

METAVERSE VE SANAL GERÇEKLİK ORTAMLARI KARŞISINDA CEZA HUKUKU

CRIMINAL LAW AGAINST METAVERSE AND VIRTUAL REALITY ENVIRONMENTS

Pınar BACAŞIZ* 

Makale Bilgi

Gönderi: 11/10/2022
Kabul : 10/05/2023

Anahtar Kelimeler

*Metaverse,
Sanal Gerçeklik,
Bilişim Suçları,
Suçun İşlendiği Yer,
Cezaların İnfazı.*

Article Info

Received: 11/10/2022
Accepted: 10/05/2023

Keywords

*Metaverse,
Virtual Reality,
Cybercrimes,
Place of Crime,
Execution of Penalties.*

Özet

Teknolojinin sağladığı kolaylık, iletişim ve yaşam biçiminde önemli değişikliklere de neden olmuştur. Önceden yüz yüze yapılan pek çok faaliyet artık bilgisayar ortamında gerçekleşmektedir. Sanal gerçeklik ortamları teknolojinin bu alanda insanlığa sağladığı imkânlardan en yenisidir. Bu ortamlarda bireyler eğitim almakta, sosyalleşmekte bazen de hoşça vakit geçirmektedir. Öte yandan bu ortamların sağladığı anonimlik ve dünyanın farklı yerlerinden pek çok kişiye kolayca ulaşma imkânı karşısında bu ortamlar suç işlemek isteyen kişilerin de hedefi haline gelmiştir. Klasik ceza hukuku normları bu alanı düzenlemek konusunda belli bir işlevi yerine getirecektir; ancak ilerleyen zamanda yeni suç tiplerine ihtiyaç duyulması ceza soruşturmasında yeni yöntem ve uluslararası işbirliği arayışlarının ortaya çıkması muhtemeldir. Sanal gerçeklik ortamının cezaların infazı açısından da önemli bir işlevi olması mümkündür. Özellikle koşullu salıverme ve topluma yeniden kazandırma bakımından sanal gerçeklik ortamı hem infaz sistemine hem de hükümlülere destek sağlayacaktır. Hükümlülerin koşullu salıvermeden yararlanıp yararlanamayacaklarının belirlenmesinde sanal gerçeklik ortamındaki davranışlarının gözlemlenmesinden yararlanılabileceği gibi, koşullu salıvermeden yararlanmaya hak kazanan hükümlülerin dış dünyadaki hayatlarına hazırlanmaları için de sanal gerçeklik ortamları kullanılmaktadır.

Abstract

The convenience provided by technology has also caused significant changes in communication and lifestyle. Many activities that used to be face-to-face are now carried out in the computer environment. Virtual reality environments are the newest of the possibilities that technology provides to humanity in this field. In these environments, individuals receive education, socialize and sometimes have a good time. On the other hand, due to the anonymity provided by these environments and the easy access to many people from different parts of the world, these environments have also become the target of those who want to commit crimes. Classical criminal law norms will fulfill a certain function in regulating this area; however, it is likely that new types of crime will be needed in the future, and new methods in criminal investigations and the search for international cooperation will emerge. It is possible that the virtual reality environment has an important function in terms of the execution of penalties. Especially in terms of conditional release and reintegration into society, the virtual reality environment will support both the execution system and the convicts. In determining whether convicts can benefit from conditional release, it can be used to observe their behaviors in virtual reality environment, and virtual reality environments are used to prepare convicts who are entitled to benefit from conditional release for their lives in the outside world.

ID.21492/inuhfd.1187521 

EXTENDED SUMMARY

Metaverse, which was first used in a novel by Neil Stephenson, is the newest brand of virtual reality environments. Although it seems to be identified with virtual reality; the metaverse is not the first virtual reality environment and probably will not be the last. Virtual reality can be defined as the computer-generated form of real life that can be accessed with certain devices. On the other hand, the term “enhanced reality” refers to a platform where digital content can be seen as a part of the real world.

This paper aims to answer four fundamental questions:

- Are classical crime types applicable to offenses committed in virtual reality environments?
- Do we need new criminal law provisions for the offenses committed in virtual reality environments?
- What are the main challenges in prosecuting crimes committed in virtual reality environments?
- Can metaverse be helpful in the execution of punishments?

As stated above the first discussion topic of this paper is the applicability of classical crime types in the Metaverse and other virtual reality environments. One of the most common crime categories both in real life and virtual reality environments is the crimes against property such as theft and fraud. Some items in virtual reality environments and online gaming platforms have significant economic value. That’s why some users try illegal methods to seize items that belong to other users. Sometimes they seize the items by hacking the user’s account and sometimes use violence in the real world to access the user’s account and transfer the items to their own account. The legal problem here is whether these digital items can be defined as “goods”. From the perspective of the Turkish Criminal Code, digital items can not be defined as goods. Therefore they can not be the subject matter of theft.

Another risk factor is the currencies of virtual reality environments, such as Linden Dollars. Linden Dollars can easily be converted to real-life currencies or withdrawn from Second Life ATMs. There have been numerous cases of fraud in virtual reality environments. The most common example of these offenses is when a user introduces herself/himself as an investor and collects money from other users and easily disappears. This action is punishable under Art. 157-158 of the Turkish Criminal Code. It should be stated right away that, some instruments of virtual reality environments can easily be used as payment methods and this might be the new means of money laundering. Considering it is not very easy to track transactions in virtual reality environments, it is very hard to fight against economic crimes.

Crimes against physical integrity and sexual inviolability are other problematic areas. These crimes require mostly physical contact. Regarding the current situation of technology; it seems unlikely that these crimes can be committed in virtual reality environments. However, virtual reality environments are very convenient for “verbal” forms of these crimes, such as sexual harassment. Also, it is possible to encourage a person to commit suicide which is punishable under Art. 84 of the Turkish Criminal Code. While talking about “verbal” crimes it should also be reminded that hate crimes and defamation can also be committed in virtual reality environments.

As stated above, most crimes committed in virtual reality environments can be punished by the provisions of criminal codes. On the other hand, we might need new criminal regulations in the future. Regulating new crime types might help maintain order in virtual reality environments. On the other hand, criminal regulations might constitute a huge barrier against technological progress and fundamental rights such as freedom of speech. So, the lawmaker might face an inevitable challenge when regulating virtual reality environments.

Another challenge is the prosecution of crimes committed in virtual reality environments. First, the anonymity in virtual reality environments makes it very difficult for the authorities to identify the offender. Even after the offender is identified, the problem of jurisdiction will arise. Although the victim and the offender might encounter on the same platform in virtual reality worlds, they might be in different places in real life. Judicial assistance, which is a very detailed and long bureaucratic process, will be required in most cases. It is not surprising to foresee that the authorities will ignore “minor” offenses and will only prosecute “important” offenses like money laundering or financing of terrorism. Considering the deterrence feature of criminal law, this would be a problematic approach.

The last issue this article emphasizes is the possible function of virtual reality environments in the execution of sentences. Recently, there have been numerous projects to make virtual reality environments a part of the execution. Two examples are introduced in this paper. The first use of virtual reality environments in execution is to evaluate if the convict is eligible for parole. The convict’s behavior is observed in the virtual reality environment, and experts decide whether the convict might be released. During this evaluation process, there is no possible harm to anyone. So, especially in pedophily cases, this is a significant advantage. The second use of virtual reality environment aims to help convicts before they are released. They find the chance to visit their home and workplace ahead. Thus, it would be easier for them to adapt to their new life.

I. GİRİŞ

Toplum hayatına ve bireysel hayatlara yön veren en önemli değişken artık teknolojidir. Teknolojinin sağladığı imkânlar, yarattığı sorunlar tıpkı diğer bilim alanları gibi hukukun da en önemli tartışma alanı haline gelmiştir. Sanal gerçeklik ortamının da bu tartışmalarda önemi giderek artmaktadır¹.

Gerçek hayatın bilgisayar ortamındaki kopyası denebilecek sanal gerçeklik, bireylere belli teknolojik araçlar yardımıyla gerçek hayattaki deneyimlerini yaşatabilmektedir. İlk ortaya çıkış alanı belli meslek gruplarına eğitim vermek olan sanal gerçeklik ortamları günümüzde ekonomik bir değer taşımakta, aynı zamanda da bireylere pek çok imkân sunmaktadır. Sanal gerçeklik ortamına ilişkin hukuki tartışmaların önemli bir kısmı da ceza hukukuna ilişkindir. Bu ortamda kişilerin hem kimlik hem de mekân olarak anonim olması suç işlenmesini önemli ölçüde kolaylaştırmaktadır. Bu çalışmada da ceza hukukunun sanal gerçeklik ortamlarında işlenen suçlarla mücadelede ne kadar etkili olabileceği tartışmaya açılacaktır.

Çalışmada öncelikle sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik kavramları ele alınacaktır. Bu temel kavramların ortaya konmasından sonra öncelikle klasik suç tiplerinin sanal gerçeklik ortamında işlenip işlenemeyeceği tartışılacaktır. Bu kapsamda gerçek hayatta sıklıkla işlenen malvarlığına karşı işlenen suçlar, cinsel dokunulmazlığa karşı işlenen suçlar gibi suç tipleri ele alınacaktır. Bu suç tiplerinin yeterli olup olmadığı, sanal gerçeklik ortamındaki yeni davranış biçimlerinin yeni suç tipleri düzenlenmesi ihtiyacını doğurup doğurmadığı ve bu fiillere ne tür yaptırımlar uygulanması gerektiği de çalışmanın bir sonraki kısmında yer alacaktır. İster klasik suç tipi olsun, ister yeni suç tipleri ihdas edilsin, bu suçların soruşturma ve kovuşturmasında ortaya çıkan özellikler de ele alınacaktır. Çalışmanın son kısmını ise sanal gerçeklik ortamlarının topluma yeniden kazandırma faaliyetlerinde kullanılmasını imkânı oluşturacaktır.

II. METAVERSE- SANAL GERÇEKLİK-ARTIRILMIŞ GERÇEKLİK KAVRAMLARI

Metaverse, sanal gerçeklik ortamı olarak insanlığa sunulan en yeni alanı ifade etmek için ilgili şirketin seçtiği bir isim gibi görünse de kavramı ilk kullanan yazar Neil Stephenson'dır. Snow Crash isimli romanında yazar, metaverse kavramını sanal bir sosyal dünyayı ifade etmek üzere kullanmıştır². Hemen ifade etmek gerekir ki Metaverse ilk sanal gerçeklik ortamı değildir. Sanal gerçeklik açısından Metaverse'e en çok benzeyen alan olan Second Life yıllar önce faaliyete geçmiştir³.

Metaverse ve diğer ortamların ortak noktası olan sanal gerçeklik kavramını 1980'lerde ilk kullanan bilim insanı ise Jaron Lanier'dir⁴.

Sanal gerçeklik esasen ilk defa Metaverse ile hayatımıza girmiş değildir. Sanal gerçeklik edebiyata ve sanata sıklıkla konu olmuştur. Ray Bradbury'nin The Veldt isimli hikâyesi konuya ilişkin ilginç örneklerden birisidir. Hikâyenin kahramanları evli bir çifttir. Çift çocukları için sanal gerçeklik ortamı sağlayan bir çocuk odası inşa ederler. Zamanla çocuklar bu odaya o kadar bağımlı hale gelirler ki odadan çıkmak istemezler ve ebeveynlerini tuzağa düşürerek öldürürler⁵.

Sanal gerçeklik ortamı bireylerin birbirleri ile avatar adı verilen simgelerle temas kurdukları ve esasen ulaşılabilecek belli bir amacın olmadığı sanal bir alanı ifade eder. Bilgisayar oyunlarında ise sanal gerçeklik dünyasından farklı olarak ortada bir amaç vardır ve bu amaç bireyler söz konusu oyun ortamına katılmadan belirlenmiştir⁶.

Sanal gerçeklik ilk olarak askeri eğitim vb. amaçlarla kullanılmış daha sonra da günlük hayatlarımızın bir parçası haline gelmiştir⁷.

Cornelius'a göre sanal gerçeklik dünyası sürekli, bilgisayar tarafından üretilmiş kullanıcıların çok fazla sayıdaki diğer kullanıcıyla iletişim kurabildiği bir ortamdır. Burada kullanıcılar kendilerini temsil eden avatarlar vasıtasıyla hareket ederek bu ortamın kendilerine sunduğu tecrübeleri yaşarlar⁸. Yazar bu dünyada işlenen ve fakat gerçek dünyada da sonuç doğuran fiilleri ifade etmek üzere sanal (virtual) ve gerçek (real) kelimelerinden oluşan "virtueal" kavramını kullanmaktadır⁹. Sanal gerçeklik dünyasına ilişkin yapılan diğer tanımlara örnek olarak şunlar verilebilir¹⁰:

"Avatarlar vasıtasıyla aynı anda pek çok kişi tarafından tecrübe edilebilen kalıcı bir sanal ortamın mekan tabanlı tasviri", "Bir kullanıcının çok sayıda diğer kullanıcı ile etkileşimde bulunabildiği bilgisayar temelli kalıcı ortam", "Çok sayıda insanı barındıracak şekilde bilgisayarlarda tasarlanmış alan"

1 KLIMMT, Christoph: "Virtual Worlds as a Regulatory Challenge: A User Perspective", in Cornelius Kai/Hermann Dieter (ed.), Virtual Worlds and Criminality, Springer Verlag, Almanya 2011, s.9; LAUE, Christian: "Crime Potential of Metaverses", in Cornelius Kai/Hermann Dieter (ed.), Virtual Worlds and Criminality, Springer Verlag, Almanya 2011, s.20.

2 LAUE, s.19.

3 BRENNER, Susan: "Fantasy Crime, Role of Criminal Law in Virtual Worlds", Vanderbilt Journal of Entertainment and Technology Law, 11(1), Fall 2008, s.3.

4 TICKNOR, Bobbie: "Using Virtual Reality to Treat Offenders. An Examination", International Journal of Criminal Justice Sciences, 13(2), 2018, s.317; YADIN, Gilad: Virtual Reality Intrusion, Willamette Law Review, 53(1), 2016, s.78.

5 YADIN, s.65.

6 GUINCHARD, Audrey: "Crime in Virtual Worlds: The Limits of Criminal Law", International Review of Law, Computers & Technology, 24(2), July 2010, s.175.

7 PARTI, Katalin: "Deviances in the Virtual Reality or the Character-Altering Power of Virtual Communities", European Journal of Crime, Criminal Law and Criminal Justice, 16 (2008), s.325.

8 CORNELIUS, Kai: "Responsibility Under Criminal Law in Virtual Worlds", in Cornelius Kai/Hermann Dieter (ed.), Virtual Worlds and Criminality, Springer Verlag, Almanya 2011, s.97.

9 CORNELIUS, s.98.

10 CHAMBERS-JONES, Clare: "Virtual World Financial Crime: Legality Flawed", Law and Financial Market Review, January 2013, s.49.

Yukarıdaki tanımları aktaran Chambers-Jones ise sanal gerçeklik dünyalarını şu şekilde tanımlamaktadır:

“İnsanlar tarafından bilgisayarlarda yaratılan, internette bir server üzerinde barındırılan, dünya üzerindeki insanların erişim sağlayarak avatarlar aracılığıyla birbirleriyle etkileşim içine girebildikleri dünyadır¹¹.”

Bir başka tanıma göre ise sanal gerçeklik¹²: “Fiziksel ortamın yerini alan, bilgisayarlar tarafından tasarlanan üç boyutlu ve interaktif bir ortamdır”.

Sanal gerçeklik gerçek hayattaki gibi yönetilen bir alan değildir. Kişiler diledikleri gibi davranabildiklerinden bu alan onları özgürleştirmektedir. Bu durum kişilerin toplumda öğrendikleri kontrol mekanizmasını önemli ölçüde zayıflatır¹³.

Ticknor ise sanal gerçekliği şu şekilde tanımlamaktadır¹⁴: “Sanal gerçeklik bilgisayar tarafından üretilmiş ve üç boyutlu görüş sağlayan yazılım ve başlık/gözlük gibi özel aktarım yahut kontrol araçları kullanarak kullanıcının sanal ortama girdi sunmasına imkân veren ortamdır.”

Sanal gerçekliğe ilişkin bütün tanımlar ele alındığında sanal gerçekliğin gerçek hayatın bilgisayar ortamında yaratılan, bu ortama girmek isteyenlerin belli araçlarla erişebildiği bir kopyası olduğu söylenebilir.

Burada kısaca artırılmış gerçeklik kavramından da söz etmek gerekir. Sanal gerçeklik ortamında kişinin gerçek dünya ile bağlantısı deyim yerindeyse kesilir; buna karşılık artırılmış gerçeklikte dijital içerik gerçek dünya üzerinde görülür. Bunun en akılda kalıcı örneği Pokemon Go oyunudur. Bu oyunda da dijital içerikler gerçek dünyada görünür hale gelmiş idi¹⁵.

III. SANAL GERÇEKLIK ORTAMINDA GERÇEKLEŞTİRİLEN EYLEMLERİN CEZA KANUNLARINDA YER ALAN KLASİK SUÇ TİPLERİ KARŞISINDAKİ KONUMU

Sanal gerçeklik ortamlarında yahut bilgisayar oyunlarında kullanıcılar kendilerine sunulan programın ve izin verilen faaliyetlerin sınırları içerisinde kalırlar ise kural olarak hukuki bir tartışma söz konusu olmayacaktır. Öte yandan hukuka aykırı fiillerin işlenmesine program çerçevesinde izin verilmesi de mümkün olabilir. Örneğin Second Life isimli sanal ortamda kullanıcılar birbirlerine cinsel olarak yaklaşabilmektedir. Bu durumda cinsel taciz, çocuk pornografisi gibi suçların ortaya çıkıp çıkmayacağı tartışılmalıdır¹⁶.

Sanal gerçeklik ortamları bakımından ortaya çıkan bir diğer olasılıkta ise kullanıcılar bir şekilde programın yazılımına müdahale edebilirler ve bu yolla bir suç işleyebilirler. Örneğin bilgisayardaki verileri hukuka aykırı şekilde ele geçirebilirler yahut bilgisayarın fizik varlığına zarar verebilirler¹⁷.

Burada en önemli hukuki sorun tipiklik bakımından ortaya çıkacaktır. Çalışmamızda örnek olarak verilen suç tiplerinin her birisinin TCK’da karşılığı bulunmakla birlikte bu fiillerin sanal âlemde işlenmesi halinde ne şekilde bir değerlendirme yapılması gerektiğini ortaya koymak kolay değildir. Çalışmamızın bu kısmında belli başlı suç tiplerinin sanal gerçeklik ortamında işlenmesi halinde hukukumuz bakımından durumun ne olacağı tartışılacaktır.

Sanal gerçeklik ortamlarında işlenen suçlar ele alınırken genellikle gerçek dünyada karşılaşılan suçlarla karşılaştırma yapılır. Bu fiillerin cezalandırılması da ceza kanunlarındaki fiillere uydukları ölçüde mümkün olur. Gerçek dünyada işlenen suçlar ile sanal gerçeklik ortamlarında işlenen suçlar karşılaştırıldığında aradaki farklar şu şekilde ortaya konabilir¹⁸:

Tablo1: Geleneksel Suçlar - Sanal Gerçeklik Ortamında İşlenen Suçlar

Geleneksel Suçlar	Sanal Gerçeklik Ortamında İşlenen Suçlar
Genelde coğrafi yakınlık söz konusudur	Faille mağdur arasında fiziksel yakınlık olmadan da bu suçlar işlenebilir
Suç bire bir şekilde işlenir	Otomatik bir süreçle aynı anda birden fazla kişiye karşı suç işlenebilir
Hareketler gerçek dünyada gerçekleşir	Gerçek dünyadaki sınırlardan bağımsız, sınır aşan, anonim, hızlı şekilde işlenen suçlardır
Suçun işlenişinde demografik ve coğrafi kalıplar söz konusudur	Bu tarz bir kalıp belirlemek imkânsızdır

Kaynak: SENDEEP, Mittal/SHARMA, Priyanka: “Enough Law of Horses and Animals Debated, Let’s Discuss the Cyber Law Seriously”, International Journal of Advanced Research in Computer Sciences, 8(5), No.5, May-June 2017, s.1344.

A. Malvarlığına Karşı Suçlar

Malvarlığına karşı suçlar gerçek dünyada da en sık işlenen suçlardandır. Son yıllarda sanal gerçeklik ortamında ekonomik değeri olan varlıklara karşı işlenen fiiller yargı kararlarına da sıklıkla konu olmaktadır. Bu fiillerin ceza kanunları karşısındaki konumu önemli bir tartışma haline gelmiştir. Sözü edilen suçların

¹¹ CHAMBERS-JONES, s.49.

¹² CORNET, Liza J.M./VAN GELDER, Louis: “Virtual Reality: A Use case for Criminal Justice Practice, Psychology”, Crime&Law, 2020, 26(7), s.632.

¹³ PARTI, s.326.

¹⁴ TICKNOR, s.316.

¹⁵ LEMLEY, Mark A./VOLOKH Eugene: “Law, Virtual Reality and Augmented Reality”, University of Pennsylvania Law Review, 166(5), April 2018, s.1054.

¹⁶ GUINCHARD, s.175.

¹⁷ GUINCHARD, s.175.

¹⁸ SENDEEP, Mittal/SHARMA, Priyanka: “Enough Law of Horses and Animals Debated, Let’s Discuss the Cyber Law Seriously”, International Journal of Advanced Research in Computer Sciences, 8(5), May-June 2017, s.134.

işleniş sıklığı da dikkate alınarak dolandırıcılık, hırsızlık ve yağma suçlarına ilişkin değerlendirme yapılacaktır.

Esasen sanal ortamda işlenmesi halinde ceza hukuku normlarının en kolay uygulanabileceği suç tipi dolandırıcılıktır. Zira dolandırıcılıktaki hile unsurunun çevrimiçi yahut çevrimdışı işlenmesi arasında bir fark yoktur. Sıklıkla örneklere konu olan Second Life ortamı da dolandırıcılık fiillerine sahne olmuştur. Bu ortama ilişkin bir blogda, ortamda kullanılan para birimi olan Linden dolarlarının yasadışı yollardan satın alınırken dolandırıcılık fiillerinin işlendiği haberi yer almıştır. 2008 yılında ise bir kullanıcı diğerlerine kendisini bankacı olarak tanıtmış ve kullanıcıların Second Life ATM'leri aracılığıyla Linden dolarlarını kendisine teslim etmelerini sağlamıştır¹⁹.

Hukukumuz bakımından konu TCK m.157 ve 158 kapsamında ele alınmalıdır. TCK bakımından dolandırıcılık suçu, hileli davranışlarla bir kimsenin aldatılarak o kişinin yahut başkasının zararına olarak failin kendisine veya bir başkasına zarar sağlaması şeklinde işlenir. TCK m.158/1(f) uyarınca suçun bilişim sistemlerinin araç olarak kullanılması suretiyle işlenmesi daha ağır cezayı gerektiren bir nitelikli haldir.

Dolandırıcılık suçunun işlenebilmesi için öncelikle hileli bir davranışın söz konusu olması gerekir. Hile, mağduru düşüncesini etkilemeye ve onu hataya düşürmeye yönelik her türlü davranıştır. Hilenin mağduru aldatmaya yönelik olması yeterli değildir, aynı zamanda mağduru aldatmaya elverişli de olması gerekir²⁰.

Hileli davranışların sonunda bir zararın meydana gelmiş olması yahut failin kendisine veya bir başkasına yarar temin etmiş olması gerekir. Sözü edilen zarar yahut zararın malvarlığına ilişkin olması yeterlidir. Suç tipinde konuya ilişkin bir sınırlamaya yer verilmemiştir²¹.

Dolandırıcılık suçuna vücut veren hareketlerin sanal gerçeklik ortamında işlenebileceğinin kabulü halinde TCK m.158/1(f)'de yer alan nitelikli halin uygulanması söz konusu olacaktır. Öncelikle ifade etmek gerekir ki; sanal gerçeklik ortamı hükümde belirtilen "bilişim sistemi" koşulunu sağlamaktadır. Zira bu sistemler olmadan sanal gerçeklik ortamına erişim mümkün değildir. Bu ortamda hileli hareketlerin gerçekleşip gerçekleşmeyeceği ise ele alınması gereken bir diğer konudur. Sanal gerçeklik ortamında bir araya gelen kişilerden birisinin diğerini aldatacak nitelikte davranışlar sergilemesi yukarıdaki örneklerde de görüldüğü üzere mümkündür. Dolayısıyla sanal gerçeklik ortamında dolandırıcılık suçunun işlenmesi mümkün olduğu gibi, bu fiil bakımından suçun bilişim sistemlerinin araç olarak kullanılarak işlenmesi nitelikli hali de söz konusu olacaktır²².

Malvarlığına karşı belki de en sık işlenen suç olan hırsızlık suçunun sanal gerçeklik ortamında işlenip işlenmeyeceği de tartışmalı bir konudur.

Örneğin sanal ortamda yer alan avatarların yahut onlara ait eşyaların kopyalanması ve başka kişiler tarafından kullanılması halinde hukuken nasıl bir değerlendirme yapmak gerekecektir? Sanal gerçeklik ortamındaki avatarların eşyalarına karşı işlenen fiiller bakımından iki olasılık ortaya çıkabilir: bu eşyalar tamamen sanal ortamın özelliklerinden faydalanılarak ele geçirilebilir. Yahut gerçek hayatta işlenen bazı fiillerle sanal gerçeklik ortamındaki varlıkların el değiştirmesi sağlanabilir.

İlk olasılığa örnek olarak Second Life uygulaması içinde copybot yazılımı ile avatarların eşyalarını sahiplerinin rızası olmadan kopyalaması verilebilir²³. Yine Habbo Hotel isimli ortamda benzer fiiller işlenmiştir. Bu ortamda bazı kullanıcılar sanal odalarda yer alan eşyaları ele geçirmek için diğer kullanıcıların mail adreslerini hackleyerek şifrelerini yenilemişler ve onların hesaplarına girerek eşyaları kendi hesaplarına aktarmışlardır. Bu eylemin phishing teşkil ettiği ifade edilmektedir. Ancak mahkeme başkasına ait eşyalar üzerinde suçun işlendiği gerekçesiyle hırsızlık suçundan mahkumiyet hükmü vermiştir²⁴.

Sanal gerçeklik ortamındaki varlıklara ilişkin olarak diğer olasılık, sanal gerçeklik ortamındaki varlıkların gerçek dünyada işlenen fiillerle ele geçirilmesidir. Runescape isimli oyunu oynayan iki genç, oyunda kendilerinden daha fazla malvarlığına sahip olan arkadaşlarını eve çağırırlar. Oyundaki malvarlığını/eşyalarını kendilerine vermesini isterler. Genci döverler, hakaret ederler fakat hesabının bilgilerini alamazlar. Bunun üzerine bir bıçakla tehdit ederek oyuna girmesini sağlarlar ve avatara ait eşyaları kendi avatarlarına naklederler. Bu fiil bakımından dikkat çekici husus fiilin bir kısmının gerçek dünyada işlenmiş olmasıdır.

Hollanda mahkemesi bu konuyu tartışırken üç kriterden hareket etmiştir. Söz konusu varlığın ekonomik değerinin olup olmadığı, maddi varlığa sahip olup olmadığı ve alma unsurunun gerçekleşip gerçekleşmediği. Tartışmanın sonunda bu varlıkların eşya olduğu ve bir hesaptan diğerine aktarmanın da

¹⁹ GUINCHARD, s.176.

²⁰ ÖZBEK, Veli Özer/DOĞAN, Koray/BACAŞIZ, Pınar: Türk Ceza Hukuku Özel Hükümler, Seçkin Yayınevi, Ankara 2022, s.727 vd.; TEZCAN, Durmuş/ERDEM, Mustafa Ruhan/ÖNOK, Rifat Murat: Ceza Özel Hukuku, Seçkin Yayınevi Ankara 2022, s.871; ARTUK, Mehmet Emin/GÖKCEN, Ahmet/ALŞAHİN, Mehmet Emin/ÇAKIR, Kerim; Ceza Hukuku Özel Hükümler, Adalet Yayınevi, Ankara 2019, s.634; KOCA, Mahmut/ÜZÜLMEZ İlhan: Türk Ceza Hukuku Özel Hükümler, Adalet Yayınevi, Ankara 2020, s.735

²¹ ÖZBEK/DOĞAN/BACAŞIZ, s.730 vd.; TEZCAN/ERDEM/ÖNOK, s.892; ARTUK/GÖKCEN/ALŞAHİN/ ÇAKIR, s.635; KOCA/ÜZÜLMEZ, s.743.

²² ÖZBEK/DOĞAN/BACAŞIZ, s.738; TEZCAN/ERDEM/ÖNOK, s.897; ARTUK/GÖKCEN/ALŞAHİN/ÇAKIR, s.639 KOCA/ÜZÜLMEZ, s.50; BAŞBÜYÜK, İsa: "Hırsızlık ve Dolandırıcılık Suçlarının Bilişim Sistemlerinin Araç Olarak Kullanılması Suretiyle İşlenmesi", Ceza Hukuku Dergisi, 5(14), Aralık 2010, s.164.

²³ GUINCHARD, s.176.

²⁴ LODDER, Arno: "Conflict Resolution in Virtual Worlds: General Characteristics and the 2009 Dutch Convictions on Virtual Theft", in Cornelius Kai/Hermann Dieter (ed.), Virtual Worlds and Criminality, Springer Verlag, Almanya 2011, s.91.

alma olduğu gerekçesiyle hırsızlık suçundan mahkumiyet hükmü verilmiştir²⁵.

Sanal gerçeklik ortamında sahip olunan hesaplar ve malvarlığı değerleri açısından bu alana özgü bir gerçeklik de bu alandaki her eşya/hesabın aslında onu tasarlayan şirkete ait olması ve bu anlamda şirketin bunlar üzerinde dilediği gibi tasarrufta bulunabilecek olmasıdır. Öte yandan kullanıcılar da hukuka uygun yahut aykırı yollarla bu varlıklar üzerinde tasarrufta bulunabileceklerdir²⁶.

Hukukumuz açısından öncelikle TCK m.141 ve hırsızlık suçunun bilişim sistemlerinin kullanılması suretiyle işlenmesine ilişkin nitelikli hali düzenleyen TCK m.142/2(e) ele alınmalıdır.

TCK m.141 hırsızlık suçunu “zilyedinin rızası olmadan başkasına ait bir taşınır malı, kendisine veya başkasına bir yarar sağlamak maksadıyla bulunduğu yerden alma” şeklinde düzenlemektedir.

Hukukumuz açısından konu değerlendirildiğinde kanımızca temel tartışma “taşınır mal” kavramı çerçevesinde yapılmalıdır. Buna göre sanal gerçeklik ortamında yer alan eşyaların deyim yerindeyse temsiline karşı işlenen fiillerin hırsızlık suçuna konu olması için bunların taşınır mal olmaları gerekir. Nitekim TCK m.141’de de suçun konusu “taşınır mal” şeklinde tanımlanmaktadır. Taşınır malın ne olduğuna ilişkin olarak doktrinde ifade edilen hususlardan yola çıkıldığında fiziki varlığı olan, bir değeri olan ve malvarlığı haklarının konusu olabilen bir varlığın taşınır mal olarak değerlendirilebileceği sonucuna varılır²⁷.

Sanal gerçeklik ortamlarında kullanılan sanal eşyaların bir kısmı ciddi bir ekonomik değere sahip olabilir. Hatta bunların zaman zaman satılması ve paraya çevrilmesi de söz konusu olmaktadır. Öte yandan bu eşyalar yukarıda ifade edilen maddi varlığa sahip olma kriterini karşılamamaktadırlar²⁸. Bu durum uygulamada da karışıklığa neden olabilmektedir. Özellikle ilk derece mahkemeleri sanal eşyalar bakımından hırsızlık suçundan hüküm kurma yoluna gitse de Yargıtay’ın bu tür olaylarda TCK m.244 kapsamında değerlendirme yaptığı görülmektedir. Nitekim Yargıtay 13. Ceza Dairesi de bir kararında Knight Online isimli oyundaki karakterin, kullanıcının e-mail hesabına müdahale edilerek elde edilmesi ve üçüncü bir kişiye para karşılığı satılmasının TCK m.244 kapsamında değerlendirilmesi gerektiği yönünde karar vermiştir²⁹. Dolayısıyla Yargıtay sanal ortamda işlenen bu tür fiilleri bilişim suçu olarak görmektedir. Konuya aşağıda yeniden dönülecektir.

Son olarak sanal ortamda yağma suçunun işlenip işlenemeyeceği üzerinde durulacaktır. TCK m.148’e göre yağma suçu, “bir başkasını, kendisinin veya yakınının hayatına, vücut veya cinsel dokunulmazlığına yönelik bir saldırı gerçekleştireceğinden ya da malvarlığı itibarıyla büyük bir zarara uğratacağından bahisle tehdit ederek veya cebir kullanarak, bir malı teslim veya malın alınmasına karşı koymamaya mecbur kılma” şeklinde işlenebilir. Görüldüğü üzere hırsızlık ve yağma suçlarının maddi konuları aynı şekilde düzenlenmiştir³⁰. Dolayısıyla hırsızlık suçu için yukarıda ifade edilen hususlar yağma suçu bakımından da geçerli olacaktır. Hemen ifade etmek gerekir ki TCK’da yağma suçunun nitelikli halleri arasında suçun bilişim sistemleri kullanılarak işlenmesi sayılmamıştır.

Sanal gerçeklik ortamında kullanılan eşyaların bir kullanıcıdan diğerine aktarılması şeklinde gerçekleşen eylemlerin hırsızlık ve yağma suçlarına vücut vermeyeceği kanaatindeyiz. Yukarıda da ifade edildiği üzere bu eşyaların ekonomik değeri olsa da bunlar kanunda ifade edilen şekliyle “mal” niteliği taşımazlar. Dolayısıyla kullanıcıların hesapları üzerinde gerçekleşen eylemler bilişim sistemine bir müdahaledir ve TCK m.244 çerçevesinde değerlendirilmelidir. Fail hesapların bilgi ve şifrelerini el geçirmek için cebir/tehdit kullanılması halinde fail bu suçlardan da ayrıca cezalandırılacaktır.

B. Vücut Bütünlüğüne-Hayata Ve Cinsel Dokunulmazlığa Karşı Suçlar-Çocuk Pornografisi

Malvarlığına karşı işlenen suçlar kadar sıklıkla işlenen bir diğer suç grubu da vücut bütünlüğüne, hayata ve cinsel dokunulmazlığa karşı işlenen suçlardır. Sanal gerçeklik ortamının sunduğu imkânlar dikkate alındığında çocuk pornografisinin de sanal gerçeklik ortamındaki görünümü ele alınmalıdır.

Vücut bütünlüğüne karşı işlenen suçlar bakımından öncelikle kasten yaralama suçu ele alınmalıdır. TCK m.86/1’e göre: “Kasten başkasının vücuduna acı veren veya sağlığının ya da algılama yeteneğinin bozulmasına neden olan kişi, bir yıldan üç yıla kadar hapis cezası ile cezalandırılır.” Kanun koyucu burada serbest hareketli bir suç düzenlemiştir. Her ne kadar kasten yaralama suçu bakımından faille mağdur arasında bir temas olması gerektiği izlenimi uyansa da kişinin sağlığının bozulması mutlak manada temas gerektirmez. Mağdurun acı çekmesi yahut sağlığının bozulması yeterlidir³¹. Örneğin epilepsi yahut migren hastası olan kişilerin sanal gerçeklik ortamında parlak ışıklara maruz bırakılarak hastalıklarının tetiklenmesi mümkündür³². Dolayısıyla kasten yaralama suçunun sanal gerçeklik ortamında işlenebileceğini düşünmekteyiz.

²⁵ LODDER, s.89; STRIKVERDA, Litska: “Should Virtual Crime be Regulated by Means of Criminal Law? A Philosophical, Legal-Economic, Pragmatic and Constitutional Dimension”, Information&Communications Technology Law, 25(1), 2014, s.35.

²⁶ CORNELIUS, s.109.

²⁷ ÖZBEK/DOĞAN/BACAĞSIZ, s.623; TEZCAN/ERDEM/ÖNOK, s.740; ARTUK/GÖKCEN/ALŞAHİN/ÇAKIR, s.526; KOCA/ÜZÜLMEZ, s.606.

²⁸ BAŞBÜYÜK, s.177.

²⁹ Yargıtay 13.CD., 08.01.2020, E.2019/9265, K.2020/258, www.kazanci.com.tr , (Erişim: 07.07.2022); Alman Hukuku açısından da benzer bir durum söz konusudur. Bkz. LAUE, s.23.

³⁰ ÖZBEK/DOĞAN/BACAĞSIZ, s.671; TEZCAN/ERDEM/ÖNOK, s.796; ARTUK/GÖKCEN/ALŞAHİN/ÇAKIR, s.597; KOCA/ÜZÜLMEZ, s.674.

³¹ ÖZBEK/DOĞAN/BACAĞSIZ, s.209; TEZCAN/ERDEM/ÖNOK, s.249; ARTUK/GÖKCEN/ALŞAHİN/ÇAKIR, s.209 vd.; KOCA/ÜZÜLMEZ, s.201 vd.

³² LEMLEY/VOLOKH, s.10.

Kasten öldürme suçu bakımından bir değerlendirme yapmak gerekir ise öncelikle TCK m.81'de kasten öldürme suçunun serbest hareketli bir suç olarak düzenlendiğini ifade etmek gerekir. Bu anlamda ölüm neticesini meydana getiren her icrai davranış kasten öldürme suçuna vücut verecektir³³. Sanal gerçeklik ortamı bakımından ilk bakışta kasten öldürme suçunun işlenmesinin mümkün olmayacağı sonucuna varılabilir. Öte yandan örneğin kalp hastası olduğu bilinen mağdurun kasten korkutularak ölümüne neden olunması halinde kasten öldürme suçu meydana gelmiş olacaktır.

Konuya ilişkin ilginç bir örnek Second Life'da yaşanmıştır. Bu ortamda avatarların birbirini öldürebildiği bir dövüş alanı da mevcuttur. Bu alan şikayetler üzerine bir süre sonra erişmesi zor bir kısma taşınmıştır³⁴. Hemen ifade etmek gerekir ki avatarların kasten öldürme yahut yaralama suçlarının mağduru olmaları mümkün değildir. Zira her iki suç tipinin de mağduru gerçek kişilerdir³⁵. Nitekim kanun koyucu TCK m.81'de kasten öldürme suçunun mağduru olarak "bir insan" ifadesini; kasten yaralama suçunda ise "bir başkası" ifadesini kullanmıştır.

İntihara yönlendirme suçu bakımından ise sanal gerçeklik ortamının oldukça elverişli olduğu kanaatindeyiz. TCK m.84'te düzenlenmiş suç tipinin sanal gerçeklik ortamında işlenmesi mümkündür³⁶. Bu anlamda sanal gerçeklik ortamında tanışan iki avatardan birisinin diğerinin etkisi altında kalarak intihar etmesi oldukça mümkün görünmektedir. İntihara yönlendirme suçunun da mağdurunun bir insan olması gerekir³⁷. Bu anlamda sanal gerçeklik ortamında işlenen intihara yönlendirme suçunun mağduru söz konusu avatari yönlendiren gerçek kişidir.

Sanal gerçeklik ortamında işlenmiş olmasa da konumuzla yakından ilgili trajik bir örnek Megan Meier olayıdır. MySpace sayfasında bir arkadaşı, annesi ve komşuları tarafından oluşturulan Josh Evans isimli bir profile flört etmeye başlayan genç kız, sahte profil tarafından hakaretlerle terk edilir ve bu olay da internette ifşa edilir. Genç kız bunun üzerine intihar eder. Anne cezalandırılır ve Missouri'de bir Siber Zorbalık Yasası çıkar. Dolayısıyla sanal gerçeklik ortamı da çeşitli siber zorbalık eylemlerine sahne olabilecektir.

Siber alanların bir diğer özelliği de sosyal hayatlarında diğer insanlarla iletişim kuramayan kişilerin pek çok kişiye ulaşabilmesidir. Bu durum genelde olumlu olsa da zaman zaman deyim yerindeyse kendisine kurban arayan tehlikeli kişiler için elverişli bir ortama dönüşmektedir. Rotenburg yamyamı olarak anılan Armin Meiwers de internette tanıştığı kişileri öldürerek yemiştir³⁸.

Cinsel dokunulmazlığa karşı suçlar da bu bölüm açısından önem arz etmektedir. Öte yandan cinsel dokunulmazlığa karşı suçlar bakımından durum oldukça karmaşıktır. Cinsel dokunulmazlığa karşı suçlar her durumda temas gerektirmemekle birlikte, temas gerektiren hallerinin sanal gerçeklik ortamında işlenmesi halinde meydana gelen psikolojik bir zarar vardır.

Sanal gerçeklik ortamında cinsel dokunulmazlığa karşı suç işlenip işlenemeyeceği sorununa ilişkin ilginç bir olay 2016 yılında Jordan Belamire isimli kadının cinsel saldırı suçuna maruz kalması ile ilgili olarak yaşanmıştır³⁹. Bayan Belamire hikâyesinde oyun oynarken oyuncuların birisinin avatarına dokunduğunu ve bunun kendisinde çok gerçekçi hisler uyandırdığını ifade etmiştir⁴⁰. Yukarıda da belirtildiği üzere sanal gerçeklik ortamında yaşanan olaylar gerçek dünyadaki duygularımıza aynı şekilde yansımaktadır. Örneğin sanal ortamda avatarımıza tokat atıldığında kalp atışlarımız hızlanmaktadır. Bu durum geçişken gerçeklik (cross reality) olarak isimlendirilmektedir⁴¹. Dolayısıyla cinsel dokunulmazlığa karşı suçların mağdur üzerindeki etkileri de azımsanmamalıdır.

TCK'da cinsel dokunulmazlığa karşı işlenen suçlar cinsel saldırı, çocukların cinsel istismarı, reşit olmayanla cinsel ilişki ve cinsel taciz başlıkları altında düzenlenmiştir.

TCK m.102/1 ve 2 cinsel saldırı suçunun farklı işleniş biçimleri düzenlemektedir. Hükmün ilk fıkrasında cinsel davranışlarla bir kişinin vücut dokunulmazlığının ihlal edilmesi suç olarak düzenlenmiş iken ikinci fıkrada fiilin vücuda organ yahut sair cisim sokularak işlenmesi düzenlenmiştir. Görüldüğü üzere kanun koyucu bu iki hareket bakımından mutlak manada temasın varlığını aramıştır⁴².

TCK m.102'de cinsel saldırının bir diğer hali de "sarkıntılık" olarak hüküm altına alınmıştır. Sarkıntılık ifadesinden ne anlaşılması gerektiği tartışmalıdır. Sarkıntılıktan belli bir yoğunluğa ulaşmayan fakat vücut dokunulmazlığını ihlal eden davranışlar anlaşılmalıdır. Yargıtay da bir kararında mağdureyi

³³ ÖZBEK/DOĞAN/BACAĞSIZ, s.114; TEZCAN/ERDEM/ÖNOK, s.137; ARTUK/GÖKCEN/ALŞAHİN/ÇAKIR, s. 100; KOCA/ÜZÜLMEZ, s.76.

³⁴ BRENNER, s.86.

³⁵ ÖZBEK/DOĞAN/BACAĞSIZ, s.111, 208; TEZCAN/ERDEM/ÖNOK, s.138; ARTUK/GÖKCEN/ALŞAHİN/ ÇAKIR, s.105; KOCA/ÜZÜLMEZ, s.73.

³⁶ Bkz. ÖZBEK/DOĞAN/BACAĞSIZ, s.181; TEZCAN/ERDEM/ÖNOK, s.210 vd; ARTUK/GÖKCEN/ALŞAHİN/ ÇAKIR, s.172; KOCA/ÜZÜLMEZ, s. 160.

³⁷ ÖZBEK/DOĞAN/BACAĞSIZ, s.181; TEZCAN/ERDEM/ÖNOK, s. 210; ARTUK/GÖKCEN/ALŞAHİN/ÇAKIR, s.174; KOCA/ÜZÜLMEZ, s.158.

³⁸ LAUE, s.25 vd.

³⁹ HANSEN, Joshua: "Indecent Assault Time for the Criminal Law to Enter the Realm of Virtual Reality", Victoria University of Wellington Law Review, (50), 2019, s.57, 59.

⁴⁰ HANSEN, s.61; LEMLEY/VOLOKH, s.1082.

⁴¹ HANSEN, s.58.

⁴² ÖZBEK/DOĞAN/BACAĞSIZ, s.331; TEZCAN/ERDEM/ÖNOK, s.415; ARTUK/GÖKCEN/ALŞAHİN/ÇAKIR, s.359; KOCA/ÜZÜLMEZ, s.330; TANER, Fahri Gökçen: Türk Ceza Hukukunda Cinsel Özgürlüğe Karşı Suçlar, Seçkin Yayınları, Ankara 2017, s.144 vd.

zaman zaman takip eden failin pazarda ona sürtünerek geçmesi eylemini sarkıntılık olarak kabul etmiştir⁴³.

TCK m.103'te çocukların cinsel istismarı suçu düzenlenmiştir. Hükümde çocuğu cinsel yönden istismar eden kişinin cezalandırılacağı hükme bağlanmıştır. İstismarın sarkıntılık düzeyinde kalması halinde ise verilecek ceza daha az olacaktır. Kanun koyucu cinsel istismarı tanımlarken yaşa göre bir sınıflandırma yapmıştır. Buna göre: cinsel istismar; on beş yaşını tamamlamamış veya tamamlamış olmakla birlikte fiilin hukuki anlam ve sonuçlarını algılama yeteneği gelişmemiş olan çocuklara karşı gerçekleştirilen her türlü cinsel davranış; diğer çocuklara karşı sadece cebir, tehdit, hile veya iradeyi etkileyen başka bir nedene dayalı olarak gerçekleştirilen cinsel davranıştır. Tıpkı TCK m.102'de olduğu gibi çocukların cinsel istismarı suçu bakımından da suçun vücuda organ yahut sair cisim sokmak suretiyle işlenmesi haline yer verilmiştir.

Çocukların cinsel istismarı suçunun işlenmesi için failin mağdurun vücuduna temas etmesinin gerekli olup olmadığı tartışmalıdır.

Doktrinde Özbek/Doğan/Bacaksız çocukların cinsel istismarı suçunun işlenmesi için failin mağdura temas etmesinin gerekmediği kanaatinde dirler⁴⁴. Tezcan/Erdem/Önok ise Yargıtay uygulamasını ve 6545 sayılı kanunun madde gerekçesini dikkate alarak TCK m.103'ün oluşması için bedensel temasın gerektiğini ifade etmektedirler⁴⁵.

Yargıtay uygulaması ise temas içeren davranışların TCK m.103, temas içermeyen fiillerin ise cinsel taciz olarak TCK m.105 çerçevesinde değerlendirilmesi gerektiği şeklindedir⁴⁶.

TCK m.104'te düzenlenen reşit olmayanla cinsel ilişki suçu bakımından ise cinsel ilişkinin varlığı şart olduğu için suçun maddi unsuruna ilişkin bir tartışma bulunmamaktadır.

TCK m.105'te düzenlenen cinsel taciz suçu bakımından ayırt edici en temel özellik cinsel taciz teşkil eden fiillerin temas gerektirmemesidir⁴⁷.

Buraya kadar ifade edilen hususlar çerçevesinde TCK bakımından bir değerlendirme yapmak gerekir ise cinsel dokunulmazlığa karşı suçları temas gerektiren ve gerektirmeyen suçlar olarak iki grupta incelemek mümkündür.

Temas gerektiren fiillerin sanla gerçeklik ortamında işlenmesi mümkün görünmese de giyilebilir teknolojilerdeki gelişme karşısında konuyu bir kez daha ele almak gereklidir. Sanal gerçeklik ortamında kullanılan cihazlar henüz gerçek hayattaki dokunma duygusunu aynı şekilde sağlayamamaktadır. Giyilebilir teknolojilerden bazıları ise kullanıcının ayarına bağlı olarak sadece belli yoğunlukta elektrik akımı vererek kullanıcıda bir his uyandırmaktadır⁴⁸. Bu durumda özellikle vücuda organ yahut sair cisim sokma bakımından sanal gerçeklik ortamının elverişli olmadığı söylenmelidir. Fakat kullanılan teknolojiye bağlı olarak suçun basit şeklinin işlenebileceği kanaatindeyiz⁴⁹.

Cinsel taciz gibi temas gerektirmeyen fiiller bakımından ise değerlendirme yapmak daha kolaydır. Bu suçların sanal gerçeklik ortamında işlenmesi mümkündür. Bu anlamda bir avatarın diğerine sarf ettiği cinsel içerikli sözler cinsel taciz suçunun tipine uygun olacaktır⁵⁰.

Hemen ifade etmek gerekir ki TCK'da cinsel dokunulmazlığa karşı işlenen suçların mağdurunun gerçek bir kişi olması gerekir. Bu anlamda söz konusu suçlar sanal gerçeklik ortamında görünen avatara değil, onu temsil eden kişiye karşı işlenmiş olacaktır.

Failin avatarla temas etmeden hükümde yer alan davranışları kendisi üzerinde gerçekleştirerek mağduru bu hareketleri izlemeye zorlaması halinde de artık cinsel taciz suçu oluşacaktır. Keza failin mağduru belli cinsel davranışları kendi vücudu üzerinde gerçekleştirmeye zorlaması halinde de cinsel saldırı değil kişiyi hürriyetinden yoksun kılma yahut cinsel taciz suçu oluşacaktır⁵¹.

Sanal gerçeklik ortamındaki cinsel içerikli temsillere değinmiş iken çocuk pornografisinden de söz etmek gerekecektir. Çocuk pornografisi sanal gerçeklik ortamında sıklıkla işlenen bir fiildir. Sanal gerçeklik ortamında çocuk temsilleri ile bu suçun işlenip işlenemeyeceği konusunda farklı yaklaşımlar söz konusudur⁵². Hukukumuz açısından bu sorunun çözümü görece kolaydır. Zira TCK m.226 çocuk pornografisine konu olabilecek materyalleri sayarken “yazı veya sözleri içeren ürünlerin üretiminde çocukları, temsili çocuk görüntülerini veya çocuk gibi görünen kişileri kullanan kişi” formülünü benimsediği için çocuk görünümü avatarların kullanıldığı görüntüler de çocuk pornografisi suçuna vücut verecektir⁵³.

⁴³ Yargıtay 5.CD, 20.05.2009, E.2006/8007, K.2009/6057; ÖZBEK/DOĞAN/BACAKSIZ, s.337.

⁴⁴ ÖZBEK/DOĞAN/BACAKSIZ, s.368; KARTAL MEMİŞ, Pınar: Türk Hukukunda Çocukların Cinsel İstismarı, Der Yayınları, İstanbul 2014, s.164-165.

⁴⁵ TEZCAN/ERDEM/ÖNOK, s.466, Aynı yönde, ARTUK/GÖKCEN/ALŞAHİN/ÇAKIR, s.377; KOCA/ÜZÜLMEZ, s.359; TANER, s.308.

⁴⁶ Bkz. Yargıtay 5.CD, 18.03.2008, 38/2115, www.kazanci.com.tr

⁴⁷ ÖZBEK/DOĞAN/BACAKSIZ, s.398; TEZCAN/ERDEM/ ÖNOK, s.494; ARTUK/GÖKCEN/ALŞAHİN/ÇAKIR, s.394; KOCA/ÜZÜLMEZ, s.384.

⁴⁸ <https://teslasuit.io/>

⁴⁹ Bkz. ÖZBEK/DOĞAN/BACAKSIZ, s.328; TEZCAN/ERDEM/ÖNOK, s.412.

⁵⁰ Bkz. DÜLGER, Murat Volkan: “İnternet Aracılığıyla İşlenen Cinsel Suçlar”, https://www.academia.edu/39599793/%C4%B0internet_Arac%C4%B1%C4%B1%C4%9F%C4%B1yla_%C4%B0C5%9Flenen_Cinsel_Su%C3%A7lar, 8, Erişim Tarihi: 17.04.2023; BALCI, Murat/ÇAKIR Kerim: “İnternet Ortamında ve Sosyal Ağlarda İşlenen Cinsel Suçlar”, Anadolu Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi, 8(2), 2022, s.201, 204.

⁵¹ ÖZBEK/DOĞAN/BACAKSIZ, s.336; TEZCAN/ERDEM/ÖNOK, s.420

⁵² Amerikan Yargısı *Ashcroft v. Free Speech Coal* davasında gerçek bir çocuğu içermeyen görüntülerin çocuk pornografisi teşkil etmeyeceğine karar vermiştir. İngiliz Hukukunda ise Çocuk Koruma Yasası (Protection of Children Act) çerçevesinde aksi yönde bir bakış açısı söz konusudur. (GUINCHARD, s.179).

⁵³ ÖZBEK, Veli Özer: Müstehcenlik Suçu, Seçkin Yayıncılık, Ankara 2009, s.124.

C. Hakaret-Nefret Söylemi-Israrlı Takip

Sanal gerçeklik ortamlarındaki anonimliğin suç işlemeyi ciddi ölçüde kolaylaştırması karşısında deyim yerindeyse söz ile işlenen suçlar da kolaylaşmıştır. Sıklıkla işlenen hakaret suçunun da bu şekilde işlenebileceğini ifade etmek gerekir. TCK m.125'in maddi unsurunu oluşturacak şekilde kişinin onur ve saygınlığının zedelenmesi için onur, şeref ve saygınlığını rencide edebilecek nitelikte somut bir fiil veya olgu isnat edilmesi veya kişiye sövülmesi gerekir ki bu fiillerin sanal gerçeklik ortamında işlenmesi mümkündür. Burada fail ile mağdurun birbirlerini tanımaları yahut gerçek kimliklerini bilmeleri gerekmez. Sarf edilen sözlerin niteliği yeterlidir. Zira burada fiil sanal gerçeklik ortamındaki temsile değil, o temsilin ardındaki kişiye yönelmiş olacaktır⁵⁴.

Nefret söylemi olarak ifade edilen eylemler bakımından da aynı esastan hareket edilebilir. Bir kişinin sarf ettiği sözler ister gerçek dünyada ister sanal gerçeklik ortamlarında sarf edilmiş olsun nefret söylemi teşkil edebilecektir⁵⁵.

Hukukumuzda yakın zamanda giren ısrarlı takip suçu da sanal gerçeklik ortamında işlenebilecek suçlardandır. TCK m.123/a'da ısrarlı takip şu şekilde düzenlenmiştir:

“Israrlı bir şekilde; fiziken takip etmek ya da haberleşme ve iletişim araçlarını, bilişim sistemlerini veya üçüncü kişileri kullanarak temas kurmaya çalışarak suretiyle bir kimse üzerinde ciddi bir huzursuzluk oluşmasına ya da kendisinin veya yakınlarından birinin güvenliğinden endişe duymasına neden olan faile altı aydan iki yıla kadar hapis cezası verilir.”

Görüldüğü üzere ısrarlı takibin fiziken gerçekleşmesi gerekmez. Mağdur ile sanal gerçeklik ortamında sürekli iletişim kurmaya çalışarak onda huzursuzluk yahut kendisini veya bir yakınının zarar göreceği endişesi uyandırılması da bu suçta vücut verecektir⁵⁶.

D. Bilişim Suçları

Bilişim suçları teknolojinin gelişmesiyle daha fazla işlenir hale gelmiştir. Sanal gerçeklik ortamlarının ortaya çıkmasıyla bu suçların işleniş biçiminde de değişiklikler olacağı ifade edilmektedir⁵⁷. Hemen ifade etmek gerekir ki sanal gerçeklik ortamlarında da klasik bilişim suçları işlenebilir. Bu suçların bir kısmı ise yukarıda örnekleri verilen klasik suç tipleri şeklinde ortaya çıkacaktır. Sanal gerçeklik ortamını sağlayan sisteme yapılan müdahalelerle suç işlenmesi halinde bilişim suçu söz konusu olacaktır. Öte yandan sanal gerçeklik ortamında katılımcılara tanınan hareket imkânından yararlanılarak işlenen suçlar diğer suç tipleri kapsamında değerlendirilmelidir. Burada bilişim suçlarına ayrı bir başlık açılmasının nedeni, bilişim suçunun kapsamının ülkeden ülkeye gösterdiği farklılıktır. Bazı fiiller bazı ülkelerde bilişim suçlarına ilişkin hükümler içinde düzenlenirken aynı fiiller başka bir ülkede klasik suç tipleri içinde düzenlenmektedir.

Wall'dan hareketle *Laue* bilişim suçlarının dört türü olduğunu ifade etmektedir⁵⁸:

- Siber İhlal: Hackleme/ virüs gönderme gibi yöntemlerle bir kişinin bilgisayarına müdahale edilmesi yahut zarar verilmesini ifade eder.
- Siber Hırsızlık/Dolandırıcılık: Maddi varlığı olan yahut olmayan kaynakların banka ve kredi kartlarının kullanılması yahut dolandırıcılık yoluyla çalınması.
- Siber Pornografi/Müstehcenlik: Çalışmanın yapıldığı tarih itibarıyla internetteki web sitelerinin %2-12'sinin pornografik içerik barındırdığı ifade edilmektedir. Konunun ceza kanunları karşısındaki durumu yukarıda ele alınmış idi.
- Siber Şiddet: Siber şiddetten kasıt internet ortamında ısrarlı takip ve siber zorbalık fiilleridir.

Konu TCK açısından ele alındığında TCK m.243 vd. hükümlere göre bir değerlendirme yapmak gerekecektir. TCK'da m.243'te bilişim sistemine girme, m.244'te sistemi engelleme, bozma, verileri yok etme veya değiştirme, m.245'te banka ve kredi kartlarının kötüye kullanılması, m.245/A'da yasak cihaz veya programlar suçları düzenlenmiştir.

Sanal gerçeklik ortamları esasen bütün bilişim suçlarının işlenmesi için uygun ortamı sunmaktadır. Bu anlamda söz konusu ortama izinsiz girilmesi halinde TCK m.243 uygulanacaktır. Söz konusu sistemin bedel karşılığı yararlanılan bir sistem olması halinde bu suçun nitelikli hali söz konusu olacaktır. Bu fiilin sistemdeki verilerin yok olmasına veya değişmesine neden olması da hüküm kapsamına girmektedir. TCK m.243 bilişim sistemlerindeki veri nakillerinin teknik araçlarla izlenmesini de suç olarak düzenlemiştir⁵⁹.

Sanal gerçeklik ortamından yararlanılarak bir kişinin kredi kartı bilgilerinin ele geçirilmesi halinde de TCK m.245 anlamında banka ve kredi kartlarının kötüye kullanılması suçu söz konusu olacaktır⁶⁰.

TCK'da yer alan suç tipleri içerisinde sanal gerçeklik ortamları bakımından sıklıkla uygulama alanı bulacak hükmün TCK m.244 olduğu kanaatindeyiz. Öncelikle ifade etmek gerekir ki bir bilişim sistemine yapılacak her türlü müdahale TCK m.244 kapsamında cezalandırılacaktır. Bu müdahalelerin fail yahut bir başkasına haksız bir çıkar sağlaması halinde verilecek ceza arttırılacaktır⁶¹.

⁵⁴ Bkz. ÖZBEK/DOĞAN/BACAĞSIZ, s.503; TEZCAN/ERDEM/ÖNOK, s.638; ARTUK/GÖKCEN/ALŞAHİN/ ÇAKIR, s.493; KOCA/ÜZÜLMEZ, s.473.

⁵⁵ Hukukumuzda TCK m.122'de düzenlenen suç tipi esas itibarıyla nefret suçunu düzenlemektedir. İfade etmek istediğimiz husus nefret söylemi olarak kabul edilen haller bakımındandır.

⁵⁶ İsrarlı takip suçu için Bkz. RETORNAZ AKSOY, Eylem: Bir Siber Taciz Biçimi: Cinsel İçerikli Görüntüleri Rızaya Aykırı Olarak İfşa Etme, Yayma, Erişilebilir Kılma veya Üretme Suçu (Revenge Porn ve Deep Fake), Oniki Levha Yayın, İstanbul 2021, s.22 vd.

⁵⁷ LAUE, s.20.

⁵⁸ LAUE, s.21-22.

⁵⁹ ÖZBEK/DOĞAN/BACAĞSIZ, s.982 vd.; TEZCAN/ERDEM/ÖNOK, s.1161; KOCA/ÜZÜLMEZ, s.899.

⁶⁰ Bkz. ÖZBEK/DOĞAN/BACAĞSIZ, s.1013 vd.; TEZCAN/ERDEM/ÖNOK, s.1197 vd.

⁶¹ ÖZBEK/DOĞAN/BACAĞSIZ, s.998 vd.; TEZCAN/ERDEM/ÖNOK, s.1183 vd.; KOCA/ÜZÜLMEZ, s.915 vd.

Hukukumuz bakımından hükmün en sık uygulama alanı bulduğu hal yukarıda da belirtildiği üzere sanal gerçeklik ortamındaki sanal eşya ve hesaplara ilişkin fiillerdir. Özellikle maddi değeri olan sanal eşyaların ele geçirilmesi yahut ele geçirilen hesaplardan maddi menfaat elde edilmesi halinde TCK m.244/4 uyarınca fail cezalandırılacaktır. Zira burada sistemdeki verilere bir müdahale söz konusudur ve bu müdahale ile fail bir hesabın kontrolünü ele geçirmekte yahut sanal eşyayı/oyun karakterini oluşturan verileri kendi kontrolüne aktarmaktadır. Bu örnek dışında sanal gerçeklik ortamının mümkün kılmadığı hukuka aykırı davranışları gerçekleştirmek amacıyla sistemdeki verilere müdahalede bulunulması halinde de TCK m.244 söz konusu olacaktır.

E. Ekonomik Suçlar

Sanal ortam diğer suçlarda olduğu gibi ekonomik suçlar için de oldukça elverişli bir alan sunmaktadır. Ceza hukukunun ise bu alanda geri kaldığı ifade edilmelidir. Mevcut durumda ülkeler hali hazırdaki hukuki düzenlemelerini bu alana uygulama yolunu seçmektedirler⁶².

Ekonomik suçların çok fazla görünümü olduğu malumdur. Bunların tamamına bir makale kapsamına değinmek mümkün olmayacağı için burada sanal gerçekliğe özgü ve ilginç olması açısından sanal paralardan söz edilecektir.

Sanal ortamda suç işlemeyi kolaylaştıran en önemli unsurlardan birisi de sanal paralardır. Sanal paranın esas itibarıyla iki türü olduğu ifade edilmektedir: Tanımlanmış sanal para ve anonim sanal para. Tanımlanmış sanal paranın değişim değeri vardır ve bir kurumdan nakit olarak çekilebilir. Öte yandan anonim sanal paranın takip edilmesi mümkün değildir. Bunlar çoğu zaman bir kurumdan çekilir ve mevcut bankacılık kuralları nedeniyle izleri kaybolur⁶³.

Özellikle kara para aklama fiilleri sanal ortamda çok daha kolay işlenmektedir. Kara para sisteme PayPal gibi çok az kimlik bilgisi talep eden bir vasıtayla sokulur. Bu para gerçek dünyada farklı hesaplar vasıtasıyla çeşitli eşyalar almak için kullanılır. Daha sonra bu eşyalar satılarak paraya çevrilir. Böylece temiz bir şekilde sisteme dâhil olur⁶⁴.

Gerçek para karşılığı ekonomik değeri olan sanal paraların sıklıkla kullanıldığı bir diğer suç da kara para aklama fiilleridir. Bu tarz sanal paraların denetimsiz olması karşısında kara para aklama fiilleri de oldukça kolay bir biçimde işlenmektedir. Bu nedenle Çin’de sanal paraların gerçek paraya dönüştürülmesi yasaklanmıştır⁶⁵. Aynı şekilde terörizmin finansmanı suçunun da kolaylıkla işlenmesi mümkündür⁶⁶.

Kara para aklama fiillerinin yoğunluğu karşısında Second Life 2007 yılında sağladığı ortamda kumar oynanmasını yasaklamıştır⁶⁷.

Hukukumuz bakımından da TCK m.282 geniş bir kapsama sahip olduğundan hükmün sanal gerçeklik ortamlarında da uygulanması mümkün olacaktır⁶⁸.

F. Fikrî Haklara Karşı İşlenen Suçlar

Sanal gerçeklik ortamları büyük ölçüde tasarımdan meydana gelmektedir. Bu alanlarda kullanılan mekânlar ile eşyalar tasarım ürünleridir. Bu anlamda zaman zaman bu tasarımların fikri hakları ile ilgili hukuki problemler ortaya çıkabilmektedir. Söz konusu tasarımların hukuka aykırı şekilde başkaları tarafından kullanılması da suç oluşturacaktır.

Konuya ilişkin enteresan bir örnek Second Life platformunda yaşanmıştır. Bu platformda Köln Katedrali’nin kullanılmasına ilişkin hukuki tartışma konumuz açısından ilginçtir. Mahkeme Köln Katedrali’nin görüntüsünün kullanılmasına ilişkin bir davada fikri hakların ihlal edilmediğine karar vermiştir. Mahkemeye göre katedral korumayı gerektiren orijinal bir tasarım değildir⁶⁹.

IV. YENİ SUÇ TİPLERİNE DUYULACAK İHTİYAC

Sanal gerçeklik ortamlarında işlenen pek çok fiil mevcut ceza kanunları ile cezalandırılabilirken bu alana özgü yeni fiillerin de ortaya çıktığını ifade etmek gerekir. Bu fiillerin her birisinin ceza hukukunun yaptırımlarıyla karşılanması elbette gerekli olmayacaktır fakat ilerleyen dönemde ceza hukukunun müdahale etmesi gereken durumların ortaya çıkabileceğini öngörmekteyiz.

Sanal gerçeklik ortamlarına özgü iki ilginç örnekten söz etmek gerekecektir. Bunlardan ilki altın madenciliği olarak anılan fiildir. Burada failler sanal gerçeklik ortamında bazı eşyalar satın alarak daha sonra bunları gerçek para karşılığı satmaktadırlar. Failin sanal ortamda oynadığı oyuna ilişkin bir hırsı yahut sosyal etkileşimde bulunma amacı yoktur. Tek istediği oyunda kazandığı/satın aldığı eşyaları satarak para kazanmaktır. Esasen ilk bakışta bu fiilde büyük zarar meydana getirecek bir potansiyel yokmuş gibi görünmektedir. Öte yandan bu pazar giderek büyümekte ve ekonomilere zarar verici boyuta ulaşmaktadır. Bu nedenle Çin sanal para kullanımına bir sınır getirmek zorunda kalmıştır. Burada kara para aklama söz konusu değildir fakat yine de ekonomik bir suçtur. Çin’de infaz koruma memurları hükümlüleri hücrelerinde saatlerce altın madenciliği yapmaya zorlamıştır⁷⁰.

İkinci ilginç örnek ise Japonya’da yaşanmıştır. Maple Story isimli oyunda tanıştığı bir kişiyle aynı

⁶² CHAMBERS-JONES, s.50.

⁶³ CHAMBERS-JONES, s.50.

⁶⁴ CHAMBERS-JONES, s.51.

⁶⁵ CORNELIUS, s.96.

⁶⁶ CORNELIUS, s.104.

⁶⁷ BRENNER, s.59.

⁶⁸ ARTUK/GÖKCEN/ALŞAHİN/ÇAKIR, s.1157; KOCA/ÜZÜLMEZ, s.743.

⁶⁹ CORNELIUS, s.99.

⁷⁰ CHAMBERS-JONES, s.51.

ortamda evlenen kişi terk edilince o kişinin hesabına girerek sanal paralarını gerçek paraya çevirir ve sanal ortamdaki bütün izlerini siler. Sanal cinayet olarak isimlendirilen bu fiil de sanal gerçeklik ortamına özgü suçlardan biri olarak ortaya çıkmaktadır.

Yukarıda verilenlere benzer yahut bunlardan tamamen ayrı pek çok fiil ortaya çıktığında ve ceza hukukunun müdahalesi gerektiğinde söz konusu düzenlemeleri yaparken pek çok unsurun dikkate alınması gerekecektir. Bu ortama özgü suç tipleri düzenlerken öncelikle fayda-zarar dengesi gözetilmelidir. Teknoloji dünyası açısından ifade etmek gerekirse bu suç tipleri teknolojik gelişmenin önünde bir engel olarak yer almamalıdır⁷¹.

Bu mecralarda işlenen suçlara ilişkin düzenleme yaparken şu hususlara dikkat etmek gerektiği ifade edilmektedir⁷²:

- Bu suçlar düşük maliyet ve çabayla çok ciddi ekonomik zararlar meydana getirebilmektedir. Cezaların bu hususlar dikkate alınarak belirlenmesi gerekir.
 - Hizmet sağlayıcı gibi üçüncü kişilerin sorumluluğu da düzenlemelerde dikkate alınmalıdır.
 - Sanal gerçeklik ortamlarında suç işlemeyi kolaylaştıran en önemli unsur anonimlik. Söz konusu ortamlarda anonimliğin önüne geçecek düzenlemeler (dijital imza kullanımı gibi) yapılmalıdır.
 - Anonimliğin önüne geçilmesi konusunda şirketlere de önlem almaları zorunluluğu getirilebilir.
- Hansen ise sanal ortamda işlenen fiillere ilişkin olarak ihdas edilecek yeni suçlarda şu hususlara dikkat edilmesi gerektiğini ifade etmektedir⁷³:
- Kanunda sanal gerçeklikten ne anlaşıldığı açıkça ifade edilmelidir.
 - Mevcut hukuki durum rehber olabilir ancak bu ortamın gerektirdiği farklılıklar dikkate alınmalıdır.
 - Düzenleme kapsayıcı ve gelişime açık olmalıdır.
 - Kanunun amacı açıkça belirtilmelidir.
 - Hukuki düzenleme yapmak ileri bir tarihe bırakılacaksa bu esnada gerekli tedbirler alınmalıdır.
 - Yargılama aşamasında ortaya çıkması muhtemel sorunlar nedeniyle düzenleme yapmaktan imtina edilmemelidir.
 - Sanal gerçeklik geliştiricileri ve kanun koyucu işbirliği yapılmalıdır.

Ceza hukukunun son çare olması karşısında⁷⁴ sanal ortamda da temel hak ve özgürlüklere en az müdahale amaçlanmaktadır. Öte yandan sanal ortamda işlenen hukuka aykırılıkların cezasız bırakılması da mümkün değildir. Ceza hukukunun klasik yaptırımları dışında sanal ortama özgü birtakım yaptırımlar da söz konusu olabilir. Örneğin kullanıcı, üyesi olduğu ortamın sunduğu bazı özellikleri kullanmaktan yasaklanabilir ya da ortamdaki tamamen çıkartılabilir. Belli bir kişiye yönelmiş fiiller bakımından ise fail o kişiyle iletişim kurmaktan ve onun sanal ortamdaki sosyal çevresiyle etkileşim kurmaktan yasaklanabilir⁷⁵. Hemen ifade etmek gerekir ki çok ağır hukuka aykırılıkların söz konusu olduğu durumlarda bu yaptırımlar yetersiz kalabilecektir.

Sanal gerçeklik ortamlarında işlenen suçların önlenmesi için yukarıdaki öneriler çerçevesinde hizmet sağlayıcının sorumluluğuna ilişkin düzenlemeler getirilmesi önerilmektedir. Ortamda avatarların belli davranışlarda bulunmasına imkân tanınmayarak daha güvenli bir alan yaratılabileceği öngörülebilir. Öte yandan bunun sanal gerçeklik ortamlarında özgü özgürlüğe darbe vuracağını düşünmemektiriz. Kaldı ki bu ortamdaki hareket alanı ne kadar sınırlanırsa sınırlansın suç işlenmesinin önlenmesi mümkün değildir. Avatarların ortamda çıplak şekilde görünmesi engellenebilir fakat sözle cinsel taciz fiili işlemleri engellenemez. Yahut hakaret, nefret içerikli söylemleri engellemek mümkün olmayacaktır. Keza sistem ne kadar iyi korunursa korunsun bazı kullanıcıların yazılım bilgileri ile sistemin imkân vermediği faaliyetleri yapmaları yine mümkün olacaktır. Kaldı ki bu tarz bir özen yükümlülüğü söz konusu olduğunda bu taksirli sorumluluğa vücut verecektir. Bu durumda ceza sorumluluğu kanımızca çok genişlemiş olacaktır. Özen yükümlülüğünün içeriğinin belirlenmesi de oldukça zordur. Tüm bu eleştirilere rağmen sanal gerçeklik ortamı sağlayanların suç teşkil eden fiillere tamamen duyarız kalmaları da söz konusu olamaz. Özellikle kullanıcı şikayetlerinin dikkate alınarak gerekli önlemlerin alınması beklenir. Brenner'ın aktardığı örneğe göre Second Life taciz ve ırkçılık gibi fiillerin sıkça işlendiği bazı alanları sistemden silmiştir⁷⁶.

V. SANAL GERÇEKLIK ORTAMLARINDA SORUŞTURMA, KOVUŞTURMA ve SANAL GERÇEKLIK ORTAMININ İNFAZ AŞAMASINDA KULLANIMI

A. Sanal Gerçeklik Ortamlarında İşlenen Suçların Soruşturulması Ve Kovuşturulması

Sanal gerçeklik ortamında işlenen suçların soruşturulması ve kovuşturulması ciddi zorluklar içermektedir. Konuya ilişkin ilginç bir örnek Belçika'da yaşanmıştır. Belçika vatandaşlarına yönelmiş cinsel dokunulmazlığa karşı suçlardan sonra Belçika polisi Second Life'da nöbet tutacağını açıklamış idi⁷⁷. Bu önlemin ne kadar faydalı olacağı ve temel hak ve özgürlükler karşısındaki durumu soru işaretidir.

Bu ilginç örnek bir yana sanal gerçeklik ortamında işlenen suçların soruşturulması ve kovuşturulması bakımından şu temel sorunlara değinmek gerekecektir:

- Anonimlik: Sanal gerçeklik ortamının en ayırt edici özelliği anonimlik. Çalışma içerisinde birden

⁷¹ STRIKVERDA, s.51; YADIN, s.6.

⁷² SANDEEP/SHARMA, s.1346.

⁷³ HANSEN, s.69 vd.

⁷⁴ ÖZBEK, Veli Özer/DOĞAN, Koray/BACAŞIZ, Pınar: Türk Ceza Hukuku Genel Hükümler, Seçkin Yayın, Ankara 2022, s.40.

⁷⁵ HANSEN, s.60-61; STRIKVERDA, s.50; LEMLEY/VOLOKH, s.1074.

⁷⁶ BRENNER, s.46.

⁷⁷ BRENNER, s.75.

fazla kez ifade edildiği üzere sanal gerçeklik ortamında tüm katılanlar başka kimliklerle hareket etmektedirler. Hal böyleyken sanal gerçeklik ortamında suç işleyen bir kişinin tespit edilmesi son derece zor olmaktadır. Suç işleyen kişilerin tespiti vb. gerekçelerle zaman zaman sanal ortama girecek kişileri kimlikleri hakkında doğru bilgi vermeye zorlayan düzenlemeler de yapılmaktadır. Bazı şirketlerin kullanım koşullarında bu hususa yer verilmektedir. Amerikan hukuku'nda konuya ilişkin önemli bir düzenleme olan CFAA (Computer Fraud and Abuse Act) hükümleri arasında da sanal ortamda yanlış kimlik bilgisi verilmesini suç olarak yorumlamaya elverişli muğlak hükümler bulunmakta idi. Tartışmalı bu düzenleme Amerikan Yüksek Mahkemesi (Supreme Court) tarafından anayasa'ya aykırı bulunmuştur⁷⁸. Bazı yazarlar sanal gerçeklik platformlarının kredi kartı gibi kimlik doğrulama yöntemleri kullanmasını önermektedirler⁷⁹.

Türk hukuku'nda sanal ortamda verilen kimlik bilgilerinin doğru olması zorunluluğu getiren bir hukuki düzenleme bulunmamaktadır. Zaman zaman sanal ortamda kimlik doğrulama yöntemlerinin kullanılması ile ilgili tartışmalar ortaya atılsa da şu ana kadar herhangi bir düzenleme yapılmamıştır. Bu durumu isabetli görmekteyiz. Zira sanal gerçeklik ortamına katılmak isteyen kişileri anonim olmayan bir yolla katılmaya zorlamak beraberinde başka sorunları getirecektir. Özellikle ifade özgürlüğü gibi temel haklar bakımından anonimliğin son derece önemli olduğunu ifade etmek gerekir. Keza sanal gerçeklik ortamında gerçek kimlik bilgileriyle katılıma zorlamak ticari sır, fikri mülkiyet hukukuna ilişkin sorunlar gibi pek çok sıkıntıyı da beraberinde getirecektir⁸⁰.

Hukumumuzda sanal ortamdaki anonimliğin yarattığı sakıncaların giderilebilmesi için İnternet Ortamında Yapılan Yayınların Düzenlenmesi ve Bu Yayınlar Yoluyla İşlenen Suçlarla Mücadele Edilmesi Hakkında Kanun ek madde 4 ile günlük erişimi bir milyondan fazla olan sosyal ağ sağlayıcılarına Türkiye'de temsilci bulundurma yükümlülüğü getirilmiştir. Bu şekilde sanal ortamda işlenen suçların kovuşturulması bakımından kolaylık sağlanması amaçlanmaktadır. Temel hak ve özgürlüklerin korunması bakımından sosyal medya sağlayıcılarına sadece belli suçlara ilişkin olarak yürütülen soruşturma ve kovuşturmalar kapsamında kullanıcı bilgilerini paylaşma yükümlülüğü getirilmesi gerektiği ve bu düzenlemenin kanunla yapılmasının zorunlu olduğunu düşünmekteyiz.

-İş yükü: Bu alana ilişkin en önemli mesele söz konusu alanın genişliğidir. Sanal ortam her yerden, sayısız insan tarafından ulaşılabilecek bir ortamı ifade eder. Dolayısıyla bu büyük iş yükü karşısında savcılar ne şekilde hareket edecektir⁸¹? Bir süre sonra kolluk ve savcılar bu ortamda işlenen suçlar bakımından bir ayırım yapacak ve görece "önemli" gördükleri suçları kovuştururken diğerlerini bir kenara bırakacaktır. Bu durumda sanal gerçeklik ortamında işlenen suçlar bakımından ciddi bir caydırıcılık sorununun ortaya çıkacağını öngörmek güç değildir⁸².

-Coğrafi Uzaklık: Sanal gerçeklik ortamında işlenen suçların nerede işlendiğinin tespiti de önemli bir başka sorundur. Yabancı doktrinde Bangladeş Problemi olarak ifade edilen bu soruna göre; sanal gerçeklik ortamında işlenen suçlarda fail ve mağdur dünyanın birbirinden çok uzak farklı yerlerinde olabilir⁸³.

-Kayıtlar: Buraya kadar ifade edilen sorunların aşılabilmesi için aynı zamanda sanal gerçeklik ortamını sağlayan şirketin verilerine de ihtiyaç olacaktır. Hatta bunlar en önemli, neredeyse aksi ispatlanamayacak delillerdir. Bu delillerin işlevini yerine getirebilmesi için kütüklerin sağlıklı ve ayrıntılı biçimde tutulması gerekir⁸⁴.

B. Sanal Gerçeklik Ortamlarının İnfaz Aşamasında Kullanılması

Sanal gerçeklik ortamının ceza yargılamasında kullanılacağı alanlardan birisi risk değerlendirmedir. Failin yeniden suç işleyip işlemeyeceğinin belirlenmesi için başvurulan yöntemler içerisinde çok büyük oranda isabet sağlayan olmamıştır.

Bu alanda çalışan bazı yazarlar, kişinin gerçek hayatta karşısına çıkabilecek durumlara benzer özellikler taşıyan bir sanal ortamda davranışlarının gözlenmesinin daha isabetli sonuçlar alınmasını kolaylaştırabileceğini ifade etmektedirler. Failin hangi koşullar altında ne şekilde davranacağını belirlemek için, o kişiye sorular sorulması ya da kişinin bazı testlere tabi tutulması yetersizdir. Zira burada elde edilen bilgi varsayımsaldır ve failin beyanına dayalıdır. Keza başkalarına zarar verme ihtimali olan failler bakımından sanal ortamda gözlem yapmak daha tehlikesiz olacaktır⁸⁵.

Cinsel dokunulmazlığa karşı suç işleyen faille ilgili olarak yapılan bir çalışmanın sonuçları oldukça ilgi çekicidir. Çocukların cinsel istismarı suçunu işlemiş failer sanal bir süpermarkette dolaşırken aynı ortamda bir çocuk avatari kendilerinden yardım ister. Sekiz failin yanı sıra kontrol grubu olarak da yedi kişi aynı ortamda bulunur. Cinsel istismar suçu işlemiş kişilerin sanal ortamda kendilerine bir çocuk yaklaştığında ne şekilde davranacağına ilişkin psikologlar tarafından yürütülen tahminlerin %25'i hatalı çıkmıştır⁸⁶.

Sanal ortamda yapılan araştırmalara yöneltilecek önemli bir eleştiriye de burada yer vermek gerekir. Sanal ortamda da olsa kişilerin özgür iradeleriyle hareket etmeyebilecekleri ve gerçek hislerini

⁷⁸ YADIN, s.72.

⁷⁹ LEMLEY/VOLOKH, s.1074.

⁸⁰ YADIN, s.73.

⁸¹ STRIKVERDA, s.55.

⁸² YADIN, s.74-75.

⁸³ LEMLEY/VOLOKH, s.1072.

⁸⁴ LEMLEY/VOLOKH, s.1076.

⁸⁵ CORNET/VAN GELDER, s.636.

⁸⁶ CORNET/VAN GELDER, s.636.

saklayabilecekleri eleştirisi dikkate alınmaya değerdir. Kişilerin sanal ortamdaki davranışları ile gerçek hayatlarındaki davranış biçimleri arasındaki benzerliği saptamak için çeşitli deneyler yapılmıştır.

Oxford Üniversitesi tarafından yapılan bir deneyde denekler sanal gerçeklik gözlükleri ile yüksek bir yerde oldukları simülasyonuna dâhil olmuşlardır. Denekler gerçek dünyada yüksekliğe ne tepki veriyorlarsa (kalp atışlarının hızlanması, terleme gibi) aynı tepkileri vermişlerdir⁸⁷.

Sanal gerçeklik ortamında bireylerin ne şekilde davrandığına ilişkin bir başka deneyde ünlü Milgram deneyi sanal ortamda tekrarlanmıştır. Bu deneyde denekler sanal gerçeklik ortamında olduklarını bilmelerine rağmen gerçek dünyada yapılan deneyle aynı şekilde davranmışlardır⁸⁸.

Cinsel dokunulmazlığa karşı suç işleyen kişilerle yapılan bir çalışmada bu kişilerin sanal gerçeklik ortamındaki simülasyonlara ve gerçek hayattaki çocuklara ne şekilde tepki verdiği ölçülmüştür. Yine bir başka çalışmada konutta hırsızlık suçu işleyen ve sabıksız kişilerden oluşan iki farklı grup sanal ortamda tasarlanmış bir eve girmişler ve daha sonra gerçek bir eve girmişlerdir. Her iki araştırmadan elde edilen sonuca göre kişilerin sanal gerçeklik ortamında ve gerçek dünyada gösterdikleri davranışlar büyük ölçüde örtüşmektedir. Dolayısıyla sanal gerçeklik teknolojisinin risk değerlendirmede isabetli sonuçlar verebileceği ifade edilmektedir⁸⁹.

Sanal gerçeklik ortamlarının ceza hukuku alanındaki bir diğer kullanımı da failerin rehabilitasyonudur. Faileri rehabilite etmek için genelde bilişsel davranış terapisi yöntemi uygulanmaktadır ve terapi görenlerin gerçek hayatta karşılaşacakları durumlarda ne şekilde hareket edecekleri öğretilmektedir. Çalışmalarda bilişsel davranış terapisinin tekrerr oranlarında ciddi düşüşe neden olduğu ifade edilmektedir. Doktrinde sanal gerçeklik ortamının rehabilitasyon için elverişli olabileceği görüşü dile getirilmektedir. Bu ortamda kişilere gerçek hayatla örtüşen senaryolar sunularak bu durumlarda ne şekilde davranacakları ele alınabilir. Aynı şekilde bilişsel davranış terapisinde etik nedenlerle ele alınamayan bazı travmalar da sanal gerçeklik yardımıyla faile yaşatılabilir ve bu durumlardaki davranış şekilleri de irdelenebilir. Keza failer farklı cinsiyet yahut ırkı temsil eden avatarlarla kendilerini temsil ederek bu bireylerin uğradıkları davranışları deneyimleyerek empati yeteneği de kazanabilirler. Son olarak öfke kontrol problemi olan şiddete eğilimli failer de sanal gerçeklik ortamında çeşitli senaryolar deneyimleyerek öfke kontrol becerilerini geliştirebilirler⁹⁰.

Ceza infaz sistemlerinin en temel amaçlarından biri olan topluma yeniden kazandırma da sanal gerçeklik teknolojisinin kullanılabilir alanlardan birisidir. Burada ilk ele alınacak örnek VITA (Virtual Interactive Training Agent-Sanal İnteraktif Eğitim Aracı) isimli ortamdır. Bu araç Güney Kaliforniya Üniversitesi tarafından geliştirilmiştir ve sanal ortamda iş mülakatları yapılmasını sağlamaktadır. Araç öncelikle anksiyete, otizm gibi durumlardan mustarip kişiler için tasarlanmış olsa da salıverilme sonrası topluma karışmakta zorluk yaşayabilecek hükümlüler için de kullanılacaktır. Back Home (Eve Dönüş) isimli bir başka proje de hükümlülere sanal gerçeklik ortamında evlerini ziyaret etme imkânı sağlamayı amaçlamaktadır. Böylece hükümlünün topluma yeniden kazandırılması kolaylaşacaktır. Son olarak bağımlı hükümlülerin rehabilitasyonunda da sanal gerçeklikten yararlanılmaktadır. Sanal ortamda hükümlülere bağımlılıklarını tetikleme olasılığı olan durumlar sunularak bağımlılıkla mücadele konusunda onlara yardımcı olmak amaçlanmaktadır⁹¹.

Bu kısımda son olarak sanal gerçekliğin mağdurlara destek amaçlı kullanımından söz edilecektir. Maruz kaldıkları suç nedeniyle travma sonrası stres bozukluğu yaşayan mağdurların terapisi için de sanal gerçeklik ortamından istifade edilmektedir. Mağdurların maruz kaldıkları suça benzer senaryolar yaratılarak tepkileri gözlemlenmektedir. Yapılan araştırmalar, sanal ortamda gerçekleşen terapinin de klasik maruz kalma terapisi kadar etkili sonuçlar ortaya koyduğunu göstermektedir⁹².

Sanal gerçekliğin failerin rehabilitasyonunda kullanılması oldukça etkili bir yöntem olmakla birlikte, kullanılacak araçlar ve personel eğitiminin ciddi bir maliyeti olacağı ifade edilmektedir⁹³.

VI. SONUÇ

Bu çalışmada gerçek hayatın bilgisayar ortamında canlandırılmış hali olan sanal gerçeklik ortamları ve bu ortamlarda işlenen suçların ceza hukuku karşısındaki konumu ele alınmıştır.

Çalışmada genel kavramlarla ilgili bilgi verildikten sonra öncelikle klasik suç tiplerinin sanal gerçeklik ortamında işlenen suçlar karşısındaki konumuna değinilmiştir. Klasik suç tiplerinin bir kısmının sanal gerçeklik ortamında işlenmesi mümkün iken bir kısmı ancak gerçek dünyada işlenebilecektir.

Malvarlığına karşı suçlar bakımından dolandırıcılık suçu sanal ortamda işlenmeye en elverişli suç tipidir. Sanal gerçeklik ortamında dolandırıcılık suçunun ilginç örnekleri de mevcuttur. Hırsızlık ve yağma suçları açısından ise kanun koyucunun suçun maddi konusuna ilişkin tercihi, bu suçun sanal gerçeklik ortamına işlenmesine engel olmaktadır. Zira her iki suç tipi bakımından da maddi varlığı olan nesnelere dışındaki varlıklar ekonomik değerleri ne olursa olsun suça konu olamayacaktır.

Yaralama ve öldürme suçları bakımından yapılacak değerlendirme bakımından öncelikle bu suçların serbest hareketli zarar suçları olduğu dikkate alınmalıdır. Bu anlamda failin mağdura temas etmeden

⁸⁷ YADIN, s.85.

⁸⁸ LEMLEY/VOLOKH, s.1065.

⁸⁹ CORNET/VAN GELDER, s.637.

⁹⁰ CORNET/VAN GELDER, s.638-639; TICKNOR, s.321; LEMLEY/VOLOKH, s.1066.

⁹¹ CORNET/VAN GELDER, s.640.

⁹² CORNET/VAN GELDER, s.641.

⁹³ TICKNOR, s.321.

ölüm/yaralanma neticesini gerçekleştirmesi halinde suç oluşacaktır.

Failin mağdura temas edip etmediği hususunun en belirleyici olduğu suç tipleri cinsel dokunulmazlığa karşı suçlarıdır. Sanal gerçeklik ortamında kişilerin birbirlerine karşı cinsel içerikli davranışlar sergilediklerine ve sözler sarf ettiklerine sıkça rastlanır. TCK'daki düzenleniş biçimi ile cinsel dokunulmazlığa karşı suçlar temas gerektiren ve gerektirmeyen suçlar olarak iki kısımda incelenebilir. Giyilebilir teknolojilerdeki gelişime rağmen halen sanal gerçeklik ortamında temas gerektiren cinsel dokunulmazlığa karşı suçların (özellikle vücuda organ yahut sair cisim sokma bakımından) işlenmesi zor görünmektedir. Öte yandan cinsel taciz fiilleri sanal gerçeklik ortamında işlenebilir ve sıklıkla da işlenmektedir.

Cinsel taciz gibi sözle işlenen hakaret, nefret söylemi gibi suç tipleri de sanal gerçeklik ortamında kolaylıkla işlenebilir.

Sanal gerçeklik ortamını sağlayan sisteme ve bu sistemdeki verilere yapılan müdahaleler bakımından ise TCK m.244 anlamında bir bilişim suçu söz konusu olacaktır. Nitekim uygulamamızda sanal eşyalar yahut sanal ortamdaki hesaplara karşı işlenen fiiller bu kapsamdadır.

Sanal gerçeklik ortamında kullanılan sanal paralar ise ekonomik suçların işlenmesini kolaylaştırır niteliktedir. Buraya kadar ifade edilen hususlar dışında zaman zaman sanal gerçeklik ortamına özgü suçların ihdas edilmesinin gerekip gerekmediği tartışılmaktadır.

Bu düzenlemeler yapılırken şu hususlara dikkat edilmesi gerektiği kanaatindeyiz:

-Kanun koyucu fayda zarar dengesi gözetmelidir.

-Kanunilik ilkesine uygun fakat gelişmelere ayak uydurabilecek düzenlemeler yapılmalıdır.

-Yargılama aşamasında ortaya çıkması muhtemel sorunlar nedeniyle düzenleme yapmaktan imtina edilmemelidir.

-Sanal gerçeklik geliştiricileri ve kanun koyucu işbirliği yapılmalıdır.

Sanal gerçeklik ortamında işlenen suçlar bakımından en önemli sorunlardan bir tanesi de bu suçların soruşturulması ve kovuşturulmasındaki zorluktur. Bu ortamdaki anonimlik ve suçun işlendiği yer sorunu soruşturma ve kovuşturmayı güçleştirmektedir. Bu durumda bir süre sonra savcılıklar işlenen suçlardan “önemsiz” gördüklerini soruşturmama yoluna gidebileceklerdir. Söz konusu durumda caydırıcılığın ciddi zarar göreceği ifade edilmelidir.

Sanal gerçeklik ortamının ceza hukuku bakımından en büyük kolaylık sağladığı alan infaz bakımındandır. Hükümlülerin topluma yeniden kazandırılmasında hem terapi hem de salıverildikten sonraki koşullara uyum bakımından sanal gerçeklik ortamında gerçekleştirilen faaliyetlerin önemli bir faydası söz konusudur. Bu sistemlerin kullanılması oldukça maliyetli de olsa geleceğe yönelik bir yatırım olacaktır kanaatindeyiz.

KAYNAKÇA

- ARTUK, Mehmet Emin/GÖKCEN, Ahmet/ALŞAHİN, Mehmet Emin/ÇAKIR, Kerim: Ceza Hukuku Özel Hükümler, Adalet Yayınevi, Ankara 2019.
- BALCI, Murat/ÇAKIR, Kerim: “İnternet Ortamında ve Sosyal Ağlarda İşlenen Cinsel Suçlar”, Anadolu Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi, 8(2), 2022.
- BAŞBÜYÜK, İsa: “Hırsızlık ve Dolandırıcılık Suçlarının Bilişim Sistemlerinin Araç Olarak Kullanılması Suretiyle İşlenmesi”, Ceza Hukuku Dergisi, 5(14), 2010.
- BRENNER, Susan: “Fantasy Crime, Role of Criminal Law in Virtual Worlds”, Vanderbilt Journal of Entertainment and Technology Law, 11(I), Fall 2008.
- CHAMBERS-JONES, Clare: “Virtual World Financial Crime: Legality Flawed”, Law and Financial Market Review, January 2013.
- CORNELIUS, Kai: “Responsibility Under Criminal Law in Virtual Worlds”, in Cornelius Kai/Hermann Dieter (ed.), Virtual Worlds and Criminality, Springer Verlag, Almanya 2011.
- CORNET, Liza J.M/VAN GELDER, Louis: “Virtual Reality: A Use case for Criminal Justice Practice, Psychology”, Crime & Law, 26(7), 2020.
- DÜLGER, Murat Volkan: “İnternet Aracılığıyla İşlenen Cinsel Suçlar”, https://www.academia.edu/39599793/%C4%B0internet_Arac%C4%B1%C4%B1%C4%9F%C4%B1yla_%C4%B0%C5%9Flenen_Cinsel_Su%C3%A7lar, 8, Erişim Tarihi 17.04.2023.
- GUINCHARD, Audrey: “Crime in Virtual Worlds: The Limits of Criminal Law”, International Review of Law, Computers&Technology, 24(2), July 2010.
- HANSEN, Joshua: “Indecent Assault Time for the Criminal Law to Enter the Realm of Virtual Reality”, Victoria University of Wellington Law Review, (50), 2019.
- KARTAL MEMİŞ Pınar: Türk Hukukunda Çocukların Cinsel İstismarı, Der Yayınları, İstanbul 2014.
- KLIMMT, Christoph: “Virtual Worlds as a Regulatory Challenge: A User Perspective”, in Cornelius Kai/Hermann Dieter (ed.), Virtual Worlds and Criminality, Springer Verlag, Almanya 2011.
- KOCA, Mahmut/ÜZÜLMEZ İlhan: Türk Ceza Hukuku Özel Hükümler, Adalet Yayınevi, Ankara 2020.
- LAUE, Christian: “Crime Potential of Metaverses”, in Cornelius Kai/Hermann Dieter (ed.), Virtual Worlds and Criminality, Springer Verlag, Almanya 2011.
- LEMLEY, Mark A./VOLOKH Eugene: “Law, Virtual Reality and Augmented Reality”, University of Pennsylvania Law Review, 166(5), April 2018.
- LODDER, Arno: “Conflict Resolution in Virtual Worlds: General Characteristics and the 2009 Dutch Convictions on Virtual Theft”, in Cornelius Kai/Hermann Dieter (ed.), Virtual Worlds and Criminality, Springer Verlag, Almanya 2011.
- ÖZBEK, Veli Özer: Müstehcenlik Suçu, Seçkin Yayıncılık, Ankara 2009.
- ÖZBEK, Veli Özer/DOĞAN, Koray/BACAKSIZ, Pınar: Türk Ceza Hukuku Özel Hükümler, Seçkin Yayınevi, Ankara 2022.

- ÖZBEK, Veli Özer/DOĞAN, Koray/BACAĞSIZ, Pınar: Türk Ceza Hukuku Genel Hükümler, Seçkin Yayınevi, Ankara, 2022.
- PARTI, Katalin: “Deviances in the Virtual Reality or the Character-Altering Power of Virtual Communities”, European Journal of Crime, Criminal Law and Criminal Justice, 16 (2008).
- RETORNAZ AKSOY, Eylem: Bir Siber Taciz Biçimi: Cinsel İçerikli Görüntüleri Rızaya Aykırı Olarak İfşa Etme, yayma, Erişilebilir Kılma veya Üretme Suçu (Revenge Porn ve Deep Fake), Oniki Levha Yayınları, İstanbul 2021.
- SENDEEP, Mittal/SHARMA, Priyanka: “Enough Law of Horses and Animals Debated, Let’s Discuss the Cyber Law Seriously”, International Journal of Advanced Research in Computer Sciences, 8(5), May-June 2017.
- STRIKVERDA, Litska: “Should Virtual Crime be Regulated by Means of Criminal Law? A Philosophical, Legal-Economic, Pragmatic and Constitutional Dimension”, Information & Communications Technology Law, 25(1), 2014.
- TANER, Fahri Gökçen: Türk Ceza Hukukunda Cinsel Özgürlüğe Karşı Suçlar, Seçkin Yayınları, Ankara, 2017.
- TEZCAN, Durmuş/ERDEM, Mustafa Ruhan/ÖNOK, Rıfat Murat: Ceza Özel Hukuku; Seçkin Yayınevi Ankara, 2022.
- TICKNOR, Bobbie: “Using Virtual Reality to Treat Offenders. An Examination”, International Journal of Criminal Justice Sciences, 13(2), July-December 2018.
- YADIN, Gilad: Virtual Reality Intrusion, Willamette Law Review, 53(1), 2016.

Yazar Beyanı | Author's Declaration

Mali Destek | Financial Support: Yazar Pınar BACAĞSIZ, bu çalışmanın araştırılması, yazarlığı veya yayınlanması için herhangi bir finansal destek almamıştır. | Pınar BACAĞSIZ who is the author has not received any financial support for the research, authorship, or publication of this study.

Yazarların Katkıları | Authors's Contributions: Bu makale yazar tarafından tek başına hazırlanmıştır. | This article was prepared by the author alone.

Çıkar Çatışması/Ortak Çıkar Beyanı | The Declaration of Conflict of Interest/Common Interest: Yazar tarafından herhangi bir çıkar çatışması veya ortak çıkar beyan edilmemiştir. | No conflict of interest or common interest has been declared by the author.

Etik Kurul Onayı Beyanı | The Declaration of Ethics Committee Approval: Çalışmanın herhangi bir etik kurul onayı veya özel bir izne ihtiyacı yoktur. | The study doesn't need any ethics committee approval or any special permission.

Araştırma ve Yayın Etiği Bildirgesi | The Declaration of Research and Publication Ethics: Yazar, makalenin tüm süreçlerinde İnÜHFD'nin bilimsel, etik ve alıntı kurallarına uyduğunu ve verilerde herhangi bir tahrifat yapmadığını, karşılaşılabilecek tüm etik ihlallerde İnÜHFD'nin ve editör kurulunun hiçbir sorumluluğunun olmadığını ve bu çalışmanın İnÜHFD'den başka hiçbir akademik yayın ortamında değerlendirilmediğini beyan etmektedir. | The author declares that she complies with the scientific, ethical, and quotation rules of İnULR in all processes of the paper and that she does not make any falsification of the data collected. In addition, she declares that İnönü University Law Review and its editorial board have no responsibility for any ethical violations that may be encountered, and that this study has not been evaluated or published in any academic publication environment other than İnönü University Law Review.