

# METaverse AVATARLARLARININ TELİF HAKKI

*Copyright of Metaverse Avatars*

**Merve Ayşegül KULULAR İBRAHİM\***

## Öz


Bilişim teknolojilerindeki gelişmeler, insanların gerçek hayatlarını yakından etkileyecek sanal ortamların oluşmasını sağlamıştır. Metaverse olarak adlandırılan ortamlarda internet üç boyutlu hale gelmiştir. Kişilerin bir parçası oldukları sanal ortamlarda kendilerini temsil edecek avatarlar oluşturmaları gerekmiştir. Her gün aktif olarak binlerce kullanıcının yer aldığı sanal ortamlardaki avatarların fikir eseri olarak nitelenip nitelenemeyeceği, nitelenirse hangi türü kapsamında değerlendirileceği, kullanıcıların avatarları üzerinde telif hakkı sahibi olup olmadığı gibi konuların tartışılarak çözümlenmesi gerekmektedir. Günümüz gerçekliğinde özellikle metaverse gibi sanal ortamlardaki hızlı gelişmeleri takip edemeyen hukuk

\* Dr. Öğr. Üyesi, Ankara Sosyal Bilimler Üniversitesi, Bilişim ve Teknoloji Hukuku Abd. Bşk., aysegul.kulular@asbu.edu.tr, ORCID: 0000-0001-6556-0269.

Makale Gönderim Tarihi/Received: 20.08.2022.

Makale Kabul Tarihi/Accepted: 09.11.2022.

**Atıf/Citation:** Kulular İbrahim, Merve Ayşegül. "Metaverse Avatarlarının Telif Hakkı." *ASBÜ Hukuk Fakültesi Dergisi* 4, no. 2 (2022): 540-580.

**"Bu eser, Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License ile lisanslanmıştır. / This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License."** 

nedeniyle veya internetin ülke hudutlarını aşan dünyasında devletlerin düzenleme yapmasındaki ve yaptırım uygulamasındaki zorluklar gibi nedenler dolayısıyla metaverse gibi dijital platformlardaki telif hakları oldukça karmaşık bir sorun olarak gündeme gelmektedir. Metaverse üzerinde gerçekleştirilen hukuki işlemlerin ve üretilen ürünlerin çeşitliliği düşünülerek bu çalışmanın kapsamı metaverse avatarlarının telif hakkına konu olmasını analiz edecek şekilde belirlenmiştir. Çalışma ile metaverse avatarlarının telif hakkına konu olup olmadığı ve metaverse avatarını oluşturan kullanıcının telif hakkı sahibi veya içerik sağlayıcı olarak nitelendirilip nitelendirilemeyeceğinin mevcut düzenlemeler uyarınca analiz edilmesi amaçlanmıştır. Bu bağlamda öncelikle metaverse ve avatar kavramları tanımlanmıştır. Ardından avatarın fikri hukuk kapsamında bir fikri eser olarak değerlendirilip değerlendirilemeyeceği tartışılmış ve çeşitli ihtimaller analiz edilerek 5846 sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu'nun (FSEK olarak anılacaktır) 2. maddesi uyarınca ilim ve edebiyat eseri olarak kabul edilebileceği sonucuna ulaşılmıştır. Metaverse avatarının hukuki niteliği tartışmasında avatarın ilk kez üretilmesi ile avatarın dijital ortam içerisinde geliştirilmesi –leri seviyeye terfi ettirilmesi- durumları ayrı ayrı değerlendirilmiştir. Bunlardan farklı olarak avatarın oluşturulması sürecinde kullanılan nesnelerin telif hakkına konu olması tartışılmıştır. Avatarın oluşturulmasındaki farklı durumlar analiz edilmiş, bu durumlara göre kullanıcının avatar üzerindeki telif hakkı tartışılmıştır. Avatarın oluşturulduğu dijital platform veya uygulamalarda kullanım şartlarında aksi öngörülmediği veya sınırlanmadığı takdirde avatar oluşturma sürecinde kullanıcının sarf ettiği emek sonucu kişiselleştirdiği orjinal avatarı üzerinde telif hakkı sahibi olabileceği sonucuna ulaşılmıştır. Mevcut düzenlemelerdeki sorunlar üzerinde durularak metaverse avatarlarını kapsayacak şekilde dijital platformlar karşısında güçsüz durumdaki kullanıcıların haklarını gözeten yeni düzenleme ve yükümlülükler için örnekler sunulmuştur.

**Anahtar Kelimeler:** Metaverse, dijital platform, avatar, telif hakkı, dijital eser, FSEK, sanal evren, bilişim hukuku.

### **Abstract**

Developments in information technologies have created virtual environments that affect the real life. Internet is now three-dimensional. People need to create avatars to represent themselves in these digital environments of which they are a part. It is discussed whether avatars in virtual environments can be qualified as intellectual works. The dispute whether users have copyright on their avatars should be settled. Copyright in digital platforms such as metaverse is a very complex issue because law cannot keep up the rapid developments in virtual environments. There are other difficulties for states to regulate and impose sanctions due to the structure of the internet that transcends country borders. The scope of this work is to analyze the copyrighting of metaverse avatars. This study aims to analyze whether metaverse avatars are subject to copyright and whether the user who created the metaverse avatar can be qualified as a copyright owner or content provider in accordance with current regulations. In this context, first of all this work defines *metaverse* and *avatar*. This work then discusses whether the avatar can be considered as an intellectual work within the scope of Intellectual Property Law. Under Turkish Intellectual Property Law, avatar can be claimed as scientific and literary works under Article 2 of the Law on Intellectual and Artistic Works. To determine the legal nature of the metaverse avatar, this work evaluates creating an avatar and crafting an avatar separately. It also discusses the copyright of the objects used in the creation of an avatar. The work analyses copyright of the user on the avatar due to different procedures of the creating an avatar. Unless otherwise stipulated in the terms and conditions of the digital platform or applications where the avatar is created, the user is claimed to be the copyright owner

considering the labour and originality of the personalised avatar. It is suggested to update current regulations to impose relevant obligations on digital platforms to protect users as a weaker party in the meantime to balance the users' rights, and interest of digital platforms to foster economic and technologic growth.

**Keywords:** Metaverse, digital platform, avatar, copyright, digital work, the Law on Intellectual and Artistic Works, virtual environment, Cyber Law.

## GİRİŞ

Teknolojideki hızlı ilerlemeye rağmen internetin sunduğu imkanlar dünya henüz tam anlamıyla fark edilmiş değildir. Her yıl milyonlarca kullanıcının ciddi miktarda zaman ve para harcayarak<sup>1</sup> çevrimiçi ortamda / sanal alanda bir arada yaşadıkları, alışveriş ya da savaş yaptıkları ve öldükleri bir dünya bulunmaktadır.<sup>2</sup> Kişiyi metaverse gibi sanal ortamlarda temsil eden, kişinin sanal kimliği olarak tanımlanabilen avatarlar,<sup>3</sup> birlikte yaşadıkları sanal topluluk içerisinde çeşitli

---

<sup>1</sup> Blazing Falls gibi birçok oyunda avatarın evin için kanepa veya yatak yahut bir fırın alınması gibi kullanıcı avatarının ihtiyaç duyacağı her şey için ödeme yapılması gerekmektedir. Bu sanal ortamda tüm nesnelere ve eşyalara aşınmaya tabi olduğundan misafir çekmeye devam etmek isteyen kullanıcının büfeyi yenilemesi, tuvaletin engelini kaldırması veya kırık halter makinesini tamir etmesi gerekmektedir ve bu hizmetlerin her biri için belirli bir bedeli ödemesi beklenmektedir. F. Gregory Lastowka ve Dan Hunter, "The Laws of the Virtual Worlds," *California Law Review*, 92, no. 1 (2004), 30.

<sup>2</sup> Cory Ondrejka, "Escaping the Gilded Cage: User Created Content and Building the Metaverse," *New York Law School Law Review*, 49, no. 1 (2005), 81.

<sup>3</sup> Ümit Sarı, "Yeni Nesil Bir Temsil Alanı Metaverse," İç. *Dijital Demokrasi*, Editör Serdar Çil, 173 – 194, (İstanbul: Eğitim Yayınevi, 2022), 174.

varlıklar edinmenin yanında güç ve itibar da edinebilmektedir.<sup>4</sup> Bu sanal ortamda insanlar gerek avatarlarını gerek ortamı veya kendilerine sunulan diğer unsurları kişiselleştirmeyi ve o sanal ortamın izin verdiği ölçüde kişisel varlıklar üretmeyi ve bu sanal alemden gelir elde etmeyi öğrenmektedirler.<sup>5</sup> Kullanıcılar bu şekilde kendi geliştirdikleri sanal kişilikleri için hem zaman hem de para harcayarak, ona bağlanmakta ve onu fiziksel, gerçek benliklerinin bir yansıması ve hatta önemli bir parçası olarak görmektedirler.<sup>6</sup> Benzer şekilde Mark Zuckerberg tarafından kullanıcıların baktığı internet yerine kullanıcıların bir parçası olduğu, içinde olabildiği bir internet olarak tanımladığı metaversede<sup>7</sup> kullanıcılar, kendilerini kendi istedikleri biçimde temsil etmek üzere avatar oluşturmaktadırlar.<sup>8</sup> Bu bağlamda

---

<sup>4</sup> Tal Z Zarksy, "Information Privacy in Virtual Worlds: Identifying Unique Concerns Beyond the Online and Offline Worlds," *New York Law School Law Review*, 49, no. 1 (2005), 236.

<sup>5</sup> İbrahim Alkara, "Yeni Dijital Ürünler Üzerine Bir İnceleme: Metaverse ve NFT Örnekleri," İç. *Dijital Etkileşimler: Sektörel Yansımaları 1*, Editör İnci Merve Altan, 171 – 196, (İstanbul: Efe Akademi Yayınları, 2022), 172. Sanal ortamın kullanıcının ücret almasını ya da gelir elde etmesini yasakladığı ortamlarda bile kişiler çeşitli şekillerde gelir elde etme eğilimindedirler. Ondrejka, "Escaping the Gilded Cage: User Created Content and Building the Metaverse," 81.

<sup>6</sup> Zarksy, "Information Privacy in Virtual Worlds: Identifying Unique Concerns Beyond the Online and Offline Worlds," 236. Sanal kimlikleri olan avatarları ile gerçek kimliklerinin aynı olduğunu düşünen kullanıcılar da bulunmaktadır. Zeynep Aytaç, "Metaverse ve Dijital Fırsatlar," İç. *Pazarlama: Teoriden Pratiğe*, Editör Mehmet Baş, 233 – 253, (İstanbul: Efe Akademi Yayınları, 2022), 237.

<sup>7</sup> Columbia Broadcasting System, Inc. "Facebook Launches "Horizon Workrooms," Here's How It Works," Erişim tarihi Ağustos 18, 2022. <https://www.youtube.com/watch?v=frZQrEBVkkk>. Ü. Sarı, "Yeni Nesil Bir Temsil Alanı Metaverse," 183.

<sup>8</sup> Polona Car, Tambiama André Madiega ve Maria Niestad, "Metaverse Opportunities, Risks and Policy Implications," *European Parliament*, Haziran 2022, Erişim tarihi Ağustos 17, 2022.

avatar, sanal bir dünyadaki diğer sanal avatarlarla etkileşime girebilen kullanıcının ikinci kişiliği olarak tanımlanabilir.<sup>9</sup> Kişiler, avatarları kişiselleştirerek sanal yüzler ve bedenlerle kendi istedikleri görünüme bürünebilmekte ve metaverse gibi sanal ortamlarda davranışlarını aslında anonim kimlikler içerisinde gerçekleştirebilmektedirler.<sup>10</sup>

Metaversede online oyunlarda olduğu gibi bir sanal ortam sunulmakla birlikte bu ortam oyunlarda olduğu gibi yalnızca belirli aşamaları geçerek puan toplamaya ve avatar geliştirmeye

---

[https://www.europarl.europa.eu/thinktank/en/document/EPRS\\_BRI\(2022\)\\_733557](https://www.europarl.europa.eu/thinktank/en/document/EPRS_BRI(2022)_733557), 2. Ü. Sarı, “Yeni Nesil Bir Temsil Alanı Metaverse,” 174. Kullanıcıların gerçek hayatta kullanacakları özel ekipmanlar vasıtasıyla avatarlarıyla bağlantı kurarak Metaverse’de yer almaları, kullanıcıların biyometrik verileri gibi özel nitelikli verilerini kapsayacak şekilde fizyolojik tepkileri veya duyguları gibi oldukça çeşitli ve oldukça büyük miktarda verisinin toplanmasına imkan tanımaktadır. Bu nedenle gerek Genel Veri Koruma Tüzüğü kapsamında gerekse 6698 Sayılı Kişisel Verilerin Korunması Kanunu uyarınca kullanıcıların avatarları üzerinden toplanan verilerinin kullanıldığı her bir amaç için özel olarak bilgilendirilmesi ve açık rızasının alınması gerekmektedir. Metaverse’de kişisel veriler hakkındaki sorunlar ve öngörülen uygulamalar hakkında daha fazla bilgi için bakınız: Car, Madiega ve Niestadt, “Metaverse Opportunities, Risks and Policy Implications,” 4ff.

<sup>9</sup> Sung Park, Si Pyoung Kim ve Mincheol Whang, “Individual’s Social Perception of Virtual Avatars Embodied with Their Habitual Facial Expressions and Facial Appearance,” *Sensors*, 21, no. 17 (2021), 3.

<sup>10</sup> Kadriye Uzun ve Cengiz Hakan Aydın, “Kullanıcı Profiline ve Bireylerarası İlişkilerin Gerçek Yaşamla Karşılaştırılması: Second Life Örneği,” *Eskişehir Osmangazi Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Dergisi*, 2, no. 7 (2012), 265. Gözde Sula Averbek ve Ceyda Aysuna Türkyılmaz, “Sanal Evrende Markaların Geleceği: Yeni İnternet Dünyası Metaverse ve Marka Uyumaları,” *İç. Sosyal Bilimlerde Multidisipliner Çalışmalar Teori, Uygulama ve Analizler*, Editör Mehmet Baş ve İnci Erdoğan Tarakçı, 99 – 136, (İstanbul: Efe Akademik Yayıncılık, 2021), 104.

yönelik<sup>11</sup> olmayıp günlük hayatta yapılabilecek birçok hukuki işlemin sanal ortama yansımaya imkan vermektedir.<sup>12</sup> Günümüzde metaverse olarak adlandırılan tek bir sanal evren değil, çeşitli teknoloji merkezli kuruluşların işbirliği içinde yer aldıkları çeşitli sanal evrenler bulunmaktadır. Bu bağlamda metaverse büyük dijital platformlar olarak tanımlanabilir. Daha geniş anlamda metaverse, kişilerin arsa satın almaları, satın aldıkları arsa üzerine yapı inşa etmeleri, bu yapıların kiralanması veya başkalarına satılması gibi günlük hayattaki birçok farklı sözleşme konusuna elverişli bir ortam şeklinde tanımlanabilir. Bu sanal ortamın gerçek hayata da çeşitli etkileri olabilir. Zira metaversede sanal ortamdaki işlemlerin gerçek dünyada karşılanmasına olanak tanınabilmesi beklenmektedir.<sup>13</sup> Metaversede sistem, sanal ortamdaki sözleşme konusu edimlerin gerçek hayatta ifası da mümkün olabilecek şekilde planlanmaktadır. Örneğin metaverse içerisindeki bir mağazadan ürün için ödeme yapan kullanıcıya bu sözleşme konusu ürün gerçek hayatta gerçek olarak teslim edilebilecektir.<sup>14</sup>

Birçok farklı hukuki işlemi mümkün kılacak şekilde tasarlanan metaversede “kullanıcıların avatar geliştirirkenki süreçte örneğin avatara giydirilmek üzere satın alınan sanal

---

<sup>11</sup> Gülşah Muratoğlu ve Karl Steffens, *Sağlıklı Dijital Yaşam Rehberi*, Editör Metin Eken, (Kayseri: Erciyes Üniversitesi, 2019), 20, [https://hdlife.erciyes.edu.tr/rehber/Saglikli\\_Dijital\\_Yasam\\_Rehberi.pdf](https://hdlife.erciyes.edu.tr/rehber/Saglikli_Dijital_Yasam_Rehberi.pdf), (Erişim tarihi Ağustos 19, 2022).

<sup>12</sup> Mehmet Emin Kahraman, “Blok Zincir, Deepfake, Avatar, Kripto para, Değiştirilemez Belirteç (NFT) ve Sanal Evren (Metaverse) ile Yaygınlaşan Sanal Yaşam,” *Uluslararası Kültürel ve Sosyal Araştırmalar Dergisi (UKSAD)* 8, no. 1 (2022), 152.

<sup>13</sup> Kim Gokmi ve Ju Hyun Jeon, “A Study on the Copyright Survey for Design Protection in Metaverse Period,” *International Journal of Advanced Smart Convergence*, 10, no. 3 (2021), 185.

<sup>14</sup> Derya Aydoğan, Deniz Yengin ve Tamer Bayrak, “Sanatın Hibrit Gerçeklik Alanı: ‘Metaverse’,” *Yedi Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*, no. 28 (2022), 56.

pantolon için mesela 200 TL ödeme yapılması durumunda somut dünyadaki bir satım sözleşmesinin şartları oluşmuş mudur, burada satım konusu nedir, söz konusu pantolonda piksel olarak bir kötü dikiş bulunmakta ise kullanıcı buna karşı ayıptan kaynaklanan ücretsiz tadilat veya iade gibi seçimlik haklarını kullanabilir mi?"<sup>15</sup> gibi birçok soru tartışılabilir. Ayrıca metaversede telif hakkı ihlalleri yaşanabilir.<sup>16</sup> Metaverse içerisinde hukuki işlemlerin neden olabileceği çeşitli sorunları incelemek makale kapsamını aşacağından bu çalışmada metaversede hukuki olan veya olmayan birçok işlemi gerçekleştirmek üzere oluşturulan avatarlar temel alınmıştır. Metaverse avatarlarının bir fikri ürün olup olmadığı tartışılmış, metaverse avatarlarının geliştirilmesi ve üretilmesi ayırımına dikkat çekilmiştir. Avatarların fikri ürün olarak kabul edilmesi durumunda kullanıcının bu ürün üzerindeki haklarının neler olabileceği ve avatar kullanıcılarının hukuki niteliği incelenmiştir. Bu çalışma ile metaverse avatarlarının hukuki niteliği, kullanıcıların hukuki niteliği, avatar ile kullanıcı arasındaki ilişkide kullanıcının avatar üzerindeki haklarının ne olduğu sorularının analiz edilerek çözülmesi amaçlanmıştır.

---

<sup>15</sup> Lastowka ve Hunter, *The Laws of the Virtual Worlds*, 37.

<sup>16</sup> Metaversede telif hakkı ihlali durumunda hak ihlalinde bulunan içeriği yayından kaldıracak içerik sağlayıcının yahut yer sağlayıcının belirlenmesi kolay olmayacaktır. Zira metaverse içerikleri Web 3.0 ve blok zinciri tabanlı platformlarda çalışan merkezi olmayan ağlar arasında dağıtıldığından ve çoğaltıldığından telif hakkını ihlal eden içeriği kaldıracak sorumlunun belirlenmesi oldukça zordur. Ayrıca ihlalin gerçekleşip gerçekleşmediğinin belirlenmesi, hangi hukukun uygulanacağı, yetkili mercii, ihlali gerçekleştirenin kimliğinin tespitinin nasıl gerçekleştirilebileceği gibi birçok konuda henüz bir çözüm sunulmamıştır. Car, Madiega ve Niestadt, "Metaverse Opportunities, Risks and Policy Implications," 7.



## I. METAVERSE AVATARLARININ HUKUKİ NİTELİĞİ

Metaverse gibi sanal ortamlar, kullanıcıların bu ortam içerisinde oyun üretimi, avatar üretimi, toplantı yapımı gibi çok farklı yeni oluşumlarda bulunmasına olanak tanınmaktadır. Birçok oyunda avatar oluşturma, yaşama ortamı oluşturma veya mevcut ortamda yenilikler tasarlama gibi oyuncunun aktif olarak yeni kombinasyonlar veya yeni oluşumlar üretmesine imkân tanınmıştır. Bu bağlamda oyunlar, telif hakkıyla korunabilen ayrı öğelerin bileşimi olarak düşünülebilir<sup>17</sup>. Metaversede de benzer şekilde kullanıcılara içerik üretme imkânı sunulmaktadır. Kullanıcının ürettiği içeriklerin başında kendini tanımladığı, kendine özgü tasarladığı avatarlar gelmektedir. Bu avatarların hukuki niteliğinin belirlenmesi gerekir. Metaversede kullanıcının avatarının fikri ürün olarak nitelenip nitelenemeyeceği belirlenmelidir. Fikri ürün, kişinin kendi aklı ile çeşitli fikirsel ve düşünsel çabası sonucu elde ettiği maddi olmayan özellikteki ürünlerdir.<sup>18</sup> Bir ürünün telif hakkı kapsamında fikri ürün olarak nitelenebilmesi için fikri çaba harcanarak oluşturulması gerekir.<sup>19</sup> Metaverse avatarları da her bir kullanıcının üzerinde emek harcayarak ve kendi kişisel zevkine göre ortaya çıkardığı ürünler olarak fikri ürün niteliğini haiz kabul edilmelidir. Nitekim FSEK'te fikir ve sanat eserlerinin çeşitleri belirtilmiştir. FSEK'nun 2. maddesi uyarınca "*her biçim altında ifade edilen bilgisayar programları*" ilim ve edebiyat eserleri içerisinde değerlendirilmektedir. Metaversede kullanıcı profiline yönelik bilgisayar programının avatar biçiminde ifade edildiği kabul edildiğinde FSEK'nun 2. maddesi uyarınca

<sup>17</sup> Armağan Ebru Bozkurt Yüksel. "Intellectual Property Rights of Gamers in Esports," *Law & Justice Review*, 11, no. 21 (2021), 281.

<sup>18</sup> Ünal Tekinalp, *Fikri Mülkiyet Hukuku* (İstanbul: Vedat Kitapçılık, 2012), 5. Mustafa Zorluel, "Yapay Zeka ve Telif Hakkı," *Türkiye Barolar Birliği Dergisi*, no. 142 (2019), 314.

<sup>19</sup> Zorluel, "Yapay Zeka ve Telif Hakkı," 323, 324.

Metaverse avatari ilim ve edebiyat eserleri kapsamında bir fikri eser olarak değerlendirilebilir. Diğer taraftan FSEK'nun 5. maddesinde “*elektronik veya mekanik veya benzeri araçlarla gösterilebilen, sesli veya sessiz, birbiriyle ilişkili hareketli görüntüler dizisi*” şeklinde belirtilen eserler sinema eserleridir. Bu bağlamda düşünüldüğünde avatarın metaverse içerisindeki işlevi ‘hareketli görüntüler dizisi’ kapsamında değerlendirildiğinde metaverse avatarının fikir ve sanat eserlerinin çeşitleri içerisinde FSEK 2. maddesinde düzenlenen ilim ve edebiyat eseri olarak değil, FSEK 5. maddesinde düzenlenen sinema eseri olarak kabul edilmesi gerekir. Ancak avatarın bir sinema eseri olarak değerlendirilmesi durumunda Fikir ve Sanat Eserlerinin Kayıt ve Tescili Hakkında Yönetmelik'in 5. maddesi uyarınca sinema eserlerini içeren yapımlarının kayıt ve tescili gerektiğinden metaverse avatarının tescil sorunu ortaya çıkacaktır. Her bir avatarın her bir kullanıcı tarafından bilgisayar oyunu gibi tescil başvurusunda bulunması birçok soruna neden olabilir. Örneğin birbirine benzer özelliklerdeki avatarlar için değerlendirme yapacak yeterliğe sahip kalifiye uzmanların belirlenmesi gerekmektedir. Tam anlamıyla alana hakim gerek bilişim teknolojilerine dair teknik bilgiyi gerek telif haklarına dair hukuki bilgiyi haiz uzman bulunması konusunda zorluklar yaşanmaktadır. Bundan başka avatarların kısa dönemli kullanılmaları, avatar oluşturan kullanıcının bir daha avatari hiç kullanmaması gibi durumlarda gereksiz bir kırtasiyecilik ve iş yükü söz konusu olabilecektir. Bu şekilde bilişim teknolojilerindeki gelişmeler telif hakları konusunda birçok ülkede karışıklıklara yol açmıştır.<sup>20</sup> Bu karışıklık ve belirsizliklerin giderilebilmesi için gerek FSEK gerekse Fikir ve Sanat Eserlerinin Kayıt ve Tescili Hakkında Yönetmelik metaverse avatarlarına ya da dijital eserlere dair özel

---

<sup>20</sup> Annette Markham ve Elizabeth Buchanan, “Etik Karar Alma ve İnternet Araştırmaları,” *Folklor Edebiyat Dergisi*, Çeviren: Yeliz Özdemir 21 (2015), 425.

düzenlemeleri de kapsayacak şekilde revize edilmelidir. Metaversede gerek sistem içinde bulunan şirketlerin gerekse kullanıcıların birlikte işlerliğinin sağlanabilmesi, tek el ya da kartel oluşumların önlenmesi ve tüketici haklarının ihlal edilmemesi için sistemdeki gerçek ve tüzel kişilerin uyması gereken hüküm ve koşulların belirlenmesi gerekmektedir.<sup>21</sup> Fransa'da Profesyonel Reklam Düzenleme Kurumu'nun (*l'Autorité de Régulation Professionnelle de la Publicité (ARPP)*) bir organı olan Fransız Reklam Konseyi (*Conseil Paritaire de la Publicité (CPP)*)<sup>22</sup> metaverse gibi sanal evrenler için geçerli olan kuralları güncellediği Dijital Reklam İletişimi (*Communication Publicitaire Digitale*) kılavuzunu yayınlamıştır.<sup>23</sup> Avrupa Birliği'nde metaverse gibi büyük çevrimiçi platformların gücünün artması, dijital alanda temel hakların ve demokratik değerlerin korunmasına ilişkin endişeleri artırdığından çevrimiçi platformların yetkilerinin sınırlanmasına ve metaverse gibi dijital platformların içerik denetiminin sağlanmasına ilişkin şeffaflığın ve hesap verebilirliğin düzenlenmesi ve bu düzenlemenin temel hakları ve demokratik değerleri koruyacak şekilde ülke sınırlarının ötesine uzanan çözümler sunması gerekmektedir.<sup>24</sup> Bu örnek düzenlemelere benzer şekilde

---

<sup>21</sup> Car, Madiaga ve Niestadt, "Metaverse Opportunities, Risks and Policy Implications," 4.

<sup>22</sup> Tüketici dernekleri, çevresel ve toplumsal derneklerin temsilcileri ile reklam verenler, ajanslar ve medyadan oluşan profesyonel reklam temsilcilerinin bir araya getiren kuruluş olan Fransız Reklam Konseyi'nin temel amacı reklamlarla ilgili hukuki düzenlemelerde sivil toplumun görüşlerinin de dikkate alınmasını sağlamaktır. Conseil Paritaire de la Publicité (CPP) (Fransız Reklam Konseyi), Erişim tarihi Ağustos 17, 2022, <https://www.cpp-pub.org/qui-sommes-nous/mission/>.

<sup>23</sup> Car, Madiaga ve Niestadt, "Metaverse Opportunities, Risks and Policy Implications," 7.

<sup>24</sup> Polona Car, "European Declaration on Digital Rights," *European Parliament*, Haziran 2022,

[https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/BRIE/2022/733518/EPRS\\_BRI\(2022\)733518\\_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/BRIE/2022/733518/EPRS_BRI(2022)733518_EN.pdf), 6 (Erişim tarihi Ağustos 18, 2022). Burada metaverse gibi ortamların hukuken düzenlenmesine yönelik çalışmalar yapılırken temel hakların korunması ile ekonominin teşvik edilmesi arasında dengenin kurulmasına özen gösterilmelidir. Nitekim metaverse gibi ortamlarda kullanıcıların korunması için sınırlamalar getirilmesi durumunda bu sınırlamalardan çekinen yatırımcıların metaverse yatırımlarını daha özgür oldukları ülkeler üzerinden gerçekleştirmeye yönelmeleri söz konusu olabilecektir. Bu durumda yatırımcılara çok fazla sınırlama getirmeyen, denetim ve şeffaflık konusunda sıkı olmayan ülkeler, gerek ekonomik açıdan gerek teknolojik inovasyonlar açısından yatırım merkezi haline gelerek gelişecektir. Diğer taraftan vatandaşlarını korumak amacıyla kullanıcı haklarına ilişkin temel hakları ve demokratik değerleri önceleyerek metaverse gibi sanal ortamlara yönelik dijital platformlara çeşitli yükümlülük ve sınırlamalar öngören ülkelerin ekonomisinde ve teknolojik ilerleme hızında düşüş yaşanabilecektir. Bu nedenle ülkelerin temel hakların korunması ile ekonominin teşvik edilmesi arasında dengeyi gözeterek şekilde düzenlemeler yapması önem arz etmektedir. Örneğin Amerika'da adil ve dürüst kullanım ilkesi uyarınca ilgili şartların varlığı halinde telifli eserin ücretsiz olarak kullanılmasına izin verilmektedir. Paul Goldstein, *International Copyright: Principles, Law, and Practice* (New York: Oxford University Press, 2001), ix. Temel hakların korunması ile ekonomik teşvik arasındaki dengenin yanında bilgiye erişim hakkı ile eser sahibinin hakları arasında da denge kurulmalıdır. Nitekim telif hakkının söz konusu olduğu durumlarda erişim hakkı olarak da ifade edilebilen bilgi edinme hakkı sınırlanmaktadır. Zohar Efroni, *Access-Right: The Future of Digital Copyright Law* (New York: Oxford University Press, 2011), 155. Bu nedenle özellikle internet ortamında metaverse gibi birçok veri sunan kompleks sanal ortamlarda kişilerin bu veriye erişimlerinden elde edecekleri fayda ile eser sahibinin telif hakkı dolayısıyla elde edeceği faydanın dengelenmesi gerekmektedir. Bununla birlikte telif hakkı konusu bir eserin, hak sahibinin izni dışında bir web sitesinde paylaşılması, bir akıllı cihaza kaydedilmesi veya hak sahibinin bilgisi dışında paylaşılan web sitesinin ziyaret edilerek geçici olarak görüntülenmesi gibi durumların bilgiye erişim hakkı olarak değerlendirilmeyip telif hakkı ihlali olarak kabul edilmesi gerektiğine dair bakınız: Mark Van Hoorebeek, *Law, Libraries and Technology* (Oxford: Chandos Publishing, 2005), 56. Şebnem Akipek ve Esra Dardağan, "Sanal Ortamda Gerçekleşen Telif Hakkı İhlallerine Uygulanacak Hukuk," *Ankara Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi* 50, no. 3 (2001), 119, 120.

ülkemizde de FSEK ve ona bağlı olarak Yönetmelik'te yapılan değişiklikler ya da bunlardan başka bilişim teknolojilerini kapsayacak özel düzenlemeler öngörülünceye kadar mevcut hükümler kapsamında tescil problemi göz önünde bulundurularak metaverse avatarlarının FSEK 2. maddesinin geniş yorumlanarak bu madde kapsamında değerlendirilmesi işlevsel görünmektedir.

FSEK'nun 2. maddesinde *"her biçim altında ifade edilen bilgisayar programları ve bir sonraki aşamada program sonucu doğurması koşuluyla bunların hazırlık tasarımları"* şeklinde belirtmek suretiyle bilgisayar programlarının hazırlık tasarımları da fikri ürün kapsamına alınmıştır. Metaverse değerlendirildiğinde metaversede çeşitli yapıların meydana getirilmesini sağlamaya yönelik programların henüz hazırlık tasarımları ve avatarın henüz oluşturma süreci de FSEK 2. maddesi uyarınca fikri eser olarak kabul edilebilir.<sup>25</sup>

---

<sup>25</sup> Metaverse avatarlarından ayrı olarak metaversede sunulan ortam dikkate alındığında dijital platformların kullanıcıya sunduğu ortamın internet sitesi kapsamına değerlendirilmesi halinde bir internet sitesinin fikir eseri olarak kabul edilmemesi gerektiği belirtilebilir. Bununla birlikte internet sitesinin içeriğindeki unsurlar internet sitesinden ayrı olarak işleme, derleme, bilgisayar programı veya veri tabanı bağlamında değerlendirilebilir. Doğan, Derya, ve Gürkan Özocak, "Dijital Oyunlar, Multimedya Yaratımlar ve Güncel Hukuki Problemler," İçinde 3. *Uluslararası Bilişim Hukuku Kurultayı* (İzmir: 2013), 7. Metaversede yalnızca oyun oynandığı ve başka bir oluşumun olmaması halinde ise bilgisayar oyunlarında olduğu üzere metaversede oyun üreten her bir kullanıcı kendi üretmiş olduğu oyun için T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Telif Hakları Genel Müdürlüğü'ne başvurarak metaversedeki oyununu sinema eseri olarak tescil ettirebilecektir. Elnur Karimov, "Bilgisayar (Video) Oyunlarının Fikir ve Sanat Eserleri Kapsamında Korunmasında Uygun Eser Kategorisi Sorunu," *Ticaret ve Fikri Mülkiyet Hukuku Dergisi* 7, no. 1 (2021), 105.

## II. METAVERSEDE KULLANICININ AVATAR ÜZERİNDEKİ TELİF HAKKI

Mülkiyet hakkının ortaya çıktığı tarihsel süreçte mülkiyet hakkı sahibinin korunan değeri somut bir unsur ile ilişkilendirilmekteyken fikri mülkiyet haklarının ortaya çıkmasındaki temel amaç ise maddi olmayan çıkarların korunmasıdır.<sup>26</sup> Metaversede gerek nesnelere gerekse avatarlar üzerindeki hak sahipliğinin dayandığı temeller tartışılmaktadır. Metaversedeki hak sahipliğini mülkiyet hukukuna dayandırılması gerektiği savunulabileceği gibi<sup>27</sup> metaversedeki hak sahipliğinin bir sözleşme ilişkisinden kaynaklandığı da savunulabilmektedir. Buna bağlı olarak metaverse üzerindeki özel platformların kullanıcıya dijital varlıklar üzerinde diğer platformlardan daha fazla kontrol yetkisi verebileceği dikkate alınarak sözleşme yapılacak özel platformun seçiminde kullanıcılar uyarılmalıdır. Kullanıcının hak sahipliğinin doğrulanması ve metaversedeki tüm katılımcılar tarafından kabul edilmesinin sağlanması konusunda farklı ülkelerdeki hukuksal farklılıklara bağlı olarak uygulanacak hukuk,<sup>28</sup> yetkili

---

<sup>26</sup> Lastowka ve Hunter, *The Laws of the Virtual Worlds*, 2004, 40, 41. Telif hakkı genel olarak sanatsal ürünlere koruma sağlamaktadır. Van Hoorebeek, *Law, Libraries and Technology*, 46, 47. Bununla birlikte her ne kadar telif hakkı insan hakları ile iç içe geçmiş de olsa telif hakkına ilişkin hukuki düzenlemelerde maddi yani ekonomik unsurların önemli etkileri olmaktadır. Goldstein, *International Copyright: Principles, Law, and Practice*, ix.

<sup>27</sup> Sanal ortamda yer alan ve alınıp satılabilen sanal öğeler üzerinde kullanıcıların mülkiyet hakkının bulunduğu kabul edilmelidir. Gregory Lastowka ve Dan Hunter. "Virtual Crimes," *New York Law School Law Review*, 49, no. 1 (2004), 294.

<sup>28</sup> 20 Mayıs 2019 tarihli Dijital İçerik ve Dijital Hizmetlerin Tedarikine İlişkin Sözleşmelerle İlgili Belirli Hususlara İlişkin Direktif (Directive (EU) 2019/770 of the European Parliament and of the Council of 20 May 2019 on certain aspects concerning contracts for the supply of digital content and

mercii, yaptırımın kim tarafından nasıl etkili kılınacağı gibi birçok sorun henüz çözülememiş durumdadır.<sup>29</sup> Ayrıca metaversede kendi avatarını kişiselleştiren, tasarlayan bir kullanıcının bu avatari üzerindeki hakları tartışmalıdır.<sup>30</sup>

Bu çalışmanın konusu metaversede kullanıcı avatarlarının telif hakkının analiz edilmesi ile sınırlandırılmıştır.<sup>31</sup> Bu

---

digital services) gibi AB mevzuatının ve fintech ve tüketicilerin korunmasına ilişkin çerçeve düzenlemelerin metaversede uygulanması için metaverse gibi yeni sanal ortamlara daha iyi uyum sağlayacak şekilde revize edilmesi gerekmektedir. Car, Madiaga ve Niestadt, "Metaverse Opportunities, Risks and Policy Implications," 8. 20 Mayıs 2019 tarihli Dijital İçerik ve Dijital Hizmetlerin Tedarikine İlişkin Sözleşmelerle İlgili Belirli Hususlara İlişkin Direktif metni için bakınız: European Parliament, Council of the European Union. EUR - Lex. "Directive (EU) 2019/770 of the European Parliament and of the Council of 20 May 2019 on Certain Aspects concerning Contracts for the Supply of Digital Content and Digital Services," 20 Mayıs 2019, Erişim tarihi Ağustos 18, 2022, <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/en/ALL/?uri=CELEX:32019L0770>.

<sup>29</sup> Car, Madiaga ve Niestadt, "Metaverse Opportunities, Risks and Policy Implications," 7, 8.

<sup>30</sup> Zühal Özel Sağlamtimur, "Dijital Sanat," *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi* 10, no. 3 (2010), 218. Süleyman Kayra Polat, "Yeni Medya Ortamlarında Grafik Tasarım," Yüksek Lisans Tezi, (Konya: Necmettin Erbakan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2020), 70. Mülkiyeti kişiliğin bir uzantısı olarak gören ve bireyin doğal özgürlük alanını bedeninin ötesinde maddi dünyadan parçalar içerecek şekilde genişleten teori tartışmaları hakkında detaylı bilgi için bakınız: Thomas C. Grey, "The Disintegration of Property," İçinde *Ethics, Economics and the Law of Property*, editör J. Roland Pennock ve John W. Chapman, (New York: New York: New York University Press, 1980), 75.

<sup>31</sup> Metaversede avatarların konu olacağı kimlik hırsızlığı, avatar çoğaltma ve kötüye kullanma gibi birçok hukuki sorun söz konusudur. Avatarlardan elde edilen veriler dolayısıyla insan davranışını hedef alan sosyal mühendislik gibi suç faaliyetleri de tartışılması gereken sorunlardandır. Ayrıca kullanıcıların avatarlarını metaverse üzerindeki platformlar arasında kullanmalarında güvenlik sorunları bulunmaktadır. Metaversede avatarlara ilişkin tartışmalar hakkında detaylı bilgi için bakınız: Car,

bağlamda metaverse şeklinde sanal ortamın sunucusu mu yoksa bu tasarım için zaman harcayan ve kendi özgün fikriyle avatarı kişiselleştiren, tasarlayan kullanıcı mı avatar üzerinde hak sahibi olarak kabul edilmeli sorusu tartışılmıştır. Buna yönelik, öncelikle bir fikri ürünün özellikleri belirlenmelidir. Bir ürünün fikri ürün olarak nitelenip telif hakkı tanınabilmesi için ürün oluşturulurkenki kişinin fikri çabası, kişinin düşünsel yorumları ve becerisi dikkate alınmaktadır.<sup>32</sup> Metaverse kullanıcısının avatarı oluştururkenki çabası, becerisi ve işgücü dikkate alınarak tüm bu unsurlara dayalı oluşturulan ve kopya olmayan orjinal ürün niteliğindeki avatar fikri ürün niteliğini haiz kabul edilmelidir. Burada orjinallik ile kastedilen, düşüncenin ifade ediliş şeklidir.<sup>33</sup> Düşüncenin ifade edilişi, düşüncenin dışa yansımadır. Bir üründe telif hakkı için aranan orjinallik unsuru, alışılmışın dışında, eşi benzeri olmayan, tamamen yeni bir ürün olarak düşünülmemelidir.<sup>34</sup> Orjinal ürün, kopyalanmamış olan, kişiye özgü olan, kişisel düşünsel ürün olarak kabul edilmektedir.<sup>35</sup>

Metaversedeki avatarlarla ilgili olarak üzerinde durulması gereken konulardan biri bu avatarların nasıl geliştirildiğidir. Avatarın doğrudan yapay zeka ile oluşturulması durumunda telif hakkı sahipliği ile bir gerçek kişinin kullanıcı hesabı üzerinden kendi çabası ve fikrine göre tasarlayarak avatar oluşturması durumunda telif hakkı sahipliği farklı olacaktır. Fikri mülkiyet hukuku kapsamında tartışılan konulardan biri de yapay zekanın telif hakkı sahipliği ve yapay zekanın ürettiği fikri

---

Madiega ve Niestadt, "Metaverse Opportunities, Risks and Policy Implications," 9.

<sup>32</sup> Van Hoorebeek, *Law, Libraries and Technology*, 45.

<sup>33</sup> Goldstein, *International Copyright: Principles, Law, and Practice*, 161.

<sup>34</sup> Age.

<sup>35</sup> Goldstein, *International Copyright: Principles, Law, and Practice*, 161, 162.



ürünün nasıl korunacağıdır.<sup>36</sup> İngiltere’de 1988 tarihli Telif Hakkı, Tasarım ve Patent Kanunu’nun<sup>37</sup> “Eser sahipliği” başlıklı 9. maddesinin 3. fıkrasına göre “Bilgisayar tarafından oluşturulan edebi, dramatik, müzikal veya sanatsal bir eser söz konusu olduğunda, eser sahibi, bu ürünün oluşturulması için bilgisayarda gerekli ayarlamaları yapmış olan kişidir.<sup>38</sup> Telif Hakkı, Tasarım ve Patent Kanunu’nun 178. maddesinde İngilizcesi *computer-generated* olarak ifade edilen “bilgisayar tarafından oluşturulan” eser tanımlanmıştır. Maddeye göre “bilgisayar tarafından oluşturulan” ifadesi, bir eserle ilgili olarak, eserin hiçbir insan yaratıcısının bulunmadığı koşullarda bilgisayar tarafından üretilmesi anlamındadır.<sup>39</sup> Buna göre metaversede avatarın oluşturulma süreci incelenmelidir. Bilişim sistemi üzerinde metaversede avatar oluşturulması için gerekli düzenlemeler yapılmıştır. Metaversede çeşitli avatarlar

---

<sup>36</sup> Clare Robinson ve Hannah McCarthy. “Artificial Intelligence Raises New Questions about Purpose and Scope of Copyright,” *Lexis Nexis*, 25 Mart 2021, <https://www.lexisnexis.co.uk/legal/news/artificial-intelligence-raises-new-questions-about-purpose-scope-of-copyright> (Erişim tarihi Ağustos 11, 2022).

<sup>37</sup> Kanunun orjinal ismi “Copyright, Designs and Patents Act 1988” şeklindedir.

<sup>38</sup> Kanun metni “In the case of a literary, dramatic, musical or artistic work which is computer-generated, the author shall be taken to be the person by whom the arrangements necessary for the creation of the work are undertaken.” şeklindedir. The National Archives, “Copyright, Designs and Patents Act 1988,” The Official Home of UK Legislation. 15 Kasım 1988, Erişim tarihi Ağustos 8, 2022. <https://www.legislation.gov.uk/ukpga/1988/48/section/9>.

<sup>39</sup> Abbe Brown, Smita Kheria, Marta Iljadica ve Jane Cornwell, *Contemporary Intellectual Property: Law and Policy*, (New York: Oxford University Press, 2019), 101. Kanun metni “computer-generated”, in relation to a work, means that the work is generated by computer in circumstances such that there is no human author of the work;” şeklindedir. The National Archives, “Copyright, Designs and Patents Act 1988.”

oluşturulmuş ve kullanıcının bu hazır avatlardan birini seçmesi halinde kullanıcının bir telif hakkı sahipliği söz konusu olmamalıdır. Metaversedeki avatar tasarımının sistemde hazırlanarak kullanıcılara hazır avatlardan birini seçme hakkı tanınması halinde bu avatar üzerinde telif hakkı sahibi metaverse platformunu sağlayan şirket olmalıdır.<sup>40</sup> Diğer taraftan, kullanıcıların seçmesi için hazır avatlara üretilmeyip de kullanıcılar sistemde talepte bulununca bir tür yapay zeka kullanılarak metaversenin bu yapay zeka marifetiyle talepte bulunan kullanıcı için avatar üretmesi durumunda da kullanıcının telif hakkı söz konusu olmamalıdır. Bu durumda İngiltere'deki Telif Hakkı, Tasarım ve Patent Kanunu'nun 9. maddesi 3. fıkrasındaki düzenlemeye göre metaversede hazır avatar oluşturan yahut sisteme talepte bulunan kullanıcı için avatar oluşturacak yapay zekayı programlayan kişi bu avatlara üzerindeki telif hakkı sahibi olarak kabul edilmelidir. Türkiye'deki düzenlemelere göre de telif hakkı sahibi olunabilmesi için o ürünün bir çaba ve beceri ile orjinal yani kişisel fikirleri yansıtacak şekilde üretilmesi gerekmektedir. Metaversede kullanıcılar için zaten üretilmiş olan avatlardan birini kullanıcının seçmesi durumunda kullanıcı her ne kadar kendi kişisel estetik algısına ve düşüncelerine uygun olan avatarı seçse de ve her bir avatar birbirinden farklı özellikte olsa da burada avatarın orjinalliği söz konusu olmakla birlikte bir üretme, ortaya çıkarma faaliyeti bulunmamaktadır. Ayrıca telif hakkı sahipliği için aranan koşullardan biri olan ürün için çaba sarf edilmesi, emek harcanması şeklindeki olgular, kullanıcının halihazırda var olan avatlardan birini seçmesi eyleminde gerçekleşmemiş olacaktır. Bir fikri ürün üretimi için aranan işgücü ve düşünsel emek verilmesi olgusu bir tuşla tercihte bulunması durumunda gerçekleşmemiş olacaktır. Zira telif hakkı sahipliği için gereken işgücü ve düşünsel emek verilmesi

---

<sup>40</sup> Gokmi ve Jeon, "A Study on the Copyright Survey for Design Protection in Metaverse Period," 185.

olgusu kişinin fikri ürün üretimi için gereken bir süreçtir. Metaversede hazır bulunan avatarlardan birini seçen yahut metaversede yapay zeka marifetiyle avatar üretilmesi için talepte bulunan kişi, eserin oluşturulması için gereken emek harcama sürecini gerçekleştirmemektedir. Dolayısıyla avatar seçiminde veya talebinde telif hakkı sahipliği için aranan çaba, emek unsuru bulunmamaktadır ve bu durumda kullanıcı metaverse avatari üzerinde telif hakkı sahibi olmayacaktır.

Metaversede avatari kullanıcı oluşturabilmektedir. Metaversede telif hakkına konu üründe arandığı şekilde kişi avatarını tasarlarırken emek sarf etmekte, bir kombin ve estetik becerisi içinde kendi kişisel estetik algısını ve kendi düşüncelerini tasarladığı avatare yansıtmaktadır. Dolayısıyla kullanıcının metaverse avatari orjinal olma niteliğini haizdir. Metaverse, kullanıcıya avatarını oluşturması için gerekli altyapıyı sağlamakta, kullanıcının kullanması için çeşitli tasarımlar sunmaktadır. Metaversenin bu şekilde kullanıcının avatar üretmesi için sağladığı destek, fikri ürünün üretilmesi sürecindeki teknik destektir. Bilişim sistemlerinin ürün üretiminde kullanılması, o ürünü üreten kişinin ürün üzerinde fikri hak sahipliğini engellememektedir.<sup>41</sup> FSEK 1/B maddesinde eser sahibi, “eseri meydana getiren kişi” olarak tanımlanmıştır. 2004 yılı öncesinde yalnızca gerçek kişiler eser sahibi olabilmekteyken Tanımda yer alan “gerçek” ibaresi, 3/3/2004 tarihli ve 5101 sayılı Kanununun 28. maddesiyle madde metninden çıkarılmıştır. Mevcut metne göre eser sahibi olabilecek kişiler gerçek veya tüzel kişilerle sınırlanmış durumdadır. Buna göre yapay zeka tarafından geliştirilen fikri ürünlerle ilgili olarak

---

<sup>41</sup> Armağan Ebru Bozkurt Yüksel, “Yapay Zekanın Buluşlarının Patentlenmesi,” *Uyuşmazlık Mahkemesi Dergisi* 6, no. 11 (2018), 596, 597.

yapay zeka hukuken kişi statüsünde olmadığı için<sup>42</sup> fikri ürünün eser sahibi yapay zeka olmayacaktır. Bu durumda yapay zekanın

---

<sup>42</sup> Yapay zekanın hukuki statüsü doktrinde tartışılmakla birlikte henüz yapay zekaya herhangi bir hukuki kişilik tanıyan düzenleme bulunmamaktadır. Yapay zekanın gerek hukuki sorumluluk gerek cezai sorumluluk bağlamında eylemlerinden ve neden olduğu zararlardan sorumlu tutulabilmesi için kişi niteliğini haiz olması gerekmektedir. Ceza hukuku bağlamında suçun faili yalnızca gerçek kişi yani insan olabildiğinden yapay zeka suçun faili kabul edilmemektedir. Nursena Çetingül, “Ceza Sorumluluğu Bakımından Yapay Zekanın Hukuki Statüsünün Tartışılması,” *İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi* 20, no. 41 (2021), 1031, 1037. Enes Köken, “Yapay Zekanın Cezai Sorumluluğu,” *Türkiye Adalet Akademisi Dergisi* 12, no. 47 (2021), 271. Yapay zekanın mevcut hukuk sistemi içerisinde herhangi bir kişilik statüsü bulunmadığından TCK m. 6/1-f kapsamında suçta bir çeşit alet ya da silah şeklinde kullanıldığı kabul edilerek yapay zekayı kullanan kişinin doğrudan fail olarak suçtan sorumlu tutulması gerektiği yönündeki görüş için bakınız: Köken, “Yapay Zekanın Cezai Sorumluluğu,” 2021, 262, 267, 268, 273. Yapay zekaya kişilik tanınması durumunda yapay zekayı suçta araç olarak kullanan kişinin ceza hukuku bağlamında dolaylı fail olarak sorumlu olacağı yönünde detaylı bilgi için bakınız: Köken, “Yapay Zekanın Cezai Sorumluluğu,” 2021, 273, 277. Yapay zekanın hukuki sorumluluğu kusursuz sorumluluk türleri kapsamında tartışılmaktadır. Hukukumuzda yapay zekanın neden olduğu zararlara yönelik özel bir kusursuz sorumluluk hali düzenlenmemiştir Sinan Sami Akkurt, “Yapay Zekânın Otonom Davranışlarından Kaynaklanan Hukukî Sorumluluk,” *Uyuşmazlık Mahkemesi Dergisi* 7, no. 13 (2019), 53. Başak Bak, “Medeni Hukuk Açısından Yapay Zekânın Hukuki Statüsü ve Yapay Zekâ Kullanımından Doğan Hukuki Sorumluluk,” *Türkiye Adalet Akademisi Dergisi* 9, no. 35 (2018), 222. Yapay zekanın sorumluluğu Türk Borçlar Kanunu’nun 71. maddesi kapsamında kusursuz sorumluluk hallerinden tehlike sorumluluğu kapsamında değerlendirilerek yapay zekayı kullanan yahut işleten veya programlayan kişi, yapay zekanın doğurduğu zarardan sorumlu tutulabilir. Cemil Güner, “Yapay Zekânın Verdiği Zarardan Doğan Sözleşme Dışı Sorumluluğa Uygulanacak Hukuk,” *Uyuşmazlık Mahkemesi Dergisi* 8, no. 15 (2020), 240, 241. Yapay zekanın kişiliği düşünüldüğünde kişiliğin tarihsel, felsefi ve hukuki bağlamda incelenmesi hakkında detaylı bilgi için bakınız: Seda Kara Kılıçarslan, “Yapay Zekanın Hukuki Statüsü ve Hukuki Kişiliği Üzerine Tartışmalar,” *Yıldırım Beyazıt Hukuk Dergisi* 4, no. 2 (2019), 370ff.

ürettiği ürünler üzerinde programlayıcısı olan gerçek veya tüzel kişi telif hakkı sahibi kabul edilmelidir.<sup>43</sup> Metaverse avatarlarında bir yapay zeka değil gerçek kişi kullanıcı tarafından ürün oluşturulduğu durumda FSEK'nun 8. maddesi uyarınca *“Bir eserin sahibi, onu meydana getiren”* olduğundan metaverse avatarını meydana getiren kullanıcı o avatarın sahibi kabul edilmelidir. Avatar kullanıcının düşünce ve duygularını görsel olarak ifade ettiğinden, bir sanat eseri olarak özgünlük içerdiğinden kullanıcının telif hakkının varlığı kabul edilmelidir.<sup>44</sup>

Kullanıcının avatar oluşturması dolayısıyla hukuki niteliği FSEK uyarınca eser sahibi iken, 5651 sayılı İnternet Ortamında Yapılan Yayınların Düzenlenmesi ve Bu Yayınlar Yoluyla İşlenen Suçlarla Mücadele Edilmesi Hakkında Kanun uyarınca kullanıcı hukuken içerik sağlayıcıdır. İçerik sağlayıcı, 5651 Sayılı Kanun'un 2. maddesinin f bendinde *“İnternet ortamı üzerinden kullanıcılara sunulan her türlü bilgi veya veriyi üreten, değiştiren ve sağlayan gerçek veya tüzel kişileri”* ifade edecek şekilde tanımlanmıştır. Metaversede avatarını tasarlayan kullanıcının avatar üretmesi dolayısıyla hukuken içerik sağlayıcı olarak nitelenebilmesi için bu maddede ifade edildiği üzere ‘internet ortamı üzerinden kullanıcılara bir tür bilgi veya veri sağlaması’

<sup>43</sup> İngiltere’de Telif Hakkı, Tasarımlar ve Patentler Kanunu’nun 9. maddesinin 3. fıkrası uyarınca da bilgisayar tarafından üretilen edebî, dramatik, müzikal ya da sanatsal çalışmalar gibi fikri ürünlerin eser sahibi buna yönelik gerekli ayarlamaları yapan kişi olduğundan yapay zekanın ürettiği fikri ürünlerin eser sahibi de yapay zekayı bu ürünleri meydana getirecek şekilde programlayan kişidir. Zorluel, “Yapay Zeka ve Telif Hakkı,” 349. Yapay zekanın kullanıcısının yapay zekanın ürettiği ürün üzerinde eser sahibi kabul edilmemesi gerektiği yönünde detaylı bilgi için bakınız. Zorluel, “Yapay Zeka ve Telif Hakkı,” 349. Bilgisayarda üretilen ürünler üzerindeki hak sahipliği tartışmaları için bakınız: Brown ve diğerleri, *Contemporary Intellectual Property: Law and Policy*, 101.

<sup>44</sup> Gokmi ve Jeon, “A Study on the Copyright Survey for Design Protection in Metaverse Period,” 181, 182.

gerekmektedir. Kullanıcının avatarı üreterek metaversede kullanması, o avatarın metaversede diğer kullanıcılarla etkileşime girmesi bu avatarın diğer kullanıcılara sunulması kapsamında değerlendirilmelidir. Zira bu maddede kullanıcılara sunulan ya da sağlanan ifadesiyle kastedilen durum; kullanıcıların 'kullanımına sunulması' olabileceği gibi 'kullanıcıların etkileşimine sunulması' durumu da olabilir. Bu durumda diğer kullanıcılarla toplantılara katılan, birlikte oyunlar oynayan avatar, sosyal etkileşimde bulunduğu 'kullanıcıların etkileşimine sunulması' durumunu gerçekleştirmiştir. Bununla birlikte diğer kullanıcılarla sosyal etkileşimden kaçınan, toplantı, eğitim, parti gibi etkinliklere katılmayan, sistemde başka kullanıcıların oluşturduğu oyunları grup olarak değil de tek başına oynayan avatar kullanıcısı, tek başına oynarken bile başka kullanıcının oluşturduğu oyuna dahil olduğu için avatarını 'kullanıcılara sunma' işlevini gerçekleştirmiş olmaktadır. Hiçbir kullanıcı ile hiçbir şekilde etkileşime girmese bile kullanıcının bir metaversede avatar oluşturması, -metaverse çeşitli ticari olan veya olmayan tüzel kişilerden ve gerçek kişilerden oluştuğu ve bunların kullanıcı kategorisinde değerlendirilmelerine bir engel bulunmadığı için- sistemin kendisine avatar eklenmesi de *'İnternet ortamı üzerinden kullanıcılara veri sunulması'* olarak değerlendirilmelidir. Bu durumda salt avatar oluşturan kullanıcı da avatar meydana getirmesi dolayısıyla 5651 Sayılı Kanun kapsamında içerik sağlayıcı olarak nitelendirilmelidir.

Avatar oluşturulması bir süreç olduğundan burada kullanıcıdan başka süreç içerisinde farklı telif hakkı sahipleri de gündeme gelebilir. Metaversede avatarın oluşturulması için gereken nesnelere, avatardan bağımsız olarak telif hakkına konu olabilmelidir. Metaversede kullanıcıların seçerek kendi avatar tasarımlarında kullandığı nesnelere metaverse platformları ya da farklı uygulamalar tarafından hazır olarak kullanıcılara sunulmaktadır. Burada avatar oluşturulmasında kullanılan nesnelere ile bu nesnelere arasından seçim yapılarak bu nesnelere

kişisel beceri ve tasarım algısına göre bir araya getirilerek kullanıcının kişiselleştirdiği orjinal bir karakter ortaya çıkarılması durumunda bu avatar, kendisini oluşturan nesnelere farklı bir üründür. Nitekim her ne kadar metaverse gibi sanal ortamlarda kullanıcılar uygulamaların sunduğu özelliklerle ve nesnelere sınırlı olarak avatar oluşturmaktaysa da kişiselleştirilmiş yüz alışkanlıklarını veya görünümünü avatarlara uygulamak karmaşık bir teknoloji gerektirmediğinden kullanıcılar uygulamalar üzerinden kendi yüz görünümünü yansıtmak derecede avatarlarını kişiselleştirilebilmektedir.<sup>45</sup> Bu durumda kişilerin fotoğrafı 6698 Sayılı Kişisel Verilerin Korunması Kanunu kapsamında kişisel veri olduğu için kişinin görselini içeren avatar aynı kanunun 5. maddesi uyarınca ancak fotoğrafın ait olduğu veri sahibininin açık rızası ile kullanılabilir.<sup>46</sup> Aksi durumda kişisel verilerin hukuka aykırı işlenmesi söz konusudur. Özellikle dijital platformlarda insan onurunun ve kişilik hakkının korunmasının temel bir insan hakkı olarak kabul edilerek hukuk devletinin yükümlülüğünde olduğu savunulmaktadır<sup>47</sup>. Bu bağlamda dijital platformlarda kişinin fotoğrafının yer aldığı avatarlar herhangi bir kişinin fotoğrafına benzerlik göstermeyen avatarlardan ayrı tutulmalıdır. Gerçek insan fotoğrafı kullanılarak avatar üretimi için fotoğraf sahibi kişiden açık rıza alınması ve buna dair belgenin dijital platforma sunulma zorunluluğuna dair düzenleme öngörülmelidir.

Burada avatarı oluşturan nesnelere üzerindeki telif hakkı sahipliği ile avatarın telif hakkı sahipliği aynı kişide birleşmek

---

<sup>45</sup> Park, Kim ve Whang, "Individual's Social Perception of Virtual Avatars Embodied with Their Habitual Facial Expressions and Facial Appearance," 3.

<sup>46</sup> Konuyla ilgili detaylı bilgi için bakınız: Bozkurt Yüksel, "Intellectual Property Rights of Gamers in Esports," 287, 288.

<sup>47</sup> Bayram Doğan, *Karşılaştırmalı Hukukta Anayasal Bir Hak Olarak Kişisel Verilerin Korunması Hakkı* (Ankara: Adalet, 2022), 7.

zorunda değildir. Nitekim metaversede avatar oluşturulması için nesnelere sisteme sağlayan platform farklı bir kişi, o nesnelere kullanarak emek ve estetik unsurlarla avatarını oluşturan kullanıcı farklı bir kişidir. Avatarın oluşturulmasında kullanılacak öğeleri tasarlayan dijital platform avatarın tasarım öğeleri için telif hakkı sahibi kabul edilirken öğeleri kendi estetik algısına göre birleştirerek avatarını tasarlayan kullanıcı da avatar üzerinde telif hakkını ileri sürebilmelidir.<sup>48</sup> Diğer taraftan her ne kadar kullanıcı kendi tasarımını yansıtan ve kendi çabasıyla ortaya koyduğu kişiselleştirilmiş avatarı üzerinde eser sahibi olarak kabul edilse de bu eser sahipliğinin tek başına kullanıcıya ait olmadığı durumlar olabilir. Metaverse gibi sanal ortamlarda oluşturulan avatarlar o dijital platformun sunduğu nesnelere ya da uygulamalar kullanılarak oluşturulduğundan burada avatar oluşturma süreci aslında mevcut bilgisayar programı dahilinde gerçekleşmektedir. Bu durumda programın kaynak kodunu yazan kişi eser sahibi olarak kabul edildiğinde avatar oluşturma sürecinde sunduğu katkı dolayısıyla kullanıcının avatar üzerinde programı kodlayan kişi ile birlikte sahipliği söz konusu olabilir.<sup>49</sup> Uygulamada her bir metaverse için dijital platformlar kendi hüküm ve koşullarını belirlediğinden ve çok farklı uygulamalar üzerinden çok farklı şekillerde avatar üretilmesi mümkün olduğundan kullanıcının avatarı üzerindeki telif hakkı; avatarın nasıl üretildiğine göre, orijinal olup olmadığına göre, avatar üretilirken kullanılan uygulamanın hüküm ve koşullarına ve avatarın kullanılacağı metaversedeki hüküm ve koşullara göre sözleşme ilişkisi kapsamında belirlenmektedir. Bir başka ifadeyle metaverse sistemine girerken kullanım koşullarını kabul eden kullanıcı, kullanım koşulları içerisinde yer alan hükümler uyarınca

---

<sup>48</sup> Gokmi ve Jeon, "A Study on the Copyright Survey for Design Protection in Metaverse Period," 186.

<sup>49</sup> Karimov, "Bilgisayar (Video) Oyunlarının Fikir ve Sanat Eserleri Kapsamında Korunmasında Uygun Eser Kategorisi Sorunu," 98.



avatarına dair fikri haklar üzerindeki bir takım haklarını kaybedebilir. Nitekim hükümleri önceden belirli olan ve kullanıcının herhangi bir tartışma hakkının bulunmadığı sanal ortamlardaki bu tür iltihaki sözleşmelerde söz konusu ortama giriş yaparak ilgili hizmeti kullanmak isteyen kullanıcının o sanal ortamın kullanım koşullarını kabul etmesi, fikri haklar üzerindeki bazı haklarını kaybetmesi sonucunu doğurabilmektedir.<sup>50</sup> Metaverse içerisinde kullanıcılara tanınan haklar ve yüklenen sorumluluklar değişik dijital platformlarda farklılaşabilmektedir. Bu nedenle kullanıcıların yer almak istediği metaversede aktif olması için kabul etmesi gereken ve dijital platformlar tarafından iltihaki sözleşme şeklinde hazırlanmış olan hükümleri dikkatele okuyarak haklarını ve yükümlülüklerini bilerek sisteme dahil olmaları kullanıcılar için faydalı olacaktır.

---

<sup>50</sup> Onur Sarı, "Sosyal Medya Kullanım Koşullarında Yer Alan Ruhsat Hükümlerinin Fotoğraf Eseri Bağlamında Değerlendirilmesi," İç. *International Marmara Social Sciences Congress (Autumn)*, (Kocaeli: Kocaeli Üniversitesi, 2020), 299 - 307. [https://www.researchgate.net/profile/Hazal-Sen/publication/348167292\\_International\\_Marmara\\_Social\\_Sciences\\_Congress\\_Autumn\\_2020-Ozet\\_Bildiri/links/5ff1ca05299bf1408868a02e/International-Marmara-Social-Sciences-Congress-Autumn-2020-Ozet-Bildiri.pdf#page=,](https://www.researchgate.net/profile/Hazal-Sen/publication/348167292_International_Marmara_Social_Sciences_Congress_Autumn_2020-Ozet_Bildiri/links/5ff1ca05299bf1408868a02e/International-Marmara-Social-Sciences-Congress-Autumn-2020-Ozet-Bildiri.pdf#page=,) 303 (Erişim tarihi Ağustos 15, 2022). Online alanlar oluşturan Meta gibi şirketler kullanıcılara yönelik olarak gerekli sorumluluğu üstlenmeyebilir veya şeffaf olmayabilir. Bu şirketler, kullanım koşulları kapsamında koydukları kuralları herhangi bir mahkeme veya yasama organının denetimine açmayabilir. Susan P. Crawford, "Who's in Charge of Who I Am?: Identity and Law Online," *New York Law School Law Review* 49, no. 1 (2004), 219. Bu şekilde kullanıcıların kendi avatarlarını üretebileceği ve aktif olarak katılım sağlayacağı metaverse gibi sanal ortamları hizmete sunan şirketler için ülkelerin kullanıcıların haklarını korumalarını sağlamak üzere denetleyebilecekleri şekilde şeffaf olmalarına ilişkin yükümlülükler getirilmelidir.

### III. ZANAAT (CRAFTING) VE MEYDANA GETİRME (CREATING) TERİMLERİ

Türk Dil Kurumu Sözlüğü'nde "deneyim, beceri ve ustalık gerektiren iş" olarak tanımlanan zanaat ile "oluşturmak" şeklinde tanımlanan meydana getirmek terimleri<sup>51</sup> sanal ortamda birbiri yerine kullanılan ve karıştırılan terimlerdir. Fikri üründen bahsedilebilmesi için orijinal bir ürün meydana getirilmesi gerektiğinden birbiriyle karıştırılan bu terimlerin ürün üzerindeki etkilerinin incelenerek hangi durumlarda fikri ürünün söz konusu olacağı belirlenmelidir. Sanal ortamda kullanıcı karakterleri için kullanılan zanaat (*crafting*), oyun objelerinin tekrar tekrar üretilerek sanal avatari geliştirme işlemi olarak tanımlanabilir.<sup>52</sup> Zanaat ile oyun karakteri geliştirilmekte veya üst seviyeye ilerletilmektedir. Üst seviyede kullanıcı yeni yeteneklerin kilidini açabilmekte, sanal ortamda yeni bölümlere giriş yapabilmekte ve genellikle sanal ortamda daha güçlü olacak şekilde beceri kazanmaktadır. Bu şekilde zanaata dayanan sistemde kullanıcının avatari için seçtiği nesnelere kendisi kullanabileceği gibi başkalarına satabilmesine de imkan tanınabilir. Kullanıcının avatarını üst seviyeye geliştirmek için kullandığı bu nesnelere başka gerçek kullanıcılara satması mümkün olduğu gibi oyun içerisinde farklı avatarlar olarak yer alan ancak bir gerçek kişi kullanıcısı olmayan avatarlara satması da mümkün olabilmektedir. Doktrinde NPC (*non-player character*) olarak ifade edilen bu avatarlar, sanal ortamda gerçek kullanıcı gibi hareket eden ancak gerçekte bir gerçek kişi hesap sahibi bulunmayan karakterlerdir. Gerçek kişi kullanıcı bu karakterlerle işlem yaptığında aslında bir gerçek kişi ile işlem yaptığı zannıyla hareket etmekte ancak karşısında bir gerçek kişi

<sup>51</sup> Türk Dil Kurumu. "Güncel Türkçe Sözlük," Erişim tarihi Ağustos 13, 2022. <https://sozluk.gov.tr/>.

<sup>52</sup> Ondrejka, "Escaping the Gilded Cage: User Created Content and Building the Metaverse," 164.

bulunmamaktadır. Bu tür otomatik sanal karakterler, avatar geliştirilmesi için üretilmiş olan ancak gerçek kullanıcıların avatarlarını geliştirmek için çokça tercih etmedikleri, oyun içerisinde pek talep görmeyen sanal nesnelere sanal sistemden tahliye etmek amacıyla otomatik alıcı işleviyle üretilmiş karakterlerdir.<sup>53</sup>

Otomatik alıcı işlevindeki karakterler ile gerçek kullanıcı arasında yapılan işlemlerin koşulları önceden net olarak belirlenmiş durumdadır. Gerçek kişi kullanıcının işlemin konu olduğu sözleşme üzerinde herhangi bir değişiklik talep etmesi kati olarak mümkün değildir. Gerçek kişi kullanıcı iradesinin ya sözleşmeyi kabul yahut sözleşmeyi red şeklinde sanal ortamda belirlenen şartlar dahilinde nesneyi otomatik alıcıya satma yahut satmama şeklinde ortaya konması gerekmektedir. Bu şekilde taraflardan biri veya bir üçüncü kişi tarafından “önceden hazırlanmış ve karşı tarafça müzakere edilme imkânı olmadan kurulan sözleşmeler iltihaki (katılmı) sözleşmeler”dir.<sup>54</sup> Burada kullanıcı,

<sup>53</sup> Ondrejka, “Escaping the Gilded Cage: User Created Content and Building the Metaverse,” 89. Bu şekilde sözleşmenin kuruluşu ve edimin ifasının sanal ortamda gerçekleştiği ticari işlemler doğrudan ticaretin konusunu oluşturmaktadır. (Turan, “Elektronik Sözleşmeler ve Elektronik Sözleşmelere Uygulanacak Hukukun Tespiti.” 90). Elektronik ticaret konusu ürünlerin niteliği bakımından yapılan doğrudan ticaret- dolaylı ticaret ayrımı hakkında detaylı bilgi için bakınız: Hatice Özdemir Kocasakal, *Elektronik Sözleşmelerden Doğan Uyuşmazlıkların Çözümünde Uygulanacak Hukukun ve Yetkili Mahkemenin Tespiti* (İstanbul: Vedat Kitapçılık, 2003), 26.

<sup>54</sup> Turan Şahin, “Elektronik Sözleşmelerin Kuruluşuna İlişkin İrade Beyanları ve Bu Beyanların Geri Alınması,” *Türkiye Barolar Birliği Dergisi* no. 95 (2011), 335. Alper Uyumaz, “Elektronik Sözleşmelerin Web Siteleri Aracılığıyla Kurulması ve Bu Sözleşmelerin İfası,” *Dokuz Eylül Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi* 9 (2007), 915. Sinan Sami Akkurt, “Elektronik Ortamda Hizmet Sunumu ve Buna İlişkin Sözleşmelerin Hukuki Özellikleri,” *Ankara Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi* 60, no. 1 (2011), 33. İltihaki sözleşmelerin genel işlem şartlarından ayrılan yönleri hakkında detaylı bilgi için bakınız:

sistemin öngördüğü aşamaları takip ederek sözleşmeyi kabul edip ifanın gerçekleşmesinin sağlayabilmektedir. Kullanıcının sistem tarafından önceden belirlenmiş aşamaları olduğu gibi kat etmemesi durumunda otomatik olarak sistemden dışarı çıkarılarak istediği sonuca ulaşamaması sağlanmaktadır.<sup>55</sup> Burada otomatik alıcı avatarlar yerine gerçek kişi kullanıcıların avatarlarının sözleşmenin tarafı olması arasında sözleşme konusu edimin ifasına yönelik bir fark bulunmamaktadır. Nitekim her iki durumda da kullanıcı avatarının sahip olduğu bir nesneyi sistemin izin verdiği aşamaları izleyerek bir başka avatare satmaktadır. Burada avatarların geliştirilmesi için kullanılan nesnelere ilgili olarak üzerinde durulması gereken konu bu nesnelere kullanılması ile oluşan yeni avatarın telif hakkına konu ürün olmasına yönelik etkisidir.

Gerçek hayatta kişiselleştirilerek fikri ürün olarak nitelendirilen ürün olarak bir saat ele alındığında saati oluşturan nesnelere basit metal parçalar ve camdır. Hammaddelerin değeri önemsiz olsa bile fikri ürün olan saatin meydana getirilmesinde harcanan emek, zaman ve kişisel tasarım sonucu ortaya çıkan orijinallik unsurları neticesinde o saat, üretiminde kullanılan hammaddelerin değerinden bağımsız olarak son derece değerli olabilmektedir. Zira saatin haiz olduğu bir katma değer söz konusudur.<sup>56</sup> Katma değer, fikri ürün için öngörülen satış fiyatından, o fikri ürünü -örnekte bu fikri ürün saattir- ortaya çıkarmak için başkalarından satın alınarak kullanılan

---

Şahin, "Elektronik Sözleşmelerin Kuruluşuna İlişkin İrade Beyanları ve Bu Beyanların Geri Alınması," 336, 337.

<sup>55</sup> Uyumaz, "Elektronik Sözleşmelerin Web Siteleri Aracılığıyla Kurulması ve Bu Sözleşmelerin İfası," 919. Özdemir Kocasakal, *Elektronik Sözleşmelerden Doğan Uyuşmazlıkların Çözümünde Uygulanacak Hukukun ve Yetkili Mahkemenin Tespiti*, 75.

<sup>56</sup> Ondrejka, "Escaping the Gilded Cage: User Created Content and Building the Metaverse," 90.

hammadelerin fiyatının düşürülmesinden sonra ortaya çıkan bakiye olarak ifade edilebilir.<sup>57</sup> Özellikle “çok oyunculu çevrimiçi rol üstlenme oyunu” şeklinde ifade edilen ve doktrinde kısaca MMORPG (*massively multiplayer online role-playing games*) olarak anılan oyunlarda<sup>58</sup> gerçek hayattakine

<sup>57</sup> Mehmet Avcı, Soner Uysal, ve Ramazan Taşçı. “Türk İmalat Sanayinin Teknolojik Yapısı Üzerine Bir Değerlendirme,” *Journal of Social Sciences and Humanities Researches* 17, no. 36 (2016), 56. Serkan Güneş, Abdullah Togay ve Çiğdem Güneş. “Katma Değer ve Kalkınma Bağlamında Ürün Tasarımı,” *Sanat ve Tasarım Dergisi* no. 16 (2015), 99. Bir ürünün üretimi için kullanılan hammadde tedarikinden üretimine kadar ve ardından ve müşterinin eline geçene kadarki süreçte o üründen elde edilebilecek faydayı artırma sürecinde ne kadar çok milli unsurlar kullanılırsa o kadar milli katma değer oranı artacaktır. Bir başka ifadeyle katma değer katma değer ne kadar ülke içinde yaratılmış olursa o üründen elde edilen fayda ilgili ülke için o kadar artacaktır. Bu durum dış ticaret açığının kapatılmasında da önemli ölçüde etkili olmaktadır. Örneğin bir saati üretmek ve yurtdışı pazarlara satmak ele alındığında o saati üretirken kullanılan malzemelerin ithal değil yerli malzeme durumunda bu ürünün o ülkeye sunduğu milli katma değer, üretiminde ithal malzeme kullanılan saatin yurt dışı pazara satılmasından elde edilecek milli katma değerden çok daha fazla olacaktır. Katma değer konusunda detaylı bilgi için bakınız: Güneş, Togay ve Güneş, “Katma Değer ve Kalkınma Bağlamında Ürün Tasarımı,” 100ff. Ekonomik katma değer, pazar katma değeri ve nakit katma değer ilişkisi hakkında bilgi için bakınız: M. Başaran Öztürk, “Finansal Performansın Ölçülmesinde Alternatif Bir Yöntem “Ekonomik Katma Değer,” *Atatürk Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Dergisi* 18, no. 3-4 (2004), 352ff.

<sup>58</sup> Bu tür oyunların ilk örnekleri avatların ölmek zorunda olmadığı ya da hayatının kararmak zorunda olmadığı bir sanal ortam olarak metaversenin ilk kez tanımlandığı Neal Stephenson'un 1992 tarihli romanı *Snow Crash*'in (Neal Stephenson, *Snow Crash* (New York: Bantam Dell, 1992), 102) ardından takriben 10 yıl sonra ortaya çıkan *There* ve *Second Life* gibi oyunlardır. Paul Maharg ve Martin Owen. “Simulations, Learning and the Metaverse: Changing Cultures in Legal Education,” *Journal of Information Law and Technology* (2007), 22. Özellikle *Second Life* gibi sanal evrenler sadece gerçek kişilerin değil, aynı zamanda ticari kuruluşların, kar amacı gütmeyen kuruluşların ve akademik işlevi olan üniversitelerin de yer aldığı

benzer şekilde kullanıcı avatarlarının oluşturulması sürecinde katma değer söz konusudur. Bu tür oyunlarda oyunu geliştirerek hizmete sunanlar, ham maddeye dayalı işçiliği bir başka deyişle zanaatı yaygın şekilde kullanmaktadır. Oyunu geliştiren kişi yada platformun zanaatı kullanmasındaki başlıca amaçları; oyuncuların oyun içerisindeki üretim hızını düşürme, en iyi öğelerin zanaatını/işlenmesini sınırlandırma, işçilik için kullanılacak maddeleri sistem içerisinde gizleyerek bunların oyuncu tarafından bulunmasını zorlaştırarak içeriğin kullanım süresini uzatmak şeklinde sıralanabilir.<sup>59</sup> Avatarın geliştirilmesiyle ilgili olarak üzerinde durulması gereken temel konu, oyunda sağlanan ham maddelerin ya da öğelerin kullanılarak avatarın üst seviyeye taşınması yani geliştirilmesi durumunda bu avatara bir katma değer eklenip eklenmediğinin belirlenmesidir. Burada avatarın değerindeki artış, gerçek dünyada saat örneğinde olduğu gibi onu üreten kişinin emeği sonucu metal ve camdan kişiselleştirilmiş yeni bir ürün olan saat meydana getirilmesinden farklıdır. Avatarın zanaat ile geliştirilmesi durumu, avatarın ilk başta oluşturulması durumundan farklıdır. Bununla birlikte avatarın geliştirilmesi durumunda da avatarın kullandığı öğeler dolayısıyla değerinde

---

bir büyük dijital platformdur. Averbek ve Türkyılmaz, "Sanal Evrende Markaların Geleceği: Yeni İnternet Dünyası Metaverse ve Marka Uyulamaları," 101. Bu tür oyunlar, gerçek dünyayla ekonomik olarak bağlantılı online dünyalara duyulan arzuyu ve kullanıcıların sosyal etkileşim için sanal dünyalara yöneldiklerini göstermektedir. Bu bağlamda metaversenin kullanıcılarına sanal oyunlardan öte gerçek dünya şehirlerinin canlı karmaşık yapısını ve dinamiklerini içeren büyük pazarlar açma potansiyeline sahip olduğu düşünülmektedir. Ondrejka, "Escaping the Gilded Cage: User Created Content and Building the Metaverse," 83.

<sup>59</sup> Ondrejka, "Escaping the Gilded Cage: User Created Content and Building the Metaverse," 90.

bir artış olmakta ancak bu katma değer niteliğini haiz bulunmamaktadır.<sup>60</sup>

Zanaat olarak ifade edilen avatar geliştirme sürecinde kullanıcılar, sistemi geliştirenler tarafından sisteme sunulan öğeleri tekrar tekrar kullanmakta olup herhangi bir yeni içerik oluşturma durumu ya da yeni ürün meydana getirme durumu bulunmamaktadır. Avatara sistemdeki öğelerden eklenmesi halinde gerçek hayattaki bir ürünün üretilmesinde olduğu gibi herhangi bir katma değer eklenmemektedir.<sup>61</sup> Burada avatarın geliştirilmesi dolayısıyla değerinde meydana gelen artış, avatarın yeni bir ürün olarak değerlendirilmesinden yani katma değerden değil, sistemde sınırlı sayıda bulunan öğelerin kullanılması dolayısıyla kıtlıktan kaynaklanmaktadır.<sup>62</sup> Avatarın geliştirilmesinde gerçek manada bir yeni ürün ortaya konması söz konusu değildir.<sup>63</sup> Ancak avatarın meydana getirilmesi halinde yeni bir ürün söz konusudur.

---

<sup>60</sup> Ondrejka, "Escaping the Gilded Cage: User Created Content and Building the Metaverse," 90.

<sup>61</sup> Avatarın geliştirilmesi sürecinde kullanılan öğelerin herhangi bir pazarının olmaması, avatara gerçek hayattaki gibi bir katma değer eklenmemesi, avatarın aynı avatar olup geliştirilmesi durumunda yeni bir ürünün meydana getirilmemesi, zanaat olarak adlandırılan işlemin temel üç problemi olarak düşünülmektedir. Ondrejka, "Escaping the Gilded Cage: User Created Content and Building the Metaverse," 90.

<sup>62</sup> Özellikle ticari olarak motive olmuş sömürücüler piyasayı ele geçirdiği durumlarda oyuncular için oyunlardaki kaynakların elde edilmesi son derece zorlaşabilmektedir. Oyunlardaki nesnelere gerçek hayatta pazarının olduğu bu tür durumlar zararlı girişimcilik faaliyetleri için teşvik işlevi görmektedir. Lastowka ve Hunter, *Virtual Crimes*, 312. Dolayısıyla metaversede pazar oluşturulurken dış etkenler tarafından manipüle edilmemesi için gerekli teknik ve hukuki önlemlerin alınması gerekmektedir.

<sup>63</sup> Ondrejka, "Escaping the Gilded Cage: User Created Content and Building the Metaverse," 90.

Metaverse avatarlarının üretilmesi durumu zanaat kapsamında değil oluşturma, meydana getirme kapsamında değerlendirilmelidir. Metaversede kullanıcıların gerçek manada yeni ürünler oluşturabilmeleri, katma değer oluşturulması ve hangi ürünlerin gerçek değerinin olduğunun belirlenebilmesi için ürünlere yönelik pazar oluşturulması gerekmektedir.<sup>64</sup> Metaversede bu bağlamda farklı dijital platformlar kendi özelliklerine göre farklı alanlarda pazar oluşturmaktadır.

## SONUÇ

Bilişim teknolojilerindeki gelişmeler sonucu internet boyut değiştirmiştir. Zuckerberg'in ifadesiyle kullanıcıların dışarıdan seyrettiği iki boyutlu bir ortam yerine içerisine dahil olabildiği üç boyutlu bir ortam halindeki yeni versiyon internet metaverse olarak ifade edilmektedir.<sup>65</sup> Kullanıcılar, gerçek hayatta gerçekleştirdikleri birçok işlemi gerçekleştirmelerine olanak sunan bu şekilde üç boyutlu sanal ortamlarda oluşturdukları avatarlar ile kendilerini temsil etmektedir. Kişinin sanal ortamdaki görünümü olan avatari kullanıcı tarafından çeşitli uygulamalar kullanılarak oluşturulmaktadır. Ayrıca kullanıcı avatari dijital ortamın kendine sunduğu imkanlar dahilinde geliştirebilmektedir. Burada kullanıcının avatari geliştirmesi anlamındaki zanaat (crafting) ile avatari oluşturması anlamındaki meydana getirme(creating) kavramları, birbiriyle karıştırılabilen ancak farklı kavramlardır. Benzer şekilde avatari oluşturulması ile geliştirilmesi de farklılık arz

---

<sup>64</sup> Ondrejka, "Escaping the Gilded Cage: User Created Content and Building the Metaverse," 90. Diğer taraftan özellikle MMORPG olarak anılan oyunlar başta olmak üzere birçok online oyunda elde edilen nesnelere üzerindeki hakların gerçek para ile ticaretinin etik olmadığını ve oyunun ruhunu ihlal ettiğini düşünen birçok kullanıcı bulunmaktadır. Lastowka ve Hunter, *Virtual Crimes*, 312.

<sup>65</sup> Columbia Broadcasting System, Inc. Ü. Sarı, "Yeni Nesil Bir Temsil Alanı Metaverse," 183.



etmektedir. Avatarın geliştirilmesi sürecinde yeni bir ürünün meydana getirilmesi söz konusu olmadığından geliştirilmiş avatar, önceki versiyonundan farklı bir fikri ürün olarak kabul edilmemelidir. Diğer taraftan avatarın oluşturulması sürecinde metaverse gibi dijital platformların sağladığı nesnelere ve diğer özelliklerden yararlanan kullanıcı, ilgili dijital platformun kullanım sözleşmesinde izin verildiği ölçüde o avatar üzerinde telif hakkı sahibi olabilir. Metaverse avatarı, üzerinde emek harcanarak ve kişiselleştirilerek orijinal bir ürün olarak ortaya çıkarıldığı için fikri hukuk bağlamında bir fikri ürün olarak kabul edilmelidir. Bununla birlikte metaverse avatarının FSEK kapsamında tahdidi olarak sayılan fikri eser türlerinden hangisi kapsamında değerlendirilmesi gerektiği tartışıldığında; avatarın bir bilgisayar programının ifade edilmiş biçimi olarak kabul edilmesi halinde FSEK 2. maddesi kapsamında ilim ve edebiyat eseri olarak değerlendirilmesi mümkündür. FSEK 5. maddesi'ne göre ise *"elektronik [...]veya benzeri araçlarla gösterilebilen, sesli veya sessiz, birbiriyle ilişkili hareketli görüntüler dizisi"* kapsamında değerlendirildiğinde metaverse avatarı, sinema eseri olarak kabul edilebilir. Sinema eserlerinin ilgili yönetmeliğe göre tescili gerektiğinden ve aslında burada kastedilen film gibi eserler olduğundan metaverse avatarının bu şekilde tescilinin nasıl gerçekleşebileceğine dair bir örnek bulunmamaktadır. Her ne kadar bilgisayar oyunları bu kapsamda değerlendirilerek tescil edilmekteyse de bilgisayar ürünü üretenlerin bu tescilinin de FSEK 5. maddesinin geniş yorumlanması dışında net bir dayanağı bulunmamaktadır. Tescil konusunda gündeme gelebilecek sorunlar dikkate alındığında metaversede avatarların FSEK 2. maddesi kapsamında değerlendirilmesi gerektiği düşünülebilir. Avatarın bu şekilde bir fikri eser olarak kabul edilmesi halinde bu avatar üzerinde telif hakkı sahibinin kim olacağı belirlenmelidir. Avatarın oluşturulma süreci dikkate alınarak kullanıcının avatarı üzerinde harcadığı emek ve orijinallik unsurlarına göre telif hakkı sahipliği değerlendirilmektedir. Metaversede avatar oluşturulurken

kullandığı uygulamaların ve avatarı kullanacağı dijital platformun aksini öngörmemesi durumunda metaversede emek harçayarak ve kişisel estetik algısı sonucu oluşturduğu orjinal avatar üzerinde telif hakkı sahibinin onu oluşturan kullanıcı olduğu kabul edilmelidir. Bununla birlikte özellikle sanal ortamların kendi kullanım koşullarını belirleyerek kullanıcı ile bir sözleşme ilişkisi içerisinde oldukları düşünüldüğünde kullanıcının metaverse avatarı üzerindeki telif haklarının etkin şekilde korunabilmesi için dijital platformların ve avatar uygulamalarının telif hakkına dair düzenlemelerini kullanıcının anlayabileceği bir dilde ve görebileceği şekilde açık ve net belirtme yükümlülüğü gibi bu ilişkide zayıf konumda olan kullanıcıyı koruyacak yükümlülüklerin getirilmesi gerekmektedir.

---

**Hakem Değerlendirmesi:** Çift kör hakem.

**Finansal Destek:** Yazar bu çalışma için finansal destek alıp almadığını belirtmemiştir.

**Çıkar Çatışması:** Yazar çıkar çatışması olup olmadığını belirtmemiştir.

**Etik Kurul Onayı:** Yazar, etik kurul onayının gerekip gerekmediğini belirtmiştir.

**Peer Review:** Double peer-reviewed.

**Financial Support:** The author did not indicate whether he received financial support for this study.

**Conflict of Interest:** The author did not specify whether there was a conflict of interest.

**Ethics Committee Approval:** The author stated whether ethics committee approval is required.

---

**KAYNAKÇA**

- Akipek, Şebnem, ve Esra Dardağan. "Sanal Ortamda Gerçekleşen Telif Hakkı İhlâllerİne Uygulanacak Hukuk." *Ankara Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi* 50, no. 3 (2001): 115 - 139.
- Akkurt, Sinan Sami. "Elektronik Ortamda Hizmet Sunumu ve Buna İlişkin Sözleşmelerin Hukuki Özellikleri." *Ankara Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi* 60, no. 1 (2011): 19 - 46.
- Akkurt, Sinan Sami. "Yapay Zekânın Otonom Davranışlarından Kaynaklanan Hukukî Sorumluluk." *Uyuşmazlık Mahkemesi Dergisi* 7, no. 13 (2019): 39 - 59.
- Alkara, İbrahim. "Yeni Dijital Ürünler Üzerine Bir İnceleme: Metaverse ve NFT Örnekleri." İçinde *Dijital Etkileşimler: Sektörel Yansımaları 1*. Editör İnci Merve Altan. 171 - 196. İstanbul: Efe Akademi Yayınları, 2022.
- Avcı, Mehmet, Soner Uysal, ve Ramazan Taşçı. "Türk İmalat Sanayinin Teknolojik Yapısı Üzerine Bir Değerlendirme." *Journal of Social Sciences and Humanities Researches* 17, no. 36 (2016): 49 - 66.
- Averbek, Gözde Sula, ve Ceyda Aysuna Türkyılmaz. "Sanal Evrende Markaların Geleceği: Yeni İnternet Dünyası Metaverse ve Marka Uyumları." İç. *Sosyal Bilimlerde Multidisipliner Çalışmalar Teori, Uygulama ve Analizler*. Editör Mehmet Baş ve İnci Erdoğan Tarakçı. 99 - 136. İstanbul: Efe Akademik yayıncılık, 2021.
- Aydoğan, Derya, Deniz Yengin, ve Tamer Bayrak. "Sanatın Hibrit Gerçeklik Alanı: 'Metaverse'." *Yedi Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi* 28 (2022): 53 - 66.
- Aytaç, Zeynep. "Metaverse ve Dijital Fırsatlar." İç. *Pazarla-Ma: Teoriden Pratiğe*. Editör Mehmet Baş. 233 - 253. İstanbul: Efe Akademi Yayınları, 2022.

- Bak, Başak. "Medeni Hukuk Açısından Yapay Zekânın Hukuki Statüsü ve Yapay Zekâ Kullanımından Doğan Hukuki Sorumluluk." *Türkiye Adalet Akademisi Dergisi* 9, no. 35 (2018): 211 - 232.
- Bozkurt-Yüksel, Armağan Ebru. "Intellectual Property Rights of Gamers in Esports." *Law & Justice Review* 11, no. 21 (2021): 275 - 308.
- Bozkurt Yüksel, Armağan Ebru. "Yapay Zekanın Buluşlarının Patentlenmesi." *Uyuşmazlık Mahkemesi Dergisi* 6, no. 11 (2018): 585 - 622.
- Brown, Abbe, Smita Kheria, Marta Iljadica, ve Jane Cornwell. *Contemporary Intellectual Property: Law and Policy*. New York: Oxford University Press, 2019.
- Car, Polona. "European Declaration on Digital Rights." *European Parliament*. Haziran 2022. Ağustos 18, 2022. [https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/BRIE/2022/733518/EPRS\\_BRI\(2022\)733518\\_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/BRIE/2022/733518/EPRS_BRI(2022)733518_EN.pdf).
- Car, Polona, Tambiama André Madiaga, ve Maria Niestadt. "Metaverse Opportunities, Risks and Policy Implications." *European Parliament*. Haziran 2022. Ağustos 17, 2022. [https://www.europarl.europa.eu/thinktank/en/document/EPRS\\_BRI\(2022\)733557](https://www.europarl.europa.eu/thinktank/en/document/EPRS_BRI(2022)733557).
- Çetingül, Nursena. "Ceza Sorumluluğu Bakımından Yapay Zekanın Hukuki Statüsünün Tartışılması." *İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi* 20, no. 41 (2021): 1015 - 1042.
- Columbia Broadcasting System, Inc. "Facebook Launches "Horizon Workrooms." Here's How It Works." Erişim tarihi Ağustos 18, 2022. <https://www.youtube.com/watch?v=frZQrEBVkkk>.
- Conseil Paritaire de la Publicité (CPP) (Fransız Reklam Konseyi). Erişim tarihi Ağustos 17, 2022. <https://www.cpp-pub.org/qui-sommes-nous/mission/>.

- Crawford, Susan P. "Who's in Charge of Who I Am?: Identity and Law Online." *New York Law School Law Review* 49, no. 1 (2004): 211 - 229.
- Doğan, Bayram. *Karşılaştırmalı Hukukta Anayasal Bir Hak Olarak Kişisel Verilerin Korunması Hakkı*. Ankara: Adalet, 2022.
- Doğan, Derya, ve Gürkan Özocak. "Dijital Oyunlar, Multimedya Yaratımlar ve Güncel Hukuki Problemler." İçinde 3. *Uluslararası Bilişim Hukuku Kurultayı*. İzmir: 2013.
- Efroni, Zohar. *Access-Right: The Future of Digital Copyright Law*. New York: Oxford University Press, 2011.
- European Parliament, Council of the European Union. EUR - Lex. "Directive (EU) 2019/770 of the European Parliament and of the Council of 20 May 2019 on Certain Aspects concerning Contracts for the Supply of Digital Content and Digital Services." 20 Mayıs 2019, Erişim tarihi Ağustos 18, 2022. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/en/ALL/?uri=CELEX:32019L0770>.
- Gokmi, Kim, ve Ju Hyun Jeon. "A Study on the Copyright Survey for Design Protection in Metaverse Period." *International Journal of Advanced Smart Convergence* 10, no. 3 (2021): 181 - 186.
- Goldstein, Paul. 2001. *International Copyright: Principles, Law, and Practice*. New York: Oxford University Press, 2001.
- Grey, Thomas C. 1980. "The Disintegration of Property." İçinde *Ethics, Economics and the Law of Property*, editör J. Roland Pennock ve John W. Chapman, 69 - 85. New York: New York: New York University Press, 1980.
- Güner, Cemil. "Yapay Zekânın Verdiği Zarardan Doğan Sözleşme Dışı Sorumluluğa Uygulanacak Hukuk." *Uyuşmazlık Mahkemesi Dergisi* 8, no. 15 (2020): 229 - 272.
- Güneş, Serkan, Abdullah Togay, ve Çiğdem Güneş. "Katma Değer ve Kalkınma Bağlamında Ürün Tasarımı." *Sanat ve Tasarım Dergisi*, no. 16 (2015): 97 - 112.

- Kahraman, Mehmet Emin. "Blok Zincir, Deepfake, Avatar, Kripto para, Değiştirilemez Belirteç (NFT) ve Sanal Evren (Metaverse) ile Yaygınlaşan Sanal Yaşam." *Uluslararası Kültürel ve Sosyal Araştırmalar Dergisi (UKSAD)* 8, no. 1 (2022): 149 - 162.
- Kara Kılıçarslan, Seda. "Yapay Zekanın Hukuki Statüsü ve Hukuki Kişiliği Üzerine Tartışmalar." *Yıldırım Beyazıt Hukuk Dergisi* 4, no. 2 (2019): 363 - 389.
- Karimov, Elnur. "Bilgisayar (Video) Oyunlarının Fikir ve Sanat Eserleri Kapsamında Korunmasında Uygun Eser Kategorisi Sorunu." *Ticaret ve Fikri Mülkiyet Hukuku Dergisi* 7, no. 1 (2021): 93 - 110.
- Köken, Enes. "Yapay Zekanın Cezai Sorumluluğu." *Türkiye Adalet Akademisi Dergisi* 12, no. 47 (2021): 247 - 286.
- L'Autorité de Régulation Professionnelle de la Publicité (ARPP). 2010. "Communication Publicitaire Digitale (Dijital Reklam İletişimi Kılavuzu)." Aralık 2010, Erişim tarihi Ağustos 18, 2022. [https://www.arpp.org/wp-content/uploads/2011/03/Reco\\_Comm\\_Pub\\_Digitale-3.pdf](https://www.arpp.org/wp-content/uploads/2011/03/Reco_Comm_Pub_Digitale-3.pdf).
- Lastowka, F. Gregory, ve Dan Hunter. "The Laws of the Virtual Worlds." *California Law Review* 92, no. 1 (2004): 1 - 74.
- Lastowka, Gregory, ve Dan Hunter. "Virtual Crimes." *New York Law School Law Review* 49, no. 1 (2004): 293 - 316.
- Maharg, Paul, ve Martin Owen. "Simulations, Learning and the Metaverse: Changing Cultures in Legal Education." *Journal of Information Law and Technology* (2007):1 - 28.
- Markham, Annette, ve Elizabeth Buchanan. "Etik Karar Alma ve İnternet Araştırmaları." *Folklor Edebiyat Dergisi*, Çeviren Yeliz Özdemir, 21 (2015): 411 - 431.
- Muratoğlu, Gülşah, ve Karl Steffens. *Sağlıklı Dijital Yaşam Rehberi*. Editör Metin Eken. Kayseri: Erciyes Üniversitesi, 2019. Erişim tarihi Ağustos 19, 2022.

- [https://hdlife.erciyes.edu.tr/rehber/Saglikli\\_Dijital\\_Yasam\\_Rehberi.pdf](https://hdlife.erciyes.edu.tr/rehber/Saglikli_Dijital_Yasam_Rehberi.pdf).
- Ondrejka, Cory. "Escaping the Gilded Cage: User Created Content and Building the Metaverse." *New York Law School Law Review* 49, no. 1 (2005): 81 - 102.
- Özdemir Kocasakal, Hatice. *Elektronik Sözleşmelerden Doğan Uyuşmazlıkların Çözümünde Uygulanacak Hukukun ve Yetkili Mahkemenin Tespiti*. İstanbul: Vedat Kitapçılık, 2003.
- Özel Sağlamtimur, Zühal. "Dijital Sanat." *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi* 10, no. 3 (2010): 213 - 238.
- Öztürk, M. Başaran. "Finansal Performansın Ölçülmesinde Alternatif Bir Yöntem "Ekonomik Katma Değer"." *Atatürk Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Dergisi* 18, no. 3-4 (2004): 351 - 368.
- Park, Sung, Si Pyoung Kim, ve Mincheol Whang. "Individual's Social Perception of Virtual Avatars Embodied with Their Habitual Facial Expressions and Facial Appearance." *Sensors* 21, no. 17 (2021): 1 - 18.
- Polat, Süleyman Kayra. "Yeni Medya Ortamlarında Grafik Tasarım." Yüksek Lisans Tezi. Konya: Necmettin Erbakan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2020.
- Robinson, Clare ve Hannah McCarthy. "Artificial Intelligence Raises New Questions about Purpose and Scope of Copyright." *Lexis Nexis*. 25 Mart 2021, Erişim tarihi Ağustos 11, 2022. <https://www.lexisnexis.co.uk/legal/news/artificial-intelligence-raises-new-questions-about-purpose-scope-of-copyright>.
- Şahin, Turan. "Elektronik Sözleşmelerin Kuruluşuna İlişkin İrade Beyanları ve Bu Beyanların Geri Alınması." *Türkiye Barolar Birliği Dergisi* no. 95 (2011): 331 - 376.
- Sarı, Onur. "Sosyal Medya Kullanım Koşullarında Yer Alan Ruhsat Hükümlerinin Fotoğraf Eseri Bağlamında Değerlendirilmesi." İçinde *International Marmara Social*

- Sciences Congress (Autumn)*, Kocaeli: Kocaeli Üniversitesi. (2020): 299 - 307. [https://www.researchgate.net/profile/Hazal-Sen/publication/348167292\\_International\\_Marmara\\_Social\\_Sciences\\_Congress\\_Autumn\\_2020-\\_Ozet\\_Bildiri/links/5ff1ca05299bf1408868a02e/International-Marmara-Social-Sciences-Congress-Autumn-2020-Oezet-Bildiri.pdf#page=](https://www.researchgate.net/profile/Hazal-Sen/publication/348167292_International_Marmara_Social_Sciences_Congress_Autumn_2020-_Ozet_Bildiri/links/5ff1ca05299bf1408868a02e/International-Marmara-Social-Sciences-Congress-Autumn-2020-Oezet-Bildiri.pdf#page=) (Erişim tarihi Ağustos 15, 2022).
- Sarı, Ümit. "Yeni Nesil Bir Temsil Alanı Metaverse." İçinde *Dijital Demokrasi*, Editör Serdar Çil, 173 - 194. İstanbul: Eğitim Yayınevi, 2022.
- Stephenson, Neal. *Snow Crash*. New York: Bantam Dell, 1992.
- Tekinalp, Ünal. *Fikri Mülkiyet Hukuku*. İstanbul: Vedat Kitapçılık, 2012.
- The National Archives. "Copyright, Designs and Patents Act 1988." *The Official Home of UK Legislation*. 15 Kasım 1988, Erişim tarihi Ağustos 8, 2022. <https://www.legislation.gov.uk/ukpga/1988/48/section/9>.
- Turan, Gamze. "Elektronik Sözleşmeler ve Elektronik Sözleşmelere Uygulanacak Hukukun Tespiti." *Türkiye Barolar Birliği Dergisi* no. 77 (2008): 87 - 119.
- Türk Dil Kurumu. "Güncel Türkçe Sözlük." Erişim tarihi Ağustos 13, 2022. <https://sozluk.gov.tr/>.
- Uyumaz, Alper. "Elektronik Sözleşmelerin Web Siteleri Aracılığıyla Kurulması ve Bu Sözleşmelerin İfası." *Dokuz Eylül Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi* 9 (2007): 907 - 930.
- Uzun, Kadriye, ve Cengiz Hakan Aydın. "Kullanıcı Profilinin ve Bireylerarası İlişkilerin Gerçek Yaşamla Karşılaştırılması: Second Life Örneği." *Eskişehir Osmangazi Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Dergisi* 2, no. 7 (2012): 263 - 290.
- Van Hoorebeek, Mark. *Law, Libraries and Technology*. Oxford: Chandos Publishing, 2005.



Zarksy, Tal Z. "Information Privacy in Virtual Worlds: Identifying Unique Concerns Beyond the Online and Offline Worlds." *New York Law School Law Review* 49, no. 1 (2005): 231 - 270.

Zorluel, Mustafa. "Yapay Zeka ve Telif Hakkı." *Türkiye Barolar Birliđi Dergisi* no. 142 (2019): 305 - 356.