

**Taylan KILIÇ**

**BİLGİSAYAR OYUNLARININ  
ESER NİTELİĞİ**

**onikilevha**  
KİTAP YAYINLARI

## İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ .....	V
İÇİNDEKİLER.....	VII
KISALTMALAR.....	XIII
GİRİŞ.....	1

### BİRİNCİ BÖLÜM BİLGİSAYAR OYUNLARI TANIMI, UNSURLARI VE ESER OLARAK KORUNMA ŞARTLARI

1.1. ESERLERİN VE BİLGİSAYAR OYUNLARININ TARİHSEL GELİŞİMİ.....	5
1.1.1. Fikri Hukuk Alanında Eserlerin Yasal Düzenlemelerinin Gelişimi.....	5
1.1.2. Bilgisayar Oyunlarının Gelişiminin Tarihçesi.....	7
1.2. BİLGİSAYAR OYUNLARININ TEMEL UNSURLARI.....	9
1.2.1. Yapısal Unsurlar.....	10
1.2.2. Kurguyu Kapsayan Senaryo ve Diyalog.....	10
1.2.3. Özgün Müzik.....	12
1.2.4. Gerçeğe Yakın Görsellik.....	12
1.2.5. İnteraktiflik.....	13

1.2.6. Yapım .....	13
1.2.7. Teknik Unsurlar .....	14
1.3. TÜRK HUKUKU VE KARŞILAŞTIRMALI FİKRİ HUKUKTA ESER KORUMA KOŞULLARI.....	14
1.3.1. Eser Kavramı ve Temel Unsurları.....	15
1.3.1.1. Objektif Şart.....	16
1.3.1.2. Hususiyet.....	19
1.3.1.2.1. Genel Olarak .....	19
1.3.1.2.2. Salt Fikirlerin Korunmaması.....	21
1.3.1.2.3. Kavram Olarak Hususiyet İncelemesi .....	22
1.3.1.2.3.1. Türk Hukukunda Hususiyet Kavramı .....	22
1.3.1.2.3.2. Avrupa Hukuk Sisteminde Hususiyet Kavramı.....	31
1.3.1.2.3.3. Anglosakson Hukukunda Hususiyet.....	36
1.3.1.2.3.4. Gelişen Teknoloji ile Birlikte Hususiyet.....	39
1.3.2. Türk Hukukunda Bilgisayar Oyununun Hususiyetinin İncelenmesi .....	42
1.4. ULUSLARARASI SÖZLEŞMELER, BAŞTA AVRUPATOPLULUĞU OLMAK ÜZERE DÜNYA HUKUK DÜZENİNDE BİLGİSAYAR OYUNLARI KAVRAMI VE KORUNMASI.....	49
1.4.1. Bern Sözleşmesi .....	49
1.4.2. WIPO Fikir ve Sanat Eserleri Sözleşmesi ve WIPO İcracılar ve Fonogram Yapımcıları Sözleşmesi .....	50
1.4.3. Sahte Mal Ticareti Dahil Ticaretle Bağlantılı Fikri Mülkiyet Sözleşmesi- TRİPS.....	52
1.4.4. Avrupa Topluluğu Hukuku Kapsamında Bilgisayar Oyunlarının Korunması.....	54
1.4.4.1. Avrupa Topluluğu Yönergeleri .....	54

1.4.4.1.1. 2009 Tarihli ve 2009/24 Sayılı Bilgisayar Programlarının Hukuki Korunmasına Dair Avrupa Parlamentosu ve Avrupa Konseyi Yönergesi	54
1.4.4.1.2. 11 Mart 1996 Tarihli ve 96/9/AT Sayılı Veri Tabanlarının Yasal Olarak Korunmasına Dair Avrupa Konseyi Yönergesi .....	57
1.4.4.1.3. Bilgi Toplumunda Eser Sahibi Haklarının ve Bağlantılı Hakların Bazı Hususlarının Uyumlaştırılmasına İlişkin 2001/29 Sayılı 22 Mayıs 2001 Tarihli AT Yönergesi .....	59
1.4.4.1.4. Fikri Mülkiyet Alanında Bazı Eser Sahibi Hakları ve Bağlantılı Haklarla İlgili Ödünç ve Kiralama Haklarına İlişkin 2006/115 Sayılı 12 Aralık 2006 Tarihli AT Yönergesi .....	60
1.4.4.2. Avrupa Topluluğu Üye Ülkelerin Hukuki Koruması..	61

## İKİNCİ BÖLÜM

### **BİLGİSAYAR OYUNLARININ FSEKTE YER ALAN ESER KATEGORİLERİ ALTINDA İNCELENMESİ**

2.1. SORUNUN ORTAYA KOYULMASI, TÜRK VE YABANCI HUKUK İNCELEMESİ VE SORUNUN ÇÖZÜMÜ .....	73
2.1.1. Genel Olarak.....	74
2.1.2. Eser Olarak Bilgisayar Programları ve Bilgisayar Oyunları ....	74
2.1.2.1. Türk Hukukunda Eser Olarak Bilgisayar Programları Koruması.....	74
2.1.2.2. Yabancı Hukukta Eser Olarak Bilgisayar Programlarının Korunması.....	80

2.1.2.3. Bilgisayar Oyunlarının, Bilgisayar Programı Olarak Korunup Korunamayacağı Analizi.....	89
2.1.3. Veri Tabanlarına İlişkin Koruma ve Bilgisayar Oyunları .....	92
2.1.3.1. Türk Hukuk Düzeninde Veri Tabanlarının Hukuki Korunması .....	92
2.1.3.2. Yabancı Hukukta Veri Tabanlarının Hukuki Korunması.....	101
2.1.3.3. Bilgisayar Oyunlarının Veri Tabanı Olarak Korunmasının Analizi.....	104
2.1.4. Güzel Sanat Eseri ve Bilgisayar Oyunları.....	107
2.1.4.1. Türk Hukuku ve Yabancı Hukukta Güzel Sanat Eseri Tanımı, Unsurları, Koruma Şartları ve Kapsamı .....	107
2.1.4.2. Bilgisayar Oyunlarının Güzel Sanat Eseri Olarak Korunup Korunmayacağı Analizi.....	110
2.1.5. İşleme Eser Kavramı Ve Bilgisayar Oyunları İle İlişkisi.....	112
2.1.5.1. Genel Olarak İşleme Eser Tanımı.....	113
2.1.5.2. İlim ve Edebiyat Eseri Temel Alınarak Oluşturulmuş Bilgisayar Oyunları.....	115
2.1.5.3. Sinema Eseri Temel Alınarak Oluşturulmuş Bilgisayar Oyunları ve Koruma Kapsamı .....	117
2.1.6. Multimedya Eser Kavramı ve Bilgisayar Oyunları .....	119
2.1.6.1. Tanım ve Türk Hukukunda Multimedya Eserlerin Hukuki Niteliği .....	119
2.1.6.2. Karşılaştırmalı Hukuktaki Durum.....	121
2.1.6.3. Bilgisayar Oyunlarının, Multimedya Eser Olarak Korunup Korunamayacağının Analizi .....	124
2.1.7. Görsel İşitsel Eser Kavramı ve Bilgisayar Oyunları .....	126
2.1.7.1. Türk Hukuku'nda Mevcut Durum.....	127
2.1.7.2. Karşılaştırmalı Hukukta Yaklaşımlar .....	128
2.1.7.3. Bilgisayar Oyunlarının, Görsel İşitsel Eser Kapsamı Altında Korunup Korunmayacağının Analizi .....	136

---

2.1.8. Sinema Eserleri ve Bilgisayar Oyunları .....	139
2.1.8.1. Türk Hukukunda Sinema Eseri Düzenlemesi ve Korunması.....	139
2.1.8.2. Uluslararası Sözleşme, Yönerge ve Avrupa Ülkeleri Mevzuatında Sinema Eseri Tanımı.....	147
2.1.8.3. Bilgisayar Oyunlarının Sinema Eseri Olarak Korunup Korunamayacağı Analizi .....	150
2.1.8.3.1. İki Yaratım Arasındaki Unsurların Karşılaştırılması .....	150
2.1.8.3.1.1. Teknik Bakımdan İnceleme.....	150
2.1.8.3.1.2. Hususiyet Alanı Bakımından Yapılan İnceleme.....	152
2.1.8.3.1.3. Birbiri İle İlişkili Hareketli Görüntüler Dizisine Sahip Olmak Bakımından İnceleme .....	155
2.1.8.3.1.4. Senaryo Bakımından İnceleme.....	156
2.1.8.3.1.4.1. Gelişen Teknoloji İle Birlikte Senaryo Kavramının Analizi.....	156
2.1.8.3.1.4.2. İnteraktiflik Unsuru Değerlendirmesi ve Senaryo .....	157
2.1.8.4. Tüm Bu Analizler Kapsamında Bilgisayar Oyunlarının Sinema Eseri Olarak Korunup Korunmayacağı Değerlendirmesi.....	159
2.1.8.5. Oyunların Sinema Eseri Olarak Korunmasının Kabulünün Hukuki Sonuçları .....	162
2.2. BİLGİSAYAR OYUNLARININ HAKSIZ REKABET HUKUKU UYARINCA KORUNUP KORUNMAYACAĞI HUSUSU .....	164
2.2.1. Haksız Rekabet Tanımı.....	165

2.2.2. Bilgisayar Oyunlarının Haksız Rekabet Kapsamında Korunup Korunmayacağıın Analizi.....	175
SONUÇ .....	177
KAYNAKÇA .....	189
MAHKEME KARARLARI DİZİNİ.....	195