



Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü
Özel Hukuk Anabilim Dalı

**VİDEO OYUNLARININ TELİF HUKUKU KAPSAMINDA
KORUNMASI**

Özlem BALCIOĞLU

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2026

VİDEO OYUNLARININ TELİF HUKUKU KAPSAMINDA KORUNMASI

Özlem BALCIOĞLU

Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü

Özel Hukuk Anabilim Dalı

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2026

KABUL VE ONAY

Özlem BALCIOĞLU tarafından hazırlanan "Video Oyunlarının Telif Hukuku Kapsamında Korunması" başlıklı bu çalışma, 07/01/2026 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Dr. Öğr. Üyesi Nurullah BAL (Başkan)

Dr. Öğr. Üyesi Barış GÖZÜBÜYÜK (Danışman)

Dr. Öğr. Üyesi Mehmet ÇOĞALAN (Üye)

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylıyorum.

Prof. Dr. Uğur ÖMÜRGÖNÜLŞEN

Enstitü Müdürü

YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI

Enstitü tarafından onaylanan lisansüstü tezimin tamamını veya herhangi bir kısmını, basılı (kağıt) ve elektronik formatta arşivleme ve aşağıda verilen koşullarla kullanıma açma iznini Hacettepe Üniversitesine verdiğimi bildiririm. Bu izinle Üniversiteye verilen kullanım hakları dışındaki tüm fikri mülkiyet haklarım bende kalacak, tezimin tamamının ya da bir bölümünün gelecekteki çalışmalarda (makale, kitap, lisans ve patent vb.) kullanım hakları bana ait olacaktır.

Tezin kendi orijinal çalışmam olduğunu, başkalarının haklarını ihlal etmediğimi ve tezimin tek yetkili sahibi olduğumu beyan ve taahhüt ederim. Tezimde yer alan telif hakkı bulunan ve sahiplerinden yazılı izin alınarak kullanılması zorunlu metinleri yazılı izin alınarak kullandığımı ve istenildiğinde suretlerini Üniversiteye teslim etmeyi taahhüt ederim.

Yükseköğretim Kurulu tarafından yayınlanan “**Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge**” kapsamında tezim aşağıda belirtilen koşullar haricince YÖK Ulusal Tez Merkezi / H.Ü. Kütüphaneleri Açık Erişim Sisteminde erişime açılır.

- Enstitü / Fakülte yönetim kurulu kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren 2 yıl ertelenmiştir. ⁽¹⁾
- Enstitü / Fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren ay ertelenmiştir. ⁽²⁾
- Tezimle ilgili gizlilik kararı verilmiştir. ⁽³⁾

07/01/2026

Özlem BALCIOĞLU

“*Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge*”

- (1) *Madde 6. 1. Lisansüstü teze ilgili patent başvurusu yapılması veya patent alma sürecinin devam etmesi durumunda, tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu iki yıl süre ile tezin erişime açılmasının ertelenmesine karar verebilir.*
- (2) *Madde 6. 2. Yeni teknik, materyal ve metotların kullanıldığı, henüz makaleye dönüşmemiş veya patent gibi yöntemlerle korunmamış ve internetten paylaşılması durumunda 3. şahıslara veya kurumlara haksız kazanç imkanı oluşturabilecek bilgi ve bulguları içeren tezler hakkında tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile altı ayı aşmamak üzere tezin erişime açılması engellenebilir.*
- (3) *Madde 7. 1. Ulusal çıkarları veya güvenliği ilgilendiren, emniyet, istihbarat, savunma ve güvenlik, sağlık vb. konulara ilişkin lisansüstü tezlerle ilgili gizlilik kararı, tezin yapıldığı kurum tarafından verilir *. Kurum ve kuruluşlarla yapılan işbirliği protokolü çerçevesinde hazırlanan lisansüstü tezlere ilişkin gizlilik kararı ise, ilgili kurum ve kuruluşun önerisi ile enstitü veya fakültenin uygun görüşü üzerine üniversite yönetim kurulu tarafından verilir. Gizlilik kararı verilen tezler Yükseköğretim Kuruluna bildirilir.*
Madde 7.2. Gizlilik kararı verilen tezler gizlilik süresince enstitü veya fakülte tarafından gizlilik kuralları çerçevesinde muhafaza edilir, gizlilik kararının kaldırılması halinde Tez Otomasyon Sistemine yüklenir.

* *Tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu tarafından karar verilir.*

ETİK BEYAN

Bu çalışmadaki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi, görsel, işitsel ve yazılı tüm bilgi ve sonuçları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu, kullandığım verilerde herhangi bir tahrifat yapmadığımı, yararlandığım kaynaklara bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu, tezimin kaynak gösterilen durumlar dışında özgün olduğunu, **Dr. Öğr. Üyesi Barış GÖZÜBÜYÜK** danışmanlığında tarafımdan üretildiğini ve Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tez Yazım Yönergesine göre yazıldığını beyan ederim.

Özlem BALCIOĞLU

TEŞEKKÜR

Yüksek lisans tez çalışmam süresince bilgi ve deneyimleriyle bana yol gösteren, değerli katkılarıyla rehberlik eden ve süreç boyunca desteklerini esirgemeyen tez danışmanım Sayın Dr. Öğr. Üyesi Barış Gözübüyük'e şükran ve saygılarımı sunuyorum. Yüksek lisans tez savunma jürimde yer alarak kıymetli değerlendirmeleri ve yapıcı eleştirileriyle çalışmama katkıda bulunan Sayın Dr. Öğr. Üyesi Nurullah Bal ve Sayın Dr. Öğr. Üyesi Mehmet Çoğalan'a teşekkürlerimi ve saygılarımı sunarım.

Hayatım boyunca sevgileri, sabırları ve fedakarlıkları ile yanımda olan, eğitim hayatımın her aşamasında maddi ve manevi desteklerini esirgemeyen, her daim bana güç ve cesaret veren kıymetli babam Uğur Balcıoğlu ve kıymetli annem Diler Balcıoğlu'na sonsuz teşekkür ederim.

Her zaman desteği, anlayışı ve varlığıyla yanımda olan kıymetli kardeşim Özge Balcıoğlu'na içten teşekkür ederim.

Sevgisi ve desteğiyle hayatım boyunca bana güç veren, kalbimde daima yaşayacak olan anneannem Sevim Ormanlıoğlu'na teşekkürlerimi sunmayı bir borç bilirim.

Tez yazım sürecimde görüş ve önerileriyle katkı sağlayan, hiçbir desteğini esirgemeyen ve aynı zamanda dostlukları ile her daim yanımda olan Arş. Gör. Cihan Yalçın ve Arş. Gör. Gözde Asena Olcay'a; bu süreçte beni motive ederek, anlayış ve sabırlarıyla yanımda olan değerli dostlarım Av. Tevfik Keleştemur, Av. Hatice Selin Taner, Av. İlayda İrem Arslantaş, Arş. Gör. Nihan Demirel Keleştemur ve Av. Simge Telli'ye teşekkürlerimi sunarım.

ÖZET

BALCIOĞLU, Özlem. *Video Oyunlarının Telif Hukuku Kapsamında Korunması*, Yüksek Lisans Tezi, Ankara, 2026.

Video oyunlarının telif hukuku kapsamında korunması hususunda hem Türk hukukunda, hem de yabancı hukuk düzenlerinde fikir birliği bulunmamakta ve ülkemiz de dahil olmak üzere birçok hukuk düzeninde bu yönde yasal düzenleme yer almamaktadır. Bu nedenle video oyunlarının eser korumasından ne şekilde yararlanacakları hususunda tam bir görüş birliği de bulunmamaktadır. Bu durum, video oyunlarının eser olarak korunması, hak sahiplikleri ve telif hakkı ihlalleri sebebiyle doğan uyuşmazlıklarda sorunlara sebep olmakta, verilen kararlarda görüş ayrılıkları meydana gelmesine yol açmaktadır. Tezimizde video oyununun tanımı yapılarak, unsurları incelenmiş ve öncelikle FSEK uyarınca video oyunlarının hangi eser kategorisinde değerlendirilmesi gerektiği ve sağlanan korumanın parçalı veya bütünsel olması üzerinde durulmuştur. Avrupa Birliği ve diğer hukuk düzenlerinin uygulamaları, doktrinde tartışılan görüşler ve yabancı mahkeme kararları ışığında incelenmiştir. Tüm bu incelemeler neticesinde video oyunlarının telif hukukunda korunmasına yönelik kanaatimiz ve önerilerimiz sunulmuştur.

Anahtar Sözcükler

Video oyunu, Bilgisayar Oyunu, Telif Hakkı, Fikir ve Sanat Eseri, Fikri Mülkiyet, Eser Koruması

ABSTRACT

BALCIOĞLU, Özlem. *The Legal Protection of Video Games under Copyright Law*, Master's Thesis, Ankara, 2026.

The legal protection of video games under copyright law remains a controversial issue, both in Turkish law and in comparative legal systems. In many jurisdictions, including Turkey, there are no specific legislative provisions addressing the status of video games as copyrightable works. Consequently, there is no consensus on how video games should benefit from copyright protection. This uncertainty leads to practical and theoretical challenges regarding the recognition of video games as “works,” the determination of ownership, and the resolution of disputes arising from copyright infringements, resulting in divergent judicial interpretations. This thesis defines the concept and essential components of video games and examines, within the framework of the Turkish Law on Intellectual and Artistic Works (FSEK), the appropriate category of works under which video games should be classified. It further analyzes whether the protection granted should be considered partial—covering individual elements—or holistic, encompassing the work as a whole. The study draws on the practices of the European Union, other national legal systems, scholarly discussions, and significant foreign case law. Based on this comparative and doctrinal analysis, the thesis offers a reasoned conclusion and proposes recommendations concerning the protection of video games within the field of copyright law.

Keywords

Video Game, Computer Game, Copyright, Literary and Artistic Works, Intellectual Property, Copyright Protection

İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY	i
YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI	ii
ETİK BEYAN	iii
TEŞEKKÜR	v
ÖZET	vi
ABSTRACT	vii
İÇİNDEKİLER	viii
KISALTMALAR DİZİNİ	xi
GİRİŞ	1
1. BÖLÜM VİDEO OYUNU KAVRAMI	3
1.1. VİDEO OYUNLARININ TANIMI	3
1.2. VİDEO OYUNLARININ TARİHÇESİ	6
1.3. VİDEO OYUNLARININ UNSURLARI	11
1.3.1. Görsel ve İşitsel Öğeler.....	11
1.3.2. Kodlaması Yapılmış Bir Bilgisayar Programı	13
1.3.3. İnteraktiflik	13
1.4. VİDEO OYUNU TÜRLERİ	15
1.5. E-SPOR	20
2. BÖLÜM TÜRK HUKUKUNDA ESER KORUMASI VE ESER SAHİBİ OLMAYA BAĞLANAN SONUÇLAR	24
2.1. ESER KAVRAMI VE ESERİN UNSURLARI	24
2.1.1. Şekli Şart.....	25
2.1.2. Objektif Şart.....	26
2.1.3. Sübjektif Şart	27
2.2. ESER TÜRLERİ	34
2.2.1. İlim ve Edebiyat Eserleri	35
2.2.2. Musiki Eserler.....	42
2.2.3. Güzel Sanat Eserleri.....	47
2.2.4. Sinema Eserleri	52
2.2.5. İşleme ve Derleme Eserler	56

2.3. ESER SAHİBİNİN HAKLARI	62
2.3.1. Manevi Haklar	66
2.3.1.1. Eseri Umuma Arz (Kamuya Sunma) Hakkı.....	68
2.3.1.2. Eser Sahibinin Adının Belirtilmesi Hakkı.....	71
2.3.1.3. Eserde Değişiklik Yapılmasını Yasaklama Hakkı	74
2.3.1.4. Eser Sahibinin Zilyet ve Malike Karşı Olan Hakları	79
2.3.2. Mali Haklar	82
2.3.2.1. İşleme Hakkı	84
2.3.2.2. Çoğaltma Hakkı	86
2.3.2.3. Yayma Hakkı	91
2.3.2.4. Temsil Hakkı.....	95
2.3.2.5. Umuma İletim Hakkı.....	98
3. BÖLÜM TÜRK HUKUKUNDA VE KARŞILAŞTIRILMALI HUKUKTA	
VİDEO OYUNLARININ ESER NİTELİĞİ İLE VİDEO OYUNLARININ ESER	
OLARAK KORUNMASI.....	103
3.1. TÜRK HUKUKUNDA VİDEO OYUNLARININ ESER NİTELİĞİ	103
3.1.1. Video Oyunlarının Bütünsel Olarak Korunması	105
3.1.1.1. Video Oyunlarının İlim ve Edebiyat Eseri Olarak Korunması	106
3.1.1.2. Video Oyunlarının Sinema Eseri Olarak Korunması.....	109
3.1.1.3. Video Oyunlarının Güzel Sanat Eseri Olarak Korunması	112
3.1.1.4. Video Oyunlarının Multimedya Eser Olarak Korunması	113
3.1.1.5. Video Oyunlarının Veri Tabanı Olarak Korunması.....	117
3.1.2. Video Oyunlarının Parçalı Olarak Korunması.....	119
3.2. VİDEO OYUNLARINDA HAK SAHİPLİĞİ	121
3.2.1. Yazılımcının Hak Sahipliği	122
3.2.2. Birlikte Hak Sahipliği	125
3.2.3. Yayımcının Hak Sahipliği	129
3.2.4. Oyuncunun Oyun İçerisinde Üretmiş Olduğu Eserler Yönünden Hak	
Sahipliği.....	131
3.3. TÜRK HUKUKUNDA HAKSIZ REKABET HÜKÜMLERİ	
ÇERÇEVESİNDE VİDEO OYUNLARININ KORUNMASI.....	132
3.3.1. Haksız Rekabetin Tanımı, Haksız Rekabet Halleri ve Sonuçları	132
3.3.2. Video Oyunları Bakımından Haksız Rekabetin İncelenmesi	137

3.4. KARŞILAŞTIRMALI HUKUKTA VİDEO OYUNLARININ KORUNMASI	142
3.4.1. AB Hukukunda Video Oyunlarının Korunması	144
3.4.2. ABD Hukukunda Video Oyunlarının Korunması	148
3.4.3. Diğer Ülke Hukuklarında Video Oyunlarının Korunması.....	155
SONUÇ	160
KAYNAKÇA	164
EK 1 ORJİNALLİK FORMU	174
EK 2 ETİK KURUL MUAFİYET FORMU	176

KISALTMALAR DİZİNİ

AB	: Avrupa Birliđi
ABAD	: Avrupa Birliđi Adalet Divanı
ABD	: Amerika Birleşik Devletleri
AR	: Artırılmış gerçeklik (Augmented Reality)
Bknz	: Bakınız
CD	: Ceza Dairesi
E.	: Esas
E-Spor	: Elektronik Spor
E.T.	: Erişim Tarihi
FSEK	: Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu
GIF	: Graphics Interchange Format
HD	: Hukuk Dairesi
HGK	: Hukuk Genel Kurulu
HMK	: Hukuk Muhakemeleri Kanunu
JPEG	: Joint Photographic Experts Group
K.	: Karar
m.	: Madde
MMORPG	: Massively Multiplayer Online Role-Playing Game
MPEG	: Moving Pictures Experts Group
Örn	: Örneđin
s.	: Sayfa

SMK	: Sınai Mülkiyet Kanunu
T.	: Tarih
TBK	: Türk Borçlar Kanunu
TIFF	: Tag Image File Format
TMK	: Türk Medeni Kanunu
TTK	: Türk Ticaret Kanunu
vb.	: Ve benzeri
vd.	: Ve devamı
VR	: Sanal gerçeklik (Virtual Reality)
WIPO	: Dünya Fikri Mülkiyet Örgütü

GİRİŞ

Video oyunlarının temeli 1940'lı yıllarda *John von Neumann* ve *Oskar Morgenstern*'in oyun teorisini inceledikleri çalışmalarında minimaks algoritmasının satranç oyunu üzerinde nasıl uygulanacağını tartışmaları ile ortaya çıkmıştır. Tek bir fikirle meydana getirilen video oyunları zamanla kapsam ve şekil değiştirerek günümüzde bilinen haline ulaşmıştır. Teknolojinin gelişimi ve bilgisayarların hayatımızda daha fazla yer kaplaması ile birlikte, video oyunları kültürel anlamda toplumları etkilemeye ve finansal anlamda önde gelen sektörlerden biri haline gelmeye başlamıştır. Günümüzde her yaş grubundan insan, video oyunlarını veya bir başka ifadeyle bilgisayar oyunlarını veya dijital oyunları farklı birçok elektronik materyal vasıtasıyla oynamaktadır. Bu kavramlar aynı zamanda mobil oyun ve konsol oyunlarını da kapsamaktadır.

Video oyunlarının sayısının her geçen gün artması ile birlikte, oyunlar da daha karmaşık yapılarda, yeni teknolojilere uyum sağlayarak gelişmektedir. Bu durum, video oyununun hukuken ne şekilde korunacağı, eser vasfını haiz olup olmadığı ve bunun bir sonucu olarak video oyunlarının fikri mülkiyet hukuku kapsamında korunup korunamayacağı sorularını akla getirmektedir.

Video oyunlarının eser korumasından yararlanma bakımından gerekli olan özgünlüğü barındırdığı ve eser niteliği bulunduğu Avrupa Birliği, WIPO ve hukuk düzenlerinde kabul edilmiş bulunmaktadır. Ancak ülkemizde veya diğer hukuk düzenlerinde henüz video oyunlarına özel düzenleme getirilmemiş olması, oyunun hangi eser başlığı altında korunacağı ve bu koruma neticesinde doğacak sonuçlar bakımından tartışmalara sebebiyet vermektedir. Çalışmamızın nihai amacı; ülkemiz başta olmak üzere, hukuk düzenlerinde video oyunlarının eser niteliğini haiz olduğu açıklanarak, mevcut düzenleme ve içtihatlar ışığında sağlanacak korumaya dair önerilerde bulunmaktadır.

Dünyada henüz video oyunlarının korunması yönünden detaylı özel düzenlemeler bulunmaması ve konunun birçok ülkede içtihatlar vasıtasıyla şekillenmesi sebebiyle incelemelerimizde hem Türk hukuku, hem de yabancı hukuk düzenleri bakımından

içtihatlar da dikkate alınmıştır. Ancak ülkemizde büyük oranda mobil oyun üretiliyor olması ve henüz telif hukuku kapsamında az sayıda uyuşmazlık bulunması sebebiyle mevcut içtihatlar çoğunlukla oyunun bandrollenmesi bakımından verilen kararlardır. Ülkemizde özellikle mobil oyun sektörünün hızla büyümesi sebebiyle ilerleyen süreçte uyuşmazlıkların artabileceği kanaatindeyiz. Bu nedenle çalışmamızda, doğabilecek uyuşmazlıklar bakımından çözüm önerileri getirilmesi amaçlanmıştır.

Çalışmamızın birinci bölümünde, video oyunu kavramının neden tercih edildiği, tanımı ve unsurları ile tarihçesi izah edilecek, video oyunlarının bir sonucu olarak ortaya çıkan ve günümüzde bir sektör haline gelen e-spora değinilecektir. Bu bölümde izah olunan hususlar oyunun eser niteliğinin altyapısını oluşturan olgulardır.

Çalışmamızın ikinci bölümünde, Türk hukukunda eser kavramı incelenerek, FSEK kapsamında hangi eserlerin eser korumasına tabi olduğu ifade edilecektir. Bölümün devamında Türk hukukunda eser sahipliği ve eser sahiplerinin hakları, genel olarak incelenecektir.

Çalışmamızın son bölümünde, öncelikle Türk hukuku bakımından video oyunlarının bütünsel veya parçalı korunması meselesi, doktrinde ileri sürülen görüşler çerçevesinde ele alınacak ve bu bağlamda çözüm önerileri sunulacaktır. Bununla birlikte, her ne kadar haksız rekabet 6102 sayılı Türk Ticaret Kanunu'nda düzenlenmiş olsa da, uygulamada telif hukuku kaynaklı uyuşmazlıklarda sıklıkla başvurulmuş bir hukuki yol niteliği taşımaktadır. Bu nedenle, telif hukuku uyuşmazlıklarıyla sıkı bağlantısından hareketle haksız rekabet hükümlerinin video oyunları bakımından uygulanabilirliği kısaca haksız rekabetin tanımı yapılarak, örnekler üzerinden değerlendirilmiştir. Son olarak, karşılaştırmalı hukuk düzenlerinde getirilen çözüm önerileri, tartışmalar ve içtihatlar incelenerek, Türk hukukunda mevcut görüş ve uygulamalarla karşılaştırılacaktır.

1. BÖLÜM

VİDEO OYUNU KAVRAMI

1.1. VİDEO OYUNLARININ TANIMI

Oyun, Türk Dil Kurumu'nun hazırlamış olduğu çevrimiçi sözlükte “*Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence; bazıça*”¹ şeklinde tanımlanmıştır. Günümüzde ise teknolojinin hızla gelişmesi ile birlikte geleneksel oyunlar yerini gerek telefon, gerek bilgisayar, gerekse oyun konsolları aracılığıyla oynanan oyunlara bırakmıştır. Bu oyunların tamamı için bilgisayar oyunu, video oyunu veya dijital oyun gibi birçok kavram kullanılmaktadır². Bu kavramları elektronik oyun, elde taşınabilen oyun veya mobil oyun olarak türetmek de mümkündür. Ancak esasen, tüm bu isimlendirmeler birbirinden farklı anlamları ihtiva etmektedir. Ne var ki, ülkemizde hem günlük hayatta, hem de doktrinde video oyunu ve bilgisayar oyunu aynı anlamı ifade eder şekilde kullanılmaktadır. Yine, bazı ülkelerde video oyunu tanımının, bazı ülkelerde ise bilgisayar oyunu tanımının oyunun oynandığı cihaza bağlı olarak daha yoğun kullanıldığını söylemek mümkündür.

Çalışmamızda video oyunu kavramının seçilme sebebinin daha iyi anlaşılması için bilgisayar oyunu, video oyunu veya dijital oyun kavramlarının da incelenmesi gerektiği kanaatindeyiz.

Bilgisayar, “*ana hafıza birimine depolanan bilgilerin kontrolü altında dışarıdan veri alan, bunu depolayan ve insan müdahalesi olmaksızın aritmetiksel ve mantıksal işlemler yapan ve bunların sonucunda veri üreten makine*”³ olarak tanımlanmaktadır. Bilgisayar programı, doğrudan doğruya bilgisayara hitap eden ve bilgisayarın işletilmesi için

¹ Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük (2022a). “Oyun”, Genel Türkçe Sözlük Web: <https://sozluk.gov.tr/> Son Erişim Tarihi: 12.05.2025

² Çelik, E. (2023). Mobil Oyunların Fikri Mülkiyet Hukukunda Korunması. Anadolu Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi, 9(1), s. 140-141. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/2829125> Son Erişim Tarihi: 08.05.2024.

³ Shelly, G. B. ve Cashman, T. J. (1984). Computer Fundamentals for an Information Age, California, s. 1. (Aktaran: Arıkan, A. S. (1996). Bilgisayar Programlarının Korunması AB ve Türkiye. Türkiye Barolar Birliği Dergisi, 4, s. 312. <https://jurix.com.tr/article/9990> Son Erişim Tarihi: 14.06.2025.)

hazırlanmış talimatlardır⁴. Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu⁵'nin 1/B maddesinin g bendi uyarınca 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 çalışmaları*” olarak tanımlanmıştır. Bilgisayar oyunu ise, *Smed* ve *Hakonen* tarafından bilgisayar programı yardımıyla oynanması mümkün olan oyun olarak tanımlanmıştır⁶. Bu tanımda bilgisayar oyununun bilgisayar programı olarak tanımlanmamasının sebebi, bilgisayar oyunlarının bilgisayar programlarından farklı olarak birçok unsuru daha içermesidir. Ancak dar anlamıyla incelendiğinde, hemen her bilgisayar oyununun aynı zamanda bir bilgisayar programı olduğunu ve bu program yoluyla işlevsel hale geldiğini söylemek mümkündür.

Tevetoğlu ve Kaynak Koç ise bilgisayar oyununu “*bir video cihazı ile görsel geri bildirim oluşturmak için kullanıcı ara yüzleri ile etkileşimi içeren elektronik oyun*” olarak tanımlamışlardır⁷. Bu tanımdan anlaşıldığı üzere bilgisayar oyunu yalnız bilgisayar vasıtasıyla oynanmamakta, elektronik olarak görsel geri bildirim oluşturan cihazlar yardımıyla da oynanabilmektedir. Dolayısıyla bilgisayar oyunu kavramı, konsol gibi araçlarla oynanan oyunlar dikkate alındığında daha dar bir anlam ifade etmektedir.

Tanımdan da anlaşılacağı üzere, bilgisayar oyunundan söz edebilmek için bilgisayara, yani yukarıdaki tanımda açıklanan veri üretme işlevini haiz mikro işlemcinin kullanıldığı bir makineye ihtiyaç duyulmaktadır. Video oyunu yönünden ise, doktrinde bilgisayar oyunu tanımına yakın birçok tanım bulunmaktadır. Bu tanımlardan birinde video oyunu, oyunun video oynatabilen bilgisayar tabanlı bir konsoldaki uygulaması olarak

⁴ Ayhan İzmirli, L. (2012). Avrupa Birliği ve Türk Hukuklarına Göre İnternet Ortamında Fikrî Mülkiyet Haklarının İhlâli ve Korunması. Ankara: Seçkin Yayıncılık, s. 37.

⁵ Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu (1951) T.C. Resmi Gazete, 7981, 13/12/1951

⁶ Smed, J. ve Hakonen, H. (2003). Towards a Definition of a Computer Game. Turku Centre for Computer Science TUCS Technical Report No 553, s. 3. https://www.researchgate.net/publication/2927941_Towards_a_Definition_of_a_Computer_Game Son Erişim Tarihi: 28.06.2024..

⁷ Tevetoğlu, M. ve Kaynak Koç, S. (2012). Bilgisayar Oyunlarının Telif Hakkı Korumasından Yararlanması. Fikri ve Sınai Haklar Dergisi, 8(30), s. 57. <https://legalbank-net.ezproxy.etu.edu.tr/belge/bilgisayar-oyunlarinin-telif-hakki-korumasindan-yararlanmasi/3121221/Bilgisayar+Oyunlar%c4%b1n%c4%b1n+Telif+Hakk%c4%b1+Korumas%c4%b1ndan+Yararlanmas%c4%b1> Son Erişim Tarihi: 12.08.2025.

tanımlanmıştır⁸. Bir başka tanımda ise geleneksel ve kültürel oyun kavramının özelliklerinin teknolojik cihazlar üzerinde geliştirilerek içerik ve teknik özelliklerine göre çeşitli kategorilere ayrılan, temelde eğlendirme işlevi bulunan oyunlar dijital oyun olarak tanımlanmıştır⁹. Özetle en temel anlamıyla video oyunları mikro işlemcinin bulunup bulunmadığına bakılmaksızın, elektronik ortamda oynanabilen her tür oyundur¹⁰.

Video oyunları çoğunlukla oyuncuyu eğlendirmek veya eğitmek amacıyla kodlanmaktadır. Ancak elbette bir bilgisayar programının eğlenme veya eğitim amacıyla kodlanması onu doğrudan video oyunu haline getirmeyecek olup, video oyunu tanımı yapılırken diğer unsurların birlikte değerlendirilmesi gerekmektedir.

Sonuç olarak video oyununu çoğunlukla eğlendirmek veya eğitmek amaçlı olarak kodlanan, görsel ve işitsel öğeler ihtiva eden, teknolojinin gelişimi ile birlikte kumanda, klavye vb. yanında giyilebilir teknolojiler vasıtasıyla oynanan, oyunu oynayan kişi ile interaktif bağ kuran ve bilgisayar programı yoluyla işlevsel hale gelen oyunlar olarak tanımlayabiliriz.

Günümüzde klasik anlamda video oyunu ve bilgisayar oyunları yerini sunucu tabanlı ve hatta gerçek zamanlı oynanabilen oyunlara bırakmıştır. Bu oyunların en bilinen örneklerinden olan “*World of Warcraft*”, oyuncunun oyuna dair tüm verilerini yayıncı şirketin uluslararası sunucuları içerisinde saklamaktadır¹¹. Dolayısıyla teknolojinin gelişimi ile her geçen gün yeni kavramlar ortaya çıkmakta, video oyunları büyük bir

⁸ Birsen, H. ve Yıldız, M. E. (2018). Video Oyun Çalışmalarının Geleceği: Oyuncu Merkezli ve Kullanıcı Deneyimi Odaklı Yaklaşımlar. Anadolu Üniversitesi İletişim Bilimleri Fakültesi Uluslararası Hakemli Dergisi, 26(3), s. 272. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/kurgu/issue/59637/859466> Son Erişim Tarihi: 12.06.2025.

⁹ Sarpkaya, S. (2021). Dijital Oyun/Video Oyunu Folkloru Üzerine Bir Yöntem Denemesi. Uluslararası Halkbilimi Araştırmaları Dergisi, 4(5), s. 158. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1659651> Son Erişim Tarihi: 12.07.2025.

¹⁰ Kaya, M. A. (2018). Video Oyunlarının Fikir ve Sanat Eserleri Hukukunda Korunması. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul, s. 3.

¹¹ Piasecki, S. (2018). Winners or Victims? Discussing Identity Tracking and Behavior Analysis in Next-Gen Video Games from a Digital Civil Rights Perspective. Istanbul University Journal of Communication Sciences, 54, s. 145. <http://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/498125> Son Erişim Tarihi: 01.08.2025.

sektör haline gelerek oyuncuya yapay zekâ veya yapay gerçeklik de dahil olmak üzere ileri düzey eğlence imkânı tanımaktadır.

Günümüzde cep telefonlarının da büyük oranda bilgisayar işlevi göstermesi sebebiyle, mobil oyunlar da yaygınlaşmıştır. Kaldı ki, mobil oyunlar yalnız cep telefonu ile sınırlı değildir, tablet, veya el konsolları vasıtasıyla oynanan oyunlar da mobil oyun olarak tanımlanabilir. Özellikle ülkemizde hızla büyüyen mobil oyun sektörünü, video oyunu kavramı dışında değerlendirmek doğru olmayacaktır¹². Dolayısıyla video oyunu kavramı içerisinde mobil oyunların da dahil edilmesi bir gerekliliktir.

Bu kapsamda video oyunu her ne kadar bilgisayar oyunu, mobil oyun ve konsol oyununu da içerisinde barındıran daha geniş kapsamlı bir tanım ortaya koymakta ise de, ülkemizde video oyunu ve bilgisayar oyunu aynı anlamda kullanılmaktadır. Bunun sebebi akıllı telefonların ve konsolların da bilgisayarın ihtiva ettiği özelliklere sahip hale gelmesi ve bilgisayarın temel özelliği olan veri depolama ve işlemeyi yapabilmesidir. Zira, *Atari* gibi oyun konsollarının yıllar içerisinde gelişerek, içeriğine yalnızca oyunları değil, *Youtube*, *Netflix* gibi uygulamaları da dahil etmesiyle bir takım bilgisayar işlevlerini kullanmaya başlaması ve mikro işlemci içermeyen *Sanal Bebek*, *Tetris* gibi basit oyun cihazlarının artık ilgi görmemesi ile ülkemizde neredeyse her oyun, oynandığı cihaz dikkate alınmaksızın, bilgisayar oyunu olarak isimlendirilmektedir. Ne var ki, video oyununun daha geniş bir anlam içermesi sebebiyle çalışmamızda yapılan incelemede “video oyunu” ifadesi kullanılmıştır.

1.2. VIDEO OYUNLARININ TARİHÇESİ

İnsanlığın varlığı ile birlikte oyun kavramı da ortaya çıkmış ve insanlar çeşitli aletleri kullanarak ve çizimler yaparak çeşitli oyunlar üretmiştir. Teknolojinin gelişimi ile birçok alanda olduğu gibi oyunlar da değişim göstermiştir. Zira video oyunlarının tarihinin incelenmesinde de teknolojik gelişimle birlikte oyunlarda meydana gelen değişim tespit

¹² Mobil oyunlar, klasik anlamda video oyunlarından farklı olarak genelde ücretsiz şekilde edinilen ve oyun içi satın almalar ile büyük finansal pazar oluşturan bir sektördür. Özellikle *Candy Crush* ve *Clash of Clans* oyunları 1 milyar dolardan fazla gelir getirmeleri sebebiyle bu bakımdan öncü nitelikte oyunlardandır. (Çelik, 2023, s. 141.)

edilebilmektedir. Esasen video oyunlarının tanımında da bahsettiğimiz mikro işlemcinin bulunup bulunmadığına bakılmaksızın, elektronik ortamda oynanabilen oyunlar 1950 yılı itibariyle geliştirilmeye başlanmıştır.

İlk video oyununun temelini oluşturan fikir 1940 yılında *John von Neumann* ve *Oskar Morgenstern*'in oyun teorisini inceledikleri çalışmalarında minimaks algoritmasının¹³ satranç oyunu üzerinde nasıl uygulanacağını tartışmaları ile ortaya çıkmıştır¹⁴. Modern bilgisayarın üretilmesi ile birlikte satrancın bilgisayarda oynanması fikri *Claude Shannon*'ın makalesi ile 1950 yılında ortaya çıkmış, 1953 yılında *Alan Turing*¹⁵ satranç stratejisinin otomatikleştirilmesi yönünde fikirlerini sunmuştur¹⁶.

İlk bilgisayar oyunu 1952 yılında Amerika Rand Hava Savunma Laboratuvarı'nda geliştirilen bir askeri simülasyon oyunu olup, ikinci oyun 1954 yılında Michigan Üniversitesi'nde programlanan bilardo oyunudur¹⁷. Devamında 1958 yılında geliştirilen “*Tennis For Two*”, *William Higinbotham* tarafından Brokhaven Nükleer Araştırma Merkezi ziyaretçilerinin eğlenmeleri amacıyla oynanmak üzere tasarlanmıştır¹⁸. Bu oyun osilatör vasıtasıyla çalışan osiloskop aracılığıyla oynanabilen bir oyundur¹⁹.

1961 yılında MIT öğrencisi *Steven Russel* tarafından geliştirilen ve iki oyuncunun uzay gemilerinden birbirlerine ateş etmelerini konu alan “*Spacewar*” isimli oyun ilk ticari

¹³ Minimaks algoritması, algoritmanın birçok ihtimal içerisinden en iyi ve en kötü senaryoları değerlendirecek şekilde çalışmasıdır. Konunun tartışıldığı 1940'lı yıllarda henüz modern bilgisayarların atası olan Elektronik Sayısal Entegratör ve Hesaplayıcı (*Electronic Numerical Integrator And Computer* (ENIAC)) isimli ilk elektronik bilgisayar üretilmiştir.

¹⁴ Yan, J. ve Randell, B. (2005). Security in Computer Games: from Pong to Online Poker. School of Computing Science, University of Newcastle upon Tyne, Technical Report Series, CS-TR-889, s. 1-2. https://eprints.ncl.ac.uk/file_store/production/160851/F0D28742-2AA5-4708-BFEC-74C487B8A602.pdf Son Erişim Tarihi: 14.08.2025.

¹⁵ Alan TURING'in “Computing Machinery and Intelligence” isimli makalesi ile satrancı bilgisayara uyarlamasının temel sebebi Turing Testi (*The Imitation Game*) isimli, bilgisayarın düşünüp düşünemediğinin test edilmesini sağlayan araştırmadır.

¹⁶ Yan ve Randell, 2005, s. 2.

¹⁷ Yan ve Randell, 2005, s. 2.

¹⁸ Binark, M. ve Bayraktutan Sütçü, G. (2008). Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun. İstanbul: Kalkedon Yayınları, s. 52.

¹⁹ Georgieva, H. R. (2016). Video Games – Object Of Intellectual Property Comparative Law. Proceedings of University of Ruse, 55, s. 2. https://papers.ssm.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3122263 (Son Erişim Tarihi: 11.08.2025)

interaktif video oyunu olarak kabul etmektedir²⁰. Bu oyun “*Asteroids*” isimli döneminin en çok oynanan oyununa da ilham olmuştur.

1971 yılına gelindiğinde *Nolan Bushnell* ve *Ted Dabney* tarafından üretilen, çığır açan ve günümüzde yeni sürümleri üretilmeye devam eden “*Pong*” oyununun geliştirilmesi ile oyun bağımlılığının ilk adımları atılmıştır²¹. *Pong*, iki boyutlu masa tenisi simülasyonu oyunu olarak tanımlanabilecek bir oyun olup, bu oyunun taklit edilmesi ile geliştirilen oyunlar neticesinde video oyunu sektörünün iktisadi anlamda da önem arz ettiğinin anlaşıldığını söylemek mümkündür.

1971 yılında *Odyssey* oyun konsolunun piyasaya sürülmesi ile oyuncuların evlerinde televizyonlarına yapacakları bağlantı ile jeton almaya veya süre sınırına gerek kalmaksızın oyun oynamalarını sağlayan ürün ortaya çıkmış ve konsol oyunu kavramı yaratılmıştır. Bu konsol içerisinde masa tenisini de barındıran on iki oyun barındırmaktaydı²². Ardından 1972 yılında *Pong*'un geliştiricileri *Bushnell* ve *Dabney* tarafından kurulan *Atari* uzun yıllar en sevilen oyun konsolu olarak tüm dünyada satılmaya devam etmiştir²³. Ancak ilgili dönemde üretilen *Atari*'nin ancak *Atari* salonlarında oynanması sebebiyle 1975 yılında evlerde oynanmak üzere *Atari* piyasaya sürülmüş ve bu konsol içerisinde oyunculara sunulan *Pong* oyununun masa tenisi ile benzerliği sebebiyle; *Odyssey* oyun konsolu üreticisi *Magnavox* tarafından başta *Atari* olmak üzere birçok konsol üreticisine açılan dava ilk video oyunu davası olarak ortaya çıkmıştır²⁴. *Atari*, ilgili dava sonuçlanmadan *Magnavox* ile anlaşmaya vararak lisans ücreti ödemeyi kabul etmiştir²⁵. Devamında birçok konsol üretilmiş ise de, 1980'lerin

²⁰ Ramos, A., López, L., Rodríguez, A., Meng, T. ve Abrams, S. (2013). The Legal Status of Video Games. World Intellectual Property Organization, s. 7. https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/wipo_report_cr_vg.pdf Son Erişim Tarihi: 02.09.2024.

²¹ Yan ve Randell, 2005, s. 2.

²² Yan ve Randell, 2005, s. 2.

²³ Lemley, M. A. ve Maitra, S. (2024). Video Game Law, s. 2. <https://ssrn.com/abstract=4466453> / <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.4466453> Son Erişim Tarihi: 12.06.2024.

²⁴ Lemley ve Maitra, 2024, s. 2.

²⁵ William K. Ford case files collection, Brian Sutton-Smith Library and Archives of Play at The Strong <https://archives.museumofplay.org/repositories/3/resources/88> Son Erişim Tarihi: 09.08.2025.

sonlarında *Nintendo* tarafından üretilen *Nes* ve neticede 1995 yılında *Sony* tarafından üretilen *Playstation*'ın oyun piyasasında devrim yarattığı belirtilmektedir²⁶.

Geliştirilen ilk oyunların büyük bir kısmının siyah arkaplan üzerine bir kısım geometrik şekillerden oluşması sebebiyle özgünlükleri tartışılmış olup, özellikle Amerika'da 1980'li yıllarda bu oyunların fikri ile ifade ediliş biçiminin belirgin olmadığı gerekçesiyle (*idea-expression dichotomy*) eser koruması kapsamına alınmaması gerektiği yönünde kararlar verilmiştir²⁷. Bu yöndeki tartışmalara 2. ve 3. bölümde yer verilecektir.

Konsol oyunları ile birlikte bilgisayar teknolojisinin de gelişmesi ile konsollar için üretilen hemen her oyun bilgisayarlar için de üretilmiştir. Bilgisayar için üretilen oyunların konsol oyunlarına kıyasla en temel farkı çoğunlukla oyunun tek başına oynanabilir olmasıydı. Ancak gelişen teknoloji ile çevrimiçi oyunların geliştirilmesi, oyuncuların farklı bilgisayarlar üzerinden birlikte oyun oynamasına imkan vermiştir. İlk çevrimiçi oyun 1979 yılında Essex Üniversitesi'nde geliştirilen “*Mud1*” isimli oyundur²⁸.

Tüm bu süreç boyunca bazı oyunlar diğerlerinden farklı olarak sektörü değiştirmiş; gerek iktisadi, gerekse video oyunlarının gelişimi anlamında büyük değişimlerin yolunu açmıştır. Teknolojinin gelişimi ile oyunlara dahil edilen görsel işitsel öğeler veya sinematik özellikler oyun piyasasına yapılan yatırımı artırmış ve geliştiricilerine birçok teknolojik gelişimin kazandırdığından daha çok ekonomik kazanç sağlamıştır. 1981 yılında üretilen “*Pac-Man*” yalnız on üç ay içerisinde yapılan 150 milyonluk satışla bunun ilk örneklerindendir²⁹. Günümüzde ise “*Last of Us II*” oyunu yalnızca 2 gün içerisinde 4 milyon satış yapmış, “*Hogwarts Legacy*” ise iki hafta içerisinde 12 milyon satılmıştır. Dolayısıyla video oyunları, halen büyümekte olan bir sektör olup, piyasada ticari anlamda büyük bir yere sahiptir.

²⁶ Yan ve Randell, 2005, s. 2.

²⁷ Ramos ve diğer., 2013, s. 7-8.

²⁸ Yan ve Randell, 2005, s. 3.

²⁹ Hemnes, T. M. S. (1982). The Adaptation of Copyright Law to Video Games. University of Pennsylvania Law Review, 131(1), s. 171. https://scholarship.law.upenn.edu/penn_law_review/vol131/iss1/5/ Son Erişim Tarihi: 13.08.2025.

Ülkemiz, her geçen yıl özellikle mobil oyun sektöründe gelişmekte ve pazar payını artırmaktadır. Türkiye Oyun Sektörü 2024 raporuna göre 2024 yılı itibariyle Google Play'de bulunan 74.173 aktif oyun yayıncısı arasında 1.339 Türk yayıncısı (%2) bulunmaktadır. 249.165 oyun arasında Türk yayıncıların sunduğu oyun sayısı ise 5.783'tür. 2023 verileri ile kıyaslandığında Türkiye'nin mobil oyun sektöründe her geçen gün daha çok yer aldığı ortadadır³⁰. Bu bakımdan çalışmamızda yapmış olduğumuz açıklamaların mobil oyun bakımından da dikkate alınması, özellikle ülkemiz mobil oyun sektörünün gelişmekte olan yapısı sebebiyle önemlidir.

Mobil oyunlar aynı zamanda medya ve reklam sektörünün de en çok yatırım yaptığı alanlardandır. Bu nedenle ülkemizde mobil oyunların gelişmesi aynı zamanda yatırımları da artıran ve ekonomiyi geliştiren bir unsur olarak karşımıza çıkmaktadır. Zira, oyuncu ücretsiz edindiği oyun sonucunda, oyun içi reklamları görüntülemek zorundadır³¹.

Türkiye'de geliştirilen video oyunlarına örnek olarak 2003 yılında *Hakan Nehir* tarafından geliştirilen “*Koridor*”³², Yoğurt Teknolojileri yapımcılığında *Cem Uzun* ve *Hakan Yüksel* tarafından geliştirilen “*Pusu*”³³, *Armağan Yavuz* ve *İpek Yavuz* tarafından geliştirilen “*Mount & Blade*” serisi, *Zoetrope Interactive* yapımcılığında geliştirilen “*Conarium*” veya Son Işık Oyun Stüdyosu tarafından geliştirilen “*Kabus*”³⁴ örnek gösterilebilir.

³⁰ 2024 yılında dolar kurundaki %35'lik artışa rağmen oyun sektörü dolar bazında yaklaşık %39,65 büyüme göstermiştir. (Gaming in Türkiye - Mena – EU. (2024). Oyun ve E-spor Ajansı Gaming, Türkiye Oyun Sektörü 2024 Raporu s. 45, 55, 75. <https://www.gaminginturkey.com/files/pdf/turkiye-oyun-sektoru-raporu-2024.pdf> (Son Erişim Tarihi: 18.09.2025))

³¹ Türkiye Oyun Sektörü 2024 raporuna göre, 2024 yılının ilk 6 ayında dijital alana yapılan reklam yatırımlarının pazar payı %71,2 oranındadır. Dijital yatırımların %5,7'lik kısmını oyunlar oluşturmaktadır. (Türkiye Oyun Sektörü 2024 Raporu, s. 18.)

³² Binark ve Bayraktutan, 2008, s. 103.

³³ Binark ve Bayraktutan, 2008, s. 105-106.

³⁴ Binark ve Bayraktutan, 2008, s. 110.

1.3. VİDEO OYUNLARININ UNSURLARI

Video oyunları geleneksel anlamda oyunun interaktiflik unsurunu taşımakla birlikte, buna ek olarak görsel ve/veya işitsel öğeler barındırmalı ve kodlanmış bir bilgisayar programı vasıtasıyla oynanmalıdır.

Bazı kaynaklarda video oyunu unsurları arasında senaryo, karakterler, koreografler, haritalar veya oyununun yaratılmasında kullanılan mimari eserler de sayılmaktadır³⁵. *Lipson ve Brain*'e göre de video oyunları şu unsurları taşımaktadır: ses unsuru (müzikal kompozisyonlar, ses kayıtları, ses, içe aktarılan ses efektleri, dahili ses efektleri), video unsurları (fotografik görüntüler (GIF, TIFF, JPEG vb.), hareketli görüntülerin dijital ortama aktarımı (örn. MPEG), animasyon, metin) ve bilgisayar kodu/kaynak kod (birincil oyun motoru, yardımcı kod, eklentiler (üçüncü taraf alt programları), yorumlar)³⁶. Ancak kanaatimizce görsel ve/veya işitsel öğelerin bulunması, kodlanmış bir bilgisayar programının bulunması ve oyuncunun oyuna interaktif olarak katılması unsurları her video oyununda bulunan temel unsurlardır. Anılan diğer öğelerin video oyunu içerisinde bulunması oyunu unsurlar bağlamında zenginleştirmekle birlikte, senaryo veya karakterler gibi öğelerin her video oyununun unsuru olduğu söylenemeyecektir.

Bu nedenle incelememiz görsel ve/veya işitsel öğelerin bulunması, kodlanmış bir bilgisayar programının bulunması ve oyuncunun oyuna interaktif olarak katılması unsurları esas alınarak yapılacaktır.

1.3.1. Görsel ve İşitsel Öğeler

Görsel öğeler her oyunun temel taşını oluşturmaktadır. Zira ilk video oyunlarından başlayarak tüm video oyunlarında filmlerde olduğu gibi birbiri ardına sıralanan görüntü dizileri bulunmakta olup, oyuncu, aşağıda bahsedilen interaktiflik unsurunu bu görüntü

³⁵ Georgieva, 2016, s. 3.

³⁶ Lipson, A. S. ve Brain, R. D. (2009). *Computer and Video Game Law: Cases and Materials*. Durham: Carolina Academic Press Law Casebook, s. 54.

dizilerini takip ederek sağlamaktadır³⁷. İşitsel öğeler her oyunda bulunması zorunlu olmamakla birlikte, günümüzde adeta sinema filmlerinde olduğu gibi oyunlara özel müzikler ve ses efektlerinin geliştirildiği gözetildiğinde oyunun oluşumunun önemli bir parçasını oluşturmaktadır.

Her video oyunu aynı düzeyde görsel ve işitsel öge barındırmamaktadır. Zira bazı oyunlar senaryosu ve grafikleri ile öne çıkarken, bazı oyunlar ise müzikleri veya ses efektleri ile ön plana çıkmaktadır. Ancak her video oyunu, bilgisayar programı vasıtasıyla görerek oynandığından ne kadar basit olursa olsun bir kısım görsel unsurlar içermektedir.

Gelişen teknoloji ile birlikte oyunlarda mevcut görselliğin oldukça ileri boyutlara taşındığı ve adeta sinema filmi kalitesinde grafikler tasarlandığı göz önüne alındığında bu unsurun önemi anlaşılmaktadır. Örnek vermek gerekirse *The Last Of Us* isimli oyunda, ana karakterler olan *Joel* ve *Ashley* gerçek oyuncular tarafından canlandırılmakta ve hareketleri bu şekilde oyuna aktarılmaktadır³⁸. Yine bu sayede karakterlerin mimik ve jestleri de oyuna doğrudan yansyarak oyuna adeta sinematik bir özellik kazandırmaktadır.

Görsel unsurlardan yalnızca oyunun ana elementleri değil, oyunda arka planda bulunan semboller, karakterlerin bulunduğu çevre ve cisimler de anlaşılmalıdır³⁹. Yine video oyunlarının görsel unsurları çoğunlukla resim veya görüntüler dizisi şeklinde karşımıza çıkmaktaysa da, görsel öğeler bazen metinler de barındırabilir⁴⁰. Bu metinler oyunun

³⁷ Karimov, E. (2021). Bilgisayar (Video) Oyunlarının Fikir ve Sanat Eserleri Kapsamında Korunmasında Uygun Eser Kategorisi Sorunu. Ticaret ve Fikri Mülkiyet Hukuku Dergisi, 7(1), s. 95. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/1423690> Son Erişim Tarihi: 04.06.2024

³⁸ Gibson, N. (02.09.2022). The Cast of the Last Of Us is Gorgeous In Real Life. SVG. <https://www.svg.com/992303/the-cast-of-the-last-of-us-is-gorgeous-in-real-life/> (Son Erişim Tarihi: 27.08.2025)

³⁹ Kaya, 2018, s. 10-11.

⁴⁰ Stamatoudi, I. A. (2001). Are Sophisticated Multimedia Works Comparable to Video Games?. 48 Journal Copyright Society of the U.S.A., 48(3), s. 471. https://www.academia.edu/13042061/Are_sophisticated_multimedia_works_comparable_to_video_games_2001_48_Journal_of_the_Copyright_Society_of_the_USA_467 Son Erişim Tarihi: 28.06.2024.

oyununu anlatan talimatlar olabileceği gibi, skor da belirtebilir⁴¹. Dolayısıyla oyunun görsel öğeleri, oyuncunun görme duyusuyla algılayabildiği her türden üründür.

İlerleyen başlıklarda detayları ile değerlendirileceği üzere, her görsel ögenin telif korumasından yararlanıp yararlanamayacağına, bu unsurların hususiyet içerip içermediği incelenerek kanaat getirilmelidir.

1.3.2. Kodlaması Yapılmış Bir Bilgisayar Programı

Video oyununun ortaya çıkması için, bir bilgisayar programının kodlanması ve oyunun türüne uygun olarak veri ortaya çıkmasının sağlanması gerekmektedir. Bu kodlama en temel anlamıyla nesne ve kaynak kodlarını içermektedir. Dolayısıyla nesne ve kaynak kodları video oyununun başlıca unsurlarındandır⁴².

Video oyunu bir yazılıma bağlı olarak ortaya çıkmakta olup, onu bilgisayar programından ayıran en temel husus üretilme amacıdır⁴³. Zira bilgisayar programlarının işlevsel olması amaçlanırken, bilgisayar oyununda kullanıcının eğlenmesi veya eğitilmesi amaçlanmaktadır⁴⁴. Bu ayrım video oyununun işlevsel özelliği bulunmadığı şeklinde değerlendirilmemelidir. Zira eğitsel amacı bulunan video oyunlarının aynı zamanda işlevsellik özelliği gösterdiği de söylenebilir. Aynı şekilde, bir bilgisayar programı da kullanıcıyı eğlendirmek veya eğitmek amacıyla kodlanabilir. Ancak genel anlamıyla incelendiğinde, video oyununun temel amacı işlevsel olması değildir.

1.3.3. İnteraktiflik

İnteraktiflik unsurundan anlaşılması gereken, bilgisayar oyununun, oyuncunun kendisine tanınan birden çok seçenekten birini seçmesi ve oyunun bu doğrultuda sonuç

⁴¹ Stamatoudi, 2001, s. 471.

⁴² Çelik, 2023, s. 141.

⁴³ Bayzan, Ş. ve Güneş, A. (2022). Dijital Oyunlarda Telif ve Fikri Mülkiyet Hakları. Ş. Sağıroğlu vd. (Ed), Dijital Oyunlar -2: Araçlar, Metodolojiler, Uygulamalar ve Öneriler, (1. Baskı) içinde (523-551). Ankara: Nobel Yayınevi, s. 527.

⁴⁴ Karimov, 2021, s. 94.

vermesidir⁴⁵. Oyuncu tarafından yapılan müdahalenin etkisi her oyun yönünden değişkenlik gösterebilir.

İnteraktiflik özelliği, klasik bilgisayar oyunlarını, sinema veya müzik eserlerinden ayıran en temel özellik olarak karşımıza çıkmaktadır⁴⁶. Zira sinema veya müzik eserleri izleyici veya dinleyicinin herhangi dahli olmaksızın icra edilirken, video oyununda oyuncunun eylemi olmaksızın oyun sürdürülemezdir. Günümüzde sinema eseri ile video oyununu adeta birleştirerek senaryonun izleyicinin seçimleri ile devamının sağlandığı “*Black Mirror: Bandersnatch*”, “*Choose Love*” veya “*Escape the Undertaker*” gibi içerikler de üretilmektedir⁴⁷. Ancak bu filmlerde seyircinin film içerisinde birkaç defa yalnızca iki veya üç seçenektan biri seçme imkanı olması sebebiyle, interaktif seçimlerinin video oyununa kıyasla çok daha az etkili olduğu söylenebilir. Yine, bahse konu sinema eserleri, video oyunu oluşturmak amacıyla değil, birden çok senaryonun aynı film içerisinde izleyiciye sunulması amacıyla üretilmiştir. İzleyicinin filmde özgün sonuca ulaşması mümkün değilken, interaktiflik özelliği yoğun olan oyunlarda, oyuncu, tamamen özgün sonuçlara dahi ulaşabilmektedir.

Video oyununun türüne göre interaktiflik unsurunun sonuçları da değişebilmektedir. Zira çok oyunculu oyunlarda, oyuncunun yaptığı seçimler ve dolayısıyla verdiği komutlar, diğer oyuncuların komutlarının sonuçlarını etkilemekte ve onların oyun akışını da değiştirmektedir⁴⁸. Örneğin, *Counter Strike* isimli oyunda, oyuncu rakip takımdan birini vurduğu takdirde, vurulan kişinin oyunu ilgili etap yönünden sona ermektedir.

Her video oyununun interaktiflik seviyesi birbirinden farklı olup, “*Minecraft*” gibi oyunlarda oyuncu, oyun üreticisinin dahi hayal edemediği eşya ve yerler inşa edebilmektedir. Buna karşın “*Last of Us*” isimli ödüllü oyunun senaryosu belli olup, oyuncunun seçimleri bu senaryoyu değiştirememekte, ancak oyun içerisinde oyuncunun

⁴⁵ Stamatoudi, 2001, s. 471.

⁴⁶ Çelik, 2023, s. 141.

⁴⁷ Söz konusu filmler birden çok senaryo üzerine çekilmiş olup, izleyicinin filmin yayınlandığı Netflix uygulaması üzerinden yaptığı tercihler doğrultusunda film ilerlemektedir.

⁴⁸ Adrian, A. (2010). *Law and Order in Virtual Worlds: Exploring Avatars, Their Ownership and Rights*, Hershey: IGI Global, s. 17.

görevlerini ne şekilde yerine getirdiği değişkenlik göstermektedir. Oyuncunun bu denli yüksek derecede etkileşiminin, oyun içerisinde eser yaratımını mümkün hale getirip getirmediği de son yıllarda tartışılan bir konudur. Çalışmamızda video oyunlarının eser niteliği ile birlikte, oyuncunun etkileşimi ile oluşturduğu özgün bir kısım görsel veya işitsel öğelerin eser korumasına tabi olup olmadığı da incelenecektir.

1.4. VIDEO OYUNU TÜRLERİ

Video oyunu türleri yönünden, oyunun esas alınan özelliği uyarınca birçok sınıflandırma yapılabilecektir. Oyunun çevrimiçi olup olmadığı gözetilerek yapılan sınıflandırmada oyunlar, çevrimiçi oyun ve çevrimiçi olmayan oyun şeklinde incelenebilir. Çevrimiçi olmayan oyunlar, oyunun oynandığı makineye göre kaset, CD veya internet vasıtasıyla indirilen yazılım ile oynanan oyunlardır. Oyuncu, oyunu oynamak için herhangi internet bağlantısına ihtiyaç duymamaktadır. Bahse konu oyunların çevrimiçi olmaması nedeniyle, bu oyunlar genelde belli senaryo içeren ve oyuncunun senaryoyu takip ettiği oyunlardır. Yine, daha basit yazılımlar içeren ve belli bir düzeni takip eden *Pac-Man*, *Tetris* gibi oyunlar da temelde çevrimiçi olmayan oyunlardır. Ancak çevrimiçi olmayan oyunların da günümüzde çevrimiçi oynanan versiyonları üretilmektedir.

Çevrimiçi oyunlar ise, oyuncunun internet bağlantısını kullanarak oynayabildiği oyunlardır. Bu oyunların internet bağlantısı olmaksızın oynanması mümkün değildir. Çevrimiçi oyunları da kendi içerisinde; tarayıcı oyunları, çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunları (MMORPG⁴⁹)'ler ve siber topluluklar olarak sınıflandırmak mümkündür⁵⁰. Tarayıcı oyunları oyuncunun internet bağlantısı bulunan bir bilgisayarda, herhangi yazılım indirmeden, hesabına giriş yapmak suretiyle oynayabildiği sunucu bazlı oyunlardır⁵¹. Tarayıcı oyunları çoğunlukla ekonomi ve strateji temelli inşa oyunlarıdır.

⁴⁹ Massively Multiplayer Online Role-Playing Game'in kısaltmasıdır.

⁵⁰ Göttlich, P. (2007). Online Games from the Standpoint of Media and Copyright Law. IRIS Plus: Legal Observations of the European Audiovisual Observatory, 10, s. 2. <https://rm.coe.int/16807833e2> Son Erişim Tarihi: 26.05.2025

⁵¹ Göttlich, 2007, s. 2.

Temel amaçları ise genelde şehir kurma, şehri savunma vb. olup, bu tür oyunlar çoğunlukla görsel işitsel öğeler yönünden diğer türlere göre daha zayıftır.

Çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunları (MMORPG) da tarayıcı üzerinden oyuncunun hesabına giriş yapması ile oynanabilmekte ise de, bu oyunlarda tarayıcı oyunlarından farklı olarak birden çok oyuncu oyun içerisinde aynı görsel işitsel öğeleri paylaşmak suretiyle bir arada oyunu oynamakta ve her oyuncunun avatari bulunmaktadır⁵². Oyuncu bu avatari istediği gibi kişiselleştirebilmekte ve avatari yönünden yapmış olduğu yönlendirmeler, oyundaki diğer oyuncuların eylemlerinin sonuçlarını da etkilemektedir. Bu oyunlar esasen günümüzde en çok oynanan video oyunu türlerinden olup, bu oyunların temelini “*World of Warcraft*”⁵³ oluşturmaktadır. Yine “*Metin 2*”, “*Elder Scrolls*” veya “*Elden Ring*” MMORPG türü oyunların temel örneklerindedir. Bu oyunlar ekonomik anlamda da büyük bir pazar oluşturmaktadır. Zira oyuncular avatarlarını kişiselleştirmek için oyunun satın alınması haricinde de oyuna ciddi paralar harcamaktadır. Hatta, oyuncuların geliştirdikleri avatarlarını veya topladıkları eşyaları diğer oyunculara satması da söz konusu olabilmektedir.

Çevrimiçi oyunların bir diğer türü ise siber topluluklardır. Bu tür oyunlar oyuncuya MMORPG türü oyunların da ötesinde yaratıcılık kullanma imkânı sağlar. Zira bu oyunlarda oyuncular genellikle oyun içerisindeki bir kısım unsurları tasarlayabilmektedir⁵⁴. Oyuncuların tasarladıkları öğelerin eser koruması bağlamında değerlendirilip değerlendirilemeyeceği ve bu yaratımların özgün olup olmadığı tartışılmaktadır. Yine, bu tür oyunlarda oyuncuların birbirleriyle iletişimleri de çok daha yoğundur. Siber topluluk oyunlarında da MMORPG oyunlarında olduğu gibi, tüm oyunculara görsel ve işitsel öğeler aynı anda iletilmekte⁵⁵, oyuncular oyun içerisinde birbirlerinin bulunduğu yerde değişiklik yapabilmektedir. Bu tür oyunların da en temel örneği “*Second Life*” olarak karşımıza çıkmaktadır. “*Second Life*” oyuncuları, oyun

⁵² Göttlich, 2007, s. 2.

⁵³ Oyun aktif internet bağlantısıyla, her oyuncunun kendine ait hesabına şifresi yoluyla giriş yapması ile oynanabilmektedir. Oyunda her oyuncunun kendine ait avatari bulunmakta olup, oyuncular oyunun vermiş olduğu görevleri yaparak, diğer oyunculara veya oyunda tasarlanmış canavarlara saldırarak avatarlarını geliştirmeyi hedeflemektedirler. Bu oyun MMORPG türü oyunların en temel örneğidir.

⁵⁴ Göttlich, 2007, s. 2.

⁵⁵ Göttlich, 2007, s. 2.

içerisinde adeta yeni bir dünya kurmakta, burada ikinci bir hayat inşa etmekte ve avatarlarını görünüm, giyim, evcil hayvan, ev ortamı gibi birçok alanda kişiselleştirebilmektedir. Bu doğrultuda siber topluluklar MMORPG türü oyunlara kıyasla oyuncuya daha fazla yaratım imkânı tanımaktadır.

Tevetoğlu ve Kaynak Koç video oyunlarının amaçlarına göre yapmış oldukları sınıflandırmada oyunları; gerçek zamanlı strateji oyunları⁵⁶, sıra tabanlı strateji oyunları⁵⁷, spor oyunları⁵⁸, yarış oyunları⁵⁹, ateş et ilerle oyunları⁶⁰, rol yapma oyunları⁶¹ ve tarayıcı bazlı çevrimiçi oyunlar⁶² şeklinde sınıflandırmıştır⁶³. Bu sınıflandırmaların içerisinde yer alan oyunlar çevrimiçi, çevrimdışı, çok oyunculu veya bilgisayara karşı oynanabilmektedir. Ancak bazı oyunların birden çok özelliği birlikte ihtiva etmesi sebebiyle tek bir sınıflandırma içerisine dahil edilemeyeceği de unutulmamalıdır.

Günümüzde bu sınıflandırmalar içerisinde, yeni bir tür olarak ortaya çıkmış olan çevrimiçi kumarhanelerin de dahil edilmesi gerekir⁶⁴. Zira bunlar da video oyununun görsel işitsel unsur, interaktiflik ve bilgisayar programı öğelerini içerisinde barındırmaktadır. Yine, bunların amacının kişiyi eğlendirmek olduğu değerlendirildiğinde, çevrimiçi kumarhanelerin de bir çeşit video oyunu olarak sınıflandırılması mümkündür. Kanaatimizce de, bunların kumar niteliği taşıması ve oyuncuya para kazandırması veya

⁵⁶ Bu oyunlarda oyuncular herhangi sıra takip etmeksizin oyunu oynamayı sürdürebilirler. Örn: Age of Empires, Warcraft, The Lord Of The Rings The Battle For Middle-Earth vb.

⁵⁷ Bu oyunlarda gerçek zamanlı strateji oyunlarında farklı olarak oyuncular sırayla oynamaktadır. Örn: Civilization, Age of Wonders, Total War vb.

⁵⁸ Bu oyunlarda herhangi bir spor müsabakası video oyununa aktarılmaktadır. Örn: FIFA, NBA, Football Manager (bu oyun taktiksel olması sebebiyle aynı zamanda strateji oyunlarının da özelliklerini taşımaktadır), MLB: The Show vb.

⁵⁹ Bu oyunlarda kara, hava veya deniz taşıtları ile çevrimiçi, çoklu oyunculu veya bilgisayara karşı yarış simüle edilmektedir. Örn: Gran Turismo, Need for Speed, Ride vb.

⁶⁰ Bu oyunlarda oyuncunun çevrimiçi, çok oyunculu veya bilgisayara karşı olarak diğer oyuncuları veya karakterleri ateş ederek vurması hedeflenmektedir. Örn: Counter Strike, Cuphead, Half-Life vb.

⁶¹ Bu oyunlarda oyuncu, bilgisayar oyununda geliştirilen belli bir karakteri canlandırmaktadır. Örn: Last of Us, The Witcher, Baldur's Gate vb.

⁶² Bu oyunlar yukarıda da ifade edildiği üzere tarayıcı üzerinde diğer oyuncularla eş zamanlı olarak oynanabilen oyunlardır. Örn: Metin2, Knight Online, Silkroad vb.

⁶³ Tevetoğlu ve Kaynak Koç, 2012, s. 64.

⁶⁴ Tevetoğlu ve Kaynak Koç, 2012, s. 64.

kaybettirmesi, barındırdıkları unsurlar değerlendirildiğinde oyun niteliğini ortadan kaldırmamaktadır.

Son yıllarda, sanal gerçeklik (VR) ve artırılmış gerçekliğin (AR) oyunlara da yansıtıldığı ve bu teknolojinin evlerde de kullanılmaya başlandığı bilinmektedir. Dolayısıyla video oyunlarında sanal gerçeklik ya da artırılmış gerçekliğin kullanılması da yeni bir sınıflandırma olarak karşımıza çıkmaktadır. Yine sanal gerçeklik ve artırılmış gerçekliğin kullanıldığı video oyunları yönünden, video oyununa gerçek dünyadan dahil edilen veya oyuncu tarafından oluşturulan unsurların fikri haklar bağlamında ne şekilde inceleneceği tartışılmaktadır. Sanal gerçeklik, kullanıcıyı yapay bir ortamın içerisinde hissettirerek, gerçek ortamdaki tamamen ayrılmasını sağlayan ve hissettiği ortamda hareket etmesine imkân veren teknolojidir⁶⁵. Dolayısıyla sanal gerçeklikte, kişi, gerçekte bulunduğu ortamı göremez hale gelmekte ve hareketleri program tarafından oluşturulan yapay ortam içerisinde sonuç bulmaktadır. Artırılmış gerçeklik ise, sanal gerçekliğin bir çeşidi olup; gerçek dünya ile sanal içeriğin üç boyutlu ortamda birbirleri ile etkileşim halinde görünmesini sağlayan sistemdir⁶⁶. Dolayısıyla artırılmış gerçeklikte gerçek dünya bozulmaz ve aksine artırılmış gerçekliğin kullanıldığı alan doğrultusunda ortam tamamlanır. Artırılmış gerçeklik özellikle eğitim, tıp eğitimi ve uygulaması, otizmli hastalar, endüstriyel bakım ve kültürel miras alanında kullanılmakta⁶⁷ ise de, günümüzde video oyunlarına da uyarlanmış durumdadır.

Sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik teknolojisi birçok oyunda kullanılmış ve halen kullanılmaktadır. Bu teknolojiye oyuncunun el ve ayak hareketlerini algılayan cihazlar ile oyunu kontrol etmesi sağlanmaktadır. Bu cihazların temelini atan ilk versiyonu 1935 yılında üretilen, sabit bir makine ile oynanan “*Ray-O-Lite Rifle*” ışığı kullanarak oyuncunun elinde tüfekte tek bir ördeği vurması üzerine tasarlanan bir oyundu⁶⁸. Bahse konu oyunda oyuncu her ne kadar yapay bir ortamda hissetmemekteyse de, elinde tutmuş

⁶⁵ Azuma, R. (1997). A Survey Of Augmented Reality. *Teleoperators and Virtual Environments* 6. 4, s. 356. <https://www.cs.unc.edu/~azuma/ARpresence.pdf> Son Erişim Tarihi: 11.06.2025.

⁶⁶ Azuma, 1997, s. 356.

⁶⁷ Marto, A. ve Gonçalves, A. (2022). Augmented Reality Games and Presence: A Systematic Review. *Journal of Imaging*, 8(4), s. 2. <https://www.mdpi.com/2313-433X/8/4/91> Son Erişim Tarihi: 30.08.2025

⁶⁸ The Sands Mechanical Museum, Examples of Rayolite Games <http://sandsmuseum.com/coinop/games/bear/bear7.html> (E.T.: 05.08.2025)

olduğu silah benzeri cihazla nişan alarak, ekranda gördüğü kuşa uzaktan ateş edebilmektedir. 2000’li yılların başında ise *Nintendo Wii*, elde tutulan bir kumanda ile oyuncunun oyunu kontrol etmesini sağlayan cihazı üreterek, özellikle spor konulu oyunlarda bir yeniliğe imza atmıştır⁶⁹. *Nintendo*’nun bu başarısı akabinde *Sony* ve *Microsoft* da benzer nitelikteki cihazları üreterek video oyunlarında sanal gerçekliğin kullanımının temelini atmıştır. Günümüzde ise sanal gerçeklik bu örneklerden çok daha gelişmiş durumdadır.

Artırılmış gerçekliğin uygulandığı oyunlardan en popüler olanı “*Pokemon-Go*” isimli oyundur. Oyunda, oyuncuların temel hedefi *Pokemon* yakalamak olup, oyuncular, gerçek dünyaya telefon kameraları vasıtasıyla bakarak, buldukları ortam içerisinde *Pokemon* aramaktadır. Oyun, oyunculara yakaladıkları *Pokemon*’lar ile birlikte, gerçek dünyada fotoğraf çekme imkânı dahi tanımaktadır. “*Harry Potter: Wizard Unite*”, “*Real Strike*” veya “*Five Nights at Freddy’s 2 AR*” isimli oyunlar da benzer şekilde tasarlanmış olup, oyuncuların oyunun unsurlarını telefon kameraları vasıtasıyla, gerçek dünyada üç boyutlu şekilde görmesi sağlanmıştır. Bu oyunların tamamı telefon ile oynanan oyunlar olup, *Pokemon-Go*’nun yaratıcı *Niantic* başta olmak üzere, birçok şirket tarafından tasarlanan artırılmış gerçeklik başlıklarının da yakın zamanda günlük kullanımda yaygınlaşacağı öngörülmektedir.

Sanal gerçekliğin uygulandığı oyunların, oyuncuyu tamamen gerçektan dünyadan koparması sebebiyle, bu oyunlar henüz artırılmış gerçeklik oyunları kadar yaygınlaşmamıştır. Zira bu oyunlar için sanal gerçeklik gözlüklerine ihtiyaç bulunmakta olup, aynı zamanda oyunun oynandığı bilgisayarın güçlü bir işlemciye sahip olması da gerekmektedir. Yine oyuncunun bulunduğu ortamdantamamen soyutlanması sebebiyle oyunun oynandığı alan da önem arz etmektedir. Günümüzde bu oyunların daha çok oyun merkezlerinde yaygın olduğunu söylemek mümkündür. Sanal gerçeklik oyunlarının en bilinen örneklerinden birkaçı “*Half-Life: Alyx*”, “*The Elder Scrolls V: Skyrim VR*” ve “*Farpaint*”tir.

⁶⁹ Geniş Ergün, B. ve Şahiner, R. (2023). Embodiment in Virtual Reality and Augmented Reality Games: An Investigation on User Interface Haptic Controllers. *Journal of Soft Computing and Artificial Intelligence*, 4(2), s. 82. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/3617418> (Son Erişim Tarihi: 02.09.2025)

1.5. E-SPOR

Bu çalışmanın konusunu video oyunlarının telif hukuku kapsamında korunması oluşturmaktadır ise de; oyunların korunması gerekliliğinin izahı için video oyunlarının tanımı ile birlikte, oyunların gerek iktisadi gerek sosyal anlamda önemleri çalışmamızın birinci bölümünde incelenmiştir. Video oyunları her geçen gün artan bir hızla ekonomik pazar payını büyütmektedir. Oyunlardan elde edilen gelir bakımından ilk olarak oyunun satışı ve oyun içi satın almalar akla gelmekle birlikte, video oyunlarından bunlar haricinde başka birçok açıdan gelir elde etmek mümkündür. Değindiğimiz üzere video oyunlarını temel alan sinema filmlerinin çekilmesi veya oyunlardan ilham alınan güzel sanat eserleri üretilmesi vb. durumlar sıkça karşımıza çıkmaktadır. Tüm bunların yanında hem ülkemizde, hem de dünyada özellikle rekabetçi özellik gösteren video oyunları bakımından düzenlenen turnuvalar video oyunlarına gelir sağlayan bir diğer kategoridir.

E-sporun yaygınlaşması ile, yalnız yerel değil, uluslararası turnuvalar düzenlenmeye başlanmıştır. Ülkeler milli takımları ile bu turnuvalara katılmakta ve geleneksel anlamda spor turnuvalarında olduğu gibi, çeşitli liglerde yarışmaktadır. Bu turnuvalar çoğunlukla biletli organizasyonlar olarak düzenlenmekte ve ev sahibi ülke veya düzenleyen şirketlere gelir sağlamaktadır. Hatta turnuvaların yapısına ve organizasyonun büyüklüğüne göre, turnuvalarda canlı müzik gösterileri ve sahne şovları da bulunmaktadır. Ayrıca geleneksel anlamda spor dallarında olduğu gibi, ülkelerin, şirketlerin veya sporcuların tanıtılması e-sporun sağladığı faydalardan biridir.

Açıklamış olduğumuz sebeplerle, video oyunlarının korunması gerekliliğinin izahı için yalnızca video oyununun ne olduğundan bahsedilmesinin yeterli olmadığı kanaatindeyiz. Zira, e-sporun günümüzdeki öneminin anlaşılması ile, video oyunlarının korunması gerekliliğinin daha iyi anlaşılacağını düşünüyoruz. Bu nedenle bu başlık altında e-sporun ne olduğu, e-spor endüstrisi ve e-sporun ülkemizdeki görünümünden bahsedilecektir.

Spor, Türk Dil Kurumu'nca "*bedeni geliştirmek amacıyla belirli kurallara göre kişisel veya toplu olarak gerçekleştirilen hareketlerin tümü*" ve "*belirli kurallara göre kişisel, ikili veya takım olarak gerçekleştirilen, rekabete dayalı bedensel veya zihinsel*

yarıřmaların tümü” řeklinde tanımlanmıřtır⁷⁰. Teknolojinin geliřimi ile birlikte spor tanımı da zaman ierisinde deęiřmiř ve yalnız beden gc ile yapılmayan bir kısım faaliyetler de spor olarak nitelendirilmeye bařlanmıřtır. Bu doęrultuda, video oyunlarının gnlk yařamda etkisinin artması ve birok oyunun rekabeti yapısı nedeniyle e-spor kavramı doęmuřtur.

E-spor “*rekabete dayalı bilgisayar oyunlarında teknolojinin kullanıldıęı, lig ve etkinliklerde amatr/profesyonel dzeyde bireysel veya takım olarak oynanan, oynanan oyuna zg kuralların olduęu, oyun geliřtiriciler, bireyler, takımlar, organizatrler, sponsorlar, izleyiciler gibi paydařların yer aldıęı spor dalı*” olarak tanımlanabilir⁷¹. Grldę zere, e-spor bedensel faaliyetten ziyade zihinsel faaliyet ieren, ancak bunun haricinde dięer spor dallarında olduęu gibi bir kısım kurallara tabi, teknoloji tabanlı bir spor trdr. Fiziksel hareket zerine kurulu olmasa da, sporcuların stratejik dřnme yeteneęine ve koordinasyon becerisine sahip olması řarttır. E-spor yalnız bilgisayardan deęil, akıllı cihazlar ve oyun konsolları ile oynanan oyunlar ynnden de sz konusu olabilmektedir⁷². Turnuvaların amacı, video oyunlarında olduęu gibi, oyunun tr doęrultusunda bireysel rakibi veya rakip takımı yenmektir. E-sporun konusunu en ok teřkil eden oyun trleri; niřan oyunları, gerek zamanlı strateji oyunları ve MMORPG oyunlarıdır⁷³.

E-sporun gerekten spor olup olmadıęı hem Trkiye’de, hem de e-sporun yaygın olduęu lkelerde tartıřılmıřtır. Ne var ki, gelinen noktada, e-sporun tahmin edilenin ok zerinde yaygın hale gelmesi, byk bir sektre dnřmesi ve bu geliřimin hızla devam etmesi sebebiyle e-spor dnyada spor olarak kabul grmřtr. 2018 yılında Uluslararası

⁷⁰ Trk Dil Kurumu Gncel Trke Szlk (2022b). “Spor”, Genel Trke Szlk Web: <https://sozluk.gov.tr/> Son Eriřim Tarihi: 12.09.2025

⁷¹ Yk, S. ve Kaplanoęlu, E. (2018). UİK e-Spor Endstrisi. Uluslararası İktisadi ve İdari İncelemeler Dergisi, 17(UİK zel Sayısı), s. 535. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/511607> Son Eriřim Tarihi: 16.10.2025.

⁷² Seluk, A. U. (2020). Geliřmekte Olan Bir Hukuk Disiplini: E-Spor Hukuku. Terazi Hukuk Dergisi, 15(162), s. 339. <https://www-jurix-com-tr.ezproxy.etu.edu.tr/article/20451?u=0&c=0> Son Eriřim Tarihi: 17.10.2025; Yk ve Kaplanoęlu, 2018, s. 539.

⁷³ Mustafaoęlu, R. (2018). e-Spor, Spor ve Fiziksel Aktivite. Ulusal Spor Bilimleri Dergisi, 2(2), s. 86. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/usbd/issue/41314/457545> Son Eriřim Tarihi: 16.10.2025.

Olimpiyat Komitesi e-sporu spor olarak tanımış ve 2022 yılı olimpiyatları yönünden listeye dahil etmiştir⁷⁴.

Ülkemizde e-spor gün geçtikçe gelişmekte olup, bu doğrultuda bir kısım düzenlemeler yapılmıştır. 2011 yılında Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu kurulmuş, bu federasyon 2013 yılında Gelişmekte Olan Spor Branşları Federasyonu kapsamına alınmış ve son olarak 2018 yılında Türkiye E-Spor Federasyonu kurulmuştur⁷⁵. Federasyonun amacı “*Türk e-sporunun ulusal ve uluslararası platformlardaki yöneticisi ve temsilcisi olarak Federasyonumuzun temel sorumluluğu Türk e-sporunun büyümesi için çalışmak ve Türkiye E-spor Federasyonu markasını geliştirmek*” olarak açıklanmıştır.

E-spor endüstrisi, video oyunu sektöründe de olduğu gibi, oldukça kapsamlı ve finansal gelir getiren bir sektördür. Sektörün paydaşları; oyun üreticileri, takım sahipleri, takımlar, menajerler, organizatörler, bireysel oyuncular, seyirciler ve sponsorlar olarak sınıflandırılabilir⁷⁶.

Dünya genelinde ve ülkemizde birçok e-spor turnuvası düzenlenmektedir. Özellikle Dünya kupası, Avrupa kupası, Uluslararası Lig, e-Spor Amatör Ligi, e-Spor Profesyonel Ligi gibi turnuvalar, dünya genelinde düzenlenen en büyük e-spor turnuvalarıdır⁷⁷.

Ülkemizde e-spora yönelik yapılan çalışmalar sonucunda farklı branşlarda milli takımlarımız da oluşturulmuştur. Türkiye E-Spor Federasyonu’nun hazırlamış olduğu 2023-2024 yılı faaliyet raporu verilerine göre, ülkemizde 2024 yılında lisanslı 88.949 e-spor oyuncusu, tescilli 1.117 kulüp ve lisanslı 67 e-spor tesisi bulunmaktadır⁷⁸. Bu veriler ülkemizde e-sporun yaygınlaştığının en temel göstergesidir. Ayrıca, ülkemiz, uluslararası

⁷⁴ Asya Olimpiyat Komitesi’nin listede yer vermemesi sebebiyle e-spor 2022 yılı olimpiyatlarına dahil olamamıştır. (Selçuk, 2020, 339.)

⁷⁵ Doğu, H. M. (2020). E- Spor ve E-Spor Hukuku’nda Sporcu Sözleşmeleri. Ankara Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi, 69(2), s. 446. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1473952> Son Erişim Tarihi: 19.09.2025.

⁷⁶ Yükçü ve Kaplanoğlu, 2018, s. 537.

⁷⁷ Mustafaoğlu, 2018, s. 87.

⁷⁸ Türkiye E-Spor Federasyonu Başkanlığı. (2024) 2023-2024 Yılı Faaliyet Raporu, s. 16. [https://shgm.gsb.gov.tr/Public/images/SGM/Federasyon/30983TESFED%202023-2024%20Faaliyet%20Raporu%20v14%20\(1\).pdf](https://shgm.gsb.gov.tr/Public/images/SGM/Federasyon/30983TESFED%202023-2024%20Faaliyet%20Raporu%20v14%20(1).pdf) Son Erişim Tarihi: 07.10.2025.

turnuvalarda da çeşitli başarılarla imza atmaktadır. 2024 yılında IESF Dünya E-spor Şampiyonası'nda Türk Milli Takımı *PUBG Mobile* branşında altın madalya, *Dota 2* branşında bronz madalya, 2024 yılında *eFIBA NBA 2K* Şampiyonası'nda ise gümüş madalya kazanmıştır⁷⁹.

⁷⁹ Türkiye'de oynanan e-spor oyunları ve kazanılan başarılarımıza yönelik daha detaylı bilgi için bkz: Gaming in Türkiye - Mena – EU. (2024). Oyun ve E-spor Ajansı Gaming, Türkiye Oyun Sektörü 2024 Raporu.

2. BÖLÜM

TÜRK HUKUKUNDA ESER KORUMASI VE ESER SAHİBİ OLMAYA BAĞLANAN SONUÇLAR

2.1. ESER KAVRAMI VE ESERİN UNSURLARI

Eser kavramının ne ifade ettiğinin daha iyi anlaşılması için fikri hak ve fikri ürün kavramının bilinmesi önem arz etmektedir. Zira her eser fikri ürün iken, her fikri ürün eser değildir⁸⁰. Fikri hak, kişinin edebi, zihni, fikri ve sanatsal faaliyetleri neticesinde meydana getirmiş olduğu ürün üzerinde meydana gelen haktır⁸¹. 5846 sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu bu hakları korumakta ve düzenlemektedir. Ancak fikri hak, yalnızca kişinin düşüncesinde meydana gelerek, dış dünyaya aktarılmayan fikirler yönünden oluşmamaktadır.

Eser; ses, işaret, yazı, resim veya cisim vb. şekilde dış dünyaya açıklanan fikrî ürünlerin, hukuk düzenleri tarafından korunmaya değer görülenlerine verilen isimdir⁸². Eser korumasında korumaya esas olan fikirler değil, bu fikirlerin dış dünyaya yansıtılış biçimidir⁸³. Dolayısıyla kişinin, fikri çalışmaları ve emekleri neticesinde bir ürün ortaya çıkarması sonucunda meydana gelen fikri ürünün, bir kısım unsurları ihtiva etmesi sonucunda fikri ürün, fikri haklardan yararlanır hale gelecektir. Bu noktada korumaya değer görülen fikri ürünlere eser denilmektedir.

Belirttiğimiz üzere, Türk hukukunda eser koruması 5846 sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu hükümleri doğrultusunda sağlanmakta olup, eser ilgili kanunun 1/B hükmünün a bendinde, “*Sahibinin hususiyetini taşıyan ve ilim ve edebiyat, musiki, güzel sanatlar veya sinema eserleri olarak sayılan her nevi fikir ve sanat mahsulleri*” olarak tanımlanmıştır. Eser, fikri ürün olsa da, bir fikri ürünün eser olarak kabul edilmesi için ihtiva etmesi

⁸⁰ Gözübüyük, B. (2021). Yapay Zekanın Meydana Getirdiği Fikri Ürünlere İlişkin 5846 Sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunundaki Sorunlar ve Çözüm Önerileri. Kırıkkale Hukuk Mecmuası, 1(1), s. 62. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/khm/issue/68092/1058207> Son Erişim Tarihi: 21.05.2025

⁸¹ Bozbel, S. (2015). Fikri Mülkiyet Hukuku, İstanbul: On İki Levha Yayıncılık, s. 17.

⁸² Bozbel, 2015, s. 17.

⁸³ Bozbel, 2015, s. 27.

gereken bir kısım özellikler bulunmaktadır. Eserin Türk hukukunda korunması için şekli şart, objektif şart ve sübjektif şartın birlikte gerçekleşmesi aranır⁸⁴. Önemle belirtmek gerekir ki, eserin bu unsurları ihtiva etmesi korunması için yeterlidir, bir diğer ifadeyle eserin kayıt, tescil vb. prosedüre gerek olmaksızın korunması söz konusu olacaktır⁸⁵. Eser korumasına yönelik detaylı açıklamalarımız üçüncü bölümde yapılacaktır.

2.1.1. Şekli Şart

Türk hukukunda eserden söz edilebilmesi için gereken ilk şart, kanun ile getirilen şekli şarttır. Şekli şart, eserin Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu'nda belirtilen kategorilerden birine dahil olması gerekliliği anlamını taşımaktadır. Hukukumuzda şekli şart bakımından *numerus clausus* ilkesi benimsenmiş olup, ürünün eser olarak korunması için FSEK'te sayılan kategoriler içerisine dahil olması gerekmektedir. Ancak *numerus clausus* ilkesi yalnız eser türlerinde geçerli olup, tür içerisine dahil eserler yönünden uygulanmamaktadır⁸⁶. Bir diğer ifadeyle, tür içerisine dahil edilecek eserler çok çeşitli şekillerde oluşturulabilir. FSEK kapsamında her ne kadar eser türleri altında bir kısım eser örnekleri gösterilmiş ise de, tür içerisinde sayılan eserler yönünden sınırlı sayma ilkesi uygulanmadığından kanunda sayılmasa da bir reklam dahi koşulları mevcutsa sinema eseri olarak korunabilecektir. Nitekim sübjektif şart maddesinde de izah olunacağı üzere, zaten eserin özgün olması gerekmekte olup, bu özgünlük tür içerisindeki eserlerin farklılık arz etmesini beraberinde getirmektedir.

Kanunumuzda eser yönünden düzenlenen kategoriler; ilim ve edebiyat eserleri, musiki eserleri, güzel sanat eserleri ve sinema eserleridir. Yine işleme ve derlemeler gibi bir kısım yaratımlar da eser korumasından faydalanabilmektedir.

Eser kategorilerinin bu şekilde kanunda sınırlandırılması esasen bir gerekliliktir. Zira, getirilen her koruma üçüncü kişilerin de haklarını kısıtladığından, bu hak kısıtlamasının

⁸⁴ Suluk, C., Karasu, R. ve Nal, T. (2024). Fikri Mülkiyet Hukuku. Ankara: Seçkin Yayıncılık, s. 42; Çelik, 2023, s. 142-143.

⁸⁵ Suluk ve diğer., 2024, s. 42.

⁸⁶ Tekinalp, Ü. (2012). Fikri Mülkiyet Hukuku. İstanbul: Vedat Kitapçılık, s. 114; Bozbel, 2015, s. 32; Suluk ve diğer., 2024, s. 42; Belgesay, M. R. (1955). Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu Şerhi. İstanbul: M Sıralar Matbaası, s. 14.

geniřletilmemesi adına gerek ulusal hukuk düzenlerinde, gerekse de uluslararası antlaşmalar ve AB mevzuatında eser türleri numerus clausus ilkesi bağlamında sınırlandırılmaktadır⁸⁷. Ancak Hollanda ve Fransa gibi, eser gruplarını sınırlı sayıda kabul etmeyen ülkeler de bulunmaktadır⁸⁸. Diğer taraftan, yapılan bu sınırlandırma yaygın olarak görülmeyen ve kanun koyucunun değerlendirmedeği eser türleri ile, zaman içerisinde oluşan eser türleri yönünden kanunun tadilini gerektirmektedir⁸⁹. Nitekim çalışmamızda işlemiş olduğumuz video oyunlarının eser niteliği bu nedenle tartışılmaktadır.

2.1.2. Objektif Şart

Objektif şart, fikrin objektif olarak algılanabilir biçimde ortaya konulması anlamını taşımaktadır zira, korunan fikir değil, fikrin ifade ediliş biçimidir⁹⁰. Dolayısıyla şekil verilmeyen fikir korunmamakta⁹¹ olup, eserin meydana gelmesi için oluşan fikrin somut olarak dış dünyada algılanabilir biçimde ortaya konulması gerekmektedir. Eserin dış dünyada doğrudan veya dolaylı olarak algılanması mümkündür⁹².

Kişinin dış dünyaya aktarmaksızın yalnızca fikren oluşturduğu düşünce, dış dünyaya yansıtılmadığı müddetçe eser korumasından yararlanamayacağı gibi, fikri, eser dahi kabul edilmeyecektir.

Eserin dış dünyaya aktarılma biçimine dair herhangi düzenleme bulunmamaktadır. Zira, her eser, kendisine özgü yol ile dış dünyaya aktarılabilir. Dolayısıyla fikri ürünün ölü bir lisan, işaret dili veya bilgisayar dili ile dış dünyaya aktarılması, onun eser niteliğini etkileyen bir durum değildir⁹³.

⁸⁷ Suluk ve diğer., 2024, s. 42.

⁸⁸ Suluk ve diğer., 2024, s. 42.

⁸⁹ Erel, Ş. N. (2009). Türk Fikir ve Sanat Hukuku. Ankara: Yetkin Yayıncılık, s. 55.

⁹⁰ Belgesay, 1955, s. 14; ÇELİK, 2023, s. 142.

⁹¹ Tekinalp, 2012, s. 108.

⁹² Suluk ve diğer., 2024, s. 47.

⁹³ Aksu, M. (2006). Bilgisayar Programlarının Fikri Mülkiyet Hukukunda Korunması. İstanbul: Beta Yayıncılık, s. 70.

Objektif şartın gerçekleşmesi için esas aranan husus, oluşan fikrin dış dünyaya aktarılması olduğundan, henüz tamamlanmamış bir çalışma⁹⁴ da diğer unsurları sağladığı müddetçe eser kabul edilebilecek ve esere sağlanan korumadan yararlanabilecektir⁹⁵.

Meydana getirilen eserden iktisadi olarak yararlanılıp yararlanılmayacağı hususu, fikri ürünün eser olarak nitelendirilmesi bakımından önem arz etmemektedir⁹⁶. Yani, eserin, sahibine maddi kazanç sağlamaması, eser niteliğine etkili değildir. Zaten eserin korunması için kural olarak tescil zorunluluğu bulunmadığı değerlendirildiğinde, evinde yazmış olduğu şiiri umuma arz etmeyen kişinin bu şiirden gelir elde edemeyeceği açıktır. Bu halde meydana getirilen eserin korunmaması ise kanunun amacına aykırı olacaktır.

Eserin dış dünyaya aktarılma biçiminin kalıcı veya geçici olması eser niteliğini etkileyen bir durum değildir⁹⁷. Örneğin müzikal bir eserin icra edilmesi veya modern sanat kapsamında yok olacak bir eser ortaya konulması vb. durumlarda da objektif şart sağlanmış olacaktır.

Objektif şartın sağlanması yönünden, eser sahibinin eseri dış dünyaya aktarması yeterlidir. Eser sahibinin ayrıca eserin yayımlanması yönünde irade göstermesi gerekmemektedir⁹⁸. Nitekim kişinin eser niteliğini haiz bir tabloyu evinde saklaması durumunda dahi ilgili tablo dış dünyaya aktarımı ile tescile gerek kalmaksızın eser korumasından faydalanır hale gelir.

2.1.3. Sübjektif Şart

⁹⁴ Tamamlanmayan çalışma eserin kendisi olabileceği gibi, eserin hazırlığında kullanılan taslaklar veya planlar da olabilir.

⁹⁵ Bozbel, 2015, s. 29-30; Kılıçoğlu, A. M. (2023). Sınai Haklarla Karşılaştırmalı Fikri Haklar. Ankara: Turhan Kitabevi, s. 113; Öngören, G. (2010). Türk Fikir ve Sanat Eserleri Hukuku Açısından Müzik Eserleri, s. 18. https://ongoren.av.tr/wp-content/uploads/2020/08/MUZIK_ESERLERI.pdf Son Erişim Tarihi: 23.07.2025.; Tekinalp, 2012, s. 108.

⁹⁶ Erel, 2009, s. 51; Aksu, 2006, s. 74.

⁹⁷ Bozbel, 2015, s. 30.

⁹⁸ Erel, 2009, s. 53.

Subjektif şart, FSEK'in eser tanımında açıkça ifade edilen hususiyet şartıdır⁹⁹. Meydana gelen eserin, sahibinin hususiyetini taşıması gerekmektedir. Hususiyet ile kastedilen eserin yalnızca bir kişi tarafından yaratılmış olması değildir. Zira, kişinin yaratımı kolaylıkla yapılabileni aşar nitelikte olmayabilir¹⁰⁰. Hususiyet kavramından ne anlaşılması gerektiği doktrinde tartışılmakla birlikte, hususiyet eser sahibinin esere kendi fikir dünyasından yaptığı katkılar şeklinde ifade edilebilir¹⁰¹. *Hırş* hususiyeti “*fikri ürünü ortaya çıkartan yaratıcı faaliyet*” olarak tanımlamış ve hususiyetin ancak herkes tarafından oluşturulamayacak yaratımlarda mevcut olabileceğini savunmuştur¹⁰². Elbette bu görüş, o kişiden başkasının benzer eser meydana getiremeyeceği özgünlükteki çalışmaların eser kabul edilmesi şeklinde dar yorumlanırsa, birçok yaratımın eser kabul edilemeyeceği aşıkardır. Bu nedenle eser yönünden yapılacak değerlendirmelerde eserin özgünlüğünün tartışılması, alışılmış olandan ayıran özelliklerinin ortaya konulması ve buna göre hususiyetin değerlendirilmesi gerekmektedir. *Öngören, Ateş ve Erel*'e göre de hususiyetin mutlak özgünlük olarak değerlendirilmemesi gerekmekte olup, eser sahibinin intihal teşkil etmediği veya başkaca eseri taklit etmediği müddetçe daha önce meydana getirilmiş eserlerden yararlanmasının hususiyeti ortadan kaldırmayacağı kabul edilmelidir¹⁰³. *Ateş*, değer ile hususiyetin paralel olmadığını, hususiyet seviyesinin değer ile ölçülemeyeceğini belirtmiştir¹⁰⁴. *Tekinalp*'e göre hususiyet, eserin oluşumunda kullanılan anlatım ve üsluba göre tespit edilebilir¹⁰⁵. Nitekim meydana getirilen her eser farklı düzeylerde eser sahibinin üslubunu taşımaktadır. *Tekinalp* ayrıca “özgün olma” şartının aranması halinde bunun yüksek bir vasıf arayışı olacağını ve kapsamın daraltılacağını da belirtmektedir¹⁰⁶. Ancak *Suluk, Karasu ve Nal*'a göre anlatım ve üslup taşıyan her fikri ürün korunmaya değer değildir¹⁰⁷. *Tekinalp* hususiyeti aynı zamanda “sıradan olmama” ve “yaratıcı olma” şeklinde tanımlamakta olup, kişinin özgün anlatım

⁹⁹ Çelik, 2023, s. 143.

¹⁰⁰ Aksu, 2006, s. 82.

¹⁰¹ Bozgeyik, H. (2009). Fikir ve Sanat Eserlerinde Hususiyet. *Banka ve Ticaret Hukuku Dergisi*, 25(3), 175. <https://www.lexpera.com.tr/literatur/batider-makaleler/fikir-ve-sanat-eserlerinde-hususiyet-169-222> Son Erişim Tarihi: 16.06.2024.

¹⁰² Hırş, E. (1948) *Fikri ve Sınai Haklar*. Ankara, s. 131. (Aktaran: Bozgeyik, 2009, s. 171)

¹⁰³ Erel, 2009, s. 52-53; Öngören, 2010, s. 15; Ateş, M. (2007). *Fikri Hukukta Eser*. Ankara: Turhan Kitabevi, s. 74 vd.

¹⁰⁴ Ateş, 2007, s. 89.

¹⁰⁵ Tekinalp, 2012, s. 105.

¹⁰⁶ Tekinalp, 2012, s. 107.

¹⁰⁷ Suluk ve diğer., 2024, s. 44.

ve üslubunu esere yansıtması halinde hususiyetin varlığı kabul edilecektir¹⁰⁸. *Aksu*'ya göre hususiyet, eserin, meydana getirenin özgün yapısını, bilgisini ve katkısını taşıması anlamını taşımaktadır¹⁰⁹. *Aksu*, hususiyet şartının aynı zamanda başkasının eserinin üçüncü kişilerce kendilerine mal edilmesinin yasaklanması için getirilmiş bir şart olduğunu ifade etmektedir¹¹⁰. *Bozgeyik*'e göre, her eser türü yönünden hususiyetin de değişecek olması nedeniyle tek bir hususiyet tanımı yapmak zordur. Bu nedenle *Bozgeyik* hususiyetin tespitinde incelenmek üzere üç kriterin dikkate alınmasını önermiştir. Bunlar eser sahibinin bağımsız fikri faaliyette bulunması¹¹¹, serbest bir biçimlendirme alanı bulunması¹¹² ve eserin rutinden farklı olmasıdır^{113 114}. Kanaatimizce de, başkaca eserden, kopyalama anlamına gelmeyecek düzeyde etkilenme halinde yaratılan eser, sahibinin özgün fikrini taşıyor ise eser olarak nitelendirilecektir¹¹⁵. Zira kültürel miras kavramının bir gerekliliği olarak, eserlerin çok büyük kısmı daha önceki eserlerden etkilenmek suretiyle ortaya çıkmaktadır.

Her eser, eser sahibinin hususiyetini taşımakla birlikte, bunun seviyeleri eserden esere değişmektedir. Ancak hususiyetin derecesi yönünden asgari bir seviye belirlenmesi de

¹⁰⁸ Tekinalp, 2012, s. 107.

¹⁰⁹ Aksu, 2006, s. 75.

¹¹⁰ Aksu, 2006, s. 75.

¹¹¹ Bu kriter yukarıda da izah olunduğu üzere mutlak şekilde uygulanması gereken bir kriter değildir. Eser sahibinin başkaca eserden etkilenmesi bu kriterin bulunmadığı anlamını taşımayacaktır. Ancak meydana gelen yeni eser yalnız eser sahibinin eski eserden farklı olarak yansıtmış olduğu hususiyet içeren özellikleri yönünden korunur.

¹¹² Her eserin biçimlendirme alanı eserin türüne göre değişmektedir. Elbette hareket alanı olan her eylem neticesinde oluşan ürün eser olmayabilir. Ancak hareket alanının genişliği de eserin hususiyetini artıran bir unsur olabilir. Bu kriter Bozbel tarafından da belirtilen bir kriter olup, Bozbel, herkesin yapabileceği bir şeyin hususiyet arz etmeyeceğini ifade etmiştir. (Bozbel, 2015, s. 30.)

¹¹³ Eserin mutlaka özgün olması gerekmekte olup; alışlagelmiş, topluma mal olmuş veya anonim nitelik taşıyan çalışmalar eser olarak kabul edilemez. Suluk, Karasu ve Nal son unsuru "fikri ürünün amaca uygun olanın üstünde bir özelliğinin varlığı" şeklinde ifade etmiştir. (Suluk ve diğer., 2024, s. 45.)

¹¹⁴ Bozgeyik, 2009, s. 175-176.

¹¹⁵ Başkaca eserden etkilenerek meydana getirilen eserler yönünden yeni eserde intihal bulunmadığına dikkat edilmesi önem arz etmektedir. Zira meydana getirilen yeni ürünün eser kabul edilmesi için de sahibinin hususiyetini taşıması gerekmektedir. Örneğin Yargıtay HGK 28.05.2008 T. 2008/11-368 E. 2008/393 K. Sayılı kararında "Somut uyuşmazlıkta, mahkemece alınan 20.06.2005 tarihli uzman bilirkişi raporunda murisin "Fetih Marşı" isimli şiirinin bir kısmının alınıp dizelerin ve sözlerinin yeri değiştirilerek eser parçalanmak suretiyle işlenerek musiki eserinin güftesi olarak kullanıldığı mütalaa edilmiştir. Bu açıklama itibarıyla, eserin parçalanması sonucunda mahiyet ve hususiyetinin bozulduğu anlaşılmaktadır. Söz konusu eylem FSEK.nun 16. maddesinin 3. fıkrasına aykırılık oluşturduğundan, mirasçı olan davacıların aynı Kanununun 19. maddesinin 2. fıkrasından kaynaklanan haklarını kullanarak yine, aynı Kanununun 70/1. maddesine göre manevi tazminat isteyebileceklerinin kabulü gerektiğine ilişkin direnme gerekçesi yerindedir." denilmekle, yeni eserde hususiyet bulunmadığından ve bu yolla önceki eserin hususiyeti bozulduğundan eser sahibinin haklarının ihlal edildiğine karar verilmiştir. (<https://legalbank-net> E.T. 02.05.2025)

mümkün değildir¹¹⁶. Bu kapsamda korunmaya deęecek ölçüde fikri katkı ölçüt olarak deęerlendirilerek, üretilen içerik veya yaratımın hususiyet arz ettięi ve eser olarak nitelendirileceęi kabul edilebilir¹¹⁷.

Hususiyet, eserin şeklinde veya içeriğinde bulunabileceęi gibi, her ikisinde de bulunabilir¹¹⁸. Ancak hususiyetin eserin şeklinde mi, içeriğinde mi aranması gerektięi hususu doktrinde tartışılmıřtır. Bu tartışmanın temel sebebi, Alman Hukukunda geęmiřte içeriğin yalnızca şekilde görülebileceęi görüşünün benimsenmesiydi¹¹⁹. Esasen birçok eserde içerik ve şekil birbiri ile sıkı sıkıya baęlı vaziyette olduęundan ayırt edilmeleri oldukça güçtür.

Eserin sahibinin hususiyetini barındırması eserin estetik anlamda yüksek deęer barındırdıęı anlamını taşımamaktadır. Zira, eserin unsurlarını ihtiva eden ancak estetik anlamda yüksek deęere sahip olmayan ve hatta kanuna ya da ahlaka aykırı nitelikte fikri ürünler de eser kabul edilebilir¹²⁰. Aynı şekilde bir zanaatkar tarafından üretilen ve yüksek estetik deęere sahip bir fikri ürün de hususiyet arz etmiyorsa eser kabul edilmeyecektir¹²¹.

Eserin, sahibinin hususiyetini taşıyıp taşımadıęının tespitinde eserin tamamının deęerlendirilmesi gerekmektedir¹²². Zira farklı unsurları ile hususiyet taşımayan bir eser, o unsurların bir araya getiriliř biçimi ile sahibinin hususiyetini taşıyor olabilir. Yine, eserin meydana getirilmesinde kullanılan teknik ve yöntemler eser kabul edilmezler zira, eser, bu teknikler sonucunda meydana gelen üründür¹²³.

Hususiyetin tespitinde eser sahibinin eserde hususiyeti bulunduęu ve meydana getirdięi ürünün eser olduęu yönünde açık veya zımni beyanı aranmamaktadır. Ancak *Erel*'e göre

¹¹⁶ Bozgeyik, 2009, s. 184.

¹¹⁷ Bozgeyik, 2009, s. 175.

¹¹⁸ Öngören, 2010, s. 20.

¹¹⁹ Tekinalp, 2012, s. 108; Kohler, J. (1907). Urheberrecht an Schriftwerken und Verlagsrecht, s. 128 vd. (Aktaran: Tüysüz, M. (2007). Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu Çerçevesinde Fikri Haklar Üzerindeki Sözleşmeler. Ankara: Yetkin Yayıncılık, s. 36.)

¹²⁰ Bozbel, 2015, s. 33; Yavuz, L., Alica, T. ve Merdivan, F. (2013). Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu Yorumu, Cilt 1, Ankara: Seçkin Yayıncılık, s. 55.

¹²¹ Bozbel, 2015, s. 31.

¹²² Suluk ve dięer., 2024, s. 46.

¹²³ Kılıçoęlu, 2023, s. 121.

modern sanat akımları ile meydana getirilen ve geleneksel anlayışların dışına çıkan fikri ürünler yönünden, eser sahibinin iradesine bakılması gerekmektedir¹²⁴. Diğer taraftan, *Erel*, bu iradenin karine kabul edilmesini ve karinenin çürütülme imkânı olmasını savunmaktadır¹²⁵. Nitekim modern sanat akımlarının geleneksel sanat anlayışlarını ortadan kaldıran eserler meydana getirmesi sebebiyle *Erel*'in bu görüşü yerindedir. Zira *Maurizio Cattelan*'ın “*Comedian*” isimli eseri, Art Basel Miami’de bir muzun duvara bantlanması ile meydana getirilmiştir. Geleneksel olarak oluşturulan ürün eser kabul edilemeyecek ise de, eser sahibinin iradesi dikkate alınarak, meydana getirilen ürünün eser olduğu kabul edilmiştir.

Yağmur veya kuş sesi gibi seslerin veya doğada bir taşta meydana gelen şekillerin de her ne kadar estetik değeri bulunduğu kabul edilebilirse de, bunların eser olarak korunması mümkün değildir¹²⁶. Zira, eserin insan tarafından meydana getirilmesi gerektiği kabul edilmektedir¹²⁷. Bu kabulün sebebi, hususiyetin insana özgü bir özellik olarak kabul edilmesidir. Ancak doğada var olan bir sesin kaydedilerek eserde kullanılması veya bir taşın fotoğrafının çekilerek sahibinin hususiyetini yansıtır fikri ürün meydana getirilmesi halinde eserin varlığından söz edilebilecektir. Yaratımları eserin unsurlarını taşıdığı müddetçe fiil ehliyetine sahip olmayan, akıl hastası¹²⁸ olan ya da henüz çocuk olan birinin de eser sahibi olması mümkündür¹²⁹.

Yargıtay hususiyetin varlığının tespiti yönünden herhangi kriter getirmemiştir. Ancak Yargıtay yerleşik içtihatlarında uyuşmazlık halinde fikri ürünün sahibinin hususiyetini taşıyıp taşımadığının mutlaka alanında uzman bilirkişilerce incelenmesini gerekli

¹²⁴ Erel, 2009, s. 53.

¹²⁵ Erel, 2009, s. 54.

¹²⁶ Yavuz ve diğer., 2013, s. 52; Aksu, 2006, s. 73.

¹²⁷ Bozbel, 2015, s. 28; Suluk ve diğer., 2024, s. 46; Kılıçoğlu, 2023, s. 113.

¹²⁸ Örneğin Louis Wain’in eserleri Victoria and Albert Museum ve Berrington Hall Herefordshire’da sergilenmekte olup, ressama şizofreni hastalığı teşhisi konulmuştur.

¹²⁹ Bozbel, 2015, s. 28; Kılıçoğlu, 2023, s. 113.

görmekte¹³⁰ ve bu incelemede bağımsız emek unsurunun ne olduğunun ortaya konulmasını¹³¹ aramaktadır.

Eserin yaratımında teknolojinin kullanılması tek başına bu eserin eser niteliğini ortadan kaldıran bir unsur değildir¹³². Örneğin beste yapılırken bilgisayar programı kullanılması veya ressamın resmini dijital olarak çizmesi durumunda ortaya çıkan fikri ürün, sahibinin hususiyetini taşıdığı müddetçe eser kabul edilecektir. Bir diğer ifadeyle makineyi kullanan kişinin, meydana gelen sonuca ne denli etki ettiği hususiyetin tespitinde etkili olacak ve bu doğrultuda meydana gelen ürünün eser olup olmadığına kanaat getirilecektir¹³³.

Yapay zekanın gelişmesi ile insan yapımından ayırt edilemeyecek ürünler ortaya çıkmaya başlamıştır. Bunun en temel örneklerinden olan “*The Next Rembrandt*”¹³⁴ tablosu gerek ulusal, gerekse uluslararası hukuk düzenlerinde yapay zekâ tarafından üretilen ve sanatsal değer içeren içeriklerin eser kabul edilip edilmeyeceği tartışmasını doğurmuştur. Bu tartışmaya yanıt vermeden evvel yapay zekanın çalışma prensibinin bilinmesi önemlidir. Yapay zekâ çoğunlukla makine öğrenmesi veya derin öğrenme yöntemlerini kullanarak çalışmaktadır¹³⁵. Makine öğrenmesinde mutlaka bir programlama yapılması gerekmekte olup, bu programlama doğrultusunda makine, deneyimler ile performansını artırmakta

¹³⁰ Yargıtay 11. HD. 07.07.2008 T. 2007/7226 E. 2008/9041 K. sayılı kararında “*Ancak, mahkemece alınan bilirkişi raporlarında yukarıda açıklanan hususiyet unsuru bakımından yeterli değerlendirme içermemesi, anılan unsurun niteliği itibarıyla hakimın hukuki bilgisi ile çözümleyebileceği bir husus olmayıp, teknik bilgi gerektirmesine göre, davacının eserleri ile dava konusu reklam filmlerinin hususiyet unsuru bakımından değerlendirilmesi için yeni bir bilirkişi heyetinden rapor alınarak hasıl olacak sonuca göre bir karar verilmesi gerekirken, yazılı şekilde karar verilmesi doğru görülmemiştir.*” yönünde vermiş olduğu kararı ile hususiyetin mutlaka bilirkişi heyeti incelemesi ile incelenmesinin gerekli olduğu yönünde karar vermiştir. (<https://www.lexpera.com.tr> E.T. 13.06.2025)

Bilirkişi raporu alınması gerektiğine yönelik olarak benzer yönde kararlar için bkz: Yargıtay 11. HD. 11.10.2002 T. 2002/8275 E. 2002/8839 K., Yargıtay 11. HD. 29.01.2007 T. 2005/14088 E. 2007/963 K.

¹³¹ Yargıtay 11. HD. 21.12.2004 T. 2004/2772 E. 2004/12672 K. (<https://legalbank-net> E.T. 13.06.2025)

¹³² Bozbel, 2015, s. 28; Kılıçoğlu, 2023, s. 113; Aksu, 2006, s. 73.

¹³³ Suluk ve diğer., 2024, s. 46.

¹³⁴ Rembrandt Harmenszoon van Rijn dünyaca ünlü Hollandalı bir ressamdır. 2016 yılında ressamın tabloları yapay zekaya yüklenmiş ve yapay zekâ tarafından ressamın tekniği ile neredeyse ayırt edilemeyecek derecede benzer nitelikte bir tablo üretilmiştir. (<https://d3.harvard.edu/platform-digit/submission/the-next-rembrandt/> E.T. 23.10.2024)

¹³⁵ Gözübüyük, 2021, s. 59.

veya doğru tahminler yapabilmektedir¹³⁶. Derin öğrenme yöntemi ise daha gelişmiş bir makine öğrenmesi şekli olup, çok katmanlı yapay sinir ağlarını kullanarak büyük verileri işleyen bir yapay zekâ yöntemidir¹³⁷. Bu yöntemde insan beyninin çalışma prensibi olan nöronlar taklit edilerek daha karmaşık problemlerin çözülmesi sağlanmaktadır¹³⁸.

Geleneksel bir bilgisayar programında, kullanıcının bilgisayara girmiş olduğu veri ile aldığı çıktı arasındaki bağ matematiksel kesinlikte olmasına karşın, yapay zekâ yukarıda belirtildiği üzere öğrenme yöntemi ile çalıştığından, verilen girdinin çıktısının kesin olarak tahmin edilmesi mümkün değildir¹³⁹. Yine, geleneksel bilgisayar programlarında çıktı ekran veya kâğıt aracılığıyla kullanıcıya ulaştırılırken, yapay zekâ çıktısını ses veya hareket şeklinde de verebilmektedir¹⁴⁰.

Yapay zekâ tarafından meydana getirilen ürünlerin eser niteliğini haiz olup olmadığı uluslararası hukuk düzenlerinde de tartışılmaktadır. Amerikan Telif Hakları Ofisi, yapay zekâ tarafından üretilen ürünleri eser olarak kabul etmemektedir¹⁴¹. Zira Amerikan Hukukunda eserin ancak insan tarafından üretilebileceği kabul edilmekte olup, yapay zekâ tarafından üretilen ürünler topluma açık kabul edilmektedir¹⁴². Alman Hukukunda da eser sahibinin insan olması gerekli görülmekte olup, yapay zekâ tarafından meydana getirilen ürünler eser kabul edilmemektedir¹⁴³. İngiliz Hukukunda ise birçok hukuk düzeninden farklı olarak, ürünün insan talimatı sonucunda veya doğrudan yapay zekâ tarafından üretilmiş olmasına bakılmaksızın, yapay zekâ üretimi ürün eser olarak kabul edilebilmektedir¹⁴⁴. Çin Hukukunda ise, mevcut düzenlemelerde insan yapımı olma şartı

¹³⁶ Gözübüyük, 2021, s. 59; Bozkurt Yüksel, A. E. (2018). Yapay Zekânın Buluşlarının Patentlenmesi. Uyuşmazlık Mahkemesi Dergisi, 11, 589. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/495005> Son Erişim Tarihi: 28.07.2025.

¹³⁷ Gözübüyük, 2021, s. 59.

¹³⁸ Bozkurt Yüksel, 2018, s. 589.

¹³⁹ Gözübüyük, 2021, s. 64.

¹⁴⁰ Bozkurt Yüksel, 2018, s. 592.

¹⁴¹ Gözübüyük, 2021, s. 65.

¹⁴² Meydancı, B. (2023). Yapay Zekâ ve Ürünlerinin Fikri Mülkiyet Hukukunda Korunması, Doktora Tezi, Bursa Uludağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Bursa, s. 150-151.

¹⁴³ Meydancı, 2023, s. 154.

¹⁴⁴ Meydancı, 2023, s. 148.

getirilmediğinden düzenleme esnek yorumlanarak ve yapay zeka ürünlerinin eser olduğu yönünde kararlar verilmeye başlanmıştır¹⁴⁵.

Yapay zekâ tarafından üretilen bir ürünün Türk hukukunda eser kabul edilip edilmeyeceği sorusunun yanıtı, meydana gelen ürünün yapay zekâyâ talimatı veren kişinin hususiyetini taşıyıp taşımadığı sorusu ile çözümlenecektir. Zira günümüzde, yapay zekaya “*Resim çiz*” şeklinde verilen komut halinde de ortaya bir resim çıkmaktadır ancak bu durumda meydana gelen resmin komutu veren kullanıcının hususiyetini taşıması nedeniyle eser olarak kabul edilmeyeceği aşikardır.

Kanaatimizce, yapay zekâ üretimlerinin yine bir kişinin talimatı ile gerçekleştiği göz önüne alınmalıdır. Ancak verilen talimatın, talimat verenin hususiyetini yansıtacak bir fikri ürün meydana getirmesi durumunda, bu fikri ürünün eser olduğuna kanaat getirilmesi mümkün olabilecektir¹⁴⁶. Elbette bu noktada FSEK kapsamında yapay zekâ destekli eser yönünden herhangi düzenleme bulunmadığından, hukukumuzda bu türden eserler yönünden günümüz şartları değerlendirilerek yasal düzenleme yapılması isabetli olacaktır.

2.2. ESER TÜRLERİ

Bir fikri ürünün eser olarak kabul edilmesinin şartlarından olan şekli şart uyarınca, Türk hukukunda fikri ürün ancak FSEK kapsamında listelenen kategorilerden birine dahil olması şartıyla eser kabul edilebilecektir. Kanun koyucunun, FSEK kapsamında yapmış olduğu sınıflandırma, eserin niteliği dikkate alınarak yapılmıştır.

¹⁴⁵ Sarı, H. G. (2025). Bilgisayar Yazılımlarındaki Fikri Hakların Korunması ve Ticarileştirilmesi. Ankara: Seçkin Yayıncılık, s. 190-191.

¹⁴⁶ Çalışmamızın temel konusunu oluşturmaması sebebiyle detaylı inceleme yapılmamış ise de, yapay zekanın çalışma prensibi dikkate alınarak yapay zekanın da yaratıcı olabileceğini psikolojik ve nörolojik incelemeler neticesinde savunan görüş için bkz: Türkmenoğlu, A. (2024). Copyright Authorship in the Age of AI: Creativity Can Be Coded. The Boğaziçi Law Review, 1(2), 232-272. <https://dergipark.org.tr/en/pub/blr/issue/83203/1419890> Son Erişim Tarihi: 03.09.2025.

Türk hukukunda FSEK’nda sayılan eser türleri ilim ve edebiyat eserleri, musiki eserler, güzel sanat eserleri ve sinema eserleridir. Ayrıca belli şartların bulunması durumunda işleme ve derleme eserler de eser olarak kabul edilmektedir.

2.2.1. İlim ve Edebiyat Eserleri

FSEK m. 2 hükmünde ilim ve edebiyat eserleri düzenlenmiş olup, maddede ilim ve edebiyat eseri kabul edilecek eser türleri de örneklenmiştir. Ancak belirttiğimiz üzere bu sayma tahdidi nitelikte olmayıp, maddede sayılmayan ancak ilim ve edebiyat eseri teşkil eden ürünler de FSEK kapsamında eser kabul edilmekte ve korunmaktadır.

FSEK m. 2 uyarınca kanunda sayılan ilim ve edebiyat eserleri; *“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, her nevi rakslar, yazılı koreografi eserleri, pandomimalar ve buna benzer sözsüz sahne eserleri, 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, her çeşit mimarlık ve şehircilik tasarım ve projeleri, mimari maketler, endüstri, çevre ve sahne tasarım ve projeleri”*dir. Ayrıca ilgili hükümde özellikle arayüzüne temel oluşturan düşünce ve ilkeleri de içine almak üzere, bir bilgisayar programının herhangi bir ögesine temel oluşturan düşünce ve ilkelerin eser sayılmayacağı düzenlenmiştir.

Kanunu koyucu ilim ve edebiyat eserleri kategorisini oldukça geniş düzenlemekle, bilgisayar programı ve dans koreografisini aynı eser kategorisi içerisine dahil etmiştir. İlgili maddenin bu denli geniş bir alanı kapsamı sebebiyle, eserin unsurlarını taşıdığı müddetçe şiir, nutuk, şarkı sözü ve hatta dava dilekçesi bile bu madde kapsamında eser korumasından yararlanacaktır.

Kanun koyucunun herhangi bir şekilde dil ve yazı ile ifade olunan eserler kavramı oldukça geniş yorumlanabilir niteliktedir. Zira dil kavramı yalnız yaşayan lisanları barındırmamakta olup, ölü lisanlar veya sembollerden oluşan diller ile de eser yaratılması

mümkündür¹⁴⁷. Hatta unsurlarını taşıdığı müddetçe *John Ronald Reuel Tolkien* tarafından fantastik bir dünya için oluşturulmuş Elfçe ile üretilen fikri ürün de eser korumasından faydalanabilecektir. Nitekim İsviçre Federal Mahkemesi de fikri ürünün harf veya kelimeler ile meydana getirilmesini zorunlu bulmamış, herhangi şekilde konvansiyonel şekilde ifade edilen ürünün eser kabul edilebileceği yönünde karar vermiştir¹⁴⁸. Eserin hangi konuda meydana getirildiği, eser niteliğine etkili değildir. Bir diğer ifadeyle eser edebi, bilimsel, dini veya siyasi gibi herhangi konuda meydana getirilebilir¹⁴⁹.

Eser sahibinin eserin dilini herhangi şekilde aktarması da mümkündür. Yani dil ile ifade olunma yalnız yazılılık anlamına gelmemekte olup; plak, ses, formül, nota veya rakam ile de eserin ifade edilmesi mümkündür¹⁵⁰. Nitekim eserin yazılı olması şartı da bulunmayıp, radyo programında yalnızca sözel olarak ifade edilen bir fikri ürün de eser niteliğini haiz olabilecektir. *Erel*, dil kavramının yazıyı da kapsamı sebebiyle madde metninde “dil ve yazı” ifadesinin yer almasını eleştirmektedir¹⁵¹.

Bilgisayar programlarının hukukumuzda ilim ve edebiyat eseri olarak korunmasının yolunu 91/250/AET sayılı Bilgisayar Programlarının Korunmasına İlişkin Avrupa Konseyi Direktifi açmıştır¹⁵². İlgili direktif, Bern Sözleşmesi’nde düzenlenen edebi eserlerin korunmasına yönelik hükümleri, bilgisayar programları için de öngörmektedir¹⁵³. Bu direktif ile Avrupa ülkeleri nezdinde bilgisayar programlarının eser olarak korunması için büyük oranda yeknesaklık sağlanmıştır. Direktife göre koruma, programı oluşturan fikir yönünden değil, fikrin ifade ediliş şekli yönünden sağlanmaktadır¹⁵⁴. Esasen, bilgisayar programlarının da kodlanması ve bu kodların 0 ve 1 rakamlarından oluşan program dili ile, yazılı bir görünüm oluşturması, dolayısıyla aslında bir metin içermesinin bilgisayar programlarının ilim ve edebiyat eseri olarak

¹⁴⁷ Erel, 2009, s. 58; Kılıçoğlu, 2023, s. 129; Tekinalp, 2012, s. 114.

¹⁴⁸ Belgesay, 1955, s. 20.

¹⁴⁹ Suluk ve diğer., 2024, s. 61; Belgesay, 1955, s. 20.

¹⁵⁰ Erel, 2009, s. 58; Suluk ve diğer., 2024, s. 61.

¹⁵¹ Erel, 2009, s. 58.

¹⁵² Council Directive 91/250/EEC of 14 May 1991 on the legal protection of computer programs <https://eur-lex.europa.eu/eli/dir/1991/250/oj/eng> (E.T. 18.06.2025)

¹⁵³ Özden Merhacı, S. (2023). Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu ve Avrupa Birliği Direktifleri Kapsamında Bilgisayar Programlarının Kaynak Koda Çevrilmesi. *Türkiye Barolar Birliği Dergisi*, 36(166), s. 198-199. <https://tbbdergisi.barobirlik.org.tr/m2023-166-2122> Son Erişim Tarihi: 19.08.2025.

¹⁵⁴ Arıkan, 1996, s. 361.

korunmasının bir sebebi olduğu söylenebilir¹⁵⁵. Nitekim ilgili yasal düzenleme öncesinde Danıştay vermiş olduğu bir kararında bilgisayar programlarının bilgisayar dili ile oluşturulması ve kanun hükmünde “herhangi bir şekilde dil ile ifade olunan bütün eserler” düzenlemesinin bulunması sebebiyle bilgisayar programlarının ilim ve edebiyat eseri olarak korunması gerektiğine hükmetmiştir¹⁵⁶.

Bahse konu direktif ile birlikte 2001 yılında bilgisayar programları hukukumuzda da ilim ve edebiyat eseri olarak korunmaya başlanmıştır. Ancak teknik işlevi bulunan bilgisayar programlarına patent belgesi de verilebilmektedir¹⁵⁷. Ayrıca bilgisayar programına yönelik düşünce ve ilkeler eserin objektif unsurunu barındırmadığından eser niteliğini haiz değilse de, şartları sağladıkları takdirde patent korumasından faydalanabileceklerdir¹⁵⁸.

Bilgisayar programlarının kaynak kodu ve nesne kodu da ayrı ayrı eser korumasından yararlanmaktadır. Kaynak kodu bilgisayar programının okunabilir hale gelmesinden önceki ve akış düzeneğini belirleyen ve insanın anlayabileceği şekilde yazılan kod, nesne kodu ise kaynak kodunun bilgisayarın kodu okuyabileceği 0 ve 1 rakamlarından oluşan dile hale çevrilmiş halidir¹⁵⁹. Nesne kodunun insan tarafından doğrudan okunabilir olmaması sebebiyle Avrupa Komisyonu tarafından bilgisayar programlarının dil eseri olarak korunması tartışılmıştır¹⁶⁰. Ancak gelinen noktada, ölü bir lisan ile oluşturulan fikri

¹⁵⁵ Aksu, 2006, s. 77.

¹⁵⁶ Danıştay 10. Dairesi 27.04.1994 T. 1992/4550 E. 1994/1856 K. “5846 sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu’nun 1. maddesinde, eser; sahibinin hususiyetini taşıyan ve bu yasa hükümlerine göre ilim ve edebiyat, musiki, güzel sanatlar veya sinema eserleri sayılan hen nevi fikir ve sanat mahsulleri olarak tanımlanmıştır. Dolayısıyla 5846 sayılı Yasa uyarınca korunacak eser; onu yaratan zihnin bireyselliğini gösteren özellikler ve yasada gösterilen dört eser grubunun birine dahil edilebilecek nitelikler taşıması zorunludur. Anılan Yasanın 2. maddesi 1. fıkrasında ise “Herhangi bir şekilde dil ile ifade olunan bütün eserler” ilim ve edebiyat eseri olarak belirlenmiştir. Dil ile ifade olunan eserler geniş bir fikir alanı kapsarlar. Buna göre, korumanın tek gereği, fikri içeriği herhangi bir şekilde dil ile ifade edilen eserin, sahibinin hususiyetini taşımasıdır. Bir bilgisayar diliyle ifade olunan ve bilgisayar sisteminin diğer bileşenleri ve kullanıcıları ile birlikte çalışması ve iletişimi işlevini üstlenen bilgisayar programları; program sonucu doğuran hazırlık tasarım çalışmalarıyla birlikte ve her biçim altındaki ifadesiyle; eğer sahibinin kendi fikri yaratımı anlamında özgün ise, Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu’nun 2/1. maddesi kapsamında ilim ve edebiyat eseri olarak korunacaktır. Bu şekilde koruma altına alınan eserler, programın herhangi bir elemanına temel oluşturan fikirler değil, bunların bilgisayar programı olarak ifadeleridir.” (<https://legalbank.net/> E.T. 26.12.2023)

¹⁵⁷ Suluk ve diğer., 2024, s. 150.

¹⁵⁸ Suluk ve diğer., 2024, s. 153.

¹⁵⁹ Özden Merhacı, 2023, s. 201; Suluk ve diğer., 2024, s. 151-152; Arıkan, s. 325-326.

¹⁶⁰ Aksu, 2006, s. 77.

ürünün dahi, eserin unsurlarını barındırması halinde korunduğu gözetilerek, bilgisayar programları ilim ve edebiyat eseri olarak korunmaktadır. Zira eserin meydana getirildiği dilin alanında uzman kişilerce anlaşılabilmesi yeterlidir¹⁶¹. Ayrıca bilgisayar programına koruma sağlanması için CD veya sabit diske kaydedilmesi şart değildir, donanım¹⁶² içerisinde kayıtlı bilgisayar programları da korunmaktadır¹⁶³.

Bilgisayar programları teknik olarak, bilgisayara yeni bir işlev kazandırmayı amaçlayan yapıları sebebiyle tipik eser kavramından ayrılmaktadır¹⁶⁴. Zira programcının, diğer eser sahiplerine kıyasla daha dar kişisel biçimlendirme alanı bulunmakta ve bu durum hususiyet yönünden bir kısım tartışmalara sebebiyet verebilmektedir¹⁶⁵. Bu nedenle bilgisayar programlarında hususiyet değerlendirmesi diğer eser tiplerinden farklı olarak, programı yazan kişinin fikri yaratımının ve programlamada biçimlendirme alanının bulunup bulunmadığının incelenmesi ile sağlanmaktadır¹⁶⁶. Yine bilgisayar programının algoritmasının oluşturuluş şekil ve tarzı, programcının hususiyetini yansıtır olabilir¹⁶⁷. Zira bilgisayar programlarının herhangi bir şiir ve dans koreografisinde görülen cinsten bir hususiyet barındırması mümkün değildir. Hatta yalnızca standart haline gelmiş ve kişisel katkı barındırmayan programların eser olarak korunmaması söz konusu olabilecektir¹⁶⁸. Bu bağlamda bilgisayar programının başka bir programı taklit edip etmediği incelenmelidir. Dolayısıyla bilgisayar programının, taklit olmadığı müddetçe, daha önce yazılan programlardan tamamen özgün veya farklı olması gerekliliği aranmamaktadır¹⁶⁹. Ayrıca Avrupa Birliği direktifinde de bilgisayar programları yönünden hususiyet incelenirken estetik ölçülerin değerlendirilmemesi gerektiği ifade edilmiştir.

¹⁶¹ Aksu, 2006, s. 80.

¹⁶² Donanım bir bilgisayar sisteminde yer alan fiziki birimlerin tamamıdır. Örn: Hard disk, ekran kartı, ekran vb.

¹⁶³ Suluk ve diğer., 2024, s. 151.

¹⁶⁴ Aksu, 2006, s. 66.

¹⁶⁵ Aksu, 2006, s. 66.

¹⁶⁶ Erel, Ş. N. (1994). Fikri Hukukta Bilgisayar Programlarının Korunması, Ankara Üniversitesi SBF Dergisi, 49(1), 144. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/36519> Son Erişim Tarihi: 21.08.2025; Özden Merhacı, 2023, s. 202.

¹⁶⁷ Aksu, 2006, s. 88.

¹⁶⁸ Aksu, 2006, s. 85.

¹⁶⁹ Erel, 1994, s. 144.

Bilgisayar programları birden çok aşamanın tamamlanması neticesinde meydana geldiğinden bu aşamalardan hangisinde programın eser kabul edileceği sorunu da meydana gelmektedir. FSEK kapsamında “*her biçim altında ifade edilen bilgisayar programı*” ifadesi tercih edilmiş ve ek olarak sonraki aşamada program sonucu doğurmak şartıyla hazırlık tasarımlarının da eser olduğu ifade edilmiştir. Bu bağlamda bilgisayar programı henüz tamamlanmadan kaynak kodlarının oluşturulması ve bu kodların herhangi şekilde, örneğin kâğıt üzerinde veya donanım üzerinde herhangi bir program dilinde, yazılması da şartları mevcut olduğu durumda eser olarak korunmaktadır¹⁷⁰. Aksu’ya göre sonraki aşamada program sonucu doğurmak kaydı hükmün amacını daraltan nitelikte olup, hazırlık tasarımlarından yalnızca kaynak kodunun oluşturulması anlaşılmalıdır¹⁷¹. Nitekim bu şekilde yapılacak yorum, programın bu aşamaya kadarki hazırlıklarını bertaraf ederek, kanunun amacına aykırılık teşkil etmektedir¹⁷².

FSEK m. 2’de ifade edilen ikinci grup eserler sözsüz sahne eserleridir. Kanun koyucu bunları “*her nevi rakslar, yazılı koreografi eserleri, pandomimalar ve buna benzer sözsüz sahne eserleri*” olarak örneklendirmiş ise de, bunlar tahdidi olarak sayılmamıştır. Eserin unsurlarını taşıyan her tür sözsüz sahne ürünü eser korumasından faydalanacaktır. Madde metninde sözsüz sahne eserleri denilmesinden, yalnız sözsüz eserlerin korunacağı anlamı çıkartılmamalıdır, zira bu yönde yapılacak olan yorum kanunun amacına aykırılık teşkil edecektir. Yapılan düzenleme, eserin unsurlarını taşıdıkları takdirde söz ve müziğin ayrıca korunacağını ifade etmektedir¹⁷³.

Madde metninde raks olarak ifade edilen danslarda, eser olarak korunan dansın kendisi, yani hareketler olup¹⁷⁴, dansın icrası eser olarak korunmamaktadır¹⁷⁵. Nitekim dansı icra edenler, esere hususiyetini veren kişiler değildir. Ancak, doğaçlama bir dans gösterisinde icracının o anda koreografıyı belirleyerek sergilemesi hali söz konusu olacağından, bu

¹⁷⁰ Aksu, 2006, s. 94.

¹⁷¹ Aksu, 2006, s. 94.

¹⁷² Aksu, 2006, s. 94.

¹⁷³ Suluk ve diğer., 2024, s. 62; Erel, 2009, s. 60.

¹⁷⁴ Tekinalp, 2012, s. 121.

¹⁷⁵ Kılıçoğlu, 2023, s. 130.

durumda icracı aynı zamanda eser sahibi olacaktır. *Kılıçoğlu*, dansın eser olarak korunması için tekrarı mümkün olan bir düzeni bulunması gerektiğini ifade etmektedir¹⁷⁶.

Koreografi, dans içeren sahne eserlerinde, dans adımlarının düzenlenerek kâğıda geçirilmesi anlamını taşımaktadır¹⁷⁷. Kanunumuzda da koreografi yönünden yazılı denilmek suretiyle, yazıya dökülmüş özgün koreografilerin eser olarak korunacağı hükme bağlanmıştır.

Pantomima ise sözsüz oyun anlamını taşımakta olup¹⁷⁸, bir senaryonun veya duygu düşüncenin, söz kullanılmaksızın beden dili ile ifade edilmesi sanatıdır. Pantomimayı koreografi ve danstan ayıran özelliği müzik kullanımının zorunlu olmaması ve hareketlerin yalnız vücut dili ile aktarılmasıdır¹⁷⁹. Pantomimaların da eserin unsurlarını barındırdığı takdirde eser korumasından yararlanacağı şüphesizdir.

Her ne kadar kanun koyucu bu maddede insanlar tarafından icra edilen örneklere yer vermiş ise de, araç kullanılmak suretiyle icra edilen eserler de şartları taşıdığı müddetçe bu madde uyarınca korunacaktır. Kukla ve gölge oyunu buna örnektir¹⁸⁰. Hatta günümüzde yazılımcı tarafından oluşturulan koreografinin bir robot tarafından icra edilmesi dahi madde kapsamında korunabilecektir. Belirttiğimiz üzere burada korunan eserin icrası değil, kendisi olup, icra edenin hakları FSEK m. 80 uyarınca korunacaktır.

Öğretide spor oyunlarının koreografi içerse dahi ilim ve edebiyat eseri niteliğini haiz olmadığı kabul edilmektedir¹⁸¹. Zira bu eserlerde temel olan bir yarışmanın kazanılması olup, sporcular mümkün olan en zor hareketleri puan kazanmak adına sıralamaktadır. Ancak bu görüşün her durumda uygulanıp uygulanamayacağı tartışılabilir. Nitekim, tango yarışması için yazılan koreografi, elbette yarışmayı kazanma amacıyla

¹⁷⁶ Kılıçoğlu, 2023, s. 130.

¹⁷⁷ Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük (2022c). “Koreografi”, Genel Türkçe Sözlük Web: <https://sozluk.gov.tr/> Son Erişim Tarihi: 27.04.2025

¹⁷⁸ Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük (2022d). “Pantomima”, Genel Türkçe Sözlük Web: <https://sozluk.gov.tr/> Son Erişim Tarihi: 27.04.2025

¹⁷⁹ Kılıçoğlu, 2023, s. 130.

¹⁸⁰ Erel, 2009, s. 60.

¹⁸¹ Erel, 2009, s. 61; Tekinalp, 2012, s. 122.

oluşturulmuşsa da, eser niteliğini haiz olduğu müddetçe korunması gerektiği kanaatindeyiz.

FSEK kapsamında ilim ve edebiyat eseri olarak örneklenen son grupta “*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, her çeşit mimarlık ve şehircilik tasarım ve projeleri, mimari maketler, endüstri, çevre ve sahne tasarım ve projeleri*” yer almaktadır. Yine burada da kanun koyucunun saydıkları haricinde fikri ürünler de eser kabul edilebilecektir. Oluşturulan fikri ürünün bilgisayar gibi bir araç kullanılarak oluşturulmuş olması, ürün sahibinin hususiyetini barındırdığı müddetçe eser niteliğini etkilemeyecektir¹⁸². Bu maddede sayılan fikri ürünlerin aşağıda detayları ile izah olunacak olan güzel sanat eserlerinden farkları estetik değer taşımamalarıdır¹⁸³. Nitekim estetik değer, eser olmanın bir unsuru olmayıp, madde metninde sayılan örneklerin sahibinin hususiyetini taşıması halinde eser korumasından yararlanması gerektiği aşıkardır.

Madde metninde fotoğraf eserinin ilim ve edebiyat eseri olarak korunması yönünden iki şart aranmaktadır. Bunlardan ilki yukarıda açıklandığı üzere, fotoğrafın estetik değer taşımamasıdır. Zira fotoğrafın estetik değeri bulunması durumunda güzel sanat eseri olarak korunması söz konusu olacaktır¹⁸⁴. Ancak estetik değeri bulunmayan her fotoğraf da ilim ve edebiyat eseri değildir. İlim ve edebiyat eseri olarak korunmaya değer görülen fotoğraf için aranan ikinci unsur fotoğrafın teknik ve ilmi mahiyette olmasıdır. *Suluk, Karasu ve Nal*’a göre teknik ve ilmi nitelikten anlaşılması gereken öğretici ve açıklayıcı içeriktir¹⁸⁵. Bir diğer ifadeyle bu türden eserlerin temel amacı bilgi sağlamaktır. Bu nedenle teknik ve ilmi mahiyette olması aranan eserlerde hususiyet, eser sahibi tarafından verilen bağımsız emeğin araştırılması ile tespit edilecektir¹⁸⁶. Zira bilimsel eserler, daha önce yazılmış olan bilimsel yayınlardan da yararlanmayı ve bu yayınlara atıf yapmayı gerekli kılmaktadır. Bu kapsamda bilimsel yayınlar yönünden özgünlük oranı diğer

¹⁸² Tekinalp, 2012, s. 123.

¹⁸³ Kılıçoğlu, 2023, s. 130.

¹⁸⁴ Kılıçoğlu, 2023, s. 131.

¹⁸⁵ Suluk ve diğer., 2024, s. 62.

¹⁸⁶ Erel, 2009, s. 62.

eserlere kıyasen çok daha düşüktür. Bu nedenle bu eserlerde dilin kullanım biçimi, yorum şekli ve üslup korunmaktadır¹⁸⁷.

Mimari eserler yönünden de kanunda esasen iki farklı madde uyarınca eser koruması sağlanabilmektedir. Zira, mimari eserin inşası evvelinde ortaya çıkartılan plan, proje, maket vb. çalışmalar FSEK m. 2 uyarınca ilim ve edebiyat eseri olarak; inşa edilen eser ise şartları mevcut ve estetik değeri haiz ise FSEK m. 4 uyarınca güzel sanat eseri olarak korunacaktır¹⁸⁸. Mimari eserin oluşumuna kadar geçen süre zarfında birçok hazırlık yapılmakta ve inşa faaliyeti sürdürülmektedir. FSEK kapsamında bu aşamaların tamamı örneklenmese de, sayım tahdidi olmadığından iç mimari gibi, mimarinin yan dallarının yaratımları da FSEK uyarınca korunmaktadır¹⁸⁹.

Üçüncü grupta yer alan ve teknik ve ilmi mahiyette olması aranan eserler yönünden korunan unsur şekildir¹⁹⁰. Ancak bu türden eserlerin estetik mahiyette olması durumunda eser güzel sanat eseri olarak korunacak ve böylece eserin kendisi yani oluşturulan tasarım korunacaktır¹⁹¹. Elbette teknik ve ilmi mahiyette olan eserin aynı zamanda şartları var ise faydalı model, patent veya tasarım olarak korunması da mümkündür. Ancak mimari projeler yönünden 554 sayılı Endüstriyel Tasarımların Korunmasına İlişkin Kanun Hükmünde Kararname uyarınca taşınmaz yapı tasarımlarının korunup korunmayacağı tartışmalı olmakla birlikte, ağırlık görüş yalnız FSEK uyarınca korunacakları yönündedir¹⁹².

2.2.2. Musiki Eserler

FSEK m. 3 uyarınca “*musiki eserler her nevi sözlü ve sözsüz besteler*” olarak tanımlanmıştır. İsviçre Federal Mahkemesi, Bern Sözleşmesi’nde yapılan tanımı kabul ederek kararlarında musiki eserleri “*sese dayalı bağımsız düşünce ürünü*” olarak

¹⁸⁷ Tekinalp, 2012, s. 115.

¹⁸⁸ Öngören, G. ve Ceritlioğlu, F. (2007) Türk Fikir ve Sanat Eserleri Hukuku Açısından Mimari Eserler ve İlgili Yargı Kararları, s. 31. https://ongoren.av.tr/wp-content/uploads/2020/08/MIMARI_ESERLER.pdf Son Erişim Tarihi: 23.07.2025.

¹⁸⁹ Öngören ve Ceritlioğlu, 2007, s. 33.

¹⁹⁰ Erel, 2009, s. 62.

¹⁹¹ Suluk ve diğer., 2024, s. 63; Erel, 2009, s. 62.

¹⁹² Öngören ve Ceritlioğlu, 2007, s. 34.

tanımlamıştır¹⁹³. Musiki eserin sahibinin hususiyetini taşıdığı müddetçe eser korumasından yararlanacağı açıktır. Türk hukukunda musiki eser, sözlü veya enstrümantal olması dikkate alınmaksızın eser kabul edilmektedir. Hatta akapella adı verilen ve müzik aleti kullanılmaksızın insan sesi ile oluşturulan melodiler, doğaçlama eserler veya bilgisayar vasıtasıyla meydana getirilen fikri ürünler de şartlarını taşıdığı müddetçe musiki eser olarak korunmaktadır.

Yargıtay musiki eseri “*FSEK 3. maddesine göre, müzik eserleri her nevi sözlü ve sözsüz bestelerdir. Musiki eserlerinde koruma konusu, işitilen sesler arasındaki sıra ve bağlılık, seslerin melodi, ritim ve harmoni ile belirli karışımları ve aynı zamanda ses ile ifade edilen musiki eserlerinin içeriğidir.*” şeklinde tanımlamıştır¹⁹⁴. Ancak her musiki eserde, ilgili kararda ifade edilen melodi, ritim ve harmoninin birlikte bulunması şart değildir¹⁹⁵.

Musiki eserleri güzel sanat eserlerinden ayıran en temel özellik görme duyusu ile değil, işitme duyusu ile algılanabilir olmalarıdır¹⁹⁶. Yine güzel sanat eserlerinde aranan estetik duygusunun musiki eserler yönünden aranması mümkün değildir. Kaldı ki, her türden müzik eseri şartları bulunduğu müddetçe FSEK bakımından eser korumasından yararlanmakta olup, hukuken koruma sağlanırken sanatsal düzey dikkate alınmayacaktır¹⁹⁷. Bu nedenle müzik eserlerinde hususiyet incelemesi yapılırken eserin ne kadar sanatsal olduğu değil, özgünlüğü, orijinalliği ve biçimi incelenmelidir¹⁹⁸.

¹⁹³ Öngören, 2010, s. 25.

¹⁹⁴ Yargıtay 11. Hukuk Dairesi 03.04.2006 T. 2005/3742 E. 2006/3428 K. (<https://legalbank-net> E.T. 12.05.2025)

¹⁹⁵ Yavuz ve diğer., 2013, s. 119.

¹⁹⁶ Belgesay, 1955, s. 21.

¹⁹⁷ Tekinalp, 2012, s. 123.

¹⁹⁸ Yargıtay 11. Hukuk Dairesi 03.04.2006 T. 2005/3742 E. 2006/3428 K. Sayılı kararında “*Musiki eserinde sahibinin hususiyetinin varlığının tespitinde ise, o eserin sıradan bir dinleyici nezdinde yarattığı izlenim esas alınmalıdır. Ancak, söz konusu izlenimin tespitinde her uyumsuzluğun özelliğine göre ve yukarıda açıklanan ilkeler göz önüne alınmak suretiyle bilimsel bir yöntem izlenmelidir.*” denilmekle hususiyet tespitinde uzmanın değil, sıradan dinleyicinin izlenimlerinin dikkate alındığı hükme bağlanmıştır. Daha önce bahsedildiği üzere, Yargıtay hususiyet incelemesinde bilirkişi incelemesini gerekli görmekte olup, müzik eserlerinde de bilirkişinin eserin hususiyet içerip içermediğini incelemesini gerekli görmektedir. (<https://legalbank-net> E.T. 12.05.2025)

Dolayısıyla musiki eserler bakımından hususiyetin tespitinde katı koşullar aranmamaktadır¹⁹⁹.

FSEK bakımından musiki eser olarak korunan eserin kendisi olup, eserin ne şekilde veya kim tarafından icra edildiği koruma bağlamında dikkate alınmayacaktır²⁰⁰. İcra etme, eserin hak ihlalleri halinde dikkate alınacak olup, koruma altında olan eserin kendisidir. Ancak icranın örneğin opera veya bale kapsamında gerçekleşmesi durumunda bunlar ayrıca FSEK m. 2 kapsamında korunacaktır.

Müzik eserinin korunması için, nota ile tespit gerekmediği gibi, melodinin güzel olması da şart olarak aranmamaktadır²⁰¹. Nitekim melodinin güzelliği kavramı da oldukça subjektif olup, objektif tespiti mümkün değildir. Müzik eserinin notalarla ifade edilerek yazıya dökülmesi halinde ise bu belge ilim ve edebiyat eseri olarak korunacaktır²⁰². Aynı yönde müzik öğrenimi için yazılmış her tür kitap, musiki eser değil, ilim ve edebiyat eseridir²⁰³. Müzik eserinin herhangi bir aygıtta kaydedilmemiş olması da hukuki açıdan önem arz etmemektedir²⁰⁴.

Müzik eserlerinde kural olarak ritim ve akort tek başına eser olarak korunmamakta olup, ancak melodi ile birleştiği takdirde eser koruması sağlanmaktadır²⁰⁵. Nitekim akortlar enstrümanda istenen notanın verilmesini sağlamak için tonun ayarlanması olup, tek başına hususiyet arz etmemektedir. Ritim yönünden değerlendirme yapıldığında, kanaatimizce basit ritimlerin tek başına eser korunmasından yararlanmaması hukuka uygun ise de, özellikle bateri gibi kapsamlı vurmali çalgılarda oluşturulan komplike ritimlerin tek başına melodi ortaya çıkarması nedeniyle eser korumasından yararlanması gerekmektedir.

¹⁹⁹ Suluk, C. (2025). Fikri Mülkiyet Haklarının Koruma Kuvveti. Ankara: Seçkin Yayıncılık, s. 175.

²⁰⁰ Tekinalp, 2012, s. 123; Erel, 2009, s. 63.

²⁰¹ Öngören, 2010, s. 25.

²⁰² Erel, 2009, s. 63; Belgesay, 1955, s. 22.

²⁰³ Erel, 2009, s. 63.

²⁰⁴ Suluk ve diğer., 2024, s. 65.

²⁰⁵ Öngören, 2010, s. 25; Tekinalp, 2012, s. 124; Yavuz ve diğer., 2013, s. 119; Suluk ve diğer., 2024, s. 66.

Müzik eserinde hususiyeti belirleyenler, seslerin birbirini takip edişi, birbirine bağlanması ve bu seslere eklenen ritimdir²⁰⁶. Bu nedenle meydana getirilen eserin ritmi değiştirilmek suretiyle, müziğin türünün değiştirilmesi, çok sesli hale getirilmesi veya aranjman olacak şekilde düzenlenmesi vb. hallerde yeni eser meydana getirilmiş olmayacak, bu eser işleme eser olarak değerlendirilecektir²⁰⁷.

Doktrinde müzik eseri içerisinde yer alan bir melodinin ayrıca ve tek başına korunup korunamayacağı hususu tartışılmıştır. *Hirş*'e göre melodi musiki eserin ayrılmaz parçası olup, ayrıca korunması mümkün değildir²⁰⁸. *Belgesay* da *Hirş*'in bu görüşüne iştirak etmekle, eser korunmasında unsurların tahlil edilerek korunmasının uygun olmayacağını savunmuştur²⁰⁹. *Erel*'e göre ise musiki eserde melodi yanında bulunan ses ve ritim melodiyi süsler nitelikte olup, eserin belirgin özelliği melodi ise, koruma eserin bütünü ile birlikte melodiyi de kapsamalıdır²¹⁰. *Öngören*'e göre melodinin mahiyeti eseri tanıtıcı özelliği taşıyorsa melodinin ayrıca korunması gerekmektedir²¹¹. *Suluk*, *Karasu* ve *Nal*, melodinin ayrıca korunması gerektiğini savunmaktadır²¹². Doktrinde baskın görüş melodinin ayrıca eser olarak korunması gerektiği yönündedir. Yargıtay kararlarında müziğin tüm unsurları dikkate alınarak bilirkişi incelemesi neticesinde intihal bulunup bulunmadığı tespit edilmektedir²¹³.

Müzik eserinin sözü bulunması halinde eser hem müziği hem de sözleri yönünden korunmaktadır. Ancak şarkı sözlerinin aynı zamanda edebi değeri olması durumunda sözlerin ilim ve edebiyat eseri olarak korunması söz konusu olacaktır²¹⁴. Şiir gibi başkaca

²⁰⁶ Erel, 2009, s. 64; Öngören, 2010, s. 25.

²⁰⁷ Belgesay, 1955, s. 22; Öngören, 2010, s. 25.

²⁰⁸ Hirş, E. (1942). Hukuki Bakımdan Fikri Say, İstanbul Üniversitesi Hukuk Fakültesi Yayınları, s. 42. (Aktaran: Belgesay, 1955, s. 23.)

²⁰⁹ Belgesay, 1955, s. 23.

²¹⁰ Erel, 2009, s. 64-65.

²¹¹ Öngören, 2010, s. 26-27.

²¹² Suluk ve diğer., 2024, s. 65-66.

²¹³ Yargıtay 11. HD 06.02.2007 T. 2006/695 E. 2007/3983 K. sayılı kararında “Mahkemece, iddia, savunma, benimsenen son bilirkişi raporu ve dosya kapsamına göre, her iki eserin eşlik, orkestrasyon, üslup ve tür bakımından farklılık olsa da, nakarat kısmındaki yürüyüş ve yapının benzerlik gösterdiği, bunun pek çok eserde kullanılan kalıp ve melodilerin başka şarkılarda kullanılmasından farklı bir çeşitleme olarak ortaya çıktığı, davacı eserinin kısmen intihal edildiği, eserin davalı tarafça davacının ismi belirtilmeden kullanıldığı” yönünde verilen karar intihal tespiti sebebiyle onanmıştır. İlgili kararda Yargıtay eseri bütün olarak değerlendirerek, davaya konu iki şarkının nakaratta melodi ve trafik açısından benzerlik taşımasını intihal olarak nitelendirmiştir. (<https://www.lexpera-com-tr> E.T. 12.05.2025)

²¹⁴ Suluk ve diğer., 2024, s. 65; Kılıçoğlu, 2023, s. 132.

eserin müzik eserinde kullanılması oldukça sık rastlanan bir durumdur. Bu halde, meydana getirilen eser, melodi olarak özgün olduğu durumda hem müzik eseri, hem de işleme eser olarak değerlendirilecektir²¹⁵. Yine, müzik klipleri de benzer şekilde yalnız müzik eserini barındırmadığından müzik eseri olarak korunamayacaklardır. Bu yönde doktrinde tartışmalar bulunmakla birlikte sinema eserinin özelliklerini ihtiva ettiği müddetçe (senaryosu bulunma, sahibinin hususiyetini taşıma, birbiri ile ilişkili görüntüler dizisi barındırma vb.) müzik klibinin sinema eseri olarak korunması mümkün olacaktır²¹⁶. *Memiş*'e göre müzik klibinin işleme eser olarak nitelendirilmesi doğru olmayacaktır zira, klipte müzik varlığını korumaya devam etmektedir²¹⁷. Bu nedenle şartları sağladığı müddetçe burada “eser beraberliği” meydana gelmektedir. *Erel*, müzik klipleri yönünden meydana getirilen görüntüler dizisinin amacının besteye katkıda bulunmak olduğunu ve beste olmaksızın anlam ifade etmeyeceğini belirterek, klibin sinema eseri kabul edilmemesi gerektiğini savunmaktadır²¹⁸. Yargı kararlarında da müzik kliplerinin doğrudan sinema eseri kabul edilemeyeceği ve kliplerin müzik eserinden bağımsız da düşünülmemesi belirtilmektedir²¹⁹. Yargıtay kararlarında bilirkişi incelemesi yaptırılarak, müzik klibinin hususiyet taşıyıp taşımadığının tespit edilmesi ve bu

²¹⁵ Öngören, 2010, s. 28.

²¹⁶ Öngören, 2010, s. 31-32; Tekinalp, 2012, s. 124.

²¹⁷ Memiş, T. (2002). Fikri Hukuk Bakımından İnternet Ortamında Müzik Sunumu. Ankara: Seçkin Yayıncılık, s. 107.

²¹⁸ Erel, 2009, s. 66.

²¹⁹ İstanbul 1. Fikrî ve Sınai Haklar Hukuk Mahkemesi 18.10.2018 T. 2017/262 E. 2018/386 K. “*Bir müzik klibinin sinema eseri sayılması klibin hususiyet taşıması şartıyla mümkündür. Basit alelde icracı sanatçının görüntülerinin yer aldığı, belirti bir içerik ve kurgusu olmayan müziğin akışına uyan bir kurgu içermeyen müzik kliplerinin ise sinema eseri vasfı bulunmayacağı bilinmektedir. Bilirkişi heyetince davaya konu kliplerin tamamının sinema eseri ve/veya FSEK 6/1 b.3 anlamında işleme eser olmadıkları belirlenmiştir.*

Bir müzik eserine klip çekilmesi o eseri sinema eseri haline getirmediği gibi işleme eser vasfına da dönüştürmez. Zira Kanundaki ifade, izleyici huzurunda veya stüdyoda icra edilmekte olan bir müzik eserinin konserde veya stüdyoda ya doğrudan filme alınması ya da radyo-TV’de yayınlanması amacıyla çeşitli işlemlerden geçirilmesini ifade etmektedir. Klipte ise çeşitli görüntülerin besteye eşlik etme durumu söz konusu olduğundan klipleri işleme eser olarak değerlendirmek de mümkün değildir. Zira müzik eseri görüntü yani klip olmadan da eser niteliğini kaybetmez. Ayrıca eserin klipli veya klipsiz olarak teshir edilmesi de yeni bir eser ortaya çıkmasına yol açmaz. Öte yandan günümüzde kliplerin tamamının bu işe yatırım yapan fonogram yapımcılarının satışlarının artırılması amacıyla hazırlandığından klipler tek başına yani müzik eserinden bağımsız bir eser olarak düşünülemez.” (<https://www.lexpera-com-tr> E.T. 13.05.2025)

doğrultuda klibin sinema eseri veya işleme eser olarak korunabileceği kabul edilmektedir²²⁰.

2.2.3. Güzel Sanat Eserleri

FSEK m. 4 hükmü güzel sanat eserlerini düzenlemekte olup, bu madde uyarınca 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 veya 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.”

²²⁰ Yargıtay 11. HD. 03.04.2024 T. 2022/6385 E. 2024/2740 K. “Doktrin ve Yargıtay görüşüne göre video kliplerin işleme eser olduğunu, video kliplerin müzik eserinden bağımsız bir sinema eseri veya işleme eser olarak kabul edilmesi gerektiğini, bu sebeplerle verilen kararın kaldırılarak davanın kabulüne karar verilmesini istemiştir.” (<https://www.lexpera-com-tr> E.T. 13.05.2025)

Güzel sanat eserlerinde eser sahibinin ifade şekli şekiller, renkler ve çeşitli malzemelerle çoğunlukla bir materyal üzerinde ortaya çıkartılan biçimlerdir²²¹. Güzel sanat eserleri insanın zekasını kullanmasına gerek olmaksızın, hisleriyle çağrışım uyandıran eserlerdir²²². Eserin fayda sağlama amacıyla meydana getirilmesi halinde dahi, fikri ürün eserin unsurlarını taşıyor ve estetik değeri haiz ise güzel sanat eseri olarak korunacaktır²²³.

Kanun koyucunun güzel sanat eserleri yönünden aramakta olduğu temel şart, eserin estetik niteliği bulunmasıdır. Ancak eserde estetik değer ne anlam ifade ettiği hususu tartışmalı bir konudur. *Özta*n'a göre estetik değer, “*insana seyir zevki veren, estetik çağrışımlara yol açan ve bu yönde duygular yaratan eserler*” olarak tanımlanabilir²²⁴. *Tekinalp* bedii olmamayı “*lâtif, güzel, nadide güzellik ölçülerine uyan, gözü gönü okşayan, beğenilen*” şeklinde tanımlamıştır²²⁵. *Kılıçoğlu* estetik değeri sanatsal değere sahip olma, dolayısıyla eserin sıradan ürünlerden ayrılmasını sağlayan bir unsur olarak tanımlamaktadır²²⁶. *Erel*'e göre, estetik unsurun geniş yorumlanması halinde sınıai bir kısım ürünlerin de güzel sanat eseri olarak korunması yolu açılacağından seri üretime elverişli el işi ve sınıai ürünlerde estetik unsurun daha dar yorumlanması gerekmektedir²²⁷. Kanaatimizce, estetik unsurdan yalnız “güzellik” algılanmamalıdır. Zira, birçok güzel sanat eseri, pek farklı sebeplerle rahatsız edici, korkunç veya geleneksel estetik algılarından farklı şekilde oluşturulmaktadır²²⁸. Estetik algısını yalnızca güzellik kavramına indirgemek bu yöndeki eserlerin korunmasının önüne geçeceğinden, estetik değer incelemesinin sanatsal açıdan değerlendirilmesi yerinde olacaktır.

Güzel sanat eserleri, yüzey veya bir cisim üzerinde dil kullanmaksızın oluşturulan, kural olarak sabit bir ifadeyi yansıtan ve kişide estetik his uyandıran eserlerdir²²⁹. Ancak

²²¹ Suluk ve diğer., 2024, s. 66.

²²² Belgesay, 1955, s. 24.

²²³ Belgesay, 1955, s. 25.

²²⁴ Özta, F. (2008). Fikir ve Sanat Eserleri Hukuku. Ankara: Turhan Kitabevi, s. 133.

²²⁵ Tekinalp, 2012, s. 126.

²²⁶ Kılıçoğlu, 2023, s. 133.

²²⁷ Erel, 2009, s. 70.

²²⁸ Örneğin Francisco Goya'nın “*Çocuklarını Yiyen Satürn*” isimli tablosu, ölümünden sonra tabloya aktarılmış bir eser olup, tüm dünyada bilinen ve büyük ses getiren bir eserdir. Eser Roma mitolojisinden oldukça karanlık bir temayı işlediği gibi, rahatsız edici bir görüntüyü resmetmektedir. Ancak ilgili resmin güzel sanat eseri olduğu yönünde şüphe bulunmamaktadır.

²²⁹ Erel, 2009, s. 70; Öngören ve Ceritlioğlu, 2007, s. 35.

belirtmek gerekir ki, eserin sabit ifade yansıtma veya dil kullanmama özellikleri geleneksel güzel sanat eserleri yönünden geçerlidir. Nitekim günümüzde ışık ve görüntüler kullanılmak suretiyle eserler de meydana getirilmekte²³⁰ olup, bu fikri ürünlerin eser niteliği olduğu konusunda şüphe bulunmamaktadır. Ayrıca estetik değer yalnız gözle değil, dokunma ve hissetme duyuları ile de hissedilebileceğinin kabulü, özellikle görme engelli bireylerin estetik algısı ve dokusu bulunan eserlerde bu dokunun estetik unsuru yansıtması yönünden kabul edilmelidir²³¹.

Güzel sanat eserinin oluşturulmasında kullanılan materyal veya materyallerin türü, ürünün eser niteliğini etkileyen bir unsur değildir²³². Bir diğer ifadeyle eser; altın, boya, demir, tahta, buz vb. bir veya birden çok farklı ürünün bir araya getirilmesi ile oluşturulmuş olabilir. Önemli olan, meydana gelen fikri ürünün eserin unsurlarını taşıması ve estetik değer barındırmasıdır.

Uygulamalı sanat eseri olarak tabir edilen ve tasarım korumasından da yararlanabilecek olan krokiler, maketler, tasarımlar vb. eserlerin 554 Sayılı Endüstriyel Tasarımlarının Korunması Hakkında Kanun Hükmündeki Kararname ile tasarım olarak tescili mümkündür. Dolayısıyla bu türden eserler şartlarını sağladığı müddetçe hem tasarım mevzuatı uyarınca kayıt ve tescil ettirilerek tasarım korumasından, hem de fikri hak korumasından faydalanabilecektir²³³.

Meydana getirilmiş olan bir güzel sanat eserinin herhangi bir vasıta ile çoğaltılması durumunda oluşturulan kopyalar yeni bir güzel sanat eseri niteliğini haiz değildir²³⁴. Aynı şekilde eserin belli oranda birebir küçültülmüş kopyası da yeni bir eser olmayıp, madde metninde belirtilen minyatür bu türden kopyaları ifade etmemektedir²³⁵. Ancak *Belgesay*, el ile meydana getirilen eserlerin hiçbir şekilde birebir kopya olmayacağı gerekçesiyle,

²³⁰ Bu eserlere örnek olarak Refik Anadol'un "*Makine Hatıraları: Uzay*" sergisi gösterilebilir. Sergi yapay zeka yardımı ile hazırlanmış bir sergi olup, "*Hatıralar*" ve "*Düşler*" isimli bölümlerin tamamı yüzeylere yansıtılan çeşitli görüntüler, renk ve ışıklar kullanılarak farklı bir mekân algısı yaratmaktadır.

²³¹ Yavuz ve diğer., 2013, s. 130.

²³² Erel, 2009, s. 70.

²³³ Kılıçoğlu, 2023, s. 136; Suluk ve diğer., 2024, s. 70; Tekinalp, 2012, s. 125; Yavuz ve diğer., 2013, s. 138.

²³⁴ Erel, 2009, s. 70.

²³⁵ Suluk ve diğer., 2024, s. 67.

mekanik alet kullanılmadan yalnız el becerisi ile oluşturulan eserlerin her halükârda sahibinin hususiyetini taşıdığını savunmaktadır²³⁶.

Madde metninde belirtilen kaligrafi; harflere güzel biçimler vererek, aralarındaki boşluklar ve boyutları belli oranlar doğrultusunda düzenlenerek yazılan bir yazma sanatıdır²³⁷. Serigrafi ise kalıpla baskı yapmak suretiyle gerçekleştirilen bir yazma sanatıdır²³⁸. Esasen kaligrafinin zaten güzel yazı sanatı olması karşısında madde metninde ayrıca “güzel yazı” kavramına yer verilmesine gerek yoktur²³⁹. Aynı şekilde “grafik eserler” madde metninde sayılmışken, zaten grafik eser olarak değerlendirilebilecek olan “her türlü resimler, desenler, pasteller, gravürler” ifadesine gerek bulunmamaktadır²⁴⁰. Kanaatimizce kanun koyucu her ne kadar bu örnekleri tahdidi olarak saymamışsa da her halükârda ihtilafları önlemek adına detaylı düzenleme yapmak istemiş ve bu nedenle esasında birbirini içeren bir kısım örneklere de madde metninde yer vermiştir.

Türk hukukunda mimari eserler de güzel sanat eseri olarak korunmaktadır. Burada dikkat edilmesi gereken husus, mimari yapının inşası öncesinde hazırlanan plan, kroki ve maketler teknik ve ilmi mahiyette olmaları nedeniyle ilim ve edebiyat eseri olarak korunmaktadır²⁴¹. Güzel sanat eseri olarak korunan ise mimari eserin kendisi, ortaya çıkartılan mimarlık ürünüdür²⁴². Mimari yapının hazırlık sürecinde meydana getirilen plan, kroki vb. ilim ve edebiyat eseri olarak korunan fikri ürünlerin, sahiplerinin fikri çabasının ürünü olması yeterli iken; mimari eserin kendisi yönünden estetik unsur

²³⁶ Belgesay, 1955, s. 24.

²³⁷ Anabritannica Genel Kültür Ansiklopedisi. (1994). 17 “Kaligrafi”; Atatürk Kültür, Dil ve Tarih Kurumu Türk Dil Kurumu Türkçe Sözlük (1992a). 2. “Kaligrafi”, s. 769.

²³⁸ Atatürk Kültür, Dil ve Tarih Kurumu Türk Dil Kurumu Türkçe Sözlük (1992b). 2. “Serigrafi”, s. 1284.

²³⁹ Erel, 2009, s. 71.

²⁴⁰ Erel, 2009, s. 71.

²⁴¹ Yargıtay 11. HD. 02.06.2008 T. 2007/13493 E. 2008/7196 K. sayılı kararında “Bir yapının FSEK 4/1-(3). maddesi anlamında güzel sanat eseri olarak kabul edilmesi için mutlaka 2863 sayılı KTVKK hükümlerine göre “tarihi ve kültürel değerdeki korunması gerekli anıt yapı” niteliğinde olması gerekmektedir. Mimari projenin ve binanın hukuki durumlarının FSEK 2/3. ve 4/3. maddelerine göre belirlenmesi ve uyumsuzluğun bundan sonra çözümlenmesi gerekir. Şayet mimari proje FSEK 2/3. maddesine göre bir ilim eseri niteliğinde ise, eser sahibinin “proje” üzerindeki mali ve manevi hakları korunmakla birlikte; projenin uygulanması sonucu ortaya çıkan “bina” estetik unsurları içermiyorsa FSEK 4/3. maddesine göre mimarlık eserlerinden sayılmayacaktır. Yani; koşulların varlığı halinde hem proje hem de mimari yapı birbirinden bağımsız olarak korunabilir.” denilmekle, koşulları bulunması halinde mimari projenin ilim ve edebiyat eseri, mimari yapının kendisinin ise güzel sanat eseri olduğu hükme bağlanmıştır. (Yavuz ve diğer., 2013, s. 139.)

²⁴² Kılıoğlu, s. 134; Erel, 2009, s. 71; Öngören ve Ceritlioğlu, 2007, s. 36.

aranmaktadır²⁴³. Mimari eserin mimar tarafından meydana getirilmesine gerek olmadığı gibi, eserin estetik unsuru bulunduğu müddetçe şaheser olmasına da gerek bulunmamaktadır²⁴⁴. Yine mimari eserin korunması için “*tarihi ve kültürel değerdeki korunması gerekli anıt yapı*” niteliğinde olmasına gerek bulunmamaktadır²⁴⁵. Mimari eserler yönünden sağlanan korumanın eserin dış görünüşüne yönelik olduğu ve eser içerisinde yer alan oda, kolon vb. unsurları kapsamadığı kabul edilmektedir²⁴⁶. Ayrıca mimari eserlerin aynı zamanda fonksiyonel yönü bulunması ve barındırması gereken bir kısım zorunlu unsurlar olması sebebiyle eser sahibinin yaratım alanı kısıtlıdır. Mimari yapılarda yapılacak estetik nitelik değerlendirmesinde bu kısıtlılığın da dikkate alınması doktrinde önerilmektedir²⁴⁷.

Benzer şekilde fotoğraflar da içerik ve çekim tekniği bakımından güzel sanat eseri veya ilim ve edebiyat eseri olarak sınıflandırılabilirler. Estetik değer taşımayan ve teknik ve ilmi mahiyette çekilmiş fotoğraflar ilim ve edebiyat eseri olarak korunurken, estetik nitelik taşıyan fotoğraflar güzel sanat eseri olarak korunmaktadır. Fotoğraftaki estetik değerın tespiti fotoğrafta fotoğraflananın çıplak gözle algılanandan farklı şekilde ortaya konulması ile tespit edilebilir²⁴⁸. Fotoğrafın orijinalitesi, fotoğrafçının alelade şekilde fotoğrafı çekmemesi sebebiyle, yapmış olduğu hazırlık ile ortaya konulmaktadır²⁴⁹. Kanaatimizce fotoğrafta estetik değerın tespitinde sanatçının amacı da araştırılmalıdır. Zira her durumda fotoğraflananın gerçekten ne kadar farklı yansıtıldığıın tespiti oldukça güçtür. Ayrıca belirtmek gerekir ki, eser niteliği bulunmayan fotoğraflar da haksız rekabet hükümleri doğrultusunda korunabilir²⁵⁰.

Karikatür “*insan ve toplumla ilgili her tür olayı konu alarak abartılı bir biçimde veren, düşündürücü ve güldürücü resim*” olarak tanımlanabilir²⁵¹. Bir diğer anlatımı ile

²⁴³ Öngören ve Ceritlioğlu, 2007, s. 36.

²⁴⁴ Suluk ve diğer., 2024, s. 67.

²⁴⁵ Yavuz ve diğer., 2013, s. 132.

²⁴⁶ Kılıçoğlu, 2023, s. 134.

²⁴⁷ Öngören ve Ceritlioğlu, 2007, s. 36-37.

²⁴⁸ Erel, 2009, s. 71.

²⁴⁹ Belgesay, 1955, s. 26.

²⁵⁰ Kılıçoğlu, 2023, s. 135; Erel, 2009, s. 71.

²⁵¹ Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük (2022e). “Karikatür”, Genel Türkçe Sözlük Web: <https://sozluk.gov.tr/> Son Erişim Tarihi: 19.07.2025

karikatürler, kişi veya cismin çizim veya teknik araç yoluyla, özellikleri veya görüntüsü abartılmak suretiyle resmedilmesidir²⁵². Bir karikatürün güzel sanat eseri olarak korunması için eserin unsurlarını taşıması ve estetik değeri bulunması gerekmektedir. Dolayısıyla her karikatür eser olarak kabul edilemeyecektir²⁵³.

Madde metninde yer alan “*her türlü tipleme*” ibaresi karikatür veya çizgi romanlar ile yaratılan tiplemelerin eser olarak korunmasını teminen getirilmiştir²⁵⁴. Bu tiplemelerin başkaca çizimler içerisinde kullanılması halinde, meydana getirilen eser işleme eser niteliğini haiz olacaktır²⁵⁵. Bunlara örnek olarak *Oğuz ARAL*’ın “*Avni*” isimli tiplemesi ve *Charles M. SCHULZ*’un “*Snoopy*” isimli tiplemesi gösterilebilir.

2.2.4. Sinema Eserleri

FSEK m. 5 uyarınca “*Sinema eserleri, her nevi bedii, ilmi, öğretici veya teknik mahiyette olan veya günlük olayları tespit eden filmler veya sinema filmleri gibi, tespit edildiği materyale bakılmaksızın, elektronik veya mekanik veya benzeri araçlarla gösterilebilen, sesli veya sessiz, birbiriyle ilişkili hareketli görüntüler dizisidir.*”

Sinema eserlerinin korunması esasen başlarda, diğer eser türleri içerisinde değerlendirilmeleri gerektiği gerekçesiyle ayrı bir kategori olarak sağlanmamıştır. Nitekim Bern Sözleşmesinin ancak 1908 tarihli tadilinde sınırlı da olsa sinema eserleri kabul edilmiş ve ancak 1948 tarihli tadil ile sinema eserleri ayrı bir kategori olarak değerlendirilerek, bu eserlerin senaryoları ile ilim ve edebiyat eseri, müzikleri ile musiki eser gibi birçok eser türünün özelliklerini birlikte taşıdığı kabul edilmiştir²⁵⁶.

Elbette sinema eserleri yönünden getirilen koruma, ürünün sahibinin hususiyetini içermesi halinde sağlanacaktır. Bu nedenle bir tiyatro eserinin doğrudan kameraya

²⁵² Kılıçoğlu, 2023, s. 135-136.

²⁵³ Kılıçoğlu, 2023, s. 136.

²⁵⁴ Erel, 2009, s. 72; Suluk ve diğer., 2024, s. 71.

²⁵⁵ Erel, 2009, s. 72.

²⁵⁶ Erel, 2009, s. 72-73; Hirş, E. (1950). Bern Sözleşmesi. Ankara Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi, 7(1), 141. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/638364> Son Erişim Tarihi: 03.07.2025.

alınması veya televizyon yayınları, hususiyet içermedikleri takdirde eser korumasından yararlanamayacak veya ilgili hükümler kıyasen uygulanacaktır²⁵⁷.

Sinema eserlerinin birden çok eser sahibi bulunmakta olup, bunlar yönetmen, özgün müzik bestecisi, senaryo yazarı, diyalog yazarı ve varsa animatördür. Dolayısıyla meydana gelen sinema filmi, teknik ekibin büyük kısmının fikri yaratıcılığını barındırmaktadır²⁵⁸. Yine tüm bu unsurlar ayrı ayrı farklı eser türlerine dahil olabilir ise de kanunda sinema eserlerinin düzenlenmesi ile eser tüm unsurları ile sinema eseri olarak korunmaktadır. Zira resim, karakterlerin diyalogları ve müzik bir bütün olarak eseri oluşturmakta olup, bu durum bütünlük ilkesinin bir gereğidir²⁵⁹. Ancak belirtmek gerekir ki, bir musiki eser veya edebi eser, filme özgü olarak oluşturulmamış ise, uygun oldukları eser türünde ayrıca korunacak ve sinema eserinde kullanımları işleme eser niteliği teşkil edecektir²⁶⁰.

Sinema eserlerinin çekimlerinde kullanılan kayıt tekniği, çekim tekniği, filmin nereye kaydedildiği veya filmin hangi formatta çekildiği hususu filmin sinema eseri niteliğini ortadan kaldırmamaktadır²⁶¹. Aynı şekilde oluşturulan filmin süresi de fikri ürünün sinema eseri olarak tanımlanması yönünden etkili değildir. Hatta görüntü dizisi sahibinin hususiyetini yansıttığı müddetçe senaryosu bulunması dahi şart değildir²⁶². Ancak *Tekinalp*, bir fikri ürünün sinema eseri olarak korunması için mutlaka bir yönetmeni ve senaryosu olması gerektiğini ancak müzik ve diyalogun asli bir unsur olmadığını belirtmektedir²⁶³. Kanaatimizce, burada senaryo geniş yorumlanmalı ve temel hikâye örgüsü veya olay akışının bulunması yeterli görülmelidir. Zira kamera karşısında zaman zaman yönetmen direktifleri ile, zaman zamansa tamamen serbest şekilde doğaçlama olarak icra edilerek kayıt altına alınan fikri ürünler, hususiyet içerdikleri takdirde sinema eseri olarak korunmalıdır. Örneğin ünlü anime yönetmeni *Hayao MIYAZAKİ*, birçok

²⁵⁷ Tekinalp, 2012, s. 127.

²⁵⁸ Erel, 2009, s. 73.

²⁵⁹ Tekinalp, 2012, s. 127.

²⁶⁰ Erel, 2009, s. 75; Sarıhan, B. B. (2022). Sinema Eserleri. Necmettin Erbakan Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi, 5(1), s. 100. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/2222845> Son Erişim Tarihi: 03.08.2025.

²⁶¹ Erel, 2009, s. 75; Suluk ve diğer., 2024, s. 71; Sarıhan, 2022, s. 96.

²⁶² Suluk ve diğer., 2024, s. 71.

²⁶³ Tekinalp, 2012, s. 127.

filmini senaryosuz olarak oluşturduğunu ve çizimler yapıldıkça hikâyenin ortaya çıktığını belirtmiştir²⁶⁴. Belgeseller de sinema eseri olarak korunmakta olup, çoğunlukla herhangi senaryo içermemektedir.

Madde metninde “*günlük olayları tespit eden*” filmler de belirtilmiş olup, bu filmler genelde doğrudan senaryosuz olarak çekilmektedir. Günlük olayların tespit edildiği filmlere örnek olarak milli bayramlarda gerçekleştirilen etkinliklerin veya sokakta meydana gelen bir olayın spontane çekimi gösterilebilir. Doktrinde spor müsabakalarının kameraya alınması bazı yazarlarca günlük olayları tespit eden özellikte değerlendirilirken²⁶⁵, bazı yazarlarca bu görüntülerin hususiyet barındırmaması nedeniyle sinema eseri olarak kabul edilmesinin mümkün olmadığı savunulmaktadır²⁶⁶. Yargıtay da spor müsabakalarının yalnız naklen tespit içermesi nedeniyle hususiyet arz etmediği ve sinema eseri kabul edilemeyeceği yönünde karar vermiştir²⁶⁷.

Belirtmiş olduğumuz üzere, görüntüler dizisinin varlığı ile hususiyet şartı sağlandığı müddetçe meydana getirilen fikri ürün sinema eseri olarak korunmaktadır. Bu eserler yönünden madde metninde verilen örnekler tahdidi olarak sayılmamış olup, kanunda örneklenmemiş olan ancak şartları sağlayan fikri ürünler de sinema eseri olarak korunmaktadır. Bu nedenle sinema eserleri terimi yerine “film eserleri” teriminin kullanılması doktrinde önerilmektedir²⁶⁸. Zira yalnız sinema filmleri değil, belgeseller ve

²⁶⁴ Seibold, W. (2022, 17 Mayıs). Studio Ghibli's Scripting Process Is Practically Nonexistent. https://www.slashfilm.com/865373/studio-ghiblis-scripting-process-is-practically-nonexistent/?utm_source=chatgpt.com (Son Erişim Tarihi: 22.11.2025)

²⁶⁵ Kılıçoğlu, 2023, s. 137.

²⁶⁶ Tekinalp, 2012, s. 128.

²⁶⁷ Yargıtay 11. HD. 23.12.2005 T. 2005/13440 E. 2005/12765 K. “*Futbol maçı gibi günlük spor olaylarını tespit eden filmlerin, 5846 sayılı FSEK'nun 5. maddesine göre sinema eseri olabilmesi için; aynı yasanın 1. maddesi uyarınca sahibinin hususiyetini taşıması gereklidir. Hususiyet kendisini anlatım biçiminde gösterir ve yaratıcısının fikri çabasını yansıtarak kendisini tanıtma yeteneğini ifade eder. Her ne kadar, maç görüntülerinin tespiti ve naklen yayını nitelikli bir çalışmanın ürünü olsa da, bir teknik ekip (yayın ve görüntü yönetmeni, kameraman, naklen yayını gerçekleştiren teknik personel v.b.) tarafından yapılan bu faaliyet esas olarak; TV seyircisine iletilen maç görüntülerinin elde edilmesi ve yayın kalitesine yöneliktir. Bu kişi veya kişilerin faaliyetleri esnasında, özgün bir anlatım biçimleri olduğu ve mesleki bilgi ve becerileri ile gerçekleştirdikleri yayın üzerinde ayrıca, yaratıcısının fikri çabasını da yansıtacak bir şekilde hakimiyet ve etkileri bulunduğu söylenemez. Bu nedenle, bir futbol maçı görüntülerinin tespiti ve naklen yayınında hususiyetinin varlığından söz edilemeyeceğinden gerçekleştirilen yayının da eser olduğu kabul edilemez. Yukarıda açıklandığı üzere dava konusu yayın FSEK'nun 1. ve 5/2. maddesi kapsamında bir sinema eseri değildir.*” (<https://www.lexpera.com.tr/> E.T. 13.01.2025)

²⁶⁸ Kılıçoğlu, 2023, s. 137; Suluk ve diğer., 2024, s. 72.

reklam filmleri ve hatta şartları bulunması halinde müzik gösteri videoları dahil birçok tür film sinema eseri olarak korunmaktadır. Alman Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu “*film eserleri*” ile Avusturya Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu “*film sanatına ilişkin eserler*” kavramlarını kullanılması tercih edilmiştir²⁶⁹.

Doktrinde bir kısım yazarlarca canlı yayınlar televizyon eseri olarak isimlendirilmekte olup, bu eserlerin de sinema eserleri kapsamında incelenmesi savunulmaktadır²⁷⁰. Erel, her tür televizyon yayınının televizyon eseri olmayacağını, bu özelliklerin sinema eserlerine kıyasen belirlenebileceğini savunmaktadır²⁷¹. Yine, derhal ekrana yansıtılan bu televizyon eserlerinin bant kaydı olarak saklanması ve daha sonra yeniden televizyonda yayınlanması durumunda bu eserlerin sinema eseri olarak korunacağı belirtilmektedir²⁷². Zira televizyon eseri kavramı yalnızca doğrudan ekrana yansıtılan canlı yayınlar yönünden kullanılan bir kavramdır. Ancak kanunda televizyon eseri kavramına yer verilmemesi veya canlı yayınlar yönünden herhangi atıf bulunmaması sebebiyle söz konusu ayrımın yapılması hukukumuzda mümkün değildir²⁷³. Bazı yazarlarca bu canlı yayınların sinema eserinin asli unsurlarından olan tespit unsurunu içermemesi sebebiyle zaten sinema eseri olarak korunamayacağı belirtilmektedir²⁷⁴.

Bir fikri ürünün sinema eseri olarak korunması için görüntü dizilerinin mutlaka birbirleri ile ilişkili olması gerekmektedir. Dolayısıyla rastgele şekilde sıralanmış görüntülerden oluşan slayt gösterilerinin sinema eseri olarak korunması mümkün değildir²⁷⁵.

Esasen interaktiflik sinema eserlerinin unsuru olmasa da günümüzde interaktiflik unsuru barındıran sinema filmleri de yapılmaktadır. *Netflix*'te yer alan “*Black Mirror: Bandersnatch*”, “*Undertaker: Lanetli Evden Kaçış*” veya “*Aşkî Seç*” isimli filmler bunlara birer örnektir. Bu filmlerin interaktiflik özelliği seyirciye bazı seçimlerin

²⁶⁹ Kılıçoğlu, 2023, s. 137.

²⁷⁰ Erel, 2009, s. 75.

²⁷¹ Erel, 2009, s. 75.

²⁷² Erel, 2009, s. 75.

²⁷³ Kılıçoğlu, 2023, s. 138; Suluk ve diğer., 2024, s. 72.

²⁷⁴ Yavuz ve diğer., 2013, s. 152.

²⁷⁵ Suluk ve diğer., 2024, s. 72.

yaptırılması ile sağlanmaktadır. İnteraktiflik unsuru bu filmlerin sinema eseri olarak korunmasını engellemektedir.

2.2.5. İşleme ve Derleme Eserler

FSEK m. 6 hükmünde işleme ve derleme eserler düzenlenmiştir. Bu hüküm uyarınca işleme eser “*diğer bir eserden istifade suretiyle vücuda getirilerek, bu esere nispetle müstakil olmayan*” olarak tanımlanmış ve madde metninde işleme eser teşkil eden bir kısım örneklere yer verilmiştir. Kanunda tahdidi olarak sayılmayan²⁷⁶ ancak örneklendirilen işleme eserler şunlardır: “*tercümeleler, roman, hikaye, şiir ve tiyatro piyesi gibi eserlerden birinin bu sayılan nevilerden bir başkasına çevrilmesi, musiki, güzel sanatlar, ilim ve edebiyat eserlerinin film haline sokulması veya filme alınmaya ve radyo ve televizyon ile yayıma müsait bir şekilde sokulması, musiki aranjman ve tertipleri, güzel sanat eserlerinin bir şekilden diğer şekillere sokulması, bir eser sahibinin bütün veya aynı cinsten olan eserlerinin külliyat haline konulması, belli bir maksada göre ve hususi bir plan dahilinde seçme ve toplama eserler tertibi, henüz yayımlanmamış olan bir eserin ilmi araştırma ve çalışma neticesinde yayımlanmaya elverişli hale getirilmesi (ilmi bir araştırma ve çalışma mahsulü olmayan alelade transkripsiyonlarla faksimileler bundan müstesnadır.), başkasına ait bir eserin izah veya şerhi yahut kısaltılması, bir bilgisayar programının uyarlanması, düzenlenmesi veya herhangi bir değişim yapılması, belli bir maksada göre ve hususi bir plan dahilinde verilerin ve materyallerin seçilip derlenmesi sonucu ortaya çıkan ve bir araç ile okunabilir veya diğer biçimdeki veri tabanları (ancak, burada sağlanan koruma, veri tabanı içinde bulunan veri ve materyalin korunması için genişletilemez) ve istifade edilen eserin sahibinin haklarına zarar getirmemek şartıyla oluşturulan ve işleyenin hususiyetini taşıyan işlenmeler” Maddede sayılan örnekler doğrultusunda anlaşılacağı üzere, işleme eserler işlenen eserden bağımsız olmayan, ancak işleyenin hususiyetini taşıması sebebiyle de eser olarak korunan yaratımlardır.*

²⁷⁶ Kılıçoğlu işleme eserlerin kanunda sınırlı sayıda belirtildiği görüşündedir. (Kılıçoğlu, 2023, s. 140.)

Kanun maddesi doğrultusunda bir eserin işleme eser olması için yararlanılan esere sadık kalınması ve işlemenin asıl eser ile aynı kategori içerisinde yer alması şartlarının gerçekleşmesi gerekmektedir²⁷⁷.

Aranan ilk unsur olan esere sadık kalınması unsuru kanun koyucunun verdiği örneklerde de açıkça görülmektedir. Örneğin, bir romanın başkaca dile tercümesi halinde, eseri işleyen kişinin romana mümkün olduğunca sadık kalması ve kendi fikirlerini kitaba aktarmaması gerekmektedir. Bir diğer ifadeyle işleyen kişi, asıl eserin sahibinin hususiyetini yansıtan ana unsurları bozmamalıdır²⁷⁸. Ancak bu unsur, işlemenin, işleyenin hususiyetini taşımayacağı anlamına gelmeyecektir. Zira işleme eserler de eser olarak korunmakta olup, işleme eserin vücut bulması için işleyenin de esere kendinden bir kısım katkı sağlaması, meydana gelen eserin oluşumunda bağımsız bir fikri emek sarf etmesi şarttır²⁷⁹. İşleme eserde asıl eserin hususiyetinin hissedilmesi ve işleme eser sahibinin hususiyetinin bulunmaması halinde meydana gelen ürün taklit olacağından, işleme eser sahibinin de esere hususiyetini katması gerekmektedir²⁸⁰. Kanunda derleme olarak örnek gösterilen külliyatlar yönünden ise, işleyenin hususiyetinin tespiti tartışılmıştır. Zira, asıl eser sahibinin tüm eserlerinin yalnızca tek bir yerde toplanması halinde derleyenin hususiyetini barındıracak unsur bulunmamaktadır. *Hirş*, “*seçme ve toplamalar, yani antolojilerle külliyatlar, ihtiva ettikleri münferit eserlerin yanında tertipteki hususiyetlerinden dolayı ayrı bir eser (işleme eser) olarak yer almaktadır*” demekle, külliyatların hangi gerekçe ile işleme eser olduğunu izah etmiştir²⁸¹. *Erel*, yalnızca külliyatlar ve seçme toplama eserlere mahsus olmak üzere kanun koyucunun hususiyet unsuru aramadığını ve bunları sağlanan eser korumasının bir nevi “çalışma ödülü” olduğunu savunmaktadır²⁸². *Tekinalp* de külliyatlar yönünden hususiyet unsuru aramadığını, amaçsal yorumla veri tabanının da bu kapsamda değerlendirileceğini belirtmiştir²⁸³.

²⁷⁷ Erel, 2009, s. 78-80.

²⁷⁸ Belgesay, 1955, s. 31; Erel, 2009, s. 76; Yavuz ve diğer., 2013, s. 158.

²⁷⁹ Erel, 2009, s. 77.

²⁸⁰ Belgesay, 1955, s. 31.

²⁸¹ Hirş, E. (1942). Hukuki Bakımdan Fikri Say. İstanbul Üniversitesi Hukuk Fakültesi Yayınları, s. 42. (Aktaran: Erel, 2009, s. 77.)

²⁸² Erel, 2009, s. 78.

²⁸³ Tekinalp, 2012, s. 133.

Bu bağıllık sebebiyle işleme eser meydana getiren kişinin asıl eser sahibinden izin alması gerekmektedir²⁸⁴. Bu kapsamda alınacak izin işleme eserin çoğaltılmasını da kapsayacak olup, ekonomik değerlendirme için ayrıca eser sahibinden izin alınmasına gerek yoktur²⁸⁵. Ancak esasen, kişi izin almaksızın işleme eser oluşturabilir ise de eser sahibinin hakkının ihlali bu işleme eserin çoğaltılması veya yayımlanması halinde oluşacaktır²⁸⁶. Zira, herhangi birinin eser sahibinden izinsiz meydana getireceği işleme eserin umuma açılmaması halinde eser sahibinin haklarının zarar göreceği bir durum meydana gelmeyebilir. Bir eserden yalnızca esinlenilmesi durumunda ise eser sahibinin iznine gerek bulunmamaktadır²⁸⁷. Çalışmamızda eser sahibinin hakları izah olunacak olup, bu husus ayrıntıları ile işlenecektir. Ancak işleme eser yönünden şu hususu burada belirtmeyi gerekli görüyoruz. İşleme eser sahibinin asıl eserin sahibinden izin alması durumunda meydana getirmiş olduğu eser asıl eser sahibine karşı da korunurken, izin alınmaması durumunda asıl eser sahibine karşı böyle bir koruma meydana gelmeyecek, aksine eser sahibi eserden doğan haklarını işleme eser sahibine karşı kullanabilecektir²⁸⁸. Ancak eserin meydana getirilmesi ile, herhangi tescile ihtiyaç bulunmadan korunduğu açıktır. İşleme eserin de eser kabul edilmesi sebebiyle, işleme eser sahibi izin almadan oluşturduğu eser yönünden dahi haklarını üçüncü kişilere karşı koruyacaktır²⁸⁹. Ayrıca belirtmek gerekir ki, işleme eserin hukuka uygun meydana getirilmesi neticesinde yeni bir eser olduğundan, eser sahibinin işleme eser sahibinin izni olmadan işlemeyi kullanması mümkün değildir²⁹⁰.

Bir eserin birden çok kez işlenmesi mümkündür. Bu halde her bir işleme eser münhasıran korunmaktadır²⁹¹. Ancak önemle belirtmek gerekir ki, eseri daha önce işleyen kişinin, daha sonra işleyen kişiye karşı herhangi hak talebinde bulunması mümkün değildir. Zira,

²⁸⁴ Belgesay, 1955, s. 31; Tekinalp, 2012, s. 133; Yavuz ve diğer., 2013, s. 160; Suluk ve diğer., 2024, s. 73.

²⁸⁵ Yavuz ve diğer., 2013, s. 162.

²⁸⁶ Tekinalp, 2012, s. 134; Yavuz ve diğer., 2013, s. 160.

²⁸⁷ Piroğlu, Ü. (2013). Eserin İşleme Hakkı ve Benzeri Kavramlarla İlişkisi. Terazi Hukuk Dergisi, 8(78), s. 31. <https://www.jurix.com.tr/article/1906?u=0&c=0> Son Erişim Tarihi: 23.08.2025.

²⁸⁸ Belgesay, 1955, s. 32; Yavuz ve diğer., 2013, s. 161.

²⁸⁹ Piroğlu, 2013, s. 31.

²⁹⁰ Suluk ve diğer., 2024, s. 73.

²⁹¹ Tekinalp, 2012, s. 134.

iki işleme eser sahibi arasında haksız rekabet hükümleri uygulanamayacak, ancak intihal halinde ihtilaf doğabilecektir²⁹².

İşleme eserler yönünden aranan ikinci unsur ise işleme eserin asıl eser ile aynı kategoride yer alması²⁹³ ve asıl eser ile işleme eser arasındaki ilişkinin belirtilmesidir. Bu unsur kanun koyucunun maddede vermiş örnekler ile de açıkça ortaya konulmuştur. Bu fikrin benimsenmesi esasen tüm eser türlerinin birbirlerine kıyasla ciddi farklılıklar içermesi ve bir eser türüne dahil olan eserin başka türde işlenmesi durumunda neredeyse tamamen özgün bir eserin ortaya çıkacak olmasından kaynaklanmaktadır²⁹⁴. Kanunda sayılan ve işleme eserin asıl eser ile aynı kategoride olmadığı tek örnek müzik, güzel sanat veya ilim ve edebiyat eserlerinin film haline getirilmesidir. *Erel*, sinema eserinin hareketli görüntü dizileri içeren ve bu yönüyle diğer tüm eser türlerinden ayrılan özelliği sebebiyle bu tür işleme eserlerin esasen yeni bir eser olarak korunmasını gerektiğini savunmaktadır²⁹⁵. Bir müzik eserine yeniden söz yazılması veya bir şiirin tiyatro metni içinde okunması halinde ise işleme eserden değil, eser beraberliğinden söz edilecektir²⁹⁶. Yine işleme eserde hangi eserden yararlandığı hususunun belirtilmemesi veya asıl eserin temel özelliklerinin bozularak atıf gösterilmemesi halinde asıl eser sahibinin manevi hakları ihlal edilmiş olacağından iki eser arasındaki ilişkinin de gösterilmesi gerekmektedir²⁹⁷.

Eser sahibinin eseri meydana getirirken yararlandığı asıl ürünün eser niteliğini haiz olmaması halinde, meydana gelen ürün yeni bir eser kabul edilecek ve işleme eser olarak değerlendirilemeyecektir²⁹⁸. Zira, işleme eser ancak başka bir eserden yararlanması durumunda meydana gelebilmektedir.

İşleme eser örneklerinden olan tercümenin muhakkak kullanılan bir dilde meydana getirilmesine gerek yoktur²⁹⁹. Dolayısıyla ölü lisanlardan veya ölü lisanlara da tercüme

²⁹² Suluk ve diğer., 2024, s. 73.

²⁹³ Yavuz ve diğer., 2013, s. 159.

²⁹⁴ Erel, 2009, s. 79.

²⁹⁵ Erel, 2009, s. 79.

²⁹⁶ Yavuz ve diğer., 2013, s. 159.

²⁹⁷ Erel, 2009, s. 79.

²⁹⁸ Erel, 2009, s. 79.

²⁹⁹ Erel, 2009, s. 80.

yapılarak işleme eser meydana getirilmesi mümkündür. Tercümenin hususiyeti, işleme eseri meydana getiren kişinin lisanı kullanış biçiminden ileri gelen bir özellik olarak karşımıza çıkacaktır. Bu nedenle yalnız yapay zekâ veya tercüme programları kullanılarak meydana getirilen tercümelerin işleme eser olarak korunması mümkün değildir³⁰⁰.

Musiki, güzel sanat veya ilim ve edebiyat eserinin filme alınması da işleme eser olarak nitelendirilmektedir. Burada önem arz eden husus, eserin, filme alınma neticesinde meydana geldiğidir³⁰¹.

Güzel sanat eserlerinin başka tür bir güzel sanat eserine dönüştürülmesi hali, bir heykelden yararlanılarak meydana getirilen bir tablo olarak örneklenebilir. Ancak güzel sanat eserleri başlığı altında çok farklı eser türlerinin bulunması sebebiyle inceleme yapılırken meydana getirilenin işleme eser mi, yoksa başkaca eserin ilham kaynağı olduğu yeni bir eser mi olduğu titizlikle incelenmelidir³⁰².

Seçme ve toplama eserler ile külliyyatın en temel farkı, külliyyatların belli bir eser sahibine yönelik oluşturulmasına karşın, seçme ve toplama eserlerde birden çok eser sahibine ait birden çok veri toplanmasıdır³⁰³. Aşağıda detayları ile incelenecek olan veri tabanları bu yönüyle seçme ve toplama eserlerin bir türüdür. Seçme ve toplama eserlerde derleyenin hususiyeti yapmış olduğu seçimler ile esere yansımakta olup, hususiyet düşünce yaratıcılığından gelmektedir³⁰⁴. Derleme eserlerde derleyen kişinin seçtiği eserlerin sahiplerinden izin almış olması burada da aranmaktadır³⁰⁵.

Kanun koyucunun vermiş olduğu bir diğer örnek ise henüz yayımlanmamış olan eserin yayımlanmaya elverişli hale getirilmesi, yani “*editio princeps*”tir. Söz konusu durumda eser sahibinin meydana getirmiş olduğu ancak yayımlayamadığı eserin doğrudan

³⁰⁰ Suluk ve diğer., 2024, s. 77; Yavuz ve diğer., 2013, s. 163.

³⁰¹ Erel, 2009, s. 80.

³⁰² Tekinalp, 2012, s. 138; Erel, 2009, s. 81.

³⁰³ Tekinalp, 2012, s. 138.

³⁰⁴ Suluk ve diğer., 2024, s. 77; Tekinalp, 2012, s. 138.

³⁰⁵ Kılıçoğlu, 2023, s. 141.

yayımlanması pek tabii yayınlananın hususiyetini barındırmayacağından işleme eser meydana getirmeyecektir³⁰⁶. Örneğin *Orhan Veli*'nin ölümü sonrasında dış fırçasına sarılı şekilde bulunan şiiri, “*Yaprak*” dergisinde değiştirilmeden yayımlandığından, yayımlayanlar yönünden işleme eser meydana gelmemiştir. İşleme eser oluşabilmesi için yayımlanmamış eserin kişi tarafından bir çalışma sonucunda yayımlanması gerekmektedir. Eserdeki eksikliklerin giderilmesi veya eser içerisinde bir kısım açıklamalarda bulunulması durumunda işleme esere vücut verilecektir³⁰⁷. Örneğin *John Ronald Reuel Tolkien*'in “*Silmarillon*” kitabı ölümünden sonra oğlu *Christopher Tolkien* tarafından düzenlenmiş, bir kısım atıflara uğramış ve yayımlanmış olduğundan, işleme eser olduğu kabul edilebilir. *Kılıçoğlu*'na göre ise bu halde topluma ve ülke kültürüne katkı sağlandığından, yayımlayanın eserde hususiyetinin bulunmasına gerek olmaksızın yayımlama ile işleme eser meydana gelmektedir³⁰⁸.

Bilgisayar programlarının işlenmesinde en çok karşılaşılan durumlar program dilinin başka dile çevrilmesi, kaynak kodunun nesne koduna ya da nesne kodunun kaynak koduna dönüştürülmesi, mevcut program kullanılarak başkaca program meydana getirilmesi veya programın kodu üzerinde yapılan değişiklikler ile güncellemeler getirilmesidir.

Veri tabanı birçok kullanıcı tarafından kullanılan büyük veri kümelerini düzenleyip belirli bir formatta depolayan sistem şeklinde tanımlanabilir³⁰⁹. Kanun koyucu bu veri tabanını doğrudan derleme eser olarak korumaktadır. Veri tabanları yönünden getirilen koruma, veri tabanı içerisinde bulunan materyallerin bir araya getirilmesi için verilen emeğin korunmasından kaynaklanmaktadır³¹⁰. Veri tabanlarını farklı kılan özellikleri; derleme içeriğinin verilerden oluşması, bu verilerin belli amaca göre seçilmesi, verilerin niteliklerine göre özel bir plan dahilinde derlenmesi ve veri tabanlarının ancak bilgisayar

³⁰⁶ Tekinalp, 2012, s. 139.

³⁰⁷ Erel, 2009, s. 82.

³⁰⁸ Kılıçoğlu, 2023, s. 142.

³⁰⁹ Katı, B. E. ve Küçükşille, E. U. (2018). Oracle ve MS SQL Server Veri Tabanları İçin Veri Tabanı Yönetim Sistemleri Güvenlik Kontrol İlkelerinin Takip Edilmesi ve Uygulanması, Uluslararası Teknolojik Bilimler Dergisi, 10(2), s. 23. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/616623> Son Erişim Tarihi: 07.09.2025.

³¹⁰ Erel, 2009, s. 84; Yavuz ve diğer., 2013, s. 170.

gibi bir araç vasıtasıyla okunabilmesidir³¹¹. Veri tabanı içerisine eser dahil edilmesi durumunda eser sahibinden izin alınması gerekirken, yargı kararı gibi umuma açık verilerin derlenmesi durumunda herhangi izin almaya gerek bulunmamaktadır³¹². Yargı kararlarının bir araya toplanması ile veri tabanı oluşturulabilir ise de, kararlar üzerinde derleyen herhangi hakkı doğmamaktadır³¹³.

2.3. ESER SAHİBİNİN HAKLARI

1948 tarihli İnsan Hakları Evrensel Beyannamesi³¹⁴'nin 27. Maddesinde “*Herkes, topluluğun kültürel faaliyetine serbestçe katılmak, güzel sanatları tatmak, ilim sahasındaki ilerleyişe iştirak etmek ve bundan faydalanmak hakkını haizdir. Herkesin yarattığı, her türlü bilim, edebiyat veya sanat eserlerinden mütevellit manevi ve maddi menfaatlerin korunmasına hakkı vardır.*” şeklinde kabul edilen düzenleme ile, fikri hakkın korunması temel insan hakkı olarak kabul edilmiştir. Zira herkes, fikren yaratarak dış dünyaya aktardığı ve hukuki korumaya değer kabul edilen fikri ürünü üzerinde hak iddia etme ve hak ihlallerini önleme hakkını haizdir.

Fikri ürünler üzerindeki hakların korunması tarihte ilk olarak İngiltere tarafından sağlanmış olup, bu kanun 1709 yılında bilimi teşvik etmek ve yazarların ekonomik kazancını korumak amacıyla düzenlenmiştir³¹⁵. Ancak bu düzenlemeler günümüzde mevcut düzenlemelere kıyasla oldukça kısıtlı haklar sağlamakta olup, eser sahibinin eser üzerindeki haklarını ülke sınırları içerisinde yalnız on dört yıl kullanmasına müsaade etmekteydi³¹⁶. Fransa’da eser korumasına yönelik düzenlemeler Fransız İhtilali

³¹¹ Tekinalp, 2012, s. 140.

³¹² Yavuz ve diğer., 2013, s. 169.

³¹³ Yavuz ve diğer., 2013, s. 166.

³¹⁴ İnsan Hakları Evrensel Beyannamesi (1948) T.C. Resmi Gazete, 7217, 27/05/1949; Beyanname 10 Aralık 1948 tarihinde Birleşmiş Milletler Genel Kurulu’nda kabul ve ilan edilmiştir.

³¹⁵ Bozbel, 2015, s. 18; Bensen, Z. (1955). Milletlerarası Edebiyat ve Sanat Mülkiyetini Koruma Birliği Muvacehesinde Devletlerin Durumu. Ankara Barosu Dergisi, 3, s. 179. <http://kutuphane.ankarabarsu.org.tr/cgi-bin/koha/opac-retrievefile.pl?id=c38b0dbbae03437601f462fc4376848e> Son Erişim Tarihi: 04.10.2024.

³¹⁶ Bensen, 1955, s. 179.

sonrasında yapılmış, Amerika Birleşik Devletleri'nde ise 1790 yılında kuruluş anayasasında eser korumasına yönelik hükümler getirilmiştir³¹⁷.

Fikri haklar, ülkesel koruma sınırlarına tabidir, bir diğer ifadeyle bir fikri ürünün eser korumasından yararlanması için koruma istendiği ülke nezdinde tescil ettirilmesi gerekmektedir³¹⁸. Eser koruması her ülkenin kendi kanunları doğrultusunda sağlandığından, eser sahibine tanınan haklar ve ihlal halinde uygulanacak yaptırımlar, yıllar boyunca ülkeden ülkeye değişkenlik göstermiştir. Bu nedenle, ülkeler arası ihtilaflı durumlar, birbirine benzer uygulamaların meydana getirilmesi ihtiyacını doğurmuştur. Bu nedenle Avrupa kıtasında bulunan devletlerce İsviçre'de yapılan çalışma sonucunda 09.09.1886 tarihinde Edebiyat ve Sanat Eserlerinin Korunmasına İlişkin Bern Sözleşmesi imzalanmış, ülkemiz bu sözleşmenin 26.06.1948 tarihli Brüksel tadiline katılmıştır³¹⁹. Bu sözleşme ülkemizde 01.01.1952 tarihinden itibaren geçerli olmak üzere 02.06.1951 tarihinde 7824 sayılı Resmî Gazete'de yayımlanarak kabul edilmiştir. Bu tarihten sonra da sözleşme üzerinde revize çalışmaları yapılmış ve yeni devletler de sözleşmeye katılmış olup, günümüzde sözleşmeye taraf 165 ülke bulunmaktadır. Bu sözleşmenin temel gayesi ülkelerin eser koruması hakkında yeknesak ve birlikte hareket etmesi, diğer ülkelerde bulunan eser sahiplerine en az ülkenin kendi vatandaşının eserleri bakımından sağladığı hakların sağlanması ve sonucunda eser sahiplerinin haklarının daha etkili biçimde korunmasıdır³²⁰. Bu nedenle sözleşme hükümleri doğrultusunda Bern Birliği kurulmuş olup, birliğin idari işleri Dünya Fikri Mülkiyet Örgütü (WIPO) tarafından yürütülmektedir³²¹.

Diğer taraftan, Amerika kıtası yönünden yedi Güney Amerika Cumhuriyeti 1889 yılında Montevideo sözleşmesini imzalamış olup, sözleşmenin amacı Bern Sözleşmesi'nde de olduğu gibi, eser sahibinin haklarını akit devletler nezdinde korumaktır³²². Montevideo Sözleşmesi ile Bern Sözleşmesinin dünya genelinde eser korumasını iki farklı gruba

³¹⁷ Bozbel, 2015, s. 18.

³¹⁸ Bozbel, 2015, s. 18.

³¹⁹ Öztrak, İ. (1970). Fikir ve Sanat Eserleri Üzerindeki Hakların Korunması Yönünden Pozitif Hukuktaki Tarihi Gelişme. Ankara Üniversitesi Siyasal Bilgiler Fakültesi Dergisi, 25(3), s. 3. <https://legalbank-net.ezproxy.etu.edu.tr/pdf/390482edcf4117b08713795b06866ed9> Son Erişim Tarihi: 25.07.2025.

³²⁰ Öztrak, 1970, s. 2.

³²¹ Bozbel, 2015, s. 18.

³²² Öztrak, 1970, s. 3.

ayırması sonucunda, eser korumasının bu iki grup arasında doğan ihtilaflar yönünden işlevsiz kalması sonucu ortaya çıkmıştır. Bu doğrultuda Unesco'nun öncülüğünde 06.09.1952 tarihinde Telif Hakları Evrensel Sözleşmesi imzalanmıştır³²³.

Türk hukukunda eserin korunması için kayıt ve tescil ön şart olarak getirilmemiştir. Ancak sinema eserleri ve musiki eserler yönünden Fikir ve Sanat Eserlerinin Kayıt ve Tescili Hakkında Yönetmelik'in 5. Maddesinde zorunlu kayıt ve tescil hükmü getirilmiş olup, bu tür eserlerin tescili zorunlu tutulmuştur³²⁴. Hükmün lafzı incelendiğinde, zorunlu tescilin amacının hak ihlallerinin önlenmesi ve hak sahibinin tespiti olduğu açıkça düzenlenmiştir.

FSEK kapsamında “eser sahibi” ifadesi eseri meydana getiren kişiyi ifade etmekte olup, hukuki sahiplik anlamını taşımaz³²⁵. Örneğin, işçinin işi kapsamında meydana getirmiş olduğu eser işçinin hususiyetini taşımalıdır ancak hukuken hak sahibi işverendir. Dolayısıyla detayları ile inceleneceği üzere, eser sahipliğinden doğan hakların kullanımı devredilebilmekte ise de, eser sahipliği olarak ifade edilen objektif hukuki durumun devri mümkün değildir³²⁶. Hukukumuzda bu durum “eser sahipliğinin devredilmezliği” ilkesi olarak açıklanmakla, eser sahipliğinin tam olarak devrinin eser ile sahibi arasındaki ilişkiyi tam olarak koparması sebebiyle bu ilke benimsenmektedir³²⁷. Aynı şekilde, eser sahipliğinden tamamen vazgeçilerek, eserin sahipsiz mal haline getirilmesi de mümkün değildir³²⁸.

FSEK kapsamında eser sahibi olan kişinin mali ve manevi olmak üzere hakları koruma altına alınmıştır. Söz konusu ayırım başkaca yasalarda bulunmayan yapay bir ayırım olması sebebiyle doktrinde eleştirilmiştir, zira uygulamada söz konusu hakların mutlak

³²³ Öztrak, 1970, s. 4.

³²⁴ Fikir ve Sanat Eserlerinin Kayıt ve Tescili Hakkında Yönetmelik m. 5/1 “Sinema ve müzik eserlerinde filmlerin ilk tespitini gerçekleştiren film yapımcıları ile seslerin ilk tespitini gerçekleştiren fonogram yapımcıları, hak ihdas etmek amacı taşımaksızın, sahip oldukları hakların ihlal edilmemesi, hak sahipliklerinin belirlenmesinde ispat kolaylığı sağlanması ve mali haklara ilişkin yararlanma yetkilerinin takip edilebilmesi amacıyla sinema ve müzik eserlerini içeren yapımlarının kayıt ve tescilini yaptırırlar.”

³²⁵ Aksu, 2006, s. 72.

³²⁶ Ateş, M. (2023). Fikri Haklarla İlgili Hukuki İşlemler (FSEK m. 48-65). Ankara: Seçkin Yayıncılık, s. 35.

³²⁷ Aydınçık, Ş. (2006). Fikri Haklara İlişkin Lisans Sözleşmeleri. İstanbul: Arıkan Yayıncılık, s. 26.

³²⁸ Aydınçık, 2006, s. 27.

olarak birbirinden ayrımı mümkün olmadığı gibi, çoğunlukla bir hakkın ihlali diğer hakkın da ihlal edilmesi anlamını taşımaktadır³²⁹. FSEK kapsamında düzenlenen bu haklar yönünden sınırlı sayma ilkesi benimsenmiş olup; bu durum hak ihlallerini tespitini kolaylaştırmaktaysa da, yıllar içerisinde teknolojik gelişmelerin artması neticesinde yetersiz kalmaktadır³³⁰.

Mali ve manevi haklar eser sahibi tarafından herkese karşı ileri sürülebilecektir³³¹. Haklar eserin tamamını kapsamakta olup, eserin parçalara bölünebilmesi durumunda parçaları da kapsamaktadır³³². Mali ve manevi haklar, kişinin birden çok eseri bulunması durumunda da, her bir eser için ayrı ayrı doğmakta ve bağımsız şekilde sonuç doğurmaktadır³³³.

Mali ve manevi hakların, üç farklı sonucu bulunmaktadır, bunlar: Müspet yön, menfi yön ve cezai yöndür. Müspet yön ile ifade edilen, kanun tarafından eser sahibine mali ve manevi hakların tanınması; menfi yön ile ifade edilen, bu haklara yönelik ihlallerde FSEK kapsamında düzenlenen hukuki sonuçların doğması ve cezai yön ile ifade edilen hak ihlallerinde üçüncü kişilere karşı FSEK kapsamında düzenlenen cezai yaptırımların uygulanmasıdır³³⁴.

Belirtmek gerekir ki, manevi hakların ihlalinde manevi tazminat; mali hakların ihlali halinde maddi tazminata hükmedileceği yönünde bir değerlendirme yapılması mümkün değildir³³⁵. Dolayısıyla, eser sahibinin manevi haklarının ihlali halinde doğan maddi zararı var ise, elbette eser sahibinin maddi tazminat talep hakkı bulunmaktadır. Aynı şekilde mali hakkın ihlali eser sahibi nezdinde manevi tazminat şartları oluşturabilecektir.

³²⁹ Erel, 2009, s. 135; Aydıncık, 2006, s. 27; Kılıçoğlu, 2023, s. 242-243.

³³⁰ Tekinalp, 2012, s. 162; Erel, 2009, s. 135; Şahin, A. (2010). Fikri Hukukta Eser Sahibinin Mali Haklarının Korunması. İstanbul: Vedat Kitapçılık, s. 90.

³³¹ Suluk ve diğer., 2024, s. 83.

³³² Kılıçoğlu, 2023, s. 241.

³³³ Yavuz ve diğer., 2013, s. 230.

³³⁴ Suluk ve diğer., 2024, s. 83.

³³⁵ Kılıçoğlu, 2023, s. 243.

Ne var ki, Yargıtay'ın bazı kararlarında aksi yönde hüküm verilmekte olup, kanaatimizce ilgili kabul yerinde değildir³³⁶.

2.3.1. Manevi Haklar

Manevi haklar FSEK'nun 14 ila 17. maddelerinde düzenlenmiştir. Manevi haklar eseri umuma arz hakkı, eser sahibinin adının belirtilmesi hakkı, eserde değişiklik yapılmasını yasaklama hakkı ve eser sahibinin zilyet ve malike karşı olan haklarıdır. Doktrinde, her ne kadar FSEK kapsamında ayrıca düzenlenmese de, eser sahibinin mali hakkının devri halinde, devralanın hakkı süresi içerisinde kullanmaması durumunda, sözleşmeyi tek taraflı sona erdirmesine olanak tanıyan cayma hakkının da manevi haklardan olduğu kabul edilmektedir³³⁷.

Bunlar parayla ölçülmesi mümkün olmayan menfaat ve yetkiler olup, eser sahibinin kişiliğinin parçasını oluşturur³³⁸. Manevi haklar, eser sahibinin kişilik hakları içerisinde yer almakla birlikte, kişilik haklarından farklı bir kısım özellikler ihtiva etmektedir. Bunun en temel örneği, kişilik hakları kişi nezdinde bağımsız olarak doğarken, eserden doğan manevi hakların eserin varlığına bağlı olarak doğmasıdır³³⁹. Manevi haklar eserin meydana getirilmesi ile birlikte doğar ve eser sahibinin iradesine bağlı olarak kullanılır³⁴⁰. Bu hakların kişiliğe sıkı sıkıya bağlı olması sebebiyle, doğumu için kişinin temyiz kudreti bulunmasına gerek yoktur³⁴¹. Bu bakımdan manevi haklar eser sahibi tarafından herkese karşı ileri sürülebilir olup; eser sahibi öldükten sonra dahi devredilmeleri, feragat edilmeleri, rehnedilmeleri, hapis veya haciz işlemlerine konu olmaları ve sınırlandırılmaları mümkün değildir³⁴². Aksi yönde yapılan her tür anlaşma TBK m. 27

³³⁶ Yargıtay 11. HD 04.06.2001 T. 2001/2687 E. 2001/5080 K. (Kılıçoğlu, 2023, s. 244)

³³⁷ Aydınçık, 2006, s. 29.

³³⁸ Ateş, 2023, s. 34.

³³⁹ Tekinalp, 2012, s. 161.

³⁴⁰ Ateş, 2023, s. 34.

³⁴¹ Yavuz ve diğer., 2013, s. 226.

³⁴² Belgesay, 1955, s. 50; Ateş, 2023, s. 34; Suluk ve diğer., 2024, s. 85.

uyarınca geçersizdir³⁴³. Dolayısıyla manevi haklara yönelik koruma, tarafların sözleşme serbestisi kapsamında bertaraf edilememektedir³⁴⁴.

Türk hukukunda manevi haklar yönünden herhangi süre kısıtlaması getirilmemiştir. Bu nedenle manevi hak eser sahibi yaşadığı müddetçe devam etmektedir. Eser sahibinin ölümü sonrasında *Kılıçoğlu ve Ateş*'e göre manevi haklar kişiye sıkı sıkıya bağlı olma özellikleri sebebiyle mirasçılara da intikal etmezler ancak, bazı manevi hakların eser sahibinin ölümünden sonra mirasçılar tarafından belirli süre kullanılması hususu FSEK m. 19 kapsamında düzenlenmiştir³⁴⁵. İlgili hükmün incelenmesinde yetmiş yıllık süre öngörüldüğü ve bu sürenin yalnızca 14, 15 ve 16. maddelerin üçüncü fıkraları yönünden düzenlendiği görülmektedir. *Kılıçoğlu*, manevi hakların ekonomik değeri olmaması sebebiyle terekeye dahil edilemeyeceği ancak, FSEK m. 19 kapsamında miras yoluyla intikal ettiği görüşündedir³⁴⁶. *Erel*'e göre hükümde düzenlenen intikal, miras hukuku bağlamında incelenmemeli ve yalnız FSEK kapsamında düzenlenen kişiler nezdinde sonuç doğurmaktadır³⁴⁷. *Tekinalp*'e göre ise maddede sayılan kişiler manevi hakları mirasla değil, kanunla kazandıklarından bu hak kanunda düzenlenen kişilerin şahsında doğmakta ve esasen mali haklar için getirilen 27. madde manevi haklara kıyasen uygulanamamaktadır³⁴⁸. *Tekinalp*, bu hakkı “*yakınların hakkı*” olarak tanımlamakta ve bu görüşü doğrultusunda hakkı terekeye dahil etmeksizin kanundan doğması sebebiyle kanunda sayılan yakınların tecavüzün men'i davası gibi davaları açma hakkı bulunduğunu savunmaktadır³⁴⁹. Yargıtay 11. Hukuk Dairesince verilen bir kararda kanunda düzenlenen kişilerin yalnız 14, 15 ve 16. Maddelerin üçüncü fıkraları yönünden bağımsız bir hak tanındığı, bu kapsamda bu kişilerin FSEK m. 14/1 hükmü uyarınca manevi tazminat taleplerinin reddi gerektiğine karar verilmiştir³⁵⁰.

³⁴³ Ateş, 2023, s. 34.

³⁴⁴ Bayamlıoğlu, İ. E. (2008). *Fikir ve Sanat Eserleri Hukukunda Teknolojik Koruma*. İstanbul: Onikilevha Yayıncılık, s. 101.

³⁴⁵ Kılıçoğlu, 2023, s. 245; Ateş, 2023, s. 34.

³⁴⁶ Kılıçoğlu, 2023, s. 247.

³⁴⁷ Erel, 2009, s. 137.

³⁴⁸ Tekinalp, 2012, s. 162-163.

³⁴⁹ Tekinalp, 2012, s. 163.

³⁵⁰ Yargıtay 11. Hukuk Dairesinin 22.12.2005 T. 2004/14950 E. 2005/12769 K. (<https://legalbank.net/> E.T. 23.11.2024)

Somut olayın şartlarına göre, eser sahibinin haklarını kısıtlamamak ve hakkın özünü zedelememek şartıyla hakların kullanımı, sınırları eser sahibi tarafından çizilmek kaydıyla, üçüncü kişilere bırakılabilir³⁵¹. Burada önem arz eden husus, manevi hakkın devredilemeyeceği, yalnızca kullanımının üçüncü kişiye bırakılabileceğidir. Hakkın üçüncü kişiye kullandırılması bakımından yapılan anlaşma şekle tabi değildir³⁵².

2.3.1.1. Eseri Umuma Arz (Kamuya Sunma) Hakkı

Eseri umuma arz hakkının sınırlarının tespiti için umum kavramının incelenmesini gerekli görüyoruz. Türk hukukunda FSEK bakımından umum kavramı tanımlanmamıştır. Ancak hukuk düzenlerindeki haklar bakımından benzerlik sebebiyle Alman Telif Hakkı Yasası m. 15/3 hükmü uyarınca getirilen “*Umum, bir eseri kullanan ve bu eseri algılayabilen ya da erişebilen kişi veya kişilerle şahsi bir ilişkisi ya da bağlantısı bulunmayan kişilerdir.*” tanımı, hukukumuzda da uygulanabilir niteliktedir³⁵³.

Tanımdan hareketle, bir eserin, eser sahibinin fiili hakimiyetinden çıkacak şekilde, kısmen veya tamamen üçüncü kişilere açılması ve topluma tanıtılması eserin umuma arz edilmesidir³⁵⁴. Eserin umuma sunulması eser sahibinin münhasıran nezdinde barındırdığı bir hak ve yetki olup, eserin alenileşmesi anlamını taşımaktadır. Umum kavramının, şahsi bağlantısı bulunan kişilerden daha geniş bir çevreyi kapsamaması sebebiyle, eser sahibinin eserini yakın çevresi ile paylaşması eserin alenileştiği anlamını taşımamakta olup, umuma sunma eserin, eser sahibinin kişisel çevresinin dışına çıkması anlamını taşımaktadır³⁵⁵. Dolayısıyla eserin belli bir sayıda veya kısıtlı bir çevrede duyurulması umuma arz edildiği anlamını taşımamaktadır³⁵⁶.

Belirtmek gerekir ki, eserin alenileşmesi ve yayımlanması aynı anlamı taşımamaktadır. Alenileşme yukarıda da belirtildiği üzere, eserin geniş bir çevrede umuma arzı anlamına gelmektedir. Eserin alenileşmesi için bir defa umuma arzı yeterli olup, arzın düzenli veya

³⁵¹ Ateş, 2023, s. 34; Tekinalp, 2012, s. 164; Suluk ve diğer., 2024, s. 85; Aydıncık, 2006, s. 31.

³⁵² Ateş, 2023, s. 34.

³⁵³ Suluk ve diğer., 2024, s. 126.

³⁵⁴ Bayamhoğlu, 2008, s. 101; Öngören, 2010, s. 72.

³⁵⁵ Suluk ve diğer., 2024, s. 85.

³⁵⁶ Kılıçoğlu, 2023, s. 248.

sürekli olmasına, eserin çoğaltılmasına veya temsiline gerek yoktur³⁵⁷. Eserin alenileşmesi halinde kanunda düzenlenen sonuçların doğması için eserin alenileşmesinin eser sahibinin iradesi kapsamında olması gereklidir³⁵⁸. Örneğin, eserin basılmak üzere yayınevine gönderilmesi umuma arz değil, umuma arz teşebbüsü olarak yorumlanmalıdır³⁵⁹. Eserin yayımlanması ise özellikle ilim ve edebiyat eserlerinde görülen, eserin alenileştirilmesinin bir türüdür³⁶⁰. FSEK m. 7/2 hükmü uyarınca “*Bir eserin aslından çoğaltma ile elde edilen nüshaları hak sahibinin rızasıyla satışa çıkarılma veya dağıtılma yahut diğer bir şekilde ticaret mevkiine konulma suretiyle umuma arz edilirse o eser yayımlanmış sayılır*” Dolayısıyla eserin çoğaltılarak satışa çıkartılması, dağıtılması veya ticari amaçlı olarak arzı eserin yayımlanmasıdır. Ancak eser yayımlanmadan da umuma arz edilerek alenileşebilir³⁶¹. Bu iki kavram arasındaki en temel fark; eserin alenileşmesi durumunda eser sahibinin bu durumu geri alması mümkün değilken, yayımlanma yani eserin umuma arzı hususunda rıza geri alınabilir³⁶².

FSEK m. 14 uyarınca eser sahibi eserin kamuya sunulup sunulmayacağı, sunulacak ise ne zaman sunulacağı ve ne şekilde sunulacağı hususunda yetkilidir. Dolayısıyla eser sahibinin iradesi bulunmaksızın bu üç husus yönünden gerçekleştirilen eylemler hakkın ihlali sonucunu doğurmaktadır. Eser sahibinin yaşarken umuma arzdan yasakladığı eserin, ölümünden sonra umuma arz olunamayacak olması da bu durumun bir sonucudur³⁶³.

Eserin kamuya sunulup sunulmayacağı yönünde eser sahibinin iradesi gerektiği açıktır. Eser sahibi vasiyetinde de eserin sunulup sunulmayacağını veya ne şekilde alenileştirilmesini istediğini belirtebilir. Ancak kanun koyucu FSEK m. 40/2 hükmünde, güzel sanat eserleri yönünden, eser sahibi tarafından aksine irade gösterilmediyse eserin

³⁵⁷ Tekinalp, 2012, s. 165; Öngören, 2010, s. 74.

³⁵⁸ Öngören, 2010, s. 74.

³⁵⁹ Tekinalp, 2012, s. 165.

³⁶⁰ Kılıçoğlu, 2023, s. 248.

³⁶¹ Kılıçoğlu, 2023, s. 248.

³⁶² Tekinalp, 2012, s. 165; Yavuz ve diğer., 2013, s. 263.

³⁶³ Tüysüz, 2007, s. 53.

umumi yerlerde teşhir edilebileceğini düzenlemiştir. Dolayısıyla güzel sanat eserlerinde eser sahibinin muvafakati karine kabul edilmiştir³⁶⁴.

Eserin henüz umuma sunulması, bir diğer ifade ile alenileşmesi öncesinde haczedilmesi de mümkün değildir. Aynı şekilde alenileşmeyen eser yönünden bilgiyi ancak o eserin sahibi verebilir. Ancak umuma bilgi verme hakkının münhasıran eser sahibine ait olması, eserin alenileşmesine kadar var olan bir haktır.

Manevi haklar devredilemez ise de, FSEK m. 14/3 hükmünde umuma arz şeklinin eser sahibinin şeref ve itibarını zedeleyecek mahiyette olması halinde eser sahibine, eserin umuma arz veya yayımlanmasını menetme hakkı tanınmıştır. Bu doğrultuda kanun koyucunun, umuma arz yetkisinin bir başkasına kullanılabileceğini düzenlediği kabul edilmelidir³⁶⁵. Ayrıca, eser sahibinin eserin mali haklarını devretmesi durumunda, hakkı devralan şahsın eseri kamuya sunma yetkisini de kazandığı kabul edilmektedir³⁶⁶. Aksi durum eserin mali haklarının devralınmış olmasını işlevsiz kıldığından, bu durumun eser sahibinin manevi haklarını kısıtladığı anlamını taşımamaktadır. Getirilen düzenleme ile de bu hak korunmaktadır. Kanun koyucu, manevi hakların kişiye doğrudan bağlı olması sebebiyle, bu yetkiden akdedilen sözleşme ile vazgeçmenin hükümsüz olacağını da düzenlemiştir. Kanaatimizce bu yönde düzenleme yapılmıyorsa dahi, TBK m. 27 uyarınca bu haktan vazgeçme yönünden düzenlenen sözleşme hükmü geçersiz kabul edilmeliydi.

FSEK m. 19 hükmü bu duruma istisna getirerek, eserin memleketin kültürü bakımından önemli görülmesi halinde Kültür ve Turizm Bakanlığı'nın umuma arz yetkisini kullanabileceğini düzenlemiştir.

Eser sahibinin manevi haklarına ne derece önem atfedildiği hususu gerek FSEK kapsamında, gerekse uluslararası hukukta getirilen düzenlemeler ile anlaşılmaktadır. Telif hukukunun doğuşu ile başlayan bu süreç, manevi hakların kişilikle doğrudan bağlı

³⁶⁴ Erel, 2009, s. 139.

³⁶⁵ Kılıçoğlu, 2023, s. 246; Aydınçık, 2006, s. 26.

³⁶⁶ Suluk ve diğer., 2024, s. 85.

sebebi ile daha sıkı korunmasına sebep olmuştur. Nitekim, her ne kadar kararın gerekçesi hizmet sözleşmesinde borçlunun ifaya zorlanamaması olsa da, Fransa’da 1900 yılında verilen bir kararda, ressam James McNeill Whistler’a eşinin portresini yaptıran Sir William Eden’in fiyat anlaşmazlığı neticesinde portrenin teslimi talebi yönünden ressamın semeni iade etmesi gerektiği hükme bağlanmıştır³⁶⁷. Söz konusu karar, eser sahibinin umuma arz yetkisini nezdinde barındırdığına dair ilk örneklerdendir.

2.3.1.2. Eser Sahibinin Adının Belirtilmesi Hakkı

Eser sahibinin adının belirtilmesi yetkisi, eser ile sahibi arasındaki ilişkiyi kamuya sunma hakkını ifade etmektedir. Eser sahibi adını bildirirken isim ve soy ismini kullanabileceği gibi, yalnızca adını, müstear adını veya tercih ettiği bir kısaltmayı da bildirebilir³⁶⁸. Örneğin şair Derman İskender Över, tüm eserlerini “Küçük İskender” mahlası ile yayımlamış olup, bu şekilde tanınmıştır. Eser sahibi aksini belirtmediği müddetçe, adının belirtilmesi gerekmektedir³⁶⁹.

Söz konusu manevi hak, özellikle eser sahibinin ispatı bakımından önemlidir. Zira eser kimin adına umuma arz olundu ise, o kişinin eser sahibi olduğu yönünde karine oluşmaktadır³⁷⁰. Hakkın mefhumu muhalifinden, eser sahibinin eserini anonim olarak yayınlama hakkı bulunduğu da kabul edilmelidir³⁷¹. Ancak eserin anonim yayınlaması, eser sahibinin sonradan isminin belirtilmesini isteme hakkını ortadan kaldırmamaktadır³⁷². Elbette, eserini anonim yayınlayan eser sahibi, karineden yararlanamayacağından, sonradan adının belirtilmesini istediği takdirde eser sahibi olduğunu ispat etmelidir.

Adın belirtilmesi her eser türü bakımından farklı şekillerde olacaktır. Ancak eser sahibi adının belirtilmesi yönünde irade gösteriyor ise, adı yalnız eser üzerinde değil, eserin

³⁶⁷ Bayamhoğlu, 2008, s. 101.

³⁶⁸ Erel, 2009, s. 141; Tekinalp, 2012, s. 170; Kılıçoğlu, 2023, s. 250; Suluk ve diğer., 2024, s. 86.

³⁶⁹ Suluk ve diğer., 2024, s. 86.

³⁷⁰ Erel, 2009, s. 144.

³⁷¹ Tekinalp, 2012, s. 169.

³⁷² Bayamhoğlu, 2008, s. 102.

kullanıldığı her yerde belirtilmelidir³⁷³. Örneğin, bir ressamın resmi üzerinde imzası ve ismi bulunuyor olsa bile, bu resmin galeride sergilenmesi durumunda hazırlanan broşürlerde veya resmin yanına asılacak levhada da eser sahibinin isminin belirtilmesi uygun olacaktır. Aynı şekilde bir televizyon dizisinde okunan şiir yönünden, şiirin sahibi adının belirtilmesini talep edebilecektir. Eser sahibinin, eserinin kullanımı sebebiyle maddi kazanç elde etmesi, bu hakkın kullanılmasına engel teşkil etmemektedir³⁷⁴.

Umuma arz yetkisinde olduğu gibi, eser sahibinin bu hakkın kullanımını üçüncü bir şahsa bırakması da mümkündür. Ancak elbette üçüncü şahsın bu hakkı kullanımı, eser sahibinin belirlediği sınırlar dahilinde olmalıdır. Eser sahibi, adının kullanımını yasaklamadığı müddetçe, ölümünden sonra FSEK m. 19 hükmünde belirtilen kimselerce de adı belirtilebilir³⁷⁵. Dolayısıyla her ne kadar TMK kapsamında adın korunması ölümle son bulmakta ise de, FSEK kapsamında ad ölümünden sonra da korunmaya devam etmektedir³⁷⁶.

Eser sahipliği karinesine karşı, eser sahibi olduğunu iddia eden kişinin bu iddiasını tespit davası açarak ileri sürmesi gerekmektedir. Bu dava gerçek eser sahibi olduğunu iddia eden kişi tarafından açılmalıdır. Bu kişinin ölümü halinde FSEK m. 19/1 hükmünde belirtilen kişiler veya menfaatini ispat eden mali hak sahiplerince bu dava açılabilir³⁷⁷. Ayrıca memleket kültürü bakımından önemli görülen eserler yönünden Kültür ve Turizm Bakanlığı kendi namına bu davayı açabilecektir³⁷⁸.

Güzel sanat eserleri yönünden FSEK m. 15/2 hükmünde özel düzenleme getirilerek, eserin çoğaltılması veya işlenerek çoğaltılması durumunda asıl eser sahibinin belirtilmesi ve çoğaltılan ve işlenen eserin bu niteliğinin eser üzerinde gösterilmesi gerekmektedir. Güzel sanat eserleri yönünden esas olan eserin tek olmasıdır. Bu bağlamda eser sahibinin izni ile bu eseri çoğaltan, kopyaların asıl esere uygun olması bakımından sorumludur³⁷⁹.

³⁷³ Tekinalp, 2012, s. 169; Erel, 2009, s. 142.

³⁷⁴ Tekinalp, 2012, s. 169.

³⁷⁵ Tüysüz, 2007, s. 54; Erel, 2009, s. 141.

³⁷⁶ Tüysüz, 2007, s. 54.

³⁷⁷ Erel, 2009, s. 144.

³⁷⁸ Erel, 2009, s. 144.

³⁷⁹ Erel, 2009, s. 142.

Kanun koyucu bu düzenleme ile, çoğaltmadan doğan farklılıkların eser sahibine yüklenmemesini ve işleme eserde, asıl eserin sahibinin belirtilerek haklarının korunmasını amaçlamıştır.

Mimari yapılar yönünden eser sahibinin isminin belirtilmesi, ancak eser niteliğindeki mimari yapılar yönünden söz konusu olacaktır. FSEK m. 15/4 bu hususta özel düzenleme getirmiş olup, hükme göre “*Eser niteliğindeki mimari yapılarda, yazılı istem üzerine eserin görülen bir yerine eser sahibinin uygun göreceği malzeme ile silinmeyecek biçimde eser sahibinin adı yazılır.*” Yasa koyucu ilgili hüküm ile, eser sahibinin adının belirtilmesi yönündeki manevi hakkını korumayı amaçlamış ve niteliği itibariyle ihtilaf doğurabilecek bir eser türü yönünden özel düzenleme getirerek, eser sahibinin adının yapı üzerine silinmeyecek şekilde yazılması hakkını tanımıştır. Eser sahibinin adı, mimari esere oyma, ahşap veya metal ile yazılabilir. Adın zaman içerisinde silinmesi durumunda eser sahibinin yenilenmesini talep etme hakkı mevcuttur³⁸⁰. Erel’e göre mimari yapıda eser sahibinin isminin belirtilmesi için yapı malikinin de rızası gerekmektedir³⁸¹. Hükümde bu hakkın ne zamana kadar kullanılacağı veya şekline yönelik düzenleme bulunmamaktadır. Öngören ve Ceritlioğlu’na göre mimari eserin sahibi hakkını her zaman yazılı olarak talepte bulunmak koşuluyla kullanabilmelidir³⁸². Ancak Yargıtay bir yayın kuruluşunda yazılarını yayımlayarak adını belirtmeyen ve ücret almayan eser sahibinin, sonradan ücret ödenmesi ve adının belirtilmesine yönelik talebini dürüstlük kurallarına aykırı bulmuştur³⁸³. Kanaatimizce eser sahibi, manevi hakkını dilediği zaman ve dilediği şekilde kullanabileceğinden, özellikle eser ile arasındaki bağı kuran isminin belirtilmesi hakkını dilediği zaman kullanabilmelidir. Görüşümüz mimari eserler bakımından da aynı yönde olup, eser sahibi, herhangi bir zamanda adının bildirilmesi yönünde irade gösterebilmelidir.

FSEK m. 80 uyarınca icracı sanatçılara da icralarının sahibi olarak tanıtılma hakkı tanınmıştır. 05.12.1951 kabul tarihli FSEK kapsamında söz konusu hükümde daha geniş bir düzenleme bulunmakta ve “*Ticari maksatlarla imal edilen sinema eserlerinde baş rol*

³⁸⁰ Kılıçoğlu, 2023, s. 252.

³⁸¹ Erel, 2009, s. 142.

³⁸² Öngören ve Ceritlioğlu, 2007, s. 59.

³⁸³ Yargıtay 11. HD. 22.3.2001 T. 2001/11107 E. 2001/2279 K. (Öngören ve Ceritlioğlu, 2007, s. 59.)

alanlar, senaryo sahibi, besteci, rejisör, operatör, koro veya orkestra şefi, solistler, filimi imal eden kimselerden film ve reklâmlarda adlarının zikredilmesini isteyebilirler.” denilmekle isminin belirtilmesi yönünden daha geniş bir gruba hak tanılmaktaydı. Yapılan değişiklik ile bu hüküm daraltılmıştır. *Erel*'e göre, hükmün kaldırılması isabetsiz olup, kanundaki boşluk sebebiyle örneğin senarist eser sahibi olarak bu hakkı korumakta ise de, emeği geçen diğer sanatçıların isimlerinin bildirilmesi hakkının bulunmaması hakkaniyete aykırılık teşkil etmektedir³⁸⁴. Kanaatimizce de, eski düzenleme gibi daha geniş kapsamlı bir hüküm ile eserde eser sahibine oranla daha az olmakla birlikte özgünlüğünü barındıran ve esere katkı sağlayan kişilerin adının bildirilmesi hakkını haiz olmaları daha yerinde olacaktır.

Kanun koyucu adın belirtilmesine yönelik bazı istisnalar getirerek, belli durumlarda eser sahibinin adının belirtilmesini zorunlu kılmamıştır. Bunlar; Türkiye Büyük Millet Meclisi, resmi kongreler veya mahkemelerde söylenen söz ve nutukların, gerekmiyorsa eser sahibinin adı belirtilmeden çoğaltılması ile umuma açık yerlerde temelli sergilenen güzel sanat eseri ve mimari eserlerin radyo televizyon yayımı, çoğaltılarak kopyalanması veya güzel sanat eserlerinin açık artırma ile satışı için hazırlanan broşürlerde eser sahibinin adının belirtilmesine gerek olmamasıdır.

2.3.1.3. Eserde Değişiklik Yapılmasını Yasaklama Hakkı

Meydana getirilen eserin unsurları ve şekli ile birlikte kendisi, adı ve eser sahibinin adı bir bütün oluşturduğundan, eser sahibi bunların tümü üzerinde değişiklik yapılmasını yasaklama hakkını haizdir³⁸⁵. FSEK m. 16 hükmünde söz konusu hak “*Eser sahibinin izni olmadıkça eserde veyahut eser sahibinin adında kısaltmalar, ekleme ve başka değiştirmeler yapılamaz.*” şeklinde belirtilmiştir. Madde metninde belirtilen değiştirme şekilleri tahdidi olmayıp, eserde başka yollarla yapılacak değişiklikler de eser sahibinin hakkına tecavüz niteliğindedir³⁸⁶. Eserde değişiklik yapılmasını yasaklama yetkisi ile korunan eserin kendisi değil, eser sahibinin eserini umuma arz ederken ona verdiği biçim,

³⁸⁴ Erel, 2009, s. 142.

³⁸⁵ Tekinalp, 2012, s. 171; Erel, 2009, s. 145; Yavuz ve diğer., 2013, s. 456.

³⁸⁶ Kılıçoğlu, 2023, s. 252.

eserin bir bütün olarak yansıttığı hususiyet, eserin eser sahibini yansıtan bütünlüğünde eser sahibinin menfaatidir³⁸⁷.

Esasen eser sahibinin adının belirtilmesi yönündeki manevi hakkı ile eserde değişiklik yapılmasını yasaklama yetkisi eser sahibinin adı yönünden birbirini tamamlar niteliktedir. Zira, eser sahibi adının belirtilmesi yönünde irade gösterirse, tam adını, mahlasını veya isminin kısaltmasını kullanması fark etmeksizin, izinsiz olarak belirtilen isim üzerinde değişiklik yapılması mümkün değildir. Dolayısıyla hüküm, eserin subjektif unsurunu korumakta, eserin kime ait olduğunu, şeklini, biçimini, hususiyetini barındırmasını sağlamaktadır³⁸⁸.

Değişikliğin eseri geliştirmesi veya olumlu anlamda değiştirmesi yasağı ortadan kaldıran bir durum değildir³⁸⁹. Dolayısıyla eser sahibinin eserde değişiklik yapılmasını menetme yetkisi yalnızca olumsuz değişiklikler yönünden uygulanmayacaktır. Bunun sebebi, eser hususunda münhasır yetkili kişinin eser sahibi olmasıdır. Neticede, eserde bulunan ve teknik anlamda kusur olarak nitelendirilebilen unsurlar da, sahibinin hususiyetini barındırmaktadır. Bu bağlamda, örneğin bir tabloyu satın alarak eserin sahibi olan kimsenin de eser üzerinde olumlu ya da olumsuz değişiklik yapması mümkün değildir³⁹⁰. Aynı yönde, eserin sergilendiği ortamın veya icra edildiği şeklin eserin aslını bozar özellikler arz etmesi halinde dahi, eserin değiştirildiği kanaatine varılabilmektedir³⁹¹.

Eserin değiştirilmesinde olduğu gibi, eser yalnız sahibi tarafından imha edilebilir. Dolayısıyla kültür mirası olarak yorumlansa dahi, Kültür Bakanlığı'nın imhayı engellemesi mümkün olmadığı gibi, eserin aslının malikinin eseri imha etmesi de eser sahibinin manevi hakkını ihlal niteliği taşıyacaktır³⁹².

³⁸⁷ Yavuz ve diğer., 2013, s. 457.

³⁸⁸ Kılıçoğlu, 2023, s. 253.

³⁸⁹ Tekinalp, 2012, s. 172; Yavuz ve diğer., 2013, s. 458.

³⁹⁰ Tekinalp, 2012, s. 172.

³⁹¹ Yavuz ve diğer., 2013, s. 457; Suluk ve diğer., 2024, s. 87.

³⁹² Tekinalp, 2012, s. 172.

Eser sahibinin mali haklarını devretmesi durumunda eserde bir kısım değişiklikler yapılması zorunlu olabilir. Örneğin, bir romanın filminin çekilmesi durumunda, romanın senaryo haline getirilmesi için değişiklik yapılması gerekmektedir. Bu hali kanun koyucu özel olarak düzenleyerek, eseri işleyen, umuma arz eden, çoğaltan, yayımlayan, temsil eden veya yayan kimselerin zorunlu değişiklikleri eser sahibinin ayrıca iznini almaksızın yapabileceğini hükme bağlamıştır. Bu zorunlu değişikliğin tespiti çıkarların kıyaslanması suretiyle somut olay özelinde değerlendirilmelidir, zira şiir üzerinde değişiklik yapılması şiirin tüm yapısını bozacak ise de, bir köşe yazısının yayıma hazırlanmak için birkaç cümlesinin çıkartılması veya kısaltılmasını yazının eser niteliğini etkilemeyebilir³⁹³. Pek tabii, bu değişikliğin eser sahibinin şeref ve itibarını azaltır nitelikte olmaması gerekmektedir. Değişikliğin eser sahibinin şeref ve itibarını zedeler nitelikte olması halinde, değişiklik yapılmasının eser sahibi tarafından yasaklanması mümkündür³⁹⁴. Şeref ve itibarın azaltıldığı yönünde ihtilaf doğması durumunda, objektif inceleme yapılarak hak ihlali olup olmadığına karar verilmelidir³⁹⁵. Değişikliğin objektif olarak eser sahibinin şeref ve itibarını zedelemesi durumunda eser sahibinin eserde değişiklik yapılmasını ve kamuya sunulması önleme hakkı bulunmaktadır. Eser maddi anlamda değişikliğe uğramasa bile mahiyetini ve hususiyetini bozan müdahale yapılması halinde de eser sahibi bu hakkını kullanabilir³⁹⁶. Örneğin; güzel sanat eserinin sergilenmesini kabul eden eser sahibinin, serginin ahlaka aykırı olması halinde hakkını kullanarak eserin sergilenmesini önlemesi mümkündür. Bu haktan feragat edildiğine dair her tür sözleşmenin geçersiz olduğu FSEK m. 16/3 hükmünde düzenlenmiştir.

Eserde zorunlu değişiklik yapılması halleri haricinde yapılacak değişiklikler için izin verme hakkı münhasıran eser sahibinde olduğundan, mirasçılar dahi eser sahibinin ölümü durumunda bu yetkiyi kazanmazlar³⁹⁷. Verilecek izin sınırsız, kayıtsız ve şartsız verilmesi mümkün olmadığından, sınırlarının belirtilmesi gerekmektedir³⁹⁸. Sınır çizilmesi doğabilecek ihtilaflar yönünden hem eser sahibine, hem de iznin verildiği üçüncü kişiye koruma sağlamaktadır. İzin, mali hakların devri ile birlikte verilmesi

³⁹³ Suluk ve diğer., 2024, s. 88.

³⁹⁴ Suluk ve diğer., 2024, s. 87.

³⁹⁵ Erel, 2009, s. 145.

³⁹⁶ Tekinalp, 2012, s. 172.

³⁹⁷ Yavuz ve diğer., 2013, s. 461; Erel, 2009, s. 146.

³⁹⁸ Yavuz ve diğer., 2013, s. 466.

durumunda ruhsat (lisans) sözleşmesi yazılı şekle tabi olduğundan yazılı sözleşmede değişikliğin sınırlarının çizilmesi gerekmektedir³⁹⁹. İmzalanın sözleşme sonrasında verilecek izinler de sözleşmenin tadili niteliğinde olduğundan TBK m. 12 uyarınca yazılı şekil şartına tabidir⁴⁰⁰.

Güzel sanat eserleri dahil olmak üzere, eserin tamirinin gerekmesi hali bu durumun istisnasını oluşturmaktadır⁴⁰¹. Ancak tamirin dürüstlük kurallarına uygun şekilde, eserin aslını koruyarak gerçekleştirilmesi esastır.

Eser sahibinin, eserde yapılan değişikliğe uzun süre sessiz kalması halinde, zımni izin verdiği kabul edilmektedir⁴⁰². Yargıtay da kararlarında, makul sürenin geçmesi sonrasında manevi hakkın ihlali yönünde açılan davalarda eser sahibinin hakkın kötüye kullanılması yasağını ihlal ettiği gerekçesiyle, uzun süreli susma halini izin verildiği yönünde yorumlamaktadır⁴⁰³.

³⁹⁹ Erel, 2009, s. 146.

⁴⁰⁰ Erel, 2009, s. 146.

⁴⁰¹ Tekinalp, 2012, s. 173; Yavuz ve diğer., 2013, s. 479.

⁴⁰² Tekinalp, 2012, s. 173; Erel, 2009, s. 146.

⁴⁰³ Yargıtay 11. H.D. 29.01.1999 T. 1998/10031 E. 1999/250 K. "*Marka Engels tarafından yazılmış olan "On Litaratüre And Art" isimli eserin davacı K2 tarafından yapılan Türkçe çevirisinin, yayınevi sahibi davalı K1 tarafından yayımlandığını ve ilk baskısının yapıldığı Kasım 1995 tarihinde kitabın bir adedinin davacıya verildiği, davacının telif ücretini aldığı ve kitaba yapılan ekleme ve değişiklikler hakkında bilgi sahibi olduğu halde hiçbir ihtirazı kayıt ileri sürmediği, kitabın yayınlar durdurmak için girişimde bulunmadığı Temmuz 1996 tarihinde işbu davayı açtığı ve aksi kanıtlanmayan ve itiraz edilmeyen davalı savunmasında belirtildiği üzere 1970 yılında davacı tarafından çevirisi yapılan ve 1973 yılına kadar 7. baskısı yayınlanan Engels'in (Ütopik Sosyalizm ve Bilimsel Sosyalizm) isimli çeviri eser ile ilk baskısı Haziran 1979 da yapılan ve sonraki yıllarda 4 baskısı daha yapılan keza çevirisi davacı tarafından yapılan ve yine davalı tarafından yayımlanan Marka Engels'in (Kadın ve Aile) isimli kitaplarda da dava konusu kitaplarda olduğu gibi davacının yazılı izni olmadan ekleme ve değişikliklerin yapıldığı davacının bunları aynen benimseyip çeviri ücretini aldığı uyumsuzluk konusu bulunmamaktadır. (...) FSEK. 16/1 maddesinde (eserde eser sahibinin izni olmadan kısaltma ekleme ve değiştirme yapılamaz) kuralı ile aynı Yasanın 52 madde de yer alan yazılı sözleşme ve izin kuralının sıhhat şartı olması karşısında MK. 2. maddesinin somut olaya uygulanıp uygulanmayacağına tartışılması gerekir. BK.nun 11. maddesinin 2. fıkrasına göre, kanunun öngördüğü şekil, bir geçerlik (sıhhat şartı) olarak düzenlemiş ise buna uyulmadan yapılan sözleşmeler ve hukuki işlemler geçersizdir. Bu geçersizliğin hukuki mahiyeti tartışmalı olmakla birlikte İsviçre Federal Federal Mahkemesi ve Yargıtay burada butlan'dan söz edebileceğini, bunun hakim tarafından re'sen göz önünde bulundurulacağını kabul etmektedir. Şekle aykırılık ile hakkın kötüye kullanılması yasağı kuralının çatışması halinde hangisine öncelik verileceği de uygulamada tartışılmıştır. Yargıtay İçtihadı Birleştirme Büyük Genel Kurulunun 30.9.1988 gün, E: 1987/2, K: 1988/2, YHGK.nun 12.5.1965 gün, E: 5/D-4 K: 203, 13.2.1974 gün, 524/103 sayılı, 2.10.1974 gün 2/810 1043, 7.12.1983 gün 4/224 1276 sayılı kararlarında vurgulandığı gibi MK.nun 2. maddesinin 2. fıkrasında düzenlenen hakkın kötüye kullanılması yasağı kuralının amacı, hakime özel ve istisnai hallerde (adalete uygun düşecek şekilde) hüküm verme imkanı sağlamaktır. Hukukun her alanında uygulanma niteliğine sahip olan hakkın*

Eserde yapılan değişikliğe karşı eser sahibinin hukuki ve cezai yollara başvurabileceği açıktır. Bu hak, eser sahibinin kısıtlı veya küçük olması halinde dahi, bizzat eser sahibi tarafından kullanılabilir⁴⁰⁴. Eser sahibinin ölümünden sonra 70 yıl boyunca FSEK m. 19 hükmünde yer alan mirasçuları, hak sahipleri ve memleket kültürü için önem arz eden eserlerde Kültür ve Turizm Bakanlığı dava açma hakkını haizdir⁴⁰⁵. Dolayısıyla, eser sahibinin ölümü sonrasında mirasçılardan eserde değişiklik yapılmasını menetme hakkı bulunmamakta veya mirasçılar bu yönde izin verememekte ancak değişiklik yapılması halinde dava açabilmektedir. Zira, iznin verilmesi yetkisi münhasıran eser sahibinde iken, değişiklik halinde dava açma hakkının mirasçılara da tanınması eserin korunması açısından önemlidir. Açılacak tecavüzün ref'i davası ile eserin çoğaltılması ve yayımlanması engellenebileceği gibi, sonraki baskılarda değişikliğin düzeltilmesi ve gazete, dergi ve radyo yayınları yönünden ilan ile düzeltme yapılması istenebilir. Tecavüz henüz başlamamış ancak eserde değişiklik yapılacağı muhtemel görünüyorsa tecavüzün men'i davası açılması da mümkündür. Bu davaların açılması için failin kusurlu davranışı aranmaz ancak kusur bulunması halinde maddi ve manevi tazminat talep edilmesi mümkündür⁴⁰⁶.

Güzel sanat eseri niteliğindeki mimari eserlerde eserde değişiklik yapılmasını yasaklama yetkisi daha dar yorumlanmaktadır. Zira, bu eserler aynı zamanda fonksiyonel özellik de barındırmaktadır. Örneğin, mimari yapıya kalorifer sistemi inşa etmek için eser sahibinin iznine gerek bulunmamaktadır. Bu nedenle doktrinde ve yargı kararlarında mimari eserler yönünden bu hakkın uygulanmasının daha kısıtlı yorumlanması gerektiği ve mimarın bu hakkını ancak yapı malikinin keyfi tasarruflarına karşı kullanabileceği kabul edilmektedir⁴⁰⁷. Dolayısıyla, teknik sebepler veya ihtiyaç sebebiyle mimari yapıda

kötüye kullanılması yasağı, şekle aykırılığı ileri sürme hakkı için de bir sınır teşkil etmekte olup bu buyurucu kuralın hakim tarafından resen gözetilmesi gerektiği ve bu hususun kamu düzenini ilgilendirdiği kabul edilmektedir. Sonuç olarak somut olayın özelliği itibarıyla davacının eserde izni olmadan ekleme ve değiştirme yapılamayacağı şeklindeki iddiası yukarıda özetlenen duruma göre MK. 2/2 fıkrasında yazılı hakkın kötüye kullanılması olarak öngörüldüğünden kabul edilmemiştir. Dairemizin 16.6.1998 gün, 1998/2033 4576 sayılı onama kararının gerekçesi değiştirilerek yukarıda gerekçelerle onama kararı doğru bulunduğundan davacı vekilinin karar düzeltme talebinin reddine karar vermek gerekmiştir.”
(<https://www.lexpera.com.tr>/ E.T. 03.10.2025)

Benzer yönde bkz: Yargıtay 11. HD. 14.05.2010 T. 2010/4406 E. 2010/5379 K.

⁴⁰⁴ Yavuz ve diğer., 2013, s. 463.

⁴⁰⁵ Erel, 2009, s. 147.

⁴⁰⁶ Erel, 2009, s. 147-148.

⁴⁰⁷ Erel, 2009, s. 148-149.

değişiklik yapılabilir⁴⁰⁸. Aksi kabul halinde, korunan menfaatler değerlendirildiğinde, fonksiyonel olması gereken yapının bu özelliğinin göz ardı edilmesi, yapının sağlamlığının azalmasına varan sonuçlar doğurabileceğinden hukuk düzenince korunmamaktadır. Bu durumun istisnasını toplum belleğinde yer etmiş eser niteliğindeki yapılar oluşturmaktadır⁴⁰⁹.

FSEK m. 80 hükmü uyarınca icracı sanatçılara da yalnızca tespit edilmiş icraları bakımından itibarlarını zedeleyecek şekilde değişiklik yapılmasını önleme yetkisi tanınmıştır. İlgili hükümde önemli husus, icracı sanatçılara bu yetkinin yalnızca itibarlarını zedeleyecek şekilde tahrif ve bozulmanın önlenmesi yönünden tanınmış olmasıdır. Ayrıca yalnız tespiti yapılan icralar bakımından bu yetki verildiğinden, canlı icra sanatçılarının değişiklik yapılmasını önleme yetkisi yoktur. *Yavuz, Alica ve Merdivan*'a göre canlı icralar bakımından bu hakkın tanınması gereklidir zira bunların da başka yere nakli durumunda icracı sanatçıların itibarını zedeleyecek bozulma yaşanması mümkündür⁴¹⁰. Kanaatimizce de, hükmün canlı icra sanatçıları da kapsar nitelikte genişletilmesi yerinde olacaktır.

2.3.1.4. Eser Sahibinin Zilyet ve Malike Karşı Olan Hakları

Fikir ve sanat eserleri, biçimlendirilerek maddi bir varlık kazansalar da, ayrıca hukuki varlığa da sahiptir⁴¹¹. Bu bakımdan eserin mülkiyetinin veya zilyetliğinin devri kural olarak eser sahibinin maddi ve manevi haklarının devri anlamını taşımamaktadır. FSEK m. 57/1 hükmü uyarınca bu durumun aksi kararlaştırılabilir.

Kanun koyucu bu durumun istisnası olarak güzel sanat eserleri yönünden özel düzenleme getirmiş ve FSEK m. 57/2'de "*Bir güzel sanat eseri üzerinde çoğaltma hakkını haiz olan bir kimseden kalıp ve sair çoğaltma aletlerinin zilyedliğini iktisap eden kimse, aksi kararlaştırılmamışsa, çoğaltma hakkını da iktisap etmiş sayılır*" hükmünü düzenlemiştir.

⁴⁰⁸ Kılıçoğlu, 2023, s. 253.

⁴⁰⁹ Tekinalp, 2012, s. 173.

⁴¹⁰ Yavuz ve diğer., 2013, s. 465.

⁴¹¹ Erel, 2009, s. 153; Öngören ve Ceritlioğlu, 2007, s. 68.

Eserin mülkiyetini veya zilyetliğini elinde bulunduran üçüncü kişinin kural olarak mali ve manevi hakları iktisap etmemesi sebebiyle, üçüncü kişi eseri korumakla ve eser sahibinin haklarını kullanmasına müsaade etmekle yükümlüdür⁴¹². Eser sahibinin bu durumda yetkileri: eserden faydalanma yetkisi ve eserin bütünlüğünü koruma yetkisidir.

Eserden faydalanma yetkisi, eserin mali haklarını tüketmiş olsa dahi, manevi haklarını nezdinde barındıran eser sahibinin, eserinden faydalanma imkanını korumaya yöneliktir⁴¹³. Eser sahibinin, eserin tek ve özgün olması durumunda eseri çalışma ve sergilerde kullanmak üzere isteme hakkı da bulunmaktadır. Bu hak özellikle güzel sanat eserleri yönünden tanınmış bir hak olup, eserin sergilenmesi sonrasında zilyedine iadesi gerekmektedir. Kanun hükmünde eserin ne kadar süre ile eser sahibinde kalacağı düzenlenmemiş ise de, eserin sergilenme süresinin bu bakımdan makul süre olduğu kabul edilmelidir⁴¹⁴. Bu hakkın kullanımı ile eser sahibi ile eserin zilyedi arasında bir tür ödünç verme (vedia) ilişkisi kurulmuş olacaktır⁴¹⁵. *Kılıçoğlu*, bu hakların tanınmasını malikin mülkiyet hakkı ile çatışması ve mülkiyet hakkını sınırlandırması sebebiyle, her ne kadar sıkı şekil şartları getirilmiş ise de, eleştirmektedir⁴¹⁶. FSEK m. 17 hükmüne göre bu yetki belli eserler yönünden düzenlenmiştir. Maddede kanunun 1, 2 ve 3. Maddelerine yapılan atıflar ile, aşağıda belirtilen eserler yönünden eserden faydalanma yetkisi eser sahibince koruma şartlarını yerine getirmek kaydıyla kullanılabilir:

“1) Yağlı ve suluboya tablolar; her türlü resimler, desenler, pasteller, gravürler, güzel yazılar ve tezhipler, kazıma, oyma, kakma veya benzeri usullerle maden, taş, ağaç veya diğer maddelerle çizilen veya tespit edilen eserler, kaligrafi, serigrafi,

2) Heykeller, kabartmalar ve oymalar,

⁴¹² Erel, 2009, s. 153.

⁴¹³ Erel, 2009, s. 154.

⁴¹⁴ Kılıçoğlu, 2023, s. 262.

⁴¹⁵ Suluk ve diğer., 2024, s. 89.

⁴¹⁶ Kılıçoğlu, 2023, s. 259.

3) *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,*

4) *Yazarlarla bestecilerin el yazısıyla yazılmış musiki eserleri”*

Erel'e göre, eser kategorileri altında örneklendirilen eserlerin sınırlı sayma yoluyla sayılmaması sebebiyle, her ne kadar 17. maddede hükümlerin bazı bentlerine atıf yapılmış ise de, yararlanma hakkı benzer başka tür eserleri de kapsamaktadır⁴¹⁷. Kılıçoğlu ise zaten mülkiyet hakkının sınırlandığı gerekçesiyle, hakkın kullanımı için kanunda sayılan eser türlerinden birinin varlığını aranması gerektiği görüşündedir⁴¹⁸.

İşleme ve çoğaltma hakkı gibi bir kısım mali haklara sahip olan hak sahiplerine de maddenin eski metninde bu hak tanınmıştır. Ne var ki, yapılan düzenleme ile hak sahipleri madde metninden çıkartıldığından, haklarını eser sahibi aracılığıyla kullanabileceklerinin kabulü gerekmektedir⁴¹⁹.

FSEK, bu hakkın kullanımı yönünden eseri satın alanlara müzayedede veya kataloglarda bilgi verilmesini öngörmüştür. Ancak bu bilginin verilmemiş olması, eser sahibinin hakkını kullanmasını engellemeyecektir⁴²⁰.

Bu hak, eseri mülkiyet veya başkaca aynı hak dolayısıyla elinde bulunduran zilyede karşı öne sürülür⁴²¹. Zilyet olan üçüncü kişi, hakkın kullanımının talebi durumunda, dürüstlük kuralları çerçevesinde eser sahibine izin vermekle yükümlüdür.

Eserin bütünlüğünü koruma yetkisi ise eserde değişiklik yapılmasını önleme hakkını tamamlayan bir yetkidir. Eseri elinde bulunduran zilyedin her ne kadar eser sahibi ile yapmış olduğu anlaşma doğrultusunda eserden tasarruf yetkisi bulunmakta ise de, eseri

⁴¹⁷ Erel, 2009, s. 154.

⁴¹⁸ Kılıçoğlu, 2023, s. 259.

⁴¹⁹ Erel, 2009, s. 154.

⁴²⁰ Erel, 2009, s. 155.

⁴²¹ Erel, 2009, s. 155.

bozması, yok etmesi veya eser sahibinin mali veya manevi haklarına zarar verecek tasarrufta bulunması kanun koyucu tarafından yasaklanmıştır. Dolayısıyla eserin malikinin mülkiyet hakkı bakımından, eser sahibi lehine sınırlandırma getirilmiştir⁴²². Belirttiğimiz üzere, eserde değişiklik yapılması veya eserin imhası münhasıran eser sahibinin nezdinde barındırdığı bir hak olduğundan, bu hak detaylı olarak FSEK m. 17/2 hükmünde de bu şekilde düzenlenmiştir. Hükmün eski halinde eserin malikine eseri bozmamak, yok etmemek ve eser sahibinin haklarına zarar vermemek koşuluyla eseri üzerinde tasarruf etme hakkı tanınmıştı. *Kılıçoğlu* bu düzenlemenin eseri malikinin mülkiyet hakkı göz önüne alınarak daha yerinde olduğu görüşündedir⁴²³.

Eserin bütünlüğünü koruma yetkisinin istisnası, mimari eserde malikin zorunlu ihtiyaçları için gerçekleştirilecek olan tadil ve tamir işlemleridir⁴²⁴. Bu işlemler için eser sahibinden izin alınmasına gerek bulunmamaktadır. Ancak bu tadil ve tamir işlemlerinin yapının estetik niteliği ve özelliklerini bozmayacak şekilde gerçekleştirilmesi esastır⁴²⁵. Eser sahibinin eserde değişiklik yapılmasını yasaklama yetkisi altında izah olunduğu üzere, mimari eserlerin fonksiyonel özelliği bulunması sebebiyle, örneğin yıkılma tehlikesi bulunan bir mimari yapının sahibinden izin alınmaksızın idari bir karar veya maliklerin kararı ile yıkılması dahi mümkündür.

2.3.2. Mali Haklar

Mali haklar FSEK'un 20 ila 25. Maddelerinde düzenlenmiştir. Mali haklar eseri işleme hakkı, çoğaltma hakkı, yayma hakkı, temsil hakkı ve umuma iletim hakkıdır. Bu haklar eseri ekonomik olarak değerlendirmeye yönelik haklardır⁴²⁶. Bu hakların devri yazılı şekil şartına tabidir.

Mali hakları manevi haklardan ayıran en temel özellik bu hakların devredilebilir olmasıdır. Manevi haklar başlığı altında belirtmiş olduğumuz üzere, manevi hakların

⁴²² Suluk ve diğer., 2024, s. 89.

⁴²³ Kılıçoğlu, 2023, s. 261.

⁴²⁴ Erel, 2009, s. 156.

⁴²⁵ Öngören ve Ceritlioğlu, 2007, s. 69.

⁴²⁶ Kılıçoğlu, 2023, s. 244.

konu olduğu hukuksal işlemlerde üçüncü kişilere ancak hakkın kullanımı devredilebilirken; mali haklar üzerinde tasarruf ve bu hakların devri mümkündür. Eser sahibi mali haklarını kendisi kullanabileceği gibi, üçüncü kişiye devir veya temlik edebilir veya yalnızca kullanma yetkisini başkasına bırakabilir⁴²⁷. Mali hakların ödünç verilmesi, bağışlanması, kiralanması veya başka mal ile değiştirilmesi dahi mümkündür⁴²⁸. Dolayısıyla eser sahibi bu hakları üzerinde serbestçe tasarruf edebilmektedir. Mali hakkın devri veya kullanımının devri lisans veya kanundaki ifadesiyle ruhsat olarak isimlendirilmektedir⁴²⁹. *Aydıncık*, mali hakkın devri halinde hakkın eser sahibinin nezdinden tamamen ayrılarak devralana geçtiği yönündeki görüşe iştirak etmemekte, hakkın bu şekilde bölünemeyeceğini ifade etmektedir⁴³⁰. Ancak *Yavuz, Alica ve Merdivan*, mali hakkın devredildiği durumda, aynı hakkın yeniden devrinin mümkün olmaması sebebiyle hakkın eser sahibinin malvarlığından çıkarak, devralanın malvarlığına dahil olduğu görüşündedir⁴³¹.

Mali haklardan birinin üçüncü kişiye devri, diğer hakların devredildiği anlamını taşımamaktadır. Dolayısıyla eser sahibi, hangi haklarını devrettiğini, akdedilen sözleşme ile açıkça belirtmelidir. Ancak, devredilen mali hakkın kullanımı için bir diğer hakkın kullanımı da zorunlu ise, bu durumda her iki hakkın da devredildiği kabul edilmelidir⁴³².

Mali haklar eserin ekonomik olarak değerlendirilmesine yönelik olduğundan, manevi haklardan farklı olarak mirasçılara intikal etmekte veya ölüme bağlı tasarrufların konusunu oluşturabilmektedir⁴³³.

FSEK m. 62 uyarınca, alenileşmiş olan bir eserin mali hakları rehnedilebilir, cebri icraya veya hapis hakkına konu olabilir⁴³⁴. Hükümde özellikle eserin aleni hale gelme hali

⁴²⁷ Ateş, 2023, s. 34.

⁴²⁸ Ateş, 2023, s. 35.

⁴²⁹ Aydıncık, 2006, s. 25.

⁴³⁰ Aydıncık, 2006, s. 43.

⁴³¹ Yavuz ve diğer., 2013, s. 753.

⁴³² Erel, 2009, s. 158.

⁴³³ Kılıçoğlu, 2023, s. 245; Ateş, 2023, s. 35.

⁴³⁴ Kılıçoğlu, 2023, s. 247.

düzenlendiğinden, alenileşmemiş eserin mali haklarının da bu kapsamda değerlendirilemeyeceği kabul edilmelidir.

Mali haklar tahdidi olarak sayılmış ise de, teknolojinin gelişimi ile birlikte eserden farklı şekillerde yararlanma imkanları doğduğundan, kanunun bu anlamda da güncellenmesi yerinde olacaktır⁴³⁵.

2.3.2.1. İşleme Hakkı

İşleme eser başlığı altında izah olunduğu üzere, eserin işlenmesi durumunda, asıl eserden yararlanılarak, hususiyet barındıran ve iktisaden değerlendirilebilecek yeni bir eser meydana getirilmektedir⁴³⁶. Dolayısıyla işleme yetkisini diğer mali haklardan ayıran husus, bu yetkiyi kullanan kişinin de eser sahibi gibi yaratıcılığını ortaya koymasındır⁴³⁷. Eser sahibinin kendi eserini işlemesi her zaman mümkündür. Ayrıca eser sahibinin bu hakkı üçüncü kişiye devrederek, eserinin işlenmesine izin vermesi de söz konusu olabilir.

FSEK m. 21 hükmü doğrultusunda, bir eserin işlenmesi hakkı münhasıran eser sahibine aittir. Eserin işlenmesi için üçüncü kişiye ivazlı veya ivazsız yetki verilmesi halinde kanun, eser sahibine, işleme eserin kamuya sunulması ve iktisaden değerlendirilmesi bakımından münhasır karar yetkisi vermiştir⁴³⁸. Dolayısıyla eser sahibi, işleme eserin iktisadi anlamda kullanımını yönünden izin verme yetkisini haizdir. Üçüncü kişilerin eseri alenileştirmeden, şahsen kullanma maksadıyla işlemesi bu hakka aykırılık teşkil etmemektedir⁴³⁹. Örneğin, amatör bir müzik grubunun kendi aralarında bir musiki eseri işlemesi, eser sahibinin hakkını ihlal etmemektedir. Eski kanunda da bu duruma yönelik olarak eserin şahsen kullanım amacıyla ve belli nüshaları münhasır kalmak kaydıyla işlenmesi durumunda bu hakkın ihlal edilmediği düzenlenmiştir. *Erel*, ilgili cümlenin

⁴³⁵ Erel, 2009, s. 158.

⁴³⁶ Şahin, 2010, s. 103.

⁴³⁷ Öngören, 2010, s. 90.

⁴³⁸ Erel, 2009, s. 159; Şahin, 2010, s. 104.

⁴³⁹ Tekinalp, 2012, s. 183; Bayamlıoğlu, 2008, s. 220; Erel, 2009, s. 159; Şahin, 2010, s. 104; Yavuz ve diğer., 2013, s. 746; Suluk ve diğer., 2024, s. 90.

kanun metninden çıkartılmasını eleştirmekle birlikte, geçerliliğini koruduğunu ifade etmektedir⁴⁴⁰.

İşleme hakkının devrinde, eser sahibince, eserin ne şekilde işlenmesine izin verdiğinin belirtilmesi gerekmektedir⁴⁴¹. Zira, işleme hakkı, hangi işleme türü için tanındıysa, bu tür özelinde kullanılması mümkündür. Tüm işleme haklarının devredildiği yönünde akdedilecek sözleşmeler geçersizdir⁴⁴².

İşleme eserin sahibi, işleme türü ile sınırlı olarak, işleme eser üzerindeki tüm mali ve manevi hakları kazanmaktadır⁴⁴³. Aynı zamanda, işleme yetkisinin devrinin bir sonucu olarak, işleme eser sahibinin eserinden iktisaden yararlanabilmesi için bazı mali hakların da ticari gereklilikler çerçevesinde devredildiğinin kabulü gerekmektedir⁴⁴⁴. Örneğin işleme eser sahibi, eser sahibinden izin almak suretiyle işlemiş olduğu eseri, yeniden izin almasına gerek olmaksızın umuma arz edebilir. İşleme eser sahibinin bu haklarının sınırı işleme eser yönünden verilen iznin incelenmesi ile tespit edilebilecektir. Örneğin; romanın senaryolaştırılması durumunda, işleme eser sahibinin temsil yetkisini de haiz olduğu kabul edilirken, şiirlerin antolojisinin oluşturulması halinde temsil yetkisi bulunmayacaktır. Dolayısıyla işleme eser bakımından haiz olunan haklar, eserin iktisadi değerlendirmesi ile bağlı olan haklardır⁴⁴⁵.

İşleme eserin yeniden işlenebilmesi için de asıl eser sahibinin izninin alınması zorunludur⁴⁴⁶. İkinci işlemenin ilk işleme eserin sahibi veya üçüncü kişi tarafından yapılmasının önemi bulunmamaktadır. Zira zaten ilk işleme de, eser sahibinden izin alınan türden yapıldığından, başka yönden işleme eser oluşturulması yeniden izne tabi olacaktır. Örneğin, çeviri yapılması için izin verilmesi durumunda, başkaca türden işleme eser meydana getirilmesi, eser sahibinin mali hakkını ihlal niteliğindedir.

⁴⁴⁰ Erel, 2009, s. 159.

⁴⁴¹ Erel, 2009, s. 159.

⁴⁴² Şahin, 2010, s. 104-105.

⁴⁴³ Öngören, 2010, s. 92; Tüysüz, 2007, s. 58.

⁴⁴⁴ Tekinalp, 2012, s. 183; Bayamlioğlu, 2008, s. 219; Şahin, 2010, s. 105; Tüysüz, 2007, s. 58-59.

⁴⁴⁵ Öngören, 2010, s. 92; Erel, 2009, s. 159-160.

⁴⁴⁶ Erel, 2009, s. 160.

İşleme hakkını devralan kişinin bu hakkını devretmesi mümkündür. Ancak bu devrin gerçekleşmesi yine eser sahibinin veya mirasçılarının iznine tabidir. FSEK m. 49 hükmü uyarınca bu devir işlemi de yazılı şekil şartına tabidir.

İşleme eserin de eser türlerinden olduğu gözetilerek, üçüncü kişilere karşı korunduğu tartışmasızdır. İşleme eser başlığı altında değinmiş olduğumuz üzere, eser sahibinden izin almak suretiyle meydana getirilen işleme eser, eser sahibine karşı da korunduğu gibi, asıl eserin koruma süresine tabi değildir⁴⁴⁷. İşleme eser, her ne kadar asıl esere bağlı olsa da, ayrıca bir esere vücut verdiği için, koruma süreleri bu eserin oluşturulma tarihi kapsamında belirlenmektedir.

Eserin işlenmesi, kanun ile sınırlanan durumlarda eser sahibinin iznine tabi değildir. Bu haller; FSEK m. 31 hükmünde düzenlenen “*resmen yayımlanan veya ilan olunan kanun, tüzük, yönetmelik, tebliğ, genelge ve kazai kararların çoğaltılması, yayılması, işlenmesi veya herhangi bir suretle bunlardan faydalanılması*” ile FSEK m. 34 hükmünde düzenlenen “*Yayımlanmış musiki, ilim ve edebiyat eserlerinden ve alenileşmiş güzel sanat eserlerinden, maksadın haklı göstereceği bir nispet dahilinde iktibaslar yapılmak suretiyle, hal ve vaziyetinden eğitim ve öğretim gayesine tahsis edildiği anlaşılan seçme ve toplama eserler vücuda getirilmesi*”dir. Bu haller kamu yararı kapsamında düzenlendiğinden, eser sahibinin izni aranmayacaktır.

İşleme eserin eser sahibinden izinsiz meydana getirilmesi durumunda eser sahibi, kanuna uygun sözleşme yapılırsa idi anlaşılacak bedelin üç katı oranında tazminat talep edebilir. Henüz umuma arz olunmayan izinsiz işleme eserlerin imhası veya üretim bedeli karşılığında eser sahibine teslimi de sunulabilecek taleplerdir. Genellikle mali hakların ihlalinde birden çok hakkın ihlali söz konusu olduğundan, ihlal edilen her bir hak yönünden talepte bulunulması mümkündür.

2.3.2.2. Çoğaltma Hakkı

⁴⁴⁷ Erel, 2009, s. 160; Yavuz ve diğer., 2013, s. 757.

Çoğaltma hakkı FSEK m. 22 hükmünde;

“Bir eserin aslını veya kopyalarını, herhangi bir şekil veya yöntemle, tamamen veya kısmen, doğrudan veya dolaylı, geçici veya sürekli olarak çoğaltma hakkı münhasıran eser sahibine aittir.

Eserlerin aslından ikinci bir kopyasının çıkarılması ya da eserin işaret, ses ve görüntü nakil ve tekrarına yarayan, bilinen ya da ileride geliştirilecek olan her türlü araca kayıt edilmesi, her türlü ses ve müzik kayıtları ile mimarlık eserlerine ait plan, proje ve krokilerin uygulanması da çoğaltma sayılır. Aynı kural, kabartma ve delikli kalıplar hakkında da geçerlidir.

Çoğaltma hakkı, bilgisayar programının geçici çoğaltılmasını gerektirdiği ölçüde, programın yüklenmesi, görüntülenmesi, çalıştırılması, iletilmesi ve depolanması fiillerini de kapsar.” şeklinde düzenlenmiştir.

Diğer mali haklarda da olduğu gibi, hakkın kullanımı münhasıran eser sahibine aittir. Eser sahibinin yazılı sözleşme ile bu hakkını tek başına veya diğer mali haklarla birlikte devretmesi mümkündür.

Eserin çoğaltılması esasen, kalıcı olarak kopyalanması anlamını taşısa da, kopyanın geçici olarak yararlanma amacı taşıması ve buna uygun olması halinde de çoğaltmanın gerçekleştiği kabul edilmelidir⁴⁴⁸. Çoğaltma hakkının ihlali için eserin birden çok kopyasının meydana getirilmesi şart değildir. Eserin izinsiz olarak yalnız tek bir kopyasının oluşturulması dahi bu hakkın ihlali niteliğindedir⁴⁴⁹. Aynı şekilde eserin tamamı çoğaltılmadan, sahibinin hususiyetini barındırdığı anlaşılan parçasının çoğaltılması da çoğaltma hakkının ihlali niteliğindedir⁴⁵⁰. Ülkemizde, çoğaltma hakkının ihlalinin önüne geçilmesi amacıyla bazı eser türleri üzerine bandrol uygulanmaktadır. Kanunda eserin çoğaltılma şekilleri yönünden bir kısım örnekler sayılmış ise de, çoğaltma

⁴⁴⁸ Kılıçoğlu, 2023, s. 266; Şahin, 2010, s. 109.

⁴⁴⁹ Erel, 2009, s. 163; Tüysüz, 2007, s. 60; Yavuz ve diğer., 2013, s. 826; Suluk ve diğer., 2024, s. 92.

⁴⁵⁰ Suluk ve diğer., 2024, s. 92.

eylemi kanundaki bu sayma ile sınırlı değildir⁴⁵¹. Dolayısıyla çoğaltmanın teknik gereçler ile, el ile veya elektronik araçlarla meydana getirilmesi mümkündür⁴⁵². Zira, korunan menfaat eserin çoğaltılmasının önlenmesi olduğundan, sınırlı sayma kanunun amacı ile bağdaşmayacaktır. *Öngören*, ikinci fıkrada belirtilen müzik eserlerinin çoğaltılması yönünden tahdidi şekilde çoğaltma yöntemlerinin sayıldığını belirtmiştir⁴⁵³. *Tekinalp, Yavuz, Alica ve Merdivan* ise kanunda örnekler verilmiş olduğu, ancak bunların tahdidi olmadığı görüşündedir⁴⁵⁴. Kanaatimizce amaçsal yorum yapılarak, bu fıkranın da geniş yorumlanması ve başka yollarla çoğaltılan müzik eserleri bakımından çoğaltma yapıldığına kanaat getirilebilir. Ancak, güzel sanat eserlerinin genel olarak tek, özgün ve biricik olmaları sebebiyle çoğaltılmalarının teknik araçlar ile gerçekleştiğinin kabulü gerekmektedir⁴⁵⁵. Zira, bir resmin, başkası tarafından aynen tuvale aktarılması halinde dahi, bu çoğaltma kabul edilemeyecek, ancak somut olay özelinde işleme eser veya intihal olarak yorumlanabilecektir⁴⁵⁶.

Eserin çoğaltıldığından söz edebilmek için, meydana getirilen kopyanın, asıl eserin sağladığı yararlanma imkanını asıl eserden bağımsız olarak sağlaması gerekmektedir⁴⁵⁷. Örneğin bir filmin korsan olarak tabir edilen şekilde videoya alınarak çoğaltılması, meydana getirilen kopyadan da yararlanma imkânı sunduğundan, eser sahibinin mali hakkının ihlal edildiği şüphesizdir. Ancak aynı filmin veya tiyatro oyununun fotoğraflanması eserin çoğaltıldığı anlamını taşımamaktadır⁴⁵⁸. Ayrıca çoğaltmanın gerçekleştiğinden söz edebilmek için kopyanın meydana getirilmesi gerekmekte olup, çoğaltılmamış ancak dizgisi tamamlanmış bir kitap yönünden çoğaltma hakkı henüz kullanılmamıştır⁴⁵⁹. Ancak eserin izinsiz olarak çoğaltılmış olması durumunda, henüz yaymaya konu edilmese dahi, çoğaltma hakkı ihlal edilmiştir⁴⁶⁰.

⁴⁵¹ Tekinalp, 2012, s. 185; Kılıçoğlu, 2023, s. 265.

⁴⁵² Bayamhoğlu, 2008, s. 220; Suluk ve diğer., 2024, s. 92.

⁴⁵³ Öngören, 2010, s. 95.

⁴⁵⁴ Tekinalp, 2012, s. 185; Yavuz ve diğer., 2013, s. 834.

⁴⁵⁵ Erel, 2009, s. 164.

⁴⁵⁶ Erel, 2009, s. 164.

⁴⁵⁷ Bayamhoğlu, 2008, s. 220; Erel, 2009, s. 164; Yavuz ve diğer., 2013, s. 826.

⁴⁵⁸ Şahin, 2010, s. 112.

⁴⁵⁹ Erel, 2009, s. s. 165; Öngören, 2010, s. 99.

⁴⁶⁰ Yavuz ve diğer., 2013, s. 829.

Güzel sanat ve mimari eserlerin plan, proje ve krokilerinin uygulanmasının da çoğaltma sayılacağı hususu FSEK kapsamında düzenlenmiştir. Bu plan, proje ve krokilerin de eser niteliği bulunduğundan bunların doğrudan kopyalanması elbette eser sahibinin çoğaltma hakkını ihlal niteliğindedir. Ancak kanunda bu proje, plan ve krokilerin uygulanarak, eserin fiziken meydana getirilmesinin de çoğaltma kabul edileceği ve bu nedenle eser sahibinin iznine bağlı olduğu açıkça düzenlenmiştir. *Erel*, kanunun eski halinde, plan, proje ve krokilerin yayımlanmış dahi olsa, uygulanmalarının eser sahibinin iznine tabi olduğuna yönelik hükmün kaldırılmasının yerinde olmadığı görüşündedir⁴⁶¹.

FSEK m. 16/2 hükmü uyarınca, çoğaltma yapılırken zaruri değişiklik gerekiyor ise, bu değişiklikler için eser sahibinden ayrıca izin alınmasına gerek bulunmamaktadır. Ancak bu hükmün yorumunda değişikliğin zorunlu olduğunun mutlaka incelenmesi gerekmektedir. Örneğin bir müzik eserinin CD veya plaktan dijital ortama aktarımında, kayıt tekniklerindeki değişiklikler sebebiyle bir kısım değişimler yaşanmaktadır⁴⁶². Bunlar yönünden eser sahibinden ayrıca izin alınmaması, çoğaltma hakkını devralan kişiyi koruyan, yerinde bir düzenlemedir.

Kanun koyucu bilgisayar programları yönünden özel düzenleme getirerek programın yalnız bir yere kopyalanmasının değil, yüklenmesi, görüntülenmesi, çalıştırılması, iletilmesi ve depolanması hallerini de çoğaltma kabul etmiştir. Bilgisayar programlarının test sürümü, programın alenileşmesini sağlamaktadır⁴⁶³. Bilgisayar programları yönünden özel durum, kişinin şahsi kullanım, araştırma veya bilimsel amaç için dahi olsa yasal yoldan edinilen sürümü çoğaltması hak ihlali teşkil etmektedir⁴⁶⁴. Bu durumun istisnası FSEK m. 38/2-7 hükmünde belirtilen; hata düzeltme dahil olmak üzere yasal olarak programı edinen kişinin amaca uygun kullanımı için programı çoğaltması, kullanım için gerekli ise bir adet yedek kopya alınması ve programın test edilmesi ile

⁴⁶¹ Erel, 2009, s. 164.

⁴⁶² Öngören, 2010, s. 100.

⁴⁶³ Suluk ve diğer., 2024, s. 153.

⁴⁶⁴ Suluk ve diğer., 2024, s. 153.

programın araişlerliği⁴⁶⁵ için programın çoğaltılması hallerinde eser sahibinden izin almaksızın çoğaltma yapılabilir.

İnternet ortamında meydana getirilen veya internete kaydedilen eserler yönünden de eser sahibinin izni bulunmadan eserin çoğaltılması hakkın ihlali niteliğindedir. Bu halde de eser sahibi çoğaltma hakkının ihlal edildiği gerekçesiyle haklarını kullanabilecektir. Bu durumun en temel örneği eserin internetten indirilmesi şeklinde gerçekleşmektedir⁴⁶⁶. Dolayısıyla eserin internet ortamına yüklenmiş olması eser sahibinin haklarını kullanmasını önleyen veya daraltan bir durum değildir⁴⁶⁷. İnternete yüklenen eserler yönünden önem arz eden husus, hak ihlalini gerçekleştiren kişinin eseri internete yükleyen kişi olduğudur⁴⁶⁸. Dolayısıyla, eseri internet üzerinden görüntüleyen kişi hakkı ihlal etmiş olmayacaktır. Bu durumun istinası *deeplink* yoluyla izin almadan içeriğe ulaşılması halidir⁴⁶⁹. Ancak eseri görüntüleyen kişinin indirme işlemi yapması veya eseri başka yollarla çoğaltması halinde yine çoğaltma hakkının ihlal edildiği kabul edilmelidir⁴⁷⁰. Hukukumuzda internet yoluyla gerçekleştirilen çoğaltmaya yönelik hüküm bulunmamakta olup, kanaatimizce bu yönde düzenleme yapılması, kanunu günümüz koşullarına uyarlayacağından gereklidir.

FSEK m. 80 hükmünde bağlantılı hak sahipleri yönünden düzenleme getirilerek, icracı sanatçılar gibi hak sahiplerinin hak kullanımları hükme bağlanmıştır. İlgili hükümde icracı sanatçılara, icrayı tespit eden aletlerin yapımcılarına ve radyo televizyon ile yayın yapan yayın kuruluşlarına çoğaltma hakkı kanunen tanınmıştır.

Kanun koyucu belli hallerde koruma süresi içerisinde dahi olsa eserin izin alınmaksızın çoğaltılmasına imkan tanımıştır. Bu haller; FSEK m. 30 hükmünde mahkeme ve resmi makamlarda fotoğraf eserlerinin çoğaltılması, FSEK m. 31 hükmünde düzenlenen “*resmen yayımlanan veya ilan olunan kanun, Cumhurbaşkanlığı kararnamesi,*

⁴⁶⁵ Bilgisayar program bölümlerinin fonksiyonel olarak birlikte çalışması ve karşılıklı etkilenmesi ve alışverişi yapılan bilginin karşılıklı kullanım yeteneği (FSEK m. 1/B-1)

⁴⁶⁶ Suluk ve diğer., 2024, s. 92.

⁴⁶⁷ Yavuz ve diğer., 2013, s. 843.

⁴⁶⁸ Suluk ve diğer., 2024, s. 93; Yavuz ve diğer., 2013, s. 843.

⁴⁶⁹ Suluk ve diğer., 2024, s. 93.

⁴⁷⁰ Yavuz ve diğer., 2013, s. 843.

yönetmelik, tebliğ, genelge ve kazai kararların” çoğaltılması, FSEK m. 32 hükmünde düzenlenen “Büyük Millet Meclisinde ve diğer resmi meclis ve kongrelerde, mahkemelerde, umumi toplantılarda söylenen söz ve nutukların, haber ve malûmat verme maksadiyle çoğaltılması”, FSEK m. 37 hükmünde düzenlenen haber amacıyla ve bilgilendirme sınırlarını aşmadan eserlerin bazı parçalarının işaret, ses ve/veya görüntü nakline yarayan vasıtalarla çoğaltılması ve FSEK m. 38 hükmünde düzenlenen kişinin eseri şahsen kullanma amacıyla çoğaltması halleridir. FSEK m. 40 hükmünde umuma açık alanda bulunan ve temelli sergilenmek üzere oraya yerleştirilen güzel sanat eserlerinin resim, grafik, fotoğraf gibi yollarla çoğaltılabileceği düzenlenmiştir. Erel’e göre, bahse konu eylem çoğaltma değil, ancak işleme esere vücut verecektir⁴⁷¹. Kanaatimizce de, bir eserin fotoğraflanması, fotoğraf sahibinin hususiyetini barındırıyor ise, işleme eser niteliğini haiz olacak olup, güzel sanat eseri bu yolla çoğaltılmış olmayacaktır.

2.3.2.3. Yayma Hakkı

FSEK m. 23 hükmü uyarınca yayma hakkı;

“Bir eserin aslını veya çoğaltılmış nüshalarını, kiralamak, ödünç vermek, satışa çıkarmak veya diğer yollarla dağıtmak hakkı münhasıran eser sahibine aittir.

Eser sahibinin izniyle yurt dışında çoğaltılmış nüshaların yurt içine getirilmesi ve bunlardan yayma yoluyla faydalanma hakkı münhasıran eser sahibine aittir. Yurt dışında çoğaltılmış nüshalar her ne surette olursa olsun eser sahibinin ve/veya eser sahibinin iznini haiz yayma hakkı sahibinin izni olmaksızın ithal edilemez. Kiralama ve kamuya ödünç verme yetkisi eser sahibinde kalmak kaydıyla, belirli nüshaların hak sahibinin yayma hakkını kullanması sonucu mülkiyeti devredilerek ülke sınırları içinde ilk satışı veya dağıtımı yapıldıktan sonra bunların yeniden satışı eser sahibine tanınan yayma hakkını ihlal etmez.

⁴⁷¹ Erel, 2009, s. 164.

Bir eserin veya çoğaltılmış nüshalarının kiralanması veya ödünç verilmesi şeklinde yayımı, eser sahibinin çoğaltma hakkına zarar verecek şekilde, eserin yaygın kopyalanmasına yol açamaz. Bu maddenin uygulanmasına ilişkin usul ve esaslar Kültür Bakanlığınca hazırlanacak bir yönetmelikle düzenlenir.” şeklinde düzenlenmiştir.

Yayma, eserin aslı veya çoğaltılmış nüshalarının satın alınmak, kiralanmak veya ödünç alınmak suretiyle eserden faydalanılmasını ifade etmekte olup; nüshaların maddi varlık kazanması şarttır⁴⁷². Kanun hükmünde belirtilen satın alma, kiralama ve ödünç verme örnek niteliğinde olduğundan, eserin başkaca yollarla yayımlanması da mümkündür⁴⁷³. Örneğin eserin izinsiz şekilde internet üzerinden satışa sunulması durumunda eser nüshasını gönderme teklifi de yayma hakkının ihlali kabul edilmelidir⁴⁷⁴.

Yayma hakkı ile umuma arz hakkı birbirlerinden farklı iki haktır. En temelde, yayma hakkı eser sahibinin mali haklarından biri iken, umuma arz hakkı manevi bir haktır. Eserin umuma arzı eser sahibinin yayma hakkını kullanarak, eseri kamuya sunmasıdır⁴⁷⁵. Eser umuma arz ile alenileşmekte, alenileşme ise yayma hakkının kullanımı ile gerçekleşmektedir⁴⁷⁶. Ancak alenileşme eser üzerindeki manevi hakkın kullanımı neticesinde olduğundan, yayma hakkından önce gelmektedir⁴⁷⁷.

Hüküm doğrultusunda eserin çoğaltılan nüshaları yayma hakkına konu olabileceği gibi, eserin aslı yönünden de bu hak eser sahibince veya hakkın devredildiği kişilerce kullanılabilir⁴⁷⁸. *Erel* kanun metninde “eserin aslı” ibaresine yer verilmesini, bir müzik eserinin ilk defa icra edilmesi veya bir tablonun bir sergide ilk kez sergilenmesinin yayım değil temsil olduğu gerekçesiyle eleştirmektedir⁴⁷⁹. Ancak güzel sanat eserleri yönünden,

⁴⁷² Yavuz ve diğer., 2013, s. 948.

⁴⁷³ Yavuz ve diğer., 2013, s. 953.

⁴⁷⁴ Suluk ve diğer., 2024, s. 94.

⁴⁷⁵ Öngören, 2010, s. 107.

⁴⁷⁶ Kılıçoğlu, 2023, s. 268.

⁴⁷⁷ Tüysüz, 2007, s. 61.

⁴⁷⁸ Erel, 2009, s. 170.

⁴⁷⁹ Erel, 2009, s. 170.

eserin tek olması sebebiyle eserin aslının satılması, ödünç verilmesi veya kiralanması halinin yayma kapsamına girdiğini kabul etmektedir⁴⁸⁰.

Yayma hakkının üçüncü kişilere devri, diğer mali haklarda olduğu gibi ivazlı veya ivazsız olabilir. Dolayısıyla yayma eyleminin izinsiz gerçekleştirilmesi neticesinde üçüncü kişinin gelir elde edip etmediğinin, hakkın ihlal edilmiş olması yönünden önemi bulunmamaktadır. Aynı şekilde hak süreli veya belirli ülkelerde geçerli olacak şekilde de devredilebilir⁴⁸¹. Yayma hakkının devri hususunda akdedilen sözleşme devralana çoğunlukla eseri çoğaltma hakkını da tanıdığı gibi, aynı zamanda devralanı bunlar yönünden eser sahibine karşı borç altına da sokar⁴⁸².

İşleme hakkının devredilmesi durumunda, işleyen eseri yayımlamadan iktisaden fayda sağlayamayacak olması sebebiyle, yayma hakkının da işleme hakkı ile birlikte devredildiği kabul edilmelidir⁴⁸³. Yine çoğaltma hakkı ve yayma hakkının iç içe haklar olması sebebiyle çoğaltma hakkının devri, işin mahiyeti doğrultusunda yayma hakkını da içerebilir⁴⁸⁴. Kanun koyucunun bu iki hakkı ayrı hükümlerde düzenleme sebebi, her zaman iç içe geçmemeleri ve tek başlarına kullanımlarının da mümkün olabilmesidir⁴⁸⁵.

Alman hukukunda “tükenme ilkesi” olarak kabul edilen ve doktrinde “ilk satış prensibi” olarak da ifade edilen husus, kanunun ikinci fıkrasında düzenlenmekle, eserin eser sahibinin izni ile yayımlanmış olması durumunda, bu nüshaların yeniden satışı eser sahibinin hakkını ihlal etmeyecektir⁴⁸⁶. İlke yalnız yayma hakkı yönünden geçerlidir⁴⁸⁷. Tükenme ilkesi yönünden yapılan düzenleme emredici nitelikte olduğundan, sözleşme ile aksinin kararlaştırılması hükmü geçersiz kılacaktır⁴⁸⁸. Örneğin satın alınan bir kitabın yeniden satılması için eser sahibinin iznine gerek bulunmamaktadır. Kanun koyucu

⁴⁸⁰ Erel, 2009, s. 172.

⁴⁸¹ Öngören, 2010, s. 108; Erel, 2009, s. 171; Tekinalp, 2012, s. 187.

⁴⁸² Erel, 2009, s. 171.

⁴⁸³ Erel, 2009, s. 171.

⁴⁸⁴ Tekinalp, 2012, s. 187; Öngören, 2010, s. 107-108; Bayamlioğlu, 2008, s. 222.

⁴⁸⁵ Kılıçoğlu, 2023, s. 268.

⁴⁸⁶ Bayamlioğlu, 2008, s. 222; Tekinalp, 2012, s. 191; Erel, 2009, s. 173; Öngören, 2010, s. 109; Tüysüz, 2007, s. 61; Kılıçoğlu, 2023, s. 270.

⁴⁸⁷ Tekinalp, 2012, s. 191; Yavuz ve diğer., 2013, s. 963.

⁴⁸⁸ Yavuz ve diğer., 2013, s. 965.

hükmü yalnız yurt içinde gerçekleştirilen satışlar yönünden mülki olarak düzenlemiş ve eseri hukuka uygun yayma neticesinde edinen kişilere yalnız yeniden satış hakkı tanımıştır. Dolayısıyla tükenme ilkesi eser sahibi yönünden yalnız devir yönünden sınırlıdır. Buradan hareketle, ilk satışın gerçekleşmesi eser sahibinin eserin ödünç verilmesi veya kiralanması yönünden yayma hakkını sona erdirmemektedir⁴⁸⁹. Eser sahibinin eserin kiralanması veya ödünç verilmesine rızası olması halinde, bu rızanın eser nüshası üzerinde gösterilmesi yerinde olacaktır⁴⁹⁰. *Tekinalp*, mimari eser olan bir otelin bir odasının kiralanması gibi iş veya hizmet ilişkisi kapsamında ilişkinin ifası bakımından kullanıma tahsis hallerinin kanunda düzenlenmese dahi istisna kapsamında değerlendirilmesi gerektiği görüşündedir⁴⁹¹. *Bayamlıoğlu* yasada, kiralama ve ödünç verme bakımından, elektronik kopyalar için özel hüküm bulunması gerektiğini savunmaktadır⁴⁹². *Öngören*, eserlerin elektronik kopyalarının kullanıcıya ödünç verilmesi veya kiralanması şeklinde ulaştırılmasını yayma hakkı kapsamında değil, umuma iletim hakkı kapsamında incelemek gerektiğini belirtmiştir⁴⁹³. *Yavuz, Alica ve Merdivan*'a göre, yayma için eserin aslı veya çoğaltılmış nüshasının maddi varlık kazanması gerektiğinden internet üzerinden üçüncü kişilerin eserden yararlanması umuma iletim mahiyetindedir⁴⁹⁴. *Suluk, Karasu ve Nal* da aynı görüştedir⁴⁹⁵. Bilgisayar programlarının CD vb. taşıyıcı materyal vasıtasıyla satın alınması ve donanımın sabit diskinde bulunan programın donanım vasıtasıyla satın alınması halinde de tükenme ilkesi uygulanabilecekken, programın internetten indirilmesi durumunda gayrimaddi varlığı bulunması sebebiyle tükenme ilkesinin uygulanması mümkün görünmemektedir⁴⁹⁶.

FSEK m. 80 hükmüyle, eser sahibinin yanında bağlantılı hak sahiplerine de yayma hakkı tanınmıştır. Bu bağlamda edebi ve müzik eserlerinin temsili sonrasında, temsilin radyo televizyon araçları veya doğrudan kaydının yayımı icracı sanatçıların, radyo televizyon kurumlarının ve hakkı devralan yapımcıların izniyle mümkündür. Temsilin orkestra tarafından gerçekleştirilmesi durumunda orkestra şefinin, tiyatro grubu tarafından

⁴⁸⁹ Tekinalp, 2012, s. 187; Bayamlıoğlu, 2008, s. 222; Şahin, 2010, s. 120.

⁴⁹⁰ Erel, 2009, s. 173.

⁴⁹¹ Tekinalp, 2012, s. 189.

⁴⁹² Bayamlıoğlu, 2008, s. 222.

⁴⁹³ Öngören, 2010, s. 112.

⁴⁹⁴ Yavuz ve diğer., 2013, s. 948-949.

⁴⁹⁵ Suluk ve diğer., 2024, s. 94.

⁴⁹⁶ Yavuz ve diğer., 2013, s. 973-975.

gerçekleştirilmesi durumunda ise yönetmenin izni, uygulama kolaylığı açısından yeterli görülmüştür.

Çoğaltma hakkında olduğu gibi, yayma hakkı için de eser sahibinin izni aranmayan istisnalar düzenlenmiştir. Bunlar; FSEK m. 31 hükmünde düzenlenen “*resmen yayımlanan veya ilan olunan kanun, Cumhurbaşkanlığı kararnamesi, yönetmelik, tebliğ, genelge ve kazai kararların*” yayımı, FSEK m. 32/1 hükmünde düzenlenen “*Büyük Millet Meclisinde ve diğer resmi meclis ve kongrelerde, mahkemelerde, umumi toplantılarda söylenen söz ve nutukların, haber ve malumat verme maksadiyle çoğaltılması, umumi mahallerde okunması veya radyo vasıtasıyla ve başka suretle*” yayımı, FSEK m. 34, 35, 36 ve 37. maddelerinde düzenlenen iktibas olunan eserlerin yayımı ve FSEK m. 40 hükmünde düzenlenen “*umumi yollar, caddeler ve meydanlara, temelli kalmak üzere konulan güzel sanat eserleri*”nin yayımıdır.

2.3.2.4. Temsil Hakkı

Temsil hakkı FSEK m. 24 hükmünde “*Bir eserden, doğrudan doğruya yahut işaret, ses veya resim nakline yarayan aletlerle umumi mahallerde okumak, çalmak, oynamak ve göstermek gibi temsil suretiyle faydalanma hakkı münhasıran eser sahibine aittir.*

Temsilin umuma arz edilmek üzere vuku bulduğu mahalden başka bir yere herhangi bir teknik vasıta ile nakli de eser sahibine aittir.

Temsil hakkı; eser sahibinin veya meslek birliğine üye olması halinde, yetki belgesinde belirttiği yetkiler çerçevesinde meslek birliğinin yazılı izni olmadan, diğer gerçek ve tüzel kişilerce kullanılamaz. Ancak, 33üncü ve 43üncü maddelerdeki hükümler saklıdır.” şeklinde düzenlenmiştir.

Umuma arz hakkı başlığı altında yapılan umum tanımı, temsil hakkı ve umuma iletim hakkı yönünden de önem arz eden bir kavramdır. Bu kapsamda eserin, yalnız eser sahibinin çevresi ile sınırlı olarak veya kişiye özel olarak temsili eser sahibinin temsil ve

umuma iletim hakkını ihlal niteliğinde değildir⁴⁹⁷. Ancak eser umuma iletilmeden de temsili gerçekleştirilebileceğinden, kanun koyucu iki hakkı yerinde olarak, farklı hükümlerde düzenlemiştir.

Temsil hakkı ile yayma hakkının en temel farkı; yayma hakkında eserin cisimlenmiş olduğu maddi nüshalar üçüncü kişilerin kullanımına sunulurken; temsil hakkında eserin görülmesi, işitilmesi, hissedilmesi söz konusudur⁴⁹⁸. Zira temsil kavramı bünyesinde anlatmak, sahnelemek, sergilemek gibi birçok eylemi barındırmaktadır. Ancak kanun metninde verilen bu örnekler tahdidi olmadığından, temsilin başka şekillerde de gerçekleşmesi mümkündür⁴⁹⁹.

Temsil hakkının kullanımı da münhasıran eser sahibine aittir. Hakkın kullanımı için eser sahibinden veya eser sahibinin meslek birliğine üye olması durumunda meslek birliğinden izin alınmalıdır⁵⁰⁰. İşleme hakkı devredilen eserden iktisadi yararlanmanın ancak temsil ile olacağı anlaşılıyorsa, temsil hakkının da devredildiğinin kabulü gerekir⁵⁰¹. İşleme eserin temsili için işleme eser sahibinden izin alınması yeterlidir⁵⁰².

Temsil, doğrudan ve dolaylı temsil olmak üzere iki şekilde gerçekleştirilebilir. Doğrudan temsilde, doğrudan bir hikâyenin okunması ya da tiyatro oyununun sahnelenmesi söz konusu olurken; dolaylı temsilde eser işaret, ses veya resim naklini sağlayan aletler ile gösterilir veya teknik bir araçla başka yere nakledilir⁵⁰³. Dolaylı temsildeki iki durumun farkı, ilkinin tekrar yararlanacak biçimde kaydedilmesi, ikincisi durumun ise aynı anda nakledilerek tekrarlanabilir özelliğinin bulunmamasıdır⁵⁰⁴. Ancak kanun koyucu her iki durumda da eser sahibinden izin alınmaksızın eserin temsili yasaklamıştır. İcracı sanatçılar yönünden doğrudan temsilin zaten sanatçı tarafından gerçekleştirilmesi

⁴⁹⁷ Suluk ve diğer., 2024, s. 126; Erel, 2009, s. 176.

⁴⁹⁸ Kılıçoğlu, 2023, s. 271; Yavuz ve diğer., 2013, s. 1028-1029.

⁴⁹⁹ Erel, 2009, s. 175; Tekinalp, 2012, s. 193; Yavuz ve diğer., 2013, s. 1030.

⁵⁰⁰ Tekinalp, 2012, s. 192.

⁵⁰¹ Erel, 2009, s. 175.

⁵⁰² Erel, 2009, s. 176.

⁵⁰³ Öngören, 2010, s. 181-182; Erel, 2009, s. 177; Suluk ve diğer., 2024, s. 128; Yavuz ve diğer., 2013, s. 1030.

⁵⁰⁴ Suluk ve diğer., 2024, s. 128.

sebebiyle, hakları ancak dolaylı temsil yönünden doğmaktadır⁵⁰⁵. Dolaylı temsil ve doğrudan temsilin ayrı ayrı düzenlenmesinin sebebi, temsil hakkının devrinde aksi kararlaştırılmadı ise, devredilen hak doğrudan temsil hakkıdır⁵⁰⁶. Önemle belirtmek gerekir ki, gerçekleştirilen bir konser esnasında sıkça uygulanan, seyircinin sahneyi görebilmesi adına dev ekran kurulması durumu, yayının aynı mahalde gerçekleştirilmesi sebebiyle doğrudan temsildir⁵⁰⁷.

Esasen radyo ve televizyonlarda yapılan yayınlar umuma iletim hakkının konusunu oluşturmaktadır. Ancak temsil hakkının teknik vasıta ile iletimi de düzenlemesi nedeniyle, temsilin naklen radyo ve televizyonlarda yayınlanması hususunda sorumluluğa da değinmeyi gerekli görüyoruz. Radyo ve televizyonların yapmış olduğu yayınların yalnız umuma kapalı olacak şekilde sınırlandırılması mümkün değildir. Bu nedenle, örneğin radyoda yayınlanan bir şarkının, yine umuma açık kafe, mağaza gibi yerlerde çalınması halinde, eseri umuma açık alanda dinleten kişinin sorumluluğu doğmayacaktır. Zira, eser sahibi, radyo ve televizyonlara eserinin temsili hakkını tanıırken, bu yayınların herhangi bir yerde dinlenebileceğini de bilmektedir⁵⁰⁸.

Temsil hakkı da kamu yararı sebebiyle bazı haller bakımından sınırlandırılmıştır. Bunlar; FSEK m. 32 hükmünde düzenlenen “*Büyük Millet Meclisinde ve diğer resmi meclis ve kongrelerde, mahkemelerde, umumi toplantılarda söylenen söz ve nutukların, haber ve malumat verme maksadıyla çoğaltılması, umumi mahallerde okunması veya radyo vasıtasıyla ve başka suretle yayımı*”, FSEK m. 33 hükmünde düzenlenen eser sahibinin adının açıklanması şartıyla “*Yayımlanmış bir eserin; tüm eğitim ve öğretim kurumlarında, yüz yüze eğitim ve öğretim maksadıyla doğrudan veya dolaylı kâr amacı gütmeksizin temsili*”, FSEK m. 35/4 hükmünde düzenlenen aleni bir güzel sanat eserinin ilmi konferans veya derslerde gösterilmesi, FSEK m. 36 hükmünde düzenlenen ve iktibas hakkı saklı tutulmayan günlük meselelere ilişkin makale ve fıkraların temsili, FSEK m. 37 hükmünde düzenlenen “*haber mahiyetinde olmak ve bilgilendirme kapsamını aşmamak kaydıyla, günlük hadiselerle bağlı olarak fikir ve sanat eserlerinden bazı*

⁵⁰⁵ Öngören, 2010, s. 182.

⁵⁰⁶ Suluk ve diğer., 2024, s. 129; Erel, 2009, s. 178.

⁵⁰⁷ Suluk ve diğer., 2024, s. 129.

⁵⁰⁸ Kılıçoğlu, 2023, s. 273.

parçaların işaret, ses ve/veya görüntü nakline yarayan vasıtalarla alınması” ile radyo televizyon gibi araçlar vasıtasıyla temsili ve FSEK m. 40/1 hükmünde düzenlenen umumi yollar, caddeler ve meydanlara, temelli kalmak üzere konulan güzel sanat eserlerinin vasıtalı temsilidir.

2.3.2.5. Umuma İletim Hakkı

FSEK m. 25 hükmünde “işaret, ses ve/veya görüntü nakline yarayan araçlarla umuma iletim hakkı” başlığı altında umuma iletim hakkı düzenlenmiş olup, ilgili hüküm “Bir eserin aslını veya çoğaltılmış nüshalarını, radyo-televizyon, uydu ve kablo gibi telli veya telsiz yayın yapan kuruluşlar vasıtasıyla veya dijital iletim de dahil olmak üzere işaret, ses ve/veya görüntü nakline yarayan araçlarla yayınlanması ve yayınlanan eserlerin bu kuruluşların yayınlarından alınarak başka yayın kuruluşları tarafından yeniden yayınlanması suretiyle umuma iletilmesi hakkı münhasıran eser sahibine aittir.

Eser sahibi, eserinin aslı ya da çoğaltılmış nüshalarının telli veya telsiz araçlarla satışı veya diğer biçimlerde umuma dağıtılmasına veya sunulmasına ve gerçek kişilerin seçtikleri yer ve zamanda eserine erişimini sağlamak suretiyle umuma iletimine izin vermek veya yasaklamak hakkına da sahiptir.

Bu madde ile düzenlenen umuma iletim yoluyla eserlerin dağıtım ve sunumu eser sahibinin yayma hakkını ihlal etmez.” şeklinde düzenlenmiştir.

Kanun koyucunun FSEK m. 25 ile amaçladığı hususun, temsil hakkından farklı olarak, kitle iletişim araçları ile eserin yayınlanması olduğu madde metninden anlaşıldığından, *Kılıçoğlu*, maddenin başlığının “Kitle İletişim Araçlarıyla Yayınlama Hakkı” olarak değiştirilmesinin, karışıklıkların önüne geçeceği görüşündedir⁵⁰⁹. Umuma iletimde eserin iletiminin izleyici tarafından algılanabilir olması yeterlidir, kişilerin aynı mahalde toplanarak eseri izlemeleri veya dinlemeleri şart değildir⁵¹⁰.

⁵⁰⁹ Kılıçoğlu, 2023, s. 274.

⁵¹⁰ Yavuz ve diğer., 2013, s. 1088.

Temsil hakkı başlığı altında değinildiği üzere, umum kavramının eser sahibinin yakın çevresi ve özel gösterimlerden daha geniş bir kitleyi kapsamaması sebebiyle, umuma iletim hakkının ihlali ancak bu çevrenin dışında eserin üçüncü kişilere iletimi halinde mümkündür⁵¹¹. Umuma iletimin tespitinde objektif kriterlere bakılarak, örneğin eserin iletimi kapalı çevrede yapılmış olsa dahi, yabancı kişilerin iletimin yapıldığı yere girişinin engellenip engellenmediğine bakılmalıdır⁵¹².

Eserin temsil edilmesi, umuma iletildiği anlamını taşımamaktadır. Örneğin bir müzik eserinin umum kabul edilmeyecek bağlantıda olan kişilere temsili, kural olarak eserin umuma iletimi anlamını taşımamaktadır. Kanun koyucu FSEK m. 25 hükmünde, eserin umuma iletimini yayın hakları ve dijital ortamda eserin umuma iletimi bağlamında düzenlemiştir.

Madde metninde hak sahibine; eserin yayınlanması, yeniden yayınlanması ve eserin umuma dağıtımı, sunulması ve gerçek kişilerin seçmiş olduğu yer ve zamanda esere erişim sağlayarak umuma iletimine izin verme hakları düzenlenmiştir. İşleme eser sahibinin umuma iletim yönünden hakkı, işleme eser ile sınırlıdır⁵¹³.

Tüm mali haklarda olduğu gibi, eserin umuma iletim hakkı da münhasıran eser sahibine aittir. Eser sahibinin bu hakkı radyo televizyon kurumları, uydu ve kablo vb. telli ya da telsiz yayın yapan tüm kurumlar için geçerli olduğu gibi, dijital iletimi de kapsamaktadır. Hatta telli veya telsiz yayın yapanların yayın kuruluşu vasfı bulunup bulunmadığının da önemi yoktur⁵¹⁴. Eserin telli ya da telsiz yayın yapan kuruluştan alınarak, herhangi bir yolla yeniden yayınlanması da eser sahibinin iznine bağlıdır⁵¹⁵. Yeniden yayınının iktisadi getiri amacı taşıyıp taşımadığı önemsizdir, yayın gelir getirmeyecek olsa dahi, hak

⁵¹¹ Suluk ve diğer., 2024, s. 126.

⁵¹² Suluk ve diğer., 2024, s. 128.

⁵¹³ Yavuz ve diğer., 2013, s. 1114.

⁵¹⁴ Yavuz ve diğer., 2013, s. 1107.

⁵¹⁵ Tekinalp, 2012, s. 196; Suluk ve diğer., 2024, s. 130; Erel, 2009, s. 184.

sahibinin izninin alınması şarttır⁵¹⁶. Zira umuma iletim bakımından devredilen hak kural olarak yalnız ilk yetkiyi, yani yetki verilen kişinin yaptığı yayını kapsar⁵¹⁷.

Geleneksel olarak radyo ve televizyonlar bir program akışına bağlı olarak yayın yapmakta ve dinleyici ya da izleyici bu program akışına müdahale edememektedir. Günümüz koşullarında izleyicinin program akışında bulunmak kaydıyla yayınlanan eseri, istediği zamanda ve yerde izlemesine imkân sağlayan teknolojiler geliştirilmiştir. İzleyicinin ya da dinleyicinin geleneksel olmayan şekilde, esere istediği zaman ve yerde ulaşabilmesi, hakkın özünü etkilememekte ve umuma iletim gerçekleşmektedir⁵¹⁸.

Kanun metnine dijital ortamda umuma erişimi sağlama hakkının eklenmesi, günümüz dünyasında radyo televizyondan daha yoğun şekilde dijital erişim sağlandığı gözetildiğinde yerindedir. Ancak kanunumuzda örneğin internet yönünden detaylı düzenleme yapılmasının yerinde olacağı kanaatindeyiz. Zira bu kapsamda düzenleme bulunmaması, teknolojinin gelişimi sebebiyle hükümlerin çağın gerisinde kalmasına sebep olmakta ve bir kısım ihtilafların çözülmesi yönünde boşluk oluşmaktadır. Eser sahibinin, eserine üçüncü kişilerin ulaşması bakımından yer ve zaman belirleme hakkı bulunduğundan, dijital olarak eserden yararlanılması bakımından izin verme ve yasaklama hakkı münhasıran eser sahibine tanınmıştır.

Eserin satılarak veya başka yolla umuma dağıtımını ve sunulması hakkı da münhasıran eser sahibine aittir. Bu durumun örneği, radyoda yayınlanan bir müzik eserinin bir mağazada çalınmasıdır. Ayrıca eserin kitle iletişim araçlarıyla yayınlanmasına izin verilmesi durumunda, eser sahibinin yayma hakkının tükeneceği açıktır⁵¹⁹.

Uydu yayınlarının birçok ülkeyi kapsamaması sebebiyle eser sahibinin umuma iletim hakkının ihlali durumunda uygulanacak hukuka yönelik Bern Antlaşması'nda veya Türk hukukunda düzenleme bulunmamaktadır⁵²⁰. Bu yönde doğan ihtilaflarda kablo yayınları

⁵¹⁶ Yavuz ve diğer., 2013, s. 1097.

⁵¹⁷ Erel, 2009, s. 184.

⁵¹⁸ Yavuz ve diğer., 2013, s. 1092.

⁵¹⁹ Kılıçoğlu, 2023, s. 276.

⁵²⁰ Suluk ve diğer., 2024, s. 131.

yönünden gönderen ülke prensibi uygulanarak, yayını gönderen ülkenin hukuku uygulanarak sorun çözülmektedir⁵²¹. Doğrudan uydu yayınları ise tartışmalıdır. *Tekinalp, Bogsch Teorisi*'ni kabul ederek eser sahibi ve bağlantılı hak sahiplerinin, uydu ile iletim yapılan ülke hukukuna göre de izinlerinin alınması gerektiği görüşündedir⁵²². *Suluk, Karasu ve Nal* bu kapsamda da gönderen ülke prensibinin uygulanmasını savunmaktadır⁵²³. Hak sahibinin umuma iletim hakkını devrederken uydu yayınına da izin vermesi durumunda kapsamı sözleşmede detaylı belirterek, eserin hangi ülkelerde ya da bölgelerde yayınlanmasına izin verdiğini belirtmesi gerekmektedir⁵²⁴.

İnternet teknolojisinin ortaya çıkması ve öngörülemez noktalara ulaşması neticesinde internet üzerinden umuma iletimin ne şekilde yapılacağı sorunu doğmuştur. Türk hukukunda dijital ortamda umuma iletim kavramı kullanılmakla yetinilmiş, internetten yapılan paylaşımlar yönünden detaylı düzenleme getirilmemiştir. Avrupa Adalet Divanı'nın bu yönde verilen önemli kararlarından olan C-466/12 Sayılı Svensson Kararı'nda, bir internet sitesinin, internet üzerindeki esere hak sahiplerinin izni olmaksızın link vermek suretiyle üçüncü kişilerin erişimine açması bakımından bu durumun doğrudan telif hakkı ihlali teşkil etmediği ve eserin daha önce umuma açılıp açılmadığı ile esere ulaşımın teknik bilgi gerektirip gerektirmediğinin incelenmesi yönünde hüküm kurulmuştur⁵²⁵. Sonuç itibarıyla ABAD, eserin, bir web sitesine yerleştirilen link yoluyla herkese açık diğer web sitesinde görüntülenmesini, tek başına hak ihlali kabul etmemiştir⁵²⁶. ABAD bu kararı ile bir yandan bilgi toplumunun

⁵²¹ Tekinalp, 2012, s. 196; Suluk ve diğer., 2024, s. 131.

⁵²² Tekinalp, 2012, s. 196.

⁵²³ Suluk ve diğer., 2024, s. 131.

⁵²⁴ Tekinalp, 2012, s. 196

⁵²⁵ Erdem, K. M. ve Erdem, D. (2019). Avrupa Adalet Divanı'nın C-466/12 Sayılı Svensson Kararı. *Terazi Hukuk Dergisi*, 14(156), s. 1618. <https://www.jurix.com.tr/article/19211?u=0&c=0> Son Erişim Tarihi: 23.09.2025.

⁵²⁶ Nils Svensson, Sten Sjögren, Madelaine Sahlman, Pia Gadd v Retriever Sverige AB, C-466/12, (Fourth Chamber 2014) "Article 3(1) of Directive 2001/29/EC of the European Parliament and of the Council of 22 May 2001 on the harmonisation of certain aspects of copyright and related rights in the information society, must be interpreted as meaning that the provision on a website of clickable links to works freely available on another website does not constitute an 'act of communication to the public', as referred to in that provision." <https://curia.europa.eu/juris/document/document.jsf?text=&docid=147847&pageIndex=0&doclang=en&mode=req&dir=&occ=first&part=1&cid=10302782> E.T. 11.10.2025

oluşmasını sağlamaya gayret etmiş, diğer yandan, linkin kamuya açık olup olmamasına göre hak sahiplerinin haklarının korunmasını amaçlamıştır⁵²⁷.

Umuma iletim hakkının temsil hakkının özel bir türü olması bakımından, kamu düzeni yönünden temsil hakkına getirilmiş olan sınırlandırmalar umuma iletim hakkı yönünden de uygulanmaktadır.

⁵²⁷ Erdem ve Erdem, 2019, s. 1622.

3. BÖLÜM

TÜRK HUKUKUNDA VE KARŞILAŞTIRILMALI HUKUKTA VIDEO OYUNLARININ ESER NİTELİĞİ İLE VIDEO OYUNLARININ ESER OLARAK KORUNMASI

3.1. TÜRK HUKUKUNDA VIDEO OYUNLARININ ESER NİTELİĞİ

Video oyunlarının tanımı, tarihçesi ve özellikle unsurlarının tetkikinde, video oyunlarının her yaşta oldukça geniş bir kitleye hitap ettiği, ekonomik anlamda geniş bir pazarı bulunduğu ve birçok unsuru bünyesinde barındırdığı anlaşılmaktadır. Zira video oyunları, bilgisayarın icadı ile başlayan bir tarihe sahiptir. Video oyunlarının aynı zamanda iktisadi anlamda büyük bir pazar oluşturması sebebiyle birçok alanda önemi bulunmaktadır. Nitekim günümüzde hukuk bilimi dışında, psikoloji, ekonomi, radyo televizyon gibi alanlarda da video oyunlarının özellikleri ve sonuçları incelenmektedir.

Video oyunları teknolojinin gelişmesi ile birlikte, bünyesine sinema eserlerinde veya müzik eserlerinde bulunan bir kısım unsurları da dahil etmiştir. Her geçen gün, video oyunları daha da gelişmekte ve teknolojinin gelişiminden doğrudan etkilenen bir sektör olarak karşımıza çıkmaktadır.

Video oyunlarının tüm dünyada birçok alanda bu denli büyük yeri olması sebebiyle, sınıflandırılması, nitelendirilmesi ve sonuçları da tüm hukuk düzenlerinde pek çok bakımdan tartışılmıştır. Çalışmamızın konusunu teşkil eden video oyunlarının telif hukuku kapsamında korunması hususu da bu tartışmalar arasında yer almaktadır.

Video oyunlarının büyük bir emeğin ürünü olduğu ve birçok unsuru içerisinde barındırdığı değerlendirilerek, hususiyet içerdiği noktada eser korumasından yararlanacağı hususu tartışmasızdır. Ancak video oyunları yönünden FSEK kapsamında herhangi bir düzenleme yapılmamış olup, hukukumuzda eser kategorilerinin sınırlı sayma yoluyla düzenlenmesi sebebiyle video oyunlarının ne şekilde korunacağı hususunda doktrinde görüş birliği bulunmamaktadır. Yine, diğer hukuk düzenlerinde de video

oyunlarının korunması bakımından getirilen çözümler bulunduğu gibi, birçok hukuk düzeninde tartışmalar devam etmektedir.

Video oyunlarının ne şekilde korunacağına yönelik açıklamalarımız öncesinde, video oyununun hangi aşamadan itibaren korunacağı hususunu tartışmayı gerekli görüyoruz. FSEK kapsamında düzenleme bulunmaması sebebiyle, oyunun hangi aşamasından itibaren koruma sağlanacağı hususu tartışmalı bir konu olarak karşımıza çıkmaktadır. Eser koruması, FSEK m. 13/2 uyarınca eserin tamamı ve içerdiği tüm parçalara yönelik koruma sağlamaktadır. *Hırş*, parça kavramından eserin tamamının anlaşıldığı görüşündedir⁵²⁸. *Ateş*, bilgisayar programları bakımından henüz tamamlanmamış eserin korunacağına yönelik düzenlemenin diğer eser türleri bakımından da kıyasen uygulanabileceğini ancak duruma ihtiyatla yaklaşılması halinde fikri hukukun uygulama alanının aşırı derecede genişleyeceğini belirtmiştir⁵²⁹. Ancak *Suluk*, bu görüşün aksine, zaman zaman bir sloganın ya da tek bir cümlenin başlı başına hususiyet içerebileceğini savunmaktadır⁵³⁰. Bu bakımdan hususiyet içerdiği müddetçe, yarım kalan eserlerin veya parçalarının da korunabileceği kabul edilmelidir⁵³¹. Kanaatimizce de bu görüş, kötü niyetli kullanımların önüne geçeceği gibi, eser sahibinin haklarını koruması bakımından daha işlevseldir. Video oyunları bakımından kıyasen bilgisayar programlarına yönelik hükümler incelendiğinde, kanun koyucunun hazırlık tasarımlarını, dolayısıyla henüz tamamlanmamış bilgisayar programlarını sonraki aşamada program sonucu doğurma şartıyla koruduğu görülmektedir. *Aksu*'ya göre, bu yönde yapılacak lafzi yorum hükmün amacına uygun düşmeyeceğinden, sonraki aşamada program haline getirilmese dahi, mevcut hazırlık tasarımının korunması gerekmektedir⁵³². Tüm bu görüşler doğrultusunda kanaatimizce henüz tamamlanmamış bir video oyununun korunması da mümkündür. Ancak tamamlanmamış video oyununun barındırması gereken görsel işitsel öge, yazılım ve interaktiflik özelliklerinin bulunup bulunmadığı incelenmelidir. Zira aksi durumda, meydana getirilen ürün, video oyunu değil, yalnız bir bilgisayar programı veya uygun düştüğü ölçüde güzel sanat eseri olabilecektir. Bu

⁵²⁸ Hırş, E. (1942). Hukuki Bakımdan Fikri Say. İstanbul Üniversitesi Hukuk Fakültesi Yayınları, s. 42. (Aktaran: Suluk, 2025, s. 143.)

⁵²⁹ Ateş, 2007, s. 94.

⁵³⁰ Suluk, 2025, s. 143.

⁵³¹ Suluk, 2025, s. 146.

⁵³² Aksu, 2006, s. 99-100.

nedenle kanaatimizce, henüz tamamlanmamış bir video oyununun, video oyunu olarak korunması için, elbette ön şart olarak sahibinin hususiyetini barındırması ve oyunun unsurlarını içermesi gerekmektedir. Henüz video oyunu haline gelmemiş olan ürünün, uygun düştüğü eser kategorisinde veya marka, ticari sır gibi diğer yollarla korunması önünde engel bulunmamaktadır.

Video oyunlarının korunması bakımından Türk hukukunda oyunun bütün olarak korunması veya unsurlarına göre parçalı koruma sağlanması yönünde farklı görüşler bulunmaktadır. Bu görüşler mevcut yargı kararları ışığında incelenecektir.

3.1.1. Video Oyunlarının Bütünsel Olarak Korunması

Video oyunları, birçok unsuru içeriğinde barındıran ve eser korumasından yararlanmanın objektif ve sübjektif şartlarını içermesi yönünden eser olduğu hususunda tartışma bulunmayan programlardır. Bu bağlamda, hususiyet içeren ve eser niteliğini haiz bu oyunların bütünsel olarak korunması gerektiği doktrinde hâkim olan görüştür. İlk görüş video oyunlarının, FSEK kapsamında bilgisayar programları yönünden koruma getiren ilim ve edebiyat eseri olarak korunmasıdır. Yine içerdiği görsel işitsel öğelerin güzel sanat eseri veya sinema eseri olarak değerlendirilebileceğini savunan görüşler mevcuttur. Son olarak, teknolojik gelişmeler ışığında hukukumuzda sonradan dahil olan multimedya eser veya veri tabanlarına sağlanan işleme derleme eserlere sağlanan koruma kapsamında da video oyunlarının korunabileceği görüşü tartışılmıştır.

Video oyunlarında her ne kadar musiki eser kapsamında korunabilecek öğeler de bulunmakta ise de, oyunun bütünsel korunmasının tartışılması ve musikinin oyunun temel unsurunu teşkil etmemesi nedeniyle bu başlık altında video oyunlarının musiki eser olarak korunması incelenmemiştir. Ancak mevcut bir musiki eserin bir sinema eseri içerisinde kullanımının işleme eser oluşturması⁵³³ gibi, münhasıran bilgisayar oyunu için bestelenmeksizin oyunda kullanılan bir musiki eserin de işleme eser olarak değerlendirileceği ve kullanımının eser sahibinin iznine tabi olduğu açıktır. Video

⁵³³ Bozbel, 2015, s. 42.

oyunlarına parçalı koruma sağlanması başlığı altında video oyununun unsurları ayrı ayrı değerlendirilerek musiki esere de yer verilecektir.

3.1.1.1. Video Oyunlarının İlim ve Edebiyat Eseri Olarak Korunması

Video oyunları içerisinde ilim ve edebiyat eseri olarak korunan birçok öge bulundurmaktadır. Bunlardan en temeli, video oyununun çalıştırılmasını sağlayan bilgisayar programlarıdır. Ayrıca video oyunu içerisinde yer alan tercüme dahil olmak üzere altyazı, metin, şiir, harita ve hatta yaratılan yeni bir dil bulunması mümkündür. Örneğin, “*World of Warcraft*” oyununda birçok ırkın kendi dili bulunurken, “*Legend of Zelda*” oyununda yaratılan dil zaman içerisinde oyuncuların katkılarıyla geliştirilmiştir. Yine “*Grand Theft Auto 5*” oyununun 49 mil kare büyüklüğündeki haritası oldukça karmaşık olup, ilhamını Los Angeles’tan almakla birlikte özgün bir haritadır. Tüm bu unsurların ayrı ayrı ilim ve edebiyat eseri özelliği bulunması sebebiyle video oyunlarının da bu kapsamda bütünsel olarak korunması değerlendirilmiştir.

İlk olarak, Türk hukukunda FSEK m. 2 uyarınca bilgisayar programlarının özel olarak düzenlendiği ve ilim ve edebiyat eseri olarak korundukları çalışmamızda detaylıca incelenmişti. Video oyunlarının bir bilgisayar programı olmaksızın var olamayacağı değerlendirilerek, video oyunlarının bilgisayar programlarına sağlanan korumadan yararlanıp yararlanamayacağı doktrinde tartışılmıştır.

Tekinalp, video oyunlarının bir bilgisayar programına dayandığını belirtmekle birlikte, yalnız bu sebeple bilgisayar programı gibi değerlendirilemeyeceklerini savunmaktadır⁵³⁴. Zira, video oyunları, bilgisayar programlarına kıyasen çok daha karmaşık bir yapıda olmakla, birçok unsuru birlikte barındırmaktadır. Bu unsurların her biri ayrı ayrı eser niteliğini haiz olduğundan video oyunlarının karma yapıda olduğu açıktır. Ayrıca, bilgisayar programları ve video oyunları yalnızca unsurları yönünden değil, amaçları ve kullanıcının sayısı ile kullanım şekli yönünden de birbirinden ayrılmaktadır.

⁵³⁴ Tekinalp, 2012, s. 118.

Aksu, bilgisayar programlarının bilgisayar işlemcisi vasıtasıyla idare işlevini yerine getirdiği ve giriş çıkış verileri içerdiği; video oyunlarında ise asıl yaratıcı faaliyetin programın oluşturulması olduğu gerekçesiyle video oyunlarının bilgisayar programı olarak korunmasının yetersiz kalacağı görüşündedir⁵³⁵.

Video oyunları ve bilgisayar programlarını birbirinden ayıran birkaç temel olgu bulunmaktadır. Bunlardan başlıcaları; kullanıcının amacının farklı olması, bilgisayar programının esas unsuru kodlar iken, video oyununda görsel işitsel unsurlarında da temel unsurlardan olması ve bunun sonucu olarak eserin özgünlüğünü oluşturan unsurların farklı olmasıdır⁵³⁶.

Video oyunlarında temel amaç, bilgisayar programlarından farklı olarak oyunu oynayan kişiyi eğlendirmek veya eğitmektir. Ayrıca barındırdığı görsel işitsel unsurlar anlamında da video oyunları karma niteliği haizdir. Zira özellikle günümüzde meydana getirilen video oyunlarının görsel unsurları son derece dikkat çekmekte, oyuncuya seyir zevki vermektedir. Nitekim bir video oyununun yalnız bilgisayar programı ile video oyunu vasfını kazanamayacağı aşikardır. Dolayısıyla telif koruması sağlarken, video oyunlarının her ne kadar bilgisayar programı niteliği bulunmaktaysa da, görsel işitsel unsurlarının oyunun ana unsurlarından olduğu gerekçesiyle ilim ve edebiyat eseri olarak korunmaları eleştirilmiştir⁵³⁷. Nitekim kanaatimizce de ilim ve edebiyat eserleri yönünden yapılan düzenleme video oyunlarının karma özelliğini tam karşılamamaktadır. Ancak diğer taraftan bilgisayar programları ile video oyunlarının amacının farklılığının tek başına iki eseri birbirinden ayıran unsur olarak değerlendirilmesi mümkün değildir. Zira eserin yaratılış amacı veya amacı bulunup bulunmadığının, eserin niteliğine etkisi yoktur⁵³⁸. Ancak, bilgisayar programının amacının esasen video oyuncusunun beklentisi olan görsel işitsel ögeye ulaşarak, interaktif şekilde eğlenmesini sağlayan teknik altyapıyı sağlamak

⁵³⁵ Aksu, 2006, s. 135.

⁵³⁶ Sarı, 2025, s. 171-172.

⁵³⁷ Göttlich, 2007, s. 3.

⁵³⁸ Öztan, 2008, s. 100.

olduğu yönünde yapılacak yorum da video oyunlarının bilgisayar programlarına sağlanan korumadan yararlanmasının yetersiz kalacağını göstermektedir⁵³⁹.

Bazı video oyunlarının içerdiği senaryo gereği de ilim ve edebiyat eseri olarak değerlendirilebileceği tartışılmaktadır⁵⁴⁰. Zira “*Alan Wake*”, “*Gone Home*”, “*Max Payne*” veya “*The Last of Us*” gibi birçok oyunun senaryoları bulunmaktadır. Ancak senaryo video oyunlarının asli bir unsuru olmadığından her oyunda bulunmamakta ve oyunun çoğu zaman en temel özelliği olarak karşımıza çıkmamaktadır. Bu nedenle video oyunlarının ilim ve edebiyat eseri olarak korunmasının gerekçesinin bu yönde düzenlenmesinin uygun olmayacağı kanaatindeyiz.

Video oyunlarının içerebilecekleri diğer unsurlar olan dil, metin ve harita gibi unsurlarının her video oyununda bulunmaması ve birçok video oyunu yönünden de asli unsur teşkil etmemesi sebebiyle yalnız bunların oyunda bulunmasının, video oyununun ilim ve edebiyat eseri olarak korunmasına yeterli olmayacağı kanaatindeyiz.

Yargıtay 2018 tarihli bir kararında Danıştay’ın daha önce bilgisayar oyunlarının sinema eseri kabul edilebileceğine yönelik vermiş olduğu kararın aksine⁵⁴¹, bilgisayar oyunlarının esasen karma nitelik arz ettiğini, ancak yazılım temelli olmaları ve bu program üzerine inşa edilmeleri nedeniyle bilgisayar programlarına sağlanan korumadan yararlanmaları gerektiğini hükme bağlanmıştır⁵⁴². İlgili karar ile Yargıtay’ın video oyunlarının karma niteliği yönünden yapmış olduğu tespit yerindedir. Varılan sonuç

⁵³⁹ Karimov, 2021, s. 99.

⁵⁴⁰ Karimov, 2021, s. 100.

⁵⁴¹ Danıştay 10. Dairesi 27.09.1994 T. 1992/4550 E. 1994/1856 K. (<https://legalbank.net/> E.T. 26.12.2023)

⁵⁴² Yargıtay Ceza Genel Kurulu 19.06.2018 T. 2017/642 E. 2018/295 K. “*Seyretmekten öteye etkileşim ve oyunu yönetim serbestisi imkânı bulunan bilgisayar oyunlarının, artık sinema eseri türüne girdiği söylenemeyecektir. Diğer taraftan, bilgisayar oyunlarının içerdiği birçok unsur (video, metin, resim, fotoğraf, görsel ve işitsel araçlar, grafikler, animasyon ve yazılım kodu gibi) sebebiyle sadece bilgisayar programı olarak değerlendirilip, ilim eserleri kapsamında değerlendirilmesi de yerinde olmayacaktır. Bu nedenlerle; içerdikleri birçok 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.*” (<https://www.lexpera.com.tr/> E.T. 22.12.2023)
Aynı yönde Yargıtay 19. CD. 09.07.2018 T. 2018/3836 E. 2018/8304 K. “*Bilgisayar oyunları (playstation) yazılım tabanlı olması nedeniyle sinema eseri niteliğinde değildir. Bu itibarla sözkonusu eserler bilgisayar programlarına ilişkin koruma hükümlerine tabidir.*” (<https://www.lexpera.com.tr/> E.T. 22.12.2023)

yönünden ise, video oyunlarının en temel unsurunun bilgisayar programı olduğu değerlendirilmek suretiyle bu karma nitelik göz ardı edilmiş ve video oyunlarının ilim edebiyat eseri olarak korunması gerektiği sonucuna varılmıştır.

3.1.1.2. Video Oyunlarının Sinema Eseri Olarak Korunması

Detayları ile izah olunduğu üzere, eser kategorileri içerisinde kanun koyucu tarafından yer verilen örnekler tahdidi değildir. Bu bağlamda sinema eserlerine sağlanan koruma sinema filmleri ile sınırlandırılmamıştır. Zaten, kanun koyucunun da sinema eserlerini korumadaki amacı, zaman itibariyle birbirini belli süratle takip eden resimlerin, münhasıran ihtiva etmedikleri ancak bir araya geldiklerinde oluşturdukları kendine has müstakil eser nev'ini korumaktır⁵⁴³. Dolayısıyla yalnızca sinema filmleri yönünden yapılan değerlendirme, hükmün amacına da aykırı olacaktır. Bu nedenle günümüzde özellikle yabancı doktrinde sinema eseri kavramı yerine görsel işitsel eser kavramı da kullanılmaya başlanılmıştır⁵⁴⁴.

Video oyunlarının sinema eseri olarak değerlendirilmesi fikri, video oyunlarının görsel işitsel yönünün sinema eserleri ile benzeşmesi bakımından düşünülmektedir. Zira video oyunlarında da birbirini takip eden ilişkili görüntü dizileri bulunmaktadır. Nitekim “*The Last Of Us*”, “*Red Dead Redemption*”, “*Ghost of Tsushima*”, “*Assassin’s Creed*” ve “*Mafia*” gibi dünyaca bilinen ve milyonlarca oynanan oyunlar hem görsel işitsel öğeleri, hem de senaryoları ile ön plana çıkmaktadır. Bu oyunlar, oyuncunun aktif olarak oynadığı bölümler haricinde, oyuncunun etkisi olamayacak ve yalnızca seyredilmesi gereken pasif aşamalar da ihtiva etmektedir. Hatta Amerika Bilimkurgu ve Fantezi Yazarları tarafından her yıl düzenlenen Nebula Ödülleri veya New York Oyun Ödülleri gibi ödül törenlerinde “En İyi Oyun Senaryosu” kategorisi açılmış olup, oyun senaristliği adında yeni bir iş kolu meydana gelmiştir. Oyuncunun aktif oynadığı bölümlerde ise, birbiriyle ilişkili görüntü dizileri, oyuncunun oynayışı doğrultusunda ilerlemekte ancak her halükârda oyunda bulunmaktadır.

⁵⁴³ Öztan, 2008, s. 146.

⁵⁴⁴ Bozbel, 2015, s. 46.

Tekinalp, somut olayın özellikleri doğrultusunda bir video oyununun sinema eseri olarak korunabileceğini veya bilgisayar programlarına sağlanan korumadan kıyasen yararlanabileceği görüşündedir⁵⁴⁵. Ayrıca *Tekinalp*, video oyunlarının salt bilgisayar programı olarak değerlendirilmesinin doğru olmayacağını da belirtmiştir⁵⁴⁶.

Doktrinde bazı yazarlarca, video oyunlarının sinema eseri olarak korunması halinde, mevcut düzenlemenin, oyunların kodlarına yönelik tam koruma sağlayamayacağı tartışılmaktadır. Bir diğer ifadeyle oyunun yazılımsal özelliğinin dışarıda bırakılacağı ve sinema eserinin tam anlamıyla video oyunu ile uyuşmayacağı değerlendirilmektedir⁵⁴⁷. Kanaatimizce bu görüş yerindedir. Video oyunlarının sinema eseri kapsamında korunması, yazılımın korunması bakımından tartışmalara sebebiyet verebilecek ve karmaşık yapıdaki video oyunlarına yeterli koruma sağlayamayacaktır. Sinema eserlerinin birden çok kişi tarafından meydana getirilmesi sebebiyle, hak sahipleri yönünden getirilen düzenlemeler de video oyunlarına uygulanabilir nitelikte değildir. Ancak diğer taraftan unutulmamalıdır ki, geçmişte animasyon filmleri her ne kadar el ile çizilmekte ise de, günümüzde Render, CGI gibi işlemlerle animasyon filmleri oluşturulmaktadır. Bahse konu işlemler video oyunlarında da kullanılabilir olan teknikler olup, özellikle animasyon türünde sinema eserleri ile video oyunlarının teknolojik gelişmeler ışığında birbirine yaklaştığı söylenebilir. Yine 2018 yılında *Netflix* yoluyla umuma açılan “*Bandersnatch*” isimli film, seyircinin seçimleri doğrultusunda sonuçlanmakta olup, birden çok senaryo ve son barındırmakta, izleyiciye sunduğu seçenekler ile filmin seyrini ilerletmektedir. Film, interaktif özellik ihtiva etmesi ile video oyunlarına benzer özellik göstermektedir. Bu örneklerin tamamı yazılım temelli olup, kanun koyucu tarafından kanuni düzenlemenin yapıldığı tarihte öngörülmemiş olsa dahi, sinema eseri olarak sağlanan korumada yazılımlarının da bütünsel olarak korunacağı açıktır. Bu doğrultuda her iki bakımdan da koruma yetersiz olacağından, esasen kanunun genel anlamda güncellemeye ihtiyacı olduğu kabul edilmelidir.

⁵⁴⁵ Tekinalp, 2012, s. 118.

⁵⁴⁶ Tekinalp, 2012, s. 118.

⁵⁴⁷ Çelik, 2023, s. 144.

Türk hukukunda eserin korunması için kayıt ve tescil şartı aranmamaktadır. Ne var ki, sinema ve musiki eserler yönünden kanun koyucu zorunlu kayıt ve tescil şartı getirmiştir⁵⁴⁸. Fikir ve Sanat Eserlerinin Kayıt ve Tescili Hakkında Yönetmelik'in 5. maddesi ile getirilen zorunlu kayıt ve tescil şartı, video oyunlarının sinema eseri olarak korunması halinde de gündeme gelecektir. Zira, kanun koyucu ilgili düzenlemede sinema ve musiki eser ifadesini kullanmakla, hüküm kapsamına yalnızca sinema filmlerinin dahil edildiğinin kabulü mümkün değildir. Nitekim uygulamada da, video oyunlarının tescili çoğunlukla sinema eseri olarak yapılmakta, tescilde yönetmen, senarist vb. sinema eserine özgü kayıt tutulmaktadır. Örneğin Kültür ve Turizm Bakanlığı Telif Hakları Genel Müdürlüğü tarafından “Çanak Okey” isimli video oyunu yönünden yapılan başvuru kabul edilerek oyuna, 2013 yılında sinema eserine ilişkin kayıt tescil belgesi verilmiştir⁵⁴⁹.

Sinema eserlerine yönelik düzenlenen hükümde ifade vasıtasının geçici veya devamlı olması, yahut kullanılan teknik vasıtanın niteliği hakkında herhangi düzenleme yer almamaktadır⁵⁵⁰. Esasen video oyunları bakımından özel düzenleme getirilmesi gerektiği görüşündeyiz. Ancak video oyunlarının hali hazırda mevcut kanun hükümleri kapsamında sinema eseri olarak korunabileceği kabul edilebilir.

Video oyunlarının bilgisayar programı olarak korunmasına yönelik başlık altında belirtilen 2018 tarihli Yargıtay kararında⁵⁵¹ bilgisayar oyunlarının sinema eseri olarak kabul edilmemesinin sebebi sinema filmlerinin sinema sanatına özgü dil ve yöntemleriyle meydana getirilmesinin gerekli görülmesidir. Danıştay 10. Dairesi ise 1994 tarihli bir

⁵⁴⁸ Fikir ve Sanat Eserlerinin Kayıt ve Tescili Hakkında Yönetmelik m. 5/1 uyarınca “Sinema ve müzik eserlerinde filmlerin ilk tespitini gerçekleştiren film yapımcıları ile seslerin ilk tespitini gerçekleştiren fonogram yapımcıları, hak ihdas etmek amacı taşımaksızın, sahip oldukları hakların ihlal edilmemesi, hak sahipliklerinin belirlenmesinde ispat kolaylığı sağlanması ve mali haklara ilişkin yararlanma yetkilerinin takip edilebilmesi amacıyla sinema ve müzik eserlerini içeren yapımlarının kayıt ve tescilini yaptırırlar.”

⁵⁴⁹ “Eser Adı: Çanak Okey, Hak Sahipleri: AYDIN ÖZLÜ (Animatör), AYDIN ÖZLÜ (Diyalog Yazarı), AYDIN ÖZLÜ (Rejisör(Yönetmen)), AYDIN ÖZLÜ (Senarist), DEMİR CAN KAHYA (Animatör), DEMİR CAN KAHYA (Diyalog Yazarı), DEMİR CAN KAHYA (Rejisör(Yönetmen)), DEMİR CAN KAHYA (Senarist), HİLMİ GERMİYAN (Animatör), HİLMİ GERMİYAN (Diyalog Yazarı), HİLMİ GERMİYAN (Rejisör(Yönetmen)), HİLMİ GERMİYAN (Senarist), Yapımcı: (İLK YAPIMCI): VUVY TEKNOLOJİ A.Ş. - (SON HAK SAHİBİ): VUVY TEKNOLOJİ A.Ş., Yapım Yılı: 2013, Kaynak: Kültür ve Turizm Bakanlığı” <https://eser.telifhaklari.gov.tr/search>

⁵⁵⁰ Öztan, 2008, s. 151.

⁵⁵¹ Yargıtay Ceza Genel Kurulu 19.06.2018 T. 2017/642 E. 2018/295 K. (<https://www.lexpera.com.tr/> E.T. 22.12.2023)

kararında bilgisayar programı kullanılarak oluşturulan video oyunlarının, belirli bir mizansen ve ilişkili görüntüler dizisi içermesi sebebiyle Sinema, Video ve Müzik Eserleri Kanunu kapsamında korunması gerektiğine hükmetmiştir⁵⁵².

Mevcut kanun hükümlerinin uygulanması zorunluluğu gerekçesiyle oyunun sinema eseri olarak korunmasının daha yerinde olacağını düşünüyoruz zira, bir fikri ürünün eser niteliğinin belirlenmesinde amaçsal yorum yapılmalıdır. Kanun koyucu sinema eserini sinema filmleri ile sınırlamadığı gibi, yukarıda anılan ve özgün senaryo içeren oyunlar sinema sanatına özgü dil dahi barındırmaktadır. Nitekim örneklendirilen “*The Last of Us*” isimli oyunun senaryosu o denli özgündür ki, oyunun piyasaya sürülmesinden yıllar sonra aynı senaryo ile televizyon dizisi çekimlerine başlanmıştır. Aynı şekilde “*World of Warcraft*” ve “*Tomb Raider*” gibi birçok oyunun senaryosu film haline getirilmiş, “*The Witcher*” ve “*Castlevania*” televizyon dizisi olarak uyarlanmıştır. Ancak belirttiğimiz üzere, görüşümüz yalnız mevcut kanun hükümleri doğrultusunda sunulmuştur.

3.1.1.3. Video Oyunlarının Güzel Sanat Eseri Olarak Korunması

Video oyunları içeriğinde güzel sanat eseri olarak korunmaya değer ögeler de içerebilir. Buna en temel örnek olarak, video oyunu içerisinde yer alan karakterlerin, nesnelere veya ortamın görsel tasvirleri gösterilebilir. Bu tasvirler video oyununu tasarlayan kişilerce üretilebileceği gibi, oyunun imkân tanıdığı ölçüde oyuncular tarafından da meydana getirilebilecektir. Video oyunları çoğunlukla yazılım yoluyla tasarlanmakta ve el ile çizim kullanılmamakta ise de, oyun için çizim yapılması durumunda bu çizimlerin münhasıran güzel sanat eseri olarak korunabileceğinden söz etmek mümkündür. Bu yöndeki incelememiz parçalı koruma başlığı altında detayları ile yapılacaktır.

⁵⁵² Danıştay 10. Dairesi 27.04.1994 T. 1992/4550 E. 1994/1856 K. “5846 sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu’nun 2/1. maddesi kapsamında ilim ve edebiyat eseri niteliğindeki bilgisayar programlarından; belli bir mizansen veya senaryo çerçevesindeki hareketli ve sesli görüntüleri bilgisayarın yeniden üretmesini sağlayan komutlar kümesini içeren bilgisayar oyunları; kaset, disk ve benzeri hareketli görüntü ve ses taşıyıcılarına veya iletilere kaydedilmiş ifadesiyle, 3257 sayılı Sinema, Video ve Müzik Eserleri Kanunu kapsamında bulunmaktadır. Bu durumda, bilgisayar programlarının Fikir ve Sanat eserleri Kanunuyla koruma altına alınan eser niteliğinde olmadığından bahisle, bilgisayar oyunlarının Sinema, Video ve Müzik Eserleri Kanunu kapsamında bulunmadığı yolundaki dava konusu işlem mevzuatımıza aykırı olup, davanın reddine ilişkin mahkeme kararında hukuki isabet bulunmamaktadır.” (<https://legalbank.net/> E.T. 26.12.2023)

Video oyunu içerisinde, münhasıran video oyunu için üretilmemiş ve hali hazırda mevcut olan bir kısım güzel sanat eserlerinin de yer alması mümkün olabilir. Elbette bu eserlerin video oyununda kullanımını eser sahibinin iznine bağlıdır. Eserlerin video oyunu içerisinde kullanımının video oyununun temel unsurlarını değiştirmemesi sebebiyle, video oyununu güzel sanat eseri haline getirmeyeceği aşıkardır. Video oyunu içerisinde kullanılan eserlere yönelik olarak detaylı açıklamalarımız parçalı koruma başlığı altında yapılacaktır.

Video oyununun bütünü üzerinde güzel sanat eserlerine sağlanan korumanın sağlanmasının uygun olmayacağı kanaatindeyiz. Zira video oyununun tüm unsurları ile güzel sanat eseri olarak korunması için öncelikle oyunun bütünsel olarak estetik değeri haiz olup olmadığı tartışılması gerekmektedir. Bu belirlemenin hangi kriterler doğrultusunda yapılacağı da oldukça belirsizdir. Zira “*Starry Knight*” isimli *Van Gogh* tablolarından ilham alan video oyununun estetik değeri bulunduğundan söz edilebilecekken; “*Call of Duty*” gibi, silahlı çatışmanın esas alındığı oyunlarda bu estetik değer neye göre belirlenebilecektir? Güzel sanat eserlerine yönelik açıklamalarımızda da değinildiği üzere, estetik değeri bulunan bir eserin rahatsız edici olması da pek tabii mümkündür. Ancak video oyununu temelde tanımlayan unsurlardan birinin estetik değer olmadığı açıktır.

Bunun haricinde işitsel ve yazılımsal unsurlar içeren oyunun, esasen fotoğraf, tablo, mimarlık eseri gibi bakıldığı anda estetik değere sahip olduğu anlaşılan eserler ile aynı sınıf altında değerlendirilmesinin hükmün amacını aşar derecede geniş yorumlanması teşkil edeceğini düşünüyoruz. Zira, güzel sanat eserlerinde diğer eser türlerinden farklı olarak, özellikle estetik değer aranması karşısında, video oyunlarının temel amacının estetik yaratmak olmadığı da göz önüne alınarak, güzel sanat eseri olarak korunmalarının da mümkün olmayacağı görüşündeyiz.

3.1.1.4. Video Oyunlarının Multimedya Eser Olarak Korunması

Multimedya, teknolojinin gelişimi ile hayatımıza girmiş olup; ses, görüntü, metin gibi birden çok kombinasyonu içerisinde barındıran ve kullanıcıların bir yazılım yardımıyla

interaktif olarak etkileşime girdiği yeni bir tür olarak tanımlanabilir⁵⁵³. Basitçe ifade etmek için *çokluortamlı iletim* terimi kullanılabilir⁵⁵⁴. Bunlara örnek olarak video oyunları, internette yer alan fotoğraflı/videolu kataloglar, *Netflix* veya alışveriş uygulamaları gösterilebilir. Simülatörler gibi kullanıcı ile etkileşim halindeki iletişim özelliği bulunan ürünler de multimedya⁵⁵⁵.

Ürünün multimedya olarak nitelendirilebilmesi için, içeriğinde barındırdığı unsurların bütünleşmiş olması aranmalıdır, aksi durumda yalnızca birlikte sunulan ürünlerden oluşan bir ortam yaratılmış olacaktır⁵⁵⁶. Ancak bu unsurun katı yorumlanması da, ayrık unsurlar barındıran multimedya ürünler, multimedya olarak kabul edilmemesi sonucunu doğuracağından, geniş yorumlanması gerektiğini düşünüyoruz. Aynı zamanda multimedya ürünlerin, kullanıcıları ile, yalnız seçim yapma durumunu aşan şekilde interaktiflik barındırması gerekmektedir⁵⁵⁷.

Sinema veya müzik eserlerinin, internet yoluyla umuma açılması hali de bu eserlerin multimedya ortamında sunulduğu anlamını taşımaktadır⁵⁵⁸. İnternet sitelerinin niteliği hususunda bunların multimedya mı, veri tabanı mı olduğu hususu tartışılmıştır. İnternet sitelerinin karmaşık yapı barındırması ve sayfaların iç içe geçtiği komplike bir yazılımı haiz olması durumunda multimedya olduğu söylenebilecektir⁵⁵⁹.

Doktrinde “multimedya eser” kavramı tartışılmaktadır. Multimedya eser kavramının tartışılma sebebi, bu türden eserlerin, FSEK kapsamında düzenlenen eserlerden farklı bir kısım özellikleri ihtiva etmesidir. Zira internet ortamına aktarılan eser, kullanıcıya multimedya ürünün niteliği oranında interaktif etkileşim imkânı sunmaktadır⁵⁶⁰. Aynı şekilde eserin umuma açılma vasıtaları da multimedya sayesinde CD, hard disk vb.

⁵⁵³ Stamatoudi, 2001, s. 470; Yavuz ve diğer., 2013, s. 58.

⁵⁵⁴ Tekinalp, 2012, s. 130.

⁵⁵⁵ Ateş, 2007, s. 161.

⁵⁵⁶ Stamatoudi, 2001, s. 469.

⁵⁵⁷ Stamatoudi, 2001, s. 469.

⁵⁵⁸ Yavuz ve diğer., 2013, s. 58.

⁵⁵⁹ Aksu, 2006, s. 131.

⁵⁶⁰ Her multimedya ürün aktif interaktif erişim imkânı sağlamayabilir. Ancak örneğin bir web sitesi, çoğunlukla kullanıcıya site üzerinden aktif interaktif erişim sağlamaktadır.

vasıtalara ile çeşitlenmektedir⁵⁶¹. Bu karakteristik özellikleri sebebiyle, doktrinde azınlık görüş olmakla birlikte, multimedya yoluyla meydana gelen datanın eser olduğunu savunan görüşler mevcuttur⁵⁶². Burada kastedilen, multimedya içerisine dahil olan verilerin tek tek korunması değil, metin, resim vb. içeren multimedyanın bütün olarak korunmasıdır⁵⁶³. Ancak karşıt ve hâkim görüşe göre multimedya ürünleri yeni bir eser türü meydana getirmemekte⁵⁶⁴ olup, birden çok eseri veya veriyi barındırabilir niteliği nedeniyle işleme eser olarak kabul edilebilecektir⁵⁶⁵. Multimedya ürünlerinin eser olarak kabul edilmemesinin temel dayanağı, bu ürünlerin esasen verilerin bir araya toplanarak dijital olarak ifadesinin iletişimin teknik bir şekli olarak yorumlanmasıdır⁵⁶⁶.

Tekinalp multimedya eseri, farklı eser kategorilerine dahil eserlerin dijital olarak biçimlendirilerek sunulması olarak tanımlamakta ve bilgisayar oyunlarını da multimedya eser örneği olarak saymaktadır ancak multimedya ürünlerinin yeni bir eser kategorisi doğurmadığı, bilgisayar destekli ürünlerin ise büyük kısmının işleme eser kabul edilmesi gerektiği görüşündedir⁵⁶⁷. *Yavuz, Alıca ve Merdivan* da bilgisayar oyunlarını, karakter serisi ve görsel işitsel unsurları barındırması ve oyunun işleyişinin kullanıcının tercihleri doğrultusunda interaktif olarak devam etmesi sebebiyle multimedya olduğunu belirtmiştir⁵⁶⁸. Yine *Aksu* da bu görüşte olup, video oyunlarının karmaşık yapısı sebebiyle multimedya olarak değerlendirilmesi gerektiğini savunmuştur⁵⁶⁹. *Ateş* de özellikle sanal gerçeklik içeren video oyunlarını multimedya örneklerinden saymıştır⁵⁷⁰. Bu tespitle birlikte, multimedya ürününün hukukumuzda eser kategorilerinden biri olarak sayılmaması veya bir kategori içerisine dahil edilmemesi nedeniyle eseri niteliğine göre bir veya birden çok eser kategorisi içerisinde değerlendirilebileceği, ancak kanunda sayılandan ayrı bir kategori teşkil etmediğini belirtmişlerdir⁵⁷¹.

⁵⁶¹ Yavuz ve diğer., 2013, s. 58.

⁵⁶² Tevetoğlu ve Kaynak Koç, 2012, s. 67.

⁵⁶³ Aksu, 2006, s. 130.

⁵⁶⁴ Tekinalp, 2012, s. 132.

⁵⁶⁵ Öztan, 2008, s. 155; Ateş, 2007, s. 162-163.

⁵⁶⁶ Tekinalp, 2012, s. 132.

⁵⁶⁷ Tekinalp, 2012, s. 132.

⁵⁶⁸ Yavuz ve diğer., 2013, s. 58-59.

⁵⁶⁹ Aksu, 2006, s. 134.

⁵⁷⁰ Ateş, 2007, s. 161.

⁵⁷¹ Yavuz ve diğer., 2013, s. 58.

Kanaatimizce, günümüzde oldukça yaygınlaşan multimedya ürünler, her geçen gün daha da çeşitlenerek barındırdığı unsurlar ile özgün bir tasarım meydana getirdiğinden multimedya ürünlerin eser olarak kabulü gerekmektedir. Her fikri ürünün incelemesinde olduğu gibi, hususiyet barındırmayan ve eserin diğer unsurlarını ihtiva etmeyen multimedya ürün de eser kabul edilemeyecektir. Ancak daha az hususiyet barındırarak, aslında meydana getirenin emeğinin büyük ölçüde korunduğu veri tabanlarının dahi eser kabul edilmesi karşısında, multimedya ürünlerin eser olarak kabul edilmemesinin kanunumuzda eksiklik teşkil ettiği görüşündeyiz.

Multimedya ürün tanımlaması uyarınca video oyunları multimedya ürün olarak vasıflandırılabilir. Zira video oyunlarının dijital bir materyal aracılığıyla oynanması, interaktif olması ve karma yapısı bağlamında multimedya ürün olduğu kabul edilmelidir. Göttlich, video oyunlarını “bilgisayar programı, oyun konsepti, oyun tasarımı, karakterler, grafik ve ses biçimindeki multimedya” olarak tanımlamaktadır⁵⁷². Ancak sinema eserlerine yönelik başlıkta da ifade etmiş olduğumuz üzere, FSEK uyarınca eser koruması ancak sınırlı sayma yoluyla kanunda belirtilen kategorilerden birine tabi olma şartı ile sağlanmaktadır⁵⁷³. Bu nedenle hali hazırda hukukumuzda, multimedya eser tanımının kanunda yer almaması ve eser olarak korunmaması nedeniyle video oyunlarının multimedya eser olarak korunması mümkün olmamaktadır.

Yargıtay 11. Hukuk Dairesi, internet sitesi üzerinden oynanan tavla, satranç, briç ve okey yönünden açılan hak ihlaline yönelik davada, bu oyunların multimedya niteliğini tartışmaksızın, oyunların bilgisayar programı olarak korunacağına hükmetmiştir⁵⁷⁴.

⁵⁷² Göttlich, 2007, s. 3.

⁵⁷³ Çelik, 2023, s. 145.

⁵⁷⁴ Yargıtay 11. HD. 17.07.2008 T. 2007/7355 E. 2008/9425 K. “Tarafların her birisi aslen F1 şirketince gerçekleştirilen bilgisayar programları kullanılmak suretiyle hazırlanan ancak birbirinden farklı çalışma sistemi ve kullanıcı arayüzüne sahip oyun programları üzerinde hak sahibidirler. Bu bakımdan, F1 şirketinden 22.08.2000 tarihli sözleşme ile FSEK’nun 48 ve 52. maddelerine uygun olarak bir yıl süre ile oyun programlarının umuma iletim hakkını kullanma yetkisini devralan ve kendi web sitesinde kullanan davalının bu kullanımın yasal olmadığından söz edilemez. Her ne kadar, uyumsuzluk konusu bilgisayar programlarının kaynak kodları elde edilemediğinden taraflarca yapılan sözleşme konusu programların 5846 sayılı FSEK’nun 2/1. maddesi uyarınca aynı veya farklı eserler olup olmadıkları konusunda bilirkişi incelemesi yapılma olanağı mevcut değil ise de, gerek tarafların dayandıkları sözleşme hükümleri ve gerekse ihbar olunan F1 Şirketi tarafından yapılan açıklamalar itibarıyla, ilk kez F1 şirketine ait www.XI.com adlı web sitesinde umuma arz edilen programların tarafların istekleri doğrultusunda yine F1

Multimedya eserlerin işleme eser olarak değerlendirilmesi yönündeki görüşler⁵⁷⁵ doğrultusunda yorum yapıldığında; video oyunlarının büyük kısmının içerdiği hususiyet oranının yüksek olması, birden çok eser türünü içeriğinde barındırması ve ciddi emek gerektirmesi sebebiyle video oyunlarının bu kapsamda değerlendirilmesinin eserin niteliğini tam olarak yansıtmayacağı ve yetersiz kalacağı görüşündeyiz.

Teknolojinin gelişmesi ile multimedya ürünler hayatın içerisinde sıkça karşımıza çıkmaktadır. Ne var ki, FSEK'nun düzenlendiği tarih itibariyle multimedya eser kavramı dikkate alınmadığından kanunumuz bu anlamda bazı ihtiyaçları karşılayamamaktadır. Bu nedenle kanaatimizce, FSEK kapsamında multimedya eser yönünden ayrı bir eser kategorisi düzenlenmesi bir zorunluluktur. Video oyunlarının karma niteliği, multimedya ürünlerin barındırması gereken interaktiflik ve öğelerin bütünselliği özelliklerini taşıdığı gözetildiğinde multimedya eser olarak tanımlanabilecekleri kuşkusuzdur. Bu bakımdan kanunumuzda multimedya eserin düzenlenmesi durumunda video oyunlarının da bu kapsamda korunması, başkaca eser kategorisi altında korunmasına kıyasen daha yerinde olacaktır. Yapılacak düzenlemenin diğer eser türlerinde olduğu gibi, geniş kapsamlı yapılması da, gelişen teknoloji ile birlikte multimedya eser ve video oyunu arasında artabilecek farklılıkların tartışma konusu olmaması adına uygun olacaktır. Yine yapılacak düzenleme ile, hem multimedya ürünlerin, hem de video oyunlarının barındırdığı kompleks yapı ve genel olarak birden çok kişinin çalışması ile meydana getirilmeleri sebebiyle gerek unsurları, gerekse eser sahipliği bağlamında koruma sağlanmış olacaktır.

3.1.1.5. Video Oyunlarının Veri Tabanı Olarak Korunması

Şirketince işlenmesi suretiyle meydana getirilen ve bu suretle çalışma sistemi ve kullanıcı arayüzü itibariye farklı şekillerde oluşturan, ancak, asıl eserlere nispetle müstakil olmamaları nedeniyle de 5846 sayılı FSEK'nun 6/10.maddesi kapsamında işleme eser niteliğinde oldukları anlaşılmaktadır. Esasen, dava konusu oyun programlarının ilk programdan bağımsız yeni bir eser niteliğinde olduğu yönünde tarafların bir itirazları da bulunmamaktadır.” (<https://www.lexpera.com.tr> E.T. 23.08.2025)

⁵⁷⁵ Tekinalp, 2012, s. 132.

Veri tabanının tanımı işleme ve derleme eserler başlığı altında yapılmıştır. Veri tabanı yönetim sistemleri birden çok türde meydana getirilebilmekte olup, bu sınıflandırma verilerin saklanma şekli veya birbirlerine bağlantıları doğrultusunda yapılmaktadır⁵⁷⁶.

Veri tabanı adeta bir kütüphane gibi çalışmakta olup, kullanıcı, birbiri ile bağlantısı olan veya olmayan birçok veriye bu sistem vasıtasıyla ulaşabilir. Veri tabanlarında temel amaç, bulundurulmuş verilerin toplu şekilde kullanıcıya sunulmasıdır.

Veri tabanı içerisinde yer alan ürünlerin her birinin eser olması mümkün olabileceği gibi, eser niteliği bulunmayan ürünler de veri tabanı içerisinde yer alabilir⁵⁷⁷. Her iki durumda da veri tabanı eser niteliğini korumaktadır.

İşleme ve derleme eserler bakımından düzenlenen hüküm, diğer bir eserden istifade edilerek oluşturulan eserler yönünden getirilmiş bir koruma türüdür. Nitekim FSEK kapsamında düzenlenerek koruma altına alınan veri tabanları büyük oranda kütüphane işlevi gören ve kullanıcıya başkaca eserlere toplu şekilde ulaşma imkânı sağlayan ürünlerdir. Video oyunlarında ise mevcut verilerin başka bir eserden ilham alınarak meydana gelmiş olması gerekmemektedir. Hatta video oyunları, teknolojinin gelişimi ile, hemen her yönü ile özgün eserler ortaya koymakta olup, bu anlamda veri tabanı korumasından istifade edilmesinin uygun olmayacağı kanaatindeyiz. Nitekim video oyunlarının işleme ve derleme eser özelliği gösterdiğinin kabulü, eserin hususiyet düzeyi değerlendirildiğinde yeterli koruma sağlamayacaktır.

Veri tabanları ile video oyunlarını ayıran bir diğer özellik ise, veri tabanına ulaşan kullanıcının, veri tabanı içerisinde yer alan her bir veriye münhasıran ulaşma imkânı bulunmasıdır⁵⁷⁸. Video oyunlarında ise oyuncu, oyunun herhangi bir verisine oyun yapımcısının izin verdiği ölçüde erişim sağlayabilmektedir. Oyuncunun, birçok oyunda belli aşamayı geçmeden sonraki aşamayı görememesi durumu bu durumun en temel

⁵⁷⁶ Veri tabanı yönetim sistemleri türleri sıradüzensel (hiyerarşik) veri tabanı, ağ veri modeli veri tabanı, nesneye yönelik veri modeli ve ilişkisel veri modelidir. (Kati ve Küçüksille, 2018, s. 23.)

⁵⁷⁷ Sarı, 2025, s. 37.

⁵⁷⁸ Karimov, 2021, s. 100.

örneğidir. Bu yönüyle de video oyunlarının veri tabanı olarak korunmasının hukuka uygun olmadığı görüşündeyiz.

Video oyunu içerisinde başkaca eserin kullanımı durumunun, oyunun veri tabanı olarak korunmasını sağlayıp sağlamayacağı tartışılabilir. Video oyunlarının büyük bir kısmı özgün içerik barındırmakla birlikte, görsel işitsel anlamda oldukça ilerlemiş durumda olan video oyunlarında, münhasıran oyun için üretilmeyen ve zaten var olan bir eser kullanılmış olabilir. Ancak bu durumda da amaç, veri tabanında olduğu gibi bu eserlerin kullanıcıya toplu olarak ulaştırılması değildir. Böyle bir durumda video oyununda kullanılan eserin işlenmesi söz konusu olacak ise de, eserin oyunda kullanımının video oyununu veri tabanı haline getirmeyeceğini düşünüyoruz.

3.1.2. Video Oyunlarının Parçalı Olarak Korunması

Eser korumasını sağlayan FSEK'te korunacak eser türlerinin sınırlı sayma yoluyla sayılmış olması ve bu kapsamda bu kategorilerin genişletilememesi nedeniyle, video oyunlarının barındırdıkları unsurların ayrı ayrı korunması hususu da tartışılabilir. Zira değinildiği üzere, video oyunları içeriklerinde hem ilim ve edebiyat hem güzel sanat, hem de musiki eser niteliğinde unsurlar barındırabilmektedir. Bazı oyunlarda bu unsurların birkaçı öne çıkarken, bazılarında musiki eser korumasını gerektirir unsur bulunmayabilir.

Video oyunlarının parçalı olarak korunmasının kabul edilmesi durumunda, oyunun unsurlarının tespiti önem arz edecektir. Yine, parçalı koruma durumunda birden çok görsel öge barındıran video oyununda, her görsel öge bakımından farklı kişinin eser sahipliği dahi meydana gelecektir.

Video oyunlarının öğeleri daha detaylı incelendiğinde, musiki eser ve senaryo gibi belirgin öğelerin dışında oyun harita, karmaşık mimari eserler, kompleks silahlar veya planlar içerebilecektir. Bu gibi öğelerin sahibinin hususiyeti taşıması durumunda münhasıran da eser olarak korunabilecekleri açıktır. Parçalı korumanın kabulü durumunda bu öğelerin tamamının ilgili eser kategorisi kapsamında korunması gerekecektir.

Suluk, Karasu ve Nal, video oyunlarının yalnızca görüntüsünün korunması anlamında sinema eseri olduğunu ancak yazılım korumasının ancak bilgisayar programlarına sağlanan eser koruması ile sağlanabileceği görüşündedir⁵⁷⁹. Bu görüşün benimsenmesi durumunda esere parçalı bir koruma sağlanarak oyunun yazılımının bilgisayar programı olarak, içerdiği diğer unsurların ise dahil oldukları eser kategorileri uyarınca korunmaları gündeme gelecektir.

Yargıtay, 2024 tarihli bir kararında, sorular içeren bir video oyunundaki hak ihlali değerlendirmesinde, oyun içerisinde mevcut soruların ilim ve edebiyat eseri niteliği bulunduğu yönünde karar vererek, esasen oyunun unsurlarından biri yönünden koruma sağlamıştır⁵⁸⁰. İlgili kararda, oyunun bütünsel olarak hangi eser kategorisi kapsamında korunacağı tartışılmamış, yalnızca oyunun içerdiği soruların ilim ve edebiyat eseri olduğu yönünde hüküm kurulmuştur.

Kanaatimizce, video oyunlarının parçaları üzerinde ayrı ayrı koruma sağlanması hem hak sahipleri arasında ciddi çatışma meydana getirebilecek, hem de uygulama yönünden karışıklık çıkmasına sonuç verebilecektir. Örneğin, bazı video oyunları, kendilerine münhasıran hazırlanan ve oldukça etkileyici, klasikleşmiş müzikler barındırmakta ise de, bu müzikler oyunun senaryosu, sahneleri ve karakterler nezdinde meydana gelen olaylar neticesinde anlam kazanmaktadır. Oyuncu bu müziği, sinema eserlerinde de olduğu gibi, oynamakta olduğu video oyunu ile bağdaştırması sebebiyle daha duygusal veya heyecanlı bulmaktadır. Dolayısıyla ilgili müzik eser, tek başına ne denli kaliteli ve etkileyici olursa olsun, kullanıcı nezdinde oyun ile anlam kazanmıştır. Bu nedenle bu müzik eserlerin bağımsız özelliği bulunmadığı dahi doktrinde ileri sürülen görüşler arasındadır⁵⁸¹. Hal

⁵⁷⁹ Suluk ve diğer., 2024, s. 72.

⁵⁸⁰ Yargıtay 11. HD. 05.09.2024 T. 2023/3861 E. 2024/6057 K. “Fikir ürününün korunabilmesi için, onun teknik anlamda eser niteliğini taşıması gerekir. Hangi fikir ürünlerinin eser olarak kabul edileceği 5846 sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu'na göre belirlenir. Anılan Kanun'un 1 inci maddesinde eser; “sahibinin hususiyetini taşıyan ve aşağıdaki hükümler uyarınca ilim ve edebiyat, müzik, güzel sanatlar veya sinema eserleri sayılan her nevi fikir ve sanat mahsulüdür” şeklinde tanımlanmış, 2 nci maddesinde ise ilim ve edebiyat eserleri başlığı altında bilgisayar programlarına yer verilmiştir. Davacıya ait "A Words" isimli oyunda yer alan sorular, ilim ve edebiyat eseri mahiyetinde olup bilirkişi raporunda tespit edildiği oranda (%46) bu sorulardan izinsiz alıntı yapılmış olmasının 5846 sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu kapsamında, davacının eserden ... haklarına tecavüz oluşturduğu açıktır.” (<https://legalbank-net> E.T. 08.08.2025)

⁵⁸¹ Karimov, 2021, s. 101.

böyle iken, video oyununa münhasıran hazırlanan bu musiki eserin bağımsız olarak korunması halinde, bilgisayar oyununun ana unsuru olan görsel öğeleri tasarlayan yazılımcı ile ses mühendisleri arasında ihtilaf çıkması kuvvetle muhtemeldir. Zira oyunun hususiyetini sağlayan öğelerden olan müzik, oyunun bütünsel bir parçasını teşkil etmektedir.

Aynı şekilde harita, plan, mimari eser, mimari proje gibi birden çok unsuru içerisinde barındıran bir oyunda, tescil gerekmesi dahi, başvuruda bulunmak isteyen eser sahiplerinin her bir öge yönünden ayrı ayrı başvuru yapması uygulamada ciddi sorunlara sebebiyet verebilecektir. Video oyunu yönünden meydana gelen hak ihlallerinde de hangi eser sahibinin tasarladığı ürün yönünden ihlal meydana geldiğinin tespit edilmesi ve bu kapsamda hüküm kurulması gerekeceğinden, ihtilaf durumunda da parçalı koruma hali usul ekonomisine uygun değildir.

Bu nedenle kanaatimiz, video oyunları yönünden kanunda yapılacak bir düzenleme ile, sinema eserine benzer nitelikte ve birlikte eser sahipliği öngörülerek, eserin bütünsel korumasının sağlanmasının uygun olacağı yönündedir.

3.2. VIDEO OYUNLARINDA HAK SAHİPLİĞİ

Alman hukukunda hak sahibinin tespitinde “*yaratma gerçeği ilkesi*” benimsenmiş olup, bu ilke uyarınca eserden doğan haklar, eseri yaratan kişi nezdinde doğmaktadır⁵⁸². Türk hukukunda da FSEK m. 8 uyarınca bir eserin sahibinin ve dolayısıyla eserden doğan hak sahibinin onu meydana getiren kişi olduğunun düzenlenmesi nedeniyle bu ilke benimsenmiş ise de, kanunun devam eden maddelerinde tüzel kişilere de eser sahipliğinden doğan hakların kazandırılması ile bu ilkedeki uzaklaşmıştır. Dolayısıyla hem gerçek hem de tüzel kişilerin hukukumuzda hak sahibi olması mümkündür.

FSEK m. 9 ve 10 hükmünde ise eserin birden çok kişi tarafından meydana getirilme hali düzenlenmiştir. Buna göre; eserin kısımlara ayrılması mümkünse, eser sahiplerinden her

⁵⁸² Erel, 2009, s. 87.

birinin vücuda getirdiği kısmın sahibi sayılacağı, ancak eser ayrılmaz bir bütün teşkil ediyorsa, eserin sahibinin, onu vücuda getirenlerin birliği olduğu düzenlenmiştir.

Video oyunlarının içerdiği unsurlar sebebiyle, bu eserler de birden çok kişinin emeği neticesinde ortaya çıkmaktadır. Video oyununu temelde meydana getiren kodları yazan yazılımcı ve bilgisayar mühendisleri, oyunda kullanılan görsel öğeleri tasarlayan yazılımcılar, oyun müziklerini besteleyen besteci, oyunun senaristi ve oyunun meydana getirilmesi için gerekli maddi kaynağı sağlayan yapımcılardan hangisinin ne ölçüde hak sahipliği bulunduğu hususu, elbette doğacak uyuşmazlıklar yönünden büyük önem arz etmektedir.

Video oyunlarına özel veya video oyunlarının hangi eser kategorisi altında korunacağına dair düzenlemenin mevcut olmaması sebebiyle, video oyunlarında hak sahipliği hususu da gerek Türk hukukunda gerekse karşılaştırmalı hukuklarda tartışılmıştır. Bu başlık altında video oyunları yönünden eser sahibinin kim olduğu ve eserden doğan hakların kim tarafından kullanılacağı incelenecektir.

3.2.1. Yazılımcının Hak Sahipliği

Özellikle büyük yatırımlar yapılan daha karmaşık video oyunlarının meydana getirilmesinde yazılımcı ile birlikte animatör, karakter ve set tasarımcıları, ses mühendisleri gibi farklı meslek grupları birlikte çalışmaktadır. Ancak her oyunun kolektif şekilde meydana getirilmesi şart değildir.

FSEK m. 8 uyarınca eserin sahibi onu meydana getiren kişidir. Video oyununun tek bir yazılımcı tarafından oluşturulması halinde, oyun eser niteliğini haiz ise, oyunun kaynak kodlarını yazan yazılımcının eser sahibi olacağı açıktır⁵⁸³. Bu halde, video oyununun her türlü mali ve manevi hakkı, oyunu meydana getiren yazılımcı nezdinde doğacaktır.

Büyük yatırımlar yapılarak meydana getirilen oyunlar yönünden ise, bu oyunların birçok kişi tarafından meydana getirilmiş olması, bir tüzel kişilik altında meydana getirilmesi

⁵⁸³ Karimov, 2021, s. 98.

veya işverenin talimatı doğrultusunda işçiler tarafından oluşturulması sebebiyle yazılımcının eser sahipliğinin incelenmesi gerekecektir.

Video oyununun hizmet akdi veya özel sözleşme kapsamında bir veya birden çok kişi tarafından meydana getirilmesi halinde FSEK m. 18 hükmü uygulama alanı bulacaktır. İlgili hüküm uyarınca “*Aralarındaki özel sözleşmeden veya işin mahiyetinden aksi anlaşılmadıkça; memur, hizmetli ve işçilerin işlerini görürken meydana getirdikleri eserler üzerindeki haklar bunları çalıştıran veya tayin edenlerce kullanılır.*” Dolayısıyla yazılımcının işçi olarak hizmet akdi çerçevesinde veya bir gerçek veya tüzel kişi ile yapmış olduğu sözleşme doğrultusunda sipariş üzerine oyun meydana getirmesi halinde video oyunundan doğan mali haklar çalıştıran veya siparişi veren tarafından kullanılacaktır. Önemle belirtmek gerekir ki, madde metninde düzenlenen haklar mali haklardır, manevi hakların devri mümkün değildir⁵⁸⁴. 4630 sayılı kanun ile yapılan değişiklik öncesinde ilgili maddede eser sahibinin çalıştıran veya tayin eden olduğu hükme bağlanmıştır. Söz konusu madde eseri meydana getirenin eser sahibi olmadığı yönünde sonuç doğurduğundan yaratma ilkesi ile çelişmekteydi⁵⁸⁵. Bu nedenle yapılan değişikliğin yerinde olduğu kanaatindeyiz.

Kanun hükmünde özel sözleşme ifadesinin bulunması sebebiyle eser veya vekalet sözleşmelerinin bu kapsamda değerlendirilip değerlendirilemeyeceği hususu tartışılmıştır. Öğretide baskın görüş, mali hakların kullanım yetkisinin iş sahibinde doğması için bağımlılık unsurunun varlığının gerektiğini, vekalet veya eser sözleşmesinde bu bağımlılığın bulunmaması sebebiyle mali hakların iş sahibi nezdinde doğmayacağını savunmaktadır⁵⁸⁶. Yargıtay kararları da çoğunlukla bu görüştedir⁵⁸⁷.

⁵⁸⁴ Kılıçoğlu, 2023, s. 193; Tekinalp, 2012, s. 145.

Aynı yönde; Yargıtay 11. HD. 23.02.2004 T. 2003/7032 E. 2004/1586 K. sayılı kararı (Tekinalp, 2012, s. 146.)

⁵⁸⁵ Kılıçoğlu, 2023, s. 192.

⁵⁸⁶ Öztan, 2008, s. 248; Ateş, M. (2012). İstisna (Eser) Sözleşmesi Kapsamında Meydana Getirilen Eser Üzerindeki Fikrî Haklar. Banka ve Ticaret Hukuku Dergisi, 28(1), s. 51. <https://www.lexpera.com.tr/literatur/batider-makaleler/istisna-eser-sozlesmesi-kapsaminda-meydana-getirilen-eser-uzerindeki-fikri-haklar-41-63> Son Erişim Tarihi: 15.06.2025.; Aydıncık, 2006, s. 125.

⁵⁸⁷ Yargıtay 11. HD. 26.03.2009 T. 2007/8520 E. 2009/3643 K. “BK. 355 inci maddesine göre sipariş edilenin aynı zamanda FSEK hükümleri uyarınca bir eser olması hâlinde; sipariş veren iş sahibi eseri teslim almakla sadece eserin fizikî mülkiyetinden kaynaklanan tasarruf yetkisini haiz olup, eser sahibine tanınan malî hakların sahibi değildir. Bu sebeple, iş sahibi eserden kaynaklanan malî hakları bizzat

Ancak *Erel ve Kılıçoğlu*, eser üzerindeki mali hakların iş sahibinde veya çalıştıranda doğması için bağımlılık unsurunun şart olmadığı, aradaki ilişkinin işle bağlantılı olmasının yeterli olduğu görüşündedir⁵⁸⁸.

Meydana getirilen eserin mali haklarının işverence veya iş sahibince kullanılabilmesi için eserin ilgili sözleşme kapsamında veya işin görüldüğü esnada, yani iş görme borcu altında meydana getirilmesi şarttır. Nitekim işçinin mesai saatleri dışında, işiyle ilgisiz şekilde eser meydana getirilmesi durumunda bu eserden doğan hakların işverenin kullanımında olması mümkün değildir.

Madde metninde belirtilen bir diğer husus ise, tarafların sözleşmede aksi durumu kararlaştırabilecek olmalarıdır. Zira, metinde aralarındaki özel sözleşmeden veya işin mahiyetinden aksi anlaşılmadıkça denilmekle bu husus izah olunmuş olup, taraflar aksi düzenleme getirerek hakların kullanımı hususunda hak ve yükümlülükleri belirleyebilecektir. İşçinin iş tanımı dışında meydana getirmiş olduğu eserlerden doğan haklar da işçi nezdinde doğacaktır⁵⁸⁹.

Tüzel kişilik nezdinde çalışan yazılımcılar yönünden de FSEK m. 18/2 “*Tüzel kişilerin uzuvları hakkında da bu kural uygulanır*” hükmünü barındırmaktadır. Dolayısıyla, işçiler yönünden olduğu gibi, video oyununu tüzel kişilik bünyesinde üreten yazılımcı eserin sahibi ise de, eserin mali haklarını kullanma hak ve yetkisi tüzel kişide olacaktır.

Sonuç olarak, yazılımcının tek başına video oyununu üretmesi durumunda mali ve manevi hakların bu üretimi gerçekleştiren yazılımcı nezdinde doğacağı ve bu hakların kullanımının da devredilmediği müddetçe yazılımcıda olacağı hususunda herhangi şüphe bulunmamaktadır. Ancak, yazılımcının gerçek veya tüzel kişilik altında, işçi sıfatı ile

kullanamayacağı gibi bu hakkı başkasına da devredemez. Ancak, bu hakların devri veya kullanma yetkisinin (ruhsat) devri bir sözleşme ile kararlaştırılabilir” (Ateş, 2012, s. 51.)

⁵⁸⁸ Kılıçoğlu, 2023, s. 194; Erel, 2009, s. 192.

⁵⁸⁹ Örneğin Yargıtay 11. HD. 03.05.2004 T. 2003/11009 E. 2004/4829 K. sayılı kararında, dershanede coğrafya öğretmeni olarak çalışan öğretmenin yazmış olduğu soru bankası ve ders kitabının derslane tarafından izinsiz ve başkasının adıyla yayımlanmasında, öğretmenin iş tanımı içerisinde soru bankası ve ders kitabı yazmak olmaması sebebiyle davacı lehine tazminata hükmetmiştir. (<https://www.lexpera.com.tr> E.T. 17.09.2025)

video oyunu üretmesi veya sözleşme kapsamında eseri meydana getirmesi halinde her ne kadar FSEK m. 8 hükmü doğrultusunda eser sahibi yazılımcı ise de, eserin mali haklarının kullanımı bakımında hak ve yetkiler iş sahibi veya işveren nezdinde doğmaktadır. Bu durumun aksi kararlaştırılabilir ise de, oyun sektörünün ekonomik getirileri değerlendirildiğinde, uygulamada akdedilen sözleşmelerde yazılımcının mali hak kullanımına yönelik özel düzenleme yapılmamaktadır.

3.2.2. Birlikte Hak Sahipliği

Türk hukukunda bir eserin birden çok kişi tarafından meydana getirilmesi halinde eser sahipliğinin ne şekilde belirleneceği FSEK m. 9 ve 10. maddelerinde düzenlenmiştir. İlgili hükümler uyarınca birden çok eser sahibi bulunması durumunda sahiplik, müşterek (ortak) veya elbirliği (iştirak) halinde olabilir.

Birden çok kişinin meydana getirdiği eserin, kısımlarına ayrılabilir, bölünebilir olması durumunda her eser sahibi, kendi meydana getirdiği parça üzerinde hakkını korumaktadır. Bu bağlamda meydana getirilen eser üzerinde müşterek eser sahipliği oluşmaktadır. Bu durumun meydana gelmesinin ön şartı, eserin unsurlarının birbirinden bağımsız bir biçimde eser niteliğini haiz olması ve iktisaden değerlendirilebilmesidir⁵⁹⁰. Ancak bu bağımsızlık, her eserin, kanundaki farklı eser kategorisi kapsamına dahil olması anlamını taşımamaktadır⁵⁹¹. Dolayısıyla farklı eser kategorilerine dahil eserlerin bir araya getirilmesi şart değildir. Örneğin, oluşturulan bir kitap içerisinde yer alan metin ve resimler bağlamında müşterek eser sahipliği meydana geldiği gibi, bir bestenin farklı bölümlerinin farklı besteciler tarafından meydana getirilmesi halinde de müşterek eser sahipliği oluşmaktadır. Ancak elbette, ortak eserin meydana gelmesinde eser sahiplerinin anlaşması aranmalıdır, zira aksi durumda bir eserin izinsiz kullanımı söz konusu olacağından birlikte eser sahipliği söz konusu olmayacaktır⁵⁹².

Müşterek eser sahipliği, Alman hukukunda düzenlenmiş olan bağlanan eser durumundan farklıdır. Türk hukukunda bağlanan eser kavramı düzenlenmemiş olup, söz konusu

⁵⁹⁰ Suluk ve diğer., 2024, s. 80; Şahin, 2010, s. 74.

⁵⁹¹ Suluk ve diğer., 2024, s. 80.

⁵⁹² Suluk ve diğer., 2024, s. 80.

durumda eser sahipleri müşterek yaratılan eserden farklı olarak birbirlerinden bağımsız olarak meydana getirdikleri eserleri yaptıkları anlaşma neticesinde bir araya getirmektedir⁵⁹³. Oysa müşterek eser sahipliğinde, eser sahipleri ortak iradeleri neticesinde bir araya getirilmek üzere bağımsız eserleri meydana getirmektedir.

Elbirliği halinde eser sahipliği halinde ise, birden çok kişi tarafından meydana getirilmiş eserin ayrılmaz bir bütün haline gelmesi söz konusudur. Bu halde, eser sahiplerinin ayrı ayrı oluşturmuş olduğu eserler, neticede meydana gelen eserden ayrı değerlendirilememekte, bütünden ayrıldıkları takdirde eser niteliğini kaybetmektedir⁵⁹⁴. Meydana getirilen eserde her bir eser sahibinin eşit katkısı olmasına gerek bulunmamaktadır⁵⁹⁵. Elbirliği halinde eser sahipliği, müşterek eser sahipliğinden farklı olarak, eserin meydana getirilmesi ile oluşmaktadır⁵⁹⁶. Ancak *Erel*, eserin tamamlanmasına kadar herhangi bir anda eser sahiplerinin ortak çalışma iradesi bulunması gerektiğini ifade etmektedir⁵⁹⁷.

Elbirliği halinde eser sahipliği halinde, bu birliğe adi şirket hükümleri uygulanacaktır. Ancak taraflar aralarında yapacakları sözleşme ile, sözleşme kanunun emredici hükümlerine aykırı olmadıkça, hak ve yükümlülüklerini belirleyebilecektir⁵⁹⁸. *Kılıçoğlu*, gerek elbirliği halinde gerekse müşterek eser sahipliğinde, eser sahipleri arasında ihtilaf meydana gelmesi durumunda mahkemeye başvuru hakkı bulunması sebebiyle elbirliği halinde eser sahipliğinde adi şirket hükümlerine atıf yapılmasına gerek bulunmadığını savunmaktadır⁵⁹⁹. *Erel*, adi şirket hükümlerinin uygun düştüğü müddetçe birliğe uygulanabileceğini, ancak örneğin eser sahiplerinden birinin ölümü halinde mirasçıların birliğe dahil olmalarının fikri hukuk kapsamında mümkün olmayacağı gerekçesiyle her hükmün birliğe uygulanamayacağını belirtmektedir⁶⁰⁰. Zira, adi şirket hükümleri ticaret hukuku bağlamında getirilen düzenlemeler olup, eser yaratımı gibi şahsa sıkı sıkıya bağlı

⁵⁹³ Kılıçoğlu, 2023, s. 208.

⁵⁹⁴ Erel, 2009, s. 89.

⁵⁹⁵ Yavuz ve diğer., 2013, s. 206.

⁵⁹⁶ Suluk ve diğer., 2024, s. 81.

⁵⁹⁷ Erel, 2009, s. 90.

⁵⁹⁸ Yavuz ve diğer., 2013, s. 208.

⁵⁹⁹ Kılıçoğlu, 2023, s. 211.

⁶⁰⁰ Erel, 2009, s. 92.

bir durumda adi şirkete yönelik düzenlenen her hükmün uygulama alanı bulamayacağı açıktır.

Eserin oluşmasında malzeme temini veya fikir verilmesi halinde, fikri veren veya malzemeyi temin eden kişi elbirliği halinde eser sahibi olmayacaktır⁶⁰¹. Bu husus FSEK m. 10/3 hükmünde “*Bir eserin vücuda getirilmesinde yapılan teknik hizmetler veya teferruata ait yardımlar, iştirake esas teşkil etmez*” şeklinde düzenlenmiştir.

FSEK kapsamında elbirliği ile eser sahipliği oluşturan iki durum düzenlenmiştir. Elbirliği halinde eser sahipliğinde ilk durum sinema eserleri yönünden getirilen hükümdür. FSEK m. 8/3 hükmünde, sinema eserleri yönünden yönetmen, özgün müzik bestecisi, senaryo yazarı ve diyalog yazarının eserin birlikte sahibi olmaları düzenlenmiştir. İlgili hükümde, eserin unsurunu oluşturan her bir eser yönünden değil, bunların birleşimi neticesinde oluşan sinema eseri yönünden düzenleme yapılarak, hak ihlali halinde eser sahipleri arasında çatışma meydana gelmesinin önlenmesi ve eser sahiplerinin haklarının korunması amaçlanmıştır. İkinci durum ise bir gerçek veya tüzel kişinin bir araya getirdiği kişilerce oluşturulan eserlerde, bir araya getiren kişinin de eser üzerinde elbirliği ile hak sahibi olması halidir.

Video oyunlarının oluşturulmasında mutlaka bilgisayar programını kodlayan bir yazılımcının varlığı şarttır. Oyunun yalnız bir yazılımcı tarafından kodlanması halinde değinildiği üzere tek eser sahibi bulunacağından yazılımcı eserin sahibi olacaktır. Ancak oyunun meydana getirilmesinde birden çok yazılımcının veya programcının çalışması, oyunun senaryosu olan bir oyun olması halinde senarist bulunması, oyunun müziklerini

⁶⁰¹ Yargıtay 4. HD. 22.10.1992 T. 1991/5141 E. 1992/11254 K. “*Ortak eserden söz edebilmek için “eserin birden fazla kimsenin yaratıcı ortak çabası ve katkılarıyla meydana gelmesi gerekir. Çaba veya katkıların az veya çok olması önemli değildir; yeter ki “yaratıcı çaba ve katkı bulunsun (Prof Nuşin Ayiter, Hukukta Fikir ve Sanat Ürünleri, sh. 100). Bu nedenle çaba ve katkının nicelikli değil nitelikli olması gerekir. Sırf yol gösterme veya yardım etmek ortak eser için yeterli olmaz. Bir sanat eserinin yaratılması için “onun şekillenmesine eylemli olarak yaratıcı çaba ile katılmak” gerekir. Bir eserin yaratılmasına yardımın söz konusu olması halinde ise; çaba yaratıcı olmamakta yaratıcı çabaya bağımlı olarak görülmektedir. Bir teknik ressamın kendisine verilen çizmesi, bir profesörün yazacağı bilimsel eser için asistanının bibliyografyaya malzeme toplaması, heykeltıraşın yardımcısının kendisine verilen modele göre bronz kalıbını hazırlaması veya taş blok yontması gibi hallerde ortak eserden söz edilemez (Ayiter, age., sh.101). Nitekim FSEK 10/III. maddesinde bu “bir eserin vücuda getirilmesinde yapılan teknik hizmetler veya teferruata ait yardımlar iştirake esas teşkil etmez” şeklinde açıklanmıştır. Bu durumda yapılan yardım, bir vekalet veya eser sözleşmesi ilişkisini ortaya koyar” (Yavuz ve diğer., 2013, s. 207.)*

besteleyen müzisyen olması gibi birden çok kişinin oyun için fikri çalışma göstermesi durumunda video oyununun eser sahibinin kim olacağı hususu tartışmalıdır.

Video oyunlarında birden çok eser sahibi bulunması halinde, hangi tür eser sahipliğinin oluştuğunun tespiti için video oyununun unsurlarının incelenmesi gerektiğini düşünüyoruz. Yapılacak incelemede oyun içerisinde eser niteliğini haiz unsurların ne şekilde bir araya getirildiği değerlendirilerek, bu unsurların video oyununun temel unsurlarının olup olmadığı dikkate alınmalıdır. Zira video oyunları bakımından müşterek eser sahipliği de, elbirliği ile eser sahipliği de mümkün olabilecektir.

Oyunun unsurlarının birbirlerinden ayrılması durumunda oyunun özü bakımından değişiklik olmayacak olması halinde müşterek eser sahipliğinden söz edilebileceği kanaatindeyiz. Örneğin, oyun içerisinde kullanılan müziğin oyundan çıkartılması veya yerine başkaca müzik eserinin konulması durumunda oyunun özünün değişmemesi halinde müşterek eser sahipliği meydana gelebilecektir. Bununla birlikte birçok oyun bakımından oyunu meydana getiren parçaların oyunun ayrılmaz parçasını teşkil etmesi söz konusudur. Zira, oyundan en ayrılabilir parça olan musiki eser dahi, sinema eserlerinde olduğu gibi, video oyununun bütünü ile birlikte değerlendirildiğinde anlam kazandığından elbirliği ile eser sahipliği de video oyunları bakımından değerlendirilmelidir. Örneğin “*Super Mario Bros*” oyununun müziği, oyunla o denli bütünleşmiştir ki, müziğin oyundan çıkartılması veya başkaca oyunda kullanılması mümkün değildir. Aynı şekilde oyun için oluşturulan senaryonun oyun ile bir bütün olduğu açık olup, yalnız senaristin izni ile bu senaryonun başkaca şekillerde kullanımı oyunun itibarını zedeleyeceğinden eser sahipleri arasında ihtilaf doğabilecektir.

Bu nedenle, kanaatimizce, sinema eseri bakımından düzenlendiği gibi, bir araya gelen eser sahipleri tarafından ayrıca bir anlaşma yapılmaması halinde, video oyununu oluşturan animatör, yazılımcı, karakter ve set tasarımcıları, ses mühendisleri vb. eser sahipleri için elbirliği ile eser sahipliğini düzenleyen hüküm getirilmesi yerinde olacaktır. Bu durumda FSEK uyarınca bu tür eser sahipliğine adi şirket hükümlerinin somut olayın şartları doğrultusunda uygulanması söz konusu olacaktır. Bununla birlikte eserin münhasıran oyun için oluşturulmadığı haller ile eser sahiplerinin müşterek eser sahipliği

oluşturulmasını istediği durumlar için, eser sahiplerinin anlaşmasının mümkün kılınmasının yerinde olacağı kanaatindeyiz.

Ayrıca belirtmek gerekir ki, eser sahiplerinin bir gerçek veya tüzel kişi tarafından bir araya getirilmesi halinde FSEK m. 10/4 uyarınca her ne kadar eser sahibi oyuna fikri emek veren kişiler olacak ise de, mali haklar bir araya getiren kişi tarafından kullanılacaktır.

3.2.3. Yayımcının Hak Sahipliği

Video oyunu sektöründe oyunun finanse edilmesi büyük oranda oyun geliştirme şirketleri tarafından üstlenilmektedir. Bu şirketler bünyelerinde çalıştırdıkları animatör, yazılımcı, karakter ve set tasarımcıları, ses mühendisleri vb. çalışanları marifetiyle video oyunu üretimi sağlamakta ve bu oyunları umuma arz etmektedir. Nezdinde işçi çalıştırmak marifetiyle oyun geliştirenlerin durumu yazılımcının eser sahipliği başlığı altında detayları ile incelenmiş olup, bu kişiler gerçek veya tüzel kişi olmalarına bakılmaksızın meydana getirilen oyunun mali hakları yönünden hak ve yetkiye sahiptir. Bu başlık altında video oyununun yayımlanmak üzere yayımcıya bırakılması durumunda yayımcının eser sahibi olup olmayacağı veya hangi yetkileri haiz olduğu incelenecektir.

Eserin meydana getirilmesi akabinde, bu eserin dağıtımını ve umuma arzı için bir yayımcı ile anlaşılması özellikle musiki eserler ve sinema eserleri yönünden gündeme gelen bir durumdur. Yayımcı, işveren veya iş sahibi olması veya eser sahiplerini bir araya getiren kişi olması halleri saklı kalmak kaydıyla, kanunen eser üzerinde hak sahibi değildir⁶⁰². Eser üzerindeki mali haklar yayımcıya ancak sözleşme ile devredilebilir. Yayımcı sözleşmesi tam iki tarafa borç yükleyen bir sözleşme olduğundan yayımcı, sözleşmenin akdi ile yalnızca eseri çoğaltma hakkını haiz olmamakta, aynı zamanda eseri piyasaya sürmeyi borçlanmaktadır⁶⁰³. Yayımcı gerçek veya tüzel kişi olabilir⁶⁰⁴. Yayımcı

⁶⁰² Aydınçık, 2006, s. 145.

⁶⁰³ Gökyayla, K. E. (2016). Yayımcı Sözleşmesinin Konusu. Marmara Üniversitesi Hukuk Fakültesi Hukuk Araştırmaları Dergisi, 22(3), s. 1134. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/maruhad/issue/36500/334010> Son Erişim Tarihi: 27.08.2025; Kılıçoğlu, 2023, s. 324.

⁶⁰⁴ Kılıçoğlu, 2023, s. 322.

sözleşmesinin tarafları eser sahibi veya eser sahibinin halefi ile yayımcıdır⁶⁰⁵. Yayımcı yapılan sözleşme neticesinde eser sahibi olmamakta⁶⁰⁶, ancak eserin bir kısım mali haklarını sözleşme ile gerçekleştirilen devir neticesinde kazanmaktadır.

TBK m. 487 hükmü uyarınca “*Yayım sözleşmesi, bir fikir ve sanat eseri sahibinin veya halefinin, o eseri yayımlanmak üzere yayımcıya bırakmayı, yayımcının da onu çoğaltarak yayımlamayı üstlendiği sözleşmedir.*” TBK uyarınca yayım sözleşmesi ancak yazılı akdedildiği takdirde geçerli bir sözleşme olacaktır. Nitekim FSEK uyarınca da bir eserin yayımcı ve yayımcısı ancak eser sahibi ile akdetmiş olduğu sözleşme kapsamında mali haklarını kullanabilecektir. Bu bağlamda sözleşmenin yazılı şekilde yapılmasının ispat kolaylığı sağlayacağı gözetildiğinde, yapılan düzenleme isabetlidir.

Türk hukukunda yayım sözleşmesinin konusu eski kanundan farklı olarak yalnızca ilim ve edebiyat eserleri değildir. Dolayısıyla yayım sözleşmesi uygun düştüğü ölçüde tüm eser türleri yönünden uygulanabilir. Ancak örneğin TBK m. 490 hükmünde geçen “sürelî yayım” ifadesi, 491 hükmünde geçen “basım sayısı” ve “baskı adedi” ifadeleri yayım sözleşmesinin kitaplara indirildiği yönünde yorumlanabilir. Ancak doktrinde musiki eserler veya bilgisayar programları yönünden de örneğin CD ile çoğaltıp yayımlanma konusunda bu sözleşmenin akdedilebileceği ifade edilmektedir⁶⁰⁷.

Video oyunları geleneksel olarak CD veya DVD ile çoğaltılarak umuma arz olunmaktadır. Ancak günümüzde video oyunlarının internet yoluyla veya *Steam* benzeri programlar ile satın alındığı ve oyuncuya ulaştığı bilinmektedir. Yayım sözleşmesinin amacı ile, eserin elektronik olarak umuma arzı bakımından amaçsal fark bulunmamaktadır⁶⁰⁸. Bu nedenle video oyunları yönünden de yayım sözleşmesi akdedilebilecektir. Ancak hukukumuzda geleneksel yayım yöntemleri doğrultusunda düzenlemeler yapıldığından hükümlerin kıyasen uygulanması söz konusu olacaktır. *Suluk, Karasu ve Nal* eserin satın alınmaksızın internetten indirilmesinin yayma değil

⁶⁰⁵ Kılıçoğlu, 2023, s. 323.

⁶⁰⁶ Tekinalp, 2012, s. 147.

⁶⁰⁷ Gökyayla, 2016, s. 1145; Kılıçoğlu, 2023, s. 323; Erel, 2009, s. 200.

⁶⁰⁸ Gökyayla, 2016, s. 1146.

çoğaltma olduğunu ifade etmektedir⁶⁰⁹. *Erel* ise, internetten yapılacak indirmelerin yayma oluşturup oluşturmayacağından esas alınması gereken hususun eserden aslı gibi yararlanmayı sağlayan nüshaların indirilip indirilmediği olduğunu savunmakta ancak bu hususun denetiminin mümkün olmaması nedeniyle izinsiz internette yayımlanan eserin, eser sahibinin yayma hakkını ihlal ettiğini savunmaktadır⁶¹⁰.

Sonuç olarak yayma hakkı yayımcıya ancak video oyununun eser sahibi tarafından yazılı akit neticesinde verilebilecek bir haktır. Yayımcı eser sahibi olmamakla birlikte, eser sahibi ile yazılı olarak akdedeceği sözleşme neticesinde eserin çoğaltılması ve yayılması hususunda hak sahibi olacaktır.

3.2.4. Oyuncunun Oyun İçerisinde Üretmiş Olduğu Eserler Yönünden Hak Sahipliği

Video oyunlarının temel unsurlarından olan interaktiflik neticesinde oyuncunun oyun içerisinde hususiyet arz eden bir kısım ürünler meydana getirmesi hali söz konusu olmaktadır. Elbette oyuncunun meydana getirdiği bu ürünler, video oyununun kaynak kodları elverdiği ölçüde olmakla birlikte, oyuncuya geniş serbesti tanınan bir kısım video oyunlarında yazılımcının dahi öngöremediği fikri ürünler ortaya çıkabilmektedir.

İnteraktif yoğunluğu daha fazla olan ve kullanıcının nesne ve karakter tasarımı ortaya çıkardığı oyunlarda meydana getirilen fikri ürünlerde kullanıcının eser sahipliği karşılaştırmalı hukuk düzenlerinde de tartışılmıştır. Oyuncunun meydana getirdiği fikri ürünlere örnek olarak, “*Sims*” veya “*Minecraft*” isimli oyunlar gösterilebilir. Bu halde yabancı doktrinde *Göttlich*, kullanıcının eserin bütünü üzerinden hak sahibi olamayacağı, ancak oyunun kaynak kodlarını yazan kişi tarafından öngörülemeyen yaratım gerçekleşirse birlikte sahipliğin tartışılabileceği ileri sürülmüştür⁶¹¹. “*Second Life*” isimli oyunda kullanıcının etkisinin düşük olması ve kaynak kodlarla bağlantılı yaratım nedeniyle kullanıcı eser sahibi olamayacaktır⁶¹². *Karimov* da kullanıcının eser

⁶⁰⁹ Suluk ve diğer., 2024, s. 94.

⁶¹⁰ Erel, 2009, s. 200.

⁶¹¹ Göttlich, 2007, s. 4.

⁶¹² Karimov, 2021, s. 102. (Göttlich, aksi yönde görüş bildirmiştir. Göttlich’e göre, Second Life isimli oyunda oyuncunun yaratıcı ve özgün katkısı neticesinde gerçek program kodu ortaya çıktığından,

sahipliğinin incelenmesinde ortaya çıkan tasarımın kaynak kodlardan ne kadar bağımsız olduğunun incelenmesi gerektiğini belirtmiştir⁶¹³. Kanaatimizce de, bu görüş yerindedir. Zira oyuncunun, oyun içerisinde yaptığı tercihler her halükârda kaynak kodlarda kodlanan seçeneklerin birleşmesi ile oluşmaktadır. Hal böyle iken, kullanıcının kaynak kodda bulunmayan bir seçenek yoluyla nesne veya karakter üretme imkânı olmayacağından, oyuncunun eser sahipliğinin meydana gelmesi de neredeyse imkânsız bir ihtimal olacaktır.

Oyuncunun eser sahipliği, durum ve koşullara göre işleme eser bağlamında değerlendirilebilir olup, bu da ancak, kullanıcının ciddi emek ve zaman harcıyarak, oyun içerisinde hususiyetini taşıyan bir fikri ürün meydana getirmesi halinde söz konusu olabilecektir⁶¹⁴. Bu duruma örnek olarak “*Valheim*” isimli oyunda tasarlanan bir şehir veya “*Minecraft*” isimli oyunda tasarlanan bir nesne gösterilebilir. Nitekim Tate Müzesi de 2014 yılında *André Derain*'in “*The Pool of London*” eseri gibi birçok eserin “*Minecraft*” isimli oyun vasıtasıyla çizilmesi ile sanal bir sergi meydana getirmiştir⁶¹⁵. Oyun içerisindeki yaratımın işleme eser olarak kabulünde *Karimov*, eser sahibinin izni ile hak sahipliğinin meydana geleceğini savunmuş⁶¹⁶ olup, bu iznin ne şekilde alınacağı ve oyunun satışı ile meydana gelip gelmediğinin de incelenmesi gerekmektedir⁶¹⁷.

3.3. TÜRK HUKUKUNDA HAKSIZ REKABET HÜKÜMLERİ ÇERÇEVESİNDE VIDEO OYUNLARININ KORUNMASI

3.3.1. Haksız Rekabetin Tanımı, Haksız Rekabet Halleri ve Sonuçları

oyuncunun, oyunu meydana getiren kişilerce öngörülemeyen bir ürün meydana getirmesi halinde telif hakkı doğmalı ve yalnız o bölüm yönünden ortak eser sahipliği tartışılmalıdır. (Göttlich, 2007, s. 4.)

⁶¹³ Karimov, 2021, s. 98.

⁶¹⁴ Karimov, 2021, s. 101.

⁶¹⁵ <https://www.tate.org.uk/about-us/projects/tate-worlds-art-reimagined-minecraft> (E.T. 02.12.2023)

⁶¹⁶ Karimov, 2021, s. 101.

⁶¹⁷ İstisnai bir örnek olarak “*Second Life*” isimli oyunda kullanıcının hususiyet içeren fikri ürününü oyuna entegre etmesi mümkün olmakta ve hatta bu ürünleri satmasına izin verilmektedir. Yine de bu durum kullanıcıyı oyun üzerinde eser sahibi yapmamaktadır. Ancak oyunun satın alınmasında kullanıcı ile yapılan sözleşmede, kullanıcının münhasıran bu eserlerden ileri gelen haklarını saklamasına izin verilmektedir.

4054 sayılı Rekabetin Korunması Hakkında Kanun'un 3. Maddesinde rekabet "*Mal ve hizmet piyasalarındaki teşebbüsler arasında özgürce ekonomik kararlar verilebilmesini sağlayan yarış*" şeklinde tanımlanmıştır.

Haksız rekabet ise Türk hukukunda hem TBK, hem de TTK kapsamında düzenlenmiş, FSEK kapsamında da özel düzenlemelere yer verilmiştir. TTK m. 54/2 hükmünde haksız rekabet "*Rakipler arasında veya tedarik edenlerle müşteriler arasındaki ilişkileri etkileyen aldatıcı veya dürüstlük kuralına diğer şekillerdeki aykırı davranışlar ile ticari uygulamalar haksız ve hukuka aykırıdır.*" şeklinde tanımlanmıştır. TBK m. 57/1 ise "*Gerçek olmayan haberlerin yayılması veya bu tür ilanların yapılması ya da dürüstlük kurallarına aykırı diğer davranışlarda bulunulması yüzünden müşterileri azalan veya onları kaybetme tehlikesiyle karşılaşan kişi, bu davranışlara son verilmesini ve kusurun varlığı hâlinde zararının giderilmesini isteyebilir.*" hükmünü ihtiva etmektedir. Sınai Mülkiyetin Korunmasına İlişkin Paris Sözleşmesi'nin 1. mükerrer 10. maddesi uyarınca "*Birlik ülkeleri, vatandaşlarına haksız rekabete karşı etkili bir koruma sağlamakla yükümlüdürler.*". Madde metninde haksız rekabet hallerine yönelik bazı örnekler verilmiş ise de, genel anlamıyla dürüst uygulamalara aykırı rekabet davranışları haksız rekabet olarak kabul edilmiştir.

FSEK m. 83 ve 84 hükümlerinde haksız rekabet, fikri haklar bağlamında özel olarak düzenlenmiştir. 83. maddede eserin adının korunması düzenlenmişken⁶¹⁸, 84. maddede işaret, resim veya sesin eser sahibi veya hakkı devralan hak sahibi tarafından nakle yarayan vasıta ile tespiti, çoğaltılması veya yayılması durumunda üçüncü kişiye karşı hakları düzenlenmiştir.

Türk hukukunda da haksız rekabetin tespiti için dürüst ve bozulmamış rekabet kavramları kullanılmıştır. Kastedilen dürüstlük TMK m. 2/1 hükmünde düzenlenen dürüstlük kuralları ile sınırlı olmayıp, geniş anlamda incelenmelidir⁶¹⁹. Kişinin kusuru olmaksızın

⁶¹⁸ Yargıtay 11. HD. 13.03.2007 T. 2005/13114 E. 2007/4345 K. sayılı kararında; yalnız bilgisayar programının isminin benzerliği sebebiyle açılan dava yönünden, programın eser vasfı bulunup bulunmadığının incelenmesi, program eser mahiyetinde ise FSEK m. 83 hükmü uyarınca hüküm kurulması gerektiği karara bağlanmıştır. (<https://legalbank.net/> E.T. 14.09.2025)

⁶¹⁹ Suluk ve diğer., 2024, s. 455.

da haksız rekabet meydana gelebilir⁶²⁰. Haksız rekabetin meydana gelmesi için zarar doğması da şart değildir, zarar tehlikesi de bulunuyor olabilir. Zararın meydana gelmesi maddi tazminat talep edilip edilemeyeceği bakımından önemlidir.

TTK bakımından haksız rekabet halleri kanunda sınırlı olarak sayılmamakla birlikte, TTK m. 55 hükmünde belirtilmiştir. Bu haller; “dürüstlük kuralına aykırı reklamlar ve satış yöntemleri ile diğer hukuka aykırı davranışlar”, “sözleşmeyi ihlale veya sona erdirmeye yöneltmek”, “başkalarının iş ürünlerinden yetkisiz yararlanmak”, “üretim ve iş sırlarını hukuka aykırı olarak ifşa etmek; özellikle, gizlice ve izinsiz olarak ele geçirdiği veya başkaca hukuka aykırı bir şekilde öğrendiği bilgileri ve üretenin iş sırlarını değerlendirmek veya başkalarına bildirmek”, “iş şartlarına uymamak” ve “dürüstlük kuralına aykırı işlem şartları kullanmak” halleridir.

Haksız rekabetin varlığı halinde açılacak davalar; tespit davası, men davası, düzeltme davası ve tazminat davasıdır. Tespit davası ile, korunmaya değer menfaati olan kişi, eylemin haksız rekabet teşkil edip etmediği hususunun mahkemece tespitini talep etmektedir⁶²¹. Men davası, devam eden haksız rekabet halinin durdurulması veya haksız rekabetin tekrarlanacağı hususunda güçlü emarelerin varlığı halinde açılmaktadır⁶²². Düzeltme davası ile haksız rekabet teşkil eden eylem neticesinde ortaya çıkan sonucun düzeltilmesi talep edilmektedir⁶²³. Maddi ve manevi tazminat davasında ise, haksız rekabet eylemi neticesinde maddi veya manevi olarak zarara uğrayan taraf, bu zararın giderilmesi için tazminat talep etmektedir. Bu davanın açılması için hak sahibinin zarara uğramış olması ve diğer dava türlerinin aksine, eylemi gerçekleştiren kişinin kusuru neticesinde zararın doğmuş olması ön şarttır⁶²⁴.

Dava açma hakkına sahip olan kişi, davanın türü fark etmeksizin mahkemeden tedbir alınmasını ve mevcut durumun korunmasını ihtiyati tedbir hükümleri doğrultusunda talep

⁶²⁰ Arkan, S. (2021). Ticari İşletme Hukuku. Ankara: Banka ve Ticaret Hukuku Araştırma Enstitüsü, s. 353.

⁶²¹ Arkan, 2021, s. 364; Suluk ve diğer., 2024, s. 477-478.

⁶²² Arkan, 2021, s. 364; Suluk ve diğer., 2024, s. 478.

⁶²³ Arkan, 2021, s. 364; Suluk ve diğer., 2024, s. 478.

⁶²⁴ Arkan, 2021, s. 364; Suluk ve diğer., 2024, s. 478.

etme hakkını haizdir⁶²⁵. Gerek haksız rekabet hallerinde, gerekse de FSEK kapsamında hak ihlallerinde, hak sahiplerinin yalnız maddi değil, manevi olarak da zarar görme ihtimalinin yüksek olması, kültür mirasına katkı sağlayabilecek bir unsur yönünden ihlal meydana gelmesi ve tedbir alınmaması halinde eserden devam eden süreçte yararlanma imkanının azalması veya kalmaması gibi durumlar sebebiyle hızlı şekilde tedbir almak şarttır. Ülkemizde davaların ortalama sürelerinin oldukça uzun olduğu ve bu nedenle telafisi imkânsız zararlar doğabilecek olması sebebiyle, ihtiyati tedbir uygulaması bu davalarda oldukça yaygındır. Bu nedenle FSEK m. 66 hükmünde özel bir ihtiyati tedbir hükmü getirilerek saldırının önlenmesine yönelik davalarda zararın artmasının önüne geçilmesi amaçlanmıştır. Hüküm doğrultusunda mahkeme, eser sahibinin hakları, saldırının kapsamı, kusurun varlığı ve ağırlığı ile doğabilecek muhtemel zararları göz önünde bulundurarak tedbir alabilecektir⁶²⁶. İhtiyati tedbir yalnız para alacağına yönelik uygulanan bir tedbir değildir. Zira tedbirin, yargılama neticesinde verilecek kararın yerine geçmemesi temel prensiptir. İhtiyati tedbir ancak talep doğrultusunda uygulanabilir olduğundan, kural olarak hâkim telafisi imkânsız zarar tespit etse dahi re'sen karar veremeyecektir⁶²⁷. Hakim, aynı zamanda hukukumuzda benimsenen taleple bağlılık ilkesi doğrultusunda, ihtiyati tedbirin konusu ne şekilde talep edildiyse bu yönde karar verebilecektir. Ancak özellikle fikri mülkiyet bakımından, davacının tedbir talebini somutlaştırması güçtür, zira hem konu teknik olabilir, hem de net sınırlar çizilerek verilen hüküm, yapılan değişiklik ile davalı tarafça aşılabılır⁶²⁸.

Haksız rekabet hükümleri fikri mülkiyet ile de yakın ilişkilidir. Örneğin TTK m. 58 hükmünde basın, yayın, iletişim ve bilişim kuruluşlarının sorumluluğu düzenlenmiş olup, eser sahibinin bu bağlamda mali veya manevi haklarının ihlali durumunda haksız rekabet doğrultusunda dava açılması halinde ilgili hüküm uygulama alanı bulacaktır.

Türk hukukunda fikri mülkiyet hukuku bakımından kümülatif koruma sağlanmaktadır. Kümülatif koruma, ürünün dahil olduğu koruma türlerinden her birinin özelliklerini

⁶²⁵ Arkan, 2021, s. 362.

⁶²⁶ Kılıçoğlu, 2023, s. 427.

⁶²⁷ Deren Yıldırım, N. (2002). Haksız Rekabet Hukuku ile Fikri ve Sınai Mülkiyet Hukuku'nda İhtiyati Tedbirler. İstanbul: Alkım Yayınevi, s. 24.

⁶²⁸ Deren Yıldırım, 2002, s. 26.

taşımak kaydıyla, eser, faydalı model, haksız rekabet vb. uygun düşen birden çok alanda korunabilmesi anlamını taşımaktadır⁶²⁹. Dolayısıyla bir tasarımın, aynı zamanda marka olarak tescili mümkün kılınmıştır.

Haksız rekabet koruması bakımından kümülatif koruma ilkesi nedeniyle; haksız rekabet korumasının fikri mülkiyet korumasını etkisiz bırakacak biçimde genişletilmemesi amacıyla, marka korumasının süresizliği dikkate alınarak, tasarımların marka olarak tescili reddedilmektedir⁶³⁰. Marka veya tasarım yönünden aynı zamanda haksız rekabet hükümlerinin işletilebilmesi için ürünün koruma süresinin sona ermemiş olması aranmaktadır⁶³¹. Ancak belirtmek gerekir ki, markanın koruma süresinin sona ermesi sonrasında da sahibince kullanılmaya devam edilmesi halinde marka hem SMK, hem de haksız rekabet hükümleri çerçevesinde korunabilecektir⁶³². Yargıtay uygulaması esasen tescilli marka ve tasarım hakları yönünden marka ve tasarım hakkına tecavüz ile birlikte haksız rekabet oluşması durumunda hem özel hükümlerin, hem de haksız rekabet hükümlerinin kümülatif koruma oluşturduğu yönünde idi. Ancak Yargıtay 2025 tarihli bir kararında da TTK'da yapılan değişiklik ile hükmün daraltıldığı, kanun koyucunun SMK'da yapmış olduğu düzenlemelerin haksız rekabeti kapsadığı gerekçesiyle kümülatif korumanın uygulama alanı kalmadığı yönünde karar vermiştir⁶³³. Kanaatimizce karar,

⁶²⁹ Bozbel, 2015, s. 639-640.

⁶³⁰ Bozbel, 2015, s. 640-642.

⁶³¹ Çelik, E. (2025). Marka Hukukunda Kümülatif Koruma İlkesi. Ticaret ve Fikri Mülkiyet Hukuku Dergisi, 11(1), s. 86. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/tfm/issue/93594/1675920> Son Erişim Tarihi: 08.05.2024.

⁶³² Çelik, 2025, s. 86.

⁶³³ Yargıtay 11. HD. 22.05.2025 T. 2024/5263 E. 2025/3601 K. sayılı kararı “Yeni hükümde “ad, unvan, marka, işaret gibi tanıma vasıtaları” ibaresine yer verilmemiştir. Bunun temel nedeni; tescilli işletme adı ve ticaret unvanının 6102 sayılı TTK'nın 50. ve 53. maddeleri arasındaki hükümlerle düzenlenmesi ve dolayısıyla özel koruma getirilmesidir. 6102 sayılı TTK'nın 55. maddesinin birinci fıkrasının (a) bendinin (4) numaralı alt bendinin gerekçesinde eski hükümden ayrılmanın nedeni “Anılan ayırt edici işaretlere ilişkin karıştırılma koşul, hüküm ve sonuçlarıyla birlikte kendi özel kanun hükmünde kararnamelelerinde, yani 556 sayılı Markaların Korunması Hakkında KHK'da, 554 sayılı Endüstriyel Tasarımların Korunması Hakkında KHK'da, 555 sayılı Coğrafi İşaretlerin Korunması Hakkında KHK'da ve ünvanla ilgili olarak 6102 sayılı TTK'da ayrıntılı bir şekilde düzenlenmiştir. Burada tekrar edilmeleri hem gereksizdir, hem de yorum güçlüklerine sebep olmaktadır. Anılan cümle parçalarının burada yer almaları, haksız rekabete ilişkin hükümlerin fikri mülkiyete ilişkin düzenlemelerde kümülatif uygulanması yönünden gerekli görülmez” şeklinde ifade edilmektedir. Bu kapsamda belirtmek gerekirse, kanun koyucunun haksız rekabete ilişkin eski ve yeni hüküm bağlamında anılan gerekçelerle eski hükümden ayrılması ile kümülatif koruma yönünden yukarıda belirtilen özel hükümlerin getirilmesi tescilli marka ve tasarım ile tescilsiz tasarımın tıpkı faydalı model ve patent hakkı gibi sadece 6769 sayılı Sınai Mülkiyet Kanunu (SMK) kapsamında korunmasını yeterli bulduğu anlaşılmaktadır. Bu nedenle artık, 6102 sayılı TTK'nın yürürlüğe girdiği tarihten sonraki olaylara dayalı açılan davalarda, tescilli sınai haklar bakımından sadece özel kanun olan SMK hükümleri uygulanabilecek olup TTK'nın haksız rekabet hükümlerinin anılan özel

kümülatif koruma prensibini daraltarak, SMK'ya tabi ürünler yönünden haksız rekabet hükümlerinin uygulanamamasına sebep olacağından yerinde değildir. Kaldı ki, TTK m. 55 hükmünün gerekçesinde “*Bu kategoriler dürüstlük kurallarına aykırı davranışların veya ticarî uygulamaların, yüksek yargı kararlarına göre en çok rastlanılan halleri, görünüş şekilleridir. Dürüstlük kurallarına aykırılığın somut örnekleri olan bu kategoriler sınırlı sayıda değildir.*” denilmekle, madde metninde sayılan durumların sınırlı sayıda olmadığı belirtilmiştir. Kanun koyucunun gerekçede, madde metninde verilen örneklerin sınırlı sayıda olmadığını belirtmesi karşısında, hükümde yapılan değişikikte “*ad, unvan, marka, işaret gibi tanıtma vasıtaları*” ibaresinin bilinçli şekilde kaldırılmadığını düşünüyoruz.

Türk hukukunda haksız rekabet durumunda dava açma hakkını haiz kişiler; haksız rekabet sebebiyle ekonomik çıkarları zarar gören veya görme tehlikesi içerisinde olan kişiler, müşteriler ve mesleki ve ekonomik birliklerdir⁶³⁴. Davalar somut olaya göre haksız rekabeti gerçekleştiren kişiye, adam çalıştırana, yazı işleri müdürü, genel yayın yönetmeni, program yapımcısı, ilan servisi şefi, işletme veya kuruluş sahibi ve hizmet sağlayıcılarına karşı açılmaktadır⁶³⁵. Video oyunları bakımından ilgili kişiler sonraki başlıkta incelenecektir.

3.3.2. Video Oyunları Bakımından Haksız Rekabetin İncelenmesi

Video oyunlarının henüz hangi eser kategorisi içerisinde değerlendirileceği hususunda yasal düzenleme veya yeknesak görüş bulunmasa dahi, eser nitelikleri bulunduğu hususu tartışmasızdır. Bu bağlamda, video oyunlarına her ne kadar telif hukuku bakımından

hükümler yanında ve aynı anda uygulanması söz konusu olamayacaktır. Diğer bir ifade ile bu kapsamda kümülatif koruma uygulanmayacaktır (NOMER ..., Fusun/ HELVACI, .../ KAYA, Arslan/ ÜLGEN, ...; Ticari İşletme Hukuku, İstanbul2022, s. 356 vd.; ARKAN, Sabih; Ticari İşletme Hukuku, Banka ve Ticaret Hukuku Araştırma Enstitüsü, 30. Bası, Ankara 2024, s.363).

(...)

Hal böyle olunca, Dairemizin daha önceki bazı kararlarında da benimsediği üzere (Yargıtay 11. Hukuk Dairesinin 14.03.2022 gün ve 2019/5189-1852 sayılı, yine 22.04.2021 gün ve 2021/89-3054 sayılı kararları) somut olay bakımından, SMK ile haksız rekabet hükümlerinin birlikte uygulanmasını gerektiren kümülatif korumanın uygulama alanı kalmadığı gözetilerek talebin, haksız rekabetin tespiti ve men'ine dair kısmı yönünden ret kararı verilmesi gerekirken, yazılı şekilde hüküm kurulması doğru olmamış ve bozmayı gerektirmiştir” (<https://legalbank-net> E.T. 31.10.2025)

⁶³⁴ Arkan, 2021, s. 366-368; Suluk ve diğer., 2024, s. 480.

⁶³⁵ Arkan, 2021, s. 369-370; Suluk ve diğer., 2024, s. 481-482.

koruma sağlanmakta ise de, hak sahibinin menfaatinin uygun düştüğü ölçüde haksız rekabet hükümlerine başvurulması da mümkündür. Bu nedenle hak sahipliği başlığı altında belirtilen FSEK uyarınca başvurulabilecek yollar haricinde, haksız rekabet yönünden de hak sahibinin hakları bu başlık altında incelenecektir.

Video oyunları ayrıca SMK kapsamında da korunabilir. Bu hususun incelenmesi hem video oyunlarının yalnız FSEK kapsamında korunmak zorunda olmaması yönünden önemlidir, hem de kümülatif koruma sağlanıp sağlanmayacağı bakımından belirleyicidir. Video oyunlarına SMK kapsamında sağlanabilecek koruma yönünden üç farklı başlık altında inceleme yapılabilir, bunlar; marka koruması, tasarım koruması ve patent korumasıdır.

SMK m. 4 uyarınca marka *“bir teşebbüsün mallarının veya hizmetlerinin diğer teşebbüslerin mallarından veya hizmetlerinden ayırt edilmesini sağlaması ve marka sahibine sağlanan korumanın konusunun açık ve kesin olarak anlaşılmasını sağlayabilecek şekilde sicilde gösterilebilir olması şartıyla kişi adları dâhil sözcükler, şekiller, renkler, harfler, sayılar, sesler ve malların veya ambalajlarının biçimi olmak üzere her tür işaret”* olarak tanımlanabilir. Tanımdan yola çıkarak, uygun düştüğü ölçüde video oyununun adı, barındırdığı görsel şekiller, oyunun içerdiği karakterler vb. unsurların marka olarak tescil edilmesi mümkündür. İngiliz hukukunda, bir fikri ürünün marka korumasından yararlanabilmesi için tek sefere mahsus olmaması şartı aranırken, video oyunları bunun dışında tutularak açıkça marka koruması sağlanabileceği düzenlenmiştir⁶³⁶. Zira Marka Tescil Başvurularına Ait Mal ve Hizmetlerin Sınıflandırılmasına İlişkin Tebliğ uyarınca da 28. sınıf içerisine *“Salonda oynanan oyunlar; harici ekran ya da monitör ile bağlanıp oynanabilen oyunlar için aletler, makineler ve cihazlar”* dahil edilmiştir. Bu bağlamda video oyunlarının marka olarak tescil edilebileceği açıktır.

SMK uyarınca tasarım *“ürünün tümü veya bir parçasının ya da üzerindeki süslemenin çizgi, şekil, biçim, renk, malzeme veya yüzey dokusu gibi özelliklerinden kaynaklanan*

⁶³⁶ Uysal, E. H. (2022). Bilgisayar Oyunlarının Hukuki Durumu. Ankara: Seçkin Yayıncılık, s. 116.

görünüm” olarak tanımlanmıştır. Tasarım koruması bakımından SMK m. 55 uyarınca bilgisayar programları dışarda bırakılmış ve bilgisayar programları tasarım korumasından yararlanamaz hale getirilmiştir. Tasarımlar esasen ürünlerin estetik değerini artırmaya yarayan çalışmalar olduğundan, bilgisayar programlarının karmaşık yapılarının bu özelliği ihtiva etmemesi ve tasarım korumasının bilgisayar programlarına sağlanması durumunda hükmün uygulamasının genişletileceği değerlendirilerek, kanun koyucu bilinçli biçimde bilgisayar programlarını bu kapsam dışında bırakmıştır. Çalışmamızda video oyunlarının, bilgisayar programlarına kıyasla çok daha fazla unsur içerdiği ve genel olarak daha kompleks bir yapıda olduğu izah olunmuştur. Buna göre, özel hüküm getirilse dahi, kanun koyucunun video oyunları yönünden hukukumuzda tasarım korumasının sağlanmaması yönünde irade gösterdiği, bilgisayar programlarının kapsam dışı bırakılması sebebiyle kabul edilmelidir. *Uysal*, bu konuya yönelik olarak, video oyunlarına tasarım koruması sağlanmasının, oyuncu tarafından oyun içerisinde üretilen bir fikri ürüne de koruma sağlayabilecek olması sebebiyle kapsamı çok genişleteceği gerekçesiyle video oyunlarına tasarım koruması sağlanamayacağını belirtmiştir⁶³⁷.

Patent korumasının hangi ürünlere sağlanacağı SMK m. 82 hükmünde düzenlenmiş olup, *“teknolojinin her alanındaki buluşlara yeni olması, buluş basamağı içermesi ve sanayiye uygulanabilir olması şartıyla patent verilir.”* denilmekle ürünlerin özellikleri belirtilmiştir. Hükmün devamında bilgisayar programları patent korumasının dışında bırakılmıştır. Patent temelde buluş olarak nitelendirilen ürünler yönünden sağlanan bir haktır. Tasarıma yönelik açıklamalarımızı tekrarlar, video oyunlarının patente sağlanan korumadan yararlanmasının hükmü oldukça genişletici olduğu açıktır. Yine yasada bilgisayar programlarının bilinçli şekilde patent koruması dışında bırakıldığı gözetilerek evleviyetle video oyunlarının da patent korumasından yararlanamayacağı kanaatindeyiz. Bu bakımdan patent yönünden daha detaylı bilgilendirmeyi çalışmamızın konusu dışında kalması sebebiyle yapmayacağız.

Sonuç olarak, video oyunlarının Türk hukukunda fikri mülkiyet hukuku haricinde marka hukuku bağlamında da korunması mümkündür. Haksız rekabete yönelik genel

⁶³⁷ *Uysal*, 2022, s. 117.

anlatımlarımızda izah olunduğu üzere, hukukumuzda kümülatif koruma benimsendiğinden, video oyunlarına yönelik ihlallerde, marka olarak tescil edilmesi halinde marka hükümlerine, her halükarda eser olması ve eser korumasından yararlanmanın ön şartının tescil olmaması sebebiyle eser korumasına yönelik hükümlere ve uygun düştüğü ölçüde haksız rekabet hükümlerine başvurulması mümkündür. Yargıtay'ın kümülatif korumaya yönelik yukarıda incelenen ve görüş değiştirdiği kararı doğrultusunda, muhtemel bir uyuşmazlıkta, video oyununun adının veya marka olarak tescil edilen unsurunun davaya konu edilmesi durumunda haksız rekabet hükümleri uyarınca korunamayacağına hükmedilecektir. Ancak kanaatimiz yukarıda bildirilmiş olup, hak sahibinin seçmiş olduğu koruma türünden yararlanması gerektiğini düşünüyoruz.

Ticari sır kavramı da, haksız rekabetin gerçekleşmesi yönünden ön şart olmasa da, özellikle video oyunları açısından yapılacak inceleme için bilinmesi gereken kavramlardan biridir. 18.04.2010 tarihli 2010/3 Tebliğ Sayılı *Dosyaya Giriş Hakkının Düzenlenmesine ve Ticari Sırların Korunmasına İlişkin Tebliğ* uyarınca ticari sır “teşebbüslerin faaliyet alanları ile ilgili olan ve gizli tutma iradesine sahip oldukları, yalnızca belirli ve kısıtlı bir kesim tarafından bilinen ve elde edilebilen, başta rakipleri olmak üzere üçüncü kişilere ve kamuya açıklanması halinde ilgili teşebbüsün ciddi zarar görme ihtimali bulunan her türlü bilgi ve belge” olarak tanımlanmıştır. Tanımdan hareketle, video oyunlarının barındırdığı kod, görsel öğeler, senaryo, müzik vb. unsurların tamamı ticari sır olarak kabul edilmelidir. Dolayısıyla bu ticari sırların üçüncü kişilerce ele geçirilmesi durumunda da haksız rekabet hükümleri uyarınca mahkemeden tedbir talep edilebileceği gibi, sırların hukuka aykırı olarak üçüncü kişilerce kullanımına başlanmış ise, haksız rekabetten doğan, tespit davası, men davası, düzeltme davası ve tazminat davaları açılabilir.

Video oyunlarının her aşaması bakımından haksız rekabet gündeme gelebilecektir. Zira, video oyunu henüz tamamlanmadan da yazılmış kodları, senaryosu veya bestesi yönünden gerek FSEK, gerek haksız rekabet hükümlerinin uygulanmasını gerektirir durumların doğması mümkündür. Ancak bu inceleme yapılırken, video oyununda oluşturulmuş olan aşamanın eser niteliği bulunup bulunmadığı, eserin objektif unsurunu

sağlayıp sağlamadığına bakılmalıdır. Bu bağlamda, video oyunlarının her aşamasında, ticari sırların üçüncü kişilerce ele geçirilmesi mümkündür. Ülkemizde, özellikle mobil oyun sektörü hızla büyümekte, mobil oyunlar hızla uluslararası piyasaya ihraç edilmektedir. Bu bağlamda, video oyunlarının henüz yapım aşamasında satışı hali bu durumun en çok yaşanabileceği örneklerden biridir. Ancak burada önem arz eden husus, tersine mühendislik⁶³⁸ uygulanarak⁶³⁹, kodun kolayca çözülebileceği durumlarda ticari sır koruması işlevsiz hale gelmektedir⁶⁴⁰. Çelik, bu nedenle mobil oyunlar yönünden ticari sır korumasının uygulama alanı bulamayacağı görüşündedir⁶⁴¹. Kanaatimizce de, bu görüş video oyunları bakımından da genişletilebilir olup, tersine mühendislik uygulanabilen haller bakımından yerindedir.

Ticari sır korumasının işlevsiz hale gelmesi sebebiyle, video oyunu yönünden tanınacak haklar veya oyunun satışı aşamalarında üçüncü kişilerle gizlilik sözleşmesi yapılması hak sahiplerine koruma sağlayacaktır⁶⁴².

Haksız rekabetin video oyunları bakımından en çok uygulama alanı bulacağı örneklerden biri de oyunun klonlanması faaliyetidir. Oyunun klonlanması, zaten başarılı olmuş ve alenileşmiş bir oyunun üçüncü kişilerce izinsiz olarak benzerinin üretilmesi şeklinde meydana gelmektedir. Hukukumuzda bu durumda üründen yetkisiz yararlanma sebebiyle haksız rekabet hükümlerine başvurulabileceği gibi, FSEK kapsamında mali ve manevi hakların ihlali gerekçesiyle tecavüzün men'i davası açılması mümkündür. Ancak klonlama faaliyetinin hak ihlali teşkil edip etmediği iki oyun arasındaki unsurlara bakarak

⁶³⁸ “Bir nesneyi, makineyi ya da teknolojiyi geliştirmek, çoğaltmak, çalışma prensibini anlamak amacıyla parçalara ayırmak ve bu parçaları tekrar birleştirip yeniden bir bütüne ulaştırmak faaliyetidir.” (Fidan, D., Oruç, M. E., Hamal, S. N. G. ve Fidan, Ş. (2022). Tersine Mühendislik Uygulamalarında Yersel Lazer Tarayıcıların Kullanım Olanaklarının Araştırılması; Klasik Otomobiller Örneği. Türkiye Lidar Dergisi, 4(1), s. 2. <https://dergipark.org.tr/pub/melid/issue/70473/1109529> Son Erişim Tarihi: 20.07.2025.)

İlgili tanımın video oyunlarına uyarlanması durumunda, tamamlanmış veya tamamlanmamış oyunun ticari sır niteliğindeki kodlarına erişilmesi ile bu kodların tersine mühendislik yöntemi ile geriye dönük çözümlenmesinin yapılması mümkündür.

⁶³⁹ Amerikan Hukuku bakımından da Sega Enterprises Ltd. şirketi ile Accolade, Inc arasında görülen davada, tersine mühendislik yöntemiyle oyunun kodunun kopyalanmasının hak ihlali olduğu iddiası karşısında mahkeme, amacın uyumluluğun anlaşılması olması sebebiyle eylemi adil kullanım kapsamında değerlendirmiş ve davanın reddine karar vermiştir. (Sega Enterprises, Ltd. v. Accolade, Inc. 977 F.2d 1510 (9th Cir. 1992) Lemley ve Maitra, 2024, s. 418.

⁶⁴⁰ Çelik, 2023, s. 146.

⁶⁴¹ Çelik, 2023, s. 146.

⁶⁴² Çelik, 2023, s. 146-147.

çözümlemelidir. Zira belli temel motiflerin her oyunda kullanılabilmesi mümkün olup, bunların kullanımı klonlama olarak nitelendirilmemelidir⁶⁴³. ABD Temyiz Mahkemesi karate konulu iki oyunun klonlanmasına yönelik iddiayı içerir *Data East v Epyx* davasında her iki oyunun unsurlarını, oyuncularını, skor yöntemlerini ve iddiaları inceleyerek, karakterlerin hareketlerinin karate sporunun gereği olarak zorunlu şekilde benzerlik gösterdiği, ancak arka plan ve skor tutma şekillerinin farklılığı sebebiyle davanın haksız olduğu sonucuna varmıştır⁶⁴⁴. *Çelik* de oyunun klasik unsurları yönünden klonlama faaliyetinden söz edilemeyeceği görüşündedir⁶⁴⁵. Biz de bu görüşe, benzer türdeki oyunların her halükârda benzer klasik unsurları içerecek olması sebebiyle iştirak ediyoruz. Türk hukukunda da “*A Words*” isimli oyunun birebir kopyalanmak suretiyle “*Çatlak Kelimeler*” ismiyle piyasaya sürüldüğü yönünde açılan davada Yargıtay, oyunun içerdiği soruların ilim edebiyat eseri olduğu, her iki oyunun karşılaştırılması neticesinde sorular bakımından %46 benzerlik bulunduğu, bu nedenle hukukumuzda eserin mali ve manevi haklarının ihlali durumunda açılacak ceza davaları ile tecavüzün ref’i davası, tecavüzün men’i davası ve tazminat davası olmak üzere hukuk davalarının açılacağı sonucuna ulaşmıştır⁶⁴⁶. Kanaatimizce, Yargıtay’ın FSEK’in uygulama alanı bulacağı yönündeki değerlendirmesi yerinde ise de, oyunun bütünü ile değil, içerdiği soruların eser olduğu yönündeki değerlendirme hatalıdır. Ayrıca dosyada FSEK kapsamında talepte bulunmuş olması sebebiyle haksız rekabet yönünden değerlendirme yapılmamıştır. Davacının talepte bulunmuş olması halinde, ilgili davada haksız rekabet hükümlerinin de uygulanması mümkündür.

3.4. KARŞILAŞTIRMALI HUKUKTA VİDEO OYUNLARININ KORUNMASI

Türk hukukunda olduğu gibi, yabancı hukuk düzenlerinde de bilgisayar oyunlarının eser niteliği tartışılmıştır. Bazı hukuk düzenlerinde bir kısım düzenlemelere yer verilirken, birçok ülkede hukukumuzda olduğu gibi henüz bu yönde düzenleme bulunmamaktadır. Bazı hukuk düzenlerinde ise, video oyunlarının eser niteliği yargı kararları doğrultusunda

⁶⁴³ Çelik, 2023, s. 147.

⁶⁴⁴ *Data East Usa, Inc. V. Epyx, Inc.* 87-2294. (United States Court of Appeals, Ninth Circuit. 1988) (<https://law.resource.org/pub/us/case/reporter/F2/862/862.F2d.204.87-2294.html> E.T. 25.09.2025)

⁶⁴⁵ Çelik, 2023, s. 148.

⁶⁴⁶ Yargıtay 11. HD 05.09.2024 T. 2023/3861 E. 2024/6057 K. (<https://legalbank-net> E.T. 08.08.2025)

şekillenmektedir. Avrupa Konseyi'nin de konuya ilişkin direktifleri ve araştırmaları bulunmaktadır. Ancak genel olarak, henüz video oyunlarının hangi kategori içerisinde eser olarak kabul edileceği yönünde birlik oluşmamıştır.

Birleşmiş Milletler nezdinde kurulmuş olan Dünya Fikri Mülkiyet Örgütü video oyunlarının iç hukuklarda ağırlıklı olarak bilgisayar programlarına sağlanan korumaya tabi tutulduğunu, çok az sayıda ülkede görsel işitsel eserlere sağlanan korumadan yararlandıklarını, ancak karmaşık yapıları nedeniyle ayrıca düzenlemeye tabi tutulması gerektiğini belirtmiştir⁶⁴⁷.

Çalışmamızda esasen video oyunlarının telif hukuku kapsamında korunması incelendiğinden, marka ve patent korumasına değinilmeyecektir. Ancak video oyunlarının uygun düştüğü ölçüde marka ve patent korumasından yararlanması ve bu sayede gerek oyunun adı, sloganları, karakterleri vb. unsurları markalaştırması⁶⁴⁸, gerekse teknik donanımlar bakımından patent başvurusu yapması mümkündür⁶⁴⁹. Elbette video oyununun bu yönde korunup korunamayacağı ülkelerin iç hukuklarının tetkiki neticesinde anlaşılacaktır, zira Avrupa Patent Sözleşmesi'nde, dolayısıyla üye ülke hukuklarında ve Kıta Avrupası genelinde video oyunları patent kapsamı dışında bırakılmıştır⁶⁵⁰.

ABD başta olmak üzere, yabancı hukuk düzenlerinin büyük kısmında, ülkemizden farklı olarak sinema eserini de kapsayan, görsel işitsel eser kavramı yer bulmaktadır. İngiliz hukukunda ise sinema yerine film tabiri kullanılmaktadır. Bu nedenle bu başlık altında ilgili hukuka göre sinema, film veya görsel işitsel eser kavramını kullanacağız.

⁶⁴⁷ Bayzan ve Güneş, 2022, s. 537.

⁶⁴⁸ Örneğin Nintendo markası altında Game Boy, Super NES, Super Mario Bros, Mario ve MARIO KART gibi tescilli markalar bulunmaktadır. (Georgieva, H. R. (2017). Legal Protection Of Videogames. Proceedings of the Annual Scientific Conference of Angel Kanchev University of Ruse and Union of Scientists - Ruse, 56, s. 6. https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3166951 (Son Erişim Tarihi: 11.08.2025))

⁶⁴⁹ Lazaridou, P. S. (2023). Video Games and Copyright Protection, s. 5-6. https://www.academia.edu/103136058/Video_Games_and_Copyright_Protection Son Erişim Tarihi: 12.09.2025.

⁶⁵⁰ Georgieva, 2017, s. 7.

AB Hukuku kapsamında video oyunlarının eser niteliğinin teknolojik gelişmeler dikkate alınarak tartışılması sebebiyle AB Hukuku ayrı başlık altında incelenecektir. Amerika Birleşik Devletleri'nin oyun sektörünün öncüsü konumunda olması ve oyun sektöründe finansal anlamda önde gelen bir ülke olması sebebiyle ABD'ye yönelik de ayrıca inceleme yapılacaktır. Üçüncü başlık altında ise, bir kısım ülkelerin iç hukuklarında sunulan çözüm önerileri ve verilen yargı kararları incelenecektir.

3.4.1. AB Hukukunda Video Oyunlarının Korunması

Bu başlık altında yalnız Avrupa Birliği'nin video oyunlarının telif korumasına yönelik yapmış olduğu düzenlemeler ve verilen kararlar inceleneceğinden, Avrupa Birliği içerisinde dahil ülkeler de dahil olmak üzere, iç hukuk yollarında getirilen çözümler ilgili başlık altında incelenecektir.

Avrupa Birliği dünya genelinde video oyunu pazarının üçte birini içermektedir. Bu bakımdan, video oyunlarının eser niteliği ve finansal, kültürel vb. birçok alan yönünden incelenmesi AB yönünden önemlidir.

Avrupa Birliği nezdinde henüz video oyunlarının eser koruması hakkında üye ülkelere direktif verir nitelikte bir düzenleme bulunmamaktadır⁶⁵¹. Avrupa Birliği'nin henüz yalnız önerilerde bulunması sebebiyle, üye ülkelerin iç hukuk düzenlemeleri yukarıda da belirtildiği üzere farklılık göstermektedir. Nitekim video oyunlarının karma niteliği nedeniyle henüz evrensel anlamda da görüş birliği bulunmamaktadır. Ancak unutulmamalıdır ki, bilgisayar programlarının iç hukuklarda korunmasının önünü açan da Avrupa Konseyi'nin 14.05.1991 tarihli direktifidir. Bu bağlamda, Avrupa Konseyi'nin görüşü ve önerileri doğrultusunda ilerleyen zamanlarda video oyunlarına yönelik hükümlerin de telif hukuku kapsamında düzenleneceğini düşünüyoruz. Bahse konu direktifte özellikle bilgisayar programı kavramı kullanılmamış ve bununla yeni gelişmeler bakımından direktifin sınırlanmaması, geniş kapsamlı yorumlanabilmesi amaçlanmıştır⁶⁵². Bu nedenle, aşağıda detayları ile izah olunacağı üzere, üye ülkeler

⁶⁵¹ Lazaridou, 2023, s. 5.

⁶⁵² Göttlich, 2007, s. 3.

nezdinde bilgisayar programlarının koruma yolunun video oyunlarına uygulanacağı yönünde karar veren ülkeler bu hükümden faydalanabilmektedir. Ancak çalışmamızda da bildirdiğimiz gibi, bilgisayar programlarına sağlanan koruma video oyunları bakımından yetersizdir⁶⁵³. Nitekim AB nezdinde henüz direktif bulunmasa da, yapılan çalışmalar görüşün bu yönde olduğunu göstermektedir.

Avrupa Birliği bünyesinde telif hukukuna yönelik çeşitli çalışmalar yürütülmekte, zaman zaman üye ülkelere yol göstermesi adına direktifler yayınlanmaktadır. 2019 yılında yayınlanan Dijital Tek Pazarda Telif Hakları Direktifi'nde açıkça video oyunları bakımından düzenleme bulunmasa da, görsel işitsel öğeler ihtiva eden dijital ürünler yönünden getirilen düzenlemelerin bir kısmının video oyunlarına uygulanması da mümkün olabilecektir. Örneğin, direktifte çevrimiçi platform sağlayıcıları, çevrimiçi ortamda kullanıcı tarafından yaratılan içerikte telif hakkı ihlali bulunması halinde içeriği kaldırmaya yetkilidir⁶⁵⁴. Anılan direktif video oyunlarını da kapsam içerisine almış olup, oyunlara yönelik ihlaller de bu direktifin düzenleme alanı içerisinde yer almaktadır. Dolayısıyla özellikle oyuncunun serbest şekilde ürün yaratabildiği çevrimiçi video oyunlarında oyuncunun telif hakkı ihlali halinde içeriğin kaldırılması mümkündür. Bu durum video oyunları yönünden esasen zaten akdedilen sözleşmelerde oyunun yapımcılarına tanınan bir hak olarak karşımıza çıktığından, ilgili direktif yol göstermekte ise de, düzenleme yapılmaması durumunda dahi uygulanması mümkün idi. Avrupa Birliği'nin aşağıda izah olunacağı üzere doğrudan video oyunlarına yönelik düzenlemelerinin yanında, telif korumasına yönelik başkaca düzenlemelerde de video oyunlarına yer verdiği görülmektedir. Zira bu kapsamda hukuk düzenlerinde boşluk bulunduğu açıktır.

Avrupa Birliği'nin üye ülkelerin iç hukuklarında kullanmaları için video oyunlarının eser niteliği ve eser olarak korunması bakımından yayınlamış olduğu bir direktif veya

⁶⁵³ Direktif kapsamında görsel işitsel öğeleri de barındıran arayüzlerin koruma kapsamı dışında bırakılmış olması, bilgisayar programlarına sağlanan korumanın video oyunları için yetersiz olduğunu gösteren sebeplerden biridir. Göttlich de bu yolla sağlanan korumanın video oyununun yalnız yazılımını koruduğu görüşündedir. (Göttlich, 2007, s. 3.)

⁶⁵⁴ Dijital Tek Pazarda Telif Hakları Direktifi (Directive (EU) 2019 of The European Parliament and of the Council of on Copyright and Related Rights in the Digital Single Market and Amending Directives 96/9/EC and 2001/29/EC), 26.03.2019, 7. https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/A-8-2018-0245-AM-271-271_EN.pdf (E.T. 22.09.2025)

bağlayıcı düzenleme henüz mevcut değildir. Ancak bu durum, Avrupa Birliği nezdinde video oyunlarının incelenmediği veya video oyunlarının eser olarak korunmadığı anlamını taşımamaktadır. Zira birlik, yayınladığı bazı direktiflerle dolaylı yoldan video oyunlarını eser olarak koruduğu gibi, hali hazırda bu konu özelinde çeşitli yönleriyle tebliğ yayınlama veya araştırma yapmak gibi çalışmalarını devam ettirmektedir.

2008 yılında Avrupa Birliği Komisyonu tarafından 1 Mart 2002 tarihinde yayınlanan ve özellikle genç tüketicilerin video oyunları bakımından yaş grubuna göre etiketleme yapılması konulu konsey kararını⁶⁵⁵ takip eden “*Video Oyunu Kullanıcılarının Korunması*” başlıklı tebliğ yayınlanmıştır⁶⁵⁶. Bahse konu tebliğde video oyunlarının eser niteliğine yönelik herhangi öneri yer almamaktadır. Ancak ilgili düzenlemeler, Avrupa Birliği’nin birçok açıdan video oyunları yönünden önerilerde bulunduğunu gösterir niteliktedir. Komisyon nezdinde kurulan Avrupa Video Oyunları Topluluğu da video oyunları bakımından ekonomik, kültürel ve sosyal etkiler üzerine incelemeler yürütmektedir⁶⁵⁷.

2023 yılında yayınlanan “*Avrupa Komisyonu Video Oyun Sektörü Çalışması*” üye ülkeler nezdinde bağlayıcı olmasa da, AB’nin oyun sektörü bakımından yapmış olduğu incelemeleri içermektedir. Çalışma, video oyunlarının eser niteliği bakımından herhangi öneride bulunmamakta ise de, Avrupa nezdinde video oyunlarının ekonomik, istihdam, düzenleyici, kültürel ve sosyal boyutları ile incelenmesini içermektedir. Çalışmanın genelinde video oyunları birçok unsuru içeriğinde barındıran, kompleks, yazılım, içerik ve donanım kombinasyonu içerir şekilde tanımlanmış olup, bu kompleks yapının fikri mülkiyet bağlamında sorunlara sebep olduğu tespit edilmiş ve düzenleyici çerçeve içerir

⁶⁵⁵ Avrupa Birliği Konseyi, Council Resolution of 1 March 2002 on The Protection of Consumers, in Particular Young People, Through The Labelling of Certain Video Games and Computer Games According to Age Group, (2002/C 65/02), 01.03.2002 <https://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:C:2002:065:0002:0002:EN:PDF> (E.T. 12.10.2025)

⁶⁵⁶ Communication from the Commission to the European Parliament, the Council, the European Economic and Social Committee and the Committee of the Regions: Protection of Consumers, in Particular Minors, in Respect of the Use of Video Games, 22 Nisan 2008 <https://eur-lex.europa.eu/EN/legal-content/summary/protection-of-video-game-users.html> (E.T. 12.10.2025)

⁶⁵⁷ <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/value-gaming> (E.T. 12.10.2025)

düzenlemeler yapılması gerektiği önerilmiştir⁶⁵⁸. Aynı zamanda video oyunlarının tüketicilerin tabi olduğu korumalar ve dijital hizmetlere yönelik düzenlemeler kapsamında korunabileceği belirtilmiştir.

Avrupa Parlamentosu'nun 10 Kasım 2022 tarihli "*E-spor ve Video Oyunlarına Yönelik Kararı*"nda özel olarak video oyunları ve e-spor bakımından incelemeler yapılmış ve bazı önerilerde bulunulmuştur⁶⁵⁹. İlgili kararda video oyun sektörüne yönelik incelemeler de olduğu gibi, video oyununun karmaşık yapısı kabul edilmiş, oyunlar fikri mülkiyet kapsamında korunan, benzersiz ve yaratıcı çalışmalar olarak nitelendirilmiştir. Ayrıca kararda, video oyunlarının eğitim politikalarında kullanılması ile öğrencileri bilim, teknoloji, mühendislik, sanat ve matematik alanında kendilerini geliştirmeye teşvik ettiği, e-sporun da becerilerini geliştirmelerine imkân sağladığı yönünde tespitler yapılmıştır. En önemlisi, Parlamento, video oyunlarının fikri mülkiyet kapsamında korunmasının büyük önem arz ettiği, bu nedenle yeni üretimlerin teşviki için hem Avrupa'da bu kapsamda bir strateji geliştirilmesinin, hem de Avrupa dışında da aynı şekilde korunmalarının sağlanmasının önemli olduğunu belirtmiştir. Ancak video oyunlarının karmaşık olarak nitelendirilen yapısı sebebiyle, bu kararda da korumanın hangi eser kategorisi kapsamında veya ne çeşit bir düzenleme ile yapılacağı yönünde üye ülkelere direktif verilmemiştir.

Avrupa Parlamentosu'nun e-spora yönelik 2022 yılında yayınladığı araştırma raporu da bulunmaktadır⁶⁶⁰. Bu çalışmada genel olarak e-sporun ne olduğu, sektörün faydaları ve unsurları incelenmiş olup, bir kısım önerilerde bulunulmuştur. Çalışmamızın konusuna yönelik olarak önem arz eden tespit ise, e-sporun geleneksel sporlardan farklı olması sebebiyle, yayıncının da hakları bulunduğu ve bu kapsamda yayıncının oyunun

⁶⁵⁸ European Commission, Understanding the value of a European Video Games Society Final Report, 2023, s. 10, 13. <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/075b8bbe-6bd5-11ee-9220-01aa75ed71a1/language-en> (E.T. 24.10.2025)

⁶⁵⁹ European Parliament resolution of 10 November 2022 on E-Sports and Video Games (2022/2027(INI)), 10.11.2022 https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=oj:JOC_2023_161_R_0002 (E.T. 25.10.2025)

⁶⁶⁰ Research for CULT Committee: Esports – Background Analysis (IPOL_STU(2022)699635_EN), 2022 [https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2022/699635/IPOL_STU\(2022\)699635_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2022/699635/IPOL_STU(2022)699635_EN.pdf) (E.T. 13.09.2025)

kullanımına dair tüm yetkileri münhasıran elinde bulundurması sebebiyle e-spor unvanı üzerinde de tam yasal hakka sahip olduğu tespitidir⁶⁶¹.

Video oyunlarına yönelik bir kısım ihtilaflar Avrupa Adalet Divanı önüne gelmekte olup, Divan, *Nintendo* tarafından açılan davada, Avrupa Birliği nezdinde düzenlenen karar ve araştırmalarda da belirtildiği gibi, video oyunlarının karmaşık yapısı sebebiyle video oyunlarının yalnızca bilgisayar programı olarak düşünülemediği ve kodlamaya indirgenmesi mümkün olmayan ses ve görüntülerin de bütünsel olarak hususiyetin parçası olması nedeniyle koruma altında olduğu şeklinde karar vermiştir⁶⁶².

Sony tarafından *Playstation* ve oyun dağıtımında telif hakkı ihlali yapıldığı yönünde açılan davada ABAD, yapmış olduğu incelemede konunun oyun konsolu RAM'ine geçici yüklenen program olması sebebiyle bilgisayar programlarına yönelik direktifi doğrultusunda karar vermiştir⁶⁶³. Verilen kararda yüklenen programın, yeni bir yazılım üretmediği, aksine konsolun programı ile birlikte çalıştığı tespit edilerek telif hakkı ihlali bulunmadığına kanaat getirilmiştir.

Avrupa Patent Sözleşmesi'nin 52. maddesi uyarınca, bilgisayar programları patent korumasından hariç tutulmuştur. Bu doğrultuda video oyunlarının da patentinin alınamayacağı yorumu yapılabilir ise de, Avrupa Patent Ofisi tarafından video oyunları da dahil olmak üzere birçok yazılıma patent koruması sağlanmıştır⁶⁶⁴.

3.4.2. ABD Hukukunda Video Oyunlarının Korunması

⁶⁶¹ Research for CULT Committee: Esports – Background Analysis (IPOL_STU(2022)699635_EN), 2022, s. 19.

⁶⁶² “*Videogames constitute complex matter comprising not only a computer program but also graphic and sound elements, which, although encrypted in computer language, have a unique creative value which cannot be reduced to that encryption. In so far as the parts of a videogame, in this case, the graphic and sound elements, are part of its originality, they are protected, together with the entire work, by copyright in the context of the system established by Directive 2001/29.*” *Nintendo Co. Ltd and Others v PC Box Srl and 9Net Srl*, C-355/12, (Fourth Chamber, 2014) (<https://curia.europa.eu/juris/liste.jsf?num=C-355/12>) E.T. 12.12.2023

⁶⁶³ *Sony Computer Entertainment Europe Ltd v Datel Design and Development Ltd and Others*, C-159/23. (First Chamber, 2024) (<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=celex:62023CJ0159>) (E.T. 02.09.2025)

⁶⁶⁴ Georgieva, 2016, s. 3.

Oyun sektörünün büyük kısmını barındıran Amerika’da video oyunlarının eser olarak korunması büyük önem arz etmektedir. Bu nedenle ABD’de yapılan düzenlemeler ve verilen kararlar video oyunu pazarının büyük kısmı yönünden önemlidir. Ancak belirtmek gerekir ki, Amerika’nın eyalet yapısı sebebiyle çalışmamızda ABD’de video oyunlarının genel olarak ne şekilde korunduğu üzerinde durulmuştur.

Amerikan Hukukunda telif hakkı yalnız eserin ifade tarzı yönünden koruma sağladığından, oyunun geliştirilmesine veya pazarlanmasına yönelik herhangi fikir, yöntem veya cihaz koruma kapsamında değildir⁶⁶⁵.

1984 yılında Culler, henüz sektör bu denli gelişmediğinden, video oyunlarına sağlanan telif korumasının genellikle ihtiyati tedbir doğrultusunda sağlandığını ve oyunun popülaritesinin ne kadar süreceğinin belli olmaması sebebiyle ihtiyati tedbirin yeterli olabileceğini belirtmiştir⁶⁶⁶.

Amerika Telif Hakları Yasası’nın 102. maddesi uyarınca telif hakkı korumasına tabi ürünler “*herhangi bir somut ifade ortamında cisimlenen, doğrudan veya bir makine veya cihaz yardımıyla algılanabilen, çoğaltılabilen veya başka bir şekilde iletilebilen orijinal eserler*” olarak belirlenmiştir⁶⁶⁷. Hükmün devamında eser kategorileri “*edebi eserler, sözleri dahil olmak üzere müzik eserleri, müzikleri dahil olmak üzere dramatik eserler, pantomim ve koreografik eserler, resim, grafik ve heykel eserleri, sinema filmleri ve diğer görsel-işitsel eserler, ses kayıtları ve mimari eserler*” olarak sınıflandırılmıştır. Görüldüğü üzere Amerikan Hukukunda da video oyunları ayrı bir eser kategorisi içerisinde ele alınmamıştır. Ancak inceleyeceğimiz kararlarda da görüleceği üzere, video oyunu pazarının çok büyük kısmını oluşturan Amerika’da video oyunları 102. maddede öngörülen unsurları taşıdıkları müddetçe eser olarak değerlendirilmektedir. Oyunun hangi tür eser olarak değerlendirileceğine baskın unsurları göz önüne alınarak karar

⁶⁶⁵ Lemley ve Maitra, 2024, s. 11.

⁶⁶⁶ Culler, M. P. (1984). Copyright Protection for Video Games: The Courts in the Pac-Man Maze. Cleveland State Law Review, 32(3), s. 555. <https://engagedscholarship.csuohio.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=2042&context=clevstlrev> Son Erişim Tarihi: 17.08.2025.

⁶⁶⁷ Copyright Law of the United States and Related Laws Contained in Title 17 of the United States Code, 102. <https://www.copyright.gov/title17/title17.pdf> (E.T. 14.09.2025)

verilmektedir; yani görsel-işitsel unsurları baskın olan oyunlar görsel işitsel eser olarak, yazılım unsuru baskın olan oyunlar edebi eser olarak korunmaktadır⁶⁶⁸. Ancak, sağlanan koruma oyunun tüm unsurları bakımından koruma sağlamaktadır.

Yasa kapsamında video oyunları eser kategorisi olarak sayılmamış ise de, video oyunlarına yer verilen bir kısım hükümler de mevcuttur. Örneğin görsel işitsel öğeleri ağır basan jetonlu makineler ile oynanan oyunlarda makinenin sahibinin, oyunun telif hakkı sahibinin izni olmadan da oyunu kamuya açık şekilde sergileme ve oynatma hakkına sahip olduğu düzenlenmiştir⁶⁶⁹.

Telif Hakları Yasası'nın uygulanması yönünden düzenlenen bilgisayar programlarına sağlanan korumaya ilişkin genelgede, programda yer alan ve telif hukuku kapsamında korunabilecek tüm ifadelerin koruma kapsamında olduğu kabul edilmiştir⁶⁷⁰. Düzenlemenin bulunduğu genelge, başta bilgisayar programı olmak üzere, eser niteliğinde bazı ürünlerin telifinin ne şekilde alınacağını düzenlemektedir. İlgili düzenlemenin bulunduğu genelgenin ismi her ne kadar "*Bilgisayar Programlarının Telif Hakkı Tescili*" ise de genelge kapsamında aynı zamanda video oyunları, bilgisayar görüntüleri, nesne kodları ve CD-Rom gibi benzer nitelikte ürünler de bilgisayar programları yönünden uygulanan başvuru yoluyla telif kapsamına alınmakta ve korunmaktadır. Buradan hareketle, video oyunlarının telifinin alınması suretiyle korunması halinde korunabilecek tüm unsurlar bakımından koruma sağlandığı çıkarımı yapılabilecektir. Kanaatimizce CD-Rom veya nesne kodu gibi video oyununa kıyasla daha az unsur barındıran ürünler ile video oyunlarının aynı kapsamda korunması yetersiz olsa da, düzenlemenin varlığı açıkça video oyunlarının eser olarak korunduğunu ortaya koymaktadır. İlgili genelgede video oyunlarının unsurları görsel işitsel öğeler ve bilgisayar programı olarak kabul edilmiş ve bu unsurların aynı kişiye ait olması durumunda tek telif başvurusu, her unsurun farklı kişiler tarafından meydana getirilmiş olması durumunda ise unsurlar açısından ayrı ayrı başvuru gerektiği belirtilerek, oyun

⁶⁶⁸ Ramos ve diğer., 2013, s. 89.

⁶⁶⁹ Copyright Law of the United States and Related Laws Contained in Title 17 of the United States Code, 109/4-e.

⁶⁷⁰ Copyright Registration of Computer Programs, Circular 61, Computer Program <https://www.copyright.gov/circs/circ61.pdf> (E.T. 14.09.2025)

hangi kapsamda korunursa korunsun bütünsel olarak tüm unsurları ile korunduğu düzenlenmiştir⁶⁷¹.

ABD Telif Hakları Ofisi tarafından uygulamaya yönelik düzenlenen rehberde ise video oyunları görsel işitsel eserler başlığı için verilen örneklerden biri olarak sayılarak, oyununun görsel işitsel öğeleri baskın bir oyun olması durumunda yapılan başvurunun görsel işitsel eser başvurusu olarak yapılması gerektiği düzenlenmiştir⁶⁷².

Amerikan Hukukunda video oyunlarının uygun düştüğü ölçüde ticari sır koruması, patent koruması veya ticari marka korumasından faydalanmasının önüne geçen herhangi yasal düzenleme bulunmamaktadır⁶⁷³.

1980’li yıllarda, bilgisayar oyunlarının interaktif özellikleri nedeniyle, oluşan görüntülerin oyuncuya göre değişkenlik göstermesinden hareketle görsel işitsel özellikleri uyarınca korunamayacağı savunulmuştur⁶⁷⁴. Bu görüş, kullanıcının oyunu oynayış şekline göre meydana gelen akışın değişeceği gerekçesiyle bilgisayar oyunlarının görsel işitsel eserlerden ayrıldığını belirtmiştir. Bu bakımdan emsal teşkil eden *Stern Electronics ve Harold Kaufman* davasında mahkeme, açıkça, video oyununun telif hukuku kapsamında korunması gerektiğine, oyuncunun katılımının oyunun görsel işitsel öğelerini bertaraf etmediğine, yalnız görsel ve işitsel öğeleri yönünden tescil edilen oyunun yazılımının da korunması gerektiğine, zira oyunun popüleritesini sağlayanının bilgisayar programının biçimi değil, görsel-işitsel sunumunun yaratıcılığı olduğuna hükmetmiştir⁶⁷⁵.

Haksız rekabet başlığı altında değinildiği üzere, Amerikan hukukunda, Fransız hukukunda benimsenen “fikir-ifade ikilemi” (*scènes à faire*) kavramı yargı kararlarıyla oluşmuştur. Telif hukuku kapsamında ihlal iddiasında bulunulması durumunda, öncelikle

⁶⁷¹ Copyright Registration of Computer Programs, Circular 61, Video Games

⁶⁷² Compendium Of U.S. Copyright Office Practices Third Edition, 2021, 503.1(B), 609.1 <https://www.copyright.gov/comp3/docs/compendium.pdf> (E.T. 14.09.2025)

⁶⁷³ Ramos ve diğer., 2013, s. 91.

⁶⁷⁴ Hemnes, 1982, s. 180.

⁶⁷⁵ Stern Electronics, Inc. V. Kaufman, 669 F.2d 852 (2d Cir. 1982). (<https://www.casemine.com/judgement/us/5914c424add7b049347cb814>) (E.T. 14.09.2025)

fikrin ifade edilip edilmediğini inceleyen mahkemeler, ihlal edildiği iddia edilen ögenin standart karakter, biçim, ortam ve olaylardan olup olmadığını da incelemektedir. Bu tür standart ögeler, oyunu meydana getirenlerin özgün ifadesi olarak kabul edilmediğinden, telif hukuku kapsamında korumadan yararlanamayacaklardır⁶⁷⁶. Bu ilke yönünden emsal teşkil eden “Atari ve Amusement World” arasındaki telif hakkına ilişkin davada, mahkemece, her ne kadar kullanıcının interaktifliği doğrultusunda görüntüler ortaya çıksa da, belirli tercihlerin aynı sonuçları doğurduğu, bunların oyunun yazılımcısı tarafından belirlendiği ve bu nedenle görsel işitsel korumadan yararlanılabileceği yönünde tespit yapılmıştır⁶⁷⁷. Bu ilke her ne kadar yerinde ise de, uygulanırken, video oyunlarında zaman zaman ifade ve fikrin iç içe geçtiği gözetilerek ihlal iddiaları incelenirken, iki oyun arasında benzerlikte örneğin aynı kodun başka şekilde yazılıp yazılmadığı gibi, oyunun toplam konseptinin ve hissini genel anlamıyla kopyalanmış olup olmadığına dikkat etmek gerekmektedir⁶⁷⁸. Ayrıca ilkenin uygulamasında mahkemelerin yorumu da önemlidir. Örneğin bir süper kahraman için güçlü bir fizik olağan ve standart bir tasvir iken, pelerinin bu kapsamda değerlendirilmesi hatalı sonuçlara sebep olabilecektir⁶⁷⁹.

Bir diğer önemli emsal karar ise “M. Kramer Manufacturing” ve “Hugh Andrews” arasındaki davadır. Bu davada mahkeme oyunun görsel işitsel yönü bulunduğunu ve görsel işitsel telif hakkının, oyunu meydana getiren bilgisayar programını da koruma sağladığına hükmetmiştir⁶⁸⁰. Amerikan Temyiz Mahkemesinin “Midway Mfg Co” ve “Artic International, Inc.” arasındaki davada da tespitleri yine bu yöndedir⁶⁸¹. Ancak bu

⁶⁷⁶ Culler, 1984, s. 562.

⁶⁷⁷ Dava, “Asteroids” isimli uzay gemisinin meteorlar ve düşman gemilerini vurduğu tasviri içeren oyuna benzer şekilde üretilen “Meteors” isimli oyunun, “Asteroids”den doğan telif haklarını ihlal ettiği gerekçesiyle açılmıştır. Mahkeme yaptığı incelemede her iki oyunun farklı ve benzer yönlerini incelemiş, oyundan doğan telif hakkı bulunduğunu kabul etmekle birlikte, benzer konuyu barındıran iki oyunun bazı teknik yönlerden benzemesinin kaçınılmaz olduğuna karar vermiştir. Esasen karar aynı zamanda, Amerikan Hukukunda hususiyet incelemesi yönünden de fikir vermektedir. Mahkeme, tamamen özgünlük şartı aramamış ve temel fikri benzer olan oyunlarda bir kısım teknik özelliklerin benzemesinin kaçınılmaz olduğu sonucuna varmıştır. (Atari, Inc. v. Amusement World, Inc., 547 F. Supp. 222 (1981) <https://law.justia.com/cases/federal/district-courts/FSupp/547/222/1478917/> E.T. 09.09.2025)

⁶⁷⁸ Mehfooz, H. ve Bhalla, G. (2016). Copyrightability of Video Games. International Journal of Recent Research Aspects, 3(4), s. 72. <https://www.ijrra.net/Vol3issue4/IJRA-03-04-15.pdf> Son Erişim Tarihi: 16.08.2025.

⁶⁷⁹ Hemnes, 1982, s. 213.

⁶⁸⁰ M. Kramer Manufacturing Co., Inc., Appellant, v. Hugh Andrews, et al., Tim Caldwell, Drew's Distributing, Inc., Drew's Distributing Co., and Lynchenterprises, Inc., Appellees, 783 F.2d 421 (4th Cir. 1986) (<https://law.justia.com/cases/federal/appellate-courts/F2/783/421/41759/>) E.T. 17.12.2023

⁶⁸¹ Midway Mfg. Co. v. Artic Intern., Inc., 547 F. Supp. 999 (N.D. Ill. 1982) <https://law.justia.com/cases/federal/district-courts/FSupp/547/999/1478912/> (E.T. 09.09.2025)

davaların aksine 1983 tarihli *Midway Mfg. Co. ve Strohon* arasında görülen davada mahkeme, *Pac-Man* isimli oyun yönünden, görsel işitsel unsurlar ile bilgisayar programının ayrı ayrı korunması gerektiği, bu unsurların iç içe unsurlar olmadığı yönünde karar vermiştir⁶⁸².

ABD Kaliforniya Bölge Mahkemesinde görülen “*Lilith Games (Shanghai) Co. Ltd.*” ve “*Ucool, Inc.*” arasındaki 2015 tarihli davada da, video oyunu, arayüz bağımsız şekilde görsel işitsel çalışma olarak korunmuş olsa da, o oyunun tüm unsurlarının korunduğu yönünde karar verilmiştir⁶⁸³. Tüm bu kararların özünde, video oyunlarının karma yapısı nedeniyle, video oyunları yönünden özel düzenleme getirilmediği müddetçe sağlanan koruma kategorisinin oyunun tüm unsurlarını karşılamasa da, hukuken sağlanması gereken korumayı sağlaması amaçlanmıştır⁶⁸⁴.

Oyun içerisindeki kurgusal karakterlerin eser sayılmasına yönelik olarak da, Amerika’da görülen “*Nichols*” ve “*Universal*” arasındaki dava, daha önce böyle bir talebin bulunmaması nedeniyle emsal teşkil etmektedir. Bu davada “*fikir-ifade ayrımı*” kavramı ortaya çıkmış olup, alelade bir tiplene teşkil etmeyen ve hususiyet arz eden karakterin korunabileceği yönünde karar verilmiştir⁶⁸⁵. Zira telif hukukunda korunan fikir değil, bu fikrin ifade ediliş biçimidir. Bu karar kıyasen video oyunları bakımından yukarıda ifade edilen kararlar da dahil olmak üzere birçok karara emsal teşkil etmiş ve benzer nitelikte fikirlerin özgünlüğünün ifade ediliş biçimlerine bakılarak tespiti gerektiğine karar verilmiştir.

Her ne kadar Amerikan hukukunda video oyunlarının telif korumasından yararlanacağı açık ise de, video oyunları bakımından yeterince özel düzenleme bulunmaması bazı hususlarda tartışmalara sebebiyet vermektedir. Bunlardan başlıcası hak sahipliğidir.

⁶⁸² *Midway Mfg. Co. v. Strohon*, 564 F. Supp. 741 (N.D. Ill. 1983) <https://law.justia.com/cases/federal/district-courts/FSupp/564/741/1407761/> (E.T. 09.09.2025)

⁶⁸³ *Blizzard Entertainment, Inc. et al v. Lilith Games (Shanghai) Co. Ltd. et al*, Document 35 (N.D. Cal. 2015) “*A video game copyright protects all of the copyrightable elements of that game.*” (<https://law.justia.com/cases/federal/district-courts/california/candce/3:2015cv04084/290949/35/>) E.T. 18.12.2023

⁶⁸⁴ Stamatoudi, 2001, s. 483.

⁶⁸⁵ *Nichols v. Universal Pictures Corp.*, 45 F.2d 119 (2d Cir. 1930) <https://law.justia.com/cases/federal/appellate-courts/F2/45/119/1489834/> E.T. 09.09.2025)

Amerikan Hukukunda şirketlerin de eser sahipliği mümkün kılındığından, hizmet ilişkisi kapsamında şirket adına video oyununu üreten gerçek kişiler oyunun eser sahibi olmadığı gibi, manevi hakları da doğmamaktadır⁶⁸⁶.

Amerikan Hukukunda oyuncunun tercihleri doğrultusunda kaydedilen oyun şeridinin eser olup olmadığı hususu da tartışılmış; bir görüşe göre oyunun oynanması eserin temsili olarak kabul edilirken, diğer görüşe göre oynama eylemi temsil kabul edilmeyerek, kaydedilen oyunun alternatif bir malzemesi olarak nitelendirilmiştir⁶⁸⁷. *Karimov*, oyuncunun oyunu oynarken yaptığı seçimlerde eser meydana getirme amacı bulunmadığını ve oyunun programında yer alan ile sınırlı olarak belirli düzeyde özgün bir oynama faaliyetini gerçekleştirebileceğini, zaten temsil eylemi için hak sahibinden izin alınması gerektiğini ve bunun uygulamada mümkün olmayacağını belirtmiştir⁶⁸⁸. Kanaatimizce de bu görüş yerindedir. Zira, eser meydana getirmek için her ne kadar kişinin mutlaka özgün çalışma iradesi bulunması gerekmeseydi de, kullanıcının tercihlerinin hususiyet barındırma ihtimali bir kısım istisnai oyunlar haricinde oldukça azdır.

Amerika'nın video oyunu sektörü bakımından öncü ülkelerden olması sebebiyle, yalnız video oyununun eser niteliğine dair değil, aynı zamanda oyun içerisinde kullanılan öğelere dair de bazı kararlar verilmektedir. Bunlardan başlıcası Amerika Birleşik Devletleri New York Güney Bölgesi Federal Mahkemesi tarafından görülen, dövme sanatçılarından oluşan *Solid Oak Sketches* ile *2K Games* arasındaki davadır⁶⁸⁹. İlgili davada davacı, *NBA* oyuncuları *LeBron James*, *Kenyon Martin* ve *Eric Bledsoe*'un vücudunda bulunan ve kendilerince yapılmış 5 adet dövmenin *NBA 2K14*, *NBA 2K15* ve *NBA 2K16* versiyonlarında yayınlanmasının telif hakkı ihlali oluşturduğunu iddia etmiştir. Mahkeme, dövmelemin oyunun ana unsurunu oluşturmaması ve çok sınırlı görünmesi, oyuncuların *NBA* lehine vermiş olduklarının lisansın oyun şirketine devri ile

⁶⁸⁶ Ramos ve diğer., 2013, s. 91.

⁶⁸⁷ Hemnes, 1982, s. 181.

⁶⁸⁸ Karimov, 2021, s. 104.

⁶⁸⁹ *Solid Oak Sketches, LLC v. 2K Games, Inc.*, 449 F. Supp. 3d 333 (S.D.N.Y. 2020) (Lemley ve Maitra, 2024, s. 267 vd.)

dövmelerin görünmesi bakımından örtülü lisans bulunduğu ve dövmelerin kullanım amacının ihlal teşkil etmediği gerekçesiyle talebi reddetmiştir.

Oyun içerisinde kullanılan bir diğer eserin telif hakkını ihlal ettiğine yönelik dava ise koreograf *Kyle Hanagami*'nin *Fortnite* isimli oyunda koreografisinin izinsiz kullanıldığına dair açmış olduğu davadır⁶⁹⁰. Dava, ilk olarak, alıntılanan bölümün kısa hareketlerden meydana gelmesi sebebiyle reddedilmiş, ancak temyiz mahkemesince telif hakkı ihlali olduğuna karar verilmiştir.

3.4.3. Diğer Ülke Hukuklarında Video Oyunlarının Korunması

AB Hukuku bakımından yapmış olduğumuz açıklamalarda, Avrupa Birliği'nin henüz üye ülkeler yönünden bağlayıcı bir direktifi olmadığı belirtilmişti. Dolayısıyla her bir üye ülkenin de kendi iç hukuk düzenlerinde veya yargı kararlarında farklılık arz eden hususlar bulunmaktadır. Bu nedenle bu başlık altında Avrupa Birliği üyesi ülkeler de dahil olmak üzere, bazı ülkelerde video oyunları bakımından yapılan düzenlemeler ve verilen kararlar incelenmiştir.

Arjantin, Kanada, Çin, İsrail, İtalya, Rusya, Singapur, İspanya ve Uruguay gibi ülkeler, bilgisayar oyunlarının bilgisayar programı vasıtasıyla kullanımı nedeniyle video oyunlarının bilgisayar programlarına sağlanan koruma uyarınca eser korumasından yararlanması yolunu tercih etmiştir⁶⁹¹. Belçika, Brezilya, Danimarka, Mısır, Fransa, Almanya, Hindistan, Japonya, Güney Afrika ve İsveç gibi ülkelerde ise bilgisayar oyunlarının karma yapısı nedeniyle olay özelinde değerlendirme yapılmakta ve zaman zaman parçalı koruma tercih edilmektedir⁶⁹². Kenya ve Kore'nin de içerisinde bulunduğu az sayıda ülkede ise oyunların görsel işitsel yönlerinin ağır bastığı kabulü ile, buna yönelik koruma sağlanmaktadır⁶⁹³. Görsel işitsel öge olarak koruma sağlayan ülkeler her ne kadar video oyunlarının yalnız yazılımdan oluşmadığı yönünde değerlendirme yaparak

⁶⁹⁰ Kyle Hanagami v. Epic Games, Inc., No. 22-55890, 85 F.4th 931 (9th Cir. 2023) <https://cases.justia.com/federal/appellate-courts/ca9/22-55890/22-55890-2023-11-01.pdf?ts=1698856315> (E.T. 21.09.2025)

⁶⁹¹ Georgieva, 2016, s. 2.

⁶⁹² Georgieva, 2016, s. 2.

⁶⁹³ Georgieva, 2016, s. 2.

bu sonuca ulaşmakta ise de, görsel işitsel eserlerin büyük oranda sinema eserlerini içermesi sebebiyle bu ülkelerde de, hak sahipliği bakımından tam uyuma sağlanamadığından, hak sahipleri arasında doğan ihtilaflarda sorunlar oluşabilecektir⁶⁹⁴.

Alman Hukukunda da, Türk hukukunda olduğu gibi, bilgisayar oyunlarının eser niteliği yönünden kanunda düzenleme mevcut değildir. Bu nedenle Alman mahkemeleri, somut olay ışığında değerlendirme yaparak, bilgisayar oyununun hangi eser kategorisi altında değerlendirileceğine karar vermektedir. Frankfurt Temyiz Mahkemesi, kullanıcının her ne kadar oyun sahibinin belirlediği görüntüler dizisi uyarınca seçenek belirleyebileceğine kanaat getirmiş ise de, bu görüntülerin önceden belirlenmiş olmasının oyunun korunması noktasında belirleyici olmayacağına kanaat getirmiş ve video oyununu görsel işitsel olarak korunmasını reddetmiştir⁶⁹⁵. *Pengo* isimli oyun yönünden Alman Temyiz Mahkemesi bilgisayar oyunlarının bilgisayar programı ve görsel işitsel ürün yönü bulunmaktaysa da, bu yönde korunması için yeterince orijinallik barındırmadığına hükmetmiştir. Mahkeme gerekçesinde “*sadece refleks ve dikkat gerektiren basit bir oyun etkinliği*” olarak tanımladığı oyun için, sinema eseri olarak kabul edilebilecek düzeyde görsellik bulunmadığı gerekçesiyle yine video oyununun görsel işitsel eser olarak korunması talebini reddetmiştir⁶⁹⁶. Dolayısıyla Alman hukukunda genel olarak video oyununun görsel işitsel eser olarak korunması kabul edilmemekte, somut olay özelinde değerlendirme yapılmaktadır. Göttlich, mahkeme kararını, ekrandaki görüntülerin bilgisayar programı tarafından önceden belirlenmiş olmasının fark yaratmadığı gerekçesiyle eleştirmiştir⁶⁹⁷. Nitekim Köln Yüksek Eyalet Mahkemesi de “*Amiga Club*” davasında mahkeme gerekçesini eleştirerek, oyuncu tarafından başlatılan döngülerin, klasik anlamda bir sinema eserinin çeşitli bölümlerinin oynatılmasına benzediğini belirtmiştir⁶⁹⁸.

⁶⁹⁴ Lazaridou, 2023, s. 7.

⁶⁹⁵ Loewenheim, U. (1989). Legal Protection for Computer Programs in West Germany, High Technology Law Journal, 4(2) s. 198’den naklen, Donkey Kong Junior I – Entscheidung, Oberlandesgericht Frankfurt am Main, GRUR, 1983, s. 757, 758 (Aktaran: Karimov, 2021, s. 103)

⁶⁹⁶ OLG Frankfurt am Main, Entscheidung vom 13. Juni 1983 – Aktenzeichen 6 W 34/83, veröffentlicht in GRUR 1983, s. 753. (Aktaran: Stamatoudi, 2001, s. 479.)

⁶⁹⁷ Göttlich, 2007, s. 4.

⁶⁹⁸ OLG Frankfurt am Main, Entscheidung vom 13. Juni 1983 – 6 W 34/83, veröffentlicht in GRUR 1983, s. 753. (Aktaran: Göttlich, 2007, s. 4.)

Kanada Telif Hakkı Kanunu kapsamında ülkemizde de olduğu gibi, eser korumasından yararlanacak eser kategorileri belirtilmiştir. Bunlar; edebi eserler (bilgisayar programları bu başlık altında örneklenmiştir.), dramatik eserler (görsel işitsel eserler), müzik eserleri ve sanat eserleri olarak düzenlenmiştir⁶⁹⁹. Dolayısıyla video oyunlarına Kanada hukukunda da bir kategori olarak yer verilmemiş ve maddelerde de video oyunları kategoriler altında örnek gösterilmemiştir. Bu kategoriler doğrultusunda yorumlandığında, video oyunlarının bilgisayar programlarının tabi olduğu edebi eserler kategorisinde korunması mümkündür⁷⁰⁰. Bir diğer yönden, Kanada hukukunda birden çok kişi tarafından meydana getirilen eserler bakımında kolektif eser “*farklı yazarlar tarafından farklı bölümler hâlinde oluşturulan veya farklı yazarların eserlerinin ya da eser parçalarının birleştirildiği herhangi bir eseri*” şeklinde tanımlanmış olup, video oyunlarının meydana getirilmesinde birden çok kişinin birlikte çalışması sebebiyle video oyunlarının da derlemeler başlığı altında korunması da önerilmiştir⁷⁰¹.

Fransız hukukunda da video oyunları yasada düzenlenmediğinden görüşler ve içtihatlar doğrultusunda şekillenerek; video oyunlarının barındırdığı birden çok eser niteliğini haiz unsuru bulunması nedeniyle yazılım, görsel unsurlar, müzik vb. tüm öğeler yönünden ayrı ayrı koruma sağlama prensibini içeren parçalı koruma kabul edilmektedir⁷⁰². Fransız Ulusal Meclisi’nin kurmuş olduğu komisyon tarafından yapılan incelemede, video oyunları bakımından açılan davaların sayıca az olması sebebiyle yasada özel bir tanım gerektirmediği, ancak bu modern eserler için özellikle hak sahipleri ile yapılacak görüşmeler neticesinde telif hakkı kurallarının değiştirilmesi gerektiği önerilmiştir⁷⁰³. Fransız mahkemeleri, oyunun telif korumasından yararlanması için tamamen orijinal olma unsurunu aramadığından ve hatta özgünlüğü de geniş yorumladığından korumasız şekilde piyasaya sürülen özgün oyunların üçüncü kişilerce kullanım ihtimali sebebiyle eleştirilmiştir⁷⁰⁴. ABD Hukuku başlığında izah edilen “*scène à faire*” doktrini de Fransız hukuku temelli olup, telif ihlallerinin tespitinde uygulanmaktadır⁷⁰⁵. 2000 tarihli *Mortal*

⁶⁹⁹ Canada Copyright Act (R.S.C., 1985, c. C-42), m. 5.

⁷⁰⁰ Ramos ve diğer., 2013, s. 23.

⁷⁰¹ Ramos ve diğer., 2013, s. 23.

⁷⁰² Georgieva, 2016, s. 6; Ramos ve diğer., 2013, s. 36.

⁷⁰³ Ramos ve diğer., 2013, s. 37.

⁷⁰⁴ Mehfooz ve Bhalla, 2016, s. 71.

⁷⁰⁵ Georgieva, 2017, s. 3.

Kombat isimli oyunun çoğaltılmasına yönelik açılan davada Paris Temyiz Mahkemesi, interaktifliğin görsel ve işitsel öğelerin önüne geçtiği gerekçesiyle, video oyunlarına, ilgili düzenlemelerde de belirtildiği şekilde bilgisayar programlarının çoğaltılmasına yönelik hükümlerin uygulanması gerektiğine hükmetmiştir⁷⁰⁶.

Torino Asliye Ceza Mahkemesi'nin 25.05.1982 tarihli kararı ile video oyunları "*insanları can sıkıntısından kurtarmak için tasarlanmış aygıtlar*" olarak tanımlansa da, ilerleyen süreçte yargı kararlarında video oyunları somut olaya göre yazılım veya görsel işitsel eser olarak nitelendirilmiştir⁷⁰⁷. İtalyan hukukunda multimedya eser kavramı "*dijital biçimde, metin, grafik, ses, görüntü ve yazılımı aynı anda birleştiren bir ürün*" şeklinde düzenlendiğinden, esasen video oyunlarının bu kapsamda korunması gerektiği söylenebilecektir⁷⁰⁸. Nitekim İtalya Yüksek Mahkemesi'nin 25.05.2007 tarihli Dalvit kararı ile video oyunları multimedya eser olarak sınıflandırılmıştır⁷⁰⁹.

Çin Halk Cumhuriyeti'nde video oyunlarına en yakın düzenleme, yasada yer verilen "çevrimiçi oyun" kavramı olup, bunlar bilgisayar programı olarak korunmaktadır⁷¹⁰. Ancak bilgisayar programları da yasada yer aldığından video oyunları genel olarak bilgisayar programı olarak korunmaktadır⁷¹¹. 2018 yılında Çin Halk Cumhuriyeti'nde açılan bir davada, video oyununun tamamının korunamayacağına yönelik iddiayı mahkeme, oyunun sinematografik eser kategorisine dahil olduğu gerekçesiyle reddetmiştir⁷¹².

⁷⁰⁶ Paris Temyiz Mahkemesi kararında özgünlüğün sadece belirli kombinasyonların dövüşçülerin hareketi ve bir takım ayrıntılarla sağlanabileceği, "*Mortal Combat*" isimli oyunun birçok ortamda, farklı detaylar barındıran 7 dövüşçüyü farklı ses efektleriyle birleştirerek özgünlük arz ettiği, video oyunlarının otomatik bir mantığın basit bir uygulaması olmadığı ve orijinal bir zihin yaratımı olduğu, video oyununun aynı zamanda veri işleyen bir yazılımın ürünü olması sebebiyle yazılım dışarda tutularak animasyon ve ses efektleri ile oyunun değerlendirilemeyeceği, ses ve görüntünün yazılımdan ayrılamayacağı zira yazılımın özgünlüğünün de bunlar tarafından belirlendiği gerekçesiyle çoğaltmaya bilgisayar programlarına yönelik hükümleri uygulamıştır. (Cour de Cassation, Chambre criminelle, du 21 juin 2000, 99-85.154, Inédit <https://www.legifrance.gouv.fr/juri/id/JURITEXT000007605470/> E.T. 17.09.2025)

⁷⁰⁷ Georgieva, 2016, s. 8; Ramos ve diğer., 2013, s. 50.

⁷⁰⁸ Bayzan ve Güneş, 2022, s. 541.

⁷⁰⁹ Corte di Cassazione, n. 29931 / 2007, 25.05.2007. (Aktaran: Ramos ve diğer., 2013, s. 50; Georgieva, 2016, s. 8)

⁷¹⁰ Georgieva, 2016, s. 5; Ramos ve diğer., 2013, s. 28.

⁷¹¹ Ramos ve diğer., 2013, s. 28.

⁷¹² Bayzan ve Güneş, 2022, s. 540.

Japon telif hukukunda da video oyunlarının eser niteliği açıkça düzenlenmese de, 2022 yılında Japonya Yüksek Mahkemesi tarafından video oyunlarının sinematografik eser olarak korunacağı yönünde verilen karar uygulama haline gelmiştir⁷¹³. Ancak video oyununun sinematografik eser olarak korunmasının ön şartı, görsel işitsel öğelerinin öne çıkmasıdır, durağan görüntüler içeren video oyunları bilgisayar programı olarak korunmaktadır⁷¹⁴.

Rusya’da “*karmaşık bir telif hakkı nesnesi*” olarak tanımlanan video oyunları bakımından getirilen özel hüküm bulunmamakta ise de, somut olaya göre bilgisayar programları veya görsel işitsel eserler bakımından getirilen hükümler doğrultusunda eser koruması sağlanması gerektiği görüşü hakimdir⁷¹⁵.

⁷¹³ Supreme Court of Japan, 2001 (Ju) 952, 25 Nisan 2002, Minshū Vol. 56, No. 4, s. 808. (Aktaran: Ramos ve diğer., 2013, s. 54.)

⁷¹⁴ Ramos ve diğer., 2013, s. 54.

⁷¹⁵ Georgieva, 2016, s. 9; Ramos ve diğer., 2013, s. 63.

SONUÇ

Çalışmamızda, video oyunu kavramından ne anlaşılması gerektiği, oyunun unsurları ve tarihçesi detayları ile incelenmiştir. İlgili başlıklar video oyununun eser niteliğinin anlaşılması bakımından önemlidir. Ardından Türk hukukunda eser olarak nitelendirilen ürünlerin ne şekilde korunduğu ve eserlere hangi hükümlerin uygulandığı doktrinde yer alan tartışmalar ve yargı kararları da dikkate alınarak incelenmiştir. Yapılan bu inceleme ile, video oyununun hangi eser kategorisi kapsamında korunacağını uygunluğu tartışılmıştır. FSEK kapsamında eser yönünden hak sahipliği değerlendirilerek, mali ve manevi haklar incelenmiş, video oyununda hak sahibinin kim olduğu ve hakkını ne şekilde kullanacağı değerlendirilmiştir. Son olarak, Avrupa Birliği ve Amerika başta olmak üzere, diğer hukuk düzenlerinde getirilen çözümlere yer verilmiştir. Neticeten, video oyunlarına yönelik Türk hukukunda veya diğer hukuk düzenlerinde detaylı düzenleme yer almadığı tespit edilmiştir.

Video oyunları, barındırdıkları görsel işitsel unsurlar, yazılım ve interaktiflikle, kendine has nitelikte, özgün ve yaratıcı eserlerdir. Zira video oyunları, bilgisayar programlarına kıyasla çok daha kompleks bir yapı içermekte ve farklı amaç barındırmaktadır. Oyunun niteliğine göre barındırdığı unsurlar da farklılık göstererek, müzik, senaryo gibi tek başına eser niteliğini haiz pek çok ürünü bünyesinde barındırabilmektedir. Video oyunları, her yaşta insana hitap ettiği gibi, onlarca türde oyun mevcuttur. Sektör o denli büyümüştür ki, e-spor kavramı ortaya çıkmıştır. Hatta e-spor sektörünün hızla büyümesi, video oyunlarından tamamen bağımsız olmayan ayrı bir pazar meydana getirerek hem ülkelerin, hem de şirketlerin ciddi ekonomik gelir elde etmesini sağlamıştır.

Video oyunlarının henüz gelişmekte oldukları yıllarda eser nitelikleri tartışılmış ise de, günümüzde video oyunlarının bu özgün ve kompleks yapısı sebebiyle eser kabul edilmesine yönelik görüş birliği bulunmaktadır. Ancak eser korumasının hangi eser türü kapsamında sağlanacağı halen tartışılmaktadır.

Ülkemiz, mobil oyun sektöründe her geçen gün daha çok ihracat gerçekleştirmektedir. Dolayısıyla video oyunlarının eser niteliği sorununun çözümlenmesi, mobil oyun ihraç eden Türk hak sahiplerini, e-spor takımlarımızı ve hatta video oyunu oyuncularını dahi birçok yönden koruma altına alacaktır.

Türk hukukunda eser kategorileri sınırlı sayıda sayılmış ise de, kategori içerisine dahil edilecek olan eserler bakımından kanun koyucu örnek vermek suretiyle hükümde belirtilmeyen ancak kategoriye uygun olan fikri ürünlerin eser korumasından yararlanmasını sağlamaya çalışmıştır. Bu nedenle doktrinde, video oyunlarının öncelikle bu eser kategorileri kapsamında korunması fikri savunulmuştur. Ancak mevcut eser kategorileri, video oyununun karmaşık yapısını tam olarak karşılamadığından video oyununa işlevsel koruma sağlaması da mümkün olmamaktadır.

Doktrinde öncelikle video oyunlarının bütünsel olarak mı, yoksa içerdikleri unsurlar bakımından parçalı olarak mı korunmaları gerektiği hususu tartışılmıştır. Video oyunu içerisinde birden çok eser bulunması pek tabii mümkündür. Ancak bu eserler çoğu zaman birbirleri ile iç içe geçerek, oyunun bütünü ile anlam kazanırlar. Örneğin, oyunun müziği, senaryosu ile bütünleştiği zaman oyuncu bakımından daha anlamlı hale gelir. Aynı şekilde parçalı koruma sağlanması, hak sahiplerine, oyun ile bütünleşmiş olan eseri, oyunun dışında da kullanma imkânı tanıyacağından, bu durum ihtilaflara sebebiyet verebilecektir. Zira, eserin oyun dışında kullanımı oyunun gelir kaybetmesine veya bütünselliğinin bozulmasına neden olabilir. Bu nedenle parçalı koruma görüşünün kabul edilmesinin, hem hak sahipleri arasında ihtilaf doğma ihtimalini artırması, hem de oyunun özgünlüğünün tüm unsurları ile bir bütün olarak sağlanması sebebiyle kabul edilemeyeceği görüşündeyiz.

Bütünsel koruma bakımından savunulan ilk görüş video oyunlarına bilgisayar programlarına sağlanan korumanın uygulanmasıdır. Ancak video oyunları her ne kadar yazılım sayesinde çalışsalar da, bilgisayar programlarına kıyasla çok daha kapsamlı bir korumaya ihtiyaç duymaları ve hak sahipliği bakımından da bilgisayar programlarına sağlanan korumanın video oyunları bakımından yetersiz kalacak olması sebebiyle bu görüşün uygun olmadığı kanaatindeyiz.

Savunulan bir diğ er görüş ise, video oyunlarının sinema eseri olarak korunmasıdır. Esasen, video oyunlarının görsel iş itsel yönü sinema eseri tanımına uymaktadır. Günümüz teknolojisinde sinema filmlerine dahi interaktif özellik dahil edilebildiğ inden video oyunlarının sinema eseri olarak korunması önerilmektedir. Bu nedenle ö lkemizde video oyunlarının tescili sinema eseri olarak yapılmaktadır. Ancak, hukukumuzda sinema eserlerinde hak sahiplerinin oldukça fazla olması sebebiyle bu tür eserler bakımından birçok özel hüküm getirilmiştir. Bu hükümler video oyunlarının korunması bakımından yetersiz oldu ğ u gibi, sinema eseri olarak sağ lanacak korumada oyunun program unsuru neredeyse dikkate alınmamaktadır.

Esasen, geliş en teknoloji ile ortaya çıkan multimedya ürün kavramı video oyunlarını da kapsar niteliktedir. Ancak hukukumuzda multimedya ürünler bakımından da herhangi yasal düzenleme yapılmamıştır. Buradan da anlaşılacağı üzere, FSEK'in eski tarihli oluş u ve güncellenmemesi, teknolojik geliş meleri takip edemediğ ini ve yetersiz kaldığı nı ortaya koymaktadır. Zira çalışmamızda aslında yalnız video oyunları yönünden değil, multimedya ürünler bakımından da kanunda eksiklik bulundu ğ u açıkça tespit edilmiştir. Bu nedenle multimedya eserler için getirilen yasal düzenleme hem multimedya ürünün alt başlıklarından olan video oyunlarına efektif koruma sağlayacak, hem de çalışmamızın konusunu oluşturmayan multimedya ürünlerin de korunması bakımından tartışmalara son verecektir.

Tespit edilen bu eksiklik, hak sahipliğ i bakımından da ihtilaflar doğ urmaktadır. Video oyunları birden çok kişi tarafından veya tüzel kişi bünyesinde çalışan iş çiler tarafından meydana getirilebilir. Bu hallerde hak sahipliğ i durumu ve sonuçları değ iş ecektir. Eser sahibinin hakkını devretmesi durumunda da mali haklar artık lisans sözleşmesi akdedilen kişi nezdinde doğ maktadır. Tüm bu durumlar farklı sonuçlara sebep vermekte ise de, yasal düzenleme bulunmaması sebebiyle yasal boşluklar bulunmaktadır.

Amerika ve Çin gibi video oyunu sektöründe en çok ihracat yapan ö lkelerde dahi, henüz video oyunlarının eser niteliğ ine yönelik yasal düzenleme yapılmamıştır. Avrupa Birliğ i nezdinde bir kısım araştırmalar yapılmakta ve kararlar alınmakta ise de, üye ö lkelerin iç hukuklarında kanunlaşt ıracakları herhangi direktif henüz yayınlanmamıştır. Hem Avrupa

Birliđi, hem de yabancı ÷lkelerde video oyununun eser niteliđi bakımından řüphe bulunmamaktadır. Ancak, düzenleme bulunmaması sebebiyle özellikle fazla ihtilaf doğan ÷lkeler bakımından uygulama içtihatlar doğrultusunda oluşmaya devam etmektedir.

Video oyunları her geçen gün daha farklı teknolojiler kullanılarak meydana getirilen daha özgün çalışmalar haline gelmektedir. Oyunların gelişmesi ile oyuncunun oyunda meydana getirdiđi ürünün eser sahipliđi gibi hususlarda da yeni sorunlar meydana gelmektedir. Bu nedenle kanaatimizce, hem kanunumuzun teknolojik gelişmelerin gerisinde kalmasının önüne geçmek, hem de ne şekilde korunacađı hususunda fikir birliđi bulunmayan video oyunları vb. multimedya ürünler bakımından doktrinel tartışmaları sona erdirerek içtihat birliđi oluşturmak adına FSEK kapsamında güncelleme yapılması gerekmektedir. Yapılacak kanun deđişikliđi ile, geniş yorumlanabilir nitelikte “multimedya eser” hükmünün getirilmesi ve bu hükümdede açıkça video oyunlarının da bu kapsamda deđerlendirileceđinin belirtilmesi, ilerleyen vadede öngörüleemeyecek teknolojik gelişmelerin de hüküm kapsamında yorumlanabilmesini sađlayacaktır.

Son olarak belirtmek gerekir ki, video oyunları yalnızca FSEK kapsamında korunmazlar. Somut olayın şartları uygun düřtüđü ölçüde video oyunlarının marka koruması kapsamında korunması mümkündür.

KAYNAKÇA

- Adrian, A. (2010). *Law and Order in Virtual Worlds: Exploring Avatars, Their Ownership and Rights*, Hershey: IGI Global.
- Aksu, M. (2006). *Bilgisayar Programlarının Fikri Mülkiyet Hukukunda Korunması*. İstanbul: Beta Yayıncılık.
- Anabritannica Genel Kültür Ansiklopedisi (1994). 17. “Kaligrafi”
- Arıkan, A. S. (1996). Bilgisayar Programlarının Korunması AB ve Türkiye. *Türkiye Barolar Birliği Dergisi*, 4, 309-381. <https://jurix.com.tr/article/9990> Son Erişim Tarihi: 14.06.2025.
- Arkan, S. (2021). *Ticari İşletme Hukuku*. Ankara: Banka ve Ticaret Hukuku Araştırma Enstitüsü.
- Atatürk Kültür, Dil ve Tarih Kurumu Türk Dil Kurumu Türkçe Sözlük (1992a). 2. “Kaligrafi”.
- Atatürk Kültür, Dil ve Tarih Kurumu Türk Dil Kurumu Türkçe Sözlük (1992b). 2. “Serigrafi”.
- Ateş, M. (2023). *Fikri Haklarla İlgili Hukuki İşlemler (FSEK m. 48-65)*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Ateş, M. (2012). İstisna (Eser) Sözleşmesi Kapsamında Meydana Getirilen Eser Üzerindeki Fikrî Haklar. *Banka ve Ticaret Hukuku Dergisi*, 28(1), 49-52. <https://www.lexpera.com.tr/literatur/batider-makaleler/istisna-eser-sozlesmesi-kapsaminda-meydana-getirilen-eser-uzerindeki-fikri-haklar-41-63> Son Erişim Tarihi: 15.06.2025.
- Ateş, M. (2007). *Fikri Hukukta Eser*. Ankara: Turhan Kitabevi.
- Aydıncık, Ş. (2006). *Fikri Haklara İlişkin Lisans Sözleşmeleri*. İstanbul: Arıkan Yayıncılık.

- Ayhan İzmirli, L. (2012). *Avrupa Birliđi ve Türk Hukuklarına Göre İnternet Ortamında Fikri Mülkiyet Haklarının İhlali ve Korunması*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Azuma, R. (1997). A Survey Of Augmented Reality. *Teleoperators and Virtual Environments* 6. 4, 355-385. <https://www.cs.unc.edu/~azuma/ARpresence.pdf> Son Erişim Tarihi: 11.06.2025.
- Bayamlıođlu, İ. E. (2008). *Fikir ve Sanat Eserleri Hukukunda Teknolojik Koruma*. İstanbul: Onikilevha Yayıncılık.
- Bayzan, Ş. ve Güneş, A. (2022). Dijital Oyunlarda Telif ve Fikri Mülkiyet Hakları. Ş. Sağırođlu vd. (Ed), *Dijital Oyunlar -2: Araçlar, Metodolojiler, Uygulamalar ve Öneriler*, (1. Baskı) içinde (523-551). Ankara: Nobel Yayınevi.
- Belgesay, M. R. (1955). *Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu Şerhi*. İstanbul: M Sıralar Matbaası.
- Bensan, Z. (1955). Milletlerarası Edebiyat ve Sanat Mülkiyetini Koruma Birliđi Muvacehesinde Devletlerin Durumu. *Ankara Barosu Dergisi*, 3, 175-180. <http://kutuphane.ankarabarusu.org.tr/cgi-bin/koha/opac-retrievefile.pl?id=c38b0dbbae03437601f462fc4376848e> Son Erişim Tarihi: 04.10.2024.
- Binark, M. ve Bayraktutan Sütçü, G. (2008). *Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun*. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Birsen, H. ve Yıldız, M. E. (2018). Video Oyun Çalışmalarının Geleceđi: Oyuncu Merkezli ve Kullanıcı Deneyimi Odaklı Yaklaşımlar. *Anadolu Üniversitesi İletişim Bilimleri Fakültesi Uluslararası Hakemli Dergisi*, 26(3), s. 268-283. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/kurgu/issue/59637/859466> Son Erişim Tarihi: 12.06.2025.
- Bozbel, S. (2015). *Fikri Mülkiyet Hukuku*, İstanbul: On İki Levha Yayıncılık.
- Bozgeyik, H. (2009). Fikir ve Sanat Eserlerinde Hususiyet. *Banka ve Ticaret Hukuku Dergisi*, 25(3), 169-222. <https://www.lexpera.com.tr/literatur/batidermakaleler/fikir-ve-sanat-eserlerinde-hususiyet-169-222> Son Erişim Tarihi: 16.06.2024.

- Bozkurt Yüksel, A. E. (2018). Yapay Zekânın Buluşlarının Patentlenmesi. *Uyuşmazlık Mahkemesi Dergisi*, 11, 585-622. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/495005> Son Erişim Tarihi: 28.07.2025.
- Culler, M. P. (1984). Copyright Protection for Video Games: The Courts in the Pac-Man Maze. *Cleveland State Law Review*, 32(3), 531-567. <https://engagedscholarship.csuohio.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=2042&context=clevstlrev> Son Erişim Tarihi: 17.08.2025.
- Çelik, E. (2023). Mobil Oyunların Fikri Mülkiyet Hukukunda Korunması. *Anadolu Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi*, 9(1), 139-152. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/2829125> Son Erişim Tarihi: 08.05.2024.
- Çelik, E. (2025). Marka Hukukunda Kümülatif Koruma İlkesi. *Ticaret ve Fikri Mülkiyet Hukuku Dergisi*, 11(1), 77-90. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/tfm/issue/93594/1675920> Son Erişim Tarihi: 08.05.2024.
- Deren Yıldırım, N. (2002). *Haksız Rekabet Hukuku ile Fikri ve Sınai Mülkiyet Hukuku'nda İhtiyati Tedbirler*. İstanbul: Alkım Yayınevi.
- Doğu, H. M. (2020). E- Spor ve E-Spor Hukuku'nda Sporcu Sözleşmeleri. *Ankara Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi*, 69(2), 443-453. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1473952> Son Erişim Tarihi: 19.09.2025.
- Erdem, K. M. ve Erdem, D. (2019). Avrupa Adalet Divanı'nın C-466/12 Sayılı Svensson Kararı. *Terazi Hukuk Dergisi*, 14(156), 1618-1623. <https://www.jurix.com.tr/article/19211?u=0&c=0> Son Erişim Tarihi: 23.09.2025.
- Erel, Ş. N. (2009). *Türk Fikir ve Sanat Hukuku*. Ankara: Yetkin Yayıncılık.
- Erel, Ş. N. (1994). Fikri Hukukta Bilgisayar Programlarının Korunması, *Ankara Üniversitesi SBF Dergisi*, 49(1), 141-164.

<https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/36519> Son Erişim Tarihi: 21.08.2025.

Fidan, D., Oruç, M. E., Hamal, S. N. G. ve Fidan, Ş. (2022). Tersine Mühendislik Uygulamalarında Yersel Lazer Tarayıcıların Kullanım Olanaklarının Araştırılması; Klasik Otomobiller Örneği. *Türkiye Lidar Dergisi*, 4(1), 1-10. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/melid/issue/70473/1109529> Son Erişim Tarihi: 20.07.2025.

Gaming in Türkiye - Mena – EU. (2024). *Oyun ve E-spor Ajansı Gaming, Türkiye Oyun Sektörü 2024 Raporu*. <https://www.gaminginturkey.com/files/pdf/turkiye-oyun-sektoru-raporu-2024.pdf> (Son Erişim Tarihi: 18.09.2025)

Georgieva, H. R. (2016). Video Games – Object Of Intellectual Property Comparative Law. *Proceedings of University of Ruse*, 55. https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3122263 (Son Erişim Tarihi: 11.08.2025)

Georgieva, H. R. (2017). Legal Protection Of Videogames. *Proceedings of the Annual Scientific Conference of Angel Kanchev University of Ruse and Union of Scientists - Ruse*, 56. https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3166951 (Son Erişim Tarihi: 11.08.2025)

Geniş Ergün, B. ve Şahiner, R. (2023). Embodiment in Virtual Reality and Augmented Reality Games: An Investigation on User Interface Haptic Controllers. *Journal of Soft Computing and Artificial Intelligence*, 4(2), 80-92. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/3617418> (Son Erişim Tarihi: 02.09.2025)

Gibson, N. (02.09.2022). The Cast of the Last Of Us is Gorgeous In Real Life. SVG. <https://www.svg.com/992303/the-cast-of-the-last-of-us-is-gorgeous-in-real-life/> (Son Erişim Tarihi: 27.08.2025)

Gökyayla, K. E. (2016). Yayım Sözleşmesinin Konusu. *Marmara Üniversitesi Hukuk Fakültesi Hukuk Araştırmaları Dergisi*, 22(3), 1133-1147.

<https://dergipark.org.tr/tr/pub/maruhad/issue/36500/334010> Son Erişim Tarihi: 27.08.2025

Göttlich, P. (2007). Online Games from the Standpoint of Media and Copyright Law. *IRIS Plus: Legal Observations of the European Audiovisual Observatory*, 10, 1-12. <https://rm.coe.int/16807833e2> Son Erişim Tarihi: 26.05.2025

Gözübüyük, B. (2021). Yapay Zekanın Meydana Getirdiği Fikri Ürünlere İlişkin 5846 Sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunundaki Sorunlar ve Çözüm Önerileri. *Kırıkkale Hukuk Mecmuası*, 1(1), 54-81. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/khm/issue/68092/1058207> Son Erişim Tarihi: 21.05.2025

Hemnes, T. M. S. (1982). The Adaptation of Copyright Law to Video Games. *University of Pennsylvania Law Review*, 131(1), 171-233. https://scholarship.law.upenn.edu/penn_law_review/vol131/iss1/5/ Son Erişim Tarihi: 13.08.2025

Hirş, E. (1950). Bern Sözleşmesi. *Ankara Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi*, 7(1), 130-145. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/638364> Son Erişim Tarihi: 03.07.2025

Karimov, E. (2021). Bilgisayar (Video) Oyunlarının Fikir ve Sanat Eserleri Kapsamında Korunmasında Uygun Eser Kategorisi Sorunu. *Ticaret ve Fikri Mülkiyet Hukuku Dergisi*, 7(1), 93-110. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/1423690> Son Erişim Tarihi: 04.06.2024

Katı, B. E. ve Küçüksille, E. U. (2018). Oracle ve MS SQL Server Veri Tabanları İçin Veri Tabanı Yönetim Sistemleri Güvenlik Kontrol İlkelerinin Takip Edilmesi ve Uygulanması, *Uluslararası Teknolojik Bilimler Dergisi*, 10(2), 22-46. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/616623> Son Erişim Tarihi: 07.09.2025

Kaya, M. A. (2018). *Video Oyunlarının Fikir ve Sanat Eserleri Hukukunda Korunması*. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

- Kılıçoğlu, A. M. (2023). *Sınai Haklarla Karşılaştırmalı Fikri Haklar*. Ankara: Turhan Kitabevi.
- Lazaridou, P. S. (2023). *Video Games and Copyright Protection*. https://www.academia.edu/103136058/Video_Games_and_Copyright_Protection Son Erişim Tarihi: 12.09.2025
- Lemley, M. A. ve Maitra, S. (2024). *Video Game Law*. <https://ssrn.com/abstract=4466453> / <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.4466453> Son Erişim Tarihi: 12.06.2024
- Lipson, A. S. ve Brain, R. D. (2009). *Computer and Video Game Law: Cases and Materials*. Durham: Carolina Academic Press Law Casebook.
- Marto, A. ve Gonçalves, A. (2022). Augmented Reality Games and Presence: A Systematic Review. *Journal of Imaging*, 8(4), 1-20. <https://www.mdpi.com/2313-433X/8/4/91> Son Erişim Tarihi: 30.08.2025
- Mehfooz, H. ve Bhalla, G. (2016). Copyrightability of Video Games. *International Journal of Recent Research Aspects*, 3(4), 67-77. <https://www.ijrra.net/Vol3issue4/IJRRRA-03-04-15.pdf> Son Erişim Tarihi: 16.08.2025
- Memiş, T. (2002). *Fikri Hukuk Bakımından İnternet Ortamında Müzik Sunumu*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Meydancı, B. (2023). *Yapay Zekâ ve Ürünlerinin Fikri Mülkiyet Hukukunda Korunması*, Doktora Tezi, Bursa Uludağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Bursa.
- Mustafaoğlu, R. (2018). e-Spor, Spor ve Fiziksel Aktivite. *Ulusal Spor Bilimleri Dergisi*, 2(2), 84-96. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/usbd/issue/41314/457545> Son Erişim Tarihi: 16.10.2025
- Öngören, G. (2010). Türk Fikir ve Sanat Eserleri Hukuku Açısından Müzik Eserleri. https://ongoren.av.tr/wp-content/uploads/2020/08/MUZIK_ESERLERI.pdf Son Erişim Tarihi: 23.07.2025

- Öngören, G. ve Ceritlioğlu, F. (2007) *Türk Fikir ve Sanat Eserleri Hukuku Açısından Mimari Eserler ve İlgili Yargı Kararları*. https://ongoren.av.tr/wp-content/uploads/2020/08/MIMARI_ESERLER.pdf Son Erişim Tarihi: 23.07.2025
- Özden Merhacı, S. (2023). Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu ve Avrupa Birliği Direktifleri Kapsamında Bilgisayar Programlarının Kaynak Koda Çevrilmesi. *Türkiye Barolar Birliği Dergisi*, 36(166), 193-220. <https://tbbdergisi.barobirlik.org.tr/m2023-166-2122> Son Erişim Tarihi: 19.08.2025
- Öztan, F. (2008). *Fikir ve Sanat Eserleri Hukuku*. Ankara: Turhan Kitabevi.
- Öztrak, İ. (1970). Fikir ve Sanat Eserleri Üzerindeki Hakların Korunması Yönünden Pozitif Hukuktaki Tarihi Gelişme. *Ankara Üniversitesi Siyasal Bilgiler Fakültesi Dergisi*, 25(3), 1-7. <https://legalbank-net.ezproxy.etu.edu.tr/pdf/390482edcf4117b08713795b06866ed9> Son Erişim Tarihi: 25.07.2025
- Piasecki, S. (2018). Winners or Victims? Discussing Identity Tracking and Behavior Analysis in Next-Gen Video Games from a Digital Civil Rights Perspective. *Istanbul University Journal of Communication Sciences*, 54, 141-162. <http://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/498125> Son Erişim Tarihi: 01.08.2025
- Piroğlu, Ü. (2013). Eserin İşleme Hakkı ve Benzeri Kavramlarla İlişkisi. *Terazi Hukuk Dergisi*, 8(78), 28-37. <https://www.jurix.com.tr/article/1906?u=0&c=0> Son Erişim Tarihi: 23.08.2025
- Ramos, A., López, L., Rodríguez, A., Meng, T. ve Abrams, S. (2013). The Legal Status of Video Games. *World Intellectual Property Organization*. https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/wipo_report_cr_vg.pdf Son Erişim Tarihi: 02.09.2024
- Sarı, H. G. (2025). *Bilgisayar Yazılımlarındaki Fikri Hakların Korunması ve Ticarileştirilmesi*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.

- Sarihan, B. B. (2022). Sinema Eserleri. *Necmettin Erbakan Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi*, 5(1), 92-121. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/2222845>
Son Erişim Tarihi: 03.08.2025
- Sarpkaya, S. (2021). Dijital Oyun/Video Oyunu Folkloru Üzerine Bir Yöntem Denemesi. *Uluslararası Halkbilimi Araştırmaları Dergisi*, 4(5), 155-172. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1659651> Son Erişim Tarihi: 12.07.2025
- Selçuk, A. U. (2020). Gelişmekte Olan Bir Hukuk Disiplini: E-Spor Hukuku. *Terazi Hukuk Dergisi*, 15(162), 338-345. <https://www-jurix-com-tr.ezproxy.etu.edu.tr/article/20451?u=0&c=0> Son Erişim Tarihi: 17.10.2025
- Smed, J. ve Hakonen, H. (2003). Towards a Definition of a Computer Game. *Turku Centre for Computer Science TUCS Technical Report No 553*, 1-14. https://www.researchgate.net/publication/2927941_Towards_a_Definition_of_a_Computer_Game Son Erişim Tarihi: 28.06.2024.
- Stamatoudi, I. A. (2001). Are Sophisticated Multimedia Works Comparable to Video Games?. *48 Journal Copyright Society of the U.S.A.*, 48(3), 467-490. https://www.academia.edu/13042061/Are_sophisticated_multimedia_works_comparable_to_video_games_2001_48_Journal_of_the_Copyright_Society_of_the_USA_467 Son Erişim Tarihi: 28.06.2024.
- Suluk, C., Karasu, R. ve Nal, T. (2024). *Fikri Mülkiyet Hukuku*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Suluk, C. (2025). *Fikri Mülkiyet Haklarının Koruma Kuvveti*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Şahin, A. (2010). *Fikri Hukukta Eser Sahibinin Mali Haklarının Korunması*. İstanbul: Vedat Kitapçılık.
- Tekinalp, Ü. (2012). *Fikri Mülkiyet Hukuku*. İstanbul: Vedat Kitapçılık.
- Tevetoğlu, M. ve Kaynak Koç, S. (2012). Bilgisayar Oyunlarının Telif Hakkı Korumasından Yararlanması. *Fikri ve Sınai Haklar Dergisi*, 8(30), 55-92. <https://legalbank-net.ezproxy.etu.edu.tr/belge/bilgisayar-oyunlarinin-telif-hakki->

[korumasindan-yararlanmasi/3121221/Bilgisayar+Oyunlar%b1n%b1n+Telif+Hakk%b1+Korumas%b1ndan+Yararlanmas%b1](#) Son Eriřim Tarihi: 12.08.2025.

Eriřim: 12.05.2025

Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük (2022a). “Oyun”, Genel Türkçe Sözlük Web: <https://sozluk.gov.tr/> Son Eriřim Tarihi: 12.05.2025

Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük (2022b). “Spor”, Genel Türkçe Sözlük Web: <https://sozluk.gov.tr/> Son Eriřim Tarihi: 12.09.2025

Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük (2022c). “Kareografi”, Genel Türkçe Sözlük Web: <https://sozluk.gov.tr/> Son Eriřim Tarihi: 27.04.2025

Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük (2022d). “Pandomima”, Genel Türkçe Sözlük Web: <https://sozluk.gov.tr/> Son Eriřim Tarihi: 27.04.2025

Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük (2022e). “Karikatür”, Genel Türkçe Sözlük Web: <https://sozluk.gov.tr/> Son Eriřim Tarihi: 19.07.2025

Türkiye E-Spor Federasyonu Başkanlığı. (2024) *2023-2024 Yılı Faaliyet Raporu*. [https://shgm.gsb.gov.tr/Public/images/SGM/Federasyon/30983TESFED%202023-2024%20Faaliyet%20Raporu%20v14%20\(1\).pdf](https://shgm.gsb.gov.tr/Public/images/SGM/Federasyon/30983TESFED%202023-2024%20Faaliyet%20Raporu%20v14%20(1).pdf) Son Eriřim Tarihi: 07.10.2025.

Türkmenođlu, A. (2024). Copyright Authorship in the Age of AI: Creativity Can Be Coded. *The Bođaziçi Law Review*, 1(2), 232-272. <https://dergipark.org.tr/en/pub/blr/issue/83203/1419890> Son Eriřim Tarihi: 03.09.2025.

Tüysüz, M. (2007). *Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu Çerçevesinde Fikri Haklar Üzerindeki Sözleşmeler*. Ankara: Yetkin Yayıncılık.

Uysal, E. H. (2022). *Bilgisayar Oyunlarının Hukuki Durumu*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.

Yan, J. ve Randell, B. (2005). *Security in Computer Games: from Pong to Online Poker*. School of Computing Science, University of Newcastle upon Tyne, Technical

Report Series, CS-TR-889.
https://eprints.ncl.ac.uk/file_store/production/160851/F0D28742-2AA5-4708-BFEC-74C487B8A602.pdf Son Eriřim Tarihi: 14.08.2025.

Yavuz, L., Alıca, T. Ve Merdivan, F. (2013). *Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu Yorumu*, Cilt 1, Ankara: Sekin Yayıncılık.

Yükü, S. ve Kaplanođlu, E. (2018). UİK e-Spor Endüstrisi. *Uluslararası İktisadi ve İdari İncelemeler Dergisi*, 17(UİK Özel Sayısı), 533-550.
<https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/511607> Son Eriřim Tarihi: 16.10.2025.

William K. Ford case files collection, Brian Sutton-Smith Library and Archives of Play at The Strong <https://archives.museumofplay.org/repositories/3/resources/88> Son Eriřim Tarihi: 09.08.2025.

EK 1 ORJİNALLİK FORMU

	HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ	Doküman Kodu Form No	FRM-YL-15
		Yayın Tarihi Date of Pub.	04.12.2023
	FRM-YL-15 Yüksek Lisans Tezi Orijinallik Raporu <i>Master's Thesis Dissertation Originality Report</i>	Revizyon No Rev. No	02
		Revizyon Tarihi Rev. Date	25.01.2024

HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ	
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ	
ÖZEL HUKUK ANABİLİM DALI BAŞKANLIĞINA	
Tarih: 04/02/2026	
Tez Başlığı (Türkçe): Video Oyunlarının Telif Hukuku Kapsamında Korunması	
Tez Başlığı (Almanca/Fransızca)*:.....	
Yukarıda başlığı verilen tezinin a) Kapak sayfası, b) Giriş, c) Ana bölümler ve d) Sonuç kısımlarından oluşan toplam 164 sayfalık kısmına ilişkin, 04/02/2026 tarihinde tez danışmanım tarafından Turnitin adlı intihal tespit programından aşağıda işaretlenmiş filtrelemeler uygulanarak alınmış olan orijinallik raporuna göre, tezinin benzerlik oranı %20'dir.	
Uygulanan filtrelemeler*:	
1. <input checked="" type="checkbox"/> Kabul/Onay ve Bildirim sayfaları hariç	
2. <input checked="" type="checkbox"/> Kaynakça hariç	
3. <input type="checkbox"/> Alıntılar hariç	
4. <input checked="" type="checkbox"/> Alıntılar dâhil	
5. <input checked="" type="checkbox"/> 5 kelimedenden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç	
Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tez Çalışması Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esasları'nı inceledim ve bu Uygulama Esasları'nda belirtilen azami benzerlik oranlarına göre tezinin herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumlarda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim.	
Gereğini saygılarımla arz ederim.	
Özlem BALCIOĞLU	

Öğrenci Bilgileri	Ad-Soyad	Özlem BALCIOĞLU
	Öğrenci No	N22235245
	Enstitü Anabilim Dalı	Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Özel Hukuk Anabilim Dalı
	Programı	Özel Hukuk (Yüksek Lisans)

DANIŞMAN ONAYI

UYGUNDUR,
Dr. Öğr. Üyesi Barış GÖZÜBÜYÜK

* Tez **Almanca** veya **Fransızca** yazılıyor ise bu kısımda tez başlığı **Tez Yazım Dilinde** yazılmalıdır.

**Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tez Çalışması Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esasları İkinci bölüm madde (4)/3'te de belirtildiği üzere: Kaynakça hariç, Alıntılar hariç/dâhil, 5 kelimedenden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç (Limit match size to 5 words) filtreleme yapılmalıdır.

	HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ	Doküman Kodu Form No	FRM-YL-15
		Yayın Tarihi Date of Pub.	04.12.2023
	FRM-YL-15 Yüksek Lisans Tezi Orijinallik Raporu <i>Master's Thesis Dissertation Originality Report</i>	Revizyon No Rev. No	02
		Revizyon Tarihi Rev. Date	25.01.2024

TO HACETTEPE UNIVERSITY GRADUATE SCHOOL OF SOCIAL SCIENCES DEPARTMENT OF PRIVATE LAW		Date: 04/02/2026
Thesis Title (In English): The Legal Protection of Video Games under Copyright Law		
According to the originality report obtained by my thesis advisor by using the Turnitin plagiarism detection software and by applying the filtering options checked below on 04/02/2026 for the total of 164 pages including the a) Title Page, b) Introduction, c) Main Chapters, and d) Conclusion sections of my thesis entitled above, the similarity index of my thesis is 20%.		
Filtering options applied**:		
1.	<input checked="" type="checkbox"/>	Approval and Declaration sections excluded
2.	<input checked="" type="checkbox"/>	References cited excluded
3.	<input type="checkbox"/>	Quotes excluded
4.	<input checked="" type="checkbox"/>	Quotes included
5.	<input checked="" type="checkbox"/>	Match size up to 5 words excluded
I hereby declare that I have carefully read Hacettepe University Graduate School of Social Sciences Guidelines for Obtaining and Using Thesis Originality Reports that according to the maximum similarity index values specified in the Guidelines, my thesis does not include any form of plagiarism; that in any future detection of possible infringement of the regulations I accept all legal responsibility; and that all the information I have provided is correct to the best of my knowledge.		
Kindly submitted for the necessary actions,		,Özlem BALCIOĞLU

Student Information	Name-Surname	Özlem BALCIOĞLU
	Student Number	N22235245
	Department	Hacettepe University Graduate School Of Social Sciences Department Of Private Law
	Programme	Private Law (Master's Degree)

SUPERVISOR'S APPROVAL

APPROVED
Asst. Prof. Barış GÖZÜBÜYÜK

**As mentioned in the second part [article (4)/3] of the Thesis Dissertation Originality Report's Codes of Practice of Hacettepe University Graduate School of Social Sciences, filtering should be done as following: excluding reference, quotation excluded/included, Match size up to 5 words excluded.

EK 2 ETİK KURUL MUAFİYET FORMU

	HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ	Doküman Kodu Form No	FRM-YL-09
	FRM-YL-09 Yüksek Lisans Tezi Etik Kurul Muafiyeti Formu <i>Ethics Board Form for Master's Thesis</i>	Yayın Tarihi Date of Pub.	22.11.2023
		Revizyon No Rev. No	02
		Revizyon Tarihi Rev. Date	25.01.2024

HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ	
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ	
ÖZEL HUKUK ANABİLİM DALI BAŞKANLIĞINA	
Tarih: 04/02/2026	
Tez Başlığı (Türkçe): Video Oyunlarının Telif Hukuku Kapsamında Korunması	
Tez Başlığı (Almanca/Fransızca)*:	
Yukarıda başlığı verilen tez çalışmam:	
<ol style="list-style-type: none"> 1. İnsan ve hayvan üzerinde deney niteliği taşımamaktadır. 2. Biyolojik materyal (kan, idrar vb. biyolojik sıvılar ve numuneler) kullanılmasını gerektirmemektedir. 3. Beden bütünlüğüne veya ruh sağlığına müdahale içermemektedir. 4. Anket, ölçek (test), mülakat, odak grup çalışması, gözlem, deney, görüşme gibi teknikler kullanılarak katılımcılardan veri toplanmasını gerektiren nitel ya da nicel yaklaşımlarla yürütülen araştırma niteliğinde değildir. 5. Diğer kişi ve kurumlardan temin edilen veri kullanımını (kitap, belge vs.) gerektirmektedir. Ancak bu kullanım, diğer kişi ve kurumların izin verdiği ölçüde Kişisel Bilgilerin Korunması Kanuna riayet edilerek gerçekleştirilecektir. 	
Hacettepe Üniversitesi Etik Kurulunun Yönergelerini inceledim ve bunlara göre çalışmamın yürütülebilmesi için herhangi bir Etik Kuruldan izin alınmasına gerek olmadığını; aksi durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim.	
Gereğini saygılarımla arz ederim.	
Özlem BALCIOĞLU	

Öğrenci Bilgileri	Ad-Soyad	Özlem BALCIOĞLU
	Öğrenci No	N22235245
	Enstitü Anabilim Dalı	Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Özel Hukuk Anabilim Dalı
	Programı	Özel Hukuk (Yüksek Lisans)

DANIŞMAN ONAYI

UYGUNDUR.
Dr. Öğr. Üyesi Barış GÖZÜBÜYÜK

Tez **Almanca** veya **Fransızca** yazılıyor ise bu kısımda tez başlığı **Tez Yazım Dilinde** yazılmalıdır.

	HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ	Doküman Kodu Form No.	FRM-YL-09
		Yayın Tarihi Date of Pub.	22.11.2023
	FRM-YL-09 Yüksek Lisans Tezi Etik Kurul Muafiyeti Formu <i>Ethics Board Form for Master's Thesis</i>	Revizyon No Rev. No.	02
		Revizyon Tarihi Rev. Date	25.01.2024

HACETTEPE UNIVERSITY GRADUATE SCHOOL OF SOCIAL SCIENCES DEPARTMENT OF PRIVATE LAW		Date: 04/02/2026
ThesisTitle (In English): The Legal Protection of Video Games under Copyright Law		
My thesis work with the title given above:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Does not perform experimentation on people or animals. 2. Does not necessitate the use of biological material (blood, urine, biological fluids and samples, etc.). 3. Does not involve any interference of the body's integrity. 4. Is not a research conducted with qualitative or quantitative approaches that require data collection from the participants by using techniques such as survey, scale (test), interview, focus group work, observation, experiment, interview. 5. Requires the use of data (books, documents, etc.) obtained from other people and institutions. However, this use will be carried out in accordance with the Personal Information Protection Law to the extent permitted by other persons and institutions. 		
I hereby declare that I reviewed the Directives of Ethics Boards of Hacettepe University and in regard to these directives it is not necessary to obtain permission from any Ethics Board in order to carry out my thesis study; I accept all legal responsibilities that may arise in any infringement of the directives and that the information I have given above is correct.		
I respectfully submit this for approval.		
Özlem BALCIOĞLU		

Student Information	Name-Surname	Özlem BALCIOĞLU
	Student Number	N22235245
	Department	Hacettepe University Graduate School Of Social Sciences Department Of Private Law
	Programme	Private Law (Master's Degree)

SUPERVISOR'S APPROVAL

APPROVED
Asst. Prof. Barış GÖZÜBÜYÜK