

Dijital Oyunlar, Multimedya Yaratımlar ve Güncel Hukuki Problemler

Digital Games, Multimedia Creations and Contemporary Legal Problems

Derya Doğan

Gürkan Özocak

ÖZET

“Oyun” kavramı insanlığın varoluşundan beri bireylerin sosyal hayatlarının merkezinde yer almıştır. Bireylerin sosyal olguların içine kattıkları, başta mantık, matematik olmak üzere fen ve sosyal bilimlerini temel alan teoriler bütünü oyun kavramını ortaya çıkarmış, insan zekâsının sınırlarını zorlayarak kurmuş olduğu bu sistemler bütünü sonucunda, oyunun işlemlerini sağlayan elementler de birer fikir ürünü olarak oyunun parçalarını oluşturmuştur. Bu fikir ürünlerinin, oyun kuralları içinde değerlendirilmesinin yanı sıra, ayrıca eser niteliğini haiz olmaları sebebiyle, 5846 sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu kapsamında da değerlendirme alanı oluşmaktadır. Bu bağlamda, teknolojik gelişmeler ışığında kendi piyasasını oluşturmuş multimedya yaratımların ve dijital oyunların, Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu ve uluslararası hukuk kapsamında hukuki niteliklerinin incelenmesi zorunlu hale gelmiştir.

ANAHTAR KELİMELELER

Oyun Hukuku, Fikri Mülkiyet, Telif Hakları, Dijital Oyunlar, Üç Boyutlu Yaratımlar, 3D, Multimedya Eserler, Bern Konvansiyonu.

SUMMARY

Since the existence of human kind, the concept of “game” has been set its place into the middle of the social lives of individuals. Individuals have created the concept of “game” by adding social, natural and applied sciences based theories, which were highly influenced by logic, math in co-operation with social happenings. Whole systems, which were created by forcing the limits of human mind, consist pieces of the game. Besides having their own rules, these creations are also regulated by Turkish Intellectual and Industrial Property Rights Law No.5846, in accordance with their artistic nature. Nevertheless, we would like to examine the legal nature of multimedia creations and digital games in the light of the Law No. 5846 and international law.

KEYWORDS

Game Law, Intellectual Property, Copyrights, Digital Games, Three Dimensional Creations, 3D, Multimedia Works, Berne Convention.

ÖZGEÇMİŞ/RESUME

Derya Doğan, LL.M.

1987 yılında Antalya’da doğdu. 2006 yılında Antalya Anadolu Lisesi’nden, 2011 yılında Marmara Üniversitesi Hukuk Fakültesi’nden mezun oldu. 2011 yılı Eylül ayında Hannover Leibniz Üniversitesi Bilişim Teknolojileri ve Fikri Mülkiyet Hukuku

Ana Bilim Dalı'nda yüksek lisans eğitimine başladı. 2012 yılı Ocak ayından başlayarak, eğitiminin ikinci dönemini Glasgow Strathclyde Üniversitesi'nde geçirdi. Yüksek lisans tezinde Creative Commons lisanslarının farklı yargı alanlarındaki etkilerini inceledi. İyi seviyede İngilizce ve temel seviyede Almanca bilmektedir.

•

She was born in 1987 in Antalya. She graduated from Antalya Anatolian High School in 2002 and Marmara University Law Faculty in 2011. During the 2011-2012 academic year, she began studying her Master's Education in IT&IP Law at Leibniz Universität Hannover and continued to Strathclyde University Glasgow for her spring semester. She received her LL.M. title with her thesis about the impacts of Creative Commons in different jurisdictions. She has an advanced level of English and beginner level of German.

Gürkan Özocak, LL.M.

1986 yılında Edirne'de doğdu. 2004 yılında Edirne Anadolu Öğretmen Lisesi'nden ve 2009 yılında Bilkent Üniversitesi Hukuk Fakültesi'nden mezun olduktan sonra, 2012 yılında Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü'nden "*Ceza Hukukunda Suça Tesebbüs*" başlıklı tezi ile yüksek lisans derecesini aldı. Halen Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Ceza ve Ceza Usul Hukuku Bilim Dalı'nda doktora eğitimine devam etmektedir. İyi seviyede İngilizce ve orta seviyede İtalyanca bilmektedir.

•

He was born in Edirne in 1986. He graduated from Edirne Anatolian Teacher High School in 2004 and Faculty of Law of Bilkent University in 2009 and received master's degree from Ankara University Institute for Social Sciences in Department of Criminal and Criminal Procedure Law with his study about "*Criminal Attempt*" in 2012. He still continues his Ph.D. education at the same department. He has an advanced level of English and intermediate level of Italian.

I. GİRİŞ

A. Oyun Teorisi ve Kavramı

Türk Dil Kurumu tarafından oyun; "*Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence*" olarak nitelendirilmektedir. Bu tanımdan da anlaşılabilir olduğu üzere, oyunun özü dahi belli bir sisteme ve kurallar bütününe tabidir.

Oyunların ortak özelliklerini kısaca özetleyecek olursak, bir oyunda;

- Yarışmacı veya oyuncu sayısı belli/sınırlıdır.
- Her yarışmacı için hareketlerin ve stratejilerin izlenebileceği **belirli ve sınırlı** sayıda yol bulunmaktadır.
- Yarışmacıların menfaatleri, grup oyunları haricinde, bir diğerini tutmamaktadır.
- Uygulanabilecek her hareket ve bunların sonuçları yarışmacılarca tahmin edilebilir niteliktedir veya **hareketlerin yarışmacı tarafından seçilebilme olasılığı** bulunmaktadır.

- Hareketin yollarının kombinasyonlarının sonucu “pozitif, negatif veya sıfır” olmak üzere şekillenir ve oyunun sonunda doğal olarak kazanan ve kaybeden taraf veya taraflar ortaya çıkar¹.

Oyun teorisinin temelini ise oyuncuların davranışlarını belirleyen oyun kuralları oluşturmaktadır. Ayrıca, oyuncular seçilen oyun kuralı için akılcı olan ölçüleri geliştirdikleri gibi, bu oyuncuların rakiplerine karşı da ölçülü hareket ettikleri varsayılır.²

Yukarıdaki açıklamalardan hareketle söyleyebiliriz ki; başlı başına oyun teorisinin kendi içinde bir hukuku olmakla birlikte, bu hukuka uygun olarak geliştirilen dijital oyunlar ve bunların tabi olacakları hukuki rejim arasında da sıkı bir korelasyon bulunmaktadır. Oyun teorisinin temelini oluşturan iki unsur, oyunların birden çok kişiyle oynanması ve belli kurallara tabi olmasıdır. Oyuncular oyunun kurallarını maddi boyutu olan bir varlık ile uygulamaya geçirdiklerinde, bu varlığa oyunun özünü oluşturanlar haricinde pek çok unsur dahil olur. Teorik olarak, aslında her oyun bir “çoklu eser” niteliğindedir. Ne var ki, fikri hakların özelliği gereği, oyunun maddi varlığının olmaması halinde, bu oyun zilyetliğe konu olamaz. Bir başka deyişle, fikri haklar üzerindeki hak soyut olup, ancak bir maddi varlığa büründüğünde korunacak hak durumuna gelirler³. Bu kapsamda, örneğin, bir çocuklar arasında oynanan ‘saklambaç’ oyunu maddi bir varlığa sahip olmadığından hukuki korumanın konusu olmayacaktır. Ancak dijital oyunlar ‘fikir’ kapsamını aştığından ve somut bir varlığa büründüğünden zilyetliğe ve mülkiyete konu olacaklar ve hukuki koruma kapsamında değerlendirileceklerdir.

B. Dijital Oyun Kavramı ve Gelişimi

Klasik oyun kavramı ve oyun teorisinden kısaca bahsettikten sonra, çalışmamızın konusunu oluşturan dijital oyun kapsamını açıklamakta fayda vardır. Dijital oyun; *“oyuncunun elektronik bir sistem veya bilgisayarla kurduğu etkileşim neticesinde oluşan sonucun, ekran veya benzeri bir görüntü sistemi aracılığı ile gösterilmesidir. Bu nedenle ilk dönemlerde dijital oyunlar video oyun veya bilgisayar oyunu olarak da adlandırılmıştır.”*⁴

Dijital oyunların en önemli özelliklerinden birisi interaktif olmasıdır. İnteraktiflik elementi, oyuncunun oyuna dahil olmasını ve oyunun gelişiminde kontrol sahibi olması sonucunu doğurur.⁵ Bir dijital oyunda, oyuncuya sayısı değişen seçimler sunulurken bu seçimleri takiben “Oyun Kavramı ve Teorisi” başlığı altında da belirttiğimiz üzere; oyuncunun hareketinin kombinasyonlarının sonucu, oyun “pozitif, negatif veya sıfır” olmak üzere şekillenir ve oyun bir sonuca bağlanır.

Yetmişli yılların başından bugüne teknolojik gelişmelerin artışı ile, dijital oyun sektörü de hiç durmadan ilerlemiştir. Buna bağlı olarak, dijital oyunların kullanıcılarının yaş sınırı giderek düşmekte, buna karşın kullanıcı sayısı ve oyun çeşitliliği gözle görülür bir biçimde artmaktadır. Sosyal ağların da gündelik hayatımıza girmesiyle, çevrimiçi

¹ ÖZTÜRK, Ahmet, *Yöneylem Araştırması*, Bursa, 1987, s.238

² ERGENÇ, Yunus Emre (2010), *Oyun Teorisi*, Oyun teorisi ile ilgili detaylı okuma için: http://endmu.com/mesleki_bilgiler/uretim_planlama/dosyalar/oyun_teorisi_yunus_emre_ergenc_k.pdf (Erişim Tarihi: 14.05.2013).

³ YASAMAN, Hamdi, Fikri ve Sınai Mülkiyet Hukuku, İstanbul, 2006, s. 5.

⁴ Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu (2011), *Ülkemizde ve Dünyada Dijital Oyunlar Sektörü Hakkında Genel Rapor*, bkz. <http://www.tudof.org/?p=1141>, (Erişim Tarihi: 12.05.2013)

⁵ STAMATOUDI, Irini, Are Sophisticated Multimedia Works Comparable to Video Games?, 2001, s. 471.

(online) oynanabilen dijital oyunlara erişim ciddi anlamda kolaylaşmıştır. Tek kişilik bilgisayara karşı oynanan oyunlardan herkesin *online* olarak katıldığı gerçek zamanlı oyunlara kadar çok çeşitli dijital oyunlar piyasaya sürülmüştür. Oyunlar sadece bilgisayarlarla sınırlı kalmadan, sabit ve mobil oyun konsolları, cep telefonu oyunları ve tablet oyunlarına kadar gündelik hayata girmiştir. Markaların oyunlar içine adapte edilmesinin yaygınlaşması da, yine bu gelişmeleri takiben ortaya çıkmıştır⁶.

C. Multimedya Yaratımlar

Dijital oyun hususundan bahsederken, multimedya yaratımlara ayrı bir başlık açmak gerekmektedir. İnternet ortamında bulunan bilgisayarların birbirleri ile etkileşim içine girebilmesi amacıyla *website* olarak adlandırılan platformlar kurulmuştur. Bu platformlar içinde, her türlü bilgi, belge, doküman ve dolayısıyla eser paylaşılabilmektedir. Websiteleri HTML (Hypertext Markup Language) programlama dili kullanılarak oluşturulur. Kullanıcılar ise websiteleri üzerinden yapılan paylaşımlara, “*web browser*” adı verilen özel bilgisayar programı yardımıyla erişebilmektedir.

Multimedya kavramı dilimize “*çokluortam*” olarak çevrilmiştir. Bir bilgisayar programı yardımıyla, ses, müzik, video, fotoğraf, üç boyutlu grafikler ve animasyon gibi araçlardan en az birinin metinle birlikte kullanılması yoluyla oluşturulan ürüne ise multimedya ürün/yaratım denmektedir⁷. Bu itibarla, web sitelerinin multimedya ürün niteliğinde olduğunu söyleyebiliriz. Multimedya kavramı ayrıca, sayısal sistem ile onun hem çevrimdışı (*offline*) olan hem de çevrimiçi (*online*) taşıyıcılarını da ifade etmektedir. Bu tanımlar ışığında simülasyonların, video ve bilgisayar oyunlarının da birer multimedya ürünü olarak değerlendirilebileceği sonucuna ulaşabiliriz⁸.

II. DİJİTAL OYUNLARIN HUKUKİ AÇIDAN DEĞERLENDİRİLMESİ

A. Fikri Hukuk Bakımından Dijital Eserlerin Korunması

1 Klasik Eser Tanımı

5846 sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu (FSEK) madde 1/B (a)’da belirtildiği üzere eser;

“*Sahibinin hususiyetini taşıyan ve ilim ve edebiyat, musiki, güzel sanatlar veya sinema eserleri olarak sayılan her nevi fikir ve sanat mahsullerini*” ifade etmektedir. Bu tanıma bağlı olarak, bir fikir ve sanat eserinin FSEK kapsamında eser olarak nitelendirilebilmesi için;

- sahibinin hususiyetini taşıması (*sübjektif unsur*),
- sahibinin hususiyetini taşıyacak düzeyde şekillenmiş olması,
- FSEK’te sayılmış eser çeşitlerinden biri olması (*objektif unsur*),
- fikri bir çabanın sonucu ortaya çıkması,

⁶ AHİ, Gökhan (2012), Digital Age: Dijital Oyunların Hukuki Geleceği, Detaylı okuma için bkz. <http://www.bilisimhukuk.com/2012/07/dijital-oyunlarin-hukuki-gelecegi/>, (Erişim Tarihi 23.04.2013).

⁷ AKDAĞ, Mustafa; Multimedya (Çoklu ortamlar), web.inonu.edu.tr/makdag/coklu%20ortam1.ppt (Erişim tarihi 16.05.2013)

⁸ ATEŞ, Mustafa,, *Fikri Hukukta Eser*, 2007, s.258-262; TEKİNALP, Ünal, *Fikri Mülkiyet Hukuku*, 2005, s.121 vd.

gereklidir⁹. Fikir ve sanat eserlerinin çeşitleri ise ilim ve edebiyat eserleri, musiki eserleri, güzel sanat eserleri ve sinema eserleri olmak üzere dört ana başlıkta değerlendirilmektedir. Tarafı olduğumuz Bern Sözleşmesi'nin 2. maddesinin 1. fıkrasına göre;

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

WIPO Anlaşması'nda ise Bern Sözleşmesi'nin 2. maddesine atıfta bulunularak, eser tanımı aynı şekilde anlaşma hükümlerinde uygulanmıştır. Evrensel Fikri Haklar Sözleşmesi Madde 1'de ise;

“...yazılı eserler, müzikaller, tiyatro ve sinematografik eserler ile resimler, oymalar ve heykeller”

olmak üzere eser türleri sıralanmıştır. Her ne kadar tarafı olduğumuz Bern Sözleşmesi ve bu sözleşmeye atıfta bulunan WIPO Anlaşmasında eser tanımı FSEK'e ve Evrensel Fikri Haklar Sözleşmesi'ne göre daha geniş kapsamlı yapılmış olsa da, bu durum eserlerin korunmasını sınırlayıcı şekilde yorumlanmamalıdır¹⁰. Zira, teknolojinin durmaksızın gelişimi ve internetin hayatımıza girmesi ile birlikte eserlerin niceliği gözle görülür bir biçimde artmış, nitelikleri ise ciddi ölçüde değiştirmiştir.

2 Dijital Alanda Fikir ve Sanat Eserlerinin Korunması

İnternetin fikri mülkiyet üzerindeki etkileri hakkında doktrinde farklı görüşler bulunmaktadır. Bir yandan fikri mülkiyet haklarının, bireylerin yaşadığımız bilgi toplumunda yaratma ve serbestçe dolaşım olanaklarını kısıtladığı savunulmakta¹¹, diğer yandan ise *yeni medya iletişim araçlarının* klasik fikri mülkiyet kavramının duvarlarını tamamen yıktığı kabul edilmektedir¹². Bu bakımdan elektronik ortam ile eserler, uluslararası kimliklerini güçlendirmiştir. Dijitalleşen yaşam, ticari çalışmalarda geleneksel ve sınırlayıcı iletim sağlayan anlaşmaları da neredeyse işlevsiz hale getirmiştir. Bu gelişmelere ve ihtiyaca rağmen, eser, eser sahibi ve telif hakları tanımlarının yapılmasında gelişme bulunmakla birlikte, global ortamda yeknesak bir sistem tam anlamıyla oluşturulabilmiş değildir¹³.

Bahsi geçen gelişmelere paralel olarak, İnternet ortamında eserlerin çoğaltılması, dağıtılması ve hatta işlenmesi çok kolay hale gelmiştir. İnternet bulutu içinde herhangi bir eser, çok kısa bir süre içerisinde milyonlarca kişi tarafından kopyalanabilmektedir.

⁹ TEKİNALP, s. 97 vd.; KILIÇOĞLU, Ahmet, Sınai Haklarla Karşılaştırmalı Fikri Haklar, Ankara, 2006, s. 113 vd.

¹⁰ ATEŞ, s.49.

¹¹ WITTGENSTEIN, Philipp, *Über die negativen Auswirkungen einer Verstärkung des Urheberrechts auf die Entwicklung des Internet*, UFITA 2000, s. 39 vd.

¹² KAPLAN, Yavuz, İnternet Ortamında Fikri Hakların Korunmasına Uygulanacak Hukuk, 2004, s.61.

¹³ HAFTKE, Mark (1999-2000), *A practitioner's Guide to the Regulation of the Internet*, City & Financial Publication, s.35.

Eserlerin sayısal ortamda paylaşıyor olması da kopyalamayı kolaylaştırmıştır. Kopyalama işleminin dijital ortamda gerçekleşmesi sebebiyle eserin aslı ile kopyası arasında ise neredeyse hiçbir fark bulunmamaktadır¹⁴.

Bunların yanında, İnternet üzerinden yapılan hak tecavüzlerinde, tecavüzü yapanın tespiti ve bu ihlalin önlenmesi, İnternetin çok geniş bir mecra olması ve kullanıcıların kolaylıkla anonim hale gelebilmelerinden ötürü zorlaşmaktadır¹⁵.

3 Genel Olarak Multimedya Eserlerin ve Dijital Oyunların FSEK Kapsamında Değerlendirilmesi

a. *Multimedya Yaratımların Eser Olarak Değerlendirilmesi Sorunu*

Çokluortam olarak da nitelendirilen multimedya eserlerin hukuki niteliği doktrinde farklı görüşlerle açıklanmıştır. Konu, hali hazırda FSEK’de düzenlenmemiş olup, düzenlenmesinin gerekip gerekmediği de tartışma konusudur.

Multimedya, bilgilerin ve verilerin üretimine, işlenmesine, şekillendirilmesine, renklendirilmesine, seslendirilmesine ve iletilmesine ilişkin bir tekniktir¹⁶. Bu bağlamda, “*Multimedya yaratım*” başlığı altında incelediğimiz üzere; ses, müzik, video, fotoğraf, üç boyutlu grafikler ve animasyon gibi zaten eser niteliğinde olan unsurlar, internet üzerinden, herhangi bir bilgisayar programı aracılığıyla veya dijital araçlar kullanılarak sayısal düzende sunuluyorsa, multimedya eserin oluştuğunu söylemek gerekecektir.

Doktrinde multimedya eserlerin niteliği tartışma konusudur. Öztan’a göre multimedya ürünler, yeni bir eser türü yaratmamakta olup, yalnızca bir kısmı işlenme eser niteliği taşımaktadır. Çoğaltma, dağıtma ve iletme meseleleri ise, yeni bir kanuni lisans ile çözümlenmelidir¹⁷.

Kaplan’ın görüşüne göreyse “*multimedya eserleri, her şeyden önce korunmaya değer nitelikte özellikleri olan birer eser türü olarak düzenlenmelidir.*”¹⁸ Suluk/Orhan da, bu görüşe paralel olarak, multimedya ürünlerin, fikir ve sanat eseri olarak korunması gerektiğini söylemektedirler¹⁹.

Bu görüşü tam olarak karşılamamakla birlikte, Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu Tasarısı’nda, 5846 sy. yasanın 5. maddesinde düzenlenmiş olan sinema eserleri tanımı genişletilerek, “*görsel ve işitsel eserler*” ifadesi kullanılmış, bu tanımla bir bakıma kurgu, animasyon vb. yaratımlar da multimedya eserler kapsamına dahil edilmiştir. Bu noktada, taslak tasarıda multimedya (*çokluortam*) yaratımların ayrıca bir eser olarak tanımlanmadan, eser korumasının sağlandığı düşünülebilir.²⁰ Bizim de katıldığımız ve doktrinde hakim olan diğer görüşe göre ise, sayısal ortamda bilinen eser türlerinin dağıtılması herhangi bir yenilik oluşturmamaktadır. Tekinalp’in belirttiği üzere; “*bilgisayar destekli ürünlerin de FSEK 1/B (a) hükmü anlamında eser sayılması*

¹⁴ KÖSEOĞLU, EMİNE N., İnternet Ortamındaki Yayınlarda Telif Hakları, Gayrimenkul Değerler A.Ş., 2001, s.5.

¹⁵ TÜRKEL, Erdem, İnternet ve Fikri Haklar İhlalleri, İnternet ve Hukuk Konferansı, 20/01/2001, s.10.

¹⁶ SULUK, Cahit / ORHAN, Ali, Uygulamalı Fikri Mülkiyet Hukuku, C. II, Genel Esaslar, Fikir ve Sanat Eserleri, İstanbul, 2005, s. 31.

¹⁷ ÖZTAN, Fırat, Fikir ve Sanat Eserleri Hukuku, Ankara, 2008, s. 155.

¹⁸ KAPLAN, s. 61.

¹⁹ SULUK/ORHAN, s. 31.

²⁰ TEVETOĞLU, Mete, İstanbul Barosu Fikri Mülkiyet Sempozyumu, 27/04/2013.

gerektiği”²¹, bu nedenle klasik anlamda eser tanımından uzaklaşılmasına gerek olmadığı kanaatindeyiz.

Bu itibarla, klasik eser türlerinin, birer multimedya yaratım olan İnternet ortamına kolayca aktarılabilirdiği düşünöldüğünde, İnternet siteleri veya sayfalarının tümünden yeni bir eser olarak kabul edilebileceği yönündeki görüşe katılmak mümkün değildir. İnternet sitelerinin belli bir program dili kullanılarak oluşturulduğu ve grafik, animasyon, arayüz vb. unsurları içermesi sebebiyle düşünsel birer yaratım oldukları göz ardı edilemez. Ne var ki, bu özellikleri ve düşünsel bir yaratım sürecinin sonunda ortaya çıkmış olmaları, İnternet sitesinin Türk hukukunda yeni bir eser türü olarak değerlendirilmesi sonucunu doğurmaz.²² Bu durumda, bir İnternet sitesindeki görsel unsurlar ayrı olarak incelenmeli, muhtevaya ilişkin unsurlar da işleme, derleme, bilgisayar programı veya veri tabanı koruması kapsamında değerlendirilmeli, bunlar dışında İnternet siteleri bağımsız ve yeni bir eser olarak ele alınmamalıdır.

b. Dijital Oyunların Eser Olarak Değerlendirilmesi Sorunu

Yukarıda da belirtildiği üzere, İnternetin etkileşimli yapısı ve sanal gerçeklik uygulamaları gibi teknolojik gelişmeler, klasik eser tanımının sınırlarını zorlamaktadır. Bu noktada, yine birer multimedya yaratım olarak değerlendirilebilecek dijital oyunların eser niteliğinin değerlendirilmesi gerekmektedir.

Uluslararası boyutta incelediğimizde, farklı ölkelerde dijital oyunlar bazen birer yazılım olmalarından ötürü bilgisayar programı olarak değerlendirilmekte, bazense oyunun içindeki olay örgüsü de değerlendirildiğinde sinema eserleriyle bir tutulmaktadır. Doktrindeki bazı görüşlere göre ise, dijital oyunlar ayrıca bir eser olarak nitelenmeli ve multimedya özellikleri sebebiyle ayrıca bir eser olarak kabul görmelidir.

Bu noktada, bir dijital oyunda korunması gerekli olabilecek telif hakkını haiz unsurların incelenmesi gerekmektedir:

- 1 Oyunun teknik unsurlarını içeren yazılım kodları (*arayüz, program akışı, müzik dosyaları* vs.) telif koruması açısından ilim ve edebiyat eseri olarak değerlendirilmelidir. Söylenabilir ki, bir oyunun yazılımı oluşturulmadan yaratılmış eser, sadece herhangi bir dizayn dokümanı, yahut ayrı ayrı yaratılmış eser parçalarıdır. Oyunun, bilgisayar programı özelliği gereği, kodları da telif koruması kapsamındadır.

Bunun yanı sıra, Amerikan hukukunda yazılımların herhangi bir donanım ile birlikte kullanılması şartıyla, yazılımların patent edilmesine olanak tanınmaktadır. Bu durumda, Türkiye’nin de dahil olduğu Kara Avrupası hukuk sisteminde bu koruma tanınmamış olsa da, Amerikan dijital oyun piyasasında, oyunların fikri mülkiyet kapsamında korunması için bu yöntemle sıklıkla başvurulduğu gözlemlenmektedir.

Ayrıca, dijital oyunun kaynak kodları ticari sır olarak da değerlendirilebilir. Bu noktada, kaynak kodlarının korunması haksız rekabet hükümlerine tabi olabilmektedir.

- 2 Oyunun içeriğinde paylaşılan her türlü yazılı konuşma, bilgi gibi yaratımlar da yazılı olarak ifade edilmiş olmalarından ötürü edebi eser olarak

²¹ TEKİNALP, s. 121.

²² AYHAN İZMİRLİ, Lale, Avrupa Birliği ve Türk Hukuklarına Göre İnternet Ortamında Fikri Mülkiyet Haklarının İhlali ve Korunması, 2012, s.127-129.

değerlendirilmelidir. Bu noktada, çevirilerden dolayı gerçekleştirilecek hak ihlalleri, ilerideki bölümlerde açıklanacaktır.

- 3 Çizimler, grafikler, fotoğraflar ve dizaynlar (gerçek yer/kişi görüntüleri) ise, güzel sanat eseri veya endüstriyel tasarım kapsamında birer tasarım olarak nitelendirilebilir. Burada belirtmek gerekir ki, gerçek yerlerin veya gerçek kişilerin görüntülerinin dijital oyunlara adapte edilmesi halinde, ilgili yetkililerden veya kişilerden izin alınması gerekmektedir.
- 4 Oyunun dizaynını oluşturan karakterler, senaryo veya oyun mekanizması, yazılı koreografi niteliğine sahip olması sebebiyle ilim ve edebiyat eseri olarak tanımlanabilir.
- 5 Oyunun musiki unsurları ise, ses açısından müzik eseri, eğer var ise şarkı sözü açısından ilim ve edebiyat eseri niteliğindedir. Bu unsurun, oyun ile ortaya çıkan dijital yaratımdan bağımsız, genellikle lisans anlaşması ile eser sahibinden alındığı göz önünde bulundurulduğunda, oyunun yaratımı sürecine dahil olmamış eser sahibinin manevi haklarının tehlike altına girmesi söz konusu olabilir. Bu durum, İngiltere ve Amerika gibi eser sahibine manevi hak tanımayan ülkelerde problem yaratmamakla birlikte, Fransa gibi manevi hakların devredilemez nitelikte olduğu ülkelerde ciddi hukuki sorunlara yol açmaktadır.

Türk hukukunda ise, manevi haklar devredilememekle birlikte, kullanımı konusunda üçüncü kişilere izin verilebilir. Bu noktada, eser sahibi ile yapılacak lisans anlaşmalarında, umuma arz salahiyeti ve eserde değişiklik yapılmasını men etme hakkının kullanımı için, bu iznin alınmış olması gerekmektedir. Yine de FSEK’te düzenlenmiş manevi haklar açısından; eser sahibi, kayıtsız ve şartsız olarak yazılı izin vermiş olsa bile şeref ve itibarını zedeleyen veya eserin mahiyet ve hususiyetlerini bozan her türlü değiştirilmeleri ve umuma arzı men etme yetkisine sahiptir. Manevi haklardan sözleşme ile vazgeçilmiş olsa bile, şeref ve itibarın zedelenmesi halinde, bu haklar eser sahibi tarafından uygulanabilir.²³

Günümüzde dijital oyunlar, 3D yaratımlar, avatarlar, gerçek/gerçeğe yakın kişi görüntüleri, diyaloglar gibi pek çok unsurla donanmıştır. Dolayısıyla, yukarıda sayılan telif hakkı alanları dışında, oyunlardaki değişik unsurların sayısının gün geçtikçe artması sebebiyle, bu listenin genişlemesi kuvvetle muhtemeldir.²⁴

4. Türk Hukukundaki Uygulama

Dijital oyunlarda telif hakkı kapsamına giren unsurları inceledikten sonra, Türk hukukundaki uygulamaya göz atarsak, dijital oyunların yazılım kısmının bilgisayar programı olarak, bütününe ise FSEK kapsamında sinema eseri vasfında kabul edildiğini görmekteyiz. Zira, sinema eserleri bir fikir ve sanat eseri olarak, muhakkak “belli bir şekle sokulmak suretiyle” ortaya çıkarlar. Bu “şekil verme” durumu, art arda dizilen resim ve seslerin kompozisyonu şeklinde gerçekleşir. Resim ve seslerin sıralanması biçiminde meydana gelen sinema eseri de, fikri bir içeriği içermekte olup, hukuki korumanın konusunu oluşturur.²⁵ Bu bağlamda, “yaratıcısının hususiyetini

²³ IGDA: Intellectual Property Rights Committee, Intellectual Property Rights and the Video Game Industry, 2003, s. 39-46.

²⁴ IGDA, s. 31-32.

²⁵ ÖZTAN, s. 147.

taşıyan bir fikir mahsulü”²⁶ olarak, esasen bir senaryonun yahut kurgunun somutlaşması biçiminde tezahür eden dijital oyunlar, bir bütün olarak, FSEK’in sinema eserleri için öngördüğü korumanın konusu olmalıdır.

Hali hazırda yürürlükte olan yasa ile dijital oyunların daha çok yazılım unsuru koruma altına alınmıştır. Ancak bununla birlikte, yukarıda izah ettiğimiz niteliği itibarıyla, Kültür ve Turizm Bakanlığı’na zorunlu tescil için başvurularak, dijital oyunlar için sinema eseri olarak fikri koruma sağlanabileceği kanaatindeyiz²⁷.

Yaratılan dijital oyunun yeni bir eser olarak tanımlanmasının gerekip gerekmediği ise, güncel bir tartışma konusudur. Zira daha önce de belirttiğimiz üzere, hayata geçirilmesi planlanan FSEK tasarısında sinema eserlerinin düzenlendiği 5. maddenin içeriğine kurgu ve animasyonlar eklenerek bir bakıma dijital oyunlara sağlanacak koruma alanı ön plana çıkarılmıştır. Karşıt bir görüş olarak ise, dijital oyunların bilgisayar programı korumasından etkili bir biçimde yararlandığı ve FSEK madde 6/10 uyarınca dijital oyunun temelini oluşturan yazılımın; *“Bir bilgisayar programının uyarlanması, düzenlenmesi veya herhangi bir değişim yapılması”* yoluyla oluşturulan işleme eserin, yaratılan dijital oyunun eser olarak karşılığı olduğu savunulmaktadır.

Bizim de katıldığımız son görüşe göre, bilgisayar oyunlarının bileşenlerine ayrılarak korunması, FSEK kapsamında açık bir şekilde düzenlenmektedir. Ancak bu düzenleme, FSEK’te öngörülen “klasik eser” tanımının yeterli olduğu sonucuna varmamızı doğurmamaktadır. Zira, fikri hakların korunması için yeni eser çeşitlerinin yaratılması, eser korumasını daha etkili hale getireceği anlamına gelmemektedir. Bu noktada, yapılması gereken, mevcut eser tanımının üzerine yeni eser çeşitleri yaratılarak kapsamın daha da karmaşılaştırılması değil; öncelikli olarak halihazırdaki eser tanımının düzenlenerek kavramın doğru ve teknolojik gelişmeleri karşılar hale getirilmesi, bu bağlamda oluşacak yeni tanımla beraber dijital oyunların farklı unsurlarının yaratıcılarının haklarına hâlel gelmeyecek şekilde düzenleme yoluna gidilmesidir.²⁸ Bu şekilde, yaratılacak yeni eser tanımı ile geniş ve kapsayıcı bir çerçeve oluşturulacak ve dijital oyunların sürekli gelişimini karşılayan daha sağlam bir hukuki koruma ve hak sahipliği rejimi meydana getirilecektir.

Sonuç olarak, multimedya yaratımların ve dijital oyunların yeni bir eser olarak Türk Hukukuna iktisap edilmesini zaruri bir ihtiyaç olarak değerlendirmemekle birlikte, dijital oyunların mahiyetleri ve yapıları gereği herhangi bir İnternet sitesi vb. multimedya yaratımdan daha karmaşık ve nitelikli yapıya sahip olmaları itibarıyla, ayrı olarak hak sahipliği hususlarının yeni FSEK’te daha ayrıntılı olarak belirlenmesi gerektiği ve bu bağlamda yapılacak bir düzenlemenin hukuki sorunları asgari düzeye indireceği görüşündeyiz.

B. Eser Sahibinin ve Oyuncuların Hakları Açısından Güncel Sorunlar

1. Çeviriler : Dijital oyunların yaygınlığı ve özellikle online oyunlara erişimin kolaylıkla sağlanabiliyor olması, yaratılan oyunların farklı dillere çevrilmesi gereğini doğurmuştur. Çeviri hakkı, Bern Sözleşmesinin 8. maddesi uyarınca,

“Bu sözleşme ile korunan edebiyat ve sanat eserlerinin sahipleri özgün eserleri üzerindeki hakların koruma süresi içinde, eserlerin çevirilerini yapmak ya da yapılmasına izin vermek hususunda inhisari hak sahibidir.”

²⁶ MÖHRING/NICOLINI, Urheberrechtsgesetz, München, 2000 (Aktaran ÖZTAN, s. 148).

²⁷ TEVETOĞLU, Mete, İstanbul Barosu Fikri Mülkiyet Sempozyumu, 27/04/2013.

²⁸ KÖKSAL, Mehmet Ali, (Kişisel Konuşma), 02/05/2013.

şeklinde tanımlanmaktadır.²⁹

Kara Avrupası hukuk sisteminin benimsediği bu yöntemden farklı olarak, çeviri hakkı Türk hukukunda ayrı olarak tanımlanmamakla birlikte, FSEK md. 6 kapsamında tercüme işleme eser olarak sayılmaktadır. Bu durumda, dijital oyunların lokalleşmesi esnasında yine FSEK md. 6 uyarınca “İşleyenin hususiyetini taşıyan işlenmeler, bu kanuna göre eser sayılır.” denmekte, bir bakıma tercüme yapan kişinin de işleme eser sahibi olarak bir takım haklara sahip olabildiği sonucu doğmaktadır.

Bize göre de, dijital oyunlarda yapılan tercüme işleme (oyun metninin, senaryosunun diğer dillere çevrilmesi vb.) işleme eser niteliğini haiz olup, tercüme yapan kişi de bu eseri üzerinde mali ve manevi haklara sahip olacaktır.

2. Oyuncunun yaptığı geliştirmeler : Mevcut bir eserden ilham alınarak ve işleme eser sahibinin hususiyetini taşıyan eserler işleme eser sayılmaktadır. Oyuncu tarafından geliştirilen oyun mekanizması ve karakter orijinallik taşıyan bir eser niteliği taşıyamaz. Zira, bilgisayar programını oluşturan yazılımın kodlarında bu seçeneklerin doğuracağı her türlü ihtimal önceden yaratılmıştır. Dolayısıyla, oyuncunun herhangi bir telif hakkı iddiasında bulunması mümkün değildir.

Belli sayıda senaryo her oyun için önceden belirlenmiştir. Oyuncunun bu senaryoların gerçekleşmesini sağlayacak seçimler yaparak, geliştirmelerde bulunması oyuncuyu yaratıcı bir pozisyona yerleştirmekten ziyade, sadece oyun için işlevsel hale getirmektedir.³⁰ Nitekim farklı yargılama alanlarında verilmiş mahkeme kararları da bu görüşü destekler niteliktedir. 1982 tarihli Georgia yerel mahkemesi kararında da belirtildiği üzere;³¹ Oyun içindeki görüntü sekansları her ne kadar oyuncu tarafından seçilebiliyor olsa da, bu görüntüler oyunun devreleri içinde önceden belirlenmiş olarak bulunmaktadır.³² Bu düşünceden yola çıkarak, oyuncu aslında bir makina veya alet olarak değerlendirilebilir.³³

Oyun içindeki görüntü sekansları, oyuncunun seçim yapmasından önce dahi oyunun programındaki mikro-devrelere ve hafıza kartlarına (ROM) yerleştirilmiş bulunmaktadır. Oyunun oluşturulmasındaki yazılım sürecini ve dijital oyunun programcısı ile yayıncı firma arasında genel olarak akdedilen istisna sözleşmelerini incelediğimizde, kurulan bu sözleşmesel ilişki neticesinde dijital oyun üzerindeki tüm mali hakların genel olarak yayıncı şirkete devredildiği görülmektedir. Eğer ki, oyuncu herhangi bir şekilde işleme eser sahibi olarak sayılmış olsa bile, yapımcı firmalar fazladan önlem almak amacıyla genellikle dijital oyunlara erişimin sağlanması için, son kullanıcılara bir kullanıcı sözleşmesi imzalamayı şart koşmaktadırlar. Bu sözleşme, şüphesiz ki, kullanıcının işleme eser sahibi olarak kabul edildiği durumda, aynı anda taahhüt ve tasarruf işlemlerinin gerçekleşmesini sağlayan bir mali hakları devri sözleşmesi niteliğinde olacaktır.³⁴

Ancak, yukarıda da izah ettiğimiz gibi, dijital oyununun yazılımının içerisinde yer alan unsurları bir araya getirerek oyunun içerisinde bir geliştirme işlemi yapan, örneğin bir

²⁹ BEŞİROĞLU, Akin, Düşünce Ürünleri Üzerinde Haklar, 1999, s.99.

³⁰ STAMATOUDI, s. 471.

³¹ Atari v. North American Philips Consumer Electronics Corp., 672 F. 2d 607 (7th Cir. 1982).

³² McKENNA, Patricia K., Copyrightability of Video Games: Stern and Atari 14 Loy. U. CHI. L.J., 1983, s. 391, 405,

³³ CULLER, Mary P., Copyright Protection for Video Games: The Courts in the Pac-Man Maze, (1983-1984), s. 559-60.

³⁴ TÜYSÜZ, Mustafa, Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu Çerçevesinde Fikri Haklar Üzerindeki Sözleşmeler, Ankara, 2007, s. 75-76.

savaş oyununda kendi seçtiği saç modeli, kıyafet, silah vb. nüanslardan oluşan bir “savaşçı karakteri” yaratan oyuncunun, yapmış olduğu bu “geliştirme” zaten yazılım sürecinde öngörülmüş ihtimallerden sadece biri olduğundan ve oyuncunun hususiyetini taşımadığından³⁵, herhangi bir telif hakkından (özellikle de eser sahibinin manevi hakkından) bahsetmek mümkün değildir. Bu nedenle, yapımçı firmaların “önlem” mahiyetinde yapmış oldukları bu kullanıcı sözleşmelerinin FSEK’na uygunluğu konusunda da herhangi bir tartışma bulunmamaktadır.

Sonuç olarak, bu sözleşmeler ile oyuncular, oyunun karakterlerini, senaryosunu vb. özelliklerini değiştiriyor olsalar bile herhangi bir fikri hak talebinde bulunmalarının önüne hukuken geçilmiş olacaktır³⁶. Buna rağmen, kullanıcı tarafından oluşturulan içeriğin hukuka aykırılığından yine şahsen kullanıcının sorumlu olduğu neredeyse mutabakatla kabul edilmektedir³⁷.

3. Ücretsiz başlayıp ve bir süre sonra ücretliye dönen oyunlar : Ücretsiz online oyunların yeni medya araçları ile yaygın bir şekilde kullanılmasını takiben, bu artışın beraberinde başta tüketici hukuku ve etik alanlarında olmak üzere, birçok disiplin bakımından tartışmalar doğmuştur. Ücretsiz oyunların reklamlar ile birlikte sunulması veya oyunun devamı yahut geliştirilmesi için araçların (item) alınması gerekliliği ücretsiz olarak sunulmuş da olsa, bu tip oyunlara bir ekonomik değer yüklenmektedir.

Bu noktada, oyuncuların sonraki aşamalarda ücretsiz oyunların ücretli hale döneceği hususunda yeteri kadar bilgilendirilmiyor olması, etik açısından problem doğurmakla birlikte, borçlar hukuku bakımından da sorun teşkil etmektedir. Online oyunu piyasaya süren firma tarafından tek taraflı olarak hazırlanarak kullanıcıya sunulan bu sözleşmelerdeki ilgili hükümler, genel işlem koşulları mahiyetindedir. 6098 sy. Yeni Türk Borçlar Kanunu’nun 20. maddesi uyarınca;

“Genel işlem koşulları, bir sözleşme yapılırken düzenleyenin, ileride çok sayıdaki benzer sözleşmede kullanmak amacıyla, önceden, tek başına hazırlayarak karşı tarafa sunduğu sözleşme hükümleridir.”

Doktrinde genel kabul gördüğü üzere, genel işlem şartı ihtiva eden sözleşme, ancak karşı tarafça kabul edildikten sonra hüküm ifade eder ve yine sözleşmede genel işlem şartları yer alıyorsa veya yollama yapılmışsa, bu şartlar bağlayıcılık kazanır. Fakat, genel işlem şartlarındaki bir hükmün emredici hukuk kaidelerine aykırı olmaması gerekir. Genel işlem şartlarındaki bir hükme dayanılması, hakkın kötüye kullanılmasını da teşkil etmemelidir.³⁸

Nitekim TBK’nun 21. maddesine göre de;

³⁵ Hirsch, eser kavramının bu özelliğini çok aydınlatıcı bir biçimde açıklamaktadır: “Herkes tarafından vücuda getirilemeyen, yani bir özelliği haiz bulunan ürünler korunmaya layıktır ve ancak bunlara eser niteliği verilebilir.” Bkz. HIRSCH, Ernst, Hukuki Bakımdan Fikri Say, C. 2, İstanbul, 1943, s. 12.

Nitekim, Beşiroğlu da eserin bu yönünü, yukarıdaki durumu açıklığa kavuşturacak şekilde şöyle ifade etmektedir: “O eserin önceden bilinmeyen, yeni ve tümüyle özgün bir düşünce ortaya koyması zorunludur.” Bkz. BEŞİROĞLU, Akın, Düşünce Ürünleri Üzerine Haklar, Ankara, 1999, s. 36-37.

³⁶ KAYNAK KOÇ, Selva, Telif Hakları Yönünden Oyun Hukuku, 2012, <http://kumanda.tv/p/telif-haklari-yonunden-oyun-hukuku/> (Erişim tarihi: 08.05.2012).

³⁷ TEVETOĞLU, Mete, İstanbul Barosu Fikri Mülkiyet Sempozyumu, 27/04/2013.

³⁸ OĞUZMAN, Kemal / ÖZ, Turgut, Borçlar Hukuku Genel Hükümler, İstanbul, 2009, s. 22; YAVUZ, Cevdet, Borçlar Hukuku Dersleri (Özel Hükümler), İstanbul, 2008, 256.

“Karşı tarafın menfaatine aykırı genel işlem koşullarının sözleşmenin kapsamına girmesi, sözleşmenin yapılması sırasında düzenleyenin karşı tarafa, bu koşulların varlığı hakkında açıkça bilgi verip, bunların içeriğini öğrenme imkânı sağlamasına ve karşı tarafın da bu koşulları kabul etmesine bağlıdır. Aksi takdirde, genel işlem koşulları yazılmamış sayılır.”

Bu düzenleme uyarınca, sözleşmede güçsüz olan tarafın eşitlik ilkesi gereğince yeteri kadar bilgilendirilmesi gerekmektedir. Bilgilendirme yapılmadığı takdirde, ücretsiz olarak başlayıp daha sonra ücretliye dönen oyunlar için sunulan sözleşmelerdeki ilgili hükümler, yapımcı firmanın TBK’nun 21. maddesine aykırı davranışı nedeniyle kullanıcı aleyhine dengesizliğe yol açacak ve bu nedenle yazılmamış sayılacaktır. Ancak bu bilgilendirme şartının sağlanması ve oyunun hangi aşamadan sonra ücretli olacağı hususunda kullanıcıya bilgi verilmesi durumunda, ücretsiz oyunların bu şekilde oyunculara sunulması herhangi bir hukuki sakınca doğurmayacaktır³⁹.

4. Korsan ürün sorunu : *Korsan oyun şirketleri* olarak adlandırabileceğimiz yayıncı şirketlerin pazara haksız olarak sürdüğü “item”lerden da anlaşılabilir. Üzere, bir çok oyunun ve oyun içindeki tasarım ve yaratımların hukuka aykırı olarak çoğaltılmış kopyaları ortaya çıkmaktadır. Popüler oyunların kopyalarıyla kendi özel oyun sunucusunu işleten ve kendi topluluğunu kuranların yanı sıra, konsol oyunlarının kırılmış kopyalarını satanlar dijital oyun dünyasını yaralamakla birlikte, ayrıca bilişim suçları yönünden de cezai sorumluluk üstlenmektedirler.⁴⁰

5. Oyunun korunması amaçlı yazılımlar : Oyuncular, oyun sektörüne önemli ölçüde maddi kaynak yatırmaktadırlar. Özellikle online oyunlarda yaratılan karakterlerin oyun piyasasında ciddi anlamda ekonomik değerleri ortaya çıkmaktadır. Bu noktada oyunda çıkan teknik bir hata sonucu yaratılan karakterin veya satın alınan “item”lerin yok olması, oyuncuları maddi zarara uğratmakta, bununla birlikte dijital oyunlar neredeyse hayat tarzları haline gelmiş birçok oyuncuyu manevi açıdan da yaralamaktadır. Bu sorunun çözümü için son zamanlarda “Anti Solution” yazılımı üreten şirketler türemiştir. Bu yazılımlar ile, online karakterler ve ek ürünler, oyuncunun kullanmış olduğu bilgisayarın *hard disk*ine kaydedilebilmekte ve bu şekilde oyun sürecinde yaratılmış içerikleri koruma altına alınabilmektedir. Ancak, henüz herhangi bir hukuki ihtilaf doğmamış olmakla birlikte, böyle bir işlemin yapılabilmesi için oyunun yayıncısından izin alınması gerektiği açıktır. Zira, eser açıkça kopyalama, işleme ve çoğaltmaya uğramakta olduğundan, izin alınmadan yapılacak böyle bir işlemin hukuka aykırı olacağı tartışmasızdır.⁴¹

III. SONUÇ

Hukuki problemlerin dijital yaşamın değişmesiyle doğru orantılı bir şekilde artması, doktrinde ve uygulamada karmaşa yaratmaktadır. Bu bağlamda, yeni yeni bir disiplin haline gelmekte olan oyun hukukunun birçok hukuk disipliniyle bağlantılı olmasından kaynaklı olarak ortaya çıkan hukuki sorunların da, hukuk alanının hitap ettiği “dijital oyun dünyası”nın son derece dinamik bir mecra olması ve kullanıcılarının ihtiyaçlarına acil olarak cevap verilmesi gerekliliğinden, çözülmesi önem arz etmektedir. Bu noktada ortaya çıkan sorunlar, oyun hukuku konseptinin oturmamış olmasından değil,

³⁹ METHENITIS, Mark, *Free to Play: It’s Addictive. Should We Regulate It?* 16/05/2012, <http://www.gamepolitics.com/2013/05/08/uk-government-plans-revamp-consumer-laws-concerning-digital-content#.UZVzx0I0yP5>, (Erişim Tarihi: 22.04.2013).

⁴⁰ AHİ, Gökhan, GameX: Oyun Hukuku Konferansı, 2012, <http://internethukuku.net/oyun-hukuku-gamex-2012-konferansi/>, (Erişim Tarihi: 01.05.2013).

⁴¹ TEVETOĞLU, Mete, İstanbul Barosu Fikri Mülkiyet Sempozyumu, 27/04/2013.

halihazırda mevzuatın, telif düzenlemeleriyle korunan, rekabet hukukundan doğan ve tüketici korunmasına dair hakları yeteri kadar etkili koruyamıyor olmasından kaynaklanmakta olduğu ve muhakkak teknolojinin gelişmesine paralel hukuki düzenlemelerin yapılması gerektiği ön kabulüyle beraber, sorunun, mevcut mevzuata dayanılarak çözülebilmesi mümkündür.

Bazen “üvey evlat”⁴² olarak nitelendirilen multimedya yaratımlar ve dijital oyunlar, oyun hukukunu oluşturan klasik hukuk disiplinlerinin teknolojik ilerlemeler ışığında gelişmesiyle hak ettikleri hukuki korumaya kavuşabilirler. Bu bağlamda, FSEK tasarısında amaçlanan değişikliklerin bu yönde atılan olumlu adımlar olduğu değerlendirilmekle birlikte, dijital oyunlar ve multimedya eserlerin korunmasında farklı bir perspektiften bakılmasının faydalı olacağı görüşündeyiz.

Bu yönde yapılacak hukuki düzenlemeler ile, hem oyun ve yeni medya sektörü, hem de eser sahipleri ve oyuncuların haklarının koruma altına alınması açısından olumlu bir eko-sistem oluşturulabilir. Nitekim oyunlar, gündelik hayatımızın birer parçası ve hatta ihtiyacı haline gelmiş, dünya bazında yüz milyonlarca kullanıcısı bulunan dijital oyun sahası, kişileri sosyalleşmesinin en önemli araçlarından biri olmuştur. Zira Bavelier’in de belirttiği gibi; “Bir video oyununun beyin üzerindeki etkisi, bir bakıma şarabın sağlık üzerindeki etkisiyle aynıdır.”⁴³. Buna göre, kararında olduğunda sosyalleşme aracı olan dijital oyunlar, aşırı kullanım durumunda asosyal ve gerçek dünyadan kopuk bir neslin ortaya çıkması tehlikesi doğurabilir.

Fikri mülkiyet hukuku niteliği gereği teknolojik gelişmeleri her zaman takip etmekte ve dolayısıyla düzenlemelerini de oyun endüstrisinin ihtiyaçlarına adapte etmek zorundadır. Multimedya eserlerdeki artış da bu alandaki ihtiyacı arttırmıştır. Öncelikle, dijital oyunları sınıflandırırken fikri mülkiyet hukuku açısından yeni bir tip eser ile mi yoksa eski tip eserin tanımının gelişmiş bir hali ile mi karşı karşıya olduğumuzun cevabı verilmelidir. Dijital oyunlarda fikri mülkiyet haklarının korunmasındaki yöntemin belirlenerek, gerekli hukuki sistemin oluşturulabilmesi halinde de, bu eko-sistemden, oyun üreticisinden son kullanıcıya kadar, çalışmamızda belirtmiş olduğumuz bütün aktörler yararlanacaktır.

⁴² TEVETOĞLU, Mete, Bilgi Çağının Hukuku (Röportaj), 08/06/2012, <http://archive.org/details/BilgiCagininHukuku8Haziran2012OyunHukuku>, (Erişim tarihi : 21.04.2013).

⁴³ BAVELIER, Daphne, Bilgisayar Oyunlarındaki Beyniniz , Haziran 2012 http://www.ted.com/talks/daphne_bavelier_your_brain_on_video_games.html, (Erişim Tarihi: 19.04.2013).

IV. KAYNAKÇA

AHİ, Gökhan; GameX: Oyun Hukuku Konferansı 2012, <http://internethukuku.net/oyun-hukuku-gamex-2012-konferansi/>, (Erişim Tarihi: 01.05.2013).

AKDAĞ, Mustafa; Multimedya (Çoklu ortamlar), web.inonu.edu.tr/makdag/coklu%20ortam1.ppt (Erişim tarihi 16.05.2013).

Atari v. North American Philips Consumer Electronics Corp., 672 F. 2d 607 (7th Cir. 1982).

ATEŞ, Mustafa; Fikri Hukukta Eser, Ankara, 2007.

AYHAN İZMİRLİ, Lale; Avrupa Birliği ve Türk Hukuklarına Göre İnternet Ortamında Fikri Mülkiyet Haklarının İhlali ve Korunması, Ankara, 2012.

BAVELIER, Daphne; Bilgisayar Oyunlarındaki Beyniniz, Haziran 2012 http://www.ted.com/talks/daphne_bavelier_your_brain_on_video_games.html, (Erişim Tarihi: 19.04.2013)

BEŞİROĞLU, Akın, Düşünce Ürünleri Üzerine Haklar, Ankara, 1999.

CULLER, Mary P., Copyright Protection for Video Games: The Courts in the Pac-Man Maze, 1983-1984.

ERGENÇ, Yunus Emre; *Oyun Teorisi*, Balıkesir, 2010. http://endmuh.com/mesleki_bilgiler/uretim_planlama/dosyalar/oyun_teorisi_yunus_emre_ergenc_k.pdf, (Erişim Tarihi 14.05.2013).

HAFTKE, Mark; *A practitioner's Guide to the Regulation of the Internet, City & Financial Publication*, 1999-2000.

HIRSCH, Ernst, Hukuki Bakımdan Fikri Say, C. 2, İstanbul, 1943.

IGDA: Intellectual Property Rights Commitee, Intellectual Property Rights and the Video Game Industry, 2003.

KAPLAN, Yavuz, İnternet Ortamında Fikri Hakların Korunmasına Uygulanacak Hukuk, Ankara, 2004.

KAYNAK KOÇ, Selva; Telif Hakları Yönünden Oyun Hukuku, 2012, <http://kumanda.tv/p/telif-haklari-yonunden-oyun-hukuku/> (Erişim tarihi: 08.05.2012).

KILIÇOĞLU, Ahmet, Sınai Haklarla Karşılaştırmalı Fikri Haklar, Ankara, 2006.

KÖSEOĞLU, EMİNE N., *İnternet Ortamındaki Yayınlarda Telif Hakları*, Gayrimenkul Değerler A.Ş., İstanbul, 2001.

McKENNA, Patricia K., Copyrightability of Video Games: Stern and Atari 14 Loy. U. CHI. L.J., 1983.

METHENITIS, Mark, *Free to Play: It's Addictive. Should We Regulate It?* 16/05/2012, <http://www.gamepolitics.com/2013/05/08/uk-government-plans-revamp-consumer-laws-concerning-digital-content#.UZVzx0I0yP5>, (Erişim Tarihi: 22.04.2013).

OĞUZMAN, Kemal / ÖZ, Turgut, Borçlar Hukuku Genel Hükümler, İstanbul, 2009.

ÖZTAN, Fırat, Fikir ve Sanat Eserleri Hukuku, Ankara, 2008.

ÖZTÜRK. Ahmet, Yöneylem Araştırması, Bursa, 1987.

STAMATOUDI, Irini, Are Sophisticated Multimedia Works Comparable to Video Games?, Journal of Copyright Society U.S.A., 2001.

SULUK, Cahit / ORHAN, Ali, Uygulamalı Fikri Mülkiyet Hukuku, C. II, *Genel Esaslar, Fikir ve Sanat Eserleri*, İstanbul, 2005.

TEKİNALP, Ünal, Fikri Mülkiyet Hukuku, 4. Bası, İstanbul, 2005.

TEVETOĞLU, Mete, *Bilgi Çağının Hukuku* (Röportaj), 08/06/2012, <http://archive.org/details/BilgiCagininHukuku8Haziran2012OyunHukuku>, (Erişim Tarihi: 21.04.2013).

TEVETOĞLU, Mete, *İstanbul Barosu Fikri Mülkiyet Sempozyumu*, 27/04/2013.

TÜRKEKUL, Erdem, *İnternet ve Fikri Haklar İhlalleri, İnternet ve Hukuk Konferansı*, 20/01/2001.

Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu, *Ülkemizde ve Dünyada Dijital Oyunlar Sektörü Hakkında Genel Rapor*, 2011. <http://www.tudof.org/?p=1141>, (Erişim Tarihi: 12.05.2013).

TÜYSÜZ, Mustafa, Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu Çerçevesinde Fikri Haklar Üzerindeki Sözleşmeler, Ankara, 2007.

WITTGENSTEIN, Philipp, *Über die negativen Auswirkungen einer Verstärkung des Urheberrechts auf die Entwicklung des Internet*, UFITA, 2000.

YASAMAN, Hamdi, Fikri ve Sınai Mülkiyet Hukuku, *Fikir ve Sanat Eserleri, Endüstriyel Tasarımlar, Patentler ile İlgili Makaleler, Hukuki Mütalaalar, Bilirkişi Raporları*, İstanbul, 2006.

YAVUZ, Cevdet, Borçlar Hukuku Dersleri (*Özel Hükümler*), İstanbul, 2008.