s. 58

¹⁷⁰ EREL, s. 58.

Kanunun “dil ve yazı” lafzına yönelik bir eleştiri, *Ateş* tarafından yapılmıştır. *Ateş*, her ne kadar kanun “dil ve yazı” şeklinde bir ayrıma yönelmiş olsa da, esasen yazı dediğimiz hususun da yazım “dili” kullanarak kendini ifade etme şekli olduğundan bahisle, dil ve yazı şeklindeki bir ayrımdan ziyade, “söz ve yazı ile ifade olunan eser” veya şeklindeki bir değişikliğin yapılması gerektiğini ifade etmektedir¹⁷¹. Öztan da eserinde benzer ayrımı yapmış ve ilim ve edebiyat eserlerini “yazılı eserler” ve “sözlü eserler” olarak iki başlık altında incelemiştir¹⁷². Erel, “yazı, dili ifade vasıtalarından sadece biri olduğundan (...) sembol ve formüllerle ortaya konulmuş fikir ürünlerini, maddenin lafzi yorumuyla eser saymama tehlikesi mevcuttur” ifadesi ile maddenin lafzındaki yanlışlığa dikkat çekmiştir.

1. Yazı ile İfade Olunan Eserler

Yazılı eserler, fikri ürünün ifade aracı olarak yazıyı kullanan, bir başka deyişle, yazı olarak adlandırdığımız harf, işaret, sembol, kabartma¹⁷³ ve benzeri ifade biçimlerinin kullanılması ile oluşturulan eserlerdir¹⁷⁴. Bir eserin yazılı eser olarak kabul edilebilmesi için ifade aracı olarak yazılı dilin kullanılması esastır¹⁷⁵. *Kılıçoğlu*, Kanunda yer alan “herhangi bir şekilde dil ve yazı ile ifade olunan” hükmünden hareketle, fikirlerin yazıya dökülmesinde kullanılan araçların önem taşımadığını belirtmektedir¹⁷⁶. Buna binaen söyleyebiliriz ki, herhangi bir cismin üzerine, örneğin bir cam, bir kâğıt, bir tahta, bir taş duvar üzerine veya bilgisayar hafızasına nakşedilen fikirler de yazı ile ifade olunan eser niteliği kazanabilecektir çünkü “*Eserin ifade şekli olan yazının daktilo ile yahut el ile yazılmış olmasının önemi yoktur*”¹⁷⁷. Özetle, yazı ile ifade olunan eserlerde aranan şekli unsur, bir anlatım dili kullanılması ve herhangi bir şekilde ifade olunmasıdır.

Yazılı eserlerde içerik bakımından aranan özelliklere değinecek olursak, kanunda yer aldığı biçimi ile yalnızca ilim ve edebiyat konularında olması şart değildir. Dini, siyasi, sosyal meselelerin işlenmesi, makaleler, etütler, yazılar, konferanslar, nutuklar da ilim ve edebiyat eseri vasfına sahip olabilirler¹⁷⁸. Avukatların adli

¹⁷¹ ATEŞ, s. 128.

¹⁷² ÖZTAN, s. 110 vd.

¹⁷³ Örneğin, Braille alfabesi (görme engellilerin kullandığı alfabe) gibi.

¹⁷⁴ ATEŞ, s. 129.

¹⁷⁵ ATEŞ, s. 129.

¹⁷⁶ KILIÇOĞLU, s. 126.

¹⁷⁷ ATEŞ, s. 131.

¹⁷⁸ ARSLANLI, s. 18, EREL, s. 58, YAVUZ, s. 99.

makamlara sundukları dilekçeler, mutata ifade tarzını aşacak şekilde hukuki görüşler ve sunuş içermesi durumunda, sahibinin hususiyetini taşıma unsurlarını yerine getirdikleri takdirde, dil ile ifade olunan yazılı bir eser olarak korunur¹⁷⁹. Bir dilekçenin ilmî eser olarak korunabilmesi için, her gün görülen, rutin görüşlerin üzerine çıkmış olması gerekmektedir¹⁸⁰.

Bilimsel eserlerde metin dışında şekil, grafik, istatistik tabloları gibi unsurların kullanılması durumunda bunlar da kural olarak içinde bulunan kitabın ayrılmaz bir parçası olarak ilim ve edebiyat eseri olarak korunacaklardır¹⁸¹.

Günlük haberlerin yazılı olduğu sıradan mektuplar, telefon rehberi, adres belirten kitap, belge vs. gibi günlük ve herkesin serbestçe yararlanabileceği bilgileri içeren yazılı ürünler eser olarak kabul edilemeyecektir¹⁸². Aynı mantık çerçevesinde, herkesin erişebileceği bilgiler çerçevesinde çizilebileceği bir şekil olan, örneğin aylar itibarıyla enflasyonu gösteren bir grafik eser olarak kabul edilemez¹⁸³.

Belirtmemiz gerekir ki, yazı ile ifade edilen fikrî ürünlerin korunabilmesi için, eser sayılabilmek için gerekli olan objektif ve sübjektif şartların, ortaya konan fikri ürün tarafından karşılanabiliyor olması gerekir.

2. Söz ile İfade Olunan Eserler

Söz ile ifade olunan eserlerde, fikri ürün konuşma yoluyla aktarılmaktadır¹⁸⁴. Dersler, vaazlar, nutuklar ve konferanslar¹⁸⁵, nutuklar¹⁸⁶, kanunda öngörülen diğer şartları da taşıdıkları müddetçe söz ile ifade olunan eser olarak korunurlar. “Kanunun

¹⁷⁹ Yargıtay 11. Hukuk Dairesi, E. 2006/929, K. 2007/8748, T. 07.06.2007, “Adli mercilere sunulan dilekçelerdeki yazı ve açıklamaların, konusunda araştırma yapan bir avukat tarafından edinilen bilgi birikimi, mesleki tecrübe ve mevzuat incelemesi ile yazılabilecek mutata dilekçe tertip ve ifade tarzının üzerinde kabul edilebilecek şekilde, hukuki görüşlerin ve vakıaların sunulduğu, düzenlenişi, bilgilerin derlenişi ve seçilmeleri itibarıyla FSEK 1/B ve 2/1. maddeleri uyarınca ilim ve edebiyat eseri olarak korunması için gerekli olan şekilde sahibinin hususiyetini taşıma unsuru içeren bir dilekçe niteliğinde bulunması gerekir”.

¹⁸⁰ ÖZTAN, s. 114.

¹⁸¹ TEKİNALP, s. 115, YAVUZ, s. 100.

¹⁸² ÖZTAN, s. 115,

¹⁸³ TEKİNALP, s. 116.

¹⁸⁴ ÖZTAN, s. 112.

Ayrıca bkz. ÖZTAN, s. 112 “Sözlü eserlerle yazılı eserler arasındaki fark, dil ile ifadeye elverişli bir eserin (sprachwerk) başka kimselerin utlana müsait müsait kılınma şeklinde (wahrnehmbarmachung) tarzında kendini gösterir”.

¹⁸⁵ HİRŞ, s. 147.

¹⁸⁶ Ayrıca Bkz. Nutuklar, FSEK’in 32. maddesinde ayrıca ele alınmış ve nutukların okunması ve yayımına ilişkin esaslar belirtilmiştir.

‘dilden’ maksadı, fikrin lisanen ifadesidir”¹⁸⁷ bu nedenle işitme engellilerin iletişim için kullandıkları el işaretleri, mors alfabesi kullanılarak oluşturulmuş kodun sesli iletimi gibi unsurlar da eserlerin söz ile ifade edilmesi olarak tanımlanabilir. Sözlü ifade edilebilen ilim ve edebiyat eserlerine örnek olarak edebî, ilmî, akademik, siyasi, ekonomik, dinî beyanlar ve hitabetler verilebilir. *“Ezber okunan şiirler, hikâyeler, masallar, rivayetler de beyan sahibinin hususiyetini taşıyorsa sözlü edebiyat eseri niteliğini taşırlar”¹⁸⁸*.

Hususiyet arz eden sözlü beyanlar, bir metne bağlı kalarak ifade edildikleri takdirde de metne bağlı kalmaksızın doğaçlama ve ezberden yapıldıkları takdirde de bir şekle bağlı olma şartı aranmaksızın korunur¹⁸⁹. Bunların korunabilmesi için yayımlanmış olmaları veya bir sözlü iletişim aracı kullanılması suretiyle aktarılması gereklilik değildir. Söz kişinin fikrî dünyasını terk ederek, üçüncü kişilere vasıta fark etmeksizin ulaştığında ve gerekli şartları sağladığı takdirde, sözle ifade edilmiş bir ilim ve edebiyat eserinden söz etmek mümkün olacaktır.

Söz ile ifade olunan fikrî ürünlerin korunabilmesi için, yazılı eserlerde olduğu gibi, eser sayılabilmek için gerekli olan objektif ve sübjektif şartlar¹⁹⁰ söz ile ifade olunan eserlerde de aranacaktır¹⁹¹. Bu şartların karşılanması durumunda sözlü ifade edilen ürünlerin eser niteliğini haiz olduğu kabul edilecek ve FSEK kapsamında koruma sağlanacaktır.

3. Bilgisayar Programları ve Bunların Hazırlık Tasarımları

FSEK’in 2/1 maddesi, “her biçim altında ifade edilen bilgisayar programları ve bir sonraki aşamada program sonucu doğurması koşuluyla bunların hazırlık tasarımlarını” da dil ve yazı ile ifade edilebilen eserler arasında saymıştır.

¹⁸⁷ ARSLANLI, s. 18.

¹⁸⁸ ATEŞ, s. 139.ö

¹⁸⁹ HİRŞ, s. 147, ATEŞ, s. 141.

¹⁹⁰ Yargıtay 11. Hukuk Dairesi, E. 2006/934, K. 2007/4555, T. 13.03.2007, *“Bir tartışma programına katılan davacının açıklama ve görüşlerinin ilim ve edebiyat eseri olarak korunabilmesi için gerekli ‘hususiyet’ unsurunun belirlenmesinde, açıklamalardaki bütünlük, anlatım tarzı, program ile uyumlu bir biçimde ve akıcı bir şekilde ifade edilmesi gibi sahibine özgü ve orjinallik içeren hususların varlığı göz önüne alınmalıdır (...)*

(...) bir fikri çabanın eser sayılması için salt çoğaltılmaya değer bulunması ölçüsünün yeterli olacağı ve eser olup olmadığı hususunda başka bir araştırmaya gerek olmadığı sonucunu doğuracağından kabul edilemez”.

¹⁹¹ HİRŞ, s. 147.

Bilgisayar programı, FSEK 1/B – (g) bendinde tanımlanmıştır. Kanuni tanıma göre; *“bilgisayar programı: bir bilgisayar sisteminin özel bir işlem veya görev yapmasını sağlayacak bir şekilde düzene konulmuş bilgisayar emir dizgesini ve bu emir dizgesinin oluşum ve gelişimini sağlayacak hazırlık çalışmalarını ifade eder”*.

Anılan maddenin devamında, (h) ve (ı) bentlerinde arayüz ve araişlerlik tanımlanmıştır. *“Arayüz: Bilgisayarın donanım ve yazılım unsurları arasında karşılıklı etkilenme ve bağlantıyı oluşturan program bölümlerini”, “araişlerlik: Bilgisayar program bölümlerinin fonksiyonel olarak birlikte çalışması ve karşılıklı etkilenmesi ve alışverişi yapılan bilginin karşılıklı kullanım yeteneğini”* ifade etmektedir.

Yukarıda verilen maddelerde yer alan unsurları açıklamadan evvel, donanım (*hardware*) yazılım (*software*) ve bilgisayar programı (*computer program*) unsurlarından da kısaca bahsetmemiz gerekecektir.

Donanım, programın yapılmasını sağlayan fiziksel unsur, yani makinenin kendisidir¹⁹². Donanım bir bilgisayar sisteminin fiziksel parçalarını ifade etmektedir. Buna göre sistemin ana makine bölümü (bilgisayarda kasa, cep telefonunda anakart, konsollarda konsolun kendisi), görsel geribildirim sağlayan ekran (monitör, telefon ekranı), veri girişini ve kontrolü sağlayan ekipmanlar (klavye ve fare, tuş takımı, *gamepad* gibi) bir bilgisayar sisteminin fiziksel parçalarını, donanımını oluşturur¹⁹³.

Yazılım ise, basitçe ifade etmek gerekirse, donanımın dışında kalan her şeydir. *“Yazılım, bir bilgisayar sistemini oluşturan donanım parçalarını yönetmekle birlikte, kullanıcının taleplerinin yerine getirilmesini sağlayan programları da içinde barındıran, programın anlaşılmasını sağlayacak açıklamaların yer aldığı dokümanları (refakat malzemeleri) içeren bir bütündür ve bilgisayar programından daha fazla bir anlama sahiptir”*¹⁹⁴. Yazılımın donanım ile uyumlu bir şekilde çalıştırılması ve bu çalıştırma sonucunda donanımın kullanıcıya belirli sonuçları sunması, bir bilgisayar sistemini, bir başka deyişle, *“veri işleme sistemini”*¹⁹⁵ oluşturur.

¹⁹² TEKİNALP, s. 118.

¹⁹³ GILSTER, Ron, PC Hardware A Beginner's Guide, McGraw-Hill Osborne Media, 2001, s.16

¹⁹⁴ AKDEMİR KAMALI, s. 84.

¹⁹⁵ EROĞLU, Sevilay, Rekabet Hukukunda Bilgisayar Programlarının Korunması, Beta, İzmir, 2000, s.1.

Bilgisayar programı veya yaygın kullanımı ile uygulama (*application*), bir bütünlük arz eden ve çalıştırıldığı zaman bilgisayarın belirli bir görevi icra etmesini sağlayan talimatlar-komutlar bütünüdür¹⁹⁶. Bilgisayar programı tanımı, yazılım ana başlığının altında yer alan, yazılımdan daha özel bir alanı ifade eden bir tanımdır¹⁹⁷. Bilgisayar programları herhangi bir şekil, lisan, notasyon veya kodla ifade edilebilirler¹⁹⁸.

Bilgisayar programları kullanım amacı bakımından üç ana grupta toplanabilirler:

Sistem programları; bilgisayarın ana ve yan belleklerinin en verimli biçimde kullanılması, çevre birimlerle haberleşmenin sağlanması, bilgi dosyaları üzerinde işlemlerin yapılması, çeşitli hizmet ve uygulama programlarının çalıştırılması gibi işlemleri gerçekleştiren ve programlama dillerine destek veren programlar topluluğudur¹⁹⁹. Windows, Linux gibi işletim sistemleri, sistem programlarına örnek gösterilebilirler.

Çevirici Programlar; kaynak kodu²⁰⁰ olarak hazırlanan programları bilgisayarların anlayacağı hâle, yani nesne koduna²⁰¹ dönüştürmek için kullanılırlar. Çevirici programlar, çevirim sırasında tercüman veya çevirmen fonksiyonu göstermelerine göre derleyiciler veya yorumlayıcılar olmak üzere ikiye ayrılırlar²⁰².

¹⁹⁶ Cambridge Dictionary, “*Computer Program*”, (<https://dictionary.cambridge.org/tr/s/%C3%B6zl%C3%BCk/ingilizce/computer-program>, Erişim Tarihi: 11.11.2019),

Ayrıca Bkz. Copyright Law of The United States, December 2016,

(<https://www.copyright.gov/title17/title17.pdf>, Erişim Tarihi: 11.11.2019).

¹⁹⁷ Bkz. ERİŞGİN, “(...) Çalışmanın başlığında ve metninde kullanılan ‘bilgisayar programı’ aslında daha üst kavram olan ve program ve belgeleri içeren ‘geniş anlamda yazılım’ kavramının öğelerinden biridir. Bundan dolayıdır ki, ‘geniş anlamda yazılım’ kavramı karşısında ‘dar anlamda yazılım’ olarak da ifade edilen bilgisayar programları, çeşitli açılardan değişik ayrımlara tâbi tutulabilir”,

ERİŞGİN, Nuri, “Standart Bilgisayar Programının Son Kullanıcıya Sürekli Kazandırılmasını Amaçlayan Sözleşmenin Hukukî Niteliği”, Ankara Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi, Cilt: 52, Sayı: 4, Ankara, 2003, S: 41-68, ss.41.

¹⁹⁸ TEKİNALP, s. 118.

¹⁹⁹ GÜNEŞ, Mustafa, BALDEMİR, Ercan, Bilgisayar Programlama ve Veri Yönetimi, İzmir, 1996, s.37.

²⁰⁰ Kaynak kodu (source code); bir bilgisayar programının, bu konuda uzman insanların anlayabileceği programlama dilleri (C+, Java, Python gibi) ile yazılması sonucunda elde edilen kod bütünüdür. Bu kod bütünü bilgisayar tarafından doğrudan çalıştırılmaz. Çalıştırılabilmesi için nesne koduna (object code) çevrilmesi gerekir.

Bkz. DALYAN, Şener, Bilgisayar Programlarının Fikrî Hukukta Korunması (Doktora Tezi, Danışman: Şafak N. Erel), Ankara, 2008, s.17.

²⁰¹ Nesne kodu; ikili sayı sistemi ile yazılan (binary code) ve bilgisayar tarafından algılanarak çalıştırılabilen koda verilen addır.

Bkz.

²⁰² EROĞLU, s.4.

Yorumlayıcı programlar, program geliştiricisi tarafından herhangi bir dilde, kaynak kodu halinde yazılan program çalıştırıldığında, kaynak kodunun tümünü değil de programı oluşturan komutları tek tek ele alır, yorumlar, makine diline dönüştürür ve bilgisayarın mikro işlemcisine ulaştırır. Mikro işlemcinin, gelen komutu yerine getirmesini bekleyerek bir sonraki komuta geçer²⁰³. Derleyici programlar ise kaynak kodunun tamamını ele alır ve başka bir programlama diline çevirir. Genellikle, derleyici programlar yüksek bir programlama dilinde²⁰⁴ yazılmış olan kaynak kodunu, daha düşük düzeydeki bir dile çevirmek için kullanılırlar²⁰⁵.

Uygulama programları; kullanıcılara ait özel bir işin yapılması amacıyla yazılan programlardır²⁰⁶. Uygulama programları işletim sisteminin bir parçası değildir fakat işletim sistemi ile uyumlu bir şekilde çalışarak belirli işlevleri yerine getirirler²⁰⁷. Uygulama programları, tekil veya bir grup kullanıcının özel amacına uygun, özelleştirilmiş şekilde yazılabilir²⁰⁸ veya genel kullanıma uygun, yaygın kullanıcı çevresine hitap edecek şekilde yapılabilir²⁰⁹. Microsoft Word, Mozilla Firefox, Steam, Epic Games Launcher gibi programlar, muhasebe, çizim ve benzeri çalışmalar için yazılmış programlar uygulama programlarına örnektir.

Bir bilgisayar programı, program akış şeması, algoritma, kodlama (kaynak kodları – *source code*) ve kodların bilgisayar tarafından çalıştırılabilir hâle getirilmesi için çevrilmesi (nesne kodu – *object code*) aşamalarından oluşmaktadır.

Bir bilgisayar programının meydana getiriliş aşamaları şu şekilde açıklanabilir:

Program hazırlık sürecinde ilk aşama, geliştirilen bilgisayar programı ile çözülmesi amaçlanan sorunların tespit edilmesidir. Programın çözmesi beklenen sorunlar analiz edilir ve bir görev defteri, akış şeması hazırlanır.

²⁰³ DALYAN, s.23.

²⁰⁴ Yüksek seviye programlama dili, insan lisanına daha yakın, makine diline daha uzak olan dilleri ifade etmek için kullanılan bir tanımdır. Örneğin Fortran, C ve Pascal.

Düşük seviye programlama dili, insan dilinden uzak, makine diline daha yakın veya doğrudan makine dili olan programlama dillerini ifade etmek için kullanılan tanımdır.

Bkz. RANTA, Aarne, Implementing Programming Languages, Gothenburg College Publications, Gothenburg, 2012, s.15.

²⁰⁵ AHO, Alfred V./ LAM, Monica S./ SETHI, Ravi/ ULLMAN, Jeffrey D., Compilers: Principles, Techniques & Tools, Pearson, 2007, s.2.

²⁰⁶ EROĞLU, s.5, DALYAN, s.23-24.

²⁰⁷ İşletim sistemi ile uyumlu olmayan uygulama programlarının sorunlu çalışması veya hiç çalışmaması mümkündür. Örneğin Android işletim sistemi için yazılmış bir program, Windows işletim sisteminde çalışmayacaktır. Windows 98 ile uyumlu bir uygulama programı, Windows 7 ile uyumlu çalışmayacak veya sorunlar ortaya çıkaracaktır.

²⁰⁸ Anılan uygulama programlarına “sipariş programlar” adı verilmektedir.

Bkz. EROĞLU, s.5.

²⁰⁹ Anılan programlar,

İkinci aşamada, bu sorunların ne şekilde çözüleceği belirlenir. Programın mantıksal yapısı, program akış planı ve bu plana uygun algoritmalar²¹⁰ belirlenir.

Üçüncü aşama, kodlamadır. Bu safhada program öncelikle kaynak kodu şeklinde yazılarak daha kolay bir şekilde okunabilmesi ve yazılabilmesi sağlanır²¹¹.

Dördüncü aşama ise, kodların kaynak kodundan nesne koduna çevrilmesi, yani bilgisayarın okuyabileceği ve çalıştırabileceği hâle getirilmesi, yani makine diline çevrilmesi aşamasıdır.

Hazırlık Çalışmaları: Dördüncü aşamadan evvel elde bulunan emir dizgesi, bilgisayar tarafından okunup anlaşılabilen bir kod değildir. Ateş, “*Bundan dolayı, bir bilgisayar programından söz edilebilmesi ve programın fikrî hukukun koruma konusu olabilmesi için, kaynak kodunun makine tarafından okunabilir hâle gelmesi icap eder*” demek suretiyle, elde edilen kodların dönüştürme işleminin yapılmasını, bir bilgisayar programına dönüşümün tamamlanması ve kanunun bilgisayar programı için öngördüğü korumanın başlaması olarak ifade eder. Yazarın anlatmak istediği, bilgisayar programının kaynak koddan nesne koduna dönüştürülerek çalıştırılabilir (executable, “.exe”) hâle gelmesi ve yaygın deyimle “piyasaya sunulabilecek hâle gelmesi” ile tamamlanmış bir bilgisayar programından söz edilebileceğidir.

Anılan ifade, kanunun lafzında yer alan bilgisayar programı tanımına kısmen uygun düşmektedir zira kanun yalnızca bilgisayar programının değil, programın oluşum ve gelişimini sağlayacak hazırlık çalışmalarının da korunacağını belirtmekte ve “bilgisayar programı” tanımının yer aldığı 1/B – (g) bendinde hem programın tamamlanmış hâlini hem de hazırlık çalışmalarını “bilgisayar programı” olarak tanımlamaktadır. Bu nedenle, kanun dışındaki kullanımıyla “bilgisayar programlarının” korunmasının “çalıştırılabilir ve kullanılabilir hâle gelme” olduğunun kabulü ile, kanunun bilgisayar programının hazırlık aşamalarına da koruma sağladığını belirtmek gerekir.

²¹⁰ Algoritma: “Bir sorunun çözümü için izlenmesi gereken kurallar dizisidir”, (<https://www.bbc.co.uk/bitesize/topics/z3tbwmm/articles/z3whpv4>, Erişim Tarihi: 18.12.2019).

²¹¹ Not: ATEŞ eserinin 150. Sayfasında bu hususu “*Bu safhada program nesne kodu şeklinde yazılarak makine dilinde okunabilmesi sağlanır*” şeklinde açıkladıktan sonra “*kodlamanın ‘bit’ kombinasyonları şeklinde yapılması, yani 0 ve 1 sayılarından oluşan ve bilgisayar tarafından işlenebilir komutlar dizisi olarak tespiti son derece güç ve çok zaman alıcı bir iş olması sebebiyle, programlar genellikle önce yüksek düzeyli programlama dilleriyle kodlanmaktadır. Bir bilgisayar diliyle yazılmış olup insan tarafından okunabilen bu koda ‘kaynak kodu’ denilmektedir*” şeklinde açıklamış olduğundan ötürü, eserde, bir programın öncelikle kaynak kodu şeklinde yazıldığı, sonrasında ise nesne koduna dönüştürüldüğü-çevrildiğinin anlatılmak istendiğini çıkarmaktayız. Nitekim AKDEMİR KAMALI, aynı husustaki açıklama esnasında “*programın kaynak kodu ile yazılacağını, son aşamada nesne koduna dönüştürüleceğini*” belirtmektedir.

Hazırlık çalışmalarının hangi aşamadan itibaren korunacağı ve hangi hazırlık çalışmalarının korunabileceği hususunda öğretide görüş farklılıkları bulunmaktadır.

Tekinalp, kanunun lafzında yer alan “bir sonraki aşamada program sonucu doğurması koşuluyla” hazırlık tasarımlarının korunacağından bahisle, kanunun lafzının tatbik edilmesi gerektiğini savunmakta ve “bir sonraki aşamanın” somut olayın özelliklerine göre tespit edileceğini belirtmektedir²¹².

Erel, Avrupa Konseyinin üye ülkelere gönderdiği yönergeye²¹³ binaen, üye ülkelerin bilgisayar programlarını “Edebi ve Artistik Eserlerin Korunması Hakkında Bern Sözleşmesi” anlamındaki edebi eserler kapsamında ve fikri hukuka göre korumaları gerektiğini belirtildiğini, buna yönelik olarak Türk hukukunda gerekli tadilatın yapıldığını ve bilgisayar programları ve bunların hazırlık tasarımlarının fikri hukuk kapsamında korunmaya başlandığını aktarmaktadır²¹⁴.

Ateş, *Tekinalp* tarafından kanunun lafzından yola çıkılarak elde edilen yorumun, kaynak kodu aşamasından önceki çalışmaları ‘hazırlık tasarımı olarak değerlendirmeyi imkânsız kıldığından bahisle, kanunun ilgili maddesinin mehzası olan Avrupa Konseyi’nin yönergesine uygun bir yorumlama yapılmak suretiyle hazırlık çalışmalarının korunması gerektiğini savunmaktadır.

*Akdemir Kamalı*²¹⁵, akış şemasının en önemli hazırlık çalışmalarından biri olduğunu belirtmekte, Avrupa Komisyonu yönergesinin tamamlayıcısı niteliğinde olan komisyon teklifinde²¹⁶ ele alındığı şekliyle hazırlık çalışmaları içinde akış şemasının da yer aldığını, bu nedenle akış şemasının da korunması gerektiğini, bir çeviri hatası neticesinde FSEK madde 2’nin akış şemasını korumayan bir lafza büründüğünü ifade etmektedir. *Erel* de bu husustaki tartışmaya dikkat çekmiş ve kanunun akış şemasını da kapsayacak şekilde geniş yorumlanması gerektiğinin öne sürüldüğünü belirtmiştir²¹⁷.

²¹² TEKİNALP, s.118.

²¹³ Council Directive 91/250/EEC of 14 May 1991 on the legal protection of computer programs, (<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX%3A31991L0250>, Erişim Tarihi: 18.12.2019).

²¹⁴ EREL, s. 60.

²¹⁵ AKDEMİR KAMALI, s. 111-112.

²¹⁶ Official Journal of the European Communities, “Proposal for a Council Directive on the Legal Protection of Computer Programs, ‘submitted by the commission on 5 January 1989’ (89/C 91/05)”, (<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:51988PC0816&from=EN>, Erişim Tarihi: 11.11.2019).

²¹⁷ EREL, Şafak N., “Fikri Hukukta Bilgisayar Programlarının Korunması”, Ankara Üniversitesi Siyasal Bilgiler Fakültesi Dergisi, Cilt: 49, Sayı: 1, Ankara, 1994, s. 141-164, ss.142.

Anılan Avrupa Konseyi yönergesi dilimize çevrildiğinde ²¹⁸, “bilgisayar programı deyiminden donanım ile tümleşik olan programları da içine almak kaydıyla her şekilde bulunabilecek olan programların, ayrıca bu programların sonraki bir aşamada bilgisayar programına dönüştürülebilecek hazırlık çalışmalarının anlaşılması gerektiği” belirtilmektedir. Direktifte yer alan “at a later stage” ifadesi çeviri hatası nedeniyle “bir sonraki aşamada” şeklinde kanunumuza geçmiş ve öğretilerdeki anılan tartışmaya sebebiyet vermiştir. Komisyon teklifinde ise akış şeması ve programın adım sırasını tanımlayan yazımlar (descriptions of sequences of steps) doğrudan yazılmış ve bu unsurların korunacağı belirtilmiştir.

FSEK madde 2'nin mehzazı olarak kabul edebileceğimiz anılan Avrupa Konseyi yönergesinde aradan bir aşama geçmesi ile programa dönüşmek, başka bir deyişle “program olmanın arefesinde olmak” şartı aranmamıştır. Hazırlık çalışmalarından anlamamız gereken, nesne koduna dönüştürülmek üzere hazır bekleyen bir kaynak kod bütünü olmamalıdır. Zira, çalışmamızda da belirttiğimiz üzere bir bilgisayar programını meydana getirmek için izlenen sürecin son aşaması kaynak kodun nesne koduna dönüştürülmesidir. Son bir işlem gerçekleştirilmesi ile eser niteliğinin ve eser korumasının sağlanması söz konusu olacak ise, evvelinde yapılan bütün iş ve işlemlerin korumasız kalması ve hazırlık çalışmalarının değersiz-korumasız kılınması sonucu ortaya çıkacaktır. Oysaki bilgisayar programını meydana getiren çalışmalar bütünüünün en önemli kısımları, sorunun tespiti, sorunun çözümünde izlenecek yollar ve bu yolların kodlanmasıdır. Bu işlemler neticesinde bilgisayar programı şekillendirilir. Son aşama ise yalnızca bir “piyasaya sürmeye hazır hale getirme” ameliyesidir. Üstelik, yasanın lafzında bilgisayar programının tamamlanmış olması gibi bir şart da ileri sürülmemekte, bilgisayar programının her biçim altında ifade edilebileceği ifade edilmektedir. Bu sebeple, kanun lafzının zaten çalıştırmaya hazır ve “piyasaya sürülebilecek hâlde olan” bir bilgisayar programına işaret etmediği kanaatindeyiz. Aksi takdirde kanunda hazırlık tasarımlarının ayrıca belirtilmesi gereksiz ve pratikte işlevsiz olacaktır. Bu nedenle, kanun lafzının “her biçim altında ifade edilen bilgisayar programları ve bir sonraki aşamada program sonucu

²¹⁸ Bkz. Anılan Avrupa Konseyi Direktifi'nde yer alan, “Whereas, for the purpose of this Directive, the term ‘computer program’ shall include programs in any form, including those which are incorporated into hardware; whereas this term also includes preparatory design work leading to the development of a computer program provided that the nature of the preparatory work is such that a computer program can result from it at a later stage” ifadesi ile “bir sonraki aşamada” değil, “sonraki bir aşamada” Council Directive 91/250/EEC of 14 May 1991 on the legal protection of computer programs, (<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX%3A31991L0250>, Erişim Tarihi: 18.12.2019).

doğurması koşuluyla bunların hazırlık tasarımları”, ifadesi ile, akış şemasının ve ilgili tasarımlarının yapılması ve bunlara dair hazırlık çalışmaları FSEK kapsamında eser olarak kabul edilmeli ve bu çalışmalar korunmalıdır.

Arayüz ve temel unsurlar: FSEK 2. maddesinin son fıkrasında ele alınan hususu da incelememiz gerekmektedir. FSEK’in 2. maddesi, *“Arayüzüne temel oluşturan düşünce ve ilkeleri de içine almak üzere, bir bilgisayar programının herhangi bir ögesine temel oluşturan düşünce ve ilkeler eser sayılmazlar”* şeklindedir. Arayüz (Interface), arabirim olarak da adlandırılmaktadır. Anlamı, bilgisayarın ana biriminin yan birimlerle olan bağlantısını kurmaktır. Yan birimlerden kasıt disk sürücüsü, modem, kontrolcü, giriş aygıtı (klavye-fare) gibi birimlerdir. *Tekinalp*, arayüz kavramını “bilginin aktığı yollar” olarak tanımlamaktadır²¹⁹. Arayüz, kullanıcı ile bilgisayar arasındaki ilişkiyi gerçekleştirir²²⁰. Görsel arayüz olarak adlandırdığımız monitör, işitsel arayüz olarak adlandırdığımız ses çıkış aygıtı ve işlevsel arayüz olarak adlandırdığımız klavye, bilgisayarla olan iletişimimizi gerçekleştiren aygıtlardır²²¹. Kullanıcının bir programı çalıştırdığında gördüğü ve program içerisindeki yönlendirmeyi sağlayan birim de arayüz olarak adlandırılır. Seçenekler, menü, ilgili birime yönlendirme ve bir oyun içerisindeki envanter gibi unsurlar arayüzü oluşturur.

Türkiye’nin taraf olduğu uluslararası sözleşmelerden olan Fikir Mülkiyeti Haklarının Ticari Niteliklerine İlişkin Anlaşma (TRIPS) metninin 9. maddesinin 2. fıkrasında, *“fikir hakkının korunması, düşünceleri, yöntemleri, uygulama esaslarını yada matematik kavramları değil, düşüncelerin ifade biçimini kapsar”* ifadesi ile bir bilgisayar programı ile kullanıcı arasındaki iletişimi ve program geçişlerini ifade eden arayüz kavramının korunmayacağı belirtilmektedir. Arayüz işlemsel ve teknik bir unsurdur, dolayısı ile eser sayılmanın koşulları olan sübjektif ve objektif unsurları ihtiva etmesi, istisnai haller dışında, mümkün değildir. Öte yandan, arayüzün koruma altına alınması ve arayüze ilişkin hakların münhasıran eser sahibine bırakılması da kanunun koruma amacını aşan bir yorum olacaktır. Bu nedendir ki, kanun açıkça arayüzün ve arayüze temel oluşturan düşünce ve ilkelerin eser niteliğinin olmadığını öngörmüştür. Binaenaleyh, arayüz görsel veya işitsel öğeler ihtiva ediyor ve bu öğeler FSEK kapsamında eser niteliğini haiz ise²²² bu öğelerin FSEK kapsamında eser olarak

²¹⁹ TEKİNALP, s. 119.

²²⁰ AKDEMİR KAMALI, s. 113.

²²¹ ATEŞ, s. 155.

²²² Video oyunlarında kullanılan kullanıcı arayüzleri, oyunun dünyasına dair detaylar, görseller,

korunması mümkündür. Arayüz eser niteliğini haiz değildir ancak arayüzün kullanıcıya sunumunda kullanılan öğelerin FSEK kapsamında değerlendirilmesi mümkündür.

Arayüze temel oluşturan ilkeler ve düşünceler tanımı ise” algoritmayı” işaret etmektedir. *Akdemir Kamalı*’ya göre²²³, bilgisayarın gerçekleştirilmesi beklenen bir davranışın, soruna bulması istenen çözümün mantık adımları serisine ilişkin düşüncelere verilen isim algoritmadır; algoritma, bilgisayar programına temel olan düşünce niteliğinde olduğu için koruma kapsamı dışında kalması gereklidir.

*Yavuz*²²⁴, “Öte yandan, algoritma da, bilgisayarda kullanılan bir uygulama metodu niteliği itibariyle koruma kapsamı dışında kalır” ifadesi ile aynı yönde görüş beyan etmektedir.

Programlama Dilleri: Bilgisayar sistemi, makine dili (machine language) olarak adlandırdığımız bir dil ile çalışmaktadır. Bu dil, nesne kodu olarak da adlandırılmaktadır. Makine dili; bilgisayar işlemcisine verilen talimat, yazı veya diğer verileri iki sembol içeren bir dil ile ileten dildir. Bu semboller “0” ve “1” şeklindedir²²⁵. Bir bilgisayar programını bilgisayar sisteminin anlayabilmesi ve çalıştırabilmesi için, bilgisayar programının makine dili ile ifade edilmesi gerekmektedir. Ancak bu dil ile program yazmak program geliştiricileri için çok zor olduğundan dolayı, farklı programlama dilleri geliştirilmiştir.

Programlama dilleri, insan dili ve makine dili arasında yer alırlar. İnsan diline yakın ve makine diline uzak olan programlama dillerine yüksek seviye programlama

işlemler ve benzeri görsel veya işitsel unsurlar içermektedirler. Örneğin, Diablo adlı oyunda kullanıcı arayüzü, oyunun gotik temasına uygun işlemler, yine oyunun karamsar-kasvetli yapısına uygun yazı fontları ve tuş tasarımları içermektedir.

Bir başka örnek olan Fallout 4’te ise kullanıcı arayüzü, oyunun senaryosu uyarınca, kıyamet sonrası dünyada, kısıtlı bir kitlenin erişebildiği “Pip Boy” adı verilen ve kişinin koluna takılmış büyük ekranlı bir akıllı saati andıran ekran üzerine yerleştirilmiştir. Oyuncu, bu ekrana bakarak arayüze erişmektedir. Bu arayüzün tasarımı ve görünümü, klasik bir menüden farklıdır ve birçok tasarım öğesi içermektedir. Kanunun aradığı şartları taşıması durumunda bu arayüzün görsel ve işitsel unsurları FSEK kapsamında eser olarak nitelendirilebilecektir.

²²³ AKDEMİR KAMALI, s. 113, “Algoritma, bilgisayardan istenen çözümün gerçekleşmesi için atılması gereken mantık adımları serisine ilişkin düşüncelerdir. Tam da bu nedenle algoritma bilgisayar programına temel olan düşünce olduğu için koruma kapsamı dışında kalmaktadır”.

²²⁴ YAVUZ/ALICA/MERDİVAN, S. 104.

²²⁵ DALYAN, s. 27

dilleri, insan diline uzak olup makine diline yakın olan dillere ise düşük seviye programlama dili adı verilmektedir²²⁶.

Programlama dilleri, bir bilgisayar programı yaratımının temelini oluşturur. Tıpkı bir edebiyat eserinin, bir sinema eserinin veya bir konuşmanın meydana getirilmesi esnasında kullanılacak dilin seçimi gibi, bilgisayar programının yaratılmasında da öncelikle dilin seçimi ve bu programlama dili ile programın yazımı söz konusu olacaktır.

*Dalyan'a göre, "Programlama dilleri karşılaştırıldığında, gerçekten bazı dillerin diğerlerine göre daha fonksiyonel, daha hızlı kodlama imkânına sahip, hata yapmaya daha az imkân veren özellikte olduğu; herhangi bir algoritma ya da fonksiyonun doğrudan ifade edilmesine imkân sağlayabildiği görülecektir (...) düşünce kapsamından çıkıp, büyük çabaların sonucu ifade aşamasına getirilen bir programlama dili, sahibinin hususiyetini taşıması koşuluyla, tıpkı bilgisayar programları gibi fikrî hukuk korumasından yararlanabilmelidir"*²²⁷.

Bir programlama dili ne kadar karışık veya ne kadar kullanışlı olursa olsun, bilgisayar programına temel oluşturma vasfı değişmeyecektir. Anılan vasfı nedeniyle, hususiyet içermesi söz konusu olsa bile programlama dillerinin eser sayılarak FSEK kapsamında korunması mümkün olmayacaktır.

Görüşümüz: Bilgisayar programları; bir sorunun ortaya konması, sorunun çözümü için izlenecek yolların belirlenmesi ve bu yolların kodlanması süreçleri izlenerek meydana getirilirler. Bilgisayar programını meydana getiren temel unsurlar, programın çalışma mantığı, kullanılan programlama dilleri, algoritmalar, arayüz, fikir ve temel ilkelerdir. Anılan temel "malzemeler" yalnızca bir programa özgü değil, bütün bilgisayar programları için geçerlidir ve bunlar olmaksızın bir bilgisayar programı meydana getirilemez. Örneğin "a tuşuna basıldığında ekranda 'a' yazısı çıkması, a tuşunun ardından b tuşuna basılması durumunda ise programın kapanması" mantığı ile çalışan bir bilgisayar programında; arayüz öğeleri sayesinde klavyeden basılan a tuşunun bilgisayara iletilmesi, görsel arayüz sayesinde a tuşunun ekranda görüntülenmesi, kullanılan algoritma sayesinde ab komutu girildiğinde bilgisayar

²²⁶ RANTA, Aarne, Implementing Programming Languages, Gothenburg College Publications, Gothenburg, 2012, s.15.

Ayrıca Bkz. DALYAN, s. 27-28.

²²⁷ DALYAN, s. 31.

programının kapanması işlemleri gerçekleştirilecektir. Anılan bilgisayar programları öğeleri her bilgisayar programının temelini oluşturmaktadır. Bir eseri meydana getirirken kullanılan araçlar, örneğin bir yağlıboya tabloyu yaparken kullanılan boya, fırça, palet ve tuval herkesçe kullanılabilir malzemeler oldukları gibi, örneğin her musiki eserinde kullanılan notalar gibi, algoritmalar, arayüz, ilke ve fikirler herkes tarafından kullanılabilirler. Bu nedendir ki, FSEK madde 2/son hükmünde bilgisayar programının herhangi bir ögesine temel oluşturan düşünce ve ilkelerin eser sayılmayacağı öngörülmüştür.

Bilgisayar programını meydana getiren temel öğeler eser sayılmadığına göre, bilgisayar programında eser niteliğini haiz olup korunması gereken öge nedir?

Bir bilgisayar programının ne şekilde işleyeceğini, hangi kodun ne işlev üstleneceğini ve kodun çalıştırılması ile nereye ulaşılacağını, bir benzetme ile ifade edecek olursak arabanın nereden ne şekilde yola çıkıp nerede duracağını ve hangi yoldan geçerek hedefine varacağını belirleyen ve programın yol haritasını ortaya koyan liste akış şemasıdır. Akış şemasına bilgisayar programının ana omurgası demek mümkündür. Akış şeması, temel bilgisayar programı öğelerini kullanarak, bilgisayar programının soruna çözüm yolunu çizer. Akış şeması ile esasında bilgisayar programını meydana getiren kişinin kendine özgü sorun çözme yöntemi ve işlem sırası tercihleri bilgisayar programına yansıtacağı için akış şemasının sahibinin hususiyetini yansıtacağı düşünülebilir ve bu nedenle akış şemasının bilgisayar programının hazırlık tasarımı olarak nitelendirilmesi ve FSEK 2/1 kapsamında korunması gereklidir. Akış şemasının ardından gelen kodlama safhası ve programın kaynak kodu hâline getirilmesine kadar olan kısım da hazırlık çalışmaları olarak değerlendirilmeli ve sahibinin hususiyetini taşıması durumunda FSEK 2/1 kapsamında korunması gerekmektedir.

Kaynak kodu veya nesne kodu hâlinde bir bütün olarak vücut bulmuş olan bilgisayar programı, artık tamamlanmış bir bilgisayar programı olarak kabul edilmelidir. FSEK 2/1 maddesinde, “her biçim altında ifade edilen bilgisayar programları” ifadesi, bu programın nesne kodu hâline getirilmesini, yani çalıştırılabilir olması şartını içermemektedir. Dolayısı ile kaynak kodu hâlindeki program tamamlanmış bir bilgisayar programı olarak kabul edilmeli ve sahibinin hususiyetini taşıması durumunda eser niteliğini haiz olduğu kabulü ile FSEK kapsamında korunmalıdır.

B. RAKIS, YAZILI KOREOGRAFİ ESERLERİ, PANDOMİMALAR VE BUNA BENZER SAHNE ESERLERİ

FSEK madde 2/2, “her nevi rakıslar, yazılı koreografi eserleri, pandomimalar ve buna benzer sözsüz sahne eserlerini” eser olarak saymıştır. Rakıs, sözlükte “bir tür dans²²⁸”, Pandomima ise “sözsüz oyun”²²⁹ olarak tanımlanmaktadır. Koreografi ise sözlükte genel olarak “Dans adımlarının kâğıda geçirilmesi”²³⁰ şeklinde tanımlanmıştır. Kanunda diğer sözsüz sahne eserlerinin tanımı veya örnekleri verilmemiştir.

Hirş, rakıs ve pandomimayı “sözsüz sessiz sahne eserleri” olarak tanımlamıştır. Bu eserlerin Hakkı Telif kanununa göre korunamayacağını belirtmekle birlikte, bu eserlerin sahneye konmasına özgülenmiş yazılı veya resimli açıklamaların (plan, direktif vs.) eser korumasına layık olduğunu ifade etmiştir.

*Arslanlı*²³¹, rakıs ve pandomimaların ayırt edici özelliğinin sözsüz olmaları olduğunu ifade etmekte ve bu eserlerde fikir ve duyguların sözsüz vücut ve çehre hareketleri ile gerçekleştiğini belirtmektedir. Bu eserler sözsüzdür fakat müzikli olabilmeleri mümkündür. Eser korumasının doğması için herhangi bir tespit şartı kanunda öngörülmemiştir.

*Yarsuvat*²³², FSEK 2/2’de öngörülen eserlerde fikirlerin jest ve mimiklerle açıklandığını belirterek, “bu ve benzeri sözsüz sahne eserlerinin koreografik olarak tespit edilmeleri yani maddi bir vasıta üzerine tesbit edilmeleri halinde bunlar da ayrıca himaye konusu olacaktır” demektedir²³³.

*Erel*²³⁴, FSEK 2/2’de öngörülen eserleri duygu, düşünce ve fikirlerin söz ve yazıyla değil, sanatkârın hareketleri ile ifade edilmesi olarak tanımlamıştır. Erel, maddeye yönelik bir eleştiri getirerek, “dans, bale veya revü, özel bir yazı türü olan

²²⁸ Türk Dil Kurumu Sözlüğü, “raks”,

(Sozluk.gov.tr, Erişim Tarihi: 18.12.2019).

²²⁹ Türk Dil Kurumu Sözlüğü, “pandomima”,

(Sozluk.gov.tr, Erişim Tarihi: 18.12.2019).

²³⁰ Türk Dil Kurumu Sözlüğü, “koreografi”,

(Sozluk.gov.tr, Erişim Tarihi: 18.12.2019).

²³¹ ARSLANLI, s. 18.

²³² YARSUVAT, s. 45.

²³³ Not: YARSUVAT’ın eseri, FSEK 2/2’ye, “yazılı koreografi eserleri” eklemesi yapılmadan önce yazılmış olmasından dolayı yazar bu ifadeyi kullanmıştır.

²³⁴ EREL, s. 60.

koreografik yazıyla tesbit edilmişse, artık ortada bu kategoriye değil, dil ile ifade olunan eserler kategorisine giren bir eser var demektir” ifadesini kullanmakta ve yazılı koreografi eserlerinin ayrıca belirtilmesine gerek olmadığını savunmaktadır²³⁵. Erel’e göre bu madde kapsamında himaye gören eser, seyircinin görme duyusuna hitap eden ve anlık yaratılan hareketin görüntüsüdür. Önceden meydana getirilmiş bir eserin icrası, bu bende göre değil, icracı sanatçıların haklarını koruyan ilgili maddeye göre himaye edilecektir.

*Tekinalp*²³⁶, “dans, koreografi ve pandomimayı, özellikle ilk ikisini birbirinden ayırmak güçtür; çünkü, üçü de ‘hareket’ e, bir anlamda vücut diline dayanır. Dans çatı kavramdır. Koreografi ve pandomima konuyu hareketlerle anlatır. Dansta çoğu kez konu yoktur” demekte ve her bir eser çeşidinde koruma konusunu ayrıca işlemektedir. *Tekinalp*’e göre raksta koruma konusu figürler, hareketler bütünü, her temsilde aynen tekrarlanabilir düzendir. Tamamen doğaçlamaya dayanan, aynen tekrar edilemeyen eserler raks eseri olarak sayılamaz. *Tekinalp*’e göre koreografide korunan husus, yani eser, hareketlerdir²³⁷. Pandomimada mimikler, hareketler ve vücut dilinin metni korunur. *Tekinalp*’e göre diğer sözsüz sahne eserleri ile kanunun neyi kastettiği açık değildir. Yazar, kanunda yeniliklere göre yorumlanabilecek bir madde hükmü bulunması için böyle bir alt tür öngörüldüğü kanaatindedir. Diğer sözsüz sahne eserlerinden sayılabilecek buz balesi, akrobasi gibi gösterilerin sözsüz sahne eserleri kabul edilip korunabileceğini savunmaktadır.

*Ateş*²³⁸, FSEK 2/2’de öngörülen eserleri iki gruba ayırmış, beden dili ile ifade olunan dramatik eserler başlığı altında “rakıslar-danslar”, “koreografik eserler”, “pantomimalar” ve “diğer sözsüz sahne eserlerini” incelemiştir. Dil ile ifade olunan dramatik eserleri ise “tiyatro eserleri”, “kukla oyunları”, “gölge oyunları”, “meddah” ve “ortaoyunu” olarak alt başlıklara ayırmıştır. Dil ile ifade olunan dramatik eserleri ise *Ateş*, FSEK 2/2 kapsamında değil, FSEK 2/1 kapsamında dil ile ifade edilen eser niteliğinde görmüştür. Bu görüşe göre tiyatro, orta oyunu, kukla ve gölge oyunlarının “galip vasfının” dil ile, sözlü olarak ifade edilmek olduğundan bahisle FSEK 2/1

²³⁵ Ayrıca Bkz. EREL, s. 60, “Kanundaki yazılı koreografi ibaresi de yanlışır, çünkü grafi- grekçe ‘graphein’ kökünden – zaten yazılı anlamına gelir”.

²³⁶ TEKİNALP, s. 120.

²³⁷ Bkz. TEKİNALP, s.121, “Koreograf denilen, bu dans düzenini yazan kişi, temsilin tamamında görev alacak dansçı sayısını, her bir harekete katılacak dansçıları (•••) dansla konuyu nasıl anlatacaklarını ve yorumlayacaklarını tasarlar. İşte bütün bu hareketler bir çeşit stenografi ile belirlenir, yani yazılır”.

²³⁸ ATEŞ, s. 164-181.

kapsamında değerlendirilmeleri gerektiğini savunmaktadır. Meddah gösterilerinin özel durumu nedeniyle faraziyeler üzerinden farklı nitelendirmeler yapan *Ateş*, eğer meddah gösterisi başkasına ait bir eserin canlandırılması üzerine ise FSEK madde 80 uyarınca bir icra olarak değerlendirilmesi gerektiğini, çeşitli halk öyküleri, hikayeler ve masalların derlenmesi ile oluşturuldu ise FSEK 6/2'ye göre işleme eser olarak nitelendirilmesi gerektiğini, eğer başlı başına özgün bir tiyatro eseri olarak kabul etmek gerekiyor ise FSEK 2/1 kapsamında değerlendirilmesi gerektiğini belirtmiştir.

*Ateş'e göre, "Beden dili ile ifade olunan dramatik eserlerden dans, vücut hareketlerinin tekrar edilebilir bir düzeni ve tertibi ile gerçekleşir (...) Tamamen doğaçlama olarak ve aynen tekrarlanabilme özelliği bulunmayan beden hareketleri eser vasfında bir dans sayılmaz"*²³⁹.

Yazılı koreografi eserleri hususunda ise *Ateş*, koreografinin zaten "dans yazısı" anlamına geldiğini ve dansın tek tek ya da toplu şekilde figürlerinin düzenlenmesini ifade etmek için kullanıldığını, bu nedenle tekrar yazılı olarak belirtilmiş olmasının gereksiz olduğunu düşünmekte, bu hususta *Erel* ile uyumaktadır. Koreografinin bir dansta yapılacak hareketleri belli bir işaret sistemiyle düzene sokması olduğu ve beden hareketlerini içerdiğini belirterek koreografinin FSEK 2/2 kapsamında değerlendirilmesinin doğru olduğunu savunarak ise *Erel'le* fikir ayrılığı yaşamaktadır. Pantomimaller hususunda ise *Ateş*, bu eserlerde korunan unsurun hususiyet arz eden, sıradan olmayan ve herkes tarafından yapılamayacak çehre hareketleri olduğunu ifade etmektedir.

Spor Müsabakaları ile İlgili Görüşler: *Tekinalp*, spor oyunlarının sahne eseri sayılamayacağını, "estetiği ne kadar güçlü olursa olsun futbolun, buz hokeyinin ve hafif atletizmin anılan türe girmediğini" savunmaktadır. Bunun sebebi ise futbol ve benzeri sporlarda hareketlerin önceden tasarlanmamış ve tekrarlanamayacak şekilde olmasıdır²⁴⁰.

Erel'in Kummer'den aktardığı görüşe göre, "*Yarışma koreografilerini olağan koreografik eserlerden ayıran husus, bunların icrası zor olan figürlerin ilavesi ve etkileyici bir düzenlemeyle hakemlerin beğenisini sağlayarak yarışma kazanmaya yönelik oluşlarıdır. Amaç bir sahne eseri yaratmak değil, yarışma kazanmaktır. Aynı*

²³⁹ ATEŞ, s.171.

²⁴⁰ TEKİNALP, s.122.

figürlerin veya düzenlemenin diğer yarışmacıların da kullanımına açık oluşu işin niteliği gereğidir”²⁴¹.

Ateş, spor müsabakalarının önceden tasarlanıp aynı şekilde tekrar edilemeyecekleri için eser kapsamında değerlendirilemeyeceklerini ifade etmektedir²⁴².

Tekinalp’in spor ve atletizm “müsabakaları” için geçerli olan görüşünün, spor temalı gösterileri (örneğin harlem globetrotters gösteri ekibi gibi), önceden tasarlanmış ve tekrarlanabilir hareketleri kapsamadığını düşünmekteyiz. Örneğin, Harlem Globetrotters ekibi basket topunu ve potayı bir alet ve basketbol salonunu bir sahne gibi kullanarak önceden tasarlanmış ve tekrarlanabilir gösteriler icra etmektedirler. Bu durumda onları bir akrobattan ayıran tek şey, gerçekleştirdikleri atletik eylemin farklı olmasıdır. Aynı şekilde, önceden tasarlanmış ve tekrarlanabilir hareketler ile gerçekleştirilebilen Panenka penaltısı, Cryuff dönüşü, Elastico, Kareem Abdul-Jabbar’ın SkyHook atışı gibi hareketler her temsilde bir öncekinin aynı olarak tekrarlanabilecek hareketlerdir. Bahsedilen hareketler sözsüz sahne eseri olarak değerlendirilebilir mi?

Spor oyunlarında birtakım hareketlerin birebir tekrarlanması söz konusu olamaz çünkü esasında iki taraflı bir mücadelenin sürmesi söz konusudur. Dolayısı ile birbiriyle uyumlu şekilde ilerleyecek bir “gösteriden” söz etmek mümkün olmayacaktır. Anılan hareketlerin bir gösteri olarak gerçekleştirilmesi ve tekrarlanabilir olması söz konusu olduğunda, esere ilişkin objektif ve sübjektif şartlar gerçekleştirildiğinde, anılan gösteriyi bir eser olarak korumak mümkündür.

C. BEDİİ NİTELİĞİ BULUNMAYAN TEKNİK VE BİLİMSEL FOTOĞRAFLAR, HARİTALAR, ÇİZİMLER, MAKETLER

“Bedii vasfı bulunmayan her nevi teknik ve ilmi mahiyette fotoğraf eserleriyle, her nevi haritalar, planlar, projeler, krokiler, resimler, coğrafya ve topoğrafyaya ait maket ve benzerleri, herçeşit mimarlık ve şehircilik tasarım ve projeleri, mimari

²⁴¹ KUMMER, M., Das Urheberrechtlich schützbare Werk, Bern, 1968, s.138-139, AKTARAN EREL, s. 61.

²⁴² ATEŞ, s.174.

maketler, endüstri, çevre ve sahne tasarım ve projeleri”, FSEK 2/3 maddesinde eser olarak sayılmış ve bu ürünlerin FSEK kapsamında korunacakları belirtilmiştir.

Kanun, anılan eserlerden sayılmak için belli şartlar öngörmüştür. Bunlar:

- 1- Bedii vasfı olmama,
- 2- İlmî veya teknik bir mahiyette olma,
- 3- Objektif ve sübjektif şartları haiz olma.

Maddede yer alan eserlerin muhtevasını açıklamak gerekmektedir.

Bedii vasfı bulunmayan fotoğraf eserleri, resimler ve krokiler, teknik veya ilmi bir konunun öğretilmesi, açıklanması veya sunulması için tespit edilmiş fikri ürünlerdir. Bu ürünlerin bedii vasfı bulunması durumunda bunlar ayrıca FSEK’in ilgili maddesi uyarınca güzel sanat eseri olarak da korunurlar.

Haritalar, somut ve hatta soyut ancak uzayda yeri her zaman belirlenebilecek nesne, olgu ve olayların genellikle düzlemsel olarak gösterilmesidir²⁴³. Haritalar yalnızca coğrafya biliminin alanına özgü ilmi ve teknik faaliyetleri değil, birçok başka alana dair bilgileri de ihtiva edebilirler, örneğin meteoroloji, denizcilik, genetik, siyaset ve sosyoloji gibi alanlarda harita faaliyetleri yapılabilir.

Anılan madde, 1901 tarihli Alman Telif Hakları Kanunu’ndan alınmıştır²⁴⁴. Mehzaz kanun, “belirli bir bilimsel veya teknik konuyu yüzey ya da cisim halinde canlandırarak öğretmek yahut açıklamak” olarak nitelendirmektedir.

*Hirş*²⁴⁵, anılan fikri ürünleri, dönemin kanununa uygun olarak “musattahat (bir düzlemde sunulan) ve mücessemat (cisimleştirilmiş)” olarak tanımlamış, bunların Hakkı Telif Kanunu’na göre fikir ve edebiyat eseri olarak sayıldığını belirtmiştir. İlmî (teknik) veya bedii vasfı haiz olmayan ürünlerin fikri haklar kategorisi dışında kalacağını beyan etmiştir.

*Arslanlı*²⁴⁶, “öğretici bir maksat takip eden bütün şekiller himayeden istifade eder (...) lâkin merkezi sıklet mevzuda olmayıp müseccem veya musattah şeklin tahsis edildiği gayededir” demektedir.

²⁴³ ATEŞ, s. 191.

²⁴⁴ ARSLANLI, s. 20.

²⁴⁵ HİRŞ, s. 149.

²⁴⁶ ARSLANLI, s.19

Yarsuvat²⁴⁷, FSEK 2/3'ün bilimsel veya teknik alanda öğretici bir amaçla kullanılan bütün şekilleri kapsar nitelikte olduğunu belirtmekte ve öğretici bir amaç taşımayan fikri çalışma ürünlerinin (reklam, afiş, propaganda gibi) FSEK'in 2/3 maddesi uyarınca korunmalarının sebebi olmadığını savunmaktadır.

Erel, bu madde kapsamında değerlendirilecek eserlerde bedii vasfın bulunmaması gerekliliğini vurgulamış ve bu eserlerin estetik nitelik de ihtiva etmeleri durumunda bu eserlerin ayrıca güzel sanat eseri olarak da korunabileceklerini belirtmiştir. Mehzaz kanunun ölçütünün, “belirli bir bilimsel veya teknik konuyu yüzey ya da cisim halinde canlandırarak öğretmek yahut açıklamak” olduğunu aktaran Erel, bu nedenle öğretici eser olarak değerlendirilemeyecek afiş, reklâm, ilan, propaganda afişleri, vakit geçirmek için tasarlanan çeşitli alet veya oyunlar gibi unsurların bu eser türünden sayılamayacağını savunmaktadır. Bu eserlerde aranan hususiyetin tespiti, yani bu eserin bağımsız bir çalışma ürünü mü yoksa taklit mi olduğunun anlaşılması zordur zira aynı alanda üretilen eserlerin benzerlikler yaratması muhakkaktır, örneğin bir bölgenin haritasının çizilmesi hususunda bu böyledir. Erel, bağımsız bir fikri çalışmanın varlığı tespit edilebildiği takdirde hususiyetin var olduğunun kabulü gerektiğini belirtmektedir.

*Tekinalp*²⁴⁸, bu eserlerin bedii vasıftan yoksun olmaları, teknik ve bilimsel bir içeriğe sahip olmaları ve öğretici, açıklayıcı, uygulamaya imkân sağlayıcı olmaları gerektiğini belirtmiştir.

Ateş, FSEK 2/3 maddesinde öngörülen eserlerin her birini ayrı ayrı tanımlarını yapmış, bunun sebebini ise “kanunda bu unsurların açıklamalarının yapılmamış olmasına” bağlamıştır²⁴⁹. Kanunun 2/3 maddesinde yer alan eserlerin fotoğraf, harita, plan, proje vs. gibi teknik ve ilmî unsurlar olduklarını ve tanımlarının açık olduğunu düşünmekteyiz.

Ateş, fotoğraf eserlerinin öğretici, açıklayıcı veya uygulamayı sağlayıcı nitelikte olmaları gerektiğini belirtmektedir. İlmi ve teknik gayesi bulunmayan fotoğraf ve resimlerin korunmayacağını belirtmektedir.

Haritalar hususunda ise haritacılığın çok geniş bir uygulama alanı olduğundan bahisle, haritaları nesne, olgu veya olayların genelde düzlemsel olarak gösterilmesi

²⁴⁷ YARSUVAT, s. 45-46.

²⁴⁸ TEKİNALP, s. 122-123.

²⁴⁹ ATEŞ, s. 190.

olarak tanımlamış ve kanunun “her nevi haritaların” korumaya alınacağına ilişkin hükmünü isabetli bulmuştur. Ateş, bu haritalardaki hususiyetin tespitinin ise çok zor olduğunu, bu nedenle Yargıtay’ın yerleşmiş içtihatlarına binaen²⁵⁰ bu hususun uzman bilirkişiler tarafından çözüme kavuşturulması gerektiğini belirtmiştir. “Plan” kavramını “gelecekte yapılması düşünülen işlerin sıralaması” olarak nitelendiren Ateş, “proje” kavramını ise “varılmak istenen sonuç, tasarımı, plan” olarak tanımlamıştır. Plan ve projeler, bir bütünün çeşitli öğelerinin düzenlenişini şematik olarak gösteren çizimlerdir. Buna göre telefon, kanalizasyon, metro gibi şebekelerin düzenlemelerinin yer aldığı çizimler, şemalar, grafikler veya bunların bilgisayar üzerindeki üç boyutlu yansımaları FSEK 2/3 kapsamında eser olarak korunacaklardır.

Maketler bir dekorun, bir yapının, bir aletin ve benzeri bir şeyin görünüm ve oranlara bağlı kalınarak küçültülmüş numunesidir. Maketler ilmi ve teknik bir amaca yönelik yapılmış işler, FSEK 2/3’e göre korunacaklardır.

D. VIDEO OYUN ÖGELERİNİN İLİM VE EDEBİYAT ESERLERİ BAKIMINDAN DEĞERLENDİRİLMESİ

1. Yazı ve Söz ile İfade Olunan Eserler

Video oyunları içerisinde yer alan yorumlar, karşımıza birçok farklı şekilde çıkabilmektedir. Bir anlatım şekli olarak yazıların kullanımı mümkün olabileceği gibi, görsel veya işitsel-sinematik anlatımın yazı-dil tercümesi ile desteklenmesi (altyazı) veya oyun içinde erişilebilen edebi eserlerin bulundurulması da mümkündür. Örneğin, World of Warcraft oyunu içerisinde 500’den fazla kitap, kitapçık ve oyun dünyasına ilişkin bilgilerin, şiirlerin, efsanelerin anlatıldığı metin yer almaktadır.

Kitap, kitapçık ve bilgi, şiir, efsane gibi unsurların, oyuncuya sunulmuş biçiminin yazılı veya sözlü olmasına bakılmaz²⁵¹, yazı, nota, rakam, formül, çizgi, konuşma vs. araçlardan faydalanılarak bu anlatım gerçekleştirilebilir²⁵².

²⁵⁰ Yargıtay 11. Hukuk Dairesi, E. 2002/8275, K. 2002/8839, T. 11.10.2002, “Mahkemenin hükmüne dayanarak alınan azlık görüşe sahip hukukçu bilirkişi, her nevi haritanın yasanın himayesinden yararlanacağını, dava konusu haritanın ayrıca sahibinin hususiyetini yansıtan özgün bir eser olduğunu belirtirken, raporunda bu saptamanın kabul edilebilir dayanaklarını göstermemiştir. Ayrıca, diğer iki bilirkişi de haritanın özgün bir niteliğinin bulunmadığı yolunda görüş bildirmişlerdir. Bu itibarla, mahkemece aralarında haritacılık konusunda uzman bir bilirkişinin de bulunduğu yeni bir bilirkişi heyeti oluşturularak, bir haritanın nasıl meydana getirildiği, dava konusu haritanın sahibinin hususiyetini yansıtmayı yansıtmadığı, yansıtmıyor ise bunların neler olduğu hususunda rapor alınmak, gerektiğinde dava konusu haritanın nasıl meydana getirildiği yolunda davacının da beyanına başvurulmak suretiyle neticesine göre bir hüküm kurulması gerekir”.

Ayrıca Bkz. Yargıtay 11. Hukuk Dairesi, E. 2002/8275, K. 2002/8839, T. 11.10.2002.

²⁵¹ ARSLANLI, s.17., YARSUVAT, s.44.

²⁵² EREL, s. 58.

Video oyunlarında yer alan kitap, dergi, şiir gibi unsurların yanı sıra, oyunun bütününe kapsayan ve oyun boyunca sürdürülen hikâye anlatımını sağlayan ve senaryonun parçaları olarak da nitelendirebileceğimiz öğeleri yazılı bir ürün olarak kabul etmek mümkündür. Yazı tabanlı oyunlar ve yazılı iletişimin ağırlıkta olduğu oyunlar²⁵³ birçok yazılı öge içermektedir. Bu yazılı öğeler herhangi bir araç kullanılarak yazı ile ifade edildikleri müddetçe, ilmî veya edebî bir vasıf ihtiva ettikleri ve objektif ve sübjektif şartları sağladıkları takdirde FSEK 2/1 kapsamında korunabileceklerdir.

*Kılıçoğlu'nun "Fikri hak eser sayılan fikir ve sanat ürünleri üzerindeki bir hak olduğuna göre eser niteliğine sahip olmayan ürünlerin fikri hak, bir başka ifadeyle eser sahipliği korumasından yararlanması düşünülemez. Örneğin: Mektup fikri çaba gerektiren ifadeler, öneriler, planlar içeriyorsa ilim ve edebiyat eseri olarak korunur. Bu nitelikleri içermiyorsa eser sahipliği korumasından yararlanamaz. Bu durumda yazarın rızası dışında kullanılması diğer hukuksal yollarla korumayı gerektirir"*²⁵⁴. Örneğin oyun içerisinde yer alan ve oyuncuya "şu yöne git ve şu kişiyle konuş" şeklinde bir direktif veren sıradan bir yazılı ürün, FSEK kapsamında korunmayı gerektiren bir ilim veya edebiyat eseri olarak sayılamayacaktır. Ancak oyun içinde yer alan bir masal kitabı, bir şiir veya edebî veya ilmî bir dille yazılmış olan bir eser, eser olabilmek için gerekli şartları taşıması durumunda, FSEK madde 2/1 kapsamında değerlendirilebilecektir.

Video oyunları içerisinde, hikâye anlatımını güçlendiren ve oyuncuya yolculuğunda eşlik eden birçok karakter yer almakta, oyuncunun bu karakterler ile etkileşimlerinde birçok farklı unsur ihtiva eden diyalog yaşanmaktadır. Anılan diyaloglar çoğunlukla oyuncuyu yönlendirmek ve oyunun akışını sağlamak için olsa da sözlü eser olarak kabul edilebilecek fikri ürünlere de rastlamak mümkündür²⁵⁵.

²⁵³ Klasik rol yapma oyunu (*Classic RPG*) olarak adlandırılan birçok oyun, dönemin oyun geliştirme tarzı ve teknik kısıtlamalar nedeniyle karakterlerin iletişimini yalnızca yazı kullanarak yapmaktaydı. Bu nedenle, oyunun bütün senaryo öğelerini yazılı olarak elde etmek mümkündü. Bu oyunların bazılarında, oyuncunun yaptığı bütün konuşmaları tiyatro metnine benzer bir düzende yazılan "chat log" bulunmaktaydı, böylece oyuncu daha önce söylediği sözleri metin üzerinde görebilmekteydi.

²⁵⁴ KILIÇOĞLU, s.1586.

²⁵⁵ Grim Fandango adlı oyunda, yardımcı karakterlerden Olivia Ofrenda'nın okuduğu şiir buna örnektir. "With bony hands I hold my partner, on soulless feet we cross the floor, the music stops as if to answer, an empty knocking at the door. It seems his skin was sweet as mango, when last I held him to my breast. But now, we dance this grim fandango, and will four years until we rest" şeklindeki şiir Olivia Ofrenda tarafından sesli şekilde ifade edilmekte ve şartları taşıdığı varsayımı ile FSEK kapsamında söz ile ifade olunan eser sayılarak korunması gerekmektedir.

Örneğin şiirler, sözlü olarak efsanelerin aktarımı²⁵⁶, bir nutuk veya vaaz²⁵⁷ oyunlarda sözlü veya yazılı bir şekilde yer alabilir. Sözle ifade edilen bu fikri ürünler, anılan şartları taşımaları durumunda FSEK 2/1 kapsamında değerlendirilebileceklerdir.

2. Bilgisayar Programları ve Bunların Hazırlık Tasarımları

Bir video oyunu içerisinde yer alan bilgisayar programı öğeleri, oyun motoru, bağlı kodlar ve üçüncü parti altprogramlar olarak üç başlık altında toplanabilir.

Oyun motoru, bünyesinde birçok görsel-işitsel öğeyi ve yazılım öğelerini barındıran bir bütündür. Oyun motoru içerisinde, grafik işlemlerini yapan unsurlar (rendering), işitsel öğeleri işleyecek olan teknolojileri, fizik simülasyonları ve hesaplamaları (fizik motoru) ve bütün oyun öğelerini uyumlu bir bütün oluşturmak üzere bir araya getirebilecek bilgisayar kodları bulunmaktadır.

Bir oyun motoru içerisinde önceden üretilmiş ve muhtemelen başka oyunlarda da kullanılmış birçok görsel, işitsel ve fiziksel öğeyi, NPC davranış kodlarını, algoritmaları, bu oyun motoru üzerine kurulacak dünyanın özelliklerini ve teknik yeterliliklerini içeren kodlar ve fizik-matematik hesaplarını bulabilmek mümkündür. Aynı oyun motoru ve aynı öğeler ile yapılan oyunlar, birbirleri ile benzerlik gösterecek ve aynı avantajlara ve dezavantajlara sahip olacaktır²⁵⁸. Aynı oyun motoru kullanılarak yapılan oyunlarda, örneğin bir yarış oyununda, çarpışan iki arabanın çarpışma fiziği ve çarpışma sonucunda yaşayacakları fiziksel savrulma ve bozulma denk olacaktır. Bu ve benzeri durumlar, oyun motorunda yer alan hususi unsurları da kolaylıkla görülebilecek bir şekilde ortaya koymaktadır²⁵⁹. Oyun motorlarının ihtiva ettiği algoritmalar, grafik ve ses işleme teknolojileri ve arayüz unsurları teknik ve bilimsel

²⁵⁶ The Elder Scrolls V: Skyrim oyununda, herhangi bir *bard'dan* (ozan) rica etmeniz durumunda “Ragnar The Red” isimli efsaneyi-hikâyeyi sözlü olarak dinleyebilirsiniz.

²⁵⁷ FarCry 5’te, bir tarikat lideri olan “The Father” Joseph Seed’in dini vaazları bu kapsamda örnek olarak sayılabilir.

²⁵⁸ Örneğin, Bethesda Softworks’ün yaklaşık 15 yıldır kullandığı ve TES III: Morrowind, TES IV: Oblivion, TES V: Skyrim, Fallout 3, Fallout: New Vegas gibi nice oyunun yapımında kullandığı Creation Engine, oyunda bulunan ev, baraka, tünel gibi yapıları oyunda ayrıca işlediğinden dolayı dışarıdan bakıldığında evlerin içi görülmemekte, evin içine girmek veya dışına çıkmak istendiğinde oyun yükleme yapmaktadır. Bu nedenle, creation engine kullanan her oyunda evler, barakalar, kentler, kısacası bir kapıdan girilerek yeni bir alana geçilen her yer bu prensibe göre kodlanmak durumunda kalmıştır ve evlerin dışarıda iken iç kısımları, içeride iken dış kısımları tamamen kopuk olduğundan ötürü oyundaki gerçeklik algısı kısmen zarar görmüştür.

²⁵⁹ Örneğin, Bethesda Softworks, Fallout Shelter adlı oyununun görsel ve oynanış elementleri olarak “kopyası” olduğunu iddia ettiği Westworld oyununa yönelik açtığı davada, yapılan kopyalamanın neticesinde oyun içerisindeki bazı yazılım hatalarının da birebir Westworld oyununa aktarıldığını beyan etmiş ve bu iddiasını kanıtlamıştır.

Bkz. CLARK, Andy “Westworld mobile game closing following Fallout Shelter settlement with Bethesda”, PC Gamer,

(<https://www.pcgamer.com/bethesda-settles-lawsuit-alleging-that-westworld-ripped-off-fallout-shelter/>, Erişim Tarihi: 1.11.2019).

işleyici-çevirici ögeler olduklarından ve temel oluşturan düşünce ve ilkelerden sayıldıklarından ötürü eser niteliğini haiz değildirlir.

Bilgisayar programlarının korunmasında dikkate alınacak husus, hususiyettir. Yukarıdaki ögelerin ayrı ayrı korunması kanunen mümkün değil ise de bu ögelerin bir araya gelerek oluşturdukları akış şemasının ve akış şemasından sonraki aşamaların sahibinin hususiyetini içermesi durumunda hazırlık tasarımları olarak korunması mümkündür.

NPC davranış kodları ve bağlı kodların işleyişi kimi oyunlarda benzer işlemekte ise de oyunlarda da farklı davranışlar, farklı oyun içi dünya işleyişleri kodlanmakta ve bunlar oyunu yaratan kişinin hususiyetinin tespit edilebileceği noktalar olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu kodları meydana getiren algoritmalar tek başlarına korunamayacak olsalar da akış şemasının ve sonraki aşamalarda yapılan işlemlerin korunması gerektiği açıktır zira bir bilgisayar oyununu bir araya getiren ve gerçekleştirilmesi zor olan, ayrıca oyunu geliştirenin hususiyetini de taşıyan kısım kendini karakterler arası etkileşimde ve oyun dünyasının düzeninde bulur.

Bir bilgisayar programı kaynak kodlarının bir bilgisayar programı bütünü hâline gelmesi ile tamamlanır ve nesne kodlarına dönüştürülmesi hadisesinin ardından bir bilgisayar programı çalıştırılmaya hazır hâle getirilir. Kanunun belirttiği üzere “her biçim altında ifade edilen bilgisayar programları” korunacağından ötürü, tamamlanmış bir bilgisayar programı kanun kapsamında korunacaktır.

Üçüncü parti altprogramlar, bir bilgisayar programının başka bir program ile takviye edilmesi, geliştirilmesi ve özelliklerinin değiştirilmesini ifade eder. Esasında ana programın çalışma prensiplerine uygun ve o programla uyumlu olarak çalışabilecek bir programın oyuna dahil edilmesi anlamına gelmektedir. Dahil edilen yeni parça, ara işlerlik ve arayüz olmak dışında bir özellik içermiyor ise, bu programın korunamayacağı kanunda belirtilmiştir. Oyunlara üçüncü parti altprogramlar olarak eklenen modların hukuki durumunu ise “işlenme eserler” kısmında inceleyeceğiz.

3. Rakıs, Yazılı Koreografi Eserleri, Pandomimalar ve Buna Benzer Sahne Eserleri

Video oyunları, fikir veya sanat dünyasının tüm eserlerini ve dünyaya dair her detayı bünyesinde barındırabilir. Buna binaen, oyunlar içerisinde koreografi eserlerinin, rakısların, pandomimaların ve sahne eserlerinin yer alabileceği

muhakkaktır²⁶⁰. Rakıs, pandomima ve benzeri sahne eserlerine ait vücut hareketleri, animasyonlar ve canlı hareket yakalama teknikleri ile oyunlara dahil edilirler. Canlı hareket yakalama tekniğinin kullanıldığı durumlarda bir sanatkârın hareketlerinin doğrudan oyuna aktarılması söz konusudur. Rakıs, pandomima ve benzeri sahne eserlerinin animasyon olarak yaratılmasında ise, bu hareketlerin detaylı açıklamaları olan koreografi, animasyon teknikleri ile canlandırılır ve görselleştirilir. Kanunda, rakıs, pandomima ve benzeri sahne eserlerinin temsilinin ne şekilde gerçekleştirileceğine dair bir sınır olmadığını görmekteyiz. Dolayısı ile bir oyun aracılığı ile rakıs, pandomima veya sahne eserlerini gerçekleştirmek mümkündür. Bazı oyun cihazlarının sunduğu ve kişinin bütün vücudunu kontrolcü olarak kullanmasına izin veren arayüzler²⁶¹ bu amaçla kullanılabilir ve oyuncu sözlü veya sözsüz bir sanat eserini bu şekilde ortaya koyabilir.

Koreografi, bir dans düzeninin, bu dansın temsili esnasında kaç dansçının sahnede yer alacağı, dansla konunun ne şekilde, hangi hareketler kullanılarak anlatılacağı özel bir yazım tekniği ile belirtilmesidir²⁶². Bu özel yazım tekniği oyunda yer almakta ise, bu öge ayrıca koreografi olarak korunur. Oyunda canlı görüntülerin yakalanması veya animasyonla sergilenmesi şeklinde ifade olunuyor ise bunun koreografi olarak değil, rakıs veya pandomima olarak değerlendirilmesi gerekmektedir.

4. Bedii Niteliği Bulunmayan Teknik ve Bilimsel Fotoğraflar, Haritalar, Çizimler, Maketler

Video oyunlarının yaratımında birçok disiplinden insanlar bir araya gelerek bir eser ortaya koymaktadırlar. Örneğin, bir oyun dünyası tasarlanacağı vakit, bu oyun dünyasının dümdüz, dikdörtgen bir alan olarak tasarlanması ve sunulması söz konusu değildir. Oyunun geçeceği alanın iki veya üç boyutlu bir haritası, bu alan üzerinde yer alan topografik unsurların, tabii ve gayri tabii unsurların belirlenmesi, dağların, nehirlerin, doğa eserlerinin konumlarının belirlenmesi gerçekleştirilmektedir. Saydığımız hususlar, haritacılar tarafından gerçekleştirilir. Oyun haritaları kimi zaman gerçek dünyada bulunan alanlar-bölgeler baz alınarak oluşturulmakta, kimi zaman ise

²⁶⁰ Örneğin The Witcher 3: Wild Hunt isimli oyunda, ana karakter olan Geralt bir tiyatro oyununda oynamakta ve oyuncu, Geralt'a verilen rolün repliklerini tiyatro metnini okuyarak ezberlemeye çalışmakta, replikleri sırası geldiğinde okuyarak oyunun ilerlemesini sağlamaktadır.

²⁶¹ “Kinect” olarak adlandırılan kamera sistemi, oyuncunun iskelet yapısını “görmekte” ve bu iskelet yapısını oyuna aktararak oyuncunun beden hareketlerini bir kontrolcü olarak kullanmasını sağlamaktadır.

²⁶² TEKİNALP, s. 121.

yaratıcı bir çalışma ortaya konarak sıfırdan yaratılmaktadır. Her iki durumda da haritacılığın teknik ve bilimsel metotları kullanılmaktadır.

Haritalar için belirttiğimiz hususlar, teknik ve bilimsel fotoğraflar için de geçerlidir. Farklı disiplinlerin ürünleri, teknik çizimler, teknik ve bilimsel muhteviyatı olan fotoğraflar ve konsept tasarımlar ile kendilerini göstermektedir. Örneğin, bir oyun içerisinde kullanılacak olan makineli tüfeğin her bir parçasının ve çalışma prensibinin, teknik unsurlarının oyuna yansıtılabilmesi için detaylı olarak çizilmesi ve oyuna aktarılması, teknik bir çalışmanın ve bu çalışmanın ürünü olan teknik çizimin sonucunda gerçekleşir.

Oyunda yer alacak olan bölgelere ilişkin mimari ve şehircilik ile ilgili çalışmaların da FSEK madde 2/3 kapsamında değerlendirilmesi mümkündür. Örneğin, *World of Warcraft* oyununda, *Stormwind* şehrinde yer alan *Church of Light* binasının veya *The Witcher 3: Wild Hunt* oyununda yer alan *Kaer Morhen* göz önünde bulundurulduğunda, bu binaların mimari teknikler ve esaslara göre üç boyutlu olarak tasarımının yapıldığı ve oyun ortamına aktarılmış oldukları görülmektedir. Esasen yapılan faaliyet, bir mimari çizim, tasarım veya maketin bilgisayar ortamında gerçekleştirilmesi ve iki veya üç boyutlu olarak sergilenmesidir.

Burada üzerinde durmamız gereken bir husus vardır ki, o da anılan eserlerde hususiyetin tespitidir. Çalışmamızın ilgili bölümünde, bir fikrî ürünün FSEK madde 2/3 kapsamında değerlendirilebilmesi için bağımsız bir fikrî çalışmanın da gerektiğinden bahsetmiştik. Hususiyetin varlığı söz konusu değil ise, bu eserlerin FSEK 2/3 kapsamında değerlendirilmesi söz konusu olamaz. Gerçekçi bir örnek üzerinden gidecek olursak, Fransa’da bulunan Notre-Dame kilisesi, *Assasin’s Creed Unity* adlı oyunda kullanılmak üzere birebir modellenmiş ve oyun içinde kilisenin birebir kopyası üç boyutlu olarak tespit edilmiştir.²⁶³ Bu örnekte, var olan bir mimari eserin doğrudan doğruya, eksiksiz ve herhangi bir yorum katılmaksızın, oyuna eklendiğini görmekteyiz. Burada bağımsız bir fikrî çabadan söz etmek mümkün

²⁶³ 15 Nisan 2019 tarihinde gerçekleşen bir yangın nedeniyle harap olan Notre-Dame kilisesinin yeniden inşa çalışmalarında, *Assasin’s Creed* oyununun yapımı için kullanılan üç boyutlu tespitlerin kullanılacağı belirtilmiş ve bu hususta yapımcı firma Ubisoft’tan bu oyunun içerdiği materyaller talep edilmiştir, Bkz. GILBERT, Ben, “*The Effort To Rebuild Notre-Dame Cathedral Could Get Help From an Unlikely Source: A Video Game*”, Business Insider, (<https://www.businessinsider.com/notre-dame-cathedral-assassins-creed-2019-4>, Erişim Tarihi: 04.12.2019).

değildir zira oyunda binanın gerçeğinin birebir kopyasını kullanma amacı güdülmüş ve başarılı olunmuştur. Bu nedenle, bu ve benzeri ürünleri FSEK 2/3 kapsamında değerlendirmek mümkün değildir.

FSEK 2/3 kapsamında korunan eserlerin bilimsel ve teknik vasıflarının yanı sıra, estetik değerleri de mevcutsa, ayrıca güzel sanat eseri olarak da korunurlar²⁶⁴.

II. MUSİKİ ESERLERİ KATEGORİSİ BAKIMINDAN DEĞERLENDİRME

A. GENEL OLARAK

Müzik, birtakım duygu ve düşünceleri belli kurallar çerçevesinde uyumlu seslerle anlatma sanatıdır. Ayrıca, bu biçimde düzenlenmiş seslerden oluşan eserlerin icrası da müzik tanımı içerisindedir²⁶⁵. Bern Sözleşmesi'nin 2. madesinin ilk fıkrasında “sözlü veya sözsüz müzikal kompozisyonların” edebiyat ve sanat eserleri olarak korunacakları belirtilmiştir. Türk Hukukunda ise FSEK madde 3'te “musiki eserleri, her nevi sözlü ve sözsüz bestelerdir” şeklinde tanımlanmıştır.

Müzik eserleri melodi, armoni ve ritim olmak üzere üç ögeden oluşur.

Melodi: Ezgi (melodi), tekil notaların birbirinin ardından gelerek estetik bir bütün oluşturmasına verilen addır²⁶⁶. Musiki eserlerinde birden çok ezgi bulunabilir.

*Hirş*²⁶⁷, “melodi, güzel ses (nagamat) olarak telif hakkı mevzuu olamaz. Ancak bir eserin aksamından olarak himayeye layıktır” görüşünü savunmaktadır. *Hirş*, melodinin tek başına korunmayacağı görüşündedir.

*Ayiter*²⁶⁸, “müzik parçasında hususiyet bulunup bulunmadığının tayininde bir kaç nota, bir kaç akord yeterli bir zemin teşkil etmez. Bu akordlar (...) eser değildirler” ifadesi ile *Hirş*'in görüşüne katılmaktadır.

²⁶⁴ EREL, s. 62.

²⁶⁵ Türk Dil Kurumu Sözlüğü, “müzik”, (<https://sozluk.gov.tr/?kelime=M%C3%9CZ%C4%B0K>, Erişim Tarihi: 19.12.2019).

²⁶⁶ Merriam-Webster Dictionary, “Melody”, (<https://www.merriam-webster.com/dictionary/melody>, Erişim Tarihi: 7.12.2019).

²⁶⁷ HİRŞ, s.148.

²⁶⁸ AYİTER, s.52.

*Arslanlı*²⁶⁹ ise “bazı musiki eserlerine ruh ve renk veren melodidir” demek suretiyle bu görüşe katılmadığını ve hafif (basit) musiki eserlerinde melodinin birlik arz etmesi kaydıyla himayeye layık olduğunu belirtmektedir.

*Yarsuvat*²⁷⁰, sözsüz musiki eserleri olan bestelerin de, sözlü müzik eserlerinde bulunan beste ve güftelerin de musiki eseri olarak kanun kapsamında korunması gerektiğini belirtmektedir.

*Erel*²⁷¹, *Topçuoğlu* ve *Öztrak* tarafından savunulan görüşü aktarmakta²⁷², anılan yazarların özete, “*eserin birçok melodinin kullanılması ile meydana getirilmesi söz konusu ise bu eserden alınan bir melodi başka bir eserde kullanılabilir, bu durum ikinci eserin hususiyetine mani olmaz ancak basit bir şarkıda bulunan melodi zaten o şarkının bütün hususiyetini içerdiğinden ötürü başka bir şarkıda kullanılmasında yeni bir eserden söz edilemez*” şeklinde ifade ettikleri görüşe karşı “*bir musiki eserinin zengin ve karmaşık olması, o eserden bir melodinin serbestçe alınıp, kullanılmasına gerekçe teşkil edemez*” görüşünü savunmaktadır .

*Ateş*²⁷³, tıpkı eserin bütününün korunduğu gibi, eseri meydana getiren her bir melodisinin de ayrı ayrı korunması gerektiğini ifade etmektedir.

Öğretideki görüşler melodinin musiki eseri olarak korunamayacağı, korunabileceği ve korunması için eserin basit değil karmaşık olması gerekliliği olmak üzere üç farklı başlık altında toplanmaktadır. Örnekler üzerinden konuyu mütalaa edecek olursak, Guns N’ Roses grubunun Sweet Child of Mine şarkısının giriş kısmında bir ezgi, şarkının devamında ayrı bir ezgi, gitar solosu olarak ifade ettiğimiz kısmında ise başka bir ezginin kullanıldığını görmekteyiz. Yine aynı şekilde, Iron Maiden grubunun Fear of The Dark şarkısında giriş kısmında bir ezgi, şarkının devamında ayrı bir ezgi, gitar solosu olarak ifade ettiğimiz kısmında ise başka bir ezgi bulunmaktadır. Bu şarkılarda bulunan melodilerin alınarak başka bir şarkıda kullanılması durumunda hem şarkının özgünlüğünü taşıyan parçaların farklı şekillerde

²⁶⁹ ARSLANLI, s. 22.

²⁷⁰ YARSUVAT, s. 46.

²⁷¹ EREL, s. 64.

²⁷² “*Büyük bir opera veya senfonide geçen bir melodinin bir diğer opera veya senfonide tekrarlanması, eser sırf bu melodiden ibaret olmadığı için, ikinci eserin hususiyetine bir mani teşkil etmeyebilir, fakat basit bir şarkıda zaten bütün hususiyet muayyen bir melodide mündemiçse, bunun başka bir şarkıda yine esas teşkil etmesi halinde artık yeni bir eserden bahsetmeye cevaz olmasa gerekir*”,

TOPÇUOĞLU, Hamide, Fikri Haklar Ders Notları, Ankara, 1964, s.43, Nak. EREL, s.64,

ÖZTRAK, İlhan, Fikir ve Sanat Eserleri Üzerindeki Haklar, 2. Bası, Ankara, 1977, s.22, Nak. EREL, s.64.

²⁷³ ATEŞ, s. 202.

değerlendirilerek o parçanın özüne zarar vermesi söz konusu olacaktır, hem de ana eseri meydana getiren kişinin yarattığı ezgi elinden alınmış olacaktır. Musiki eserlerinde yaratıcının özelliği, bestelenen ezgilerde ve bu ezgilerin birbiriyle örülmesinde görülür²⁷⁴. Bu nedenle, ezgilerin, karmaşık veya basit olup olmadıklarına bakılmaksızın, eser niteliğini haiz olduğunun kabulü gerekmektedir.

Armoni: Farklı notaların birbiriyle aynı anda çalınması ile oluşturulan güzel ses, armoni olarak ifade edilir²⁷⁵.

Ritim: Ritim ise müzikteki seslerin zaman içerisindeki yerleştirilmesine verilen addır²⁷⁶. Bir başka deyişle, müzikte bir notada vurgu, uzunluk veya ses özelliklerinin, durakların düzenli bir biçimde tekrarlanmasından doğan ses uygunluğudur²⁷⁷.

Musiki eserlerinde yapacağımız bir diğer ayırım, eserin güfteli²⁷⁸ veya güftesiz oluşudur. *Hırş ve Arslanlı*, musiki eserlerine ilişkin olarak “ister güfteli veya güftesiz olsun ister yazı veya plak yahut sair bir suretle zaptedilmiş hâтта irticalen çalınmış bulunsun, tekmiil besteler Hakkı Telif Kanununun himayesine mazhardır” ifadesini kullanmaktadırlar. FSEK madde 3 uyarınca “Musiki eserleri, her nevi sözlü ve sözsüz bestelerdir”. Kanunun lafzı, musiki eserlerini tanımlarken sanat eserinin herkese göre değişebilecek anlamını göz önünde bulundurarak ve buna göre sınırları çok geniş bir tanım çizerek musiki eserlerinin sınırlarını belirsiz bırakıldığı kanaatini uyandırmaktadır. Kanunun lafzında bestenin ne anlama geldiği, neyi ifade ettiği belirtilmediği gibi, musiki eserlerine örnek dahi verilmemiştir. Sahibinin hususiyetini taşıyan her tür beste, sözlü veya sözsüz, en basitinden en birleşik olanına kadar, kanunun korumasına layık fikir ürünü kabul edilmektedir²⁷⁹. Sözsüz musiki eserlerinde sadece besteler, sözlü musiki eserlerinde ise hem beste hem de güfteler musiki eseri olarak korunur²⁸⁰. Yalnızca güftenin korunacağı durumlarda ise güfte FSEK 2/1 hükmünce “dil ile ifade olunan” bir ilim ve edebiyat eseri olarak

²⁷⁴ EREL, s. 64.

²⁷⁵ ATEŞ, s. 202.

²⁷⁶ CROSSLEY-HOLLAND, Peter, Encyclopaedia Britannica, “Rhythm, music”, (<https://www.britannica.com/art/rhythm-music>, Erişim Tarihi: 07.12.2019).

²⁷⁷ ATEŞ, s.201.

²⁷⁸ Güfte: Güfte, müzik eserlerinin yazılı metni, müzik eserlerinin sözüdür.

Bkz. Türk Dil Kurumu Sözlüğü, “Güfte”,

(<https://sozluk.gov.tr/>, Erişim Tarihi: 07.12.2019).

²⁷⁹ ARSLANLI, s. 21.

²⁸⁰ ARSLANLI, s.21, EREL, s.63, ATEŞ, s. 209.

korunacaktır²⁸¹. Şeklin ve aracın önemi yoktur, tespit için öngörölmüş bir şart da bulunmamaktadır. Müzik eserlerinde korunan seslerin insandan veya herhangi bir çalgıdan çıkması hususu önem taşımaz²⁸². Teknolojik gelişmeler ile karşımıza çıkan ve klasik müzik anlayışından farklı olarak nota ve benzeri unsurlar kullanmadan, herhangi bir enstrüman içermeyen müzikler de mevcuttur. Kanunun “her nevi sözlü ve sözsüz beste” tanımı içerisinde bu müzik türü de girer ve musiki eserleri kapsamı içerisinde sayılır²⁸³.

Yargıtay, öğreti ile uyuşan ilgili kararında “FSEK'nın 3. maddesine göre, müzik eserleri her nevi sözlü ve sözsüz bestelerdir. Musiki eserlerinde koruma konusu, işitilen sesler arasındaki sıra ve bağıllık, seslerin melodi, ritim ve harmoni ile belirli karışımları ve aynı zamanda ses ile ifade edilen musiki eserlerinin içeriğidir²⁸⁴” ifadesi ile, musiki eserlerinde korunan unsur vurgulamıştır. Bu karar, bir nota veya ses diziliminin ve onlarla bir uyum içerisinde bulunan -varsa- sözlerin bir musiki eserine vücut verdiğini anlatmaktadır. Kanunun yaptığı tanımda ve Yargıtay'ın tanımlama çabasında gördüğümüz husus şudur; kanun ve içtihat bir sınırlama yapmaya gitmemiş, ortaya konan ürünün “korunmaya değer” görülmesi için gereken şartlar listesi gibi bir şart sunmamıştır. Yalnızca, yaratıcı çaba sonucu elde edilen ürünü diğer ürünlerden ayırt etmemizi sağlayacak unsurları sıralamayı ve bunların arasındaki bağlantının bir musiki eserini inşa edeceğini ve diğer eserlerden ayırt edilebilecek hale geleceğini belirtmeyi uygun görmüştür. Fikir veya sanat eserlerinin üretimi hususunda bir sınırlamaya veya “topluma uygun, topluma aykırı, genele hitap eden, etmeyen vs.” şeklindeki bir sanat sınıflandırması anlayışına gidilmemiştir.

Musiki eserlerinde hususiyetin tespiti de açıklamaya muhtaçtır. Yargıtay'a göre, “Musiki eserinde sahibinin hususiyetinin varlığının tespitinde ise, o eserin sıradan bir dinleyici nezdinde yarattığı izlenim esas alınmalıdır. Ancak, sözkonusu izlenimin tespitinde her uyumsuzluğun özelliğine göre ve yukarıda açıklanan ilkeler gözönüne alınmak suretiyle bilimsel bir yöntem izlenmelidir” ifadesini kullanarak ve bu içtihadına bağlı kalarak FSEK madde 3'te verilen “sözlü ve sözsüz beste” tanımına

²⁸¹ KILIÇOĞLU, s.128.

²⁸² ARSLANLI, s. 63.

²⁸³ YARSUVAT, s. 47. TEKİNALP, 124.

²⁸⁴ Yargıtay 11. Hukuk Dairesi, E. 2015/13399 , K. 2017/1474, T. 13.03.2017, (<http://www.kazanci.com/kho2/ibb/files/dsp.php?fn=11hd-2015-13399.htm&kw=`2005/3742`#fm>, Erişim Tarihi: 29.11.2019).

Aynı yönde karar için bkz. Yargıtay 11. Hukuk Dairesi, E. 2005/3742, K. 2006/3428, T. 03.04.2006.

kısmen açıklık getirmiştir. Hususiyet bazen melodide, bazen yapıda, bazen her ikisinde de olabilir, yeter ki bir hususiyetin varlığı söz konusu olsun²⁸⁵.

Anılan öğreti görüşleri ve Yargıtay içtihatları ışığında, somut olayda karşımıza gelecek olan bir müzikal kompozisyonda, sözlü veya sözsüz olması bir değişiklik arz etmeksizin, objektif ve sübjektif şartları yerine getirmesi durumunda, bu eser musiki eseri olarak kabul edilecek ve korunacaktır.

Öğretide, tabiatta zaten mevcut olan veya başka şahısların çıkardığı seslerin tespitine yönelik bir çalışma, örneğin kedi köpek sesinin kaydı, gök gürültüsünün kaydı, trafik sesleri gibi seslerin musiki eseri niteliği taşımayacağı kabul edilmiştir²⁸⁶.

Müzik Kliplerine İlişkin Görüşler: Klip, bir müzik eserine eşlik etmesi amacı ile yapılan senaryolu veya senaryosuz kısa film olarak tanımlanabilir²⁸⁷. Müzik klipi, kimi zaman müzik eseri ile uyumlu olacak görüntülerden veya danslardan oluşturulur.

Tekinalp, müzik kliplerinde esas unsurun müzik olduğundan bahisle, müziğe eşlik eden hareketlerin çoğunlukla anlam taşımadığını ve çok ender durumlarda bu müzik kliplerinin sinema eseri sayılabileceğini belirtmektedir²⁸⁸.

Erel, klipin yapımında fikri/sanatsal katkıda bulunanların esasen bir sinema eseri meydana getirmek için değil, beste ve icrayı ön plana çıkarmak ve müzik eserinin tanıtımını yapmak için faaliyette bulduklarından bahisle, bu eserlerin sinema eseri sayılmasının mümkün olmadığını savunmaktadır²⁸⁹.

Ateş ise müzik kliplerinde yer alan görüntülerin, bu görüntüler müzik eserinden bağımsız bir şekilde sinema eseri veya güzel sanat eseri olarak nitelendirilebilecek durumda iseler, sinema eseri niteliğini taşıyabileceklerini belirtmiştir²⁹⁰.

Kanaatimizce Tekinalp ve Erel'in "müziği ön plana çıkarma amacıyla meydana getirilmiş olma" beyanı yerindedir zira müzik kliplerinin görsel kısımları çok yüksek

²⁸⁵ TEKİNALP, s. 124, ATEŞ, s. 203, EREL, s. 63.

²⁸⁶ ATEŞ, s. 204, TEKİNALP, s. 125, EREL, s. 63. ÖZTAN, s. 132.

²⁸⁷ Cambridge Dictionary, "Music Video",

(<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/video?q=music+video>, Erişim Tarihi: 20.12.2019).

Ayrıca Bkz. EREL, "Fikri Hukuk Açısından Müzik Klipleri" (Müzik Klipleri), Ankara Barosu Fikri Mülkiyet ve Rekabet Hukuku Dergisi, Yıl 6, Cilt 6, Sayı, 2006/1, Ankara, 2006, s.55.

²⁸⁸ TEKİNALP, s. 124.

²⁸⁹ EREL, (Müzik Klipleri), s. 56.

²⁹⁰ ATEŞ, s. 212.

bir oranla müziğe dikkat çekmek, müzikte bulunan sözlere yönelik görseller sunmak veya müziğin türüne göre görseller ve danslar kullanmak üzerinedir. Binaenaleyh, istisnai durumları göz ardı etmemek ve sinema veya güzel sanat eseri sayılabilecek nitelikte bulunan müzik kliplerinin ilgili bölümlerinin, anılan eserlere ilişkin şartlar bakımından değerlendirilmesi gerektiğini ve şartları taşımaları durumunda bu eserlerin güzel sanat eseri veya sinema eseri olarak korunacaklarını söylemek gerekir²⁹¹.

B. VIDEO OYUN ÖGELERİNİN MUSİKİ ESERLERİ BAKIMINDAN DEĞERLENDİRİLMESİ VE VIDEO OYUNLARINDAKİ SES ÖGELERİ

Video oyunları tarihi, bilgisayar kodlarının görsel bir forma dönüştürülmesi ve görselin bir kontrolcü aracılığıyla kontrol edilmesi temeline dayanan oyunlar ile başlamıştır. İlk aşamalarda işitsel ögeler, oyunlarda herhangi bir rol oynamamaktaydı. Video oyunlarını oynamamızı sağlayan teknolojik araçların gelişmesi ve video oyunlarının eğlence sektöründe ciddi bir güç hâlini alması üzerine, oyun yapımcıları insanın her duyusuna hitap edecek ve onu oyunun karşısından alıp oyunun içine taşıyacak unsurları oyunlara dahil etmeye başladılar. İşitsel ögeler, başlangıçta ufak tefek ses efektleri ve çoğunlukla arka plandaki sessizliği kırma amacını taşıyan tuhaf ses efektleri ve 8-bit müzikler ile oyun dünyasına giriş yapmış, günümüzde ise oyunun belkemiği olan, hikâye anlatımını güçlendiren, oyunu oynayan kişiye gerçek bir yaşamışlık, bir deneyim sağlayan bir niteliğe bürünmüştür. Oyunda yer alan müzik eserleri ve işitsel ögeler, oyun içerisindeki canlılığın ve “yaşayan oyun dünyasının” tamamlayıcısı olması açısından büyük öneme sahiptir. Oyunun geçtiği diyarlarda işitsel yönde bir eksiklik olduğu vakit, oyunun atmosferi ciddi şekilde etkilenmektedir. Bunun tersi olarak da oyun dünyası ve oyunun sunduğu görsellik ile uyumlu müzik eserleri ve ses efektleri ile oyun başarılı bir bütün hâlini almaktadır.

Bu olayı şu şekilde örneklendirelim ve bu örneğimize göre konuyu mütalaa edelim; kuru bir zeminde yürüdüğünüzde duyduğunuz ses ile ıslak bir zeminde yürüdüğünüzde duyduğunuz ses bir değildir. Birinde zemine ayağınızın çarpma sesini

²⁹¹ Örneğin, Ferdi Tayfur'un “Fadimenin Düğünü” adlı müzik klibinde müziğin sözleri ile köyden kente göçün olumsuz yönleri anlatılmakta, klipte yer alan kısa görüntüler de sözlerde bulunan savları destekler niteliktedir. Ferdi Tayfur'un “çeşme” adlı müzik klibinde ise müzikten bağımsız görüntüler, bir kısa sinema filmi sayılacak şekilde çekilmiş ve düzenlenmiştir. Her ne kadar sözler ve görseller birbirini destekler nitelikte iseler de anılan klipteki kısa görüntülerin beste ve güfteden bağımsız bir şekilde değerlendirilmesi durumunda ayrıca bir eser olarak korunabilmesi de mümkün olabilir.

duyarsınız, diğ erinde ise suya ve zemine çarpma nedeniyle karma bir ses kulağ ınıza gelir. Bu ö rnekteki durum bir oyun üzerinde gerç ekleş tiğ inde, eğ er oyun iki zeminde de size benzer ses ö gesini sunuyorsa veya hiç ses ç ıkmı yorsa, bu sizin için yerdeki suyun gerç ekç ilig ini yok edecektir. Oyun içindeki bir silahın veya arabanın sesi, bir nehrin veya yanan ateş in sesi gerç ek d ünyadaki yansıması ile örtüş müyor ise, bu durum oyunun gerç ekç ilig ini baltalar. Oyunun d ünyası ile ç alan müziğ in örtüş memesi veya hiç müzik bulunmaması da oyunun etkisini düş ürmekte ve oyuncuyu oyundan koparmaktadır. Bu nedenle, oyun iç i iş itsel ö gelerin kullanımı ve uygunluğ u müh im bir meseledir²⁹².

Oyunların içinde bulunan sözlü veya sözsüz besteler, oyun için özel olarak bestelenmiş, sözleri de oyuna özel yazılmış olabilir²⁹³. Oyundan bağımsız olarak, dış d ünyada bilinen müzik eserleri de oyunlarda kullanılabilir²⁹⁴.

Video oyunun bütününden müzik eserlerini ayırmak son derece kolaydır. Oyun görseller ve bilgisayar kodları ile ç alışmakta, bu kodların etkilerini, görsellerin karmaşıklıg ını ve iç iç e geç miş liğ ini analiz etmek zorlaş maktadır. Ancak müzik ve ses efektleri iş itsel arabirim sayesinde oyuncuya sunmaktadır ve tek bir ses, tek bir kanaldan oyuncuya iletilmektedir. Gerek iş itsel olarak gerekse teknik altyapısı sebebiyle bu ö geleri oyundan ayırarak incelemek, oyun içindeki diğ er ö gelere kıyasla, kolay olmaktadır.

Video oyunları içerisinde yer alan sözlü ve sözsüz musiki eserleri, ç alışmamızda anılan şartları taşımaları durumunda FSEK madde 3 kapsamında musiki eseri olarak sayılabileceklerdir.

Oyunlarda sesli iletişim yalnızca müzik eserleri ile sınırlı değildir. Video oyunlarında, oyunda yer alan karakterlerin özellikleri, düş ünce tarzları, karakter yapıları ve canlılıkları iyi iş lenir ve oyun gelişt iricileri tarafından iyi bir iş ortaya ç ıkarılır ise, oyuncular o karakterlerin canlı ve yaş ayan bir d ünya içerisinde yaş ayan

²⁹² Oyunlarda ses ve müziğ in etkisinin en önemli örneklerinden biri, The Elder Scrolls V: Skyrim için özel olarak Jeremy Soule tarafından, oyun için yaratılmış Dovahzul dilinde yazılmış olan “Dovahkiin” adlı epik Skyrim halk müziğ idir. Oyunun ç ıkış ının ardından sekiz yıl geç mesine ve d ünya üzerinde yer almayan, kurgusal bir dilde yazılmış olmasına rağmen sözleri çoğ u oyuncu tarafından bilinmektedir. Bir diğ er örnek ise, herkesin melodisini ezbere bildiğ ini düş ündüğ ümüz Mario’nun müziğ idir. Günümüzde çoğ u oyunun müzikleri, alanında uzman bestekârlar tarafından bestelenmekte, geniş kadrolu orkestralar tarafından icra edilmekte; oyunların ç ehresini tamamen değ iş tiren ve oyuncularını oyuna sıkı sıkıya bağ layan bir niteliğ e kavuş maktadır.

²⁹³ Örneğ in The Elder Scrolls V: Skyrim oyununda bulunan “Dovahkiin” adlı parçanın “Dovahkiin, dovahkiin, naal ok zin los vahriin” şeklinde olan sözleri, doğ rudan oyunun hikayesinden ve karakterlerinden bahsetmekte ve oyuna özel olarak gelişt irilen dil olan Dovahzul ile ifade edilmektedir.

²⁹⁴ Grand Theft Auto: Vice City isimli oyunda, Michael Jackson, Bryan Adams, Judas Priest, Motley Crue, Megadeth, Iron Maiden, Tesla gibi ünlü sanatç ı ve grupların müzikleri kullanılmış tır.

gerçek karakterler olduğuna inanabilir, onlarla yakınlık ve empati kurabilir. Oyun içinde “yaşayan” karakterler yaratılabilir ise, oyuncunun oyun başında geçireceği zaman daha kaliteli olacaktır. Oyuncular, oyunun dünyasında geçirdikleri vaktin elektronik cihazların ve çeşitli ekipmanların yardımı ile kurulmuş olan bir sanal dünyada değil, yaşamın devam ettiği fakat kuralların farklı olduğu başka bir dünyanın içerisinde geçtiği düşüncesini edineceklerdir. Gerçeklik duygusunu oyun üzerinde yaratabilmek için, görsel ve teknik imkanların yanı sıra, sesler de yaygın olarak kullanılır. Gerçek bir insan tarafından seslendirilen karakterler, canlılık algısı açısından çok daha etkili olacaktır. Aynı şekilde, bir köpeğin havlaması, bir kuşun ötüşü, ateşte yanan bir eşyanın çıkardığı çıtırtı sesi, bir araç motorunun çalışma sesi ve silahların atış sesleri gerçek bir kaynaktan alındıkları ve oyunda kullanıldıkları takdirde oyunun gerçeğe yakınlık düzeyini yukarı çeken öğeler olacaktır.

Video oyunlarına konuşma kayıtlarının eklenmesini, aşına olduğumuz şekilde “seslendirme” olarak da adlandırmamız mümkündür. Tıpkı sinema eserlerinde olduğu gibi, video oyunlarında da karakterlerin söyleyeceği sözler kaydedilir ve ilgili karakterin görsel sunumu ile bu işitsel sunum da oyuncuya sunulur. Anılan ses öğeleri, ara sahneler olarak saydığımız oyun bölümlerinde kullanılacakları gibi, doğrudan oyun içerisinde ve oyun devam ederken verilen konuşmalar ve tepkiler olarak da kullanılabilirler. Örneğin, ses kayıtları iki karakterin kesintisiz diyalog kurması şeklinde kurgulanabileceği gibi, oyunda bir aksiyon sahnesi esnasında kurulan cümleler, sarf edilen kelimeler ve nidalar da kayıt altına alınarak kullanılabilir. Bir karakterle etkileşime geçildiğinde de ses kayıtları oynatılabilecektir. Aynı şekilde, bir kuzunun vereceği tepki, bir topa vurulduğu zaman gelen ses, tahtanın kırılma sesi gibi unsurlar da kayıt altına alınır ve oyunlarda görsel olarak o hareketin gerçekleştiği alanlarda kullanılır. Kaynağını doğadan ve gerçek dünyadan almayan, teknolojik ekipmanlar ve bilgisayar programları kullanılarak üretilen ve video oyunlarında kullanılan sesler, dahili ses efektleri olarak adlandırılırlar. Örneğini yazımızda daha evvel verdiğimiz üzere, “chiptune” olarak adlandırılan sesler, elektronik ortamda üretilen ses efektleri ve benzeri ürünler dahili ses efektleri olarak adlandırılırlar. Bunlar herhangi bir müzik eseri olmayıp, basit seslerin veya bilgisayar üzerinde üretilen ve tespit edilen seslerin oyuna eklenmesidir.

III. GÜZEL SANAT ESERLERİ KATEGORİSİ BAKIMINDAN DEĞERLENDİRME

A. GENEL OLARAK

Güzel sanat eserleri, estetik bir vasıf taşıyan, estetik değere sahip olan eserlere verilen addır. FSEK madde 4, güzel sanat eserlerini sekiz başlık altında saymıştır.

FSEK madde 4 lafzı şu şekildedir:

“Güzel sanat eserleri, estetik değere sahip olan;

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

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

Kanunda yapılan bu sayım ile ilgili öğretilerde; kanun maddesinde yapılan sayımın tahdidi olmadığını, kanunda örneklendirme yapıldığını ve güzel sanat eserlerinin maddede yer alan örneklerle sınırlı olmadığını savunan yazarlar olduğu gibi,²⁹⁵ sayımın tahdidi olduğunu ve sayılan eserler haricindeki fikri ürünlerin bu madde kapsamında değerlendirilemeyeceğini, dolayısı ile güzel sanat eseri sayılamayacaklarını savunan yazarlar da mevcuttur²⁹⁶. Kanaatimizce, kanun tahdidi bir sayım yapmamış ve örneklendirme yapmak suretiyle geniş bir madde uygulama

²⁹⁵ ATEŞ, s. 223, YAVUZ/ALICA/MERDİVAN, s. 132, EREL, s.69, YARSUVAT, s. 47.

²⁹⁶ KILIÇOĞLU, s. 130.

alanı yaratmıştır. Bu karar kanaatimizce yerindedir zira her geçen gün değişen ve gelişen bir güzel sanat eserleri dünyasına şahit olmakta ve güzel sanat eseri sayılabilecek fikri ürünlerin üretilmesi hususunda yeni yollar bulunmakta, yeni çeşitler türetilmekte olduğunu gözlemlemekteyiz. Kaldı ki kanun koyucu, FSEK madde 4'te güzel sanat eserlerini sıralamış fakat bu esere ilişkin açık bir tanımlama yapmamıştır, hatta aynı anlama gelen eserleri tekrar tekrar saymıştır²⁹⁷, bu husus da maddenin örnekleyici şekilde yazıldığını, tahdidi bir anlam içermediğini göstermektedir.

Güzel sanat eserinin tespitinde kullanılacak materyalin ve meydana getirilecek eserin kullanım amacının ne olduğunun bir önemi yoktur²⁹⁸. Maddede aranan şart, fikri ürünün estetik bir vasıf taşıması, objektif ve sübjektif şartları haiz olmasıdır. Buna göre bir tablo güzel sanat eseri olabileceği gibi, bir çay bardağı, bir müzik kutusu, bir sabunluk da kanunda yer alan şartları yerine getirdiği takdirde güzel sanat eseri olarak korunabilecektir.

Kanunda örnekleyici şekilde verilen eser çeşitlerine değinelim:

Resimler, tablolar, desenler, pasteller, güzel yazılar ve tezhipler: FSEK 4. maddenin 1. bendinde yer alan eserler tablolar, resimler, desenler, pasteller, güzel yazılar ve tezhipler, kazıma kakma oyma gibi eserler, kaligrafi ve serigrafi olarak örneklenmiştir. Tablolar ve resimler, tuval ve benzeri iki boyutlu bir zemin üzerine yağlı boya, sulu boya ve benzeri materyal ile yapılan resimleri ifade etmektedir²⁹⁹. Desenler motif, şekil ve süslemeleri içeren ve genel anlamda kaplama, süsleme gibi amaçlarla kullanılan ürünlerdir. Estetik unsur ihtiva eden desenler bu madde kapsamında korunacaktır. Kaligrafi, güzel yazı ve tezhipler, genel olarak “güzel yazı ve süslemeyi” ifade etmektedirler. Serigrafi ise bir yazı veya figürün bir cisim üzerine tespitidir. Estetik vasfı haiz olduğu ve sahibinin hususiyetini yansıttığı müddetçe bu eserler FSEK 4/1 kapsamında korunur.

Heykeller: FSEK 4/2'de yer alan heykeller, bir fikri ürünün, maddi bir varlık üzerinde ifadesini içermektedir. Burada maddenin türü önemsizdir, taş, maden ve

²⁹⁷ ATEŞ, s. 224 vd., “FSEK'in 4. Maddesinde kanun yapma tekniğine uymayan bir terminoloji kullanılmış ve bazı kavramlar gereksiz yere aynı veya farklı bentlerde tekrar edilmiştir” Örneğin, “yağlıboya, suluboya ve pastel” sayımı gereksizdir zira resmin yapılacağı materyalleri örneklemektedir. Başka bir örnek ise, “oyma ve kakmalar” birinci bentte zaten verilmişken, “kabartmalar ve oymalar” 2. bentte tekrar belirtilmiştir,

Aynı hususun eleştirisi için Bkz. TEKİNALP, 125.

²⁹⁸ EREL, s.70, TEKİNALP, s. 125, ATEŞ, s. 215 vd.

²⁹⁹ ATEŞ, s. 224.

benzeri maddeler kullanılabilir. Heykel sanatı esasında oyma kakma ve kazıma gibi unsurları da içerdiğinden ötürü, bunların tekrar 1. bentte sayılmış olması gereksizdir³⁰⁰.

Mimarlık eserleri: FSEK madde 4/3'te öngörülen mimarlık eserleri, maket, plan, kroki ve benzerlerini değil, mimari yapının kendisini ifade etmektedir. Mimarlık eserlerinin hukuki korumadan faydalanabilmeleri için proje, tasarım ve maket olarak kalmaları değil, yapı olarak somutlaşmaları gerektiği öğretide kabul görmektedir³⁰¹.

El işleri ve küçük sanat eserleri: Çeşitli materyallerden yapılan süs ve zinet eşyalarını, mobilya, masa, sandalye, halı kilim gibi eşya, el işleri ve küçük sanat eserleri kapsamında sayılmaktadır³⁰². Bunlar hangi amaçla üretilmiş olurlarsa olsunlar, estetik bir yönleri bulunduğu takdirde FSEK madde 4/4 kapsamında korunabilirler. Bu hususun bir istisnasının mevcut olması gerektiğini savunan *Erel ve Ateş*, seri üretime elverişli sınaî modeller ile el işi ve küçük sanat eserleri arasında bir ayırım yapılması gerektiğini ve sınaî modellerin bu madde kapsamında değerlendirilmemeleri gerektiğini savunmaktadır.

Minyatürler: Minyatür, çoğunlukla eski yazma kitaplarda görülen, ışık, gölge ve hacim duygusu yansıtılmayan küçük, renkli resim sanatına verilen addır³⁰³. Resimlerden, süsleme sanatı ürünlerinin de güzel yazı ve tezhipten hukuken bir farkı yoktur³⁰⁴. Kanun, burada örnelemeye devam etmektedir.

Tekstil ve moda tasarımları: Üretilen ürünün fonksiyonundan ziyade ürünün farklı ve yeni bir çizgi, bir kimlik oluşturması amacı ile üretilen fikri ürünlerdir. Bu nedenle, anılan ürünlerin estetik nitelikleri bulunması, objektif ve sübjektif şartları taşımaları hâlinde güzel sanat eseri olarak korunmaları gerekmektedir.

Fotoğraf eserleri: Fotoğraf Yunanca kökenli (photos yani ışık ve graphe yani çizim yapmak kelimelerinin birleşimi) bir kelime olup, “çeşitli araç ve malzeme kullanılarak görüntüyü özel bir yüzey üzerinde sabitleme” anlamına gelmektedir³⁰⁵.

³⁰⁰ ATEŞ, s. 229, TEKİNALP, s. 125, EREL, s. 72.

³⁰¹ EREL, s. 71,

Aynı Görüşte, ATEŞ, s. 230, ARSLANLI, s. 24, TUNÇ YÜCEL, Müjgan, “*Mimarlık Projeleri ile Mimarlık Eserleri ve Bunlar Üzerinde Değişiklik Yapılması*”, İstanbul Medipol Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi 2 (2), Güz 2015, s.183-200, ss. 191, İstanbul, 2015.

³⁰² ATEŞ, s. 232.

³⁰³ Türk Dil Kurumu Sözlüğü, “Minyatür”, (<https://sozluk.gov.tr/?kelime=minyatür>, Erişim Tarihi: 20.12.2019).

³⁰⁴ ATEŞ, s.234.

³⁰⁵ Türk Dil Kurumu Sözlüğü, “Fotoğraf”, (<https://sozluk.gov.tr/?kelime=RESiM>, Erişim Tarihi 26.11.2019).

Daha basit bir şekilde anlatmak gerekirse, bir takım elektronik ve/veya kimyasal etmenler kullanılarak bir görüntüyü kayıt altına almak, görüntüyü dondurmak olarak da nitelendirilebilir. Fotoğrafın fiziksel bir biçim kazanması, fotoğrafı elde etmek için kullanılan etmenlere bağlıdır. Fotoğrafı elde etmek için kullandığınız makine ışık ve kimyasal maddelerle bir sürecin işletilmesi ile çalışmakta ise elde edeceğiniz fotoğraf bir kâğıt, karton veya buna benzer bir malzemenin üzerine basılı olacaktır. Fotoğraf makinesi o anı kaydetmek için dijital bir süreç işliyorsa, çekilen fotoğraf makinenin hafızasında dijital bir veri olarak yer alacaktır.

Fotoğraf makinesinin tuşuna basarak fotoğrafı çekmek, başlı başına bir fikir veya sanat eseri meydana getirmek için yeterli midir? Fotoğrafı bir fikir veya sanat eserine dönüştüren unsur nedir?

FSEK madde 4/5 kapsamında bir fotoğraf eserinin korunabilmesi için:

- 1- Eserin fotoğraf olarak tespit edilmiş olması,
- 2- Estetik niteliğe sahip olması,
- 3- Sahibinin hususiyetini içermesi

Gerekmektedir³⁰⁶.

Fotoğraf eserinde maddi bir araç ile tespit etme durumu, bu eserler göze hitap ettikleri için lüzumlu bir vasıf olarak kabul edilmelidir³⁰⁷. Maddi araç ile tespit, bir fotoğraf ürünü ile tespit olarak anlaşılmalıdır fakat fotoğrafın kâğıt üzerine basılı şekilde bulundurulması gibi bir şekil şartı kanunda öngörülmediği gibi, öğretide de yer almamaktadır.

FSEK 4/5 maddesinde, bir fotoğraf ürününün güzel sanat eseri sayılabilmesi için estetik niteliğe sahip olması gerektiği hüküm altına alınmıştır.

Estetik, tarih boyunca birçok felsefi tartışmaya konu olmuş ve kesin bir tanımı olmayan, göreceli bir kavramdır. Estetik, “Sanatsal yaratının genel yasalarıyla sanatta ve hayatta güzelliğin kuramsal bilimi” şeklinde tanımlanmaktadır³⁰⁸. Bir fotoğrafın eser niteliği kazanabilmesi için aranan estetik kavramı, kabul edilecektir ki kalıplara ve sınırlara sığdırılmayacak, eğer sınırlandırılacak olursa anlamını yitirecek ve

³⁰⁶ ATEŞ, s.218, KILIÇOĞLU, s.129-131, EREL, s.70-71, ARSLANLI, s.24.

³⁰⁷ ARSLANLI, Halil, Fikrî Hukuk Dersleri, Birinci Baskı, Sulhi Garan Matbaası, İstanbul, 1954, s. 19.

³⁰⁸ Türk Dil Kurumu Sözlüğü, “Estetik”,

(<https://sozluk.gov.tr/?kelime=estetik>, Erişim Tarihi: 26.11.2019).

sıradanlaşacaktır. Estetik kavramı göreceli bir kavram olduğundan ve herkesçe farklı anlamlar taşıyabileceğinden ötürü, gerek öğretide³⁰⁹, gerekse Yargıtay kararlarında bu hususun bilirkişi tarafından çözüme kavuşturulması gerektiğini savunmaktadır. Yargıtay Hukuk Genel Kurulu, ilgili kararında³¹⁰, estetik hususunun bilirkişi incelemesi ile tespitinin gerektiğine karar vermiştir.

Yargıtay Hukuk Genel Kurulu, başka bir kararında³¹¹ ise bir ürünün eser niteliğini haiz olup olmadığına ilişkin kararın bilirkişi tarafından verilmesi gerektiğini bir zorunluluk olarak kabul etmiştir. Yargıtay Hukuk Genel Kurulu, bilirkişi incelemesi olmaksızın estetik olma durumunun tespitinin yapılamayacağına, kanunda sayılmış bulunan eser türleri içinde yer alıp almama durumunun anlaşılamayacağına ve bu tespiti bilirkişinin yapması gerektiğine hükmetmiştir.

Kanun koyucu “estetik” tanımı yapmamış, uygulama da sorunun çözümünü bilirkişi incelemesini zorunlu kılarak bulmuştur.

“Estetik” açısından evrensel bir norm oluşturmak ve kesin sınırlar koymak mümkün değildir fakat fotoğraf eserlerinde estetik ve hususiyetin belirlenebilmesi konusunda bazı örnekleyici kıstaslar öne sürülebilir, bunlara ve benzer unsurlara binaen fotoğraf eserinin değerlendirilebileceği kabul edilebilir.

Bir fotoğrafın FSEK 4/5 kapsamında korunabilmesi için, sahibinin hususiyetini içermesi gerekir. Fotoğrafta hususiyetin tespiti konusunda, Eastern America Trio Products (EATP) ile Tang Electronic Corporation (TEC) arasında telif hakkı iddiasına ilişkin yürütülen davada³¹² verilen örnekler aydınlatıcı niteliktedir. Mahkeme,

³⁰⁹ KILIÇOĞLU s.129, ATEŞ s.220,

³¹⁰ Yargıtay Hukuk Genel Kurulu, 2011/11-205 E., 2011/305 K., 11.05.2011T., “*eser, sahibinin hususiyetini taşıyan ilim ve edebiyat, musiki, güzel sanatlar ve sinema eserleri olarak sayılan her nevi fikir ve sanat mahsulleri olarak tanımlanmıştır. Her fotoğraf, eser vasfında değildir. Bir fotoğrafın FSEK'nun 4'ncü maddesi uyarınca güzel sanat eseri olarak kabul edilebilmesi için, estetik değerinin bulunması gerekir. Fikri ürünün eser niteliğinde olup olmadığı hususu, mahkemece kendiliğinden dikkate alınmalıdır. Bir fotoğrafın eser olup olmadığının tespiti, özel ve teknik bilgiyi gerektirdiğinden bilirkişi görüşüne de başvurulmalıdır,*

(<http://www.kazanci.com/kho2/ibb/files/hgk-2011-11-205.htm>, Erişim Tarihi: 30.11.2019).

³¹¹ Yargıtay Hukuk Genel Kurulu, 2008/11-392 E., 2008/377 K., “*Mahkemece bu hususta bilirkişi görüşü alınmadan, karar gerekçesinde belirtilen değerlendirmelerle, dava konusu fotoğrafların eser sayılacağı kabul edilmiştir. Oysa bu konunun, hakimlik mesleğinin gerektirdiği genel ve hukuki bilgi ile çözümlenmesi mümkün değildir ve HUMK.nun 275. maddesi uyarınca mahkemece, çözümü özel veya teknik bilgiyi gerektiren hallerde bilirkişinin oy ve görüşünün alınması zorunludur. Bu durum karşısında mahkemece, konusunda uzman bir fotoğraf sanatçısı bilirkişi görüşü alınmadan, eksik incelemeyle karar verilmesi doğru olmamıştır*”,

(<http://www.kazanci.com/kho2/ibb/files/hgk-2008-11-392.htm>, Erişim Tarihi:29.10.2019).

³¹² United States District Court, Southern District New York, 3 Mayıs 2000 Tarihli ve “97 F. Supp. 2d 395 (S.D.N.Y. 2000)” numaralı kararı.

fotoğrafta özgünlüğün (hususiyetin) belirlenmesinde şu unsurların gözetilmesi gerektiğini belirtmiştir; “Fotoğrafçının fotoğrafını çektiği ögenin seçimi, fotoğrafın çekim açısı, ışıklandırma, fotoğrafın çekileceği anın belirlenmesi, fotoğrafın çekildiği kamera türü, kullanılan film türü, kullanılan lens türü ve fotoğrafın çekildiği alan³¹³”.

Somut olayda ele alınan ve incelenen fotoğrafa ilişkin Amerikan mahkemesi tarafından sayılmış bulunan unsurların aranması ve bu unsurların varlığı halinde fotoğrafın bir fotoğraf eseri olarak kabul edilebileceğinin belirtilmiş olması, benzer olaylarda da kullanılabilir, örnekleme mahiyetinde sunulmuş olan esnek öğeler içermektedir. Başka bir içtihadın ışığında, hususiyet kavramını değerlendirelim. Bridgeman Art Library ile Corel Corporation arasındaki davada³¹⁴ ise mahkeme, kamu malı olarak kabul edilen, genel kullanıma açık sayılan³¹⁵ sanat eserlerinin birebir fotoğraflanması ile oluşturulan kopyaların orijinallik içermediğinden bahisle, bu fotoğrafların Amerikan telif yasalarının sağladığı koruma kapsamından yararlanamayacağına hükmetmiştir. Yukarıda belirttiğimiz hususa benzer şekilde, eğer fotoğraf bir ögenin birebir kopyalanmasını içermekte ise, fotoğrafı çeken kişinin hususiyetinden ve estetik kavramdan yoksun kalıyorsa, bu fotoğrafın anılan kanun maddesi çerçevesinde fikir veya sanat eseri sayılmayacağı kabulü gerekmektedir.

Grafik eserler: Görsel algılamının özelliklerinden ve grafik kurallarından faydalanmak suretiyle bir fikir ve sanayi ürününün tanıtımı, simgelenmesi amacıyla yapılmış çizimler olarak tanımlanmaktadır³¹⁶. Grafik eserlere kitap kapağı, afiş, logo ve benzeri fikri ürünler örnek olarak verilebilir. Grafik eserler, bedii vasıfları bulunmadığı takdirde ve ilgili maddenin şartlarını haiz olmaları hâlinde, FSEK 2/3 kapsamında “her türlü resim, desen, pasteller ve gravürler” lafzına binaen ilim ve edebiyat eseri olarak korunabilirler.

Karikatür: Her tür olayı konu alarak abartılı bir anlatım tarzı ile sunan, düşündürücü ve güldürücü resimlere karikatür denmektedir. Karikatürler fotomontaj

³¹³ Case Text, “Eastern America Trio Products v Tang Electronic Corp.”, (<https://casetext.com/case/eastern-america-trio-products-v-tang-electronic-corp#ca150897-4649-43e8-a24b-922c4ce82b43-fn153>, Erişim Tarihi: 26.11.2019).

³¹⁴ United States District Court for the Southern District of New York, “25 F. Supp. 2d 421 (S.D.N.Y. 1998)”

³¹⁵ “Public Domain” veya “Kamu Malı”; “*Kamu malı, üzerinde hiçbir şekilde münhasır fikri mülkiyet hakkı tesis edilemeyecek yaratıcı ürünler için kullanılan tanımdır. Hakların süresi geçmiş, haklardan cayılmış, feragat edilmiş veya o ürün üzerinde bir hak uygulanamayacak olabilir*”, “https://en.wikipedia.org/wiki/Public_domain” Erişim Tarihi 26.11.2019.

Bkz. FSEK md 7 “*Hak sahibinin rızasıyla umuma arz edilen bir eser alenileşmiş sayılır*”.

³¹⁶ TEKİNALP, s. 126, ATEŞ, s. 238.

gibi teknik araçlar ile yapılabilecekleri gibi, çizim yoluyla da gerçekleştirilebilirler³¹⁷. Karikatürlerin kanunda ayrıca sayılması örneklendirici olması açısından mantıklı olsa da karikatürler zaten FSEK 4/1’de yer alan resim türündeki güzel sanat eserlerindedir. Dolayısı ile ayrıca sayılmasının kanun sistematığı ve eserlerin korunması açısından bir faydası olmamıştır³¹⁸.

Tiplmeler: Tipleme; karikatür, roman, hikâye, sinema filmi veya tiyatro eserlerinde yer alan, edebi eserlerde, daha evvelki üretilen eserlerde veya geleneksel-yöresel ürünlerde kullanılmış genel kalıpları kullanması nedeniyle izleyici-okuyucu tarafından kimliği çabucak anlaşılabilen ve kabul edilen üreten tarafından fazla emek sarf edilmesine gerek kalmadan ortaya çıkarılabilen karakterlerdir³¹⁹. Bunlara stereotip karakterler de denmektedir. Levent Kırca’nın sarhoş tiplemesi, Karagöz oyununda yer alan, Laz, Kürt, Arnavut, Acem gibi tiplmeler, karikatürlerde yer alan hemşire, izci, öğrenci gibi tiplmeler bu kategoride yer alırlar. Bir insanı veya kurgusal herhangi bir metaı diğerlerinden ayırmamızı sağlayan, farklı niteliklerin birleşimi ile oluşan bütünü açıklamak için ise karakter tanımı kullanılmaktadır³²⁰.

Fikri hukukta ise tipleme, bir fikir veya sanat ürününde yer alan gerçek veya kurgusal karakterlerden belli özellikleriyle diğerlerine göre farklılıklar gösteren ve bu şekilde ayırt edici yönleri olan karakterleri nitelendirmektedir³²¹. Örneğin Behzat Ç. yukarıda yaptığımız tanımlamaya göre bir karakter, fikri hukuktaki tanımına göre ise bir tiplemedir.

Fikir veya sanat alanında “grafik” ve “edebi” olmak üzere iki tür tipleme söz konusudur³²²:

Grafik Tiplmeler: Tiplemeyi meydana getirmek için resim ve çizim sanatlarından yararlanılıyor ise, bu tipleme grafik bir tipleme olarak

³¹⁷ KILIÇOĞLU, s. 131.

³¹⁸ ATEŞ, s. 240, EREL, s. 72.

³¹⁹ Oxford Reference, “stock character”,

(<https://www.oxfordreference.com/view/10.1093/oi/authority.20110803100533855>, Erişim Tarihi: 20.12.2019).

Ayrıca Bkz. Dictionary.com, “stock character”,

(<https://www.dictionary.com/browse/stock-character>, Erişim Tarihi: 20.12.2019).

³²⁰ Cambridge Dictionary, “character”,

(<https://dictionary.cambridge.org/tr/s%C3%B6zl%C3%BCk/ingilizce/character>, Erişim Tarihi: 21.12.2019).

Ayrıca bkz. Merriam-Webster Dictionary, “Character”,

(<https://www.merriam-webster.com/dictionary/character>, Erişim Tarihi: 21.12.2019).

³²¹ ATEŞ, s. 240, TEKİNALP, s. 126.

³²² ATEŞ, s. 241.

nitelendirilmektedir. Pokémon, Bugs Bunny, Deli Cevat gibi karakterler grafik tipllemelere örnek olarak verilebilirler. Yaratılan tipllemelerin FSEK madde 4/8 kapsamında korunabilmeleri için, bu tipllemelerin bedii vasfa sahip olmaları ve sahibinin hususiyetini taşımaları gerekmektedir.

Erel, güzel sanat eseri olarak korunacak ürünün, doğrudan doğruya o çizgi kahramana ait olan tiplleme olduğunu, bu tipllemenin eser olarak kabul edileceğini, bu tipllemenin kullanıldığı çizimlerin ve serilerin ise “işleme eser” olarak kabul edilmesi gerektiğini savunmaktadır³²³.

Ateş ise, Alman Federal Mahkemesi'nin kararını örnek göstererek³²⁴, *Asterix* ve *Obelix* ile ilgili davada, bir tipllemenin sadece grafik olarak somut konfigürasyonunun korunmayacağını, bir komedi kitabının özellik gösteren davranışlar, tutumlar, yetenekler ile başkalarından farklı olarak barındırdığı diğer nitelikleri gibi harici unsurlarından oluşan bireysel karakterlerinin de korunacağını ifade etmiştir.

Video oyunlarında, oyuncunun yönlendireceği karakterin oyun geliştiricileri tarafından çizgisel³²⁵ bir şekilde oyuncuya sunulması mümkün olabileceği gibi, oyunda yer alan karakterin ismi, geçmişi, kişiliği, dış görünüşü ve davranışları gibi unsurların oyuncu tarafından belirlenmesi de mümkündür. Özellikle rol yapma oyunlarında veya çevrimiçi çok oyunculu oyunlarda karakter yaratma ve bir karaktere bürünme, o karakter gibi davranma görülmektedir. Bu durumda oyuncu, kendi hususiyetini ve zihinsel emeğini katarak bir grafik tiplleme yaratmakta, bu grafik tipllemeyi oyun içerisinde kullanmakta ve geliştirmektedir. Bu yaratımın eser niteliğinin kabulü gerekir.

Grafik tipllemelerin yanı sıra gerek oyunlarda gerekse çevrimiçi veya çevrimdışı herhangi bir platformda oyuncular tarafından kullanılan kişiliğin de ele alınması gerekir. *Avatar*³²⁶ veya *online persona* olarak adlandırılan sanal karakter,

³²³ EREL, s. 72.

³²⁴ BGH, Alcolix, 11.03.1993, I ZR 263/91 [IIC (1994) 25/4, 605-610] Aktaran ATEŞ, s.244.

³²⁵ Çizgisel (lineer) oyunlar, oyuncuya tıpkı sinema eserlerinde olduğu gibi bir deneyim yaşatmayı amaçlarlar. Bu tip oyunları filmlerden ayıran unsur, oyunda karakter yönlendirmelerini oyuncunun gerçekleştiriyor olmasıdır. Bu husus haricinde oyuncu karakterin gelişimi hakkında herhangi bir söz sahibi olamaz, karaktere tanımlanmış olan senaryoyu takip eder.

³²⁶ Avatar: Kişiyi simgeleyen resim veya simge olarak kullanılan kelime. Geçmişte bir resim veya grafik eser ile ifade edilmekte iken günümüzde bir varlık suretinde avatarlar meydana getirmek de mümkündür, örneğin Xbox oyun konsolunda, kullanıcıyı temsil eden insan suretinde avatar yaratmak ve görsel olarak süslemek mümkündür.

kişinin sanal ortamda yani bilgisayar sistemi üzerinde yarattığı bir kişilik, bir karakterdir. Anılan karakterin kişinin hususiyetini yansıtması durumunda bir fikir veya sanat eseri olarak kabulü ve FSEK kapsamında korunması gerekir. Ancak burada bir hususa dikkat etmek gerektiği kanaatindeyiz, çoğu oyunda oyuncu bir karakter yaratırken bütün özelliklerini kendisi belirlememekte, oyunun kendisine sunduğu seçenekler arasından bir seçim, bir düzenleme yapmak suretiyle karakterini meydana getirmektedir. Evvelden oyuna eklenmiş olan bu seçeneklerin tek başına sahibinin hususiyetini taşıdığı durumlarda, oyuncunun kendi hususiyetini katarak yeni bir karakter oluşturması durumunda bir işlenme eserden söz etmek mümkün olacaktır. Bu hususa çalışmamızda değineceğiz³²⁷.

Edebî Tipler: Bu tipleri yaratmak için yazı ve söz kullanılmaktadır. Roman, hikâye, tiyatro eserinde yer alan karakterler, edebî tiplere örnek olarak gösterilebilir. Örneğin Kuyucaklı Yusuf, Tom Bombadil, Raskolnikov gibi karakterler edebî tiplere örnek verilebilirler. Edebî tipler FSEK 4/8 kapsamında korunamazlar zira bu eserler dil ile ifade olunan fikri ürünlerdir.

B. VIDEO OYUN ÖGELERİNİN GÜZEL SANAT ESERLERİ BAKIMINDAN DEĞERLENDİRİLMESİ

Resimler, tablolar, desenler, pasteller, güzel yazılar, tezhipler, minyatürler: Başlıkta sayılan eser çeşitlerini, video oyunları içerisinde “görsel tasarımlar” olarak adlandırmaktayız.

Video oyunlarında görsel tasarımlar, bir oyunun baştan aşağı her alanında kullanılabilirler. Diyebiliriz ki, bir oyunda yer alan bütün öğeleri, karakterleri, mekân tasarımlarını, yer ve duvar kaplamalarını, öğeleri ve oyunda yer alan her bir öğeyi görsel tasarımlar ile yaratmak ve oyunu bu şekilde inşa etmek mümkündür. Görsel tasarımlar oyunun içinde bulunduğu dünya ile temel aldığı görsel tarzın bir bütünlük arz ederek oyuncuya yansıtılmasını sağlamak için, fotografik öğelerin aşırı gerçekçi yapısı ile oyun teknolojisi, dünyası ve mekaniklerinin uyumsuz kaldığı kısımlarda, iki unsur arasındaki sert geçiş yolunu yumuşatarak daha rahat bir şekilde geçilebilmesini, göze daha hoş gelebilmesini sağlayan unsurlardır. Oyunun benimsediği görsel tarza göre kullanım amacı değişebilmektedir.

³²⁷ Bkz. s. 115, “Video Oyun Öğelerinin İşlenme Eseler Bakımından Değerlendirilmesi”.

Görsel tasarımlarla, gerçeğin birebir yansımaları olması amaçlanan ve bu yönde bir resim-desen çalışması yapılmış bir oyun ortaya konabileceği gibi, tamamen fantastik ve gerçekle bağlantısız öğelerin görsel tasarımları da oyun tasarımında kullanılabilir. Bu iki öğenin bir arada bulunduğu oyunlar da görmek mümkündür.³²⁸

Görsel tasarım öğeleri, elle çizilerek bilgisayar ortamına aktarılabilecekleri gibi, bilgisayar ortamında çizilerek de oyuna eklenebilirler.

Oyunlarda yer alan görsel tasarımlar, estetik vasfı haiz olduğu ve sahibinin hususiyetini yansıttığı müddetçe bu eserler FSEK 4/1 kapsamında korunur.

Heykeller: Heykeller öğretilerde bir fikri ürünün maddi bir varlık üzerinde ifade edilmesi olarak nitelendirildiklerinden ötürü, video oyunlarında bir heykel çalışması yapılamaz. Ancak, maddi bir varlık üzerinde ifade edilmiş heykeller, bu heykellerin modellenmesi yapılarak (üç boyutlu olarak fiziki özellikleri bilgisayar ortamına aktararak) oyunlarda kullanılabilirler. Bu hususu gerçekleştirebilmek için heykelin fotoğraf eserine veya grafik esere dönüştürülmesi gerekir. Bu hususa “işlenme eserler” başlığında değineceğiz.

Mimarlık eserleri: Mimarlık eserlerinin mimari yapının kendisini ifade ettiğini çalışmamızın ilgili bölümünde ifade etmiştik. Bu nedenle, oyunlar içerisinde iki boyutlu veya üç boyutlu şekilde inşa edilmiş olan mimarlık eserlerinin somut bir yapısı olmadığından ötürü bu ürünleri mimarlık eserleri olarak saymak mümkün olmayacaktır. Oyunlarda yer alan mimari çizim, taslak, gibi ürünler, ayrıca, iki veya üç boyutlu görselleştirmeler aracılığıyla oyunların içinde doğrudan inşa edilmiş binalar gibi unsurların tamamı mimarlık projeleri olarak değerlendirilmeli ve şartları haiz olmaları durumunda FSEK madde 2/3 kapsamında korunmalıdırlar.

El işleri ve küçük sanat eserleri: Çalışmamızda yer alan öğretici görüşlerine binaen, el işleri ve küçük sanat eserlerinin materyal bir formda ürün hâline getirilmeleri gerektiği sonucuna varmaktayız. Bu nedenle, video oyunlarında bu

³²⁸ Örneğin, “Valiant Hearts: The Great War” isimli oyunda Birinci Dünya Savaşı’nda savaşın farklı cephelerinde olan dört insanın hikayesini anlatmaktadır. Oyunun yapım sürecinde, yapım ekibi bütün tarihi materyalden yararlanmış, oyunun gerçek savaş tarihini ve savaşın gerçek unsurlarını taşıması amaçlanmış ve savaşın bütün fiziksel ve ruhsal yıkımı oyuna yansıtılmaya çalışılmıştır. Anlatım tarzı bakımından gerçekçilik unsuru gözetilmesine rağmen, oyunun görsel tasarımı bir görsel roman, çizgi roman temasındadır. Oyunda karikatürize edilmiş karakterler, özgün mekân tasarım ve çizimleri, diyaloglar yerine diyaloglarda geçtiği varsayılan kelimelerin görsellerle anlatılması ve oyunda kullanılan çizim teknikleri gibi özgün tasarımlar mevcuttur.

eserlerin kullanılmasının imkânı olmasa gerekir. Fakat heykeller hususunda dile getirdiklerimiz, bu eserler için de geçerlidir.

Tekstil ve moda tasarımları: Anılan ürünlerin bir kâğıt üzerinde oluşturulması ile bir video oyunu üzerine görselleştirilmesi arasında bir fark yoktur. Tekstil ve moda tasarımları, kanunen gerekli görünen şartları taşımaları hâlinde güzel sanat eseri olarak korunacaklardır.

Fotoğraf Eserleri: Video oyunlarında fotografik görüntülerin kullanımı, akla gelebilecek her şekilde olabilir. Arka plan görüntüsü oluşturmak veya bir manzara illüzyonu yaratmak (dağlar, ufuk görüntüsü, uzakta görünen bir şehir, tribünde maçı izleyen insanlar, binalar topluluğu vb.), iç veya dış mekân kaplaması yaratmak, oyundaki karakterlerin, dekorların ve eşyanın görsel unsurlarını sağlamak için fotografik görüntüler kullanılabilir³²⁹.

Oyunlarda kullanılan fotoğraflarda estetik ve hususiyet kavramlarının varlığı ise tartışılması gereken bir husustur. Tartışmamıza başlamadan evvel, oyunlardaki fotografik öğeleri iki sınıfa ayırmak gerektiği kanaatindeyiz. Gerçeklik algısı için eklenen fotoğraflar ve tutarlılık arz etmesi için eklenen fotoğraflar olarak bu sınıflandırmayı yapmamız mümkündür. Oyunlarda fotografik öğeler, bu iki husustan birinin veya bazen her ikisinin birden sağlanması amacıyla kullanılmaktadırlar.

Oyunda gerçeklik algısı yaratmak amaçlandığında, oyun içerisindeki kaplamalar³³⁰, manzara fotoğrafları, uzakta veya yakında bulunan cisimlerin dokusu ve benzeri unsurların mümkün olduğunca gerçek dünyadaki eşleniği ile benzer görünmesi amacı güdülür. Örneğin, görsel anlatım tarzı olarak gerçeklikten kopmayan

³²⁹ Örneğin, gerçek dünyada var olan bir dağın fotoğrafı çekilerek veya bir sanatçı tarafından çizilmiş olan bir manzara resmi fotoğraf biçimine dönüştürülerek video oyununda bu fotografik görüntüye yer verilebilir. Bir nesnenin fotoğrafı çekilerek veya nesnenin çizimi oyuna fotoğraf biçiminde eklenerek nesne oyun içinde görsel bir nitelik kazanabilir. Aynı şekilde, bir insanın yüzünün fotoğrafları oyuna aktararak o kişinin yüzü bir karakterin görseli olarak kullanılabilir. Örneğin “Max Payne” adlı oyunda, oyunun yazarı olan Sam Lake’in yüzü, oyunun ana karakterinin yüzü olarak kullanılmak istenmiş ve bu amaçla Sam Lake’in yüzünün fotoğraflar çekilerek oyuna fotoğraf olarak aktarılmıştır. Sam Lake’in yüzünün hareketsiz bir öge olan fotoğraf biçiminde oyuna aktarılması nedeniyle oyundaki karakterin yüzü sürekli olarak sabit durmaktadır.

Bkz. SENIOR, Tom, “Great Moments In PC Gaming: Max Payne’s Face”, PC Gamer, (<https://www.pcgamer.com/great-moments-in-pc-gaming-max-paynes-face/>, Erişim Tarihi 03.08.2019).

³³⁰ Texture-Kaplama: İskeleti oluşturulmuş bir nesne üzerine yapılan giydirme, nesneye yapılan üst doku görsel çalışması olarak tanımlanmaktadır. Cambridge Dictionary, “Texture”, (<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/texture>, Erişim Tarihi: 26.11.2019).

Call of Duty: Modern Warfare oyun serisi, oyuncuya gerçek bir savaş atmosferi sunmak, oyuncuyu savaşın içine çekmek istediği için gerçekçi görüntüler kullanmaktadır. Gerçeklik algısı amaçlandığında, kullanılan fotoğraf ve görsel tasarım unsurlarında özgünlük kavramından ziyade, ilhamını aldığı esas nesnenin veya ortamın dokusunu tam anlamıyla yansıtmaya amacı güdülmektedir. Bir nesneye, bir duvar kaplamasına veya bir manzaraya ait fotoğrafın, hususiyet içermesi amaçlanmıyor, fotoğrafın çekilmesi esnasında hususiyete dair bir çaba gerçekleştirilmiyor ise, bu fotoğrafın FSEK madde 4 kapsamında bir güzel sanat eseri niteliği taşıdığı kabulü zor olacaktır.

Oyun içi tutarlılık amaçlandığında ise, oyunun geçtiği dünyanın kendine has elementlerine uyumluluk ve bu elementler arasındaki etkileşime bağlılık hedeflenmektedir. Fantastik veya fantastik öğeler ile gerçek öğelerin harmanlandığı oyunlarda bu husus sıkça görülebilmektedir. Oyunun görsel unsurları ile ilgilenen ekip veya ekiplerce oyunun dünyasına veya oyundaki bölümlere-bölgelere göre belirli bir tarzın benimsenmesi ve bu tarzın sürdürülmesi, tutarlılığın sağlanması amaçlanır. Örneğin, *Diablo II* adlı oyun büyüyen, cennet ve cehennem ve bazı tanrısal, kötücül ve şeytani varlıkların bulunduğu karamsar, gotik ve kasvetli bir dünyada geçmektedir. Oyundaki Tristram kasabası, taş ve ağaç karışımından yapılan ufak tefek yapılarıyla, kasabanın merkezinde yer alan ve köylüler ile gezginlerin toplandığı hanı ile, köhneleşmiş ve kasvetli yapısıyla, civardaki köylülerin sefil ve yorgun görüntüsü ile, oyunun fantastik unsurlarını henüz görmemiş bir kişi için herhangi bir orta çağ kasabasından farksızdır ancak oyunun geçtiği dünyaya özgü dinamikler ve oyunun fantastik öğelerinin bir kısmı, video oyununu yaratan ekibin özgün çalışmasını gerektirecektir. Bu yönüyle, gerçekçiliği birincil hedef olarak tanımlayan oyunlardan ayrılmaktadır.

Herhangi bir oyunda yer alabilecek bir fotoğraf ögesini, örneğin, oyunda ahşap malzemedен yapılan bir evin dış yüzeyinin kaplaması olarak kullanılacak olan bir fotoğrafı ele alalım. Kullanılan fotoğraf, 10x100 cm boyutunda bir kerestenin fotoğrafı olsun. Bu fotoğraf, oyunun bütününde, ahşap ev olarak modellenen parçanın kaplaması olarak yer alacak ve diğer öğeler ile birleştiğinde karşımıza ahşap ev modellemesi gelecektir. Ahşap evin kaplamasında kullanılan bu kerestenin fotoğrafını bütünden ayırarak incelediğimizde, üç temel sorumuza cevap bulmamız gerekecektir:

1- Bu kereste fotoğrafı sahibinin hususiyetini taşımakta mıdır?

- 2- Bu kereste fotoğrafı estetik midir?
- 3- Bu kereste fotoğrafı FSEK 4/5 kapsamında eser sayılabilir mi?

Somut örneğimizde, gerçeğinin birebir kopyası olarak oyuna aktarmak istediğimiz bir kereste fotoğrafı vardır. Konuya esprili bir dille yaklaşacak olursak, fotoğrafçının, bu fotoğrafın kendisinin hususiyetini yansıtmasını tercih etmeyeceğini belirtmemiz gerekir. İnsanın çıplak gözle gördüğü görüntüden ayırt edilemeyecek şekilde çekilmesi amaçlanan ve oyuna bu şekilde aktarılan bir nesneye ait fotoğraf, anılan nedenlerden ötürü hususiyet ihtiva etmediği için, FSEK 4/5 kapsamında sayılamaz.

Erel'e göre, “Estetik nitelik ise, konunun çıplak gözle görülenden başka türlü yansıtılması halinde mevcut sayılabilir³³¹. Örneğimizde yer alan kereste fotoğrafı, oyuna çıplak gözle görüldüğü gibi yansıtılmak istenmektedir. Dolayısı ile bu fotoğrafta estetik unsurların bulunduğu kabulü zor olacaktır.

Burada tekrarlamamız gereken husus şudur; rastgele herkesin meydana getirebileceği, alelaide fikrî ürünlerini korumak zor, lüzumsuz ve gereksizdir³³². Herkesçe malûm olan verilerle bir ürün ortaya getirmenin bir imtiyaz hakkı doğurmayacağı kabulü gerekir³³³.

Örneğin, herkes bir fotoğraf makinesini alıp tuşuna basmak suretiyle fotoğraf çekebilir. Herkes sabit duran bir kerestenin, koşan bir tavuğun, yürüyen bir insanın fotoğrafını çekebilir. Eser sayılabilecek unsurlar ihtiva etmediği sürece bu ürünün eser sayılarak korunmasının ve bu ürüne ilişkin hakların üçüncü kişilere karşı korunmasının bir faydası yoktur.

Anılan örnekte yer alan kereste fotoğrafının, FSEK 4/5 kapsamında korunması söz konusu olamaz fakat anılan ürünün sahibi FSEK 84. madde uyarınca haksız rekabet hükümlerinden faydalanabilir.

Video oyunlarındaki fotografik öğelerin incelenmesinin ardından, video oyunlarında çekilen fotoğraflara da değinmemiz gerekmektedir. Video oyunlarında fotoğrafların birçok alanda kullanılabilmesi mümkün olduğu gibi, oyun içinde fotoğraf

³³¹ EREL, s. 71.

³³² EREL, s. 51.

³³³ HİRSŞ, Ernst, Hukuki Bakımdan Fikri Say (Fikri Say), İkinci Cilt, Birinci Baskı, İktisadi Yürüyüş Matbaası ve Neşriyat Yurdu, İstanbul, 1943, s.13.

eseri meydana getirmek de günümüz oyun dünyasında yaygın bir olaydır. Bazı oyunlarda bulunan fotoğraf modu kullanılarak veya ekranın anlık görüntüsü alınarak oyun içi görüntülerin kaydedilmesi ve kitlelerle paylaşılması yaygın bir uygulama hâlini almıştır. İlk zamanlarda bu fotoğrafçılık türü oyun içindeki easter egg'lere veya garip-ilginç-şaşırtıcı durumlara işaret etmek için kullanılırken, keşfetmemize imkân tanıyan oyun dünyaları görsel olarak güzelleştikçe ve oyunların içindeki estetik unsurların çeşitliliği arttıkça gerçek anlamda fotoğrafçılık eseri sayılabilecek estetik fotoğraflara imza atılabilmektedir³³⁴. Bu durumda, oyun içinde çekilen fotoğrafların, kanunun öngördüğü şartları ve yukarıda ele aldığımız kısıtları yerine getirdiği (estetik olması ve eser sahibinin hususiyetini taşıması) takdirde FSEK madde 4 kapsamında fotografik eser sayılacaklarının kabulü gerekir.

Sonuç olarak, video oyunlarını meydana getiren öğelerden olan fotografik öğelerin eser niteliğinin ve uygulanacak kanun hükmünün tespitinde, kanunun saydığı eser türlerinden birine dahil olup olmadığının, hususiyet taşıyıp taşımadığının ve fotoğrafın estetik olup olmadığının her fotoğraf ögesi için ayrıca değerlendirilmesi ve uzmanlık alanı fotoğrafı olan kişilerce bu hususların tespiti ve buna göre karar verilmesi gerekmektedir.

Grafik Eserler: Anılan ürünler bir video oyununun tanıtımı, simgelenmesi veya oyun içerisinde yer alan mekanların ve sair öğelerin grafik tasarımları için kullanılabilirler. Örneğin oyun içinde yer alan sokak tabelaları, oyunda yer alan bar, taverna gibi yerlerin veya oyun dünyasında yer alan sanayi ürünlerinin tasarımları³³⁵ ve oyun içindeki şirket³³⁶, devlet, insan grubu ve benzeri oluşumların logo, afiş vb. tasarımları bedii vasıf taşımaları durumunda grafik eserler olarak nitelendirilecek ve korunacaktır.

Karikatürler: Video oyunlarında karikatürize edilmiş karakterlerin kullanılması veya doğrudan karikatür eserlerinin oyun içerisinde yer alması mümkündür. Anılan ürünler, resim ürünleri sınıfında değerlendirilmelidir.

Tiplmeler: Grafik tiplmeler ve avatarlar, kanunun öngördüğü objektif ve sübjektif şartları taşımaları durumunda FSEK 4/8 maddesi uyarınca korunurlar. Edebi

³³⁴ WEBBER, Jordan Erica, “Point And Shoot: What’s Next For Photography in Video Games”, The Guardian, (<https://www.theguardian.com/games/2019/feb/25/point-and-shoot-whats-next-for-photography-in-video-games>, Erişim Tarihi: 26.11.2019).

³³⁵ Fallout oyun serisinde yer alan “Nuka-Cola” isimli ürünün, birçok grafik eser vasıtasıyla oyun içinde tanıtımı yapılmaktadır.

³³⁶ Portal oyunundaki Aperture Science şirketinin logosu buna örnektir.

tipler ise ilim ve edebiyat eserleri kapsamında, FSEK 2/1 maddesine binaen değerlendirilmelidir.

IV. SİNEMA ESERLERİ KATEGORİSİ BAKIMINDAN DEĞERLENDİRME

A. GENEL OLARAK

Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu'nun 5. maddesi, sinema eserleri başlığını taşımaktadır. FSEK 5. madde, "*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*" şeklinde tanımlanmıştır.

Fikir veya sanat eserleri hukukumuzda sinema eserlerine ilişkin özel hükümler düzenlenmeden evvel, sinematografi tekniklerinin henüz yeni ortaya çıktığı dönemlerde, içerdiği eser türlerine göre korunma yoluna gidilmesi gerektiği düşünülmekte ve örneğin sözsüz filmlerin sözsüz sahne eserleri olarak, sözlü ve sesli filmlerin de dil veya beste ile ifade olunan ilim ve edebiyat eserleri olarak kabul edilmesi gerektiği ifade edilmekte idi³³⁷. Ancak sinema eserlerinin kendilerine özgü nitelikleri göz önünde bulundurulduğunda, bu ayrımın mantıksız olduğu ve film eserlerinin ayrı bir kategoride değerlendirilmesi gerektiği ifade edilmiştir³³⁸. Bunun üzerine Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu'muzda sinema eserleri ayrıca düzenlenmiş ve FSEK madde 5 uyarınca korunacağı belirtilmiştir. Sinema eserleri kanunda ilk yer aldıkları şekliyle, gösterildikleri cihazlara göre sınıflandırılmışlardır³³⁹ ancak teknolojik gelişmeler dikkate alınarak 4630 sayılı kanunla yapılan değişiklik ile kanun maddesi günümüzdeki hâline gelmiş, tespit edildiği materyal ve gösterilme usulü bir sınıflandırma kıstası olmaktan çıkmıştır.

Sinema eserlerine ilişkin bir diğer tanıma ise, 5224 sayılı Sinema Filmlerinin Değerlendirilmesi ve Sınıflandırılması ile Desteklenmesi Hakkında Kanun'un 3/(a) bendinde rastlamaktayız. Anılan maddede sinema filmleri, "*Sinema sanatına özgü dil ve yöntemler ile meydana getirilen belgesel, kurgu, animasyon ve benzeri türlerde;*

³³⁷ ARSLANLI, s. 26.

³³⁸ ARSLANLI, s. 26.

³³⁹ ARSLANLI, s. 26, TEKİNALP, s. 126.

konulu veya konusuz, uzun veya kısa metrajlı, tespit edildiği materyale bakılmaksızın elektronik, mekanik veya benzeri araçlarla gösterilebilen, sesli veya sessiz, birbiriyle ilişkili hareketli görüntüler dizisinden ibaret filmler” olarak tanımlanmıştır.

Sinema eserleri, kanundaki tanımına ve öğretilerdeki görüşlere binaen³⁴⁰, sinema eserlerinin temel unsurlarını şu şekilde açıklayabiliriz:

Birbiriyle ilişkili olmak kaydıyla sesli veya sessiz hareketli bir görüntü dizisi: Sinema eserleri (fimler, *motion picture*), birbirini takip eden fotoğraf veya resimlerin art arda oynatılması ve/veya gösterilmesi ile fotoğraf veya resimde yer alan cisimlerin hareket ettiği şeklinde bir optik illüzyon yaratılması mantığına dayanır³⁴¹. Bu fotoğraf ve resimler, sinematografik ve teknik kurallara uygun şekilde hazırlanırlar³⁴². Yapılan bu hazırlığın sonucunda ortaya çıkan yapay canlılıktaki görüntülere dilimizde ve 5224 sayılı kanunun 3/(a) fıkrasında film denmektedir. İngilizcede ise “*motion picture*”, yani hareketli resim denir. Günümüzde ise “Audiovisual work”³⁴³ yani görsel-işitsel çalışma olarak nitelendirilmeye başlanmıştır.

Görüntü dizisinin tespiti: Tespit, objektif unsur olarak her fikir veya sanat eserinde aranan bir unsurdur. Sinema eserleri film şeridi, fiziksel görüntü ve ses kayıt cihazları ile kaydedilebildikleri gibi, günümüzde dijital ses ve görüntü kayıt cihazları ile de kayıt yapılabilmesi mümkündür. Kanunda da belirtildiği üzere, sinema eserlerinin tespit edildikleri materyal önemli değildir. Kanunda belirtilen diğer şartları taşımaları durumunda, sinema eserinin tespit edildiği materyale bakılmaz. Önemli olan husus, tespitin kalıcı bir madde üzerinde gerçekleşmesidir³⁴⁴. Kalıcılık ile kastedilen, bu eserin tekrar gösterilmesine imkan verecek bir özelliğe sahip olmasıdır³⁴⁵.

Görüntü dizisinin mekanik, elektronik veya benzeri bir araçla gösterilebilir olması: Çalışmamızda daha evvel de bahsettiğimiz üzere, sinema eserleri kanuna ilk yer aldığı şekliyle, gösterildikleri cihazlara göre sınıflandırılmışlardır³⁴⁶. Günümüzde yalnızca sinema salonlarında bulunan ve film şeridi ile çalışan cihazlar veya slayt cihazları ile değil, bilgisayar, cep telefonu, akıllı

³⁴⁰ TEKİNALP, s. 127, ATEŞ, s. 265, EREL, 73-74,

³⁴¹ Merriam-Webster Dictionary, “Motion Picture”

³⁴² ARSLANLI, s. 26.

³⁴³ Duhaime.org, “Audiovisual Work Definition”,

(<http://www.duhaime.org/LegalDictionary/A/AudiovisualWork.aspx>, Erişim Tarihi: 21.12.2019).

³⁴⁴ EREL, s.75.

³⁴⁵ ATEŞ, s.267.

³⁴⁶ ARSLANLI, s. 26, TEKİNALP, s. 126.

saat, araç bilgisayarları ve hatta buzdolapları bile video saklama ve oynatma teknolojisine sahip olabilmektedir. Gelişen teknoloji, yeni görüntüleme şekilleri ve cihazları da getirmektedir. Bu cihazları kanunda tahdidi olarak saymak, gelişen teknoloji içerisinde sinema eserlerinin korunmasını güç kılacak, sürekli olarak kanun tadilatı gerektirecektir. Bu nedenledir ki kanunumuzda “herhangi bir cihazla gösterilebilir olması” şeklinde tanımlanmış olması, sinema eserlerinin muhteviyatına ve gelişen teknolojiye uygun düşmektedir.

Eserin sinematografi tekniğine uygun olarak meydana getirilmiş olması:

FSEK’te sinematografi ile ilgili bir bilgi yer almamakla birlikte, 5224 sayılı kanunun 3/b maddesinde “*sinema sanatına özgü dil ve yöntemler ile meydana getirilen*” filmlerin sinema filmi sayılacağı hükmü yer almaktadır. Sinematografik yapı, bir sinema eserini meydana getirebilmek için senaryo ve diyalog, yönetim, özgün müzik, oyuncular, yapım ve teknik öğelerin kullanım biçimi ve bunların tamamının veya bir kısmının bir arada bulunması ile meydana gelir³⁴⁷. Burada sayılan öğeler tahdidi veya olmazsa olmaz öğeler değildir. Genel olarak sinema eserleri bu öğeleri kullanmaktadırlar fakat bu öğeler olmadan da sinema eserleri meydana getirilebilir³⁴⁸.

Meydana getirenlerin hususiyetini taşıması:

Sinema eserlerinde hususiyet, sahnelerin kompozisyonu, sıralanması, düzenlenmesi, eserin çekimi esnasında kullanılan ışık, kamera, çekim açısı ve benzeri film öğelerinin kullanımı ile gösterir³⁴⁹. Film, türü ve niteliği bakımından bir meseleye ağırlıklı olarak değinmiş olabilir. “Mesela tabiat manzaralarını nakleden kültür filmlerinde bedii vasıf, sırf diyalogdan ibaret sözlü filmlerde edebî vasıf, sırf besteli filmlerde musiki vasıf ön planda bulunabilir”³⁵⁰. Lakin sinema eserlerinde hususiyet ve sinematografik yapı, bir sinema eserini meydana getirebilmek için senaryo ve diyalog, yönetim, özgün müzik, oyuncular, yapım ve teknik öğelerin kullanım biçimi ve bunların birleşimi ile meydana gelir³⁵¹.

³⁴⁷ TOSUN, s.15.

³⁴⁸ TOSUN, s. 16.

³⁴⁹ ARSLANLI, s.28.

³⁵⁰ ARSLANLI, s.28.

³⁵¹ TOSUN, s.15.

B. VIDEO OYUN ÖGELERİNİN SİNEMA ESERLERİ BAKIMINDAN DEĞERLENDİRİLMESİ

Video oyunlarında yer alan ve “dijital kayıtlı alınan akıcı görüntüler” olarak sınıflandırdığımız ürünleri, “canlı hareket yakalama” ve “animasyon” ögelerini FSEK madde 5’te öngörülen şartlara binaen değerlendireceğiz.

Live-Action Cutscenes (canlı çekim) olarak adlandırdığımız görüntülerin yapımında gerçek oyuncular, gerçek mekânlar ve sinema sanatına ilişkin teknikler kullanılarak meydana getirilmektedirler. Bu görüntüler, bir oyunun başında oyuna ilişkin bilgilerin verilmesi veya oyunun dünyasının tanıtılması amacıyla kullanılacakları gibi, oyunun belirli bölümleri arasında gösterilerek anılan bölümler arasında sinematik bir bağlantı kurmayı da hedeflenebilir.

LAC sınıflandırmasına dahil olan görüntüler, birbiriyle ilişkili hareketli görüntüler dizisi tanımına uymaktadırlar. Bu hususta bir tartışma yoktur zira *LAC* bir film mantığı ile, hareketli görüntülerin birleşimi olarak tanımlanacak bir biçimde çekilmekte ve oyuncuya bu şekilde sunulmaktadır. *LAC*, oyuna giriş, oyun içi bilgilendirme veya oyun hikayesine dair bağlantılar içermektedir. Oyun içinde yer alma amacı, oyun bütünlüğü içerisinde sinematik bir anlatım yaratmak veya oyuna sinema teknikleri ile yaratılan estetiği ve görsel zenginliği eklemektir. Video oyunu içerisinde yer alan *LAC* görüntüleri senaryo ilerleyişi, oyuncular, diyalog, yönetim, özgün müzik içeriyor ve sinemaya özgü teknik ögeler kullanılarak, tespiti de sinema tekniklerine uygun şekilde yapılarak sunuluyor ise, hususiyet mevcut olması durumunda, kullanılan görüntülerin sinema eseri olarak kabul edilebilir.

Canlı hareket yakalama ise *LAC*’nin teknolojik gelişmeler ile harmanlanmış şekli olarak nitelendirilebilir. “*Live Motion Capture*” yani canlı hareket yakalama tekniği, gerçek bir icracı sanatçının, bir canlının veya mekanik bir unsurun ortaya koyduğu performansın, icracının özel giysi ve ekipmanlar ile donatılarak kayda alınması ve ekrana yansıyacak olan görüntüsünün kimi zaman doğal hali ile, kimi zaman ise bilgisayar üzerinde tasarlanan görsel geliştirmeler ile olduğundan farklı şekilde sunulmasıdır. Özel ekipmanlar ve özel kayıt cihazları kullanılmasına rağmen, sergilenen performans gerçek anlamda bir oyunculuk, bir icradır. Oyuncunun gerçekleştirdiği hareketler özel aygıtlar vasıtası ile oyun dünyasına aktarılır. Bir başka deyişle, icracı oyuncunun bu dünyada gerçekleştirdiği oyunculuk, aynı anda video

oyununun ilgili kısmında da gerçekleşir. İcracı sanatçı, oyun içinde görsel bir varlık olarak yerini alır. Fikir ve sanat eserleri kanunumuz, beşinci maddesinde sinema eserlerini “tespit edildiği materyale bakılmaksızın, elektronik veya mekanik veya benzeri araçlarla gösterilebilen, sesli veya sessiz, birbiriyle ilişkili hareketli görüntüler” olarak tanımlamıştır. Hareket yakalama tekniği, anılan unsurları ihtiva etmektedir. Sinema sanatına özgü teknik öğelerin kullanımı da hareket yakalama tekniğinde mevcuttur. Bu görüntüyü, live action cutscene olarak adlandırdığımız canlı çekimlerden ayrı adlandırmamızın tek sebebi, daha gelişmiş sinematik teknikler ve kullanılması ayrıca görsel geliştirme ve iyileştirmeler yapılmasıdır. Bu nedendir ki, hareket yakalama tekniği ile elde edilmiş olan görüntülerin, sinema eserleri başlığı altında ele aldığımız şartları taşımaları ve sahibinin hususiyetini taşıma şartını yerine getirmesi durumunda, FSEK’in 5. maddesinde öngörülen sinema eserlerinden sayılması gerekmektedir.

Animasyon başlığı altında, “animasyon filmleri” ve “karakter animasyonları” şeklinde bir ayrıma gitmiştik.

FSEK’te ismen yer almasa da 5224 sayılı sinema filmlerinin değerlendirilmesi ve sınıflandırılması ile desteklenmesi hakkında kanun’un “sinema filmi” başlıklı 3. Maddesinde animasyon filmler sinema filmleri örnekleri arasında sayılmaktadır. Video oyunlarında yer alan animasyon filmleri; *Pre Rendered Cutscenes* (Önceden işlenmiş ara sahneler), *Real Time Cutscenes* (Gerçek zamanlı işlenen ara sahneler) ve *Mixed Media Cutscenes* (önceden işlenmiş ve gerçek zamanlı işlenen ara sahneler) olarak sayılabilir.

Önceden işlenmiş ara sahnelerde, tıpkı *LAC*’de bahsettiğimiz gibi, oyunun hikâye ilerleyişine veya oyunun yer aldığı dünyaya dair anlatımlar yapılır. Örneğin, karakterler ve karakterlerin içinde buldukları durumlar sinematik bir anlatım kullanılarak işlenir, oyuncuya nasıl bir dünyaya giriş yaptığı gösterilir. *PRC* görüntülerinde sinema tekniklerine uygun şekilde işlenme söz konusu ise ve anılan ürün sahibinin hususiyetini taşıyorsa, anılan gerekçelerden ötürü, *PRC* görüntülerin sinema eseri olarak sayılması gerekmektedir.

Real Time Cutscenes (gerçek zamanlı işlenen ara sahneler), yukarıda bahsettiğimiz ara sahne türlerinden farklı olarak, oyunun grafik motoru ile, oyun devam ederken, oyunun oynandığı cihaz tarafından işlenmektedir. Bu cümlenin anlamı şudur, oyun oynandığı esnada, oyunla birlikte, oyun içerisindeki *RTC* de işlenir ve bu görüntünün tespiti “o anda” gerçekleşir. Video oyunu, önceden belirlenmiş olan

mizansenini, senaryoyu, animasyon öğelerini ve diğer tüm detayları o esnada işler, görselleştirir ve oyuncuya sunar. FSEK'in 5. Maddesinde “tespit edildiği materyale bakılmaksızın, elektronik veya mekanik veya benzeri araçlarla gösterilebilen” eserlerin sinema eseri sayılacağı belirtildiğine göre, kanundaki açıklamaya binaen, gerçek zamanlı işlenen görüntülerin de sinema eseri olarak kabul edileceğinin ve korunacağıının kabulü gerekir.

Gerçek zamanlı işlenen sahneler ile önceden işlenmiş sahnelerin birlikte kullanımını olan *Mixed Media Cutsscenes*'i yani karma ara sahneleri meydana getiren öğeleri değerlendirdiğimizde aynı sonuca ulaştığımızdan ötürü, iki türün birlikte kullanımını olan karma ara sahneleri de aynı şekilde değerlendirmek gerekecektir.

Interactive Cutsscenes (Etkileşimli ara sahneler), oyunun devam ettiği ancak oyuncuya sinematik bir anlatım tarzı sunmak için oyunun bazı özelliklerinin limitlendiği veya yukarıda açıkladığımız quick time event olarak adlandırılan kısımların devreye girdiği ara sahnelerdir. Etkileşimli ara sahnelerde, oyuncunun karar vererek oyunun devamını sağlaması veya o esnada karşısına gelen etkinliğe, birden fazla cevap şekline birini seçerek devam etmesi beklenir. Bu yönüyle *IC*, esasen sinematik bir anlatım benimsemiş olsa ve diğer ara sahne çeşitlerini incelerken ele aldığımız şartları ihtiva edecek olsa bile, oyun ile film arasında kalması nedeniyle tanımlaması zor bir yapıya sahiptir. Yukarıda bahsettiğimiz diğer görüntü türlerinden farklı olarak, etkileşimli ara sahnede oyun devam etmekte ve oyuncunun karakter üzerindeki kontrolü sürmektedir. Yalnızca, oyunun genelinden farklı özellik ve kontrollerin bulunduğu bir ara bölüm devreye girmektedir. Bu nedenle, *IC* bölümlerini oyun içindeki bir film kısmı olarak mı yoksa oyunun farklı bir bölümü olarak mı sunmak gerektiği tartışmalı bir husustur. Her ne kadar sinematik bir anlatım biçimi benimsemek ve oyuna bir film dinamiği kazandırmak amacını taşısa da oyuncu tarafından yönlendirilmektedir ve sinematik anlatım biçimini benimsemiş olsa bile oyunun “oyun” olarak kabul edilmesi gereken kısmına dahildir. “Cutscene- ara sahne” olarak adlandırılması, oyuncuyu oyundaki bazı yeteneklerinden ve genel olarak oyun boyunca kullandığı kamera açısından, yetenek şemasından ve tuş diziliminden ayırdığı, kısmen farklı bir oyun tarzı sunduğu içindir. Oynanış anlamında farklılık sunsa da teknik anlamda oyundan ayrılan bir yanı yoktur. Bu nedendir ki, interaktif ara sahnelerin oyunun bir parçası olduğunu düşünmekte ve onların sinema eserleri kapsamına girmediği kanaatini taşımaktayız.

Karakter animasyonları için kullanılan ögeler fotoğraflar, resimler ve grafik ürünleridir. Anılan ürünlerin birbiriyle ilişkili, hareketli görüntü dizisi haline getirilmesi ve elektronik veya mekanik veya benzeri bir araçla gösterilmesi, bize daha önce incelediğimiz ve sinema eserleri arasında saydığımız animasyonları anımsatmaktadır. Gerçekten de FSEK madde 5'in bazı hükümlerini içeren yukarıdaki kıstasları incelediğimizde, karakter animasyonlarının bu kıstaslara uyum sağladığının kabulü gerekmektedir. Karakter animasyonları bu iki kıstasa uygundur fakat madde lafzında görüldüğü üzere başka nitelikleri de haiz olmak gerekmektedir. Karakter animasyonları, temelde oyuncu tarafından yönlendirilen veya oyuncunun etrafında şekillenen dünyada bulunan diğer karakterlerin hareketlerini cisimlendirmek için kullanılırlar³⁵². Bu hareketler sinematik eserler meydana getirmekten ziyade, mekanik fonksiyonların gerçekleştirildiği hareket illüzyonunu yaratmak için kullanılırlar. Dolayısı ile, bu animasyonları sinema eserleri olarak nitelendirmek mümkün değildir. Anılan eserlere temel oluşturan fotoğraflar, şartlarını taşıyor iseler fotoğraf eserleri olarak korunabilirler.

V. İŞLENMELER VE DERLEMELER BAKIMINDAN DEĞERLENDİRME

A. İŞLENME ESERLER

1. Genel olarak

Bir fikir veya sanat eserinin FSEK kapsamında korunabilmesi için, o eserin bağımsız bir fikrî çalışmanın ürünü olması gerektiğini belirtilmektedir. Fakat kanun koyucu, uygulamanın getirdiği bazı gerekliliklerden ötürü, başka bir eserden faydalanarak üretilen ve temel alındığı eser ile karşılaştırıldığında bağımsız olmayan eserleri de asıl-orijinal eser olarak korumakta karar kılmıştır. Asıl esere sadık kalarak, o eseri başka bir şekle dönüştürmek amacıyla yaratılan eserlere “işlenme eser” adı verilmektedir³⁵³. FSEK'in 6. maddesi, örnek olması bakımından bazı işleme türlerini kanunda belirtmiştir. Buna göre, tercüme, roman, hikâye, şiir ve tiyatro piyesi gibi

³⁵² Karakter animasyonlarında kullanılmak üzere bir araya getirilen fotoğraf eserlerinin, bir teknik veya bilimsel amaçtan ziyade; canlandırılan karakterin yapması gerektiği düşünülen bir vücut veya uzuv hareketini ne şekilde yapması gerektiğine dair bir düşüncenin uygulamaya geçirilmesi amacıyla üretildiği gözlenmektedir. Örneğin, bir bardağı masadan alıp eliyle kavrama hareketinin animasyonu gibi.

³⁵³ EREL, s. 76.

eserlerden birinin bir diğere çevrilmesi, musiki aranjmanları (...) başkasına ait bir eserin şerhi, izahı veya kısaltması gibi eserler, işleme eser olarak nitelendirilecektir.

İşlenme eserde karşılaşılabilecek ilk sorun şudur; kendisinden önceki fikrî eserlerden temel alarak, onlardan faydalanarak üretilen bir eser hangi şartlarda bağımsız bir eser, hangi şartlar altında bir önceki esere bağlı bir işlenme eser olarak kabul edilecektir? Hak karmaşasını çözebilmek için, bağımsız eser ile işlenme eserin sınırlarının çizilebilmesi gerekmektedir.

Hırş'e göre, bu ayırım çok önemli olmakla birlikte, bu hususta net ve kesin bir sınır çizmek neredeyse imkânsızdır. Bu hususun somut olayın özellikleri göz önünde bulundurularak değerlendirilmesi, hâkimin bilirkişi incelemesinden de faydalanmak suretiyle takdir hakkını kullanarak bu iki eser arasındaki bağlantının var veya yok olduğunu tespit etmesi gerekmektedir. Eğer mahkemenin kararı bu iki eser arasındaki bağlantının güçlü olduğu şeklinde ise, burada yeni oluşturulan eserin bir intihal mi, yoksa işlenme eser mi olduğunun tespiti gerekmektedir. İntihal, eser sayılabilmemenin sübjektif şartını taşımadığı için eser sayılamaz. Eğer eserler arasındaki bağlantının zayıf olduğu kanaatine varılır ise, iki eserin birbirinden bağımsız olduğu ve ayrı ayrı korunacakları kararlaştırılabilir³⁵⁴.

Arslanlı, kanunun koruması altında olan eserlerden yararlanmanın serbest olduğunu fakat bu yararlanmanın eserlerde bulunan düşünceler ile sınırlı olduğunu, eserlerde mevcut olan hususiyetin alınarak kullanılmasının yasak olduğunu ifade etmektedir. Nitekim, eser sayılabilmemenin koşulu sahibinin hususiyetini taşıyor olmasıdır. Bu şart sağlanmadıkça bağımsız bir eserden de bağımsız olmayan bir eserden de söz edilemez³⁵⁵.

Tekinalp, bir eserin diğerine, düşünce yapısı olarak yansıyıp şekil ve içerik olarak geçmediği hâllerde bağımsız bir eser meydana getirmenin söz konusu olabileceğini belirtmiştir (serbest kullanım). Bir başka deyişle, *Arslanlı'nın* da değindiği üzere, bir eserden düşünce anlamında esinlenme söz konusu olmuş fakat yeni meydana getirilen eser sahibinin hususiyetini taşıyor ise burada bağımsız bir eserden söz etmek mümkündür. Örneğin, bir şairin şiirinden esinlenerek, şiirde betimlenen yerlerin resmini yapmak bağımsız bir eser meydana getirmektir. Ancak bir

³⁵⁴ HİRŞ, s. 156-167.

³⁵⁵ ARSLANLI, s. 29-30.

eserin biçimi ve kendisine özgü içeriği başka bir esere aktarıldığında, artık işleme eserden söz etmek gerekecektir. Örneğin bir fotoğrafın resme dönüştürülmesi, resmin gravüre dönüştürülmesi gibi³⁵⁶.

Cumalıoğlu, işleme eserin müstakil bir eser olmadığından ve asıl esere bağlılığından bahisle, anılan hususta önemli olan noktanın eserdeki hususiyet olduğunu belirtmektedir. Eğer asıl eser sahibinin hususiyeti, sonraki eserde bulunamıyor ise, bu durumda asıl eserden faydalanarak işlenmiş bir eserden söz edilemeyecektir³⁵⁷.

Erdil, mevcut bir eseri işleyecek kişinin, bu eserdeki hususiyetlerin ana hatlarını muhafaza etmek ve kendi yaratıcı ruhundan kaynaklanan özellikleri eklemek suretiyle işleme eseri meydana getireceğini dile getirmektedir³⁵⁸.

Kanaatimizce, fikir veya sanat eserleri dünyasında, önceden de değindiğimiz üzere, her eser kendisinden önce gelen eserlerden faydalanmakta, eser meydana getiren kişiler o eserlerin ve içinde buldukları şartların etkileri ile yeni eserler meydana getirmektedir. Dolayısı ile kökünü geçmişte üretilen eserlerden almayan bir eser yok denecek kadar azdır. Fikren bir eserden “esinlenen” bağımsız bir eserin hakları, o eseri yaratana aittir. İşleme eserde ise önceki eser üzerinde eser sahibinin hususiyeti ve hakları mahfuzdur.

FSEK madde 6’ya göre, bir fikir veya sanat ürününün işleme eser sayılabilmesi için esasa ve şekle ilişkin şartların bulunması gerekir.

Esasa ilişkin şartlar, öğretilerde yararlanılan asıl esere sadık kalınması ve işleyenin hususiyetinin bulunması; şekli şartlar ise asıl eserle ilişkisinin belirtilmesi ve işlemenin asıl eserin bulunduğu sınıfa dahil olmasıdır³⁵⁹.

Esasa İlişkin Şartlar: Bir işleme eserden söz edebilmemiz için, eserin temel aldığı asıl esere sadık kalınması gerekmektedir. Kanunda yer alan işleme eser tanımındaki “bu esere nispetle müstakil olmayan” ifadesi asıl esere sadık kalınması gerekliliğini vurgulamaktadır. Bir başka deyişle, başka bir eserden yararlanılarak meydana getirilen eser, o esere göre bağımsız sayılamayacak niteliğe sahipse işleme

³⁵⁶ TEKİNALP, s. 134-135.

³⁵⁷ CUMALIOĞLU (Yayımlı Sözleşmesi), s.47.

³⁵⁸ ERDİL, Engin, Fikir ve Sanat Eserleri Hukukunda İşleme Eserler, Beta Basım, İstanbul, 2003, s.40.

³⁵⁹ ATEŞ, s. 306-314., EREL, s. 76-79, KILIÇOĞLU, s. 136-139.

eserdir³⁶⁰. İşlenme, asıl eserin yapısını göstermelidir³⁶¹. İşleyen şahıs, işlemenin türüne göre teknik bakımdan yapılması zorunlu olanlar dışında, işleme fiilinin amacına uygun düşmeyecek şekilde esere eklemeler yapamaz, değiştirmeler gerçekleştiremez veya çıkarmalar yapamaz³⁶². İşleme, asıl eser sahibinin eserine yansıttığı hususiyeti bozamaz. Eğer asıl eser sahibinin hususiyeti ortadan kaldırılarak yeni bir eser meydana getiriliyor ise, burada işlemenin değil özgün bir eserin varlığından veya intihalden söz etmek gerekecektir.

Bir fikir veya sanat ürününün işlenme eser sayılabilmesi için, asıl esere sadık kalınması yeterli değildir. İşlenme eseri meydana getiren kişinin hususiyetinin bulunması da gereklidir. Bu gereklilik, FSEK'in 1/B maddesinde ve 6. maddenin son fıkrasında belirtilmiştir³⁶³.

Herhangi bir işlenmenin eser sayılabilmesi için, işleyenin katkısının fikrî nitelikte olması gerekir³⁶⁴. Bilgisayar programı ile yapılan çeviri, mekanik vasıtalar ile yeniden yaratılan bir eser gibi örneklerde işlenme eser mevcut değildir. Bu ve benzeri araçlar işleme faaliyetinin temelini oluşturmadığı müddetçe kullanılabilirler, örneğin çevirinin bilgisayar kullanılarak yazıya dökülmesi veya resmin grafik tablet kullanılarak çizilmesi gibi. Aranılan husus, fikrî nitelikte bir katkının, yani işleme eseri meydana getiren kişinin hususiyetinin bulunmasıdır.

Yavuz, bu hususu bir örnekle açıklamıştır. Ünlü yazarlarımızın klasikleşmiş romanları, günümüzde sinema eserleri hâline getirilmektedirler. Eserin konusuna sadık kalarak, karakterler değiştirilmeksizin, eser sahibinin hususiyeti korunarak ancak romanda geçen olaylar ve mekanlar günümüze uyarlanarak gerçekleştirilen bu eserler, birer işlenme eser olarak nitelendirilmelidir³⁶⁵.

Yargıtay'ın ilgili kararında bu husus, "(...) şayet eserin bütününe hakim olan hususiyet unsuru, dava konusu eserde de esinlenme serbestisini açacak ve baskın unsur oluşturan nitelikte ise, bu takdirde dava konusu reklam filmlerinin bağımsız birer eser

³⁶⁰ ATEŞ, s. 306.

³⁶¹ USLU, Ramazan, Türk Fikir ve Sanat Hukuku'nda Eser Kavramı, Seçkin Yayıncılık, Ankara, 2003, s. 152.

³⁶² EREL, s. 76.

³⁶³ FSEK 1/B'de "(...) işleyenin hususiyetini taşıyan (...)" ifadesi ile, FSEK 6. maddede yer alan "istifade edilen eserin sahibinin haklarına zarar getirmemek şartıyla oluşturulan ve işleyenin hususiyetini taşıyan işlenmeler, bu kanuna göre eser sayılır" ifadesi bu gerekliliği belirtmektedir.

³⁶⁴ ATEŞ, s. 308.

³⁶⁵ YAVUZ/ALICA/MERDİVAN, s. 158.

olduklarından söz edilemez” şeklinde açıklanmıştır³⁶⁶. Yargıtay’ın kararında da belirtildiği üzere, yararlanılan eserin hususiyeti görülebiliyor ve anlaşılabilir ise, burada esinlenmenin üstünde bir yararlanmadan bahsetmek gerekmektedir.

Şekle İlişkin Şartlar: Bir işleme eserin, temel aldığı eserle aynı eser sınıfında yer alması gerektiği şeklinde kanunda bir şart zikredilmemiş olsa da öğretilerde bu hususun bir şart olduğu dile getirilmektedir³⁶⁷. Bu durumun istisnası, FSEK 6. maddenin 3. bendinde yer alan ifadedir. Bu bentte, “musiki, güzel sanatlar, ilim ve edebiyat eserlerinin film haline sokulması veya filme alınmaya ve radyo ve televizyon ile yayıma müsait bir şekle sokulması” halleri istisnai olarak belirtilmiştir ve anılan eserlerin işleme eser kategorisinde değerlendirileceği öngörülmüştür. Bu istisna haricinde, öğretilerde, bir eserin işlenmesinin aynı ana kategori içerisinde gerçekleşeceği belirtilmektedir.

Öğretilerdeki görüş şu şekilde örneklenebilir; bir edebiyat eserinde yer alan karakterin, eserde yer alan tasvire göre resminin yapılması, bir önceki esere bağımlı bir eserin meydana getirildiği anlamını taşımaz zira ortada bambaşka bir yaratıcı eser ve hususiyet söz konusudur. Bu eserler arasında yalnızca birinin diğerine ilham kaynağı olması söz konusu olur ki bu durum yaratılan yeni eserin bağımsız bir eser olma niteliğine hanel getirmeyecektir.

Ayrıca belirtmek gerekir ki, işlemeye esas olan fikri ürün bir eser niteliğini haiz değilse, ondan yararlanılarak meydana getirilecek eser bağımsız bir eser olarak nitelendirilecektir³⁶⁸.

Şekle ilişkin diğer şart ise, asıl eser ile işleme eser arasındaki bağlantının açıklanması gerekliliğidir. Yararlanılan eserin tanınmasına yetecek ölçüde eser asıl eser sahibinin ad veya alametinin, karşılaştırılan veya adet olan şekilde belirtilmesi ve vücuda getirilen eserin bir işleme olduğunun açıkça gösterilmesi şarttır (FSEK madde 15/2).

³⁶⁶ Yargıtay 11. Hukuk Dairesi, E. 2007/7226, K. 2008/9041, T. 07.07.2008.

³⁶⁷ ARSLANLI, s. 34, EREL, s.78, ÖZTAN, s. 172.

³⁶⁸ EREL, s. 79.

2. Video Oyun Ögelerinin İşlenme Eserler Bakımından Değerlendirilmesi

Çalışmamızın önceki bölümlerinde, video oyunlarında yer alan ve eser niteliğini haiz ürünleri açıklamıştık. İlmî ve edebî eserler, musiki eserleri, güzel sanat eserleri, bilgisayar programları ve kodları ve sinema eserleri video oyunlarında kullanılmak üzere işlenebilir ve işlenme eser olarak video oyunlarında yer alabilirler. Ayrıca oyun içerisinde yer alan eserlerin işlenmesi ile ortaya çıkarılacak yeni eserlerin, kanunda anılan şartları taşımaları durumunda, işlenme eser olarak kabulü mümkündür³⁶⁹. İşlenme eserler hususunda video oyunlarına özgü farklı bir durum söz konusu değildir.

İşlenme eserlerle ilgili tartışılması gereken husus, bir ilim veya edebiyat eserinin, musiki eserinin, güzel sanat eserinin veya sinema eserinin “oyunlaştırılması” söz konusu olduğunda ortaya çıkmaktadır. Örneğin, bir kitapta yer alan olayların, mekânların ve karakterlerin oyunlaştırılması kararlaştırıldığında bu bir işlenme eser sayılabilir mi? Bir müzik eserinin oyuna dönüştürülmesi durumunda işlenme eserden söz edilebilir mi? Bir güzel sanat eseri oyunlaştırılabilir mi?

Bu sorularımızın cevabı, somut örneklerden yola çıkarak bulunabilecektir.

Bir fikrî ürünün işlenme eser sayılabilmesi için, esasa ve şekle ilişkin şartları haiz olması gerektiğinden bahsetmiştik. Örneğin, bir güzel sanat eseri olan yağlıboya tablosunun, bir yapboz oyununa dönüştürülmesini ele alalım. Burada asıl eserin özüne ve eser sahibinin hususiyetine sadık kalınmaktadır zira tablo oyuna alınmakta, yalnızca yapboz parçalarına dönüştürülmekte ve interaktif bir yapıya sokulmaktadır. Anılan tablo bilgisayar ortamına bir fotoğraf eseri veya birebir kopya olan bir güzel sanat eseri olarak aktarılması durumunda eser türüne ilişkin şart da gerçekleşmiş olacaktır. Ancak, verdiğimiz örnekte işleme faaliyetini gerçekleştiren kişinin hususiyeti, anılan esere yansımacaktır zira eser üzerinde yapılan herhangi bir işlem yoktur. Bu nedenle bu esere işlenme eser demek mümkün olmasa gerekir.

Başka bir örnekte ise, bir edebiyat eserinin oyunlaştırılmasını ele alalım. Eserde yer alan karakterlerin resmedilmesi, mekânların edebiyat eserinde tasvir edildiği şekilde bir oyuna görsel ve işitsel şekilde aktarıldığını varsayalım. Burada

³⁶⁹ Bkz. Avatarlar, s.99

yapılan, bir edebiyat eserinde yazılı olarak yapılmış anlatımı görsel ve işitsel bir anlatıma dönüştürmektir. Dolayısı ile ana eser ile ana esere sadık kalarak gerçekleştirilecek eser aynı eser türünde olmayacaktır. Örneğin, ana karakterin anlatımı yazıyla ifade edilen eser iken, oyunda ana karakter görsel ve işitsel olarak oyuncuya ulaştırılacaktır. Bu durumda bir işlenme eserden söz etmek mümkün değildir.

Son örneğimizde, bir oyunda yer alan bir güzel sanat eserinin, bir geliştirici tarafından alınması ve işlenerek güzel sanat eseri olarak oyunda kullanmasını ele alalım. Ana eserde yer alan eser sahibinin hususiyeti sabit kalıyor ve işleme faaliyetini yapan kişi de fikri nitelikte hususiyetini katıyor ise, aynı eser sınıfında bulunan işleme bir eserin meydana getirildiğini söylememiz mümkündür.

Oyunlarda işlenme eserden söz edebilmemiz için, esasa ve şekle ilişkin şartların her video oyun ögesi için ayrı ayrı değerlendirilmesi ve somut ögede bu şartların var olup olmadığının tespitinin yapılması gerekmektedir.

Modlar ve Hileler: İşlenme eserler başlığı altında değinmemiz gereken bir husus da oyunlar için yapılan modlar ve hile programlarıdır.

Bir oyunun görsel-işitsel bazda veya bilgisayar kodları bazında değiştirilmesi, geliştirilmesi, oyundan bazı özelliklerin çıkarılması veya eklenmesi ile oluşturulan eklentiler, mod (*modifikasyon*, tadilat) olarak adlandırılırlar.

Modlar çoğunlukla bir oyunun “potansiyelini” gören ve onu geliştirmek isteyen, hevese ve teknik yeterliliğe sahip oyuncular tarafından yapılmaktadır. Modlar ile oyunlara mizahî³⁷⁰, kültürel, yerel³⁷¹ ve başka alanlarda üretilmiş eserlere ilişkin eklemeler³⁷² yapılabilir. Oyunun çalışma sistemi ve kullanıcı arayüzü değiştirilebilir³⁷³. Oyunun yapısını bozan ve oyun içi denge unsurlarını değiştiren modlar yapılması da

³⁷⁰ Örneğin, oyunda yer alan diyalogları değiştirmek, yerlerine mizahi unsurlar yerleştirmek gibi.

³⁷¹ Örneğin, bir TIR kullanarak lojistik alanında çalışmalar yaptığımız “Euro Truck Simulator” oyununa, modlar ile Türkiye şehirleri ve Türkiye’deki trafik unsurları eklenmiştir.

³⁷² Örneğin, bir sinema filminde yer alan bir repliği veya bir oyuncunun ses kayıtlarını, oyundaki karakterlere yüklemek gibi.

³⁷³ Yargıtay 11. Hukuk Dairesi’nin E. 2007/7355, K. 2008/9425, T. 17.07.2008 sayılı kararında, bir bilgisayar programının çalışma sistemi ve kullanıcı arayüzü değiştirilerek farklı kişilerin tercihlerine uygun hale getirilmesi durumunda, meydana getirilen yeni program 5846 sayılı FSEK 6/10 bendi uyarınca asıl esere nispetle bağımsız olmayan bir işlenme eseridir.

“(ilk kez G... şirketine ait (...) web sitesinde umuma arz edilen programların tarafların istekleri doğrultusunda yine G... şirketince işlenmesi suretiyle meydana getirilen ve bu suretle çalışma sistemi ve kullanıcı arayüzü itibarıyla farklı şekillerde oluşturan, ancak, asıl eserlere nispetle müstakil olmamaları nedeniyle de 5846 Sayılı FSEK 6/10 maddesi kapsamında işleme eser niteliğinde oldukları anlaşılmaktadır”.

mümkündür³⁷⁴. Bir oyun üzerinde, oyun içinde bulunan eserin yapısına ve eser sahibinin hususiyetine sadık kalmak suretiyle yapılan değiştirme ve geliştirmeler, ortaya çıkan yeni eserin sahibinin hususiyetini taşıması durumunda işleme eser olarak kabul edilecektir. İşleme ile, bazen başlı başına bir oyun da yaratılabilir. Örneğin, FarCry 5 isimli oyun ve oyunun içerikleri temel alınarak ve oyunun hususiyeti korunarak, farklı görseller, farklı bir senaryo yapısı, farklı oynanış öğeleri ve farklı karakterler geliştirilerek piyasaya sürülen FarCry New Dawn oyunu, ilk oyunun hususiyetine sadık kalarak ve yeni yapılan oyunda sahibinin hususiyetini sunarak meydana getirilmiştir.

Oyunun performansını artırmaya yönelik teknik veya görsel geliştirme modları, oyundaki hataları düzeltmek (*unofficial patch*, resmi olmayan güncelleme) amacıyla yapılan geliştirme modları³⁷⁵, oyunda esasen var olan ancak normal oynanışla erişilemeyecek alanları açan *mod'lar*³⁷⁶, mevcut oyunu teknik hatalardan arındırmak ve oyunu teknik anlamda geliştirmek-değiştirmek amacı ile yapıldıkları için bunlarda hususiyet aramak yersizdir. Bu geliştirmelerin eser niteliği bulunmamaktadır.

Hile yazılımları ise özel olarak oyun içi dengeyi bozmak için yapıldıklarından ve herhangi bir hususiyet içermediklerinden ötürü, herhangi bir eser vasıfları bulunmamaktadır.

B. DERLEME ESERLER

1. Genel Olarak

Derleme, seçme yaparak toplamak, bir araya getirmek, tedvin etmek şeklinde tanımlanmaktadır³⁷⁷. Derleme eser, bir amaç dahilinde toplanan ve seçilen eserlerin bir araya getirilmesi, bunların seçiminin yapılması ile ortaya çıkan şahsi ve zihinsel bir yaratımdır³⁷⁸. Derlemenin fikrî hukuk bakımından tanımı ise FSEK'in 1/B

³⁷⁴ Hile yazılımları, "tanrı modu" olarak adlandırılan modlar, sınırsız para ve ekipman hileleri vs.

³⁷⁵ Örneğin, Minecraft adlı oyun çıktığında henüz bilgisayar teknolojilerinde mevcut olmayan "Ray Tracing" teknolojisi, oyun çıktıktan yıllar sonra son kullanıcıya ulaşmış ve akabinde bu teknolojik gelişme oyuna "Ray Tracing Modu" olarak eklenmiştir.

Benzer şekilde, The Elder Scrolls V: Skyrim oyunu ilk çıktığında, oyuncunun ilerleyişini engelleyen ciddi sorunları bulunmaktaydı. Oyunu seven ve destekleyen oyuncuların hataları düzelten "unofficial patch"ler yayınlamaları ile oyun teknik sorunları azaltılarak oynanmaya devam etmiştir.

³⁷⁶ Oyun kodları içine gömülü olan, oyunun geliştirme aşamasında oyun içinde unutulmuş veya geliştiriciler tarafından kasten bırakılan alanlar olabilir. Bu alanlara oyuncu normal bir oynanış ile erişemez ancak bu alanlar mod'lar ve geliştirmeler ile erişime açılabilir.

³⁷⁷ Türk Dil Kurumu Sözlüğü, "derlemek",

(<https://sozluk.gov.tr/?kelime=DERLEMEK>, Erişim Tarihi: 21.12.2019).

³⁷⁸ KILIÇOĞLU, s. 93-94.

maddesinin (d) bendinde yapılmıştır. Bu tanıma göre kanun; “*özgün eser üzerindeki haklar saklı kalmak kaydıyla, ansiklopediler ve antolojiler gibi muhtevası seçme ve düzenlemelerden oluşan ve bir düşünce yaratıcılığı sonucu olan eseri*”, derleme eser olarak nitelendirmektedir. Bern Sözleşmesi’nde ise bu husus, “*ansiklopedi ve antolojiler gibi içerikleri seçme ve düzenlemelerden oluşan ve fikri yaratıcılık oluşturan edebiyat veya sanat eseri derlemeleri, bu gibi derlemelerin bölümlerini oluşturan her eser üzerindeki haklar saklı kalmak kaydıyla korunacaktır*” ifadesi ile açıklanmıştır.

Bir derleme eserin unsurları dört başlık altında incelenebilir:

Bir düşünce yaratıcılığı ürünü olması: Derleme eserler, kanunda işleme eserden farklı olarak hususiyet kavramı zikredilmeden öngörülmüştür. İşlenme eserlerde sahibinin ve işleyen kişinin hususiyetinin bulunması gerektiğinden bahsedilmişse de derleme eserler için böyle bir şart koşulmamıştır. Hususiyet kavramı yerine, derleme eserlerde “bir düşünce yaratıcılığı sonucu olan eser” tanımlaması yapılmıştır. Derleme eserlerdeki yaratma, eserin dış şeklinde bir değişme değil, fikir ürünlerinin belli bir açıdan, belli bir düzen altında birbirlerine bağlanmasıdır. Bir başka deyişle eserlerin seçilmesindeki kişisel zevk ve tercihlerdir³⁷⁹.

Tekinalp’e göre, derleme eserin tanımında hususiyetten farklı olarak yaratıcılığa gönderme yapılmıştır³⁸⁰ ve bu göndermenin tanımı, “*fikri nitelikteki şekillendirme ve öz verme faaliyeti*”, “*beşerî fikri çalışma, yani düşünceden kaynaklanan faaliyet*” olarak tanımlanmalıdır³⁸¹. Fakat *Tekinalp*, aranan bu unsurun derlemeye uygun düşmediğini düşünmektedir. Derlemenin eserler hiyerarşisinde daha düşük konumda bulunduğunu ve bundan dolayı daha düşük tanım ölçütleri koyulması gerektiğini savunmaktadır. Fikir veya sanat eserleri için şart olan hususiyetin daha düşük bir tanım ölçüsü olduğu ve düşünce yaratıcılığı kavramının hususiyetin üstüne çıkarabilecek bir unsur olduğunu, bunun da kanunda dengesizliğe ve uygunsuzluğa yol açtığını ifade etmektedir³⁸².

³⁷⁹ AYİTER, s.70, ERDİL, s.64.

³⁸⁰ TEKİNALP, Ünal, “Derleme Eser, Düşünce Yaratıcılığı ve Bunun ‘Hususiyet’ Üzerindeki Etkisi”, Ankara Barosu Fikri Mülkiyet ve Rekabet Hukuku Dergisi, Yıl: 5, Cilt:5, Sayı: 2005/1, Ankara, 2005, s. 69-76, ss. 74.

³⁸¹ TEKİNALP, (Derleme Eser), s. 75.

³⁸² TEKİNALP, (Derleme Eser), s. 76.

Ateş, Tekinalp'in "düşünce yaratıcılığı" tanımının yüksek bir tanım ölçüsü olduğu yönündeki görüşüne katılmamakta ve derleme eserlerde aranan yaratıcı düşünce ürünü olma şartının "bu ürünlerde koruma eşiğinin eserlere göre daha yüksek tutulması amacıyla" öngörüldüğünü düşünmektedir. Ateş'e göre kanun, vasıfsız derleme eserleri koruma dışında bırakmak için böyle bir yol izlemiştir³⁸³.

Yavuz, "maddede geçen 'düşünce yaratıcılığı' unsurunun diğer eser türlerindeki hususiyet unsurunun da üstünde bir kavram olarak algılanmaması gereklidir. Söz konusu düşünce yaratıcılığı derleme düşüncesinin bulunması, derlemeyi oluşturan 'seçme' ve 'düzenleme' çalışması da dahil olmak üzere eserin bir bütün olarak şekillendirilmesi ve öz kazandırılmasına etkili olan fikri çabadır" ifadesi ile düşünce yaratıcılığı ifadesinin hususiyetten daha sert bir şart olmadığını, derleme eserde aranan unsurun fikri çaba, emek olduğunu savunmaktadır.

Derleme eserlerde korunması gereken, derleme eser sahibinin özelliğinden ziyade, derlemeyi meydana getiren kişinin sarf ettiği emektir³⁸⁴. Hususiyet eser sahibinin fikir dünyasında biriken düşüncelerin yardımı ile bir eser meydana getirmesidir. Eğer eserde, bir başka eserin hususiyeti korunmakta ve ayrıca yeni eserin sahibinin hususiyeti de mevcut ise bu durumda işleme eserden söz edilebilir. Yeni eserde bir önceki eser ve hususiyet korunmuş, anılan eser, diğer eser veya ürünlerle birlikte bir fikri çaba sonucunda başka bir forma büründürülmüş (antoloji, toplama, seçme) ise bu durumda derleme eserden söz etmek gerekecektir.

Diğer bir eserden istifade zorunluluğu bulunmaması: Derleme eserler birçok eserden istifade etmek suretiyle (örneğin fotoğraf albümleri, şiir antolojileri gibi), bunları bir araya getirmek ile yapılabilecekleri gibi herhangi bir eser niteliği taşımayan veri ve materyaller de düzenlenebilir³⁸⁵.

³⁸³ ATEŞ, s. 295, "(...) bir fikri ürünün eser olarak korunabilmesi için eser sahibinin hususiyetini taşıması yeterli görülürken, derlemelerde yaratıcı düşünce ürünü olma şartı getirilmek suretiyle alelade ve entelektüel seviyesi bulunmayan, çeşitli eserlerin veya verilerin koleksiyonundan ibaret ve nitelikleri itibarıyla düşünce yaratıcılığı ürünü sayılmayabilecek derlemelerin fikri hukukun koruma konusu dışında tutulması amaçlanmıştır".

³⁸⁴ CERİTOĞLU SENGEL, Filiz, Fikir ve Sanat Eserleri Hukukunda İntihal ve Esinlenme, Seçkin Yayıncılık, Ankara, 2009, s.37.

³⁸⁵ Bkz. ATEŞ, s. 295, "Eser niteliği taşımayan veri ve materyaller de hususi bir plan dahilinde seçilip belli bir amaca matuf olarak düzenlenebilir. Ansiklopediler, sözlükler, fihristler vb derlemelerde durum bu istikamettir. Tipik bir derleme olan veri tabanları ise bu gruba giren ürünlerin en önemli örneğidir. Çünkü veri tabanlarında her türlü veri ve materyal derlemenin içeriğini oluşturabilmektedir".

Asıl esere göre bağımsızlığın şart olmaması: İşlenme eserlerde asıl esere sadık kalma, asıl esere bağlı olma durumundan bahsetmiştik. Derleme eserlerde böyle bir zorunluluk bulunmamaktadır zira derleme eser meydana getirilirken bir eserden yararlanma mecburiyeti yoktur. Zorunluluk bulunmamakla birlikte, böyle bir bağıllığın olması mümkündür, örneğin resim veya fotoğraf koleksiyonu yapılacak ise asıl esere bağıllık kuvvetlidir. Ansiklopedi, sözlük vb. derlemelerde bu bağ zayıftır, veri tabanlarında ise kural olarak hiç yoktur³⁸⁶.

Derlemedeki özgün esere ilişkin hakların saklı olması: FSEK 1/B maddesinde derleme eser tanımı yapılırken, “özgün eser üzerindeki haklar saklı kalmak kaydıyla” hükmü ile ve FSEK 6/11 maddesinde “veri tabanı korumasının veri tabanının içeriğini kapsamayacağı” hükmü ile derleme eser ile derlemeyi meydana getiren eserler üzerindeki hakların birbirinden bağımsız olduğu hüküm altına alınmıştır.

Bir derlemede yer alan bir eserin, üçüncü kişilerce hukuka uygun yararlanma ölçülerini aşacak şekilde kullanılabilmesi için, asıl eser sahibinden izin almaları gerekir. Derleme eser içeriği eser niteliğini haiz değilse, bu durumda derleme ürün sahibinin izni aranacaktır³⁸⁷.

2. Video Oyun Öğelerinin Derleme Eserler Bakımından Değerlendirilmesi

Video oyunları, görsel-işitsel öğelerin ve yazılım öğelerinin bir araya getirilmesi, seçilmesi, belirli bir düzende toplanması ile meydana getirilmektedir. Bu öğelerin eser niteliğine sahip olup olmaması şartı aranmamaktadır. Video oyunu meydana getirilirken belirlenmiş bir düzen ve seçme ile bir edebî eser, bir güzel sanat eseri, bir musiki eseri ve bilgisayar kodları toplanarak bir derleme eser meydana getirmek mümkündür. Ancak, video oyunlarını bir araya getiren hususların her oyun için özel olarak meydana getirildikleri ve anılan unsurların oyuna özel olarak hazırlanması, en azından yapılan oyuna uygun olarak işlenmesi ve oyuna özel kodlarla birbirine bağlanması gerekir. Bu nedenle, video oyunlarını meydana getiren öğeleri kullanarak derleme yapmak suretiyle bir oyun meydana getirilmesi mümkündür ancak

³⁸⁶ ATEŞ, s. 296.

³⁸⁷ ATEŞ, s. 296.

bütün olarak video oyununa bakıldığı takdirde, ortaya çıkan eserin bir video oyunu olduğunu söylemek güç olacaktır.

Kanaatimizce, video oyunları hususunda bir derleme eser meydana getirilebilmesi, oyunları bir bütün olarak ele aldığımızda söz konusu olabilir. Video oyunlarının, bir kıstas belirlenerek, bir düşünce yaratıcılığı neticesinde seçilerek ve bir araya getirilerek oyuncuya sunulmasının bir derleme eser olarak nitelendirilmesi mümkün olabilir³⁸⁸.

VI. VIDEO OYUNLARININ BİR BÜTÜN OLARAK DEĞERLENDİRİLMESİ VE ESER NİTELİĞİ

Video oyunları, görsel-işitsel öğelerin ve yazılım öğelerinin bir araya getirilmesiyle oluşturulur ve kaynak kodun nesne koduna dönüştürülmesi ile bilgisayarın okuyabileceği, çalıştırılabilir bir programa dönüştürülürler.

Video oyunu öğeleri bir araya getirildiklerinde ve bilgisayar kodları ile birbirine bağlı-birlikte çalışır bir düzene sokulduklarında video oyununun ulaştığı son biçim, bilgisayar veya başka bir cihaz ortamında çalıştırılabilir, etkileşimli bir programdır. Bu program, anılan tüm eserlerin özelliklerini bünyesinde bulundurmakta ve çalıştırıldığında, ihtiva ettiği görsel ve işitsel öğeleri oyuncuya bir düzen içerisinde veya rastlantısal³⁸⁹ olarak sunmaktadır.

Fiilen durum bu şekilde özetlenecek olsa da video oyunlarını bütün olarak ele aldığımızda yalnızca bilgisayar programları olarak nitelendirmek mümkün müdür?

Video oyunları, eser vasfını haiz olan veya olmayan birçok ürünü bünyesinde barındırır. Video oyunlarına dışarıdan bakıldığı zaman baskın olan eser türünün özellikleri görülebilecek ve bu eser türüne mensup bir ürün olduğu düşünülecektir.

³⁸⁸ Örneğin, “Atari” ismiyle halk arasında bilinen NES, SNES ve benzeri oyun konsollarının video oyun içeren oyun kasetleri, “1000 spor oyunu bir arada”, “100 farklı mario oyunu”, şeklinde derlemeler yapılarak satılmaktaydı.

³⁸⁹ Video oyunları, yapımı esnasında oyuna eklenen öğelerin dışında kalan bir öğeyi oyuncuya sunamaz. Oyuncu, video oyunu içerisinde bulunan öğeleri kullanarak oyunu deneyimler ve bu deneyim her oyuncu için benzer düzeylerde olabilir. Ancak, video oyununun rastlantısal bir şekilde gelişeceği ve bu şekilde ilerleyeceği de kodlanabilir ve her oyuncuya eşsiz bir deneyim sunulabilir. Bu sistemi kullanan oyunlar “*Procedurally Generated Games*”, rastgele üretim yapan oyunlar olarak adlandırılırlar.

Örneğin *Minecraft* adlı oyunda, her oyuncu bilgisayar tarafından kendisine özel hazırlanan harita ve oyun öğeleri ile karşılaşmakta ve buna göre deneyimini geliştirmektedir. *The Binding of Isaac* adlı oyun da her defasında oyuncunun karşısına farklı tasarlanmış bölümler ve farklı düşmanlar çıkarmakta, bu şekilde oyuncunun deneyimini geliştirmektedir. *Borderlands* serisi de oyuncunun düşürdüğü her silahın (*loot*) rastgele oluşmasını ve farklı olmasını sağlayan bir sistem kullanmaktadır.

Örneğin, sinematik öğeleri güçlü olan ve oyuncuya sinematik bir oyun sunan video oyunları, sinema filmleri olarak değerlendirilecek ve bu kapsamda korunması gerektiği düşünülecektir. Müzik ve sahne sanatları üzerine bir oyun yapılması durumunda bu eser türlerine göre değerlendirmek, ilmî çalışmaların veya mimari proje, maket gibi öğelerin bir araya getirilebildiği oyunlarda ise video oyunu ilim ve edebiyat eseri olduğu düşünülecektir. Video oyununun bütününe genel bir yaklaşımla baktığımızda ise bilgisayar programı olarak değerlendirmek, bu şekilde sınıflandırmak da mümkün olacaktır. Bu şekilde bir ayrıma gidilmesi ve oyunun “baskın karakteri baz alınarak sınıflandırma yapmak” mümkün müdür?

Gelişen teknolojinin getirdiği yenilikler, değişen dünya düzeni ve insanoğlunun geçirdiği değişimler, fikir veya sanat dünyasını da etkilemiştir. Farklı disiplinlerin birlikte çalışmaları neticesinde ortaya çıkan ürünlerin giderek yaygınlaşması, üretilen ürünlerde bir eser türünün nerede başlayıp nerede bittiğinin veya baskın eser türünün hangisi olduğunun anlaşılabilmesi gibi durumlar giderek artmaktadır. Temeli 1951’de oluşturulan ve günümüze kadar da temelini koruyan, sınırlı şekilde sayılma (*numerus clausus*) ilkesini benimsemiş ve dört ana eser kategorisi belirlemiş olan fikir ve sanat eserleri hukukumuz, günümüzde video oyunlarını tanımlamakta yetersiz kalmaktadır. Hâlihazırda kanunumuzda video oyunlarına ilişkin bir hüküm bulunmamakta, uygulamada video oyunları bilgisayar programları ile bir tutulmakta³⁹⁰ ve “karma nitelikli bir eser” olarak nitelendirilmesine rağmen yalnızca somutlaştırıldığı-sunulduğu alan olan bilgisayar programı ile tanımlanmaktadır. Anılan tanımlama, video oyunlarını anlatmak ve korumak için yetersizdir. Video oyunlarını yalnızca somutlaştıkları alan ile tanımlamak ve bu alanın kurallarına göre korumak, video oyunu öğelerinin ve bir bütün olarak video oyununun korunmasını güçleştirecektir. Bu nedenle, kanunda yer alan eser türlerinden birisi ile tanımlamaya çalışmak ve video oyunlarının özelliklerini “kırpma” yerine, yeni bir eser türü ile tanımlamak gerekmektedir.

³⁹⁰ Yargıtay Ceza Genel Kurulu, 2017/642 E., 2018/295 K.,
“İçerdikleri bir çok unsur bakımından karma nitelikli bir eser özelliği gösteren bilgisayar oyunlarının yazılım tabanlı olmaları, diğer bir anlatımla bilgisayar programı özelliğinde olan bir bilgisayar yazılımı üzerine inşa edilerek kurgulanmaları nedeniyle bilgisayar programlarına ilişkin koruma hükümlerine tabi olacaklarının kabulü gereklidir”.

Kanunda sayılan eser türleri içerisinde yer almayan fakat kanundaki eser türlerini ve farklı araçları bünyesinde barındıran ürün, öğretide³⁹¹ “multimedya ürünleri” olarak adlandırılmaktadır.

Multimedya³⁹² terimi, farklı yazarlar tarafından çeşitli şekillerde tanımlanmış olsa da³⁹³, tanımların bulunduğu ortak nokta şu şekilde özetlenebilir:

Multimedya, bilgisayar programı veya yazılım tabanı kullanılarak, kullanıcılara ses, müzik, video, fotoğraf, üç boyutlu ürünler, interaktif ürünler, animasyonlar veya yüksek çözünürlüklü grafikler sunulmasıdır. Multimedya ürünleri, esasen birbirinden farklı eser kategorilerinin, yeni teknoloji kullanılarak bütünleşmiş hâle getirilmesidir³⁹⁴. Multimedya, sinema filmi, müzik ve resim verilerini içeren değişik medya ürünleridir³⁹⁵.

Multimedya ürünleri kullanım türlerine göre çevrimiçi ve çevrimdışı kullanım olarak ikiye ayrılabilir. Çevrimdışı kullanım CD, USB bellek, hafıza kartı gibi ürünler aracılığıyla kullanımı anlatırken, çevrimiçi kullanım radyo, internet yayını gibi örnekler ile anlatılabilir³⁹⁶. Çevrimiçi ve çevrimdışı kullanımın yanı sıra, kullanımın etkileşimli olup olmadığına göre ayırım yapmak da mümkündür. Ayrıca belirtmemiz gerekir ki, kullanıcıların multimedya ürünleri birbirinden farklı zamanlarda tüketebilmesi de mümkündür³⁹⁷. Bir başka deyişle, klasik televizyon yayını gibi belirli bir gün ve saatte tüketim zorunluluğu bulunmamaktadır.

³⁹¹ ATEŞ, s. 161, TEKİNALP, s.131, ÖZTAN, s. 151.

³⁹² Türkçemize “çoklu ortam” olarak çevrilmiştir.

Bkz. Türk Dil Kurumu Sözlüğü, “Multimedya”,

(<https://sozluk.gov.tr/?kelime=multimedya%20cihaz%C4%B1>, Erişim Tarihi: 22.12.2019).

³⁹³ Bkz. DOOLITTLE, Peter E., “*Multimedia Learning: Empirical Results and Practical Applications*”, (https://www.itma.vt.edu/courses/distanceed/resources/multimedia_learning_theory.pdf, Erişim Tarihi: 22.12.2019).

Ayrıca bkz. ATEŞ, s. 161.

Ayrıca bkz. YILMAZ, Murat, “Dijital Kütüphanelerde, Elektronik Veri Tabanlarında ve Multimedya Ürünlerde Telif Hakkı Sorunu”, Ankara Barosu Fikri Mülkiyet ve Rekabet Hukuku Dergisi, Yıl:5, Cilt: 5, Sayı: 2005/1, Ankara, 2005, s. 77-112, ss. 93.

³⁹⁴ AKSU, Mustafa, Bilgisayar Programlarının Fikri Mülkiyet Hukukunda Korunması, Beta Yayınları, Ankara, 2006, s.130.

³⁹⁵ MEMİŞ, Tekin, Fikri Hukuk Bakımından İnternet Ortamında Müzik Sunumu, Seçkin, Ankara, 2002, s.36.

³⁹⁶ MEMİŞ, s.37.

Ayrıca Bkz. TEKİNALP, s. 130, “Çıkış, kâğıt veya başka bir araç üzerine olabilir: Compact Disc (CD), Digital Compact Cassette (DCC), CD Recordable (CD-R), (...) gibi. Bütün bu ürünler ‘elektronik basım’ diye anılmaktadır.”

³⁹⁷ Web siteleri,

Multimedya ürünlerine örnek olarak müzik, resim, fotoğraf, video ve yazı gibi unsurları tek çatı altında kullanıcıya sunan web siteleri ve anılan unsurları bünyesinde barındıran video oyunları örnek gösterilebilir.

Multimedya ürünlerinin esas karakteri bir bilgisayar programı veya bilgisayar sistemi üzerinde somutlaştırılan bir eser gibi görünse bile, bu ürünlere erişimin bilgisayar yolu ile yapılması ve bu ürünlerin sunumunda kullanılan “sahnenin” bilgisayar ortamı olması, bu ürünleri yalnızca bilgisayar programı olarak nitelendirmek sonucuna çıkmamalıdır. Bir başka deyişle, dijital bir formatta olması ve bu ürünlerden bir bilgisayar programı vasıtasıyla yararlanılması bu ürünlerin bilgisayar programı olarak nitelendirilmesine imkân vermez³⁹⁸. Bir edebiyat eserinin kitap, dergi veya magazinde basılması veya bu eserin bir duvara veya halıya yazılması, o eserin eser olma vasfını değiştirmeyecektir. Eserin sunulduğu ortam, eserin ait olduğu eser çeşidinden farklı bir çeşitte değerlendirilmesine gerekçe de olamaz³⁹⁹. Esasen multimedya ürünleri üzerine yapılan tartışmada asıl mesele, eserin nerede temsil edildiğinden ziyade, farklı eser türlerinin bir arada kullanılması noktasında çıkmaktadır.

Multimedya eserleri, FSEK kapsamında eser olarak sayılmamıştır. Bu nedenle, mevcut hukuk düzenimizde başlı başına “multimedya eserlerini” koruyan bir kanun hükmü bulunmamaktadır. Ancak öğretide⁴⁰⁰, bu ürünlerin FSEK anlamında eser sayılması gerektiği, ancak multimedya eserlerin “işlenme eser” olarak nitelendirilebilecekleri de savunulmaktadır. *Tekinalp*, multimedya eserlerinin yeni bir eser türü olarak kabul edilemeyeceğini savunmakta ve bilgisayar destekli ürünlerin FSEK 1/B (a) kapsamında “eser” sayılması gerektiğini ifade etmektedir. *Tekinalp*'e göre, multimedya eserlerinin bir kısmı eser, büyük bir bölümü de işlenme eserdir⁴⁰¹. *Tekinalp*'in aktardığı bir görüşe göre de multimedya eserleri aynen filmler gibi birçok eserin bir araya gelmesiyle oluşmakta, farklılık bunların sayısal bir düzende gerçekleşmesinden kaynaklanmaktadır. Anılan görüşe sahip yazarlar, telif hukuku

³⁹⁸ ATEŞ, s. 162.

³⁹⁹ ATEŞ, s. 163.

⁴⁰⁰ TEKİNALP, s. 132, ATEŞ, s. 163.

⁴⁰¹ TEKİNALP, s. 132. Aynı Görüşte BAŞPINAR, Veysel/KOCABEY, Doğan, İnternette Fikrî Hakların Korunması, Yetkin Yayınları, Ankara, 2007, s.84.

yönünden değerlendirme yapılırken geleneksel eser kavramını terk etmeyi gerektirmediğini savunmaktadırlar⁴⁰².

Öztan, Tekinalp'e katılmakta ve multimedya eserlerinin yeni bir tür yaratmadığını savunmaktadır⁴⁰³.

Ateş, multimedya ürünlerinin, gerekli şartları taşımaları durumunda FSEK anlamında eser olarak kabul edilmeleri gerektiğini belirtmektedir. Ancak bu ürünlerin FSEK kapsamında hangi eser türü kapsamında değerlendirileceğinin, somut olayın özelliklerine göre değerlendirilmesi gerektiğini ve multimedya eserin hangi konuyu işlediğinin tespitinin gerçekleştirilmesi sonucunda o alanda değerlendirilmesi gerektiğini savunmaktadır⁴⁰⁴. Bir multimedya eserdeki baskın karakter anlaşılabilir veya birden fazla eserin karakteristiği esere hâkim ise *Ateş*, bu eserin derleme eser olarak nitelendirilmesi gerektiğini ve multimedya eseri oluşturan eserlerin, koşullarını taşıması durumunda, ait oldukları eser kategorisi kapsamında müstakil olarak korunmaları gerektiğini savunmaktadır.

Aksu, multimedya ürünlerinin bilgisayar programı olarak korunmasının söz konusu olmadığını, zira bu ürünlerin oluşturulmasında bilgisayar kullanılmasının ve “dijital ortama aktarma” işlemi yapılmış olmasının başlı başına bilgisayar programı sayılmak için yeterli olmadığını, bu hususta ürünleri oluşturan bilgisayar programları ile oluşturulmuş eserin ayrı ayrı değerlendirilmesi gerektiğini savunmaktadır⁴⁰⁵.

Kaplan, multimedya ürünleri arasındaki ortak hususların tespitinin yapılması ve anılan özellikleri taşıyan ürünlerin aynı hukuki muameleye tabi tutulmaları gerekliliğini vurgulamaktadır⁴⁰⁶.

Görüşümüz: Öğretideki görüşlerden yola çıkarak, multimedya ürünlerin birden fazla eser türüne dahil olan fikri ürünleri bünyesinde barındıran, bilgisayar ortamında üretilen veya bilgisayar ile çalıştırılmaları sağlanan çoklu ortam ürünleri olarak tanımlamak mümkündür. Anılan fikir veya sanat ürününü, sergilendiği veya hazırlandığı ortamdan yani bilgisayar programından ibaret görmek ve değerlendirmek,

⁴⁰² SCHRICKER, Gerhard/LOEWENHEIM, Ulrich (Hsrg), Urheberrecht, 4. Auflage des von Prof. Dr. h.c. mult G. Schricker bis zur 3. Auflage herausgegebenen Werkes, München, AKTARAN TEKİNALP, s. 132.

⁴⁰³ ÖZTAN, s. 155.

⁴⁰⁴ ATEŞ, s. 163.

⁴⁰⁵ AKSU, s.131.

⁴⁰⁶ KAPLAN, Yavuz, İnternet Ortamında Fikrî Hakların Korunmasına Uygulanacak Hukuk, Seçkin Yayıncılık, Ankara, 2004, s.88-89.

tek bir eser türü kapsamında değerlendirmek, yalnızca “baskın unsurunu” gözetmek suretiyle içerdiği diğer eser türlerini ve eser niteliği olmadığı hâlde bütünün içinde bir parça olan ve birlikte eser niteliğini oluşturan öğeleri yok saymak doğru yaklaşımlar olmayacaktır. Multimedya ürünlerin ve benzeri yaratımların sayısı ve türleri arttıkça, kanunda belirtilen eser türleri içinde tüm bu yaratımları karşılayacak bir düzenleme bulunmadığı ve geleneksel kalıpların dışına çıkılmadığı müddetçe hak ihlallerinin gerçekleşmesi daha sık olacaktır⁴⁰⁷.

Video oyunlarını yalnızca bilgisayar programı olarak görmek ve bu noktaya indirgemek, görsel ve işitsel öğeleri göz ardı etmek, video oyunlarının en önemli özelliği olan etkileşimi ve etkileşim neticesinde oluşan hususları yok saymak, video oyununun özüne aykırı bir yoruma sebebiyet verecek ve eser niteliğini haiz birçok öğenin, kanunun dar kapsamı nedeniyle FSEK koruması dışında kalmasına sebebiyet verecektir.

Multimedya ürünler, gelişen teknolojinin ve insanların fikir veya sanat eserlerine yaklaşımındaki değişimin bir sonucudur. Multimedya ürünleri değerlendirirken bu değişimi ve gelişimi gözetenek, Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu’nun geleneksel kalıplarının dışına çıkararak düşünmek gerekmektedir. Bu nedenle, multimedya ürünlerin ayrı bir eser türü olarak kabul edilmesi ve buna binaen kanuni düzenlemelerin yapılması, multimedya ürünlerinin “multimedya eserler” olarak sinema eserlerinden, bilgisayar programlarından ve diğer eserlerden ayrı bir kategoride değerlendirilmesi gerekmektedir.

Video oyunları, görsel-işitsel öğelerin ve yazılım öğelerinin bir araya getirilmesi ve bir bütün oluşturması ile meydana geldiklerinden ötürü, video oyunlarının bir bütün olarak değerlendirildiklerinde bilgisayar programı, sinema eseri veya baskın eser karakterine uygun düşen eser olarak değil, multimedya eser olarak değerlendirilmesi gerekmektedir. Bu amaçla kanunun öncelikle multimedya eserlerin tanımını ulusal ve uluslararası öğretideki tartışmaları ve uygulamada yaşanan sorunları ele alarak değerlendirmeli ve FSEK’in eser türlerine multimedya eserleri eklemelidir.

⁴⁰⁷ KILIÇ, Taylan, Bilgisayar Oyunlarının Eser Niteliği (Yüksek Lisans Tezi, Danışman: TOSUN, Yalçın), İstanbul, 2018, s.128.

SONUÇ

Modern toplumun birer parçası olan insanlar, kendi buldukları fiziksel, zihinsel, kültürel ve sosyal çevrenin dışında bulunan çevrelerin dinamikleri hakkında kimi zaman temel bilgilere bile sahip olamayabilirler. Kendi buldukları zümre dışındaki hayatların hiçbir detayına vakıf olamayacakları için de bu kişilerle empati kurmaları ve onların hayatına dokunabilmeleri mümkün olmayacaktır. Anılan kişiler ve o gruplar arasında bir uzaklaşma, bir kutuplaşma yaşanması kaçınılmazdır. Bunun tek nedeni bilgisizlik ve bilinmeyene karşı duyulan nedensiz uzaklaşma-çekinmedir. Aynı zaman diliminde fakat dünyanın farklı yerlerinde yaşayan veya aynı bölgede olup da farklı sosyal çevrelerde yetişen insanların yaşamları ciddi farklılıklar içerebilir. Bu durum, bireylerin birbirlerinden uzaklaşmalarına, toplumsal anlaşmazlıkların ve sınıf çatışmalarının yoğunlaşmasına ve toplumsal uzlaşma zemininin yok olmasına sebebiyet verebilir. Anlaşmazlıklar kavgalara, kavgalar çatışmalara, çatışmalar ise savaflara dönüşebilir. Bu nedenle, toplumun çeşitli sınıfları-katmanları arasındaki sınırları seyreletmek, dikenli tel ve duvarları kaldırmak, bu bireyler arasındaki iletişim engellerini aşmak için film, dizi, kitap ve elbette oyunlar kullanılabilir. Yalnız toplumsal sınıflar arasındaki değil, cinsiyetler, meslekler ve farklı kültürler arasındaki kırılmalar, edebî eserlerle, filmlerle, müziklerle ve oyunlarla iyileştirilebilir, iletişim kurulması sağlanabilir.

Video oyunları, anılan bariyerleri yıkmak ve oyuncuya farklı bir bakış açısı kazandırmak için kullanıcının hayal dünyasını etkileşim ve aktif yönlendirme ile “yaşayabilmesine”, görsel-işitsel öğeler ve yazılım öğeleri kullanılarak oyuncuya sunulan hayal dünyasını keşfedebilmesine olanak tanımakta veya gerçekte yaşanması mümkün olan olayların içinde yer almak-ortak olmak isteğine cevap vermektedirler. Video oyunlarını sinema eserlerinden, müzik eserlerinden, edebî eserlerden ve diğer eser türlerinden ayıran temel unsur; oyunlarda oyuncunun yönlendirme, karar alabilme ve bu kararları uygulayarak oyunun sonucunu değiştirme yetisine sahip olması, bu şekilde karar mekanizmasına dahil olarak kendini olayın içinde hissetmesidir. Karar mekanizmasında yer alıyor olmak, oyuncunun empati duygusunu ve o dünyanın veya durumun içinde yer aldığı hissiyatını kuvvetlendirmekte ve çok farklı bir deneyim ve aynı zamanda alternatif bir eğitim ve öğretim metodu da sunmaktadır. Video oyunları, genel kanının aksine, sosyal becerileri güçlendirme, hayal gücünü ve yaratıcılığı geliştirme, genel kültür ve genel yetenekleri artırma el-göz koordinasyonunu

güçlendirme ve oyuncunun fiziksel ve zihinsel kabiliyetlerini güçlendirme gibi işlevleri de üstlenmekte, oyuncular yalnızca oyun oynayarak birçok bilgiye ve yeteneğe sahip olabilmektedirler.

Görsel-işitsel öğeleri ve yazılım öğelerini bir arada kullanabilen ve her fikir veya sanat eserini bünyesinde barındırabilen video oyunlarının etki alanının her geçen gün genişlemesi ve içerdiği fikir veya sanat eserlerinin gün geçtikçe artması, video oyunlarının ekonomik ve sosyal değerini artırmış, bu durum hukuki tartışmaları da beraberinde getirmiştir. Öğretide tartışılan hususlar; video oyunlarının tanımlanmasının nasıl olacağı, mevcut Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu kapsamında video oyunlarının korunup korunamayacakları ve yeni bir eser türü olarak tanımlanmalarının gerekip gerekmediğidir.

Video oyunları, görsel-işitsel öğelerin ve yazılım öğelerinin oluşturduğu bir bütündür. Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu'nda sahibinin hususiyetini taşıyan ve ilim ve edebiyat, musiki, güzel sanat ve sinema eserleri olarak sayılan eser türlerinden birine dahil olan bir fikir veya sanat ürününün FSEK kapsamında eser niteliğini haiz sayılacağı ve bu kanun uyarınca korunacağı öngörülmüştür.

Video oyunlarını FSEK kapsamında değerlendirmek istediğimizde karşılaştığımız ilk sorun, hususiyet kavramına ilişkindir. Kanun, fikir veya sanat eserinde “sahibinin hususiyetinin” bulunması gerektiğini belirtmektedir. Disiplinler arası çalışmanın, farklı alanlarda uzman olan birçok insan tarafından üretilen ürünlerin bir araya getirilmesi ile oluşan eserlerin bütünleştirilmesi ile oluşturulan video oyunlarında tek bir eser sahibi yoktur. Bir iş bölümü yapılı ve bu iş bölümünün sonucunda ortaya çıkan ürünler birleştirilerek video oyunu meydana getirilir. Örneğin, “GTA V” adlı oyunun yapımında, Rockstar firmasının birden fazla oyun stüdyosu birlikte çalışmış ve oyunun yapım aşaması birçok farklı alandan aynı zamanda yürütülmüştür. Oyun araştırmalar ve açık dünya tasarımı, oynanış tasarımı, senaryo ve karakter gelişimi, müzik yapımları gibi birçok başlık altında yaklaşık bin kişilik bir ekibin çalışması ile bir araya getirilmiştir⁴⁰⁸. Bu denli kapsamlı ve büyük bir çalışmanın sonucunda meydana gelen eseri “parçalamak” ve her bir parçayı FSEK’e göre incelemek mümkün değildir zira klasik eser tanımından çok farklı bir yaratım ve sunum sürecine sahip olduğu aşikârdır. Kanunda öngörülen eser türlerinin tanımlarına

⁴⁰⁸ Wikipedia The Free Encyclopedia, “Development of Grand Theft Auto V”, (https://en.wikipedia.org/wiki/Development_of_Grand_Theft_Auto_V, Erişim Tarihi: 11.11.2019).

bakarak, video oyunlarını meydana getiren eserlerin her birinin oyundan koparılarak incelenebileceği ve FSEK'te sayılan eser türlerinden birine dahil edilebileceği, bu şekilde koruma sağlanabileceği düşünülecek olsa bile, pratikte bu hususun çok zor, hatta imkânsız olduğu görülmektedir.

Kanaatimizce, mevcut FSEK'te yer alan eser türleri ve sair kanun hükümleri değişmediği müddetçe, video oyunlarının içerdiği ürünleri, her bir ürünün kendi sınırları içerisinde ve dahil olduğu eser türünün şartlarına göre değerlendirmek ve eser niteliğini tespit etmek gerekecektir. Anılan tespit yöntemi ile video oyunlarında yer alan öğelerin bir kısmının eser nitelendirmesi ve korumasının dışında kalması engellenebilecektir. Lakin görülmektedir ki eser korumasına uygun olabilmenin birincil şartı olan hususiyetin her bir öge için ayrı ayrı değerlendirilmesi sonuçsuz kalabilir, bu da video oyununu meydana getiren ve eser sayılması gereken fikir veya sanat eserlerinin eser koruması dışında kalmasına sebebiyet verebilir. Ortaya konan eserin hususiyet arz edip etmediğini tespit edebilmek için piyasada bulunan bütün oyunların ve o oyunlarda yer alan bütün öğelerin baştan aşağı incelenmesi ve bu ögenin oyun tarihi içerisinde ve günümüz oyun dünyasında ifade ettiği anlamı ortaya koymak da gerekmektedir. Öte yandan, hususiyet kavramı aşılabilese bile, oyun içerisinde bir eserin sınırlarının nereden başlayıp nerede sona erdiğinin belirlenmesi de çok zordur. İç içe geçmiş eserlerin parçalanması, bütünden koparılarak incelenmesi o ürünün eser vasfını da yok edecek ve korumasız kalmasına sebebiyet verecektir. Video oyununu meydana getiren öğelerin, oyunda bağlı bulunduğu noktadan koparılarak yorumlanması kanaatimizce doğru bir yöntem olmayacaktır.

Video oyunları içinde yer alan her bir eserin kendi kategorisinde değerlendirilmeye çalışılması veya bir oyundaki baskın eserin tespit edilerek diğer tüm eserlerin geri plana atılması zahmetli ve çoğu zaman sonuçsuz kalmaktadır. Video oyun öğeleri sık sık birbirleri ile iç içe geçmekte, aynı anda birden fazla eser türü kapsamında değerlendirilebilecek hale gelmektedir. Video oyunlarının ve oyunlarda kullanılan öğelerin sıkça değişmesi ve öğelerin daha karmaşık, daha farklı hallere gelmeleri karşısında, video oyunları öğelerinin analiz edilerek eser niteliklerine karar verilmesi sistemi benimsense bile, bu analizi gerçekleştirmek için somut ve genel bir sistem bulunamayacaktır. Her somut olayı uygulamaya havale ederek çözümünün uzmanlara bırakmak da kesin bir çözüm olmayacaktır.

Bu nedenledir ki, öğretilerde yer alan “multimedya ürün” tanımının, video oyunlarını tanımlamak hususunda geçerli bir tanım olabileceğini düşünmekteyiz. Öğretilerde yer alan görüşlerin video oyunlarını açıklamak ve özelliklerini anlamakta yetersiz kaldığını görmekteyiz. Bu durum, video oyunlarına bakış açısının, klasik eser türleri üzerinden gerçekleştirilmesinden kaynaklanmakta, video oyunlarından yola çıkarak eser türleri üzerine düşünmek şeklindeki bir inceleme tarzının geliştirilmemiş olmasından dolayı video oyunları tanımı ve öğeleri anlaşılabilir değildir. FSEK’te eser türlerinin sınırlı sayı kuralına binaen sayılmış olması ve karşılaşılan her yeni eser türünde kanuna yeni bir eser türü eklemek yerine var olan eser türlerinden birine dahil olup olmadığının tartışılması metodu öğretilerde genel olarak benimsendiği için, multimedya ürünlerinin ayrı bir eser kategorisi olarak tanınması ve yasada yer alması günümüz öğretilerinde henüz azınlık görüşü olarak yer almaktadır.

Anılan nedenlerden ötürü, teknoloji, fikir, sanat ve sosyal yaşam alanlarımızda yaşanan gelişmeleri dikkate alarak, multimedya ürünlerinin ortak yönlerinin tespitinin yapılması ve multimedya eserlerin ayrı bir eser türü olarak kabul edilerek FSEK’te yer bulması ve bu şekilde video oyunlarının da bir bütün olarak değerlendirilerek eser olarak korunması gerektiğini düşünmekteyiz.

KAYNAKÇA

AHO, Alfred V./ LAM, Monica S./ SETHI, Ravi/ ULLMAN, Jeffrey D., Compilers: Principles, Techniques & Tools, Pearson, 2007.

AKDEMİR KAMALI, Tuğba, “Fikri Hukuk Kapsamında Bilgisayar Programlarındaki Değişikliklerin Sonuçları”, Seçkin Yayıncılık, Ankara, Temmuz 2019.

AKGÜN, Başak, “Telif Hukuku’nda İntihal Kavramı, Anonim Kullanımlar ve Tüm Bunların Karşısında Eser Sahiplerinin Fikri İmzası: Üslup”, Ankara Barosu Dergisi, 2019-1, s.57-76.

AKSU, Mustafa, Bilgisayar Programlarının Fikrî Mülkiyet Hukukunda Korunması, Beta Yayınları, Ankara, 2006.

ALLEN, Darren, “Well-Known Battlegrounds: The Rise of Battle Royale Games”, TechRadar, (Çevrimiçi <https://www.techradar.com/news/well-known-battlegrounds-the-rise-of-battle-royale-games>, Erişim Tarihi: 10.12.2019).

American Physical Society Website, “This Month in Physics History, Ekim 2008 (Volume 17, Number 9)”. (Çevrimiçi <https://www.aps.org/publications/apsnews/200810/physicshistory.cfm>, Erişim Tarihi: 25.03.2019).

ARSLANLI, Halil, Fikri Hukuk Dersleri, Birinci Baskı, Sulhi Garan Matbaası, İstanbul, 1954.

ATEŞ, Mustafa, Fikri Hukukta Eser, 3. Baskı, Turhan Kitabevi, Ankara, 2007.

BAER, Ralph, “Genesis: How The Home Video Games Industry Began”, (Çevrimiçi http://www.ralphbaer.com/how_video_games.htm, Erişim Tarihi: 02.04.2019).

BAŞPINAR, Veysel/KOCABEY, Doğan, İnternette Fikrî Hakların Korunması, Yetkin Yayınları, Ankara, 2007.

BELGESAY, Mustafa Reşit, “Fikir Mahsulü Üzerinde Hak”, Ord. Prof. Dr. Samim Gönensoy’a Armağan, Fakülteler Matbaası, İstanbul, 1955, s. 16.

Bloomberg HT, “Türkiye’de İnternetin Hızlı Tarihi” (Çevrimiçi <https://businessht.bloomberght.com/teknoloji/haber/1174426-turkiyede-internetin-hizli-tarihi>, Erişim Tarihi: 02.08.2019).

Brookhaven National Laboratory, “The First Video Game?”, (Çevrimiçi <https://www.bnl.gov/about/history/firstvideo.php>, Erişim Tarihi:

25.03.2019).

Cambridge Dictionary, “Arcade”

(Çevrimiçi <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/arcade>, Erişim Tarihi: 03.04.2019).

Cambridge Dictionary, “character”,

(Çevrimiçi

<https://dictionary.cambridge.org/tr/s%C3%B6zl%C3%BCk/ingilizce/character>, Erişim Tarihi: 21.12.2019).

Cambridge Dictionary, “Computer Program” ,

(Çevrimiçi

<https://dictionary.cambridge.org/tr/s%C3%B6zl%C3%BCk/ingilizce/computer-program>, Erişim Tarihi: 11.11.2019)

Cambridge Dictionary, “Idea (knowledge)” ,

(Çevrimiçi

<https://dictionary.cambridge.org/tr/s%C3%B6zl%C3%BCk/ingilizce/idea>, Erişim Tarihi: 18.12.2019).

Cambridge Dictionary, “Music Video”,

(Çevrimiçi

<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/video?q=music+video>, Erişim Tarihi: 20.12.2019).

Cambridge Dictionary, “Texture”,

(Çevrimiçi <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/texture>, Erişim Tarihi: 26.11.2019).

Cambridge Dictionary, “Work”,

(Çevrimiçi <https://dictionary.cambridge.org/tr/sözlük/ingilizce/work>, Erişim Tarihi: 3.10.2019).

CERİTOĞLU SENGEL, Filiz, Fikir ve Sanat Eserleri Hukukunda İntihal ve Esinlenme, Seçkin Yayıncılık, Ankara, 2009, s.37.

Copyright Law of The United States, December 2016,

(Çevrimiçi <https://www.copyright.gov/title17/title17.pdf>, Erişim Tarihi: 11.11.2019).

Council Directive 91/250/EEC of 14 May 1991 on the legal protection of computer programs,

(Çevrimiçi

<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX%3A31991L0250>,

Erişim Tarihi: 18.12.2019).

CLARK, Andy “Westworld mobile game closing following Fallout Shelter settlement with Bethesda”, PC Gamer,

(Çevrimiçi

<https://www.pcgamer.com/bethesda-settles-lawsuit-alleging-that-westworld-ripped-off-fallout-shelter/>, Erişim Tarihi: 1.11.2019).

CROSSLEY- HOLLAND, Peter, “Rhythm, music”, Encyclopaedia Britannica,

(Çevrimiçi <https://www.britannica.com/art/rhythm-music>, Erişim Tarihi: 07.12.2019).

CRIGGER, Lara, “Searching For Gunpei Yokoi”, The Escapist Magazine, 6 Mart 2007,

(Çevrimiçi

https://v1.escapistmagazine.com/articles/view/video-games/issues/issue_87/490-Searching-for-Gunpei-Yokoi, Erişim Tarihi: 06.04.2019).

CUMALIOĞLU, Emre, “*Konusu Ahlaka Aykırı Fikir ve Sanat Eseri Olan Sözleşmelerin Geçerliliği*”, Bahçeşehir Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi, Cilt 9, Sayı 115-116, Mart-Nisan 2014, ss.47-70.

CUMALIOĞLU, Emre, Yayım Sözleşmesi (Yayım Sözleşmesi), On İki Levha Yayıncılık, İstanbul, 2018.

DALYAN, Şener, Bilgisayar Programlarının Fikrî Hukukta Korunması (Doktora Tezi, Danışman: Şafak N. Erel), Ankara, 2008,

(Çevrimiçi <http://acikarsiv.ankara.edu.tr/browse/30903/228066.pdf>, Erişim Tarihi, 11.11.2019).

Dictionary.com, “Motion Capture”,

(Çevrimiçi <https://www.dictionary.com/browse/motion-capture>, Erişim Tarihi: 5.9.2019).

Dictionary.com, “stock character”,

(Çevrimiçi <https://www.dictionary.com/browse/stock-character>, Erişim Tarihi: 20.12.2019).

Dota 2 The International 2019 Prize Pool Tracker,

(Çevrimiçi http://dota2.prizetrac.kr/international2019_, Erişim Tarihi 02.08.2019).

DOOLITTLE, Peter E., “*Multimedia Learning: Empirical Results and Practical Applications*”,

(Çevrimiçi

https://www.itma.vt.edu/courses/distanceed/resources/multimedia_learning_theory.p

df, Erişim Tarihi: 22.12.2019).

Duhaime.org, “Audiovisual Work Definition”,

(Çevrimiçi <http://www.duhaime.org/LegalDictionary/A/AudiovisualWork.aspx>,

Erişim Tarihi: 21.12.2019).

EGENFELD-NIELSEN, Simon/SMITH, Jonas Heide/TOSCA, Susana Pajares, Understanding Video Games The Essential Introduction, Routledge, New York, 2008.

Entertainment Software Rating Board, “About ESRB”,

(Çevrimiçi <https://www.esrb.org/about/>, Erişim Tarihi: 03.08.2019).

ERDİL, Engin, Fikir ve Sanat Eserleri Hukukunda İşlenme Eserler, Beta Basım, İstanbul, 2003, s.40.

EREL, Şafak N., Türk Fikir ve Sanat Hukuku, 3. Bası, Yetkin Yayınları, Ankara, 2009.

EREL, Şafak N., “Fikri Hukukta Bilgisayar Programlarının Korunması”, Ankara Üniversitesi Siyasal Bilgiler Fakültesi Dergisi, Cilt: 49, Sayı: 1, Ankara, 1994, s. 141-164, ss.142.

EREL, “Fikri Hukuk Açısından Müzik Klipleri” (Müzik Klipleri), Ankara Barosu Fikri Mülkiyet ve Rekabet Hukuku Dergisi, Yıl 6, Cilt 6, Sayı, 2006/1, Ankara, 2006.

Eurogamer.Net, “Full Guitar Hero: World Tour Set-List”,

(Çevrimiçi <https://www.eurogamer.net/articles/full-guitar-hero-world-tour-set-list>: Erişim Tarihi: 3.12.2019).

EROĞLU, Sevilay, Rekabet Hukukunda Bilgisayar Programlarının Korunması, Beya, İzmir, 2000.

Giant Bomb, “Motion Capture Animation”,

(Çevrimiçi <https://www.giantbomb.com/motion-capture-animation/3015-5882/>,

Erişim Tarihi: 02.12.2019).

GILBERT, Ben, “The Effort To Rebuild Notre-Dame Cathedral Could Get Help From an Unlikely Source: A Video Game”, Business Insider,

(Çevrimiçi <https://www.businessinsider.com/notre-dame-cathedral-assassins-creed-2019-4>, Erişim Tarihi: 04.12.2019).

GILSTER, Ron, PC Hardware A Beginner’s Guide, McGraw-Hill Osborne Media, 2001.

GÜNAYDIN, Ömer, “Sinema Eserlerindeki Karakterler ve Korunması”, Terazi Hukuk Dergisi, C. 12, S. 128, s. 98-115.

GÜNEŞ, Mustafa, BALDEMİR, Ercan, Bilgisayar Programlama ve Veri Yönetimi, Anadolu Matbaası, İzmir, 1996, s.37.

HEINZMAN, Andrew, “What Is RNG in Video Games and Why Do People Criticize It?”, How-To-Geek,

(Çevrimiçi <https://www.howtogeek.com/446695/what-is-rng-in-video-games-and-why-do-people-criticize-it/>, Erişim Tarihi: 26.11.2019).

HİRŞ, Ernst, Fikrî ve Sinaî Haklar, Ankara Basımevi, Ankara, 1948.

HİRŞCH, Ernst E., Hukukî Bakımdan Fikri Say, İktisadi Yürüyüş Matbaası ve Neşriyat Yurdu, İstanbul, 1943.

History.Com Editors, History.Com, “Video Game History”,

(Çevrimiçi <https://www.history.com/topics/inventions/history-of-video-games>, Erişim Tarihi: 03.04.2019).

HUBMANN, H., Urheber und Verlagsrecht, 4. Baskı, 1978, Nak. AYİTER, s. 107

KARAHAN,Sami/SULUK, Cahit/ SARAÇ, Tahir/ NAL, Temel, Fikri Mülkiyet Hukukunun Esasları, Seçkin Yayıncılık, Ankara, 2007.

KAPLAN, Yavuz, İnternet Ortamında Fikrî Hakların Korunmasına Uygulanacak Hukuk, Seçkin Yayıncılık, Ankara, 2004.

KILIÇ, Taylan, Bilgisayar Oyunlarının Eser Niteliği (Yüksek Lisans Tezi, Danışman: TOSUN, Yalçın), İstanbul, 2018.

KEHR, Dave, “*Animation*”, Encyclopaedia Britannica,

(Çevrimiçi <https://www.britannica.com/art/animation>, Erişim Tarihi: 28.11.2019).

KELLY, Ross, “Most Watched Sporting Events of 2018”, Stadium Talk,

(Çevrimiçi https://www.stadiumtalk.com/s/most-watched-sporting-events-2018-f27bcc91ac4b4194_, Erişim Tarihi: 3.8.2019).

KILIÇOĞLU, Ahmet, “*Eser Sayılmayan Fikri Ürünler ve Eserin Adı ve Alametleri Üzerindeki Haklar*” (Eser sayılmayan fikri ürünler), Journal of Yaşar University, Special Issue Vol 8, 2014, ss. 1585-1636.

KILIÇOĞLU, Ahmet, Fikri Haklar, 5. Basım, Turhan Kitabevi, Ankara, 2019.

KLEINFELD, N.R., “*Video Games Industry Comes Down To Earth*”, The New York Times, 17 Ekim 1983, ss. 1.

LIPSON, Ashley Saunders/BRAIN, Robert D., Videogame Law, Cases, Statutes, Forms, Problems & Materials, İkinci Baskı, Carolina Academic Press, Durham-North Carolina, 2016.

LANIER, Liz, “Steam Now Has One Billion Accounts (And 90 Million Active Users)”

(Çevrimiçi <https://variety.com/2019/gaming/news/steam-one-billion-accounts-1203201159/>, Erişim Tarihi: 03.08.2019).

Lexico Dictionary Powered By Oxford, “Art”

(Çevrimiçi <https://www.lexico.com/en/definition/art>, Erişim Tarihi: 3.10.2019).

Longman English Dictionary Online, “Video Game”,

(Çevrimiçi <https://www.ldoceonline.com/dictionary/video-game>, Erişim Tarihi: 09.01.2019).

MEMDUHOĞLU, Hasan Basri, “*Kültürel ve Sanatsal Yaratıcılığın Teşvik Edilmesi ve Etik Yükümlülükler Bağlamında Telif Haklarının Korunmasına İlişkin Kavramsal Bir Çözümleme*”, Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi, s. 10, 2008, ss. 118-128

Merriam – Webster Dictionary, “Animate”,

(Çevrimiçi <https://www.merriam-webster.com/dictionary/animate>, Erişim Tarihi: 03.08.2019).

Merriam-Webster Dictionary, “Character”,

(Çevrimiçi <https://www.merriam-webster.com/dictionary/character>, Erişim Tarihi: 21.12.2019).

Merriam-Webster Dictionary, “Melody”,

(Çevrimiçi <https://www.merriam-webster.com/dictionary/melody>, Erişim Tarihi: 7.12.2019).

Merriam – Webster Dictionary, “Motion Capture”,

(Çevrimiçi <https://www.merriam-webster.com/dictionary/motion%20capture>, Erişim Tarihi: 05.09.2019).

Merriam – Webster Dictionary, “Video Game”,

(Çevrimiçi <https://www.merriam-webster.com/dictionary/video%20game>, Erişim Tarihi: 09.01.2019).

Merriam-Webster Dictionary, “Work”,

(Çevrimiçi <https://www.merriam-webster.com/dictionary/work>, Erişim Tarihi: 3.10.2019).

MEMİŞ, Tekin, Fikrî Hukuk Bakımından İnternet Ortamında Müzik Sunumu, Seçkin, Ankara, 2002.

MORISSETTE, Jason J., “Glory To Arstotzka; Morality, Rationality and the Iron Cage of Bureaucracy in Papers, Please”,

(Çevrimiçi <http://gamestudies.org/1701/articles/morrisette>, Erişim Tarihi: 03.08.2019).

MORSON, Gary Saul, “Fyodor Dostoyevsky”, Encyclopaedia Britannica,

(Çevrimiçi <https://www.britannica.com/biography/Fyodor-Dostoyevsky>, Erişim Tarihi: 26.10.2019).

NIELSEN, Simon Egenfeldt/SMITH, Jonas Heide/TOSCA, Susana Pajares, Understanding Video Games The Essential Introduction, Routledge, New York, 2008.
Official Journal of the European Communities, “Proposal for a Council Directive on the Legal Protection of Computer Programs, ‘submitted by the commission on 5 January 1989’ (89/C 91/05)” ,

(Çevrimiçi <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:51988PC0816&from=EN>, Erişim Tarihi: 11.11.2019).

Oxford English Dictionary Online, “Video Game”,

(Çevrimiçi https://en.oxforddictionaries.com/definition/video_game, Erişim Tarihi: 09.01.2019).

Oxford Reference, “stock character”,

(Çevrimiçi <https://www.oxfordreference.com/view/10.1093/oi/authority.20110803100533855>, Erişim Tarihi: 20.12.2019).

ÖZTAN, Fırat, Fikir ve Sanat Eserleri Hukuku, Turhan Kitabevi, Ankara, 2008.

ÖZTRAK, İlhan, Fikir ve Sanat Eserleri Üzerindeki Haklar, İkinci Baskı, Ankara Üniversitesi Siyasal Bilgiler Fakültesi Yayınları, Ankara, 1977.

PARKER, Laura, “A Video Game That You Can’t Even See”, The New Yorker Magazine,

(Çevrimiçi <https://www.newyorker.com/tech/annals-of-technology/a-video-game-that-you-cant-even-see>, Erişim Tarihi: 25.11.2019).

RANTA, Aarne, Implementing Programming Languages, Gothenburg College Publications, Gothenburg, 2012

RAMOS, Andy/LOPEZ, Laura/RODRIGUEZ, Anxo/MENG, Tim/ABRAMS, Stan, The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches,

(Çevrimiçi https://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/activities/pdf/comparative_analysis_on_video_games.pdf, Erişim Tarihi: 03.08.2019).

REYNOLDS, Matthew, “Meet The Real Life German Shepherd Used to Motion Capture Fallout 4’s Canine Companion Dogmeat”, Digital Spy,

(Çevrimiçi <https://www.digitalspy.com/videogames/a669810/meet-the-real-life->

german-shepherd-used-to-motion-capture-fallout-4s-canine-companion-dogmeat/,
Eriřim Tarihi: 02.12.2019).

SENIOR, Tom, “Great Moments in PC Gaming: Max Payne’s Face” PC Gamer Magazine,

(Çevrimiçi <https://www.pcgamer.com/great-moments-in-pc-gaming-max-paynes-face/>, Eriřim Tarihi: 05.09.2019).

SERRELS, Mark, “Grand Theft Auto V Might Be The Most Expensive Video Game Ever Made”

(Çevrimiçi <https://kotaku.com/grand-theft-auto-v-is-the-most-expensive-video-game-eve-1275205700>, Eriřim Tarihi: 03.08.2019).

SMITH, Alexander, “1TL200: A Magnavox Odyssey”

(Çevrimiçi <https://videogamehistorian.wordpress.com/2015/11/16/1tl200-a-magnavox-odyssey/>, Eriřim Tarihi: 03.04.2019).

Sony Computer Entertainment Inc. “PlayStation Cumulative Production Shipments of Hardware (Until March 2007)”

(Çevrimiçi https://web.archive.org/web/20110524023857/http://www.scei.co.jp/corporate/data/bizdataps_e.html, Eriřim Tarihi: 07.04.2019).

Steam, “2018’in En İyileri, En Çok Satanlar”,

(Çevrimiçi <https://store.steampowered.com/sale/winter2018bestof/>, Eriřim Tarihi: 02.08.2019).

TEKİNALP, Ünal, “Derleme Eser, Düşünce Yaratıcılığı ve Bunun ‘Hususiyet’ Üzerindeki Etkisi” (Derleme Eser), Ankara Barosu Fikri Mülkiyet ve Rekabet Hukuku Dergisi, Yıl: 5, Cilt:5, Sayı: 2005/1, Ankara, 2005, s. 69-76.

TEKİNALP, Ünal, Fikri Mülkiyet Hukuku, Beşinci Baskı, Vedat kitapçılık, İstanbul, 2012.

The 405, “The Evolution of Music in Video Games”,

(Çevrimiçi <https://www.thefourohfive.com/music/article/the-evolution-of-music-in-video-games-139>,

The Editors of Encyclopaedia Britannica, “The Prince”, Encyclopaedia Britannica,

(Çevrimiçi <https://www.britannica.com/topic/The-Prince>, Eriřim Tarihi: 26.10.2019).
Eriřim Tarihi: 5.9.2019).

The Four Oh Five, “The Evolution of Music In Video Games” ,

(Çevrimiçi <https://www.thefourohfive.com/music/article/the-evolution-of-music-in->

video-games-139, Erişim Tarihi: 05.09.2019).

The PEGI Organisation, Pan-European Game Information,

(Çevrimiçi <https://pegi.info/page/pegi-organisation> Erişim Tarihi 03.08.2019).

THOMAS, Frank/JOHNSTON, Ollie, The Illusion of Life Disney Animation, İtalya, 1981, s.47 vd.

Wikipedia The Free Encyclopedia, “Computer Animation: Animation Methods”,

(Çevrimiçi https://en.wikipedia.org/wiki/Computer_animation#Animation_methods, Erişim Tarihi: 6.12.2019).

TOPÇUOĞLU, Hamide, Fikri Haklar Ders Notları, Ankara, 1964.

TOSUN, Yalçın, Sinema Eserleri ve Eser Sahibinin Hakları, (Danışman: YASAMAN, Hamdi), (Doktora Tezi) s.29.

(Çevrimiçi <https://www.telifhaklaridernegi.org/fileSource/tezler/DT-Sinema%20eserleri%20ve%20eser%20sahibinin%20haklar%C4%B1-YAL%C3%87IN%20TOSUN.pdf> Erişim Tarihi: 01.12.2019).

Türk Dil Kurumu Sözlüğü, “Bedii”,

(Çevrimiçi <https://sozluk.gov.tr/?kelime=bedii>, Erişim Tarihi: 26.11.2019).

Türk Dil Kurumu Sözlüğü, “derlemek”,

(Çevrimiçi <https://sozluk.gov.tr/?kelime=DERLEMEK>, Erişim Tarihi: 21.12.2019).

Türk Dil Kurumu Sözlüğü, “Eser”

(Çevrimiçi <https://sozluk.gov.tr/?kelime=eser>, Erişim Tarihi: 3.10.2019).

Türk Dil Kurumu Sözlüğü, “Estetik”,

(Çevrimiçi <https://sozluk.gov.tr/?kelime=estetik>, Erişim Tarihi: 26.11.2019).

Türk Dil Kurumu Sözlüğü, “Fikir”

(Çevrimiçi <https://sozluk.gov.tr/?kelime=F%C4%B0KR%C4%B0>, Erişim Tarihi: 18.12.2019).

Türk Dil Kurumu Sözlüğü, “Fotoğraf”,

(Çevrimiçi <https://sozluk.gov.tr/?kelime=fotoğraf>, Erişim Tarihi: 26.11.2019).

Türk Dil Kurumu Sözlüğü, “Güfte”,

(Çevrimiçi <https://sozluk.gov.tr/>, Erişim Tarihi: 07.12.2019).

Türk Dil Kurumu Sözlüğü, “koreografi”,

(Çevrimiçi [Sozluk.gov.tr](https://sozluk.gov.tr/), Erişim Tarihi: 18.12.2019).

Türk Dil Kurumu Sözlüğü, “Minyatür”,

(Çevrimiçi <https://sozluk.gov.tr/?kelime=minyatür>, Erişim Tarihi: 20.12.2019).

Türk Dil Kurumu Sözlüğü, “Multimedya”,

(Çevrimiçi <https://sozluk.gov.tr/?kelime=multimedya%20cihaz%C4%B1>, Erişim Tarihi: 22.12.2019).

Türk Dil Kurumu Sözlüğü, “müzik”,

(Çevrimiçi <https://sozluk.gov.tr/?kelime=M%C3%9CZ%C4%B0K>, Erişim Tarihi: 19.12.2019).

Türk Dil Kurumu Sözlüğü, “pantomima”,

(Çevrimiçi [Sozluk.gov.tr](https://sozluk.gov.tr), Erişim Tarihi: 18.12.2019).

Türk Dil Kurumu Sözlüğü, “raks”,

(Çevrimiçi [Sozluk.gov.tr](https://sozluk.gov.tr), Erişim Tarihi: 18.12.2019).

Türk Dil Kurumu Sözlüğü, “Sanat Eseri”

(Çevrimiçi <https://sozluk.gov.tr/?kelime=sanat%20eseri>, Erişim Tarihi: 22.10.2019).

Türk Dil Kurumu Sözlüğü, “Üslup”,

(Çevrimiçi [Sozluk.gov.tr](https://sozluk.gov.tr), Erişim Tarihi: 17.12.2019).

The PEGI Organisation, Pan-European Game Information,

(Çevrimiçi <https://pegi.info/page/pegi-organisation>, Erişim Tarihi: 3.8.2019).

TUNÇ YÜCEL, Müjgan, “Mimarlık Projeleri ile Mimarlık Eserleri ve Bunlar Üzerinde Değişiklik Yapılması”, İstanbul Medipol Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi 2 (2), Güz 2015, s.183-200, ss. 191, İstanbul, 2015.

United States District Court, S.D. New York, Eastern America Trio Products, Inc. v. Tang Electronic Corp., 97 F. Supp. 2d 395 (S.D.N.Y. 2000), 3 Mayıs 2000,

(Çevrimiçi <https://casetext.com/case/eastern-america-trio-products-v-tang-electronic-corp#ca150897-4649-43e8-a24b-922c4ce82b43-fn153>, Erişim Tarihi: 26.11.2019).

Unity 3D, “Game Engines-How Do They Work”,

(Çevrimiçi <https://unity3d.com/what-is-a-game-engine>, Erişim Tarihi: 08.12.2019).

Urban Dictionary, “Non-Player Character”,

(Çevrimiçi <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=NPC>, Erişim Tarihi: 01.11.2019)

USLU, Ramazan, Türk Fikir ve Sanat Hukuku’nda Eser Kavramı, Seçkin Yayıncılık, Ankara, 2003, s. 152.

VAN EDWARDS, Vanessa, “Beauty Standards: See How Body Shapes Change Through History”, Science of People,

(Çevrimiçi <https://www.scienceofpeople.com/beauty-standards/>, Erişim Tarihi: 22.10.2019).

WEBBER, Jordan Erica, “Point And Shoot: What’s Next For Photography In Video

Games”, The Guardian,

(Çevrimiçi <https://www.theguardian.com/games/2019/feb/25/point-and-shoot-whats-next-for-photography-in-video-games>, Erişim Tarihi: 26.11.2019).

WikiHow, “How To Create a Stop Motion Animation”,

(Çevrimiçi <https://www.wikihow.com/Create-a-Stop-Motion-Animation>, Erişim Tarihi: 28.11.2019).

Wikipedia The Free Encyclopedia “2.5 D”

(Çevrimiçi <https://en.m.wikipedia.org/wiki/2.5D>, Erişim Tarihi: 20.10.2019).

Wikipedia The Free Encyclopedia, “Animation”,

(Çevrimiçi <https://en.wikipedia.org/wiki/Animation#Techniques>, Erişim Tarihi: 28.11.2019).

Wikipedia The Free Encyclopedia, “Atari Video Game Burial”,

(Çevrimiçi https://en.wikipedia.org/wiki/Atari_video_game_burial#Excavation, Erişim Tarihi: 05.04.2019).

Wikipedia The Free Encyclopedia, “Character Animation”,

(Çevrimiçi https://en.wikipedia.org/wiki/Character_animation#Games, Erişim Tarihi: 02.12.2019).

Wikipedia The Free Encyclopedia, “Computer Animation: Animation Methods” ,

(Çevrimiçi https://en.wikipedia.org/wiki/Computer_animation#Animation_methods, Erişim Tarihi: 6.12.2019)

Wikipedia The Free Encyclopedia, “Development of Grand Theft Auto V”,

(Çevrimiçi https://en.wikipedia.org/wiki/Development_of_Grand_Theft_Auto_V, Erişim Tarihi: 11.11.2019).

Wikipedia The Free Encyclopedia, “Digital Synthesizer”,

(Çevrimiçi https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_synthesizer, Erişim Tarihi: 05.09.2019).

Wikipedia The Free Encyclopedia, “Game Engine”,

(Çevrimiçi https://en.wikipedia.org/wiki/Game_engine, Erişim Tarihi: 09.09.2019).

Wikipedia The Free Encyclopedia, “Game Engine - Audio Engine”,

(Çevrimiçi https://en.wikipedia.org/wiki/Game_engine#Audio_engine, Erişim Tarihi: 08.12.2019).

Wikipedia The Free Encyclopedia, “Game Engine - Rendering Engine”,

(Çevrimiçi https://en.wikipedia.org/wiki/Game_engine#Rendering_engine, Erişim Tarihi: 08.12.2019)

Wikipedia The Free Encyclopedia, “Indie Game”

(Çevrimiçi https://en.wikipedia.org/wiki/Indie_game, Erişim Tarihi 02.08.2019).
Wikipedia The Free Encyclopedia, “List of Best-Selling PlayStation Video Games”,
(Çevrimiçi https://simple.wikipedia.org/wiki/List_of_best-selling_PlayStation_video_games, Erişim Tarihi: 08.04.2019).
Wikipedia The Free Encyclopedia, “List of best-selling video games”,
(Çevrimiçi https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_best-selling_video_games#List,
Erişim Tarihi: 06.04.2019).
Wikipedia The Free Encyclopedia, “List of Most Played Mobile Games By Player
Count”,
(Çevrimiçi https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_most-played_mobile_games_by_player_count,
Erişim Tarihi: 04.08.2019).
Wikipedia The Free Encyclopedia, “Magnavox Odyssey”,
(Çevrimiçi https://en.wikipedia.org/wiki/Magnavox_Odyssey, Erişim Tarihi:
02.04.2019).
Wikipedia The Free Encyclopedia, “Musical Composition”,
(Çevrimiçi https://en.wikipedia.org/wiki/Musical_composition, Erişim Tarihi:
29.11.2019)
Wikipedia The Free Encyclopedia “PlayStation Classic Sales”
(Çevrimiçi https://en.wikipedia.org/wiki/PlayStation_Classic#Sales, Erişim Tarihi:
27.11.2019).
Wikipedia The Free Encyclopedia, “Plug-In”,
(Çevrimiçi [https://en.wikipedia.org/wiki/Plug-in_\(computing\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Plug-in_(computing)), Erişim Tarihi:
08.12.2019).
Wikipedia The Free Encyclopedia, “Public Domain”,
(Çevrimiçi https://en.wikipedia.org/wiki/Public_domain, Erişim Tarihi: 26.11.2019).
Wikipedia The Free Encyclopedia, “Real-Time Strategy”,
(Çevrimiçi https://en.wikipedia.org/wiki/Real-time_strategy, Erişim Tarihi:
19.09.2019).
Wikipedia The Free Encyclopedia, “The International (Dota 2)”,
(Çevrimiçi [https://en.wikipedia.org/wiki/The_International_\(Dota_2\)](https://en.wikipedia.org/wiki/The_International_(Dota_2)), Erişim Tarihi:
2.8.2019).
Wikipedia The Free Encyclopedia, “Valiant Hearts: The Great War”,
(Çevrimiçi https://en.wikipedia.org/wiki/Valiant_Hearts:_The_Great_War, Erişim

Tarihi: 4.12.2019).

WILSON, Mark, Fast Company, “Making An Unbelievably Gorgeous Stop-Motion Video Game”,

(Çevrimiçi <https://www.fastcompany.com/90132134/making-the-worlds-first-stop-motion-video-game>, Erişim Tarihi 2.12.2019).

YARSUVAT, Duygun, Türk Hukukunda Eser Sahibi ve Hakları, Sulhi Garan Matbaası, İstanbul, 1977.

YAVUZ, Levent/ALICA, Türkay/MERDİVAN, Fethi, Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu Yorumu, Seçkin Yayıncılık, Ankara, 2013

YILMAZ, Murat, “Dijital Kütüphanelerde, Elektronik Veri Tabanlarında ve Multimedya Ürünlerde Telif Hakkı Sorunu”, Ankara Barosu Fikri Mülkiyet ve Rekabet Hukuku Dergisi, Yıl:5, Cilt: 5, Sayı: 2005/1, Ankara, 2005, s. 77-112,

YARARLANILAN İÇTİHA TLAR

Yargıtay 4. Hukuk Dairesi, E. 2003/1469, K. 2003/6157, T. 12.05.2003,

Yargıtay 11. Hukuk Dairesi, E. 2002/8275, K. 2002/8839, T. 11.10.2002

Yargıtay 11. Hukuk Dairesi, E. 2005/3742, K. 2006/3428, T. 03.04.2006.

Yargıtay 11. Hukuk Dairesi, E. 2005/13440, K. 2005/12765, T. 23.12.2005.

Yargıtay 11. Hukuk Dairesi, E. 2006/929, K. 2007/8748, T. 07.06.2007

Yargıtay 11. Hukuk Dairesi, E. 2006/934, K. 2007/4555, T. 13.03.2007, (Çevrimiçi <https://legalbank.net/belge/y-4-hd-e-2003-1469-k-2003-6157-t-12-05-2003-insaat-nedeniyle-olusan-zarar/821549>, Erişim Tarihi: 16.12.2019).

Yargıtay 11. Hukuk Dairesi, E. 2006/3297, K. 2007/6264, T. 25.04.2007.

Yargıtay 11. Hukuk Dairesi, E. 2007/740, K. 2008/8212, T. 19.06.2008.

Yargıtay 11. Hukuk Dairesi, E. 2007/7226, K. 2008/9041, T. 07.07.2008

Yargıtay 11. Hukuk Dairesi'nin E. 2007/7355, K. 2008/9425, T. 17.07.2008

Yargıtay 11. Hukuk Dairesi, E. 2015/13399, K. 2017/1474, T. 13.03.2017,

(Çevrimiçi <http://www.kazanci.com/kho2/ibb/files/dsp.php?fn=11hd-2015-13399.htm&kw='2005/3742'#fm>, Erişim Tarihi: 29.11.2019).

Yargıtay 11. Hukuk Dairesi, E. 2016/3508, K. 2017/5950, T. 1.11.2017.

Yargıtay 11. Hukuk Dairesi E. 2016/9284, K. 2017/4126, T. 17.07.2017

Yargıtay 19. Ceza Dairesi, 19.04.2017 Tarih, 2015/13028 E., 2017/3590 K. Sayılı kararı.

(Çevrimiçi <https://karararama.yargitay.gov.tr>, Erişim Tarihi: 30.11.2019

Yargıtay Hukuk Genel Kurulu, 2008/11-392 E., 2008/377 K., (Çevrimiçi <http://www.kazanci.com/kho2/ibb/files/hgk-2008-11-392.htm>, Erişim Tarihi:29.10.2019).

Yargıtay Hukuk Genel Kurulu, 2011/11-205 E., 2011/305 K., 11.05.2011T (Çevrimiçi <http://www.kazanci.com/kho2/ibb/files/hgk-2011-11-205.htm>, Erişim Tarihi: 30.11.2019).

Yargıtay Ceza Genel Kurulu 2017/642 E., 2018/295 K., (Çevrimiçi <https://karararama.yargitay.gov.tr/YargitayBilgiBankasiIstemciWeb/>, Erişim Tarihi: 10.12.2019).

