



METaverse DÜNYASINDA FİKRİ HAKLARIN KORUNMASI

Yüksek Lisans Tezi

Ali ERŞİN

Eskişehir 2023

METaverse DÜNYASINDA FİKRİ HAKLARIN KORUNMASI

Ali ERŞİN

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Özel Hukuk Anabilim Dalı

Danışman: Doç. Dr. Pelin KARAASLAN

Eskişehir

Anadolu Üniversitesi

Sosyal Bilimler Enstitüsü

Temmuz 2023

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Ali ERŞİN'in “**Metaverse Dünyasında Fikri Hakların Korunması**” başlıklı tezi **6 Temmuz 2023** tarihinde aşağıdaki jüri tarafından değerlendirilerek “Anadolu Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliği”nin ilgili maddeleri uyarınca, **Özel Hukuk Anabilim Dalı**’nda, **yüksek lisans tezi** olarak kabul edilmiştir.

	İmza
Üye (Tez Danışmanı) : Doç. Dr. Pelin KARAASLAN	
Üye : Dr. Öğr. Üy. Hayriye ŞEN DOĞRAMACI	
Üye : Dr. Öğr. Üy. Özge ÖZSOY	

Prof. Dr. Saime ÖNCE
Anadolu Üniversitesi
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürü

ÖZET

METaverse DÜNYASINDA FİKRİ HAKLARIN KORUNMASI

Ali ERŞİN

Özel Hukuk Anabilim Dalı

Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Temmuz 2023

Danışman: Doç. Dr. Pelin KARAASLAN

Günümüzün en popüler ve dikkat çekici teknolojilerinden birisi blokzincir teknolojisidir. Satoshi Nakamoto'nun "*Bitcoin: Peer to Peer Electronic System*" başlıklı makalesi ile tanıştığımız bu teknoloji, araçlara gerek olmaksızın uçtan uca güvenilir ve şeffaf işlemler yapılmasını sağlamaktadır. Ödeme sistemi, tedarik zinciri gibi birçok alanda yeni bir bakış açısı getiren blokzincir teknolojisinin kullanım alanlarından en karmaşık yapıya sahiplerinden birisi de metaverse dünyası olmuştur. Kişilerin fiziki dünyada gerçekleştirebildiği faaliyetlerin çoğunu sanal dünyada gerçekleştirebilmesini ve kişilerin sanal dünyada dijital ikizlerine sahip olabilmelerini amaçlayan metaverse dünyası ortaya çıkışıyla birlikte büyük talep görmüştür. Sosyal, mesleki ve ticari faaliyetlerin metaverse dünyasında varlık göstermeye başlaması ise hukuki açıdan çözülmesi gereken birçok sorunu beraberinde getirmiştir. Bu çalışmada telif ve marka hukuku açısından karşılaşılabilecek hukuki sorunlar ele alınmış ve bu hukuk alanlarındaki mevcut düzenlemelerin metaverse dünyası açısından nasıl uygulanabileceğine dair çözüm önerileri getirilmeye çalışılmıştır. Metaverse dünyası blokzincir teknolojisi içerisindeki nitelikli fikri tapu (NFT) ile sanat eserlerinin sergilenmesi ve satılması ile markaların ürünlerinin bu platformlarda pazarlanmasına ve satılmasına büyük bir ortam hazırlamıştır. Tüm bu sebeplerle telif ve marka haklarının metaverse dünyası açısından değerlendirilmesi oldukça önem arz etmektedir.

Anahtar Sözcükler: Metaverse, Telif hakkı, Marka hakkı, Blokzincir, Nitelikli fikri tapu (NFT).

ABSTRACT
PROTECTION OF INTELLECTUAL PROPERTY RIGHTS ON METAVERSE
WORLD

Ali ERŐİN

Private Law Department

Anadolu University Social Science Institute, July 2023

Advisor: Assoc. Prof. Pelin KARAASLAN

One of the most popular and attention-grabbing technologies of our time is blockchain technology. Introduced to us through Satoshi Nakamoto’s paper “Bitcoin: A Peer-to-Peer Electronic Cash System”, this technology causes reliable and transparent transactions to be conducted without the need for intermediaries. One of the most complex areas of use of this technology, which brings a new perspective in many areas such as payment system and supply chain, has been the metaverse world. Its aim to enable people to perform most of the activities they can perform in the physical world, in the virtual world and to have digital twins in the virtual world, it has been in great demand with its emergence. The emergence of social, professional and commercial activities in the metaverse world has brought along many problems that need to be solved from a legal point of view. In this study, the legal problems that may be encountered in terms of copyright and trademark law have been discussed and solutions have been tried to be proposed on how the existing regulations in these areas of law can be applied to the metaverse world. The metaverse world has prepared a great environment for the exhibition and sale of non-fungible token (NFT) and works of art within the blockchain technology and the marketing and sale of the products of brands on these platforms. For all these reasons, it is of high importance to evaluate copyright and trademark rights in terms of the metaverse world.

Keywords: Metaverse, Copyright, Trademark right, Blockchain, Non-fungible token (NFT).

TEŞEKKÜR

Tez dönemi boyunca bilgi ve tecrübeleriyle yol gösteren ve tezin tamamlanması için büyük emekler veren tez danışmanım Doç. Dr. Pelin KARAASLAN'a; tez jürisinde yer alarak çalışmaya sundukları katkılar için Dr. Öğr. Üyesi Özge ÖZSOY ve Dr. Öğr. Üyesi Hayriye ŞEN DOĞRAMACI'a ve bu süreçte her zaman desteklerini sunan babam Murat ERŞİN ve annem Emire ERŞİN'e teşekkürlerimi sunarım.



ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Bu tezin bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu olmak üzere tüm aşamalarında bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmamın Anadolu Üniversitesi tarafından kullanılan “bilimsel intihal tespit programı”yla tarandığını ve hiçbir şekilde “intihal içermediğini” beyan ederim. Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçları kabul ettiğimi bildiririm.

Ali ERŞİN

STATEMENT OF COMPLIANCE WITH ETHICAL PRINCIPLES AND RULES

I hereby truthfully declare that this thesis is an original work prepared by me; that I have behaved in accordance with the scientific ethical principles and rules throughout the stages of preparation, data collection, analysis and presentation of my work; that I have cited the sources of all the data and information that could be obtained within the scope of this study, and included these sources in the references section; and that this study has been scanned for plagiarism with “scientific plagiarism detection program” used by Anadolu University, and that “it does not have any plagiarism” whatsoever. I also declare that, if a case contrary to my declaration is detected in my work at any time, I hereby express my consent to all the ethical and legal consequences that are involved.

Ali ERŞİN

İÇİNDEKİLER

BAŞLIK SAYFASI	i
JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI.....	ii
ÖZET	iii
ABSTRACT.....	iv
TEŞEKKÜR	v
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ.....	vi
İÇİNDEKİLER	viii
ŞEKİLLER DİZİNİ.....	xii
SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ.....	xiii
GİRİŞ	1
1. BÖLÜM: METAVERSE KAVRAMI, TARİHÇESİ, TEKNİK ÖZELLİKLERİ VE KULLANIM ALANLARI İLE HUKUK ALANINA ETKİSİ.....	3
1.1. Metaverse Kavramı ve Benzer Kavramlar ile İlişkisi	3
1.1.1.Kavram ve tanım	3
1.1.2. Benzer kavramlar ile ilişkisi.....	5
1.1.2.1. Bilgisayar oyunları.....	5
1.1.2.2. Bilgisayar programları	6
1.1.2.3. Veri tabanı.....	6
1.1.2.4. Sosyal medya platformları	7
1.1.2.5. E-ticaret sitesi.....	7
1.2. Metaverse Dünyasının Tarihçesi	8
1.3. Teknik Özellikleri ve Çalışma Sistemi	11
1.3.1. Genel olarak.....	11
1.3.2. İlişkili teknolojiler	12
1.3.2.1. Web'in gelişim evreleri (Web 1.0, Web 2.0, Web 3.0).....	12
1.3.2.2. Blokzincir teknolojisi ve alt ürünleri	13
1.3.2.2.1. Blokzincir teknolojisi.....	13
1.3.2.2.2. Akıllı sözleşmeler	16
1.3.2.2.3. Kripto varlıklar (Kripto paralar).....	17
1.3.2.2.4. NFT teknolojisi (<i>Non-fungible token</i> – Nitelikli fikri tapu).....	18
1.3.3. Çalışma prensibi	19
1.4. Kullanım Alanları ve Diğer Sektörlerle İlişkisi.....	20
1.4.1. İletişim ve sosyalleşme.....	21

1.4.2. Eğlence ve deneyim.....	21
1.4.3. Eğitim ve etkinlik.....	22
1.4.4. Alışveriş ve ticaret	23
1.4.5. Emlak ve gayrimenkul	23
1.4.6. İş dünyası.....	24
1.4.7. Sanat	24
1.4.8. Diğer.....	25
1.5. Metaverse Dünyasının Hukuk Alanına Etkisi.....	25
1.5.1. Kişiler hukukuna etkisi.....	25
1.5.2. Eşya hukukuna etkisi	26
1.5.3. Miras hukukuna etkisi	27
1.5.4. Ceza hukukuna etkisi	27
1.5.5. Kişisel verilerin korunması hukukuna etkisi.....	28
1.5.6. Fikri mülkiyet hukukuna etkisi.....	29
2. BÖLÜM: Metaverse Dünyasının Fikir ve Sanat Eserleri Hukuku Bakımından İncelenmesi, Hakların Kullanılması ve İhlal Halinde Başvurulabilecek Hukuki Yollar.....	30
2.1. Genel Olarak Fikir ve Sanat Eserleri Hukuku.....	30
2.2. Fikir ve Sanat Eserleri Hukukunda Eser Kavramı ve Metaverse Açısından Görünümü.....	31
2.2.1. Eser kavramı ve eser türleri	31
2.2.2. Metaverse dünyasının bütün olarak eser niteliği	32
2.2.2.1. Genel olarak	32
2.2.2.2. Metaverse dünyasının bilgisayar programı olarak değerlendirilmesi	33
2.2.2.3. Metaverse dünyasının sinema eseri olarak değerlendirilmesi.....	34
2.2.2.4. Metaverse dünyasının işleme eserlerin bir türü olarak değerlendirilmesi.....	34
2.2.2.5. Metaverse dünyasının multimedya ürün ülarak eser niteliği	35
2.2.2.6. Değerlendirme	36
2.2.3. Metaverse içerisinde kullanılan eserlerin eser niteliği	37
2.2.3.1. Genel olarak	37
2.2.3.2. Metaverse yapay zekası tarafından oluşturulan üretimlerin hukuki durumu	42
2.3. Metaverse Dünyası İçerikleri Açısından Eser Sahipliği ve Eser ile Bağlantılı Hak Sahipliği	42

2.3.1. Eser sahipliği.....	42
2.3.1.1. Genel olarak eser sahipliği.....	42
2.3.1.2. Eser sahipliği karineleri	43
2.3.1.3. Metaverse yapay zekasının meydana getirdiği ürünler açısından durum.....	44
2.3.2. Bağlantılı hak sahipliği.....	46
2.4. Metaverse Dünyasında Eser Sahipliğinden Doğan Haklar ve Bağlantılı Haklar.....	47
2.4.1. Genel olarak eser sahibinin hakları ve bağlantılı haklar.....	47
2.4.2. Metaverse dünyası içerisinde varlık kazanan eserler açısından hakların görünümü	50
2.4.2.1. Manevi haklar bakımından.....	50
2.4.2.1. Mali haklar bakımından	52
2.4.3. Metaverse dünyası dışında varlık kazanan eserlerin metaverse’te kullanımı açısından hakların görünümü.....	56
2.4.3.1. Manevi haklar bakımından.....	56
2.4.3.2. Mali haklar bakımından	57
2.4.4. Hakların üçüncü kişilerce kullanılması için alınması gereken izin ve istisnalar	62
2.4.4.1. Hakların üçüncü kişilerce kullanılması için alınması gereken izin.....	62
2.4.4.2. İstisnalar	64
2.5. Hakların ihlali durumunda başvurulabilecek hukuki yollar	66
2.5.1. Eser sahibinin tespiti davası	66
2.5.2. Tecavüzün ref’i davası	67
2.5.3. Tecavüzün men’i davası.....	69
2.5.4. Tazminat davası.....	70
2.5.5. Ceza davaları.....	71
2.5.5.1. Manevi haklara ilişkin suçlar	71
2.5.5.2. Mali Haklara İlişkin Suçlar	72
2.5.5.3. Diğer Suçlar	73
2.5.6. İhtiyati tedbirler ve gümrükte geçici olarak el koyma.....	73
2.5.7. Usule ilişkin konular.....	74
2.5.7.1. Taleplerin ileri sürülebileceği kişiler.....	74
2.5.7.2. İspat yükü	76
2.5.7.3. Görevli ve yetkili mahkeme	77
2.5.7.4. Zamanaşımı	77

3. Bölüm: Metaverse Dünyasının Marka Hukuku Bakımından Değerlendirilmesi, Hakların Kullanılması ve Hak İhlali Halinde Başvurulabilecek Hukuki Yollar....	79
3.1. Genel Olarak Marka Hakkı ve Özellikleri	79
3.2. Marka Olabilecek İşaretler ve Marka Türleri	80
3.2.1. Marka olabilecek işaretler	80
3.2.2. Marka türleri	81
3.3. Marka Hakkının Süresi, Marka Hakkından Faydalanabilecek Kişiler ve Marka Korumasının Coğrafi Sınırı.....	82
3.4. Marka Hakkının Elde Edilmesi	84
3.5. Mutlak ve Nispi Ret Nedenlerinin Metaverse Açısından İncelenmesi	85
3.5.1. Mutlak ret nedenleri.....	86
3.5.2. Nispi ret nedenleri	90
3.6. Markanın Hukuki İşlemlere Konu Edilmesi	99
3.6.1. Lisans	99
3.6.2. Devir.....	100
3.7. Marka Korumasının Kapsamı ve İstisnaları.....	101
3.7.1. Marka korumasının kapsamı	101
3.7.2. Markanın koruma kapsamına getirilen istisnalar.....	103
3.8. Marka hakkına tecavüz	104
3.9. Marka Hakkına Tecavüz Halinde İleri Sürülebilecek Talepler, Görevli-Yetkili Mahkeme ve Zamanaşımı	105
3.9.1. Marka hakkına tecavüz halinde ileri sürülebilecek talepler	105
3.9.1.1. Hukuki talepler	105
3.9.1.2. Cezai talepler	108
3.9.2. Görevli-yetkili mahkeme ve zamanaşımı	109
3.9.2.1. Görevli ve yetkili mahkeme	109
3.9.2.2. Zamanaşımı	109
3.10. Markanın Hükümsüzlüğü ve İptali	110
3.10.1. Markanın hükümsüzlüğü	110
3.10.2. Markanın iptali.....	111
SONUÇ.....	113
KAYNAKÇA	121
ÖZGEÇMİŞ	

ŞEKİLLER DİZİNİ

	<u>Sayfa</u>
Şekil 1.1. Ağ çeşitleri.....	15
Şekil 1.2. Blokzincir çalışma prensibi	16
Şekil 1.3. Metaverse dünyası mimari yapısı	20



SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ

3D	: Three Dimension
A.Ş.	: Anonim Şirket
AB	: Avrupa Birliği
ABAD	: Avrupa Birliği Adalet Divanı
AG	: Artırılmış Gerçeklik
AIPPI	: International Association for the Protection of Intellectual Property
AR	: Augmented Reality
ARPANET	: Advanced Research Projects Agency Network
Bkz.	: Bakınız
CD	: Compact Disc
CEO	: Chief Executive Officer
DÇÇRYO	: Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu
EİK	: 5070 sayılı Elektronik İmza Kanunu
ETAHS	: Elektronik Ticaret Aracı Hizmet Sağlayıcı
ETDHK	: 6563 sayılı Elektronik Ticaretin Düzenlenmesi Hakkında Kanun
ETHS	: Elektronik Ticaret Hizmet Sağlayıcı
FSEK	: 5846 Sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu
GDPR	: 2016/679 numaralı sayılı General Data Protection Regulation
HMK	: 6100 Sayılı Hukuk Muhakemeleri Kanunu
IoT	: Internet of Things
IP	: Internet Protocol
IPFS	: InterPlanetary File System
KVKK	: 6698 Sayılı Kişisel Verilerin Korunması Kanunu
Ltd.	: Limited
m.	: Madde
MMORPG	: Massively Multiplayer Online Role Playing Game

NFT	: Nun-Fungible Token
OECD	: The Organisation For Economic Co-operation And Development
s.	: Sayfa
SG	: Sanal Gerçeklik
SMK	: 6769 sayılı Sınai Mülkiyet Kanunu
TCK	: 5237 sayılı Türk Ceza Kanunu
TMK	: 4721 sayılı Türk Medeni Kanunu
TTK	: 6102 sayılı Türk Ticaret Kanunu
TV	: Televizyon
UGC	: User Generated Content
vb.	: ve benzeri
vd.	: ve devamı
VR	: Virtual Reality

GİRİŞ

Teknolojinin ve internetin gelişmesi ve bunlara ulaşımın kolaylaşması ile, sanal ortamda insanlar arasındaki ilişkiler de yaygınlaşmıştır. Bu durum en başta sosyal medya ortamında sonuçlarını doğurmuş ve “metaverse” olarak adlandırılan yeni sanal dünya teknolojisi ile son noktaya gelinmiştir. Metaverse, insanların fiziki hayatta yapabildikleri hemen hemen her faaliyeti, sanal dünyada da deneyimleyebilmesi misyonunu taşıyan ve her geçen gün gelişen ve geliştirilen, sanal alternatif dünya teknolojisidir. Metaverse dünyası içerisinde kişiler arası etkileşim üç boyutun dahi ötesine geçmiş, kişilerin görme ve işitme duyularının ötesinde dokunma duyularına dahi hitap edilmeye başlanmıştır. Bu yüksek teknoloji, birçok kişi ve kuruluşun metaverse dünyasına farklı amaçlarla adım atmasına ve içerisinde sosyalleşmenin yanında ticaret, eğitim, danışmanlık faaliyetlerinin gerçekleşmesine sebebiyet vermiştir.

Kişiler arası etkileşimin bu derece yüksek olduğu, fiziki dünyaya alternatif olmayı misyon edinen bu dünyada elbette hukuk kurallarının olması da zorunludur. Zira iki insanın olduğu yerde hukuk vardır. Metaverse dünyası içerisinde kişilik hakkı ihlalleri ve hakaret, tehdit gibi fiillere yaptırım bağlayan ceza hukuku sorunlarının yanında; kişilerin kendi fikirlerinin ürünü olan telif hakları ve marka hakkı ihlalleri de gerçekleşmektedir. Bu sebeple metaverse dünyasında fikri hakların düzenlenmesi ve korunması oldukça önemlidir.

Kişilerin fiziki dünyada ürettikleri eserler izinsiz şekilde metaverse dünyasında da kopyalanabilmekte, şirketlerin markaları izinsiz taklit edilebilmekte veya tüm bunlar sadece metaverse dünyasına özel üretilebilmektedir. Fikri haklar anlamında bunlar gibi birçok yeni konu ve sorun içeren bu platformlarda hak kayıplarının önlenmesi ve kişi ve şirketlerin bu dünyalar içerisinde güvenle hareket edebilmesi için metaverse dünyasında fikri hakların korunmasının ele alınması gereği hâsıl olmuştur.

Çalışmanın başlığı “Metaverse Dünyasında Fikri Hakların Korunması” olsa da, metaverse dünyası açısından sorunlu noktaların daha ziyade telif ve marka hakları alanlarında ortaya çıktığı gözlemlendiğinden, çalışmanın kapsamı bu iki konu ile sınırlı tutulmuş, tasarım, patent, faydalı model gibi haklara çalışmada yer verilmemiştir.

Metaverse dünyası açısından karşılaşılan hukuki sorunlar doğrudan metaverse içerisinde meydana getirilen fikri ürünler açısından oluşabileceği gibi, metaverse dışında meydana getirilen fikri ürünlerin metaverse içerisinde kullanımından da kaynaklanabilir.

Bu sebeple alıřmada her iki duruma iliřkin rneklendirmelere yer verilmeye alıřılmıřtır.

alıřmanın ilk blmnde metaverse dnyası teknolojileri hakkında teknik ve sektrel bilgilere yerilmiřtir. İkinci blmde Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu (FSEK)¹ aısından metaverse dnyasının ortaya ıkardığı hukuki sorunlar, nc ve son blmde ise marka hakları aısından metaverse dnyası incelenmiřtir. Marka hukuku aısından ortaya ıkan sorunlar, Sınai Mlkiyet Kanunu (SMK)² aısından ele alınmıřtır; tescilsiz markaların korunması kapsamında uygulanan haksız rekabet dzenlemelerine yer verilmemiřtir.



¹13.12.1951 tarihli 7981 sayılı Resmi Gazete’de yayınlanan 05.12.1951 tarihli 5846 sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu.

²10.01.2017 tarihli 29944 sayılı Resmi Gazete’de yayımlanan 22.12.2016 kabul tarihli 6769 sayılı Sınai Mlkiyet Kanunu.

1. BÖLÜM: METAVERSE KAVRAMI, TARİHÇESİ, TEKNİK ÖZELLİKLERİ VE KULLANIM ALANLARI İLE HUKUK ALANINA ETKİSİ

1.1. Metaverse Kavramı ve Benzer Kavramlar ile İlişkisi

1.1.1. Kavram ve tanım

Hayatımıza son yıllarda giren ve 2021 yılı ve sonrasında oldukça popülerleşen, teknoloji dünyasında da herkes tarafından ilgiyle takip edilen metaverse teknolojisinin; sektörel uygulamaların ve tüketici alışkanlıklarının da artması ile hayatımızda daha sık yer alacağı öngörülmektedir. Esasen sosyal ve ticari hayatı hedef alan bu teknolojinin hukuki açıdan incelenmesi önem arz etmektedir. Metaverse'in önemi çalışmamızın konusunu oluşturan telif hukuku ve marka hakları açısından da kendini göstermektedir.

Metaverse dünyası aşağıda açıklanacağı üzere birçok teknik unsurun birleşmesi ile meydana getirilen ve fiziki dünyanın alternatifi olmayı misyon edinen bir dünyadır. Bu özellikleri dolayısıyla sosyolojik olarak bir “dünya”, teknik olarak “teknoloji” ve sektörel anlamda bir “platform” özelliği arz etmektedir. İşte bu sebeplerle çalışmada, “metaverse dünyası”nın yanı sıra bazen “metaverse platformu” bazen de “metaverse teknolojisi” terimlerinin kullanılması tercih edilmiştir. Hemen belirtelim ki “metaverse dünyası” olarak adlandırılan kavram günümüz itibarıyla tek bir platformdan oluşmamaktadır. Esasen farklı özelliklerde ve farklı alanlarda birden çok metaverse dünyası mevcuttur.³ Bununla birlikte, çalışmada tüm metaverse dünyalarını içine alır şekilde “metaverse dünyası” kavramının kullanılması tercih edilmiştir.

“Metaverse” kelimesi “evren ötesi” olarak Türkçeye çevrilebilecek yeni bir teknolojidir. İlk olarak Neal Stephenson’un “Snow Crash” isimli romanında kullanılan bu kavram, günümüzde oldukça popüler hale gelmiştir.

Metaverse teknolojisinin birçok farklı tanımı yapılmaktadır. Bu teknoloji a16z şirketi ortağı Jonathan Lai tarafından “Kendi ekonomisi ve kimlik sistemine sahip kalıcı, sonsuz ölçeklenen bir sanal alan.” şeklinde tanımlanmaktadır.⁴ Video oyunu Roblox “Sanal bir evrende kalıcı, paylaşılan, 3B sanal alanlar.” olarak⁵, Epic Games şirketi ise “İnsanların sosyal etkiyle eşit olarak tecrübelerini ve karakterlerini sunabilecekleri ve

³Tekstil sektörüne özel metaverse platformu için bkz. (http-1) <https://meta.lcwaikiki.com/> (Erişim Tarihi: 09.07.2022).

⁴Newzoo (2021). Intro to the Metaverse, Newzoo Trend Report, s.5.

⁵Newzoo, 2021, a.g.k., 5.

deneyimlere katılabilecekleri gerçek zamanlı Three Dimensional (3D) sosyal ekonomi.” olarak⁶ tanımlamaktadır. Newzoo yöneticisi Peter Warman da “İnsanların eğlenebileceği, karakter oluşturabileceği, simülasyon kullanabileceği, iş ve gönül ilişkilerini yönetebilecekleri alan” şeklinde tanımlamaktadır.⁷

Meta Platforms Inc. (Facebook) yöneticisi Mark Zuckerberg tarafından metaverse, “Sadece ekrandan bakacağınız değil içine girebileceğiniz bir sanal çevre” olarak ifade edilmiş, Microsoft ise metaverse’i “insanların, yerlerin ve nesnelerin dijital bir temsilinin yaşadığı dijital bir alan” olarak tanımlamıştır.⁸

Tanımlara bakıldığında görülecektir ki teknolojinin yeni olması ve sektöre göre de kullanım alanlarının değişmesi, gelişmesi, sektöre ve bakış açısına göre değişikliğe sebebiyet vermektedir. Bu anlamda metaverse dünyasını “Blokzincir, artırılmış gerçeklik ve benzeri teknolojilerle kişilerin sanal fakat fiziki dünya deneyimlerini yaşayarak sosyalleşme, iletişim, ticaret, eğitim, eğlence başta olmak üzere diğer ihtiyaçlarının karşılanabileceği ve fiziki dünyanın alternatifi olmayı amaçlayan teknoloji” olarak tanımlamak mümkündür. Tanımı geniş tutmak daha işlevsel bir yaklaşım olacaktır; zira teknolojinin gelişmesi ve değişmesi ile kavramının değişkenlik göstermesine imkan verecektir.

Giriş kısmında belirtildiği üzere metaverse dünyası ile amaçlanan insanları tek bir platform içerisinde birleştirmek olsa da günümüzde birçok farklı metaverse dünyası mevcuttur. Bazı metaverse dünyaları sadece belli sektörleri veya amaçları hedeflerken, bazıları ise kişilerin diğer iş ve ihtiyaçlarını gerçekleştirmeye yöneliktir.

Fiziki dünyanın sanal ortamdaki alternatifini, belki de daha ötesini oluşturmayı amaçlayan bu teknoloji hayatımızın her noktasına en az Web 2.0’ın içinde olarak gösterilen sosyal medyalar kadar etki edebilecek düzeyde olduğundan, psikolojiden sosyolojiye, ticaretten hukuka kadar birçok alana doğrudan etki etmektedir. Bu özelliklerle birlikte beraberinde birçok çözülmesi gereken durumu da getirmekte olan metaverse teknolojisini bu açılardan analiz edebilmek için, öncelikle teknik ve teknolojik kısımlarını iyi anlamak ve sektörel kullanımlarını incelemek gerekmektedir.

⁶Newzoo, 2021, a.g.k., 5.

⁷Newzoo, 2021, a.g.k., 5.

⁸Thinktech STM Teknolojik Düşünce Merkezi (2022). Metaverse, Fırsatlar ve Tehditler, s. 3-4.

1.1.2. Benzer kavramlar ile ilişkisi

1.1.2.1. Bilgisayar oyunları

Bilgisayar oyunları⁹ herhangi bir görüntü aktarım ortamı ile görsel geri bildirim çıkarmak için kullanıcı arayüzleri ile etkileşimi içerebilen, bilgisayar programı tarafından yönetilen ve böylece bilgisayar programının arka planda kaldığı fakat görüntü ve/veya ses olarak oluşan sonuçların görüntü aktarım ortamı ile ses iletim ortamı üzerinde biçimlendiği; eğlendirici, yetenek – zeka - motor kabiliyet geliştirici, yer yer eğitici, iyi vakit geçirmeye yarayan etkileşimli eğlencelerdir.¹⁰ Tanımdan da anlaşılacağı üzere bilgisayar oyunları masaüstü bilgisayarı, dizüstü bilgisayarlar veya diğer elektronik aletler ile kullanıcıların çevrimiçi (*online*) veya çevrimdışı (*offline*) etkileşime girebilecekleri ve çeşitli anlayış ve amaçlarda vakitlerini geçirebilecekleri platformlardır.

Metaverse dünyası ile özellikle etkileşim ve görsellik yönleriyle benzerlik gösteren bilgisayar oyunları farklı amaçlarla ortaya çıkabilmekle birlikte genellikle eğlence amacını taşımaktadırlar. Aksiyon, araç sürüşü, futbol gibi çeşitlerde birçok bilgisayar oyunu bulunmaktadır. Bunun yanında metaverse teknolojisine çok daha yakın özelliklerde diğer insanlarla sosyallik kurmayı amaçlayan bilgisayar oyunları da mevcuttur.¹¹ Bu oyun türlerinde de kişiler profil oluşturmakta ve karakterlerini geliştirmekte, oyun içerisinde eşyalarını alıp satabilmektedirler.

Sosyal etkileşimi amaçlayan bu tür oyunlar metaverse dünyası ile oldukça benzerlik gösterse de bazı yönlerden metaverse dünyasından ve amaçlarından ayrılmaktadır. Şöyle ki, yukarıda bahsetmeye çalıştığımız gibi bilgisayar oyunlarında ana amaç eğlencedir ve belirli bir çeşide odaklanmışlardır. Bunun yanında dış dünya ile ilişkileri genellikle oyun sınırları içerisinde gerçekleşmektedir. Metaverse dünyasında ise dış dünyaya alternatif olabilecek derecede olabildiğince fazla etkileşim hedeflenmektedir. Bu yönüyle metaverse dünyası tek çeşit içeriğe odaklanmamıştır ve ana amaçları eğlence değildir.

Metaverse teknolojisi amaçlarını gerçekleştirmek için yeni teknolojiler kullanmaktadır. Görüldüğü üzere metaverse dünyası bilgisayar oyunlarına çok yönden benzemekle birlikte daha kapsayıcıdır.

⁹Bilgisayar oyunlarının FSEK kapsamında “eser” niteliği aşağıda ayrıca incelenecektir.

¹⁰E. H. Uysal (2022). Bilgisayar Oyunlarının Hukuki Durumu. (1. Baskı). Ankara: Seçkin Yayıncılık, s.24.

¹¹Kişiler arası sosyallik kurulmasına imkân veren oyunlardan birisi olan Sanalika için bkz. ([http-2](http://www.sanalika.com/instance-select)) <https://www.sanalika.com/instance-select> (Erişim Tarihi: 13.07.2022).

1.1.2.2. Bilgisayar programları

Bilgisayar programları bilgisayarlara gerekli işlemi ya da işlemleri gerçekleştirebilmesi için verilen komut (kod) ya da komutlar bütünü olarak tanımlanabilir.¹² Bilgisayar programları; program akışı, algoritma, kaynak kod ve kullanıcı ara yüzlerinden oluşmaktadır.¹³

Bilgisayar programları neredeyse tüm dijital teknolojilerin özünü oluşturur ve neredeyse tüm dijital teknolojiler, bilgisayar programları ve komutlar ile programlanır. Bu anlamda fiziki dünyanın dijital olarak alternatifi olmayı amaçlayan metaverse teknolojisi de, arka planında birçok yazılım kodları içermekte ve bilgisayar programlarından oluşmaktadır. Bunun yanında içerisindeki grafikler, tasarımlar, networkler, veetkileşimler gibi birçok farklı unsurlar, metaverse teknolojisini salt bir bilgisayar programı nitelendirilmesinin dışına taşımakta ve metaverse teknolojiye yeni bir teknoloji olma özelliği vermektedir.

1.1.2.3. Veri tabanı

İngilizce *database* olarak kullanılan veri tabanı¹⁴, veri ve bilgilerin saklandığı bilgi deposu olarak da adlandırılan bir kavramdır. Veri tabanı, teknik yönden belirli bir sistem ve metot izlenilerek çeşitli veri ve bilgilerin düzenli şekilde birlikte bulundurulduğu ve depolanan veri ve bilgilere erişim halinde kolaylığa sebep olan araç ve ortamlara verilen addır.¹⁵ Veri tabanlarının temel fonksiyonları, veri depolamak ve bunların düzenli yönetilebilmesi ile kontrol edilebilmesidir.

Bu anlamda oldukça dar bir fonksiyona sahip veritabanları, metaverse dünyasının içerisinde kullanılan onlarca farklı üründen birisidir. Sonuç olarak veritabanları metaverse teknolojisine göre oldukça sınırlı kapsama sahip sayılacak ve metaverse dünyası ile veritabanları oldukça farklı teknolojiler olarak değerlendirilecektir.

¹²E. Yaşar (2022). Algoritma ve Programlamaya Giriş. (7. Baskı). İstanbul: Ekim Basım Yayın, s. 2-4.

¹³C. Küçükali (2020). Bilgisayar Programlarının Fikri Mülkiyet Kapsamında Korunması, İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, Covid-19 Sosyal Bilimler Özel Sayısı, Bahar Özel Ek (37), s. 104-127.

¹⁴Veritabanları ile FSEK'in ilişkisi ayrıca aşağıda incelenecektir.

¹⁵Y.S. Şener (2013). Fikri Mülkiyet Hukukunda Dijital Veri Tabanlarının Korunması. (1. Baskı). Ankara: Adalet Yayınevi, s.5.

1.1.2.4. Sosyal medya platformları

Sosyal medya platformları¹⁶, çevrimiçi bir veri tabanı üzerinden kişilerin birbirleri ile çeşitli iletişim yöntemleriyle etkileşim kurabildiği platformlar olarak tanımlanabilir. Bu platformlara neredeyse herkesin bildiği Facebook, Instagram gibi platformlar örnektir. Sosyal medya platformunu işletenler ise 5651 sayılı İnternet Ortamında Yapılan Yayınların Düzenlenmesi ve Bu Yayınlar Yoluyla İşlenen Suçlarla Mücadele Edilmesi Hakkında Kanun'da¹⁷ (5651 Sayılı Kanun) tanımlanmıştır. 5651 sayılı Kanun'da "sosyal ağ sağlayıcılar" "*Sosyal etkileşim amacıyla kullanıcıların internet ortamında metin, görüntü, ses, konum gibi içerikleri oluşturmalarına, görüntülemelerine veya paylaşımlarına imkân sağlayan gerçek veya tüzel kişiler.*" şeklinde tanımlanmıştır (m.2/1-s).¹⁸

Tanım da bakıldığında sosyal medya platformlarının ana fonksiyonunun kişiler arası iletişim ve etkileşim olduğu görülmektedir. Bu anlamda sosyal medya platformlarının amaçlarının kişilerin sosyal ihtiyaçlarını karşılama olduğu rahatlıkla söylenebilir.

Metaverse teknolojisinin amaçlarından birisi de kişiler arası iletişim ve etkileşimin sağlanmasıdır. Bu anlamda sosyal medya platformları ile de benzerlik göstermektedir. Bunun yanında metaverse dünyasında sosyal etkileşim dışında ticari etkileşim, eğlence, görsel ve işitsel hatta dokusal deneyim gibi daha birçok etkileşim amaçlanmaktadır. Ayrıca metaverse dünyasında sosyal ağlardaki gibi içerik oluşturup profillerde yayınlama amacı ilk aşamada gözükmemektedir. Bu açılardan bakıldığında metaverse teknolojisi ve sosyal medya platformları ortak noktaları olan fakat birbirinden ayrı teknolojiler olarak değerlendirmelidir.

1.1.2.5. E-ticaret sitesi

Özellikle son yıllarda internet kullanımının artması ile internet üzerinden alışverişler de artmış ve bu alışverişler için özel siteler kurulmuştur. Bu sitelere elektronik ticaret (e-ticaret) siteleri denilmektedir. OECD'nin tanımı ile e-ticaret "*dijital veya fiziksel olarak teslim edilebilen; tüketicileri, firmaları ve hükümetleri kapsayan mal ve*

¹⁶Sosyal medya platformları ile FSEK'in ilişkisi ayrıca aşağıda incelenecektir.

¹⁷23.05.2007 tarihli 26530 sayılı Resmi Gazete'de yayınlanmış 04.05.2007 tarihli 5651 Sayılı Kanun.

¹⁸Metaverse dünyasının sosyal ağ sağlayıcıları yönü olmakla birlikte, kullanım fonksiyonu ve amacına göre yer sağlayıcılık yönü de mevcuttur.

hizmet ticaretinde dijital olarak etkinleştirilmiş işlemler bütünü”dür.¹⁹ Elektronik Ticaretin Düzenlenmesi Hakkında Kanun (ETDHK)²⁰ ise e-ticaret “*Fiziki olarak karşı karşıya gelmeksizin, elektronik ortamda gerçekleştirilen çevrim içi iktisadi ve ticari her türlü faaliyeti.*” olarak tanımlanmıştır (m.2/1-a).

E-ticaret sitelerinin amacı tahmin edilebileceği üzere uzaktan ticaretin gerçekleştirilmesidir. Metaverse dünyasında da uzaktan ticaret yapılabilecek olup birçok marka metaverse dünyası içerisinde mağaza açmıştır.

E-ticaret sitelerinin işleyiş şekli ise ürünlerin, firmaların ve kullanıcıların bir platforma yöneltilerek alışveriş yapılmasının sağlanmasıdır. Metaverse teknolojisinde de benzer işleyiş gerçekleşse de bu teknolojinin çerçevesi daha geniş olup, metaverse dünyası ile e-ticaret sitesinin oldukça farklı değerlendirilmesini gerekli kılmaktadır.

1.2. Metaverse Dünyasının Tarihçesi

Metaverse dünyasının tarihçesi internetin ve video oyunlarının tarihçesi ile aynı tarihe denk düşer. Nitekim metaverse dünyası ağ ve görsellik temelinde kurulmakta ve şimdiye kadar benzer teknolojilerin en ileri seviyesi bir teknoloji olarak karşımıza çıkmaktadır. Bununla birlikte metaverse’in başlangıç tarihini “*virtual world*” olarak adlandırılan “sanal dünya” oyunlarının ilk ortaya çıktığı tarihe çekmek de mümkündür. Zira metaverse dünyası aslında daha önce oyun olarak ortaya çıkan sanal dünyanın gelişmiş halidir. O halde metaverse, internet tarihi açısından Gelişmiş Araştırma Projeleri Dairesi Ağı (ARPANET) projesi ile 1969’a²¹, video oyunları açısından ise 1950’li yıllara kadar geri giden bir kavramdır.²²

Metaverse’in kavramsal tarihçesi incelendiğinde yukarıda bahsedildiği gibi ilk olarak 1992 yılında “*Neal Stephenson*” isimli yazarın “*Snow Crash*” isimli romanında bu teknolojiye bahsedildiği görülmektedir.²³ Tarihte ilk olarak “Metaverse” kelimesi

¹⁹J. L. González ve M. Jouanjan (2017). “Digital Trade: Developing a Framework for Analysis”, OECD Trade Policy Papers, (205). (http – 2) https://www.oecd-ilibrary.org/trade/digital-trade_524c8c83-en (Erişim Tarihi: 09.10.2022).

²⁰05.11.2014 tarihli 29166 sayılı Resmi Gazete’de yayınlanan 23.10.2014 kabul tarihli 5663 sayılı Elektronik Ticaretin Düzenlenmesi Hakkında Kanun.

²¹U. Işık (2007). Medya Bağımlılığı Teorisi Doğrultusunda İnternet Kullanımının Etkileri ve İnternet Bağımlılığı. Doktora Tezi. Konya: Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü s. 10.

²²M. E. Durmuş (2020). Bilgisayar Oyunlarının Türk Hukukunda Korunması. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: İstanbul Şehir Üniversitesi, s. 5.

²³L. H. Lee vd. (2021). All One Needs to Know about Metaverse: A Complete Survey on Technological Singularity, Virtual Ecosystem, and Research Agenda, Journal of Latex Class Files 14(8). s. 1.

burada kullanılmış olup internetin “sanal gerçekliğe” (SG) dönüşeceğinden ve avatarlardanda bahsedilmiştir.²⁴

Oldukça ufuk açıcı bu kurgudan sonra birçok video oyunu çıkmış ve internet teknolojisi de gelişmiştir. Söz konusu romana benzer şekilde “*Ready Player One*” filmi de günümüz metaverse teknolojisine yakın bir hayal ürünüdür. Filmde “*OASIS*” isimli bir sanal dünya anlatılmakta ve bu sanal evrene herkes internet ile bağlanabilmektedir. Kullanıcılar avatlara sahip olup, istediklerini bu dünyada gerçekleştirebilmektedirler. Bunun yanında filmde bu dünyalara bağlanırken kullanılan “sanal gerçeklik (SG)” teknolojisinden bahsedilmektedir.²⁵

Gerçek anlamda metaverse dünyasına ilk adım olabilecek teknolojilere gelmeden önce başlangıç olabilecek oyunlara göz atmakta fayda vardır. Bu oyunlardan ilki sayılabilecek olanı, 2000 yılında çıkmış “*The Sims*” oyunudur. Oyundaki *Sim* isimli karakterler ile oyun içinde kıyafetler alınabilir, karakterler yemek yiyebilir ve geliştirilebilir durumdadır. Oyunda ayrıca yapı inşası da mümkündür. Bu oyun daha çok yaşam simülasyonu olarak da tarif edilmiştir.²⁶ “*The Sims*”, çevrimdışı bir oyun olarak karşımıza çıkmaktadır.

Yine 2008 yılında çıkmış “*Second Life*” isimli oyun da metaverse dünyasının temellerini atan oyunlardan birisi olmuştur. “*Second Life*”, kullanıcıların avatar oluşturup sanal dünyada birbirleriyle etkileşim kurabilecekleri bir “devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunu (DÇÇRYO - MMORPG)” oyunudur.²⁷ Oyunda karakterler gelişebilir, ticaret yapabilir ve iletişim kurabilir şekilde tasarlanmıştır. Oyun içerisinde “Linden Doları” isimli para birimi ile alışveriş bile yapılabilmektedir.²⁸ Bu anlamda gerçek anlamda metaverse dünyasına en yakın oyunlardan sayılabilecek olan “*Second Life*”, metaverse’in gelişimini anlamada oldukça önemlidir.

²⁴N. Stephenson (1992). *Snow Crash*, Newyork, Toronto, London, Sydney, Auckland: Bantam Books (1. Baskı). s. 43.

²⁵D. Haihan vd. (2021). Metaverse for Social Good: A University Campus Prototype, In Proceedings of the 29th ACM International Conference on Multimedia. (http – 3) <https://arxiv.org/abs/2108.08985> (Erişim Tarihi: 15.02.2023).

²⁶Sims oyunu hakkında daha ayrıntılı bilgi için bkz. (http – 4) <https://www.ea.com/games/the-sims/the-sims-4?isLocalized=true#sectionCreateUniqueSims> (Erişim Tarihi: 15.08.2022)

²⁷Haihan vd., 2021, a.g.k., 5.

²⁸Second Life oyunu pazarını görmek için bkz. (http – 5) <https://marketplace.secondlife.com/> (Erişim Tarihi: 16.07.2022).

Benzer oyunlardan bir tanesi de yukarıda bahsedildiği üzere “*Sanalika*”²⁹ oyunudur. *Sanalika*, 2008’de çıkmış, MMORPG tarzında yayınlanmış bir sosyal ortam oyunudur.³⁰

Geçtiğimiz yıllarda oldukça popüler olmuş ve şu ana kadar sayılan oyunlarda olmayan veya çok küçük miktarlarda olan fiziki dünya ile etkileşimi çok daha fazla sağlayabilmiş “*Pokemon Go*” isimli oyun da anılmaya değerdir. Bu oyun 2016 yılında mobil ortamda ortaya çıkmış ve diğerlerinin aksine bu oyun “artırılmış gerçeklik” (AG)³¹ teknolojisi barındırmıştır. Oyunda daha önce ünlü çizgi film “*Pokemon*”dan ve çizgi filmdeki canavarlardan etkilenilmiş ve bu canavarlar AR teknolojisi ile sanal olarak kullanıcıların karşısına çıkarılmıştır.³² Fiziki dünya ile sanal dünya etkileşimini kurarak sanal canavarları gösterme ve onlara ulaşma anlayışına sahip bu oyun, kullanıcılara kapsamlı bir etkileşim sunmasa da metaverse dünyasına giden yolda çok önemli bir adımdır.

Metaverse’e görsel ve içerik türlerinden benzeyen oyunlar olsa da profillerin etkileşimi, ticari faaliyetler, münhasırlık ve kapsayıcı yaşam; aşağıda bahsedeceğimiz üzere “blokzincir (*blockchain*) teknolojisi” ve alt teknolojileri bu oyunlarda kullanılmadan sağlanamamıştır. Bu sebeple asıl altyapısı bu teknolojilerden oluşan oyunlar, gerçek anlamda metaverse dünyasının ilk oyunlarıdır. Bu oyunlara en başta “*The Sandbox*” isimli metaverse platformu örnek verilebilir. *Sandbox*, arkasında blokzincir ve NFT teknolojilerini barındıran, kullanıcıların avatar oluşturarak etkileşimlerde bulunabilecekleri, alışveriş yapabilecekleri, yapı inşa edebilecekleri bir sanal dünyadır. “*The Sandbox*” aynı zamanda kendi içerisinde kullanıcılara inşa hakkı verir.³³ Haritası da görülebilir ve bu haritasındaki arsalar aynı zamanda NFT marketlerde satılmaktadır. İlk olarak 2012 yılında mobil platformlarda kurulan “*The Sandbox*”, 2016 yılında “*Steam*” oyun pazaryerine giriş yapmış ve çeşitli aşamalardan geçerek 2021 yılında NFT olarak arsa satışına ve NFT pazaryerine sahip olmuştur.³⁴

²⁹Oyun hakkında ayrıntılı bilgi için bkz. (http - 6) <https://www.sanalika.com/> (Erişim Tarihi: 15.08.2022).

³⁰Second Life oyununu incelemek için bkz. (http - 7) <https://marketplace.secondlife.com/> (Erişim Tarihi: 16.07.2022).

³¹İngilizce ismi için bkz. Augmented Reality (AR).

³²Pokemon Go oyununu incelemek için bkz. (http - 8) <https://pokemongolive.com/> (Erişim Tarihi: 15.08.2022).

³³The Sandbox Whitepaper, (http - 9) https://installers.sandbox.game/The_Sandbox_Whitepaper_2020.pdf (Erişim Tarihi: 15.08.2022).

³⁴Sandbox metaverse platformunun yol haritası için bkz. (http - 10) <https://www.sandbox.game/en/roadmap/> (Erişim Tarihi: 16.07.2022).

“The Sandbox” benzeri bir diğer metaverse platformu ise “Decentraland” isimli platformdur. “The Sandbox” ile benzer özelliklere sahip olan “Decentraland”, 2015’te kurulmuş ve 2020’nin Şubat ayında açık hale gelmiştir. Decentraland’ın ayrıca “MANA” isimli kripto varlığı mevcuttur. Aynı zamanda NFT pazaryerlerinde “Decentraland” üzerindeki “LAND’ler” (arsalar) satılmaktadır. Yine bu metaverse platformu üzerinde de çalışmada inceleneceği üzere birçok marka da mevcut olup, ülkemizden de bazı markalar kendi mağazalarını açmıştır.³⁵ Özellikle COVID-19 pandemisi sürecinde popülerleşen bu platformlar, Ekim 2021’de eski ismiyle Facebook yöneticisi Mark Zuckerberg’in şirket ismini “Meta’ya” çevirdiğini ve yatırımlarının bir kısmını burada gerçekleştireceğini duyurması ile daha da popülerleşmiş ve metaverse teknolojisi de ismini neredeyse tüm Dünyaya duyurmaya başlamıştır.

Yukarıda bahsedildiği gibi “Meta Inc.” CEO’su Mark Zuckerberg’in de duyurması ile oldukça popülerleşen metaverse teknolojisi, sektör bazında da oluşturulmaya başlanmış ve bu alanlarda da kullanılmıştır.

1.3. Teknik Özellikleri ve Çalışma Sistemi

1.3.1. Genel olarak

Metaverse teknolojisi gerçek hayatta yapılabilen çoğu faaliyetin AR ve VR gibi teknolojiler ile sanal ortama taşınarak sanal deneyimlerimizin artırılmasını ve fiziki dünyaya alternatif oluşturulmasını amaçlayan bir teknolojidir.³⁶ Bu bağlamda metaverse, duyu organlarına hitap eden bir deneyim sunabilmeyi, uçtan uca ilişkiler kurabilmeyi mümkün kılan bir ortam yaratmayı, gerçek dünyadakine benzer şekilde karakterlere (avatarlara) kişilik oluşturma özelliği vermeyi ve tüm bu özellikleri zaman geçtikçe ilerletmeyi hedef alır. Metaverse dünyasında kişilerin avatarları arasındaki sosyal ilişkilerden ticari ilişkilere kadar çok sayıda ilişki kurulabilmekte ve bunlar da görsel, işitsel, dokunsal ve daha birçok duyuya hitap edecek deneyimler ile gerçekleştirilmektedir ve/veya gerçekleştirilmesi amaçlanmaktadır.³⁷

³⁵Decentraland metaverse platformunu incelemek için bkz. (http – 11) Erişim Adresi: <https://decentraland.org/> (Erişim Tarihi: 15.08.2022).

³⁶J. Burke (2021). The Open Metaverse OS, London: Outlier Ventures, s. 4.

³⁷Bu duyulara hitap edilirken en başta kullanılan teknolojiler şunlardır: AR: Augmented Reality (Artırılmış Gerçeklik): Gerçek dünya içerisindeki objeler ile sanal dünyadaki objeleri birleştirerek karşımıza sunan teknoloji.

VR: Virtual Reality (Sanal Gerçeklik): Tamamen sanal dünyanın içerisinde hissi verebilen teknoloji.

MR: Mixed Reality (Karma Gerçeklik): İki teknolojinin birlikte kullanıldığı teknoloji.

Metaverse dünyasında gerçek (fiziki) dünyaya bir alternatif oluşturabilmek için hem 2D ve 3D görsel, hem yazılı, hem işitsel donanımlardan faydalanmanın yanında, deneyimi artırmak için dokunma, koku vb. duylara hitap eden teknolojiler mevcuttur ve bu teknolojiler, gün geçtikçe geliştirilmektedir. Bu sektör, “*mal veya hizmetlerin insanların yaşamlarında metalaştırılarak satıldığı bir ekonomi*” olarak açıklanabilen “deneyim ekonomisi” olarak adlandırılmaktadır.³⁸ İşte metaverse’te oldukça önemli olan deneyim ekonomisi ve deneyimler, aynı zamanda metaverse dünyasının da önemli özelliklerindendir.

1.3.2. İlişkili teknolojiler

Metaverse’in genel çalışma sistemini tam anlamak için yukarıda bahsedilen alternatif evreni sağlıklı şekilde gerçekleştirme vizyonunu yürütebilmek amacıyla hangi teknolojileri barındırdığını ve bu teknolojilerin özelliklerini ortaya koymak gerekmektedir.

Bunun için de öncelikle dünya çapındaki internet ağı olan “*World Wide Web (Web) ’in*” gelişim evrelerini, daha sonra metaverse dünyasının da içerisinde olduğu “*Web 3.0*” evresini ve “*Web 3.0’dan*” sonra “*Web 3.0’ın*” ve metaverse teknolojisinin yapı taşı olan blokzincir teknolojisi ile onun ürünleri olan akıllı sözleşmeler, kripto paralar ve NFT’leri teknik olarak incelemek gerekir.

1.3.2.1. Web’in gelişim evreleri (Web 1.0, Web 2.0, Web 3.0)

Tarihsel süreçte Web’in ilk çıktığı hali ile yalnızca birkaç ana sunucudan bilginin temin edilebildiği ve sadece okunabildiği dönem “*Web 1.0*” olarak adlandırılmaktadır.³⁹ Bu dönemde sadece sunuculara veri girişi yapabilen kişi/kurumlar mevcuttu; tüketiciler/kullanıcılar ise sadece okuyan (pasif) tarafta idi. 2000’li yılların başında kullanıcılar pasif konumdan daha aktif konuma geçmiş ve internet ortamında etkileşim kurmaya başlamışlardır.⁴⁰ Twitter, Facebook veya forum siteleri gibi sitelerin örnek verilebileceği bu aşamada kullanıcılar “içerik üreten” konumuna geçmiştir. Bu aşama “*Web 2.0*” olarak adlandırılmaktadır.

³⁸J. Pn, J. H. Gilhore (2011). Deneyim Ekonomisi. (Çeviren: Levent Cinemre), İstanbul, s.32.

³⁹K. Kapan, R. Üncel (2020). Gelişen Web Teknolojilerinin (Web 1.0- Web 2.0- Web 3.0) Türkiye Turizmine Etkisi, Safran Kültür ve Turizm Araştırmaları Dergisi (Saffron Journal of Culture and Tourism Researches), 3(3), s. 276-289.

⁴⁰Kapan, Üncel, 2020, a.g.k., 276-289.

Bir sonraki aşamada (*Web 3.0*) ise kullanıcılara daha fazla üretim ve özerklik sağlandığı görülmektedir. “*Web 2.0*” aşamasında kullanıcılar kendi profillerine sahip olarak içerik üretebilseler de onlara bu ortamı sağlayan sağlayıcılara ihtiyaçları vardı. “*Web 3.0*” aşamasında ise bu ihtiyacın ortadan kalkması hedeflenmektedir. Bu hedef ile metaverse’in çalışma sistemi ve vizyonu olan alternatif evrene kapı açılabilir, çünkü her karakterin kendi özel ve genel alanının doğru inşa edildiği alanlar ancak “*Web 3.0*” gibi bir ağ türü ile gerçekleşecektir. İnternet ağında kişilerin de kendi özerk alanlarına sahip olup, bu alanların da tamamen kişilerin kontrolünde olabildiği ve merkezi sisteme bağlı olmayan “*Web 3.0*” internet aşaması, 2008 yılında ilk olarak karşılaştığımız blokzincir teknolojisi ile mümkün olabilecektir. Bu teknoloji, verilerin ağdaki herkes tarafından bilindiği ve oylanarak doğrulanması ile çalışan ve böylece merkeziyeti ortadan kaldıran bir teknoloji olup, aşağıda detaylandırılacaktır.

“*Semantik (Anlamsal) Web*” olarak da açıklanan “*Web 3.0*”, aynı zamanda “*Web 2.0’deki*” bilgi kirliliğini Web’te kullanılan yapay zekâ ve makine öğrenmeleri ile bertaraf ederek meta datalara verilerin entegrasyonu sonrası verilere daha düzgün ve sistemli şekilde ulaşabilmeyi ve kişilerin verileri yönetebilmesini sağlayacaktır.⁴¹ “*Web 3.0’in*” metaverse dünyası için asıl olarak kişiselleştirilmeye sağladığı katkı önem arz etmektedir.

1.3.2.2. Blokzincir teknolojisi ve alt ürünleri

İnternetin “*Web 3.0*” olarak adlandırılan aşamasının kişiselleştirme ve özerklik sağlama özelliği şu an için ancak blokzincir teknolojisi ile gerçekleşebilmektedir. Bu anlamda blokzincir teknolojisinin işleyişinden de bahsetmek büyük önem arz etmektedir. Blokzincir teknolojisinin ürünleri olan “akıllı sözleşmeler, NFT’ler ve kripto paralar” da bu başlıkta incelenecektir.

1.3.2.2.1. Blokzincir teknolojisi

Blokzincir teknolojisi⁴² “*ağdaki verilerin ve işlemlerin merkezi bir ağ tarafından doğrulanması ve yönetilmesi süreçlerinin yerine*⁴³ *ağdaki her bir katılımcıya bu verilerin*

⁴¹C. Demirli, Ö. F. Kütük (2010). Anlamsal Web (Web 3.0) ve Ontolojilerine Genel Bir Bakış, İstanbul Ticaret Üniversitesi Fen Bilimleri Dergisi, 9(18), s. 98-99.

⁴²Blokzinciri teknolojisi hakkında ayrıntılı bilgi için bkz. A. Usta, S. Doğanekin (2022). Blockchain 101 v2, İstanbul: Blockchain Türkiye, (http-12) <https://bctr.org/dokumanlar/Blockchain101v2r2.pdf> (Erişim Tarihi: 10.10.2022).

⁴³A. Aktolga vd. (2021). Blokzinciri, Kripto Paralar ve Akıllı Sözleşmelerde Güncel Gelişmeler (1. Baskı). (Editörler: S. Eskiörük, Ö. T. Doruk) Ankara: Gazi Kitabevi, s. 25.

ve işlem süreçlerinin bilgisinin verilmesi ve her katılımcının ağdaki işlemleri onaylayabilmesi/oylayabilmesinin sağlanarak, merkezi doğrulayıcıya gerek kalmadan, merkeziyetsiz, demokratik ve güvenli şekilde ağlar arasındaki işlemlerin gerçekleştirilebilmesi” olarak tanımlanabilir. Blokzincir teknolojisi merkezi yapıyı ve araçları ortadan kaldırarak teknoloji içerisinde doğrulanabilirlik, değiştirilemezlik, geri alınamazlık sağlamaktadır.⁴⁴ Bu yönleri ile de blokzincir teknolojisinin uluslararası ticarete yer alması büyük avantajlara sebep olmaktadır.

Blokzinciri teknolojisinin üç temel özelliği; merkeziyetsizlik, doğrulanmışlık ve değişmezliktir. Merkeziyetsizlik özelliği; herhangi bir merkez veya kuruma bağlı kalınmadan kendi kendine işleyen, güvene dayalı bir alt yapı içerisinde ve sadece üyelik sistemi ile yürütülen bir ağ yapısına sahip olması olarak açıklanır. Bu durum ağ üzerindeki merkezi otoriteyi ortadan kaldırarak katılımcıları doğrudan birbirine bağlar. Böylelikle ağdaki katılımcılar ağ üzerinde gerçekleşen işlemleri doğrudan görebilir ve onaylayabilir. Örneğin bir üyenin gerçekleştirmiş olduğu bir hesap ya da ödeme işleminde, blok zincirinde yer alan ve eşler arası ağ olarak adlandırılan çok sayıda bilgisayar aracılığıyla işlem paylaşılır ve bunun sonucunda da ağda bulunan tüm üyeler yapılan bu işlemin birer kopyasını kendi kayıtlarında saklayabilirler.⁴⁵ Blokzincir teknolojisi genel olarak merkeziyetsiz yapıda olsa da bazı blokzincirler mutabakat sistemi türüne göre⁴⁶ ağ otoritesinin işlemleri geri alma veya izin verme gibi yetkiler içerebilmektedir.⁴⁷ Bu durumun da gerek sektöre gerek metaverse platformlarına yansımaları olmakla birlikte çalışmanın ilgili yerlerinde bu yansımalar incelenecektir.

Blokzincirin sunduğu özellikler özetle “ortak ve sıralı kayıt defteri olması, güvenlik, otonomi, değişmezlik, şeffaflık” olarak sayılabilir.

Bu özelliklerin sunduğu değerler ise operasyonel verimlilik, sürecin basitleştirilmesi, etkin denetim, daha az risk, daha hızlı mutabakat, daha az dolandırıcılık ve sahtecilik, özerklik, uçtan ucalığın sağlanması olarak belirtilebilir.⁴⁸

⁴⁴ Aktolga vd., 2021, a.g.k., 25.

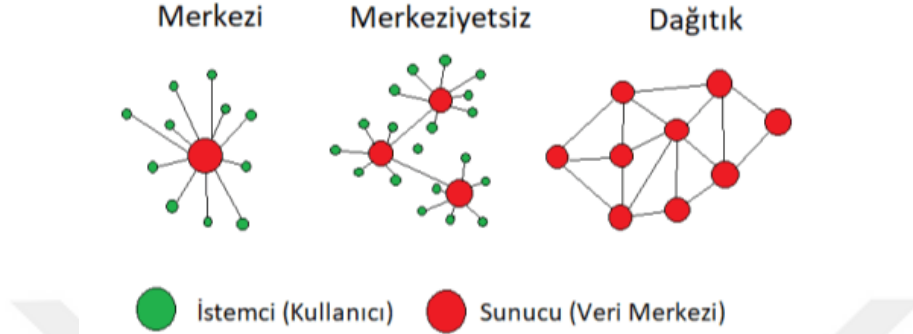
⁴⁵ B. Altay Topçu, S. Sümerli Sarıgül (2020). Dünyada ve Türkiye’de Blok Zinciri Teknolojisi: Finans Sektörü, Dış Ticaret ve Vergisel Düzenlemeler Üzerine Genel Bir Değerlendirme, *Avrupada Bilim ve Teknoloji Dergisi*, 0 (1), s. 28.

⁴⁶ Özel blokzinciri olarak adlandırılan blokzincirlerinde otoritenin müdahalesine izin veren mutabakat sistemleri olabilmektedir.

⁴⁷ G. Ünal, Ç. Uluç (2010). Blok Zinciri Teknolojisi, *Bilişim Teknolojileri Dergisi*, 13(2), s. 169.

⁴⁸ A. Özalp (2018). Uluslararası Ticaretin Finansmanı Prensipleri ve Blockchain (2. Baskı). İstanbul: Türkmen Kitabevi, s. 24.

Blokzincir teknolojisi, geleneksel veri tabanlarının aksine, işlemlerin ardı sıra listelendiği dijital bir kayıt defteri şeklinde çalışmaktadır. Sistem içerisindeki her işlemin, sistemdeki her bir ağ(uç) tarafından bilindiği, tanındığı ve demokratik şekilde doğrulandığı ve böylece güvenilirliğin sağlandığı bir sistemdir.⁴⁹

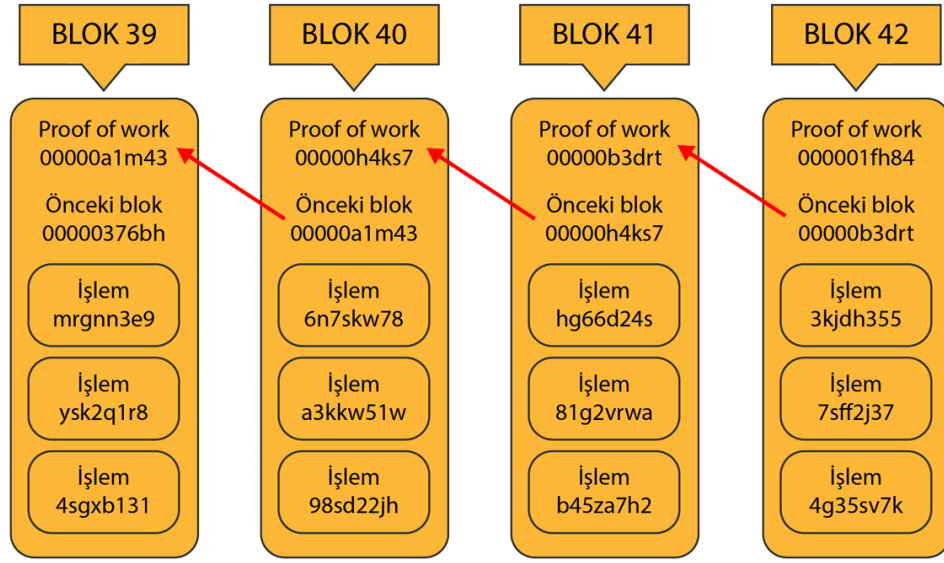


Şekil 1.1. Ağ Çeşitleri⁵⁰

Her blok içinde işlem bilgileri ve önceki blokun şifrelenmiş "özet kodu (*hash*)" bulunmaktadır. Her blok kendilerinden önceki bloklara şifreli biçimde bağlı olduğundan herhangi birinde değişiklik yapılması, sonraki tüm bloklarda değişiklik meydana getirmektedir. Verilerin doğruluğu hakkında her bir uç (düğüm) oy kullanmakta ve böylece güvenilirlik(mutabakat) sağlanmaktadır. Aynı veri kaydının birbiriyle iletişim halindeki farklı bilgisayarlar üzerinde saklanmasına "dağıtık ağ ya da dağıtık sistem" denilmektedir. Dağıtık ağ üzerindeki donanımlar, tek bilgisayar gibi davranmaktadırlar.

⁴⁹Özalp, 2018, a.g.k., 24.

⁵⁰Şeklin alıntılандığı yer için bkz. B. Alaçam, Ağ Çeşitleri, Mbd Group, (http-13) <https://mdpgroup.com/blog/blockchaini-blokzincir-taniyalim/> (Erişim Tarihi:10.10.2022).



Şekil 1.2. Blokzincir çalışma prensibi⁵¹

İşte blokzincir teknolojisi, bu özellikleri sayesinde Web 3.0 aşamasında, ağdaki her kişinin özerk olarak etkileşimde bulunabilmesini sağlayabilir durumdadır.

1.3.2.2.2. Akıllı sözleşmeler

Akıllı sözleşmeler⁵² tarafların irade beyanlarını, karşılıklı şekilde şartlar yerine geldiğinde ifa edebilen sözleşme türleridir.⁵³ Örneğin altın fiyatının belirlenen değere ulaştığında sözleşmenin ifasının otomatik gerçekleşmesi şeklinde bir sözleşme akıllı sözleşmelere örnek olur.⁵⁴ Dolayısıyla akıllı sözleşmeler, blokzincir teknolojisi kullanılarak merkezi bir sözleşme onaycısı olmadan ve sözleşmenin karşılıklı ifalarının otomatik şekilde gerçekleşebildiği şekilde kullanılabilir. Blokzincir teknolojisini kullandığı için merkeziyetsiz şekilde güvenliği sağlamakta, algoritmaları kullandığı için de otomatik olarak karşılıklı ifa edilebilmektedir. Bu da dünyanın herhangi bir yerinde, kişilerin, bir aracı olmadan, fiziki olarak birbirlerini dahi görmeden hızlı şekilde sözleşme ilişkisi içerisine girip bunları otomatik ifa edebilmelerini sağlamaktadır.⁵⁵

⁵¹Şeklin alıntılandığı yer için bkz. Günen Emre, (http-14) <https://tr.cointelegraph.com/news/a-simple-explanation-of-what-is-blockchain-and-how-its-works> (Erişim Tarihi: 10.10.2022).

⁵² Akıllı sözleşmeler hakkında ayrıntılı bilgi için bkz. A. Aktolga vd., 2021.

⁵³Blockchain Türkiye ve Türkiye Bilişim Vakfı [BCTR ve TBV] (2021). Akıllı Sözleşme Raporu, Hukuk, Düzenlemeler ve Kamu İlişkileri Çalışma Grubu, İstanbul, s. 6.

⁵⁴Aktolga vd., 2021, a.g.k. 43.

⁵⁵Aktolga vd., 2021, a.g.k. 35.

Akıllı sözleşmeler bu özellikleri ile metaverse evreninde kişilerin karakterleri vasıtasıyla (başka bir deyişle avatarları ile) birbirleri ile kolayca sözleşme ilişkisine girmelerini sağlamaktadır.

1.3.2.2.3. Kripto varlıklar (Kripto paralar)

Kripto varlıklar⁵⁶, 2008 yılında “*Satoshi Nakamoto*” takma isimli kişinin/kişilerin “*Bitcoin: A Peer-to-Peer Electronic Cash System*”⁵⁷ isimli makalesine ismini veren ve arkasında blokzincir teknolojisini barındıran bir teknolojidir. Bu anlamda blokzincir sisteminde her bir şifre çözme işlemine bir değer atfedilerek dijital bir para oluşturulmakta ve kişiler aynı mahiyetteki bu paraları dijital bir para gibi kullanabilmektedir.⁵⁸

Her kişinin blokzincir ağında bir cüzdanı oluşturulmakta ve bu cüzdanlara da kripto varlıklar aktarılabilir. Sistem, dünyanın bir ucundan bir ucuna aracısız ve kolay şekilde kripto paralar aktarılabilirdiği için oldukça popüler hale gelmiş ve insanlar tarafından kullanılmıştır. Kolay ve güvenli alışverişi sağlaması ve metaverse teknolojisi ile uyumlu olması sebepleri ile metaverse dünyasında da kişiler arasındaki alışverişlerde kripto paraların (varlıkların) kullanılması gerektiği açıktır, nitekim mevcut metaverse dünyasında da kripto varlıklar ödeme aracı olarak kullanılmaktadır.

Kripto paralara örnek olarak en başta “*bitcoin*” verilebilir. Bunun yanında zamanla bitcoin’den çok daha fazla gelişmiş kripto paralar da oluşturulmuştur. Örneğin “*ethereum*” isimli kripto paralar bitcoin’den daha gelişmiş, daha hızlı ve akıllı sözleşme oluşturmak için çok daha uygun altyapıya sahip kripto varlıklardır.⁵⁹ Bu hali ile çok farklı alanlarda kullanılmakta ve kullanım sıklığı daha da artmaktadır.

Nihayetinde metaverse dünyasındaki ödemeler, metaverselerin para birimlerini oluşturan çeşitli kripto varlıklar vasıtasıyla gerçekleşmektedir.⁶⁰

⁵⁶Kripto varlıkların hukuki yönü hakkında ayrıntılı bilgi için bkz. D. A. İmamoğlu (2022). Kripto Para Birimleri ve Türk Hukukunda Düzenlenmesi, Ankara: Seçkin Yayınları.

⁵⁷Bitcoin hakkında ayrıntılı bilgi için bkz. S. Nakamoto (2008). Bitcoin: A Peer-to-Peer Electronic Cash System.

⁵⁸Usta, Doğanekin, 2022, (http-15) <https://bctr.org/dokumanlar/Blockchain101v2r2.pdf> (Erişim Tarihi: 10.10.2022).

⁵⁹BCTR ve TBV, 2021, a.g.k., 6.

⁶⁰Bu kullanımlardan birisi için bkz. (http – 16) <https://decentraland.org/> (Erişim Tarihi: 17.02.2022).

1.3.2.2.4. NFT teknolojisi (Non-fungible token – Nitelikli fikri tapu)

NFT teknolojisi de metaverse dünyasını teknik olarak anlamak için çok önemli bir teknolojidir. Zira NFT, sanal ortamda tekillik özelliğinin sağlanabildiği en önemli teknoloji olarak karşımıza çıkmaktadır.

NFT’lerin Türkçe karşılığı “nitelikli fikri tapu” olarak belirlenmiş⁶¹, “gayri misli token” olarak da kullanılan, kullanım adından da çıkarım yapılabileceği gibi bir tokenın (jetonun) misli olmayacak şekilde üretilmesi teknolojisi olarak tanımlanabilir.⁶² Bu durum, bitcoinin, sistem olarak toplamda on milyon adet arz edilmesi edilmesi yerine sadece bir adet arz ile sınırlı tutulması temsili ile anlaşılabilir. NFT’ler blokzincir sistemine de girdiği için değiştirilemez ve kopyalanamaz.

Bilindiği gibi günlük hayatta da biletlerden sanat eserlerine kadar kopyalanamamasına ve nadir olmasına gerek duyulan varlıklar mevcuttur. Metaverse dünyası da fiziki dünyanın sanalda kopyalanması olarak oluşturulduğu için metaverse dünyasında da NFT teknolojisi son derece sıklıkla kullanılmakta ve özellikle fikri mülkiyet haklarının korunmasında kullanılmaktadır.⁶³ Örneğin resimler, NFT’ye dönüştürülmek suretiyle doğrudan bir sanatçıdan dünyanın diğer ucundaki bir sanatsevere satılabilmektedir. Sanat sergilerinde NFT eserler dijital ekran vasıtasıyla sanatseverlere sergilenebilmektedir.⁶⁴ Yine doğrudan metaverse platformları içerisinde de NFT sanat eseri sergileri düzenlenebilmektedir.⁶⁵ Tüm bunların yanında örneğin metaverse’de verilen bir konserde alınan biletler NFT olarak sahip olduğumuz soğuk cüzdanlara aktarılabilecektir.

Çalışmada açıklandığı gibi metaverse dünyasında gerekli olan güvenlik, özerklik/kişisellik ve işlevsellik üçgeni; blokzincir teknolojisi ve bunların ürünü olan kripto varlıklar, NFT’ler ve akıllı sözleşmeler teknolojileri ile sağlanmaktadır. Metaverse dünyası ve bağlı teknolojilerinin yazılımsal olarak çalışma prensibini açıkladıktan sonra

⁶¹Cumhurbaşkanlığı Dijital Dönüşüm Ofisi [CDDO] (2022). ([http – 17](http://cbddo.gov.tr/haberler/6354/nft-nin-turkce-karsiligi-belli-oldu)) <https://cbddo.gov.tr/haberler/6354/nft-nin-turkce-karsiligi-belli-oldu> (Erişim Tarihi: 10.10.2022).

⁶²A. Gazioğlu, A. Özen (2022). NFT’nin Gelişimi ve Vergilendirilmesi Üzerine Genel Değerlendirme, İzmir Sosyal Bilimler Dergisi, 4 (1), s. 22.

⁶³A. Erşin (2022). NFT Teknolojisi ve Telif Haklarının Korunması, Hukuk ve Bilişim Dergisi, 3 (10), ([http – 17](http://www.hukukvebilisimdergisi.com/nft-teknolojisi-ve-telif-haklari/)) [https://www.hukukvebilisimdergisi.com/nft-teknolojisi-ve-telif-haklari/](http://www.hukukvebilisimdergisi.com/nft-teknolojisi-ve-telif-haklari/) (Erişim Tarihi: 06.06.2022).

⁶⁴Bia Haber Merkezi (2022). İstanbul’da Bir NFT Sergisi “Cryptomarbles” ([http – 18](http://m.bianet.org/bianet/sanat/263455-istanbul-da-bir-nft-sergisi-cryptomarbles)) [https://m.bianet.org/bianet/sanat/263455-istanbul-da-bir-nft-sergisi-cryptomarbles](http://m.bianet.org/bianet/sanat/263455-istanbul-da-bir-nft-sergisi-cryptomarbles) (Erişim Tarihi: 13.12.2022).

⁶⁵G. İrepoğlu (2022). İş Sanat’tan Metaverse’te Sergi, ([http – 19](http://artdogistanbul.com/is-sanattan-metaversede-sergi/)) [https://artdogistanbul.com/is-sanattan-metaversede-sergi/](http://artdogistanbul.com/is-sanattan-metaversede-sergi/) (Erişim Tarihi: 13.12.2022).

modelsel olarak çalışma şeklini açıklamakta fayda vardır. Buna geçmeden önce metaverse açısından da önem taşıyan, NFT teknolojisinde “*InterPlanetary File System (IPFS)*” sistemine değinmek gerekir. Blokzincir ağına dosyaların dahil edilmesi ve NFT olarak yer alması farklı şekillerde olabilmektedir. İlk ve en basit yöntem asıl dosyanın klasik sunucularda saklanması ve blokzincir içerisine o dosyanın bağlantısının ve diğer bazı özelliklerinin dahil edilmesidir. İkinci imkân NFT olarak blokzincire dahil edilecek dosyaların klasik merkezi sunucular yerine merkezi olmayan, açık ve daha güvenli IPFS ağlarında saklanarak NFT blokzinciri içerisinde dosyanın IPFS içerisindeki bağlantısını eklemektir.⁶⁶ Bu durumda da NFT hale getirilmek istenilen dosya tamamen NFT’nin yer aldığı blokzincir ağına dahil olmamakla birlikte daha güvenilir ve hızlı şekilde ulaşılabilir olmaktadır. Son alternatif ise NFT hale getirilmek istenilen dosyanın kendisinin blokzinciri ağına dahil edilmesidir. Bu üç durumdan ilk ikisi benzer olup, üçüncü durum ise aşağıda inceleneceği üzere, hukuki açıdan farklı sonuçların doğmasına sebep olacaktır.

1.3.3. Çalışma prensibi

Metaverse teknolojisi asıl olarak fiziki dünyaya alternatif olmayı amaçlamakta ve en başta sosyal gereksinimler olmak üzere, ticari gereksinimler ve diğer gereksinimleri karşılamayı hedeflemektedir. Metaverse dünyasının söz konusu misyonunu yerine getirebilmesi için beş özelliği taşıması gerektiği belirtilmektedir⁶⁷: Sürükleyici gerçeklik, her yerden erişim, kimlik (profil / avatar) oluşturulabilme, birlikte çalışılabilirlik, ölçeklenebilirlik.

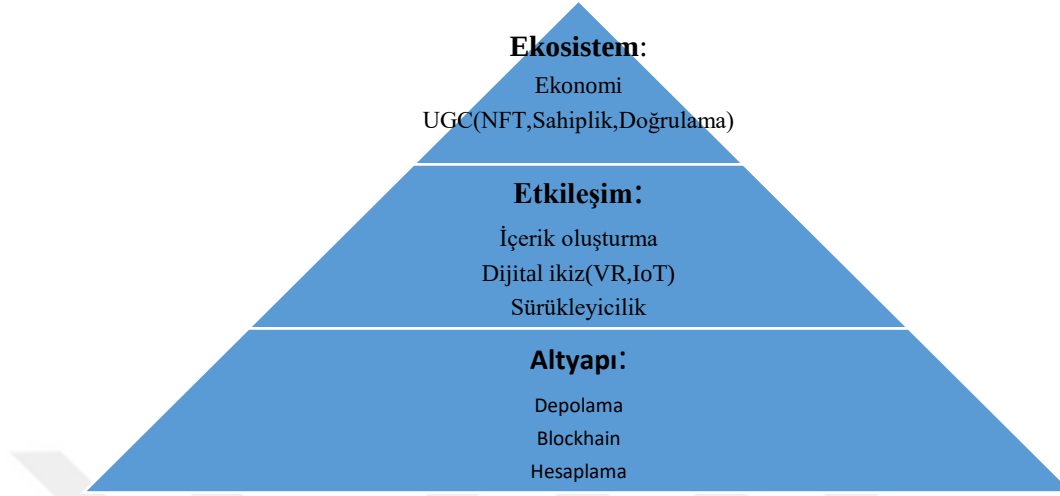
Gerçekten de metaverse dünyasının fiziki dünyaya alternatif olabilmesi ideali için bu özellikler oldukça elzemdir. Bunun yanında metaverse dünyasının kullanıcıların sosyal ihtiyaçlarının karşılamak için sağlaması gerekli özellikler de mevcuttur.⁶⁸ Bu özellikler, insanlık değerleri (onur, kültür vb.), eşitlik, çeşitlilik, faaliyet olarak sıralanabilir.

⁶⁶OpenSea meta data standartları için bkz. (http – 20) <https://docs.opensea.io/docs/metadata-standards> (Erişim Tarihi: 13.12.2022).

⁶⁷J. D. N. Dionisio, W.G. Burn III ve R. Gilbert (2013). 3D Virtual Worlds and the Metaverse: Current Status and Future Possibilities, Chicago: Loyola Marymount University Digital Commons, s.34.

⁶⁸H. Duan vd. (2021). Metaverse for Social Good: A University Campus Prototype, (http-21) <https://arxiv.org/pdf/2108.08985.pdf> (Erişim Tarihi: 11.12.2022).

Bu özellikleri taşıyan ve yaşanabilirliği sağlayan metaverse dünyasının mimari yapısı şu şekilde karşımıza çıkar:



Şekil 1.3. Metaverse dünyası mimari yapısı⁶⁹

Metaverse dünyası bu şekilde bir mimari yapı ile daha ideal şekilde ilerleyecektir. Görüldüğü gibi altyapısı sağlam olması gereken bu teknolojinin mimari yapısı üç katmandan oluşmaktadır. Sistemin etkileşimi hem içerik oluşturmaya, hem dijital ikizlik kavramına elverişli olmalı, ayrıca sürükleyici bir yapıya sahip olmalıdır. Ayrıca yapının ekosistemi ekonomiye ve alışverişe uygun olmalıdır.

Ekonomik düzen oluşturabilme, NFT, sahiplik, doğrulama (UGC) özellikleri, metaverse dünyasında birçok fikri ürünün yer almasını doğal olarak sağlayacaktır. Aynı zamanda birçok marka içeriden veya dışarıdan metaverse dünyasında yerini alacaktır ve almaktadır.

1.4. Kullanım Alanları ve Diğer Sektörlerle İlişkisi

Metaverse teknolojisi, kapsayıcı bir deneyim sunduğu için birçok sektörde kullanılabilir. ⁷⁰ Her yıl elli dört milyar dolar sanal ürün ticaretinin yapıldığı, *Roblox*'ta günlük altmış milyar mesajın gönderildiği, kullanıcı sayısının otuz üç milyonu geçtiği ⁷¹ günümüz dünyasında metaverse'in bu sektörleri de büyük oranda etkileyeceği ortadadır. Bu sektörler aynı zamanda da metaverse'in kullanım alanlarını da yansıtmaktadır.

⁶⁹Şeklin alıntılandığı yer için bkz. Duan vd., 2021, a.g.k., 4.

⁷⁰Metaverse sektörü ve platformları hakkında ayrıntılı bilgi için bkz. Wunderman Thompson [WT] (2021). *Into The Metaverse*, Newyork; Dionisio, Burn III ve Gilbert, 2013, a.g.k., 343.

⁷¹WT, 2021, a.g.k., 19.

Metaverse dünyasının kullanım alanları temel olarak aşağıdaki şekilde sınıflandırılabilir.

1.4.1. İletişim ve sosyalleşme

Metaverse teknolojisi insanların birbirleriyle iletişim sağlamasını kolaylaştırıcı ve artırıcı etkiye sahiptir.⁷² Bu durum en fazla sosyal medya platformlarında görülmektedir. Sosyal medya platformlarında etkileşim seçenekleri sınırlıdır. Metaverse teknolojisi ise insanlar arasındaki etkileşim düzeyini olabildiği kadar üst seviyeye taşımayı amaçlamaktadır.

Metaverse dünyasının kullanım amaçlarından ilki iletişim ve sosyalleşmedir. Zira yukarıda belirtildiği gibi metaverse dünyası herkesin içerisinde yer alabileceği, fiziki dünyaya alternatif bir dünya amaçlamaktadır. Bu da en başta insanlar arasındaki iletişimle gerçekleşebilecektir. Bu nedenle metaverse “sosyalleşme evreni” olarak da tanımlanır. Nitekim sosyal medya platformları da bu durumu öngördüklerinden metaverse platformları için harekete geçmektedirler. Örneğin yukarıda bahsedildiği gibi dünyaca ünlü sosyal medya şirketi “Facebook”, “Meta Inc.” adı altında tüm dünyada metaverse teknolojisini tanııtımını gerçekleştirmiştir.⁷³ Giriş seviyesi bir metaverse dünyası sayılabilecek “Roblox’ta” günlük altmış milyar mesajın gönderilmesi bu düşüneyi kanıtlar niteliktedir.⁷⁴

1.4.2. Eğlence ve deneyim

Metaverse teknolojisini kullanıldığı alanlardan birisi de eğlence ve deneyim sektörüdür. İnsanların ihtiyaçlarından birisi olan eğlence, çoğu zaman teknolojinin hedeflediği temel alanlardan olmuştur. Zira sosyal medya platformlarının ve bilgisayar oyunlarının temel hedeflerinden birisi de kullanıcıların eğlence ihtiyacını karşılamaktır.

Deneyim sağlayabilme imkânı metaverse teknolojisinin en başta sahip olduğu değerlerdendir. Zira AG, SG, giyilebilir teknolojiler ve metaverse ile bağlı birçok teknoloji, fiziki hayatta tecrübe edilmesi zor olan deneyimlerin yapılabilmesini de sağlamaktadır.

⁷²WT, 2021, a.g.k., 35.

⁷³Thinktech STM Teknolojik Düşünce Merkezi [TSTMTDM] (2022). Metaverse, Fırsatlar ve Tehditler, Ankara, s. 11.

⁷⁴Opportunities of Metaverse, JP Morgan (2022). s. 2.

Metaverse teknolojisi eğlence ve deneyim anlamında tema parkları, her türlü spor faaliyetleri, müzik ve festivaller, hertürlü kültürel faaliyetler⁷⁵, doğa gezileri, tarihi gezi faaliyetleri gibi alanlarda kullanılmaktadır. Eğlence ve deneyim sektöründe de birçok farklı eser türü yer alabilmekte ve eser sahiplerinin haklarının korunması gerekebilmektedir.

1.4.3. Eğitim ve etkinlik

Metaverse teknolojisinin belki de en faydalı kullanım alanlarından olan eğitim ve etkinlik alanı, yine birçok kişinin ilgisini çekmektedir. Nitekim bu alanlarda da birçok çalışma görülmektedir.

Bilindiği gibi Covid-19 pandemisi süreci ve sonrasında, iş toplantıları, eğitim hayatı ve diğer etkinliklerin çoğu, çevrimiçi (online) ortama taşınmıştır. İnsanlar bu gerekliliklerin uzaktan gerçekleştirilebileceğini anlamış ve öğrenmiştir. Bu sürecin sonucu olarak da ortaya çıkan hususlardan biri de metaverse projelerini eğitim ve etkinlik alanlarında kullanmak olmuştur. Dersler, konferanslar, uygulamalı atölyeler, spor eğitimleri, açık oturumlar, bu alanlarda karşımıza çıkabilecek metaverse uygulamalarıdır.

Metaverse’te etkinlik gerçekleştirmenin birçok avantajı bulunmaktadır. Bu avantajların başında verimlilik, zaman tasarrufu, farklılık ve organizasyonel esneklik gelmektedir.⁷⁶

Nitekim Türkiye’de de birçok etkinliğin metaverse üzerinden gerçekleştirildiği görülmektedir. Örneğin “Blockchain Wave Konferansı” hem fiziki hem metaverse ortamlarında gerçekleştirilmiştir. 3D SG gözlükleri ile üç yüz altmış derece deneyim sunulan konferans, bu anlamda önemli adımlardan olmuştur.⁷⁷

Aşağıda da inceleneceği üzere gerçekleştirilen eğitimler, konferanslar ve bu kapsamda ortaya konulan ürünler fikri mülkiyet hakları anlamında eser mahiyeti taşıyabilmektedir. Bu sebeple çalışmanın konusu, metaverse dünyasındaki eğlence ve deneyim alanlarını da ilgilendirmektedir.

⁷⁵L. Yaşar, F. Karaboğa ve İ. Kardeş (2022). Yeni (Sanal) Yaşam Alanı Metaverse’de Etkinlik Yönetimi, Journal of Social Research and Behavioral Sciences Sosyal Araştırmalar ve Davranış Bilimleri Dergisi, 16(8), s. 120.

⁷⁶Yaşar, Karaboğa ve Kardeş, 2022, a.g.k., 120.

⁷⁷H. H. Kesen, (http – 22) <https://tr.beincrypto.com/blockchain-wave-konferansi-antalyada-ve-metavibes-metaversete-gerceklestirilecek/> (Erişim Tarihi: 29.07.2022).

1.4.4. Alışveriş ve ticaret

Metaverse teknolojisinin kullanıldığı bir diğer alan da alışveriş ve ticarettir. Her devirde olduğu gibi tüccarlar ve şirketler ürünlerini pazarlamaya önem göstermiş ve bunu yaparken de müşterilerine ulaşmanın ve rakip firmalardan farklılaşmanın yollarını aramıştır. Yukarıda bahsedildiği gibi “Web 2.0” teknolojisi içerisinde e-ticaret siteleri ve sosyal medya platformları, bu yolda önemli ve ilgi çeken platformlardan olmuştur. Günümüze geldiğimizde ise öncekilerden çok daha fazla deneyim sunabilen metaverse teknolojisi kuşkusuz şirketlerin önem verdiği teknolojilerden olmuş, birçok firma ürünlerini metaverse dünyasına taşımıştır. Örneğin araba markası Ford, metaverse platformu “Decentreland’da” ürünlerini sergilemek ve deneyimlettirebilmek için mağazasını açmıştır.⁷⁸

Metaverse’in ticari anlamda kullanıldığı sektörlerden bazıları emlak, tekstil, spor malzemeleri, elektronik eşya, otomobil, danışmanlık hizmetleri ile eğitim hizmetleridir. Yukarıda sayılan alanlar “üreticilik” ile de sıkça buluşan alanlar olduğundan, bu alanlarda hem FSEK anlamında eser koruması hem de SMK anlamında marka koruması gündeme gelmektedir.

1.4.5. Emlak ve gayrimenkul

Asıl olarak alışveriş ve ticaret başlığı altında da incelenebilecek bu alan, metaverse teknolojisine uyumu ve sektörde oldukça ilgi görmesi sebebi ile ayrı başlıkta incelenmiştir. Zira özellikle görsel deneyimin önemli olduğu emlak ve gayrimenkul sektöründe, metaverse gibi bir teknolojinin çıkması oldukça talep görmüştür. Birçok emlak firması ürünlerini metaverse’te sergilemeye başlamıştır.⁷⁹

Bunun yanında “Decentraland, The Republic Realm ve The Sandbox” gibi metaverse dünyası içerisinde arsa (*land*) satın alarak tercihe göre arsa üzerine yapı inşa etme şeklinde de sanal emlak projeleri mevcuttur.⁸⁰

⁷⁸Ford markasının metaverse sürüşünü deneyimlemek için bkz. (http – 23) <https://www.ford.com.tr/ford-hakkinda/ford-deneyimi/gelecegi-bugunden-yasa/metaverse> (Erişim Tarihi: 29.07.2022).

⁷⁹Metaverse emlakçılık deneyimi hakkında ayrıntılı bilgi için bkz. (http – 24) <https://www.zingat.com/blog/metaverse-emlakcilik-deneyimine-hazir-misiniz/> (Erişim Tarihi: 29.07.2022).

⁸⁰Decentraland hakkında ayrıntılı bilgi için bkz. (http – 25) <https://decentraland.org/> (Erişim Tarihi: 15.08.2022).

Emlak ve gayrimenkul sektöründe metaverse teknolojisi daha çok fiziki gayrimenkullerin metaverse üzerinden pazarlanması ve satılması, sanal gayrimenkullerin metaverse üzerinden pazarlanması ve satılması hem fiziki hem sanal gayrimenkullerin metaverse üzerinden pazarlanması ve satılması ve sanal gayrimenkul yatırım ve tasarım hizmetlerinin gerçekleştirilmesi şeklinde metaverse sektöründeki paydaşların karşısında çıkmaktadır. Özellikle mimari eserlerin korunması için metaverse dünyasının emlak ve gayrimenkul sektörlerinin çalışma açısından önemi büyüktür.

1.4.6. İş dünyası

Alışveriş ve ticaretin yanında iş dünyasında da metaverse teknolojisi kullanılabildiğinden çalışmada bu sektör de ayrı başlıklandırılmıştır.

Bilindiği gibi iş dünyasında birçok toplantı ve şirket içi eğitimler gerçekleşmektedir. Bu toplantılar da şirketler arası ve şirket içi yapılabilmektedir. Şehir içi ve dışı olabilecek bu toplantı ve eğitimler, birçok vakit ve enerji tüketimine neden olmaktadır. İşte bu tüketimi çok aza indirebilecek metaverse teknolojisi bu alanlarda da kullanılabilmektedir. Şehir içinde saatlerce şirkete gitmek için vakit tüketen kişiler metaverse ile diğer şirket üyeleri ile kolaylıkla toplantı yapabilecek, eğitime katılabileceklerdir. Dünya’da ve Türkiye’de birçok iş toplantısı bu şekilde gerçekleşmiş ve buna yönelik iş modelleri de oluşturulmaya başlanılmıştır. Örneğin Roblox metaverse platformu üzerinde *İş Bankası* toplantı icra etmiştir.⁸¹

1.4.7. Sanat

Yukarıda bahsedildiği gibi metaverse teknolojisi ile çok yakından ilişkili bir teknoloji de NFT teknolojisi idi. Değiştirilemez şekilde dijital değerler üretilmesini sağlayan NFT teknolojisi, metaverse dünyası içerisinde ayrı bir öneme sahiptir. Zira günlük hayatımızdaki bize has ve tek olmasını istediğimiz varlıkların, dijital dünyada da bu şekilde olabilmesini ve özellikle metaverse içerisinde bu şekilde olabilmesini bu teknoloji sağlar.

İşte NFT teknolojisinin günlük hayatta da en sık kullanıldığı alanlardan birisi de sanattır. Zira sanatçılar eserlerini NFT teknolojisi altyapısına sahip platformlarda sergileyerek, değiştirilemeyecek şekilde dünyanın her tarafındaki alıcılara, kripto para

⁸¹İş Bankasının metaverse toplantısı hakkında daha ayrıntılı bilgi için bkz. ([http – 26](http://www.fikrimucit.com/is-bankasi-metaversede-toplanti-yapti-ve-reklam-verdi/)) <https://www.fikrimucit.com/is-bankasi-metaversede-toplanti-yapti-ve-reklam-verdi/> (Erişim Tarihi: 29.07.2022).

ödeme yöntemi ile ulaştırabilmektedirler. Bu platformlara en başta *Opensea*⁸² örnek gösterilebilir. Bazı NFT platformları sadece 2D internet sitelerinde eserleri sergilemek yerine 3D şekilde küçük bir metaverse oluşturarak sergi alanları oluşturmuş ve deneyim seviyesini de artırmıştır. Bu alanda örnek verilebilecek NFT marketlerden birisi de *Kalao* platformudur.⁸³

Metaverse evreninde sanatçılar eserlerini galeri mekânı satın alarak/kiralayarak sergileme imkanına sahiptir. *İş Bankası*, metaverse evreninde benzer şekilde sanat galerisi açmış ve sanatçıların eserlerini metaverse dünyasında sergilemesine imkân sağlamıştır.⁸⁴ Yine sanat sergilerinde de NFT eserler dijital ekran vasıtasıyla sanatseverlere sergilenabilmektedir.⁸⁵

1.4.8. Diğer

Tüm bu kullanım alanlarının ve bağlı sektörlerin yanında, metaverse daha birçok alanda kullanılabilir. Zira bu alanların çeşitliliği, insanın hayal gücü ile doğru orantılıdır. Örneğin psikologlar danışmanlık hizmetlerini bu dünyalarda verebilecektir. Bu anlamda diğer kullanım alanlarına; finans, psikoloji, araştırma, spor, turizm, reklam ve tanıtım alanları örnek olarak verilebilir.

1.5. Metaverse Dünyasının Hukuk Alanına Etkisi

1.5.1. Kişiler hukukuna etkisi

Metaverse dünyasında avatarlar arasındaki ilişkiler düzenlerken, öne çıkan konulardan birisi de “kişilik” olmuştur. Zira fiziki dünyanın alternatifi olma misyonunu edinen bir teknolojiyi kullanan kişiler arasındaki ilişkiler oldukça önemlidir.⁸⁶

İlk olarak kişiler hukuku kurumlarının metaverse dünyasında uygulanabilirliği ve uygulanma şartlarının belirlenmesi gerekmektedir. Bu noktada kişiler hukukuna ilişkin mevcut kuralların yeterli olup olmadığı, metaverse için ayrı kurallara ihtiyaç bulunup

⁸²Opensea platformu hakkında ayrıntılı bilgi için bkz. (http – 27) <https://opensea.io/> (Erişim Tarihi: 31.07.2022).

⁸³Kalao platformuna ulaşmak için bkz. (http – 28) <https://marketplace.kalao.io/gallery> (Erişim Tarihi: 31.0.2022).

⁸⁴İş Sanat'ın metaverse'teki sergisi için bkz. (http – 29) <https://www.haberturk.com/is-sanatin-metaverseteki-sergisi-devam-ediyor-3401141> (Erişim Tarihi: 31.0.2022).

⁸⁵İstanbul'da gerçekleşen bir NFT sergisi için bkz. (http – 30) <https://m.bianet.org/bianet/sanat/263455-istanbul-da-bir-nft-sergisi-cryptomarbles> (Erişim Tarihi: 13.12.2022).

⁸⁶S. S. Yılmaz (2022). Metaverse Hukuku, (http – 31) <https://www.youtube.com/watch?v=L2NJr2MB0u8> (Erişim Tarihi: 01.08.2022).

bulunmadığı soruları gündeme gelmektedir. Pozitif hukuk kurallarının metaverse’te sağlıklı bir şekilde uygulanabilmesi için avatarların kimlik doğrulamasının sağlıklı bir şekilde yapılabilmesi gerekir. Zira metaverse teknolojisi ile avatarlar, kişilerin dijital ikizi haline gelecektir. Burada ise üç doğrulamanın aynı zamanda gerçekleştirilmesi gerekmektedir.⁸⁷ Kullanıcı kimlik doğrulama, cihaz doğrulama / dijital ikiz doğrulama ve donanım şifreleme.

Avatarların (veya kullanıcıların) kişiler hukuku anlamında yeni bir kişilik kapsamına sokulması durumunda pozitif hukuktaki kişiler hukuku kurumlarından metaverse dünyası için de ayrı ayrı düşünülmesi ve metaverse dünyasında kişilik haklarının ne zaman başlayacağı, hak ve fiil ehliyetinin başlama durumları, isim değişikliğinin şartları ve hukuki işlemlerin geçerlilik şartlarının ne olacağı, metaverse içerisinde bir kişinin asıl kimliği bilinmeden avatarına hakarete bulunulması durumunda bu eylemin manevi tazminat gerektirip gerektirmeyeceği gibi soruların cevaplarının tartışılması gerekmektedir.

1.5.2. Eşya hukukuna etkisi

Çalışmada bahsedildiği üzere metaverse dünyasının kullanım amaçlarından birisi de ticaret ve alışverişidir. Bu durum doğal olarak konuyu “eşya hukuku” ile ilişkili kılmaktadır.

Eşya hukuku konusunda üzerinde durulması gereken noktalar; metaverse’teki eşyanın fiziki dünyada karşılığı olup olmadığı ve varsa dijital dünya ile fiziki dünya arasında nasıl hukuki olarak entegre edileceği hususlarıdır. Zira metaverse içerisinde salt dijital eşyalar yer alabileceği gibi, metaverse içerisinde satın alınması ile fiziki dünyada da mülkiyetin geçmesini amaçlayan uygulamalar olacaktır.

En başta metaverse dünyasındaki varlıkların, eşya hukuku anlamında eşya olarak değerlendirilip değerlendirilemeyeceği, değerlendirilecek ise taşınır taşınmaz eşyaların ne şekilde belirleneceğinin de ortaya konulması gerekecektir. Zira bir varlığın eşya olarak nitelendirilebilmesi için cismani varlığa sahip olması gerekmektedir.⁸⁸ Şu durumda metaverse içerisindeki NFT varlıkların eşya olarak nitelendirilmesi mümkün olmasa da⁸⁹

⁸⁷Metaverse Hukuku sunumu, Sabire Sanem Yılmaz, (http – 32) <https://www.youtube.com/watch?v=L2NJr2MB0u8> (Erişim Tarihi: 01.08.2022).

⁸⁸K. Oğuzman, Ö. Seliçi, S. Oktay Özdemir (2021). Eşya Hukuku (23. Baskı). İstanbul: Filiz Kitabevi, s.5.

⁸⁹ P. Çağlayan Aksoy, Z. Özkan Üner (2023). Telif Hakları Genel Müdürlüğü [THGM]. NFT’nin Fikri Haklar Çerçevesinde Değerlendirilmesi Raporu, Ankara, s.55.

acaba metaverse içerisindeki eşyalar da kıyasen eşya kapsamına girebilecek midir? Yine eşya üzerindeki hâkimiyetin belirlenmesi, eşya çeşitlerinin ne şekilde olacağı, aynı hakların durumları, mülkiyetin ve zilyetliğin kazanılması, tescil sistemi gibi örneksene yoluyla benzer hususların eşya hukuku açısından yeniden değerlendirilmesi gerekecektir. Çalışmanın FSEK ile ilgili bölümünde bu konulara belirli ölçüde değinilmiştir.

1.5.3. Miras hukukuna etkisi

Metaverse dünyasında miras kurumunun belirlenmesi de oldukça önemli hususlardan bir tanesidir. İnternet çağına geçiş ile dijital varlıkların miras olarak intikali üzerinde fazlasıyla durulan konulardan olmuştur. “Web 2.0” sürecinde insanların varlıklarının çoğunu yine fiziksel dünyada edinmelerinden ve dijital varlıkların fiziki dünyaya çoğunlukla bağlı olmasından dolayı çok da kapsamlı olmayan hukuki kurumlar ile bu durum çözülebilmekte idi. Fakat metaverse platformu insanların vakitlerinin büyük çoğunluğunu içerisinde geçirdikleri, yatırımlarının birçoğunu içerisinde yapacakları, içerisinde avatarlarının dijital anlamda yaşayacağı bir platform olduğundan, miras hukuku düzenlemeleri metaverse dünyası açısından oldukça yetersiz kalmaktadır. Her şeyden önce metaverse’te herkesin dijital ikizinin olması hedeflendiğinden miras intikalinde sadece hesap bilgilerinin geçişinin yeterli olmayacağı, söz konusu varlıkların mirasçının avatarına aktarılması için sürecin belirlenmesi gerekmektedir. Metaverse altyapı olarak blokzincir teknolojisini kullandığından akıllı sözleşmeler vasıtasıyla sürecin yönetilmesi sağlanabilir.

Kanaatimizce çok uzak olmayan bir gelecekte metaverse dünyasında miras intikal oranlarının ve soybağlarının belirlenmesi gerekliliği de doğacaktır.

1.5.4. Ceza hukukuna etkisi

Metaverse dünyası açısından en önemli hukuk dallarından birisi de ceza hukukudur. Zira avatarların birbiri ile ilişkilerinde birçok suç teşkil eden hususlar olabilecek ve bunların cezalandırılması gerekecektir.

Bunun yanında ceza hukuku anlamında iki farklı müeyyidelendirme seçeneği ile karşılaşılacaktır: Metaverse içerisindeki suçların fiziki dünyada cezalandırılması ve metaverse içerisindeki suçların metaverse içerisinde cezalandırılması.

Bu iki durumda suçların ve cezaların ayrı ayrı belirlenmesi gerekmektedir. Suçların belirlenmesi açısından da üç farklı durum ile karşılaşılacaktır: Metaverse dünyasına

özgü suçlar, fiziki dünyadaki suçların metaverse dünyasında da uygulanması ve metaverse dünyasındaki suçların fiziki dünyada da uygulanması.

Bunları açıklamak gerekirse ilk olarak fiziki dünyadaki pozitif hukuk uyarınca yer alan suçlar, metaverse dünyasında da suç olarak yer alabilir ve ayrı bir düzenleme yapılması ihtiyacı olmayabilir. Örneğin daha önce yaşanıldığı gibi metaverse içerisinde bir cinsel taciz gerçekleşmesi durumunda, kişiler pozitif hukuka göre cezalandırılabilecektir.⁹⁰ Fakat bu suçun ayrıca metaverse dünyasında da engellenme (banlanma), token tazminatı, karakterin (avatar) hapis cezasına çarptırılması veya karakterin silinmesi gibi müeyyideleri olabilir.

Pozitif hukukta ceza kanunlarına maddeler eklenebileceği gibi, metaverse dünyası için yeni kanun da düzenlenebilecek, metaverse platformunun kendi iç kurallarında bu müeyyidelere yer verilebilecek veya platformlara verilmesi zorunluluğu getirilebilecektir. Tüm bu seçeneklerin hukukçular tarafından değerlendirilmesi gerekmektedir.

1.5.5. Kişisel verilerin korunması hukukuna etkisi

Bilindiği gibi ticaretin gelişmesi ile kişiler için verilerin önemi daha da artmıştır. Özellikle teknoloji kullanımının yaygınlaşması ile veri madenciliği de artmış ve artık veriler piyasada alınıp satılmaya konu olmuştur. Bu durumun sonucu olarak da dünyada ve Türkiye’de kişilerin verilerini koruma yönelimi oluşmuş ve bu durum hukuki düzenlemelere de yansımıştır. Türkiye’de kişisel veriler hakkında en önemli düzenleme KVKK’dır.⁹¹ Avrupa’da ise GDPR⁹² olarak adlandırılan kanun en önemli regülasyonlardanır. KVKK da GDPR’a uyumlu olarak hazırlanmıştır. KVKK’a göre kişisel verinin tanımı şu şekildedir: “*Kimliği belirli veya belirlenebilir gerçek kişiye ait her türlü bilgi*” (KVKK m.3/1-d).

Metaverse platformlarında da gerçek kişiler arasındaki iletişim ve etkileşim önemli olup, kişilerin dijital ikizlerini oluşturma misyonu mevcuttur. Bu açıdan bakıldığında kişilerin şimdiye kadar olmamış şekilde verilerinin işlendiği veya işleneceği

⁹⁰Metaverse içerisinde gerçekleşen adli olay için bkz. (http – 33) <https://www.ntv.com.tr/teknoloji/metaversede-kadina-yonelik-cinsel-taciz-avatara-saldirdilar,15tMim1ogU-UwVHE00v23w> (Erişim Tarihi: 01.08.2022).

⁹¹07.04.2016 tarihli 29677 numaralı Resmi Gazete’de yayınlanan 24.03.2019 tarihli 6698 sayılı Kişisel Verilerin Korunması Kanunu.

⁹²04.05.2016 tarihli L 119/1 sayılı Avrupa Birliği Resmi Gazete’sinde yayınlanan 27.04.2016 tarihli 2016/679 numaralı General Data Protection Regulation.

platformlardan birisi de metaverse platformlarıdır. Bu anlamda metaverse platformlarında özellikle kişisel verilerin korunmasının hukuki altyapısının çok güvenli hazırlanması gerekmekte olup, siber güvenlik önlemlerinin de alınması gerekmektedir.

1.5.6. Fikri mülkiyet hukukuna etkisi

Fikri mülkiyet hukuku, kişilerin fikri emeklerini koruyan bir hukuk dalıdır.⁹³ İçerisinde ticaretten sanata kadar birçok sektörü de barındırabilen bir metaverse teknolojisi doğal olarak fikri mülkiyet hukukunu da yakından ilgilendirmektedir. Zira fiziki dünyaya bir alternatif olan bu platformlarda birçok fikri eser yer alacak ve birçok fikri eser de içerisinde üretilecektir. Kişilerin bu fikri emeklerinin bu platformda da korunması son derece önemlidir. Çalışmanın ikinci ve üçüncü bölümleri, bu konuyu daha yakından ele almayı amaçlamaktadır.

⁹³F. Öztan (2008). Fikir ve Sanat Eserleri Hukuku. (1. Baskı). Ankara: Turhan Kitabevi, s. 2.

2. BÖLÜM: Metaverse Dünyasının Fikir ve Sanat Eserleri Hukuku Bakımından İncelenmesi, Hakların Kullanılması ve İhlal Halinde Başvurulabilecek Hukuki Yollar

2.1. Genel Olarak Fikir ve Sanat Eserleri Hukuku

Fikri mülkiyet hakkı kişilerin fikri çabası ve emeği sonucu ortaya koyduğu ürünler üzerinde hukukten korunan ve bu koruma üzerinde hak sahibine istediği zaman yararlanma yetkisi veren haktır.⁹⁴ Fikri ürün ise fikri çalışma neticesinde meydana getirilen ürünlerdir.⁹⁵ Nihayet fikri mülkiyet haklarını düzenleyen hukuk dalı da “fikri mülkiyet hukuku” olarak adlandırılmaktadır.⁹⁶ Fikri mülkiyet hukuku en genel hatları ile FSEK’te düzenlenen “telif hakları” ve SMK’da düzenlenen “sınai mülkiyet hakları” olarak ikiye ayrılmaktadır.⁹⁷

Çalışmanın bu bölümünün konusu olan telif haklarını düzenleyen FSEK’in amacı, fikir ve sanat eserlerini meydana getiren eser sahipleri ile bu eserleri icra eden veya yorumlayan icracı sanatçıların, seslerin ilk tespitini yapan fonogram yapımcıları ile filmlerin ilk tespitini gerçekleştiren yapımcıların ve radyo-televizyon kuruluşlarının ürünleri üzerindeki manevi ve mali haklarını belirlemek, korumak, bu ürünlerden yararlanma şartlarını düzenlemek, öngörülen esas ve usullere aykırı yararlanma halinde yaptırımları tespit etmektir (FSEK m.1/A). Görüldüğü üzere telif hakları, eser üzerinde ya da eser ile bağlantılı olarak ortaya çıkmaktadır.

Aşağıda öncelikle, FSEK’te merkez kavram olarak düzenlenen “eser” ile metaverse açısından görünümü ele alınacaktır. Akabinde eser üzerindeki haklar ile bağlantılı haklar değerlendirilecektir.

⁹⁴A. Kılıçoğlu (2018). Sınai Haklarla Karşılaştırmalı Fikri Haklar (4. Baskı). Ankara: Turhan Kitabevi, s. 2-3; L. Yavuz, T. Alica ve F. Merdivan (2014). Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu Yorumu (1. Baskı). Ankara: Seçkin Yayınları, s. 108; A. Şahin (2010). Fikri Hukukta Eser Sahibinin Mali Haklarının Korunması (1. Baskı). İstanbul: Vedat Kitapçılık, s. 4.

⁹⁵Öztan, 2008, a.g.k., 2.

⁹⁶Öztan, 2008, a.g.k., 2.

⁹⁷R. Karasu, C. Suluk ve T. Nal (2022). Fikri Mülkiyet Hukuku (6. Baskı). İstanbul: Seçkin Yayıncılık, s.1.

2.2. Fikir ve Sanat Eserleri Hukukunda Eser Kavramı ve Metaverse Açısından Görünümü

2.2.1. Eser kavramı ve eser türleri

FSEK’te eser “*Eser sahibinin hususiyetini taşıyan ve ilim ve edebiyat, musiki, güzel sanatlar, veya sinema eserleri olarak sayılan her nevi fikir ve sanat mahsulleri.*” olarak tanımlanmıştır (FSEK m.1/b-a). Bu açıdan bakıldığında fikri ürünlerin eser sayılabilmesi için iki temel şartın gerektiğini söylemek mümkündür. Öncelikle bir fikri ürünün eser sayılabilmesi için sahibinin hususiyetini taşıması gereklidir. Hususiyet eserin, eser sahibine bağlılığını ortaya koyan şarttır. Bu bağlılık, eserin kişisel bir fikri çaba olduğunu, kişisel çabanın da ancak bir gerçek kişiden kaynaklandığını vurgulamaktadır.⁹⁸ Hirsch bir mahsulün herkes tarafından vücuda getirilme mahiyeti varsa bu mahsulün hususiyet taşımayacağını belirtmektedir.⁹⁹ Bu bakımdan hususiyet, eser sahiplerinin eserler üzerinde bıraktıkları iz ve üsluptur.

Eser sayılabilmenin diğer şartı ise fikri ürünün FSEK’te yazan eser kategorilerinden birine girmesidir. FSEK’e bakıldığında eserler kendi içerisinde dört ana eser kategorisine ayrılmıştır: İlim ve edebiyat eserleri, musiki eserler, güzel sanat eserleri ve sinema eserleri.

İlim ve edebiyat eserleri dil ve yazıyla ifade olunan eserler, her biçimdeki bilgisayar programları ve bir sonraki aşamada bilgisayar programı sonucunu doğurması şartıyla bilgisayar programlarının hazırlık tasarımları; yazılı koreografi eserleri, rakslar, pandomimamlar ve benzeri sözsüz sahne eserleri ve her çeşit fotoğraf, plan, kroki, proje, harita, resim, coğrafya ve topoğrafyaya ait maket ve benzeri ürün, mimarlık ve şehircilik projeleri, mimari maketler, endüstri, çevre ve sahne tasarım ve projeleri olarak belirlenmiştir (FSEK m.2).

Musiki eserler her nevi sözlü ve sözsüz bestelerdir (FSEK m.3).

Güzel sanat eserleri ise estetik değere sahip, yağlı ve suluboya tablolar; resimler, pasteller, desenler, gravürler, tezhipler, güzel yazılar, kazıma, kakma, oyma ya da benzeri usullerle maden, ağaç, taş ya da diğer maddelerle çizilen ya da tespit edilen eserler, kaligrafi, ipek baskı, kabartmalar, heykeller ve oymalar, el işleri, mimarlık eserleri ve

⁹⁸Ü. Tekinalp (2012). Fikri Mülkiyet Hukuku (5. Baskı). İstanbul: Vedat Kitapçılık, s. 104.

⁹⁹E. E. Hirsch (1943). Fikri ve Snai Haklar (4. Baskı). Ankara: Ankara Üniversitesi Hukuk Fakültesi Yayınları, s.12’den aktaran Tekinalp, 2012, a.g.k., 104.

küçük sanat eserleri, minyatürler ve süsleme sanatı ürünleri ile moda tasarımları, tekstil, fotoğraflar, slaytlar, grafik eserler, karikatürler ve her türlü tipler olarak sayılacaktır (FSEK m.4).

Sinema eserleri de her çeşit ilmi, bedii, öğretici veya teknik veya günlük olayları tespit eden filmler veya sinema filmleri gibi, tespit edildiği materyal farketmeksizin elektronik ya da mekanik ya da benzeri araçlarla gösterilebilen, sesli ya da sessiz, birbiriyle ilişkili ve hareketli görüntüler dizisidir (FSEK m.5).

FSEK’te yukarıda anılan eser türlerinin yanında bu eserlerden faydalanılarak oluşturulan “işlenme eser” kategorisine de yer verilmiştir. FSEK’e göre işlenme eser başka bir eserden yararlanılarak oluşturulan ve ana esere kıyasla müstakil olmayan ve işleyenin hususiyetini taşıyan fikir ve sanat ürünleridir (FSEK 1/b/c). FSEK m.6’da işlenme eserler örnek olarak sayılmıştır. Tercümeler; şiir, roman, hikaye gibi eserlerden başka tür esere çevrilmesi; güzel sanatlar, musiki, ilim ve edebiyat eserlerinin film haline getirilmesi veya filme ve radyo ve televizyon ile yayıma müsait hale getirilmesi, musiki aranjman ve tertipleri; güzel sanat eserlerinin diğer şekillere getirilmesi; bir eser sahibinin aynı cinsten olan eserlerinin külliyat haline getirilmesi; belli bir amaca göre ve özel bir plan dahilinde verilerin ve materyallerin derlenmesi ile ortaya çıkan ve bir araç ile okunabilir veya diğer biçimdeki veri tabanları işlenme eserin örneklerindedir (FSEK m.6/1). Çalışma açısından önem teşkil eden işleme eser örneklerinden biri de “bir bilgisayar programının uyarlanması veya üzerinde herhangi bir değişim yapılması” olarak sayılabilecek derleme eserlerdir. Verilerin ve materyallerin belli plan dâhilinde derlenmesi sonucu oluşan veritabanları da bu sınıfa dâhil edilmiştir.

Hemen belirtelim ki yukarıda belirtilen şartların oluşması eser sayılabilmek için yeterlidir; ayrıca bir tescil şartı yoktur. Bununla birlikte ispat kolaylığı sağlaması ve hak ihlallerinin takibini kolaylaştırması açısından bazı eser türleri zorunlu tescil uygulamalarına tabi tutulmuştur (FSEK m. 13/3).

2.2.2. Metaverse dünyasının bütün olarak eser niteliği

2.2.2.1. Genel olarak

FSEK kapsamında birçok eser türü mevcuttur ve bu eser türleri genellikle tek tip içerikten oluşan eserlerdir. Örneğin bir roman sadece yazı ile ifadeden, bir müzik eseri ise sözlü veya sözsüz besteden ibarettir. Teknolojinin gelişmesiyle bu eser çeşitlerine

kıyasen çok daha karmaşık ürünler hayatımıza girmiş ve bunların fikri mülkiyet hukuku açısından hukuki niteliğinin belirlenmesi gerekmiştir. Bu bağlamda bilgisayar programları FSEK’te ve ilim ve edebiyat eseri olarak düzenlemeye kavuşmuştur.¹⁰⁰ Gün geçtikçe bilgisayar programlarının yanında bilgisayar oyunları ve multimedya ürünler gibi daha da karmaşık/çoklu yapılar ortaya çıkmıştır. Metaverse teknolojisi de bu karmaşık yapıya sahip ürünlerin en yenilerindendir. Metaverse dünyası, yukarıda da ayrıntılı bahsedildiği üzere içerisinde birçok farklı teknolojiyi ve içerik türünü barındıran, özellikle son yıllarda hem kullanıcılar hem girişimciler hem de yatırımcılar tarafından yüksek talep gören bir teknolojidir. Bu sebeple metaverse dünyasının bir bütün halinde FSEK’te belirtilen eser türlerinden birine girip girmediğinin değerlendirilmesi önem arz eden bir konudur.

2.2.2.2. Metaverse dünyasının bilgisayar programı olarak değerlendirilmesi

FSEK’te bilgisayar programı *“bilgisayar sistemlerinin özel işlem ya da görev yapmasını sağlayacak şekilde düzenlenmiş bilgisayar emir dizgesini ve bunların oluşum ve gelişimini sağlayacak hazırlık çalışmaları”* olarak tanımlanmıştır (FSEK m. 1/b-g). Ayrıca bilgisayar ilim ve edebiyat eseri olarak korunmaktadır (FSEK m. 2).

Daha önce belirtildiği üzere bilgisayar programları program akış şeması, algoritma, kaynak kodları, kodların çevrilmesi (nesne kodları) unsurlarından oluşmaktadır.¹⁰¹ Bir bilgisayar programında en öne çıkan özelliği ise kaynak kodlarıdır. İçerisindeki belirli düzendeki bu emir dizgeleri bilgisayar programlarının temeli olma özelliğini taşımaktadır.

Metaverse teknolojisinin görsel ve işitsel unsurlarından önemli bir kısmı bilgisayar programları olmakla birlikte metaverse dünyasının asıl fonksiyonu bir bilgisayar sisteminin özel bir işlem yapması değildir. Metaverse dünyası kullanıcılar için sağladıkları ortak platformda etkileşim sağlayarak fiziki dünyanın alternatifi olmak misyonunu taşımaktadır. Bu kapsamda metaverse dünyasının bilgisayar programlarından çok daha fazlası olması sebebiyle ilim ve edebiyat eseri olması olanaklı görülmemektedir. Nitekim doktrinde, bilgisayar oyunlarının dahi bilgisayar programı olarak

¹⁰⁰Bilgisayar programları 1995 yılında FSEK’te yapılan değişiklikle ilave edilmiştir. İlgili kaynak için bkz. A. S. ARIKAN (1996). Bilgisayar Programlarının Korunması AB ve Türkiye, Türkiye Barolar Birliği Dergisi, 1996 (4).

¹⁰¹Yavuz, Alica, Merdivan, 2014, a.g.k. 109.

indirgenemeyeceği savunulmaktadır.¹⁰² Yine Nintendo kararında ABAD, bilgisayar oyununun program seviyesine indirgenemeyeceğini belirtmiştir. Bununla birlikte aynı kararda ABAD, bilgisayar oyununun hangi eser kategorisine ait olduğu konusunda görüş belirtmemiştir.¹⁰³

2.2.2.3. Metaverse dünyasının sinema eseri olarak değerlendirilmesi

Sinema eserleri FSEK’te “*her nevi bedii, ilmi, öğretici veya teknik mahiyette olan veya günlük olayları tespit eden filmler veya sinema filmleri gibi, tespit edildiği materyale bakılmaksızın, elektronik veya mekanik veya benzeri araçlarla gösterilebilen, sesli veya sessiz, birbiriyle ilişkili hareketli görüntüler dizisi*” olarak tanımlanmıştır (FSEK m.5). Sinema eserlerinin ana unsurları senaryo ve diyaloglar, özgün müzik, yönetim, yapım, hareketli görüntü akışı ve tespit cihazıdır.¹⁰⁴ Hususiyet söz konusu hareketli görüntü dizisini sinema eseri haline getirir.

Doktrinde metaverse teknolojisine en yakın teknolojilerden olduğu düşünülen bilgisayar oyunlarının, içeriğindeki senaryo unsurunun ağırlığına göre sinema eseri olarak nitelendirilebileceği konusunda görüşler mevcuttur.¹⁰⁵ Bununla birlikte metaverse dünyasında senaryo ve olay örgüsü bir unsur olarak yer almamaktadır. Metaverse dünyasında kullanıcıya yüksek düzeyde kontrol imkânı verilmektedir ve senaryo etrafında şekillenen bir olay örgüsü mevcut değildir. Bu sebeplerle metaverse dünyasının sinema eseri olarak değerlendirilmesinin mümkün olmadığı düşüncesindeyiz.

2.2.2.4. Metaverse dünyasının işleme eserlerin bir türü olarak değerlendirilmesi

İşleme eserler başka bir eserden yararlanılarak oluşturulmuş fakat asıl eserden bağımsız olmayan eserlerdir.¹⁰⁶ Bağımsız olmama kavramından anlaşılması gereken, iki eser arasında fark edilebilecek bir ilişkinin mevcut olmasıdır.¹⁰⁷ İşleme eserlerde orijinal

¹⁰²Tekinalp, 2012, a.g.k., 118; Kılıç T. (2021). Bilgisayar Oyunlarının Eser Niteliği, (1. Baskı). İstanbul: On İki Levha Yayıncılık, s.90; Uysal, 2022, a.g.k., 50.; Aksi görüş için bkz. C. Suluk, A. Orhan (2005). Uygulamalı Fikri Mülkiyet Hukuku (2. Baskı). İstanbul: Arıkan Yayınları, s. 253.

¹⁰³Söz konusu karar için bkz. ABAD’ın C-355/12 sayılı 23.01.2014 tarihli kararı. Ayrıca bkz. E. Karimov (2020). Bilgisayar (Video) Oyunlarının Fikir ve Sanat Eserleri Kapsamında Korunmasında Uygun Eser Kategorisi Sorunu, Ticaret ve Fikri Mülkiyet Hukuku Dergisi, 7 (1), s. 99.

¹⁰⁴S. S. Kadıgil (2010). Sinema Eserleri ve Sinema Eserlerinde Hak Sahipleri. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: İstanbul Üniversitesi, s.21.

¹⁰⁵Tekinalp, 2012, a.g.k., 118.; D. Derya, G. Özocak (2013). Dijital Oyunlar, Multimedya Yaratımlar ve Güncel Hukuki Problemler, İzmir: 3. Uluslararası Bilişim Hukuku Kurultayı, s. 7.

¹⁰⁶Karasu, Suluk ve Nal, 2022, a.g.k., 71.

¹⁰⁷Kılıç, 2021, a.g.k., 114.

eser üzerine işleyenin hususiyeti de eklenmiştir.¹⁰⁸ İşlenen eser, büründüğü yeni form içerisinde esasen içerdiği hususiyetini kaybediyorsa, işleme eserden söz edilemeyecektir.¹⁰⁹ Dolayısıyla işleme eserlerin hem orijinal eserde mevcut olan hususiyeti taşımaya devam etmesi hem de işleyenin hususiyetini içermesi gerekmektedir.¹¹⁰ Ayrıca asıl eser ile ondan yararlanılarak meydana getirilen işlemenin, kural olarak aynı eser kategorisinde yer alması gerekmektedir.¹¹¹ Bir eserin değiştirmeden, sadece ona ekleme yapılarak meydana getirilen ürünler işleme eser sayılmaz; burada yalnızca bir “eser beraberliğinden” söz edilebilir. Bir müzik eserinin tiyatrodan okunması gibi yalnızca eserin icra edildiği platformun değişmesi gibi durumlarda da eserin kendisi değişmediğinden işleme eserden bahsedilemeyecektir.¹¹²

Metaverse dünyası içerisinde çizimler, avatarlar, müzikler gibi pek çok unsur barındırmaktadır. Oldukça farklı içeriklere sahip olan metaverse dünyasının, asıl eserler ile aynı kategoride yer alan bir eser oluşturması beklenemez. Metaverse dünyası yalnızca tüm bu eserleri bir araya getiren bir platformdur. Dolayısıyla metaverse, münferit eserler ile bağımlılık ilişkisi içerisinde bulunan bir “değiştirilmiş eser” niteliği de taşımaz. Örneğin platforma eklenmiş bir müzik eseri, platform içerisinde değişmeden korunmaktadır. Gerçi FSEK m.6’da işleme eser örnekleri arasında veritabanları da sayılmıştır. Ancak veritabanları, belli bir maksada göre ve hususi bir plan dahilinde verilerin ve materyallerin seçilip derlenmesi neticesinde “eser” durumuna kavuşmaktadır. Metaverse içeriğinde yer alan veri ve materyaller ise farklı kullanıcılar zaman içerisinde oluşturulmuştur ve çoğu zaman belirli bir plan gözetilmeksizin eklenmiştir. Bu nedenle metaverse’in işleme eser niteliğinde bir veri tabanı sayılamayacağı kanaatindeyiz.

2.2.2.5. Metaverse dünyasının multimedya ürün olarak eser niteliği

Multimedya, “*multi*” ve “*media*” kavramlarından bir araya gelen bir sözcüktür. “*Multi*” çoklu anlamına gelmektedir. “*Media*” ise her türlü bilgi ve verinin kamuya iletiminde kullanılan araçların tümünü ifade etmektedir¹¹³. Multimedya kavramı kısaca “çoklu ortam” olarak belirtilebilir. Diğer bir deyişle multimedya, bilgisayar programları

¹⁰⁸Y. Tosun (2013). Sinema Eserleri ve Eser Sahibinin Hakları (2. Baskı). İstanbul: On İki Levha Yayıncılık, s. 55.

¹⁰⁹S. Karahan vd. (2015). Fikri Mülkiyet Hukukunun Esasları (4. Baskı). Ankara: Seçkin Yayıncılık, s. 78.

¹¹⁰Karasu, Suluk ve Nal, 2022, a.g.k., 68 - 70.

¹¹¹Levent, Alica ve Merdivan, 2014, a.g.k., 164.

¹¹²Levent, Alica ve Merdivan, 2014, a.g.k., 164.

¹¹³Tekinalp, 2012, a.g.k., 130.

desteğiyle bilgilerin ve verilerin üretimine, işlenmesine, şekillendirilmesine, renklendirilmesine, seslendirilmesine ve iletilmesine ilişkin bir tekniktir.¹¹⁴

Multimedya eser FSEK’te tanımlanan bir eser türü değildir. Multimedya eser kısaca çeşitli eser kategorisindeki eserlerin bileşiminin dijital biçimlendirme bağlamında sunulması olarak açıklanabilir.¹¹⁵ Bazı yazarlar “multimedya eser” şeklinde yeni bir eser kategorisi olamayacağını, birkaç eser türünün bir araya gelmesinin yeni bir eser türü sayılmak için yeterli olmayacağını belirtmişlerdir. Buna karşın diğer bazı yazarlar multimedya eserlerin yeni bir tür olduğunu ve beraber değer oluşturan bu ürünün yeni bir eser kategorisi olması gerektiğini savunmaktadırlar.¹¹⁶

Son yıllarda birçok yeni ürün ortaya çıkmış ve bu ürünlerin korunması da Kanun’ların ve doktrinin hızlı şekilde kendini güncellemesini gerekli kılmıştır. FSEK’in mevcut hali bazı yönlerden dijital dünyadaki eser korumasında yetersiz kalmıştır. Multimedya eserlerin FSEK’te eser olarak sayılmamasının bu eksikliklerden biri olup olmadığı, metaverse kavramından da önce, bilgisayar oyunlarının eser niteliği tartışılırken doktrinde tartışma konusu olmuştur. Bazı yazarlar multimedya eserlerin yeni bir eser kategorisi olarak düzenlenmesini savunmuş, bazı yazarlar ise her zaman yeni eser türü oluşturma doğru olmadığını¹¹⁷, klasik eser türlerinin tanımlarını ve kapsamalarını düzenleyerek sorunun çözülebileceğini ileri sürmüştür.¹¹⁸

Yukarıda da ifade edildiği üzere bilgisayar oyunlarından çok daha karmaşık bir yapıya sahip metaverse dünyasının, eser türlerinden birinin altında değerlendirilemeyeceği açıktır. Kanaatimizce multimedya eser türünün FSEK’te ayrı bir kategori olarak düzenlenmesi, metaverse dünyası ve diğer karmaşık yapıdaki ürünler açısından oluşan boşluğun giderilmesi açısından önemlidir.

2.2.2.6. Değerlendirme

Görüldüğü üzere metaverse dünyası, içerisinde birçok eser türünü barındırsa da bir bütün olarak bilgisayar programı, sinema eseri, işleme eser veya bilgisayar oyunu olarak değerlendirilemeyecektir. Yeni bir sektör olan metaverse teknolojisi sektörünün gelişmesi ile farklı metaverse türleri de ortaya çıkabilecek olmakla birlikte şu anki

¹¹⁴Tekinalp, 2012, a.g.k., 130.

¹¹⁵Tekinalp, 2012, a.g.k., 132.

¹¹⁶Tekinalp, 2012, a.g.k., 132.

¹¹⁷Öztaş, 2008, a.g.k., 155.

¹¹⁸Doğan, Özocak, 2013, a.g.k., 9.

durumda metaverse dünyasını bir multimedya (çoklu ortam) ürün olarak kabul etmek gerekmekte olup, FSEK'e göre de bu ürünlerin eser olarak kabul edilmemesi sebebiyle metaverse dünyasının bütün halinde bir eser türüne girmediği söylenmelidir. Kanaatimizce FSEK'te yapılacak değişiklik ile FSEK'te multimedya eserlerin düzenlenmesi başta metaverse platformları olmak üzere birçok fikri ürünün hukuki olarak korunabilmesi için gereklidir.

Tüm bunların yanında metaverse dünyasının günümüzde FSEK'te eser olarak nitelendirilemiyor oluşu hiçbir şekilde korunmayacağı sonucunu doğurmamaktadır. Zira, FSEK m. 83 vd. hükümlerince eser olarak sayılmayan ürünler, şartları sağlamaları halinde TTK¹¹⁹ kapsamında düzenlenen haksız rekabet hükümlerine göre hukuki korumadan yararlanabilir. Bununla birlikte bu ürünlerin eser sayılması, FSEK'te daha etkin bir şekilde düzenlenen korumanın hayata geçirilebilmesi açısından önemlidir.

2.2.3. Metaverse içerisinde kullanılan eserlerin eser niteliği

FSEK kapsamında eser türlerinden ayrıntılı olarak yukarıda bahsetmiş ve metaverse'in bir bütün olarak bu eser türlerinden birinin konusunu oluşturmadığı sonucuna ulaşmış bulunmaktayız. Bu anlamda metaverse, eserleri bir araya getiren bir platform olarak değerlendirilebilir. Bu bölümde, söz konusu eserlerin metaverse içerisindeki münferit kullanımları değerlendirilecektir.

2.2.3.1. Genel olarak

Esasen bir fikri ürünün eser niteliğini kazanabilmesi için hangi ortamda somutlaştığının önemi bulunmamaktadır. Bununla birlikte metaverse'in teknolojik özelliklerinden kaynaklı olarak fiziki ortamdan farklı uygulamaların gündeme gelmesi mümkündür.

Öncelikle eser türlerinden ilki olan ilim ve edebiyat eserlerini ele alalım. Yukarıda belirtildiği üzere ilim ve edebiyat eserlerinin temel özelliği dil ile ifade edilmeleridir. Herhangi bir şekilde dil ve yazı ile ifade olunan eserler ve bilgisayar programları sahibinin hususiyetini taşıması şartı ile metaverse dünyasında kullanım halinde de korunabilir. Zira bir şiirin fiziki dünyada mevcut olması ile metaverse dünyasında yazılmış olması arasında fark olmamaktadır. Keza metaverse içerisinde verilen bir konferans, söyleşi veya

¹¹⁹14.02.2011 tarihli 27846 sayılı Resmi Gazete'de yayınlanan 13.01.2011 tarihli 6102 sayılı Türk Ticaret Kanunu.

metaverse içerisindeki bir duvar üzerinde yer alan grafiti eser de koruma görmektedir. Yine metaverse içerisinde çalışan bir bilgisayar program dizimi de eser korumasından faydalanabilir. Öte yandan eserlerin metaverse üzerinde icra edilmesi de mümkündür. Nitekim metaverse üzerinde tiyatro icrası da gerçekleştirilmiş ve icra “metamodernizm” olarak sanat camiasında anılmıştır.¹²⁰

Rakslar, koreografiler ve benzeri sözsüz sahne eserleri de metaverse dünyasında ifade edilebilir. Konuşma ve yazılı ifadeyi teknolojik olarak mümkün kılan¹²¹ metaverse dünyası, aynı zamanda görsel ve hareketli anlamda da kullanıcılara büyük imkânlar tanımaktadır. Örneğin sanal tiyatro sahnelerinde izleyici kişiler biletlerini alarak izleyici koltuklarında yerlerini alabilecek, sahnedeki kişiler de metaverse üzerinde bu sanatını icra edebilecektir. Nitekim metaverse platformlarında kullanıcılar avatarlara sahiptir ve bu avatarlar fiziki varlıkların dijital ikizleri olarak karşımıza çıkmaktadırlar.

Yine teknik resim, fotoğraf, harita, proje, mimarlık projesi, mimarlık maketleri vb. eserler de metaverse içerisinde ilim ve edebiyat eseri olarak somutlaşabilir. Bu ürünlerden bedii vasfı bulunanlar ise güzel sanat eseri olarak da korunacaktır.¹²²

FSEK m.3’te düzenlenmiş musiki eserler için ifade aracı sestir. Sesin kaynağı önemli olmayıp enstrümanlar veya elektronik sesler de sahibinin hususiyetini taşıyan bir ürün olduğu takdirde eser sayılacaktır.¹²³ Metaverse teknolojisi müzik eserlerinin üretimine, sunumuna ve icrasına uygun bir zemindir.¹²⁴ Öte yandan kullanıcılar, metaverse teknolojisine gerçek hayattaki enstrümanları bağlantı yolları ile bağlayarak metaverse üzerinden beste yapabilme, konser verebilme, bu konserleri ve besteleri kaydedebilme imkanına da sahiptir. Hatta metaverse içerisinde konser veren sanatçılar mevcut olup Türk sanatçılar da dahil birçok sanatçı metaversede performans gerçekleştirmiştir.¹²⁵ Bu durumun da etkisi ile ünlü metaverse platformu “*The Sandbox*”,

¹²⁰N. Ekim Neslihan, NFT, Metaverse ve Metamodernizm, (http – 34) <https://tiyatrodergisi.com.tr/neslihan-ekim-yazdi-nft-metaverse-ve-metamodernizm/> (Erişim Tarihi: 28.08.2022).

¹²¹Ayrıntılı bilgi için bkz. çalışmamızın: “C. Teknik Özellikler ve Çalışma Sistemi” bölümü.

¹²²Ş. N. Erel (2009). Türk Fikir ve Sanat Hukuku (3. Bası). Yetkin Yayınları: İstanbul, s. 61.

¹²³Karasu, Suluk ve Nal, 2022, a.g.k., 59.

¹²⁴E. Sheridan vd. (2021). Framing the Future of Web 3.0, Goldman Sachs, New York: Equity Research, s. 18.

¹²⁵A. Aydemir, (http -35) <https://onedio.com/haber/metaverse-konserleri-hiz-kesmeden-devam-ediyor-justin-bieber-metaverse-evreninde-konser-verdi-1028897> (Erişim Tarihi: 29.08.2022).

büyük bir müzik şirketi ile ortaklık kurarak konserleri daha sistemli şekilde sunmaya hazırlanmaktadır.¹²⁶

Estetik değere sahip olan her türlü resim, güzel yazı, kabartma; mimarlık eseri, fotoğraf, grafik eseri gibi ürünler güzel sanat eseri sayılacak olup, bu fikri ürünlerin metaverse dünyasında somutlaşması fiziki dünyada somutlaşmasından hukuki anlamda bir fark doğurmaz. Pek tabi ki güzel sanat eserlerinin pek çoğu metaverse içerisinde oluşturulabilir, saklanabilir veya sergilenebilir.

Böyle olmakla beraber güzel sanat eserlerinin bazılarının metaverse içerisinde somutlaşması farklı özellikler arz etmektedir. Zira metaverse içerisinde resim çizilebilir, estetik değere sahip fotoğraflar çekilebilir, kaligrafi sanatı icra edilebilir olsa da heykel, kabartma gibi ürünlerin yapılması mümkün olmayacaktır. Zira metaverse dünyası her ne kadar birçok imkâna sahip olsa da sanal bir dünya olup, heykel oluşturmaya imkan tanımamaktadır. Böylece, metaverse içerisinde oluşturulan sanal heykel, kabartma gibi mahsullerin maddede sayılan grafik eser mi yoksa heykel mi sayılacağı sorusu gündeme gelir. Öncelikle belirtmek gerekir ki bu eserler her durumda FSEK m.4'teki güzel sanat eseri kategorisine girecektir. Zira FSEK m.4'te güzel sanat eserleri arasında grafik eserler de sayılmıştır. Ancak FSEK'teki bazı hükümler açısından bir eserin güzel sanat eserinin hangi kategorisine dahil olduğu önem taşımaktadır. FSEK m.57/2'de düzenlenen güzel sanat eserlerinde çoğaltma hakkına sahip kişilerden çoğaltma aletlerinin iktisap edilmesi bu duruma örnek olarak verilebilir. Bu gibi farklılıklardan ötürü, metaverse dünyasındaki güzel sanat eserlerinin heykel gibi bir üç boyutlu eser mi yoksa grafik eser mi sayılması gerektiğini belirlemek önem taşır. Kanaatimizce metaverse dünyasında üç boyutlu şekilde oluşturulmuş heykeller, “grafik eser” olarak değerlendirilmelidir.

Öte yandan kişiler metaverse dünyasında kendileri resim çizebilecekleri gibi çizilmiş resimleri de metaverse dünyasına aktarabilir. Kişilerin eserlerini sergileyerek satışa da sunabildikleri NFT'ler bunun güzel bir örneğidir. Tüm bunların yanında kişiler metaverse dünyasında eğitim ve sunum gibi faaliyetlerde de bulunabilmekte ve metaverse içerisine kaydedebilmektedirler.

Güzel sanat eserlerinden mimari eserler açısından değerlendirme yapıldığında; yukarıda da belirttiğimiz üzere metaverse dünyası içerisinde sanal mimari yapılar inşa

¹²⁶G. Uyan, (http – 36) <https://www.webtekno.com/metaverse-canli-konserler-geliyor-the-sandbox-warner-music-ortaklik-h120145.html> (Erişim Tarihi: 28.08.2022).

edilebilmekte ve kullanıcılar bu yapılara hem maddi hem manevi büyük değerler atfetmektedirler.¹²⁷ Acaba fiziki dünyada uygulanmasa da metaverse içerisinde uygulanan bir mimari yapı, mimari eser olarak sayılacak mıdır, yoksa grafik eser olarak mı değerlendirilecektir? Bir mimari eseri mimari projeden ayıran en önemli özellik, mimari eserin estetik değere sahip olmasıdır. FSEK m.4'teki hususiyet unsuru, mimari eserler açısından estetik değerdir. Yine doktrinde mimari eserin estetik değerini gösteren taslakların, eser inşa edilmese de FSEK kapsamında mimari eser olarak sayılabileceğini belirten yazarlar da mevcuttur.¹²⁸ Fikri ürün FSEK'teki eser türlerinden birisine dâhil olduğu ve hususiyet taşıyacak derecede şekillendiği sürece tamamlanmamış da olsa eser kabul edilmelidir.¹²⁹ Gökyayla da taslağın bütün olarak tatbikinin mümkün olması durumunda eser niteliği taşıyacağını belirtmektedir.¹³⁰ Metaverse dünyasında da mimari eserlerin sanal görüntü şeklinde de olsa üç boyutlu şekilde eser sahibinin hususiyetini aktarabilecek şekilde yayınlanabilmesi, kişiler üzerinde bir etki oluşturmaları ve kişilerin o ürünlere maddi değer biçmesi özellikleri incelendiğinde, doktrindeki bu görüşlerin metaverse dünyasındaki mimari eserler hakkında da uygulanabilir olduğu görüşündeyiz.

Metaverse dünyası açısından ayrıca değerlendirilmesi gereken eser türlerinden birisi de sinema eserleridir. Metaverse teknolojisi de grafiklerin yer aldığı bir teknoloji olup, platform içerisinde avatarlar vasıtası ile kullanıcılar fiziki dünyamıza benzer şekilde hareket ve konuşma kabiliyetine sahiptirler. Bu özellikleri metaverse içerisinde bir sinema filminin tespiti kolaylıkla yapılabilecektir. Peki bu sinema filmi FSEK m.5 anlamında bir sinema eseri olarak değerlendirilebilecek midir? Sinema eserlerinin tanımı incelendiğinde tespit edildiği materyale bakılmadan elektronik araçlarla da gösterilebilen ürünler olduğu görülmektedir (FSEK m.5). Bunun yanında Bern Sözleşmesi'ne göre sinema eseri *“sinema tekniğine benzer bir yöntemle elde edilen sinamotografik eserler”*dir.¹³¹ Yine Ateş de sinema eserlerini *“tespit edildiği materyale bakılmaksızın elektronik veya mekanik veya benzeri araçlarla gösterilebilen ... görüntüler dizisi”*

¹²⁷İlgili konuda ayrıntılı bilgi için bkz. (http – 37) <https://www.zingat.com/blog/metaversede-10-milyon-konut-satisi-bekleniyor/> (Erişim Tarihi: 26.10.2022).

¹²⁸H. Bozgeyik (2010). Fikir ve Sanat Eserleri Hukukunda Mimari Eserlerin Korunması (1. Baskı). Ankara: Yetkin Yayınları, s. 80.; S. Bozbel (2015). Fikri Mülkiyet Hukuku (1. Baskı). Ankara: On İki Levha Yayınları, s. 35.; E. Gökyayla (2009). Eser Sözleşmesinde Ek İş ve İş Değişikliği (1. Baskı). İstanbul: Vedat Kitapçılık, s. 85 – 87.

¹²⁹Bozbel, 2015, a.g.k., 35.

¹³⁰Gökyayla, 2009, a.g.k., 86.

¹³¹Edebiyat ve Sanat Eserlerinin Korunmasına İlişkin Bern Sözleşmesi, (http – 38) https://www.telifhaklari.gov.tr/resources/uploads/2012/03/18/2012_03_18_349175.pdf (Erişim Tarihi: 17.12.2022).

şeklinde açıklamıştır.¹³² Sinema eserlerinin FSEK’teki tanımına bakıldığında filmin tespit edildiği materyalin önemli olmadığı sonucu görüldüğünden, metaverse’teki bir sinema filminin sinema eseri mahiyetini taşıması için birbiriyle ilişkili görüntüler dizisinin bir senaryo ve yönetmen ile sahibi olacak şekilde oluşturulması yeterli olacaktır.¹³³ Zira metaverse teknolojisi, avatarların hareket ve konuşma kabiliyetlerini sağladığından dolayı bu duruma oldukça elverişlidir. Platform içerisinde de senaryo oluşturup avatarlar ile bir akış çerçevesinde film çekimi gerçekleştirilebilecektir. Nitekim Hindistan merkezli film şirketi “*Pooja Entertainment*” de metaverse’te film çekmek ve yayınlamak için çalışmalarına başlamış, arsa dahi satın almıştır.¹³⁴ Sinema eserlerinin sinematografik şekilde oluşturulması gerektiği görüşünü benimseyen yazarlar olsa da, gerek FSEK m.5 gerekse genel görüş uyarınca¹³⁵ animasyon filmlerinin sinema eseri olarak kabul edildiği¹³⁶ de dikkate alınarak, metaverse içerisinde tespit edilecek filmlerin de diğer şartları taşıması halinde sinema eseri olarak sayılabileceği kanaatindeyiz.

Bunun yanında metaverse içerisinde tespit edilen filmlerin sinema eseri niteliği kazanabilmesi için hususiyet şart olup görüntülerin olduğu gibi kayda alınması durumunda hususiyet sağlanmayacaktır.¹³⁷ Ancak sinema tekniğine uygun şekilde görüntü alınması, yer seçimi, renk, ışık, kamera açısı gibi unsurların kullanıldığı ve bu görüntülerin sonradan seçilerek sonradan sinema sanatına özgü görüntüler dizisi haline getirilmesi sonucu hususiyet sağlanabilecektir.

İşleme ve derleme eserlerin de metaverse içerisinde somutlaşması mümkündür. Bu kapsamda metaverse içerisinde de tercüme eser yapılabilecek, bir roman sinema eserine dönüştürülebilecek veya güzel sanat eserleri metaverse platformunun izin vermesi halinde başka surete çevrilebilecektir. FSEK m.6/1’de belirtildiği üzere güzel sanat eserlerinin bir şekilden diğer şekle sokulması işleme sayılacaktır. Bu durumda fiziki dünyada iki boyutlu veya üç boyutlu bir eserin metaverse içerisinde üç boyutlu hale getirilmesi de işleme eser olarak kabul görebilir¹³⁸.

¹³²M. Ateş (2012). Fikri Hukukta Eser Sahipliği (1. Baskı). Ankara: Adalet Yayınevi, s. 256 – 259.

¹³³Tekinalp, 2012, a.g.k., 128.

¹³⁴D. R. Ekmekçi, (http – 39) <https://www.filmarasidergisi.com/metaverse-sinemanin-gelecegini-degistirecek-mi/> (Erişim Tarihi: 29.08.2022).

¹³⁵Karasu, Suluk ve Nal, 2022, a.g.k., 65-68; Tekinalp, 2012, a.g.k. 128.

¹³⁶Karasu, Suluk ve Nal, 2022, a.g.k., 66 – 68.

¹³⁷Levent, Alica ve Merdivan, 2014, a.g.k., 157.

¹³⁸Fiziki dünyadaki iki boyutlu bir eserin hususiyetinin değiştirilmeden metaverse içerisine aktarılması ise ileride açıklanacağı üzere çoğaltma olarak değerlendirilecektir.

2.2.3.2. Metaverse yapay zekası tarafından oluşturulan ürünlerin hukuki durumu

Bilindiği gibi günümüzde yapay zekalar da müzik üretebilmekte, resim çizebilmekte ve benzer üretimlerde bulunabilmektedir.¹³⁹ Bu düzeyde gelişen teknoloji, hukuki açıdan değerlendirme yapmayı da gerekli kılmaktadır. Metaverse dünyasında da yapay zeka teknolojisi kullanılmaktadır.¹⁴⁰ Peki metaverse dünyasında yapay zekanın bir fikri ürün üretmesi halinde bu üretimlerin hukuki durumu ne olacaktır?

Bu durumun; “doğrudan yapay zekanın oluşturduğu fikri ürünler” ve “kullanıcıların metaverse yapay zekasını aracı kılarak oluşturdukları fikri ürünler” olarak iki açıdan değerlendirilmesi gerekmektedir.

İlk olarak belirtmek gerekir ki, eser olma şartlarının düzenlendiği FSEK m.1/B’de de belirtildiği üzere eserlerin sahibinin hususiyetinin taşınması gerekmekte olup, eser sahibinin gerçek kişi olması aranmaktadır.¹⁴¹ Gerçek kişi olmayan biri tarafından yapılan ürün, sahibinin hususiyetini içermeyeceğinden eser olarak nitelendirilemez. Bu durumda yapay zekanın oluşturduğu ürünler de “eser” olarak nitelendirilemeyecektir. Bir gerçek kişi tarafından meydana getirilen ve yapay zekanın sadece bir aracı, bir alet gibi kullanıldığı fikri ürünler ise diğer tüm üretimler gibi şartları varsa eser olarak nitelendirilebilecektir.

2.3. Metaverse Dünyası İçerikleri Açısından Eser Sahipliği ve Eser ile Bağlantılı Hak Sahipliği

FSEK’te eser üzerindeki haklar ile eser ile bağlantılı haklar düzenlenmiştir. Bu hakların içeriğine değinmeden önce eser sahipliği ve bağlantılı hak sahipliği kavramlarını açıklamak yerinde olur.

2.3.1. Eser sahipliği

2.3.1.1. Genel olarak eser sahipliği

Eser sahipliği FSEK’te “*Bir eserin sahibi, onu meydana getirendir.*” şeklinde bir hüküm ile düzenlenmiştir (FSEK m.8). Eseri meydana getiren kişi, meydana getirme anı

¹³⁹B. Balta Kaynak (2021). Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu Kapsamında Eser Kavramı ve Yapay Zeka Türleri (1. Baskı). Ankara: Seçkin Yayınları, s. 87.

¹⁴⁰Sheridan vd., 2021, a.g.k., 4.

¹⁴¹Balta Kaynak, 2021, a.g.k., 95.

itibariyle *ipso iure* eserin sahibi sayılır. Eser sahipliği sıfatının kazanılması için ayrıca bir hukuki işlem örneğin kayıt-tescil işlemleri aranmaz.¹⁴²

FSEK’te “eser sahiplerinin birden fazla oluşu” ve “eser sahipleri arasında birlik” kurumları da düzenlenmiştir. Eser sahiplerinin birden fazla olması ve eseri meydana getirenlere ait kısımların birbirinden ayrılabilirdiği durumlarda, herkes yalnızca kendine ait kısım üzerinde eser sahibi olacaktır (FSEK m.9). Eserin ayrılmaz bir bütün teşkil etmesi durumunda ise eserin meydana getirilmesinde katkı sunan herkes, eserin bütünü üzerinde eser sahibidir.¹⁴³

İşleme ve derleme eserlerde ise çoklu eser sahipliği durumu söz konusu değildir.¹⁴⁴ FSEK’te işlenmiş veya derlenmiş bir eserin sahibinin asıl eser sahibinin haklarının saklı kalması şartıyla onu işleyen olacağı belirtilmiştir (FSEK m.8/2.).

Eser sahipliği ile ilgili tüm bu genel kurallar, metaverse içerisinde kullanılan eserler açısından da geçerlidir.

2.3.1.2. Eser sahipliği karineleri

Eser sahipliğinin kazanılması açısından tescil zorunluluğu olmadığından (FSEK m.8/1) eser sahibinin kim olduğu belli değilse bu husus her türlü delille ispatlanabilecektir. Öte yandan FSEK m.11 ve m.12’de ise eser sahipliğine ilişkin karineler düzenlenmiştir. FSEK m.11’e göre sahibinin adı belirtilen eserlerde isim veya müstear adını yayınlayan kimse eser sahibi olacaktır. Eser sahibinin ismi belirtilmiyor ise FSEK m.12’e göre eser sahipliğinden doğan hakları bazı kimseler kullanabilir. Buna göre sahibinin adının belirtilmediği eserlerde yayınlayan, o da belirli değil ise çoğaltan eser sahibinin haklarını kullanabilecektir. İkinci durumda da FSEK m.12/3’e göre adi vekalet hükümlerinin uygulanacaktır.

Peki metaverse’te eser sahipliği nasıl belirlenecek ve bu hükümler nasıl uygulanacaktır? Yukarıda belirtildiği üzere metaverse’te kullanıcılar avatarlara sahiptir. Bu avatarlar kişilerin metaverse dünyasındaki temsili sanal karakterleri olup kişilerin “metaverse kimlikleri”dir.¹⁴⁵ Kişiler ise avatarlarında her zaman gerçek isimlerini

¹⁴²Ateş, 2012, a.g.k. 68’den aktaran A. G. Karasioğlu Gürbüz (2021). Türk Hukukunda Telif Eserlerin Korunması (1. Baskı). Ankara: Yetkin Yayınları, s. 36-39.

¹⁴³S. Karahan vd. (2015). Fikri Mülkiyet Hukukunun Esasları (4.Baskı). Ankara: Seçkin Yayınları, s. 84.

¹⁴⁴Karasu, Suluk ve Nal, 2022, a.g.k., 68.

¹⁴⁵Web3 Studios, Digital Identities, s.10. (http – 40) <https://docsend.com/view/z2qvai4ekkniznnn> (Erişim Tarihi: 16.03.2023).

kullanmamaktadırlar. Bu sebeple eser sahibinin belirlenmesi de güçleşmektedir. Örneğin gerçek ismi “Mehmet YILMAZ” olan bir kullanıcı, metaverse dünyasında eserlerinde, avatarının ismi olan “Sanatçı” ismini kullanarak bir sanat sergisi açtığında eser sahibi nasıl belirlenecektir? Bu anlamda metaverse içerisindeki NFT eserler üzerindeki yazan isimler veya müstear adlar da FSEK m.11 anlamında bir karine olacak ve aksi de her türlü delille ispatlanabilecektir.

2.3.1.3. Metaverse yapay zekasının meydana getirdiği ürünler açısından durum

Yukarıda açıklandığı üzere yapay zekanın ortaya koyduğu ürünler “eser” olarak nitelendirilemez. Bunun nedeni, ortaya çıkaran ürüne kendi hususiyetini aktaracak bir gerçek kişinin olmamasıdır¹⁴⁶. Bununla birlikte yapay zekanın ortaya çıkardığı ürünler üzerindeki hak sahipliği konusunda çeşitli çözüm önerileri getirilmiştir.

Bunlardan ilki kamunun hak sahibi olması görüşüdür.¹⁴⁷ Ancak özellikle serbest piyasada üretim ve hak kayıplarına neden olabileceği için bu görüş isabetli değildir.¹⁴⁸

İkinci görüş ise yazılımcıların hak sahibi olması gerektiğini savunur¹⁴⁹. Bilindiği gibi yapay zekayı oluşturan bir veya birkaç yazılımcı mevcuttur. Bu yazılımcılar kodlar ve algoritmalar ile yapay zekanın hareket esaslarını belirlemektedir. Ancak yapay zekaların gelişmesi ile birlikte yazılan kodların yapay zekâ tarafından çok farklı kodlara dönüştürülebildiği durumda yazılımcıların bu eserlerde eser sahibi olmalarının mümkün gözükmediği doktrinde belirtilmektedir.¹⁵⁰ Bu anlamda bakıldığında metaverse dünyasını üreten yazılımcıların metaverse içerisindeki yapay zekâ tarafından üretilen eserlerde hak sahibi olabileceğinin mümkün gözükmediğini söylenebilecektir.

Bu konuda bir diğer görüş ise “yatırımcının hak sahibi olması” görüşüdür.¹⁵¹ Burada sinema eserlerinde mevcut korumalara benzer şekilde yatırımcının bağlantılı hak sahibi olması belirtilse de yatırımcının hak sahibi olması için öncelikle yapay zekanın meydana getirdiği ürünlerin eser sayılması gerektiğinden bağlantılı hak sahibi olarak

¹⁴⁶B. Nordemann (2019). Study Question Copyright in artificially generated Works. AIPPI World Congress Bildirisi. S. 2-4. (http – 41) https://aippi.org/wp-content/uploads/2020/05/Resolution_Copyright_in_artificially_generated_works_English.pdf (Erişim Tarihi: 08.06.2022). 2-4.

¹⁴⁷B. Gözübüyük (2021). Yapay Zekanın Meydana Getirdiği Fikri Ürünlere İlişkin 5846 Sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunundaki Sorunlar ve Çözüm Önerileri, Kırıkkale Hukuk Mecmuası, 1(1). s. 69.

¹⁴⁸Gözübüyük, 2021, a.g.k., 69.

¹⁴⁹Ç. Ersoy (2019). Robotlar, Yapay Zeka ve Hukuk (2. Baskı). İstanbul: On İki Levha Yayıncılık, s. 67.

¹⁵⁰Ersoy, 2019, a.g.k., 67.

¹⁵¹Balta Kaynak, 2021, a.g.k., 181.

yatırımcı belirtilemeyecektir. Bu sebeple yapay zekanın “*sui generis*” düzenleme ile eser sahibi olması ve yatırımcının da yine buna bağlı olarak bağlantılı hak sahibi sayılması halinde yatırımcı hak sahibi olabilecektir.

Yapay zekanın hukuki durumu hakkında bir diğer görüş de “elektronik kişilik” modelidir.¹⁵² Avrupa Komisyonu Yasal İşler Komitesi 31 Mayıs 2017’de yayınladığı raporda otonom sistemlere elektronik kişilik verilebileceği görüşünü paylaşmıştır.¹⁵³ Elektronik kişiliği savunan kişilere göre tüzel kişilerden elde edilen tecrübeler ile bu şekilde bir kişilik modeli geliştirilmesi mümkündür. Bunun yanında elektronik kişilik verilmesi durumunda kişiliğin ne zaman başlayacağı ne zaman sona ereceği ve hak ve sorumluluklarının nasıl olacağı da sorun olarak karşımıza çıkmaktadır.¹⁵⁴ Bu kapsamda şu an hukukumuzda göre yapay zeka sistemlerine elektronik kişilik verilse de FSEK m.1/b-1 uyarınca eser sahibinin hususiyetini taşıma şartı aranacağından yapay zekalar eser sahibi olamayacaklardır.

Yukarıda yaptığımız açıklamalarla da birlikte yapay zekanın oluşturduğu ürünlerin şu an için eser olarak sayılması mümkün gözükmemektedir. Tüm bunların yanında, Uluslararası Fikri Mülkiyet Hakları Koruma Derneği’nin (AIPPI) Ülkemizin de dahil olduğu otuz ülke katılımının sonucu oluşturduğu önergede daha esnek bir kriter benimsenmiştir.¹⁵⁵ Yapay zekanın oluşturduğu ürünlerde, insan müdahalesinin olması, örneğin metaverse’te kullanıcıların da müdahalesi ile bu eserin oluşturulması durumunda, hususiyet şartının gerçekleştiği ve müdahaleyi yapan gerçek kişi tarafından eserin oluşturulduğunun sayılabileceği belirtilmektedir.¹⁵⁶

Sonuç olarak metaverse dünyasında yapay zekanın kendi oluşturduğu ürünler eser olarak sayılamayacak ise de bir kullanıcının müdahalesi olması halinde burada eser sahibinin o kullanıcı olduğu söylenebilecektir. Böylece eser sahipliğinin sağladığı korumalardan bu kullanıcı yararlanacaktır. Bu noktada değerlendirilmesi gereken bir nokta da metaverse platformlarını işleten kişilerin FSEK m.18/2’e göre işçi – işveren ilişkisi uyarınca mali hakları kullanıp kullanamayacağıdır. İş Kanunu¹⁵⁷ m.8’e göre işçi

¹⁵²Balta Kaynak, 2021, a.g.k., 102.

¹⁵³Balta Kaynak, 2021, a.g.k., 102.

¹⁵⁴Balta Kaynak, 2021, a.g.k., 104.

¹⁵⁵J.B. Nordemann (2019). Study Question Copyright in artificially generated Works. AIPPI World Congress Bildirisi. (http – 42)
https://www.aippi.org/content/uploads/2022/11/Resolution_Copyright_in_artificially_generated_works_English.pdf (Erişim Tarihi: 08.06.2022).

¹⁵⁶J.B. Nordemann, 2019, a.g.k. 1-4.

¹⁵⁷10.06.2003 tarihli 25134 sayılı Resmi Gazete’de yayınlanan 22.05.2003 tarihli 4857 sayılı İş Kanunu.

işveren ilişkisindeki unsurların birisi de bir tarafın işçi (bağımlı) olarak iş görmeyi üstlenmesidir. Bu açıdan metaverse platformunu işleten ile yapay zekâ veya yapay zekâyı kullanan kullanıcı arasında bir işçi – işveren ilişkisi kurulamayacağından FSEK m.18/2 uygulanmaz. Bu durum ancak özel düzenlemelerle belirlenecektir.

2.3.2. Bağlantılı hak sahipliği

FSEK eser sahiplerinin yanında bağlantılı hak sahiplerini de korumaktadır. Bağlantılı hak FSEK’te “*Eser sahibinin manevi ve mali haklarına zarar vermemek kaydıyla komşu hak sahipleri*¹⁵⁸ ile filmlerin ilk tespitini gerçekleştiren film yapımcılarının sahip oldukları haklar.” (FSEK m.1/B-j) olarak tanımlanmıştır. Buna göre eserin yaygınlaşmasına katkıda bulunan yapımcı, yayıncı, ve icracıların hakları, icrayı organize edenlerin hakları bağlantılı haklardır.

Bağlantılı hak sahipleri icracı sanatçılar, seslerin ilk tespitini yapan fonogram yapımcıları, filmlerin ilk tespitini yapan film yapımcıları ile radyo-tv yapım kuruluşlarıdır.

Bağlantılı hak sahiplerinden icracı sanatçılar bir eseri veya folklorü özgün şekilde yorumlayan, tanıtan, anlatan, çalan, söyleyen veya çeşitli türlerde icra eden sanatçılar olup, gerçekleştirdikleri icralar FSEK m. 80/1’e göre koruma altına alınmıştır. Eser sahibi gibi icracı sanatçılar da sadece gerçek kişi olabilmektedir.¹⁵⁹

Fonogram sinema eserleri gibi eserler hariç bir icra içerisindeki ses tespitlerinin gerçekleştiği ses taşıyıcısı ortam olup (FSEK m.1/B/1-f) eser sahibi veya icracı sanatçının izni ile gerçekleştirilen tespit üzerindeki çoğaltılması, dağıtılması, satılması, kiralanması veya kamuya ödünç verilmesi hakkı fonogram yapımcısına aittir (FSEK m.80/B-1)

Yine film yapımcıları ile radyo-tv kuruluşu yapımcılarının hakları da FSEK m.80’de düzenlenmiştir.

¹⁵⁸Komşu hakları düzenleyen FSEK m.1/B-k:” *Komşu haklar: Eser sahibinin manevi ve mali haklarına zarar vermemek kaydıyla ve eser sahibinin izniyle bir eseri özgün bir biçimde yorumlayan, tanıtan, anlatan, söyleyen, çalan ve çeşitli biçimlerde icra eden sanatçıların, bir icra ürünü olan veya sair sesleri ilk defa tespit eden fonogram yapımcıları ile radyo-televizyon kuruluşlarının sahip oldukları hakları.*”

¹⁵⁹Karasu, Suluk ve Nal, 2022, a.g.k., 120.

2.4. Metaverse Dünyasında Eser Sahipliğinden Doğan Haklar ve Bağlantılı Haklar

2.4.1. Genel olarak eser sahibinin hakları ve bağlantılı haklar

Eser sahibinin salt bu sıfatından kaynaklanan birtakım hakları ve yetkileri mevcuttur. Bu haklar “manevi ve malî haklar” olarak ikiye ayrılmaktadır. Manevi haklar eserin özüyle ilgili hususlar hakkında karar verme yetkilerini, malî haklar ise eser üzerinden doğacak mali değerler hakkında kazanımları ve yetkileri düzenlemektedir.

Eser üzerindeki manevi haklar FSEK m.14 ve m.17 arasında düzenlenmiştir. Eser üzerinde eser sahibinin manevi hakları umuma arz salahiyeti (FSEK m.14), adın belirtilmesi salahiyeti (FSEK m.15), eserde değişiklik yapılmasını men etme(m.16) ve malik ve zilyede karşı haklar(m.17)’dir.

Umuma arz salahiyeti, eserin kamuya sunulması yani sahibinin gizlilik alanından çıkartılması hakkını düzenlemektedir¹⁶⁰. Bu hak, münhasıran eser sahibine aittir (FSEK m.14). Eserin herhangi bir şekilde kamuya sunulmuş olması hakkın kullanımı açısından yeterlidir.

Adın belirtilmesi salahiyeti ise eserde eser sahibinin ismini belirtme yetkisi olarak açıklanabilir. Eserde hangi ismin kullanılacağını belirleme hakkına sahip olan eser sahibi, kendi resmî ismini kullanabileceği gibi, müstear adını veya başka isimleri kullanılabilir. Hatta eser isimsiz dahi yayınlanabilir¹⁶¹ (FSEK m.15).

Eser sahibi ayrıca eserde değişiklik yapılmasını men etme hakkına da sahip olup bu konuda tek yetkili kişidir. Eser binlerce kişi arasında satın alınarak el değiştirmiş olsa dahi, eserin asıl sahibi eser üzerinde yapılan hususiyeti bozabilecek değişiklikleri men edebilir (FSEK m.16/3). Eser sahibinin izni olmadan eserde veya eser sahibinin isminde kısaltma, ekleme ya da farklı bir değişiklik gerçekleştirilemeyecektir. Eser sahibi de her zaman bu değişiklikleri yönetme yetkisine sahiptir (FSEK m.16/1).

Eser sahibinin malik ve zilyetlere karşı birtakım hakları da mevcuttur. Bu haklar eserin tecessüm ettiği eşya başkası tarafından iktisap edildiğinde kullanılabilir. Eser sahibi aslın maliki veya zilyede karşı güzel sanat eserlerini, FSEK m.2/1 ve m.3’te sayılan yazarlarla bestecilerin el yazısı ile yazılmış eserlerin asıllarını, koruma şartlarını yerine getirerek geçici süre yararlanmayı talep edebilecek, sözleşme şartlarına göre eser

¹⁶⁰Karasu, Suluk ve Nal, 2022, a.g.k., 82 - 83.

¹⁶¹Karasu, Suluk ve Nal, 2022, a.g.k., 83 - 84.

üzerinde tasarruf edebilse de, eseri bozamayacak, yok edemeyecek, eser sahibinin haklarına zarar veremeyecek ve eser tek ve özgün olması durumunda her zaman kendisine ait sergi ve çalışmalarda koruma şartlarını yerine getirerek eseri isteyebilecektir (FSEK m.17).

Mali haklar ise FSEK m.20 ve m.25 arasında düzenlenmiştir. Mali haklar bakımından FSEK, alenileşmemiş ve alenileşmiş eser bakımından ayırım yapmıştır. Bu anlamda ikisi arasında hakların kullanımı noktasında bazı farklar mevcuttur. Şöyle ki, alenileşmemiş eser üzerinde mali hakları kullanma yetkisi münhasıran eser sahibine aittir. Alenileşmiş eser üzerinde mali hakları kullanma yetkisi münhasıran eser sahibine ait olsa da bu durumda hakkın içerdiği yetkiler, kanunda sınırlı olarak sayılanlardan ibarettir.¹⁶²

Eser üzerindeki mali haklar işleme hakkı (FSEK m.21), çoğaltma hakkı (m.22), yayma hakkı (m.23), temsil ve umuma iletim hakkı (m.24-25)dir. FSEK m. 21’de düzenlenen işleme hakkı, eser üzerinde değişiklik yapmak anlamına gelir. Aslın aynen kopyalanması olarak belirtilebilecek çoğaltma hakkı¹⁶³ eserin ikinci kopyasının çıkarılması ve eserin ses, görüntü nakil ve tekrarına yarayan her türlü araçla kaydedilmesi gibi yetkileri kapsar. Yayma hakkı ise bir eserin aslını veya çoğaltılmış nüshalarını, kiralamak, ödünç vermek, satışa çıkarmak veya diğer yollarla dağıtmaktır (FSEK m.23).

Umuma iletim kavramı doktrinde bir eserin radyo, tv veya diğer umuma iletim araçları ile kişinin aile, iş gibi ilişkiler gibi şahsi veya görev gereği oluşan ilişki dışındaki kişilere duyularla algılanabilir şekilde sunulması olarak açıklanmakta olup, FSEK m.25’te düzenlenmiştir.¹⁶⁴ Buna göre; *“Bir eserin aslını veya çoğaltılmış nüshalarını, radyo-televizyon, uydu ve kablo gibi telli veya telsiz yayın yapan kuruluşlar vasıtasıyla veya dijital iletim de dahil olmak üzere işaret, ses ve/veya görüntü nakline yarayan araçlarla yayınlanması ve yayınlanan eserlerin bu kuruluşların yayınlarından alınarak başka yayın kuruluşları tarafından yeniden yayınlanması suretiyle umuma iletilmesi hakkı münhasıran eser sahibine aittir.”*

FSEK m. 24’te düzenlenen temsil hakkı ise eseri göstermek, okumak, çalmak gibi fiilleri kapsamaktadır.

¹⁶²Karasu, Suluk ve Nal, 2022, a.g.k., 81 - 85.

¹⁶³Karasu, Suluk ve Nal, 2022, a.g.k., 85.

¹⁶⁴Tekinalp, 2012, a.g.k., 193 - 194.

FSEK’te manevi ve mali hak kısmında düzenlenmemekle birlikte “pay ve takip hakkı (FSEK m.45)”, “cayma hakkı (FSEK m.58)” ve “vazgeçme hakkı (FSEK m.60)” olarak sayılabilecek “diğer haklar” da mevcuttur.

FSEK’te fikri ürünlerin ve eser sahiplerinin haklarının yanında kültür sektörüne yapılan yatırımlar ve edimler de korunmaktadır. Bu sebeple eserin yaygınlaşmasına katkıda bulunan yapımcı, yayıncı ve icracıların (bağlantılı hak sahiplerinin) hakları da telif hukuku ile korunmaktadır. Eser sahibinin hakları ile bağlantılı hak sahiplerinin hakları birbirinden farklıdır.¹⁶⁵

Bağlantılı hak sahiplerinden icracı sanatçılar da manevi ve mali haklara sahiptirler.¹⁶⁶ İracı sanatçıların manevi hakları icra sahibi olarak tanıtılma ve icraların kendi itibarını zedeleyecek şekilde tahrif edilmesini veya bozulmasını önleme hakkından ibarettir.¹⁶⁷

İracı sanatçıların mali hakları ise icranın tespiti ile tespitin çoğaltılması, yayımı ve umuma iletimini kapsamaktadır.

Fonogram yapımcılarının ise manevi hakları olmayıp FSEK m.80/B’de sayılan mali haklara sahiptirler. Bu haklar sesleri içeren tespitin doğrudan ya da dolaylı olarak çoğaltılması, satılması, dağıtılması, kiralınması, kamuya ödünç verilmesi konusunda izin verme ya da yasaklama; tespitlerin işaret, ses ya/ya da görüntü nakline yarayan araçlarla umuma iletimine ve yeniden iletimine izin verme; yurt içinde satışa çıkmamış ya da başka yollarla dağıtılmamış tespitlerinin aslının ya da çoğaltılmış nüshalarının satış yoluyla ya da diğer yollarla dağıtılması hususunda izin verme veya yasaklama; icraların tespitlerinin telli, telsiz araçlarla satışı ya da diğer biçimlerde umuma dağıtılmasına ya da sunulmasına, gerçek kişilerin seçtikleri yer ve zamanda tespitlerine ulaşılmasını sağlamak suretiyle umuma iletimine izin vermek ya da yasaklamak olarak belirtilebilir.

Benzer mali hak ve yetkiler, gerçekleştirdikleri yayınlar üzerinde Radyo ve TV Kuruluşlarına ve gerçekleştirdikleri yapımlar üzerinde de film yapımcılarına tanınmıştır.

¹⁶⁵Karasu, Suluk ve Nal, 2022, a.g.k., 119.

¹⁶⁶Güneş (2022). Uygulamada Fikir ve Sanat Eserleri Hukuku (4. Baskı). Seçkin Yayınevi: Ankara, s. 289.

¹⁶⁷Karasu, Suluk ve Nal, 2022, a.g.k., 119-120.

2.4.2. Metaverse dünyası içerisinde varlık kazanan eserler açısından hakların görünümü

2.4.2.1. Manevi haklar bakımından

Manevi haklardan FSEK m. 14'te düzenlenmiş umuma arz salahiyyeti incelendiğinde ilk olarak metaverse dünyasının “umum” kavramına girip girmediğinin ve giriyor ise umuma arzın teknik olarak ne şekilde gerçekleşeceğinin belirlenmesi gerekmektedir. Umuma arz ile kastedilen eserin aleniyet kazanmasıdır. Bu kapsamda eserin eser sahibinin şahsi kullanımının dışına çıkarak kamuya sunulması umuma arz olarak değerlendirilecektir.¹⁶⁸ Metaverse dünyasında sunulmuş olan bir eser de şüphesiz, eser sahibinin şahsi dünyasından çıkmaktadır. Bu platformlar ücretli veya ücretsiz üyelik ile kayıt alan platformlar olup, belirli bir sınır olmaksızın eserler diğer kullanıcılara ulaşabilmektedir. Bu sebeple metaverse dünyasında umuma arzın gerçekleştiğini söylemek mümkündür.

Umuma arzın gerçekleşmesi açısından bir şekil şartı FSEK'te mevcut değildir.¹⁶⁹ Bu sebeple metaverse dünyasında umuma arz herhangi bir şekilde gerçekleşebilecektir; doğrudan metaverse dünyasındaki diğer kullanıcılara karşı olabileceği gibi metaverse dünyasında oluşturulan eserin, video vb. yöntemlerle fiziki dünyada sunulması şeklinde de olabilecektir.

Metaverse dünyası içerisinde umuma arzın gerçekleşebilme şekilleri açısından bir ortak alanda kullanıcılara gösterilmesi veya özel bir sergi ile sergilenmesi yöntemleri örnek verilebilir. Örneğin bir resim, metaverse'e özel sanat galerisinde sergilenebilecek iken bir müzik eseri de bir metaverse konseri içerisinde kullanıcılar ile paylaşılabilecektir. Bir grafik eser de doğrudan eserin metaverse dünyasında sunulması ile umuma arz edilmiş sayılacaktır.

Eser sahibi FSEK m. 15'te düzenlenen adın belirtilmesi hakkını “avatar adının” belirtilmesi yönünde kullanabilir. Zira yukarıda da belirttiğimiz gibi eser sahibi, adının her ne şekilde olursa olsun belirtileceğini belirleme yönünde münhasıran yetkilidir.

FSEK m.15'in 4. fıkrasında yer alan mimari eserlerde eser sahibinin isminin yazılması düzenlemesi ise ayrıca değerlendirilmesi gereken bir husustur. Madde metni şu

¹⁶⁸Güneş, 2022, a.g.k., 180 - 181.

¹⁶⁹Güneş, 2022, a.g.k., 180.

şekildedir: “Eser niteliğindeki mimari yapılarda yazılı istem üzerine eserin görülen bir yerine eser sahibinin uygun göreceği malzeme ile silinmeyecek biçimde eser sahibinin adı yazılır.” (FSEK m.15/4)

Maddenin uygulanması açısından ilk olarak “Metaverse dünyası içerisindeki bir mimari ürün FSEK anlamında bir mimari eser sayılacak mıdır?” sorusunun cevaplandırılması gerekmektedir. Bu sorunun cevabı aynı zamanda FSEK m.15/4 anlamında talebe göre adın belirtilmesinin gerekliliğinin doğup doğmayacağını da belirleyecektir. Doktrinde mimari ürünün eser kapsamında sayılması için uygulanmasının zorunlu olmadığı, taslak halindeki eserlerin dahi FSEK kapsamında eser korunmasından yararlanacağını belirten görüşler mevcuttur.¹⁷⁰ Fikri ürün FSEK’teki eser türlerinden birisine dâhil olduğu ve hususiyet taşıyacak derecede şekillendiği sürece tamamlanmamış da olsa eser kabul edilmelidir.¹⁷¹ Gökyayla da taslağın bütün olarak tatbikinin mümkün olması durumunda eser niteliği taşıyacağını belirtmektedir.¹⁷² Metaverse dünyasında da mimari eserlerin sanal görüntü şeklinde de olsa üç boyutlu şekilde eser sahibinin hususiyetini aktarabilecek şekilde yayınlanabilmesi, kişiler üzerinde bir etki oluşturmaları ve kişilerin o ürünlere maddi değer biçmesi özellikleri incelendiğinde, bu görüşlerin metaverse dünyasındaki mimari eserler hakkında da uygulanabileceği değerlendirilmektedir. Bu kapsamda FSEK m.15/4 anlamında mimari eserler üzerindeki adın belirtilmesini talep hakkı metaverse dünyasında da uygulanacaktır.

FSEK m. 16 ile temin edilen “eserin bütünlüğü” ilkesi eser sahibi için oldukça önemlidir. Şu ana kadar ki en güvenli teknolojilerden birisi olan blokzincir teknolojisini kullanan metaverse platformunda eser sahibinin izni olmadan eserlerde ve eser sahibinin adında değişiklik yapılması pek mümkün gözükmemektedir. Eser sahibi, FSEK m. 16’da düzenlenen hakkını, eserde değişiklik yapmak yönünde kullanmak istediğinde ise akıllı sözleşmelere getirilen ek özellikler ile bu mümkündür.

FSEK m.17’de düzenlenen “*eser sahibinin zilyede ve malike karşı hakları*” başlıklı hüküm esasen fiziki formu olan eserleri düzenlemektedir. Zira zilyetlik ve mülkiyet eşyalarla ilgili haklardır. Nitekim öğretilde de Sarı, NFT’ler üzerinde zilyetliğin tesis

¹⁷⁰E. Hamamcıoğlu, Ö. U. Kazmacı ve A. Karamanlioğlu (2015). İnşaat Sektöründe Mimari Haklar (1. Baskı). Ankara: Seçkin Yayıncılık, s. 37.

¹⁷¹Bozbel, 2015, a.g.k. 35.

¹⁷²Gökyayla, 2009, a.g.k. 86.

edilemeyeceğini, kullanma hakkı sahipliğinin tesis edilebileceğini belirtmektedir.¹⁷³ Ancak blockchain üzerinde konumlandırılacak akıllı sözleşmeler ile FSEK m. 17’de öngörülen hükme benzer düzenlemeler getirilebilir¹⁷⁴. Öte yandan eşyalar ile benzerliğinden ötürü bazı NFT eserler hakkında FSEK m. 17 hükmünün kıyasen uygulanması da söz konusu olabilir.¹⁷⁵

2.4.2.1. Mali haklar bakımından

FSEK’te düzenlenen mali hakların içeriğini oluşturan fiillerin metaverse platformu içerisinde oluşturulan eserler bakımından gerçekleştirilmesi de ihtimal dahilindedir. Örneğin metaverse üzerinde yazılan bir romanın tiyatro eserine dönüştürülmesi FSEK m. 21 anlamında bir işleme olacaktır. Keza metaverse içerisindeki bir mimari güzel sanat eserinin fiziki dünyada inşa edilmesi de işleme sayılacaktır. Zira burada, asıl esere nispetle müstakil olmayan bir şekilde yararlanmaya yahut kullanılmaya uygun yeni bir ürün meydana getirilmiş olmaktadır.¹⁷⁶ Benzer konuda Yargıtay 11. Hukuk Dairesi’nin verdiği karar oldukça önemlidir. Kararda *“Bir mimari projenin uygulanması sonucu ortaya çıkması umulan toplu konutların tamamlanmış durumlarını gösteren 3 boyutlu ilim eseri vasfındaki maketlerden oluşan tasarımların, fotoğraflarının çekilerek, başka projeye göre inşa edilmiş toplu konutların tanıtımına ilişkin gazete ilanlarına konularak dağıtılmasının eser sahibine ait işleme... haklarının ihlaline sebebiyet vereceği...”*¹⁷⁷ şeklinde açıklamalar yer almaktadır.

FSEK m. 22’de düzenlenen “çoğaltma hakkı” da metaverse dünyası açısından değerlendirilmesi gereken haklardandır. Çoğaltma, eserin ses, görüntü veya görüntü nakline yarayan herhangi bir cihaza kaydedilmesi de dahil olmak üzere eserin kopyalanmasıdır.¹⁷⁸ Metaverse üzerindeki bir güzel sanat eserinin diğer kullanıcılar tarafından ekran kaydı yöntemi ile kaydedilmesi ya da metaverse içerisinde yer alan bir müzik eserinin kişisel bilgisayara indirilmesi çoğaltma fiillerine örnektir.

¹⁷³O. Sarı (2022). NFT’ler Açısından Mali Hakların Devri Sözleşmesi (1. Baskı). Ankara: Seçkin Yayınları, s. 46.

¹⁷⁴Krş. C. Araalan (2022). Metaverse Teknolojisi’nin Sözleşmeler Hukuku’nda Sebep Olacağı Değişimlere İlişkin Değerlendirmeler, Terazi Hukuk Dergisi 17 (193), s. 22.

¹⁷⁵Bu hususa aşağıda başlık altında değinilmiştir.

¹⁷⁶Levent, Alica ve Merdivan, 2014, a.g.k., 739.

¹⁷⁷Konuyla ilgili Yargıtay 11. Hukuk Dairesi’nin 05.03.2022 tarihli 2010/11802 Esas ve K.2012/3233 Karar No’lu kararına bakılabilir.

¹⁷⁸Karasu, Suluk ve Nal, 2022, a.g.k., 85.

Çoğaltma hakkı açısından mimarlık eserleri için FSEK'teki özel bir durumun belirtilmesi gerekmektedir. FSEK'e göre mimarlık eserlerine ait plan, proje, ve krokilerin uygulanması da çoğaltma sayılacağından (FSEK m.22/2) metaverse içerisindeki mimari eserlerin fiziki dünyada uygulanması durumunda¹⁷⁹ da çoğaltma gerçekleşecektir.¹⁸⁰ Ayrıca metaverse içerisindeki bir eserin yine metaverse dünyası içerisinde kopyalanması da çoğaltma sayılacaktır. Zira metaverse platformları da verilerini büyük harddisklerde (server) tutmaktadırlar.

Yayma hakkının konusu olan yayma eylemi ise tekrar belirtmek gerekirse satış veya kiralama gibi eylemler ile oluşmaktadır. Eser, fiziksel olarak piyasaya sürüldüğünde yayma eylemi gerçekleşecektir. Gösterim veya sahneleme gibi durumlarda ise yayma eyleminden söz etmek mümkün olmayacaktır.¹⁸¹ Peki metaverse dünyasında yayma eylemi nasıl oluşacaktır? Metaverse açısından yayma hakkının incelenmesi için doktrindeki görüşlerin incelenmesi gerekmektedir. Bu anlamda doktrinde genellikle yayma hakkının fiziki eserler üzerinde gerçekleşebileceği kabul edildiğini¹⁸² belirtmekte fayda vardır. Bunun yanında fiziki olmayan eserlerin satışa sunulmasıyla da yayma hakkının gerçekleşebileceğini belirten yazarlar da mevcuttur.¹⁸³

Yayma hakkının eserlerin fiziki halleri açısından zorunlu olmadığı görüşüne göre değerlendirme yapıldığında eserin aslının veya çoğaltılmış nüshalarının metaverse dünyasında satılması, kiralanması, satışa çıkarılması, kamuya ödünç verilmesi de yayma olarak kabul edilecektir. Zira çalışmada metaverse dünyasındaki bir eserin metaverse dünyasında çoğaltılmasının mümkün olduğu konusunda görüşlere yer verilmiş idi. İşte bu çoğaltılmış eserlerin metaverse içerisinde satılması, satışa çıkartılması vb. eylemler de yayma hakkının ihlali sayılacaktır. Bir tuvalin ekran fotoğrafı alınarak metaverse içerisinde sergilenmesi çoğaltma hakkının ihlali olacakken, eserin sergilenirken satışa da çıkarılması durumunda ise yayma hakkı ihlal edilmiş olacaktır.

¹⁷⁹Örneğin bu eserler, fiziki dünyada 3D yazıcılar ile çıkarılabilecektir.

¹⁸⁰P. Karaaslan (2020). Üç Boyutlu Yazıcıların Uygulamalı Sanat Eseri Üretmek Amacıyla Kullanılması - Fikir ve Sanat Eserleri Hukuku Kapsamında Bir İnceleme, Bahçeşehir Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi 15 (193 – 194), s. 8.

¹⁸¹Karasu, Suluk ve Nal, 2022, a.g.k., 87.

¹⁸²M. Aksu (2016). Bilgisayar Programları Açısından Fikir ve Sanat Eserleri Hukukunda Yayma Hakkının Tükenmesi ve Yargıtay 11. Hukuk Dairesinin Verisi Versus Microsoft Kararı, İstanbul Kültür Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi, 15 (2-1), s. 137; Levent, Alica ve Merdivan, 2014, a.g.k., 952; Öztan, 2008, a.g.k., 364 - 374; Aksi yönde görüşler için: Aksu, 2015, a.g.k., 1-15.

¹⁸³S. Eroğlu (2000). Rekabet Hukukunda Bilgisayar Programlarının Korunması (1. Baskı). İstanbul: Beta Yayınları, s.104 – 105.

Yayma hakkının sadece fiziki eserler üzerinde gerçekleşebileceği görüşüne göre değerlendirme yapıldığında ise metaverse içerisindeki dijital ya da dijitalleştirilmiş eserler üzerinde yayma hakkının kullanılamayacağı sonucuna ulaşılır. Bu durumda metaverse içerisinde çoğaltılmış eserlerin satışa konu olması halinde yayma hakkının ihlali değil, doktrindeki yine baskın görüşe göre FSEK m.25'te düzenlenen umuma iletim hakkının ihlali söz konusu olacaktır.¹⁸⁴ Esasen yayma hakkının veya umuma iletim hakkının ihlal edildiğinin belirlenmesi tükenme ilkesinin uygulanması açısından önem taşımaktadır.¹⁸⁵ Zira NFT eserler üzerinde yayma hakkının söz konusu olabileceği kabul edildiğinde FSEK m. 23/2 uyarınca tükenme kabul edilecek, yaymanın sadece fiziki eserler üzerinde olduğunun kabul edilmesi durumunda ise umuma iletim hakkının ihlali olacağından¹⁸⁶ tükenme ilkesi kabul edilmeyecektir. Bu konuda önemli kararlardan olan olan “*Avrupa Adalet Divanı Used Soft kararı*” bu görüşün temelini oluşturan kararlardandır.¹⁸⁷ Sarı da NFT’lerin FSEK m.23’teki yayma hakkı tanımındaki “*nüsha*” ifadesinin yapılmadığı şu durumda yayma hakkına konu olamayacağını savunmakla birlikte, Kanun’umuzda bu tanımın yapılarak dijital eserlerin de yayma hakkına konu olması gerektiğini belirtmektedir.¹⁸⁸ Kanaatimizce her ne kadar FSEK 23. madde çerçevesinde “*nüsha*” kavramının tanımı yapılmasa da “*NFT Teknolojisi*” bölümünde çalışmada anlatıldığı şekilde zincir içi blokzincir sistemlerinde eserin kendisinin zincire dahil olması durumu gerçekleştiğinden bu NFT’lerde ve dolayısıyla metaverse içerisindeki sanat eserlerinde de yayma hakkının ve tükenme ilkesinin geçerli olduğunu söylemek mümkündür. Zincir dışı blokzincir sistemlerinde ise eserin kendisi zincirin içine dahil olmayacağından ve eser üzerinde aslı gibi istifade imkanı olmayacağından¹⁸⁹ yayma hakkı gerçekleşmeyecektir. NFT’ye dönüştürülmüş fiziki eserlerin satışı durumunda ise tükenme ilkesi uygulanacaktır.¹⁹⁰

¹⁸⁴Aksu, 2016, a.g.k., 134.

¹⁸⁵Tükenme ilkesinin dijital ürünlerde uygulanıp uygulanmayacağına dair bkz. ABAD’ın 19.12.2023 tarihli C-263/18 numaralı Tom Cabinet Kararı, (http – 43) <https://curia.europa.eu/juris/document/document.jsf?text=&docid=221807&pageIndex=0&doclang=EN> (Erişim Tarihi: 19.03.2023).

¹⁸⁶Sarı, 2022, a.g.k., 83.

¹⁸⁷ABAD’ın 03.07.2012 tarihli C-128/11 numaralı Used Soft GMBH / Oracle Int. Corp. Kararı, (http – 44) <https://curia.europa.eu/juris/liste.jsf?num=C-128/11> (Erişim Tarihi: 19.03.2023).

¹⁸⁸Sarı, 2022, a.g.k., 80-83.

¹⁸⁹Erel, 2009, a.g.k., 200.

¹⁹⁰Sarı, 2022, a.g.k., 83.

FSEK m. 24’te düzenlenen temsil fiili, doğrudan (nakil aracı olmadan) veya dolaylı olarak gerçekleşebilir.¹⁹¹ Temsilin umuma yönelik olması yeterlidir. Metaverse platformlarının “umum” kavramını karşılamasından dolayı bu platformlarda da temsil fiili gerçekleşir. Metaverse içerisinde bir konserin avatarlar ile verilmesi de fiziki dünyada bir konserin metaverse’te canlı yayınlanarak metaverse platformundaki kullanıcılara gösterimi de temsil olarak değerlendirilecektir.¹⁹² İlk durum doğrudan temsile, ikinci durum ise “teknik nakil vasıtasıyla” gerçekleştirdiğinden dolayı temsile örnektir. Bir metaverse dünyasında gerçekleşen icranın, teknik araçlarla başka bir metaverse dünyasına nakli de dolaylı temsil olarak nitelendirilebilir. Örneğin bir metaverse tiyatrosunun başka bir metaverse dünyasında nakil aracılığıyla gösterimi durumunda temsil eylemi oluşacaktır.

“İşaret, ses ve/veya görüntü nakline yarayan araçlarla umuma iletim” hakkı da eserin aslı veya çoğaltılmış nüshalarının telli ve telsiz araçlarla yayınlanması veya yeniden yayınlanmasıdır (FSEK m.25). Umuma iletimin temsilden farkı belirsiz sayıda kişiye yönelik ulaştırma¹⁹³ ve yayını¹⁹⁴ kapsamasıdır. İletim, eserin tv, radyo gibi telli veya telsiz araçlarla kamuya iletilmesi, yeniden iletim ise bu iletimin ikinci el iletim olarak kamuya iletilmesidir. Bu iletimlerin analog veya dijital olması arasında fark yoktur.¹⁹⁵ Ayrıca dijital iletimler de umuma iletimdir. Bu kapsamda metaverse dünyası açısından da umuma iletim gerçekleşebilir. Bu ise iki şekilde karşımıza çıkabilir. Metaverse içerisindeki eserler yine metaverse içerisinde yayınlanarak veya fiziki dünyadaki diğer araçlarla (tv, radyo vb.) umuma iletilebilir. Gerçekten de “*Traviss Scott*” isimli sanatçı, metaversede verdiği konseri, Youtube platformunda yayınlayarak umuma iletmıştır.¹⁹⁶

FSEK’te düzenlenen “pay ve takip hakkı (m.45)” da metaverse açısından değerlendirilmesi gereken düzenlemelerdendir. İlgili hükme göre, güzel sanat eserlerinin ilk satıştan sonraki satışları ilk satışa nispeten açık oransızlık içeriyor ise, eser sahipleri bu sonraki satışlardan belirli oranlarda pay alabilmektedir (FSEK m.45). Metaverse

¹⁹¹Güneş, 2022, a.g.k., 167 – 168.

¹⁹²Metaverse içerisinde temsilin uygulandığı konferans için bkz. çalışmamız “1.4.3.Eğitim ve Etkinlik” bölümü.

¹⁹³Güneş, 2022, a.g.k., 169.

¹⁹⁴Karasu, Suluk ve Nal, 2022, a.g.k., 93.

¹⁹⁵Güneş, 2022, a.g.k., 170 – 171.

¹⁹⁶İlgili konser için bkz. (http – 45) <https://www.youtube.com/watch?v=wYeFAIVC8qU> (Erişim Tarihi: 03.09.2022).

içerisinde kişiler NFT sanat eserlerini, genellikle yatırım amacı ile satın almakta ve ikinci satışları çok daha yüksek fiyatlara yapmaktadırlar. İşte FSEK bu gibi durumlarda eser sahibinin hakkını korumak için bu hakkı düzenlemiştir. Pay ve takip hakkını NFT pazaryerleri de düzenleyerek, “*royalty rights*” olarak adlandırılan akıllı sözleşme ile bu ikinci satışlarda eser sahibine oran belirleme hakkı tanınmıştır. Öte yandan blokzincir ağı içindeki varlıkların takibi kolay olduğundan ve akıllı sözleşmeler içerdiğinden, pay ve takip, otomatik olarak gerçekleşmektedir. Bu sebeple FSEK m.45’in ayrıca uygulanmasına gerek kalmamaktadır. Metaverse platformundaki bir sanat eserinin fiziki dünyada kopyalanıp satışa sunulması halinde ise FSEK m.45 kapsamında eserin kendisinin satışından söz edilemez¹⁹⁷.

FSEK’te düzenlenen bağlantılı hakların da metaverse dünyasına konu olması mümkündür. Zira daha önce ifade ettiğimiz üzere metaverse dünyasında da eserler icra edilebilmekte, yapım ve yayınlar oluşturulabilmektedir. O halde bir müzik grubu, bir müzik eserini metaverse konserlerinde de icra etmek isteyebilecektir ya da metaverse dünyasında tespit edilen filmler açısından film yapımcıları bağlantılı haklara sahip olacaktır.

2.4.3. Metaverse dünyası dışında varlık kazanan eserlerin metaverse’te kullanımı açısından hakların görünümü

2.4.3.1. Manevi haklar bakımından

Fiziki dünyadaki eserlerin metaverse dünyasında kullanılması da manevi ve mali hakların konusunu oluşturan fiillere girebilir.

FSEK m. 14’te düzenlenen “umuma arz salahiyeti” bakımından metaverse dünyasının da “umum” kavramını karşıladığı yukarıda belirtilmişti. Fiziki eserlerin metaverse dünyası içerisindeki umuma arzı çeşitli şekillerde gerçekleşebilecektir. Örneğin bir şiir, bir edebiyat eseri, ilk kez metaverse’te umuma arz edilebilir. Yine fiziki dünyada yapılmış bir şehir planı üzerindeki umuma arz hakkı, planın metaverse dünyasında inşa edilmesi ile kullanılabilir. Zira FSEK m.4’e göre krokiler ve benzeri

¹⁹⁷Meydana getirilen ürün, haksız bir kopyadan ibaret olacağından, aşağıda da belirtileceği üzere FSEK m. 22 kapsamında çoğaltma hakkını ihlal eder.

eserlerin de endüstriyel tasarım veya resim olarak kullanılması eser niteliklerini etkilemeyecektir.¹⁹⁸

Umuma arz yetkisi, bir eserin ilk kez kamuya sunulması, bir diğer ifadeyle alenileştirilmesi ile ilgili bir yetki olduğundan, ilk kez fiziki dünyada kamuya sunulan eserlerin metaverse dünyasında tekrar umuma sunulmaları kural olarak umuma arz niteliğinde olmaz. Bu durumda esasen mali haklar kapsamında düzenlenen “umuma iletim” fiilinden (FSEK m. 25) söz edilir. Ancak FSEK m. 14’te düzenlenen umuma arz yetkisi, eserin umuma arz tarzını belirleme yetkisini de eser sahibine verir. Bu bağlamda eser sahibinin yalnızca çevrimdışı ortamlarda kamuya sunulması amacını güttüğü bir eserin metaverse’te yeniden toplum ile buluşturulması FSEK m. 14’teki umuma arz hakkının yeniden gündeme gelmesi sonucunu doğurur.

Manevi haklar açısından ele alınması gereken bir diğer husus, fiziki dünyadaki bir eserin metaverse’te grafik eser olarak tasvirinin FSEK m. 16 kapsamına girip girmeyeceğidir. Kanaatimizce meydana gelen bu değişiklik tek başına FSEK m. 16’te belirtilen fiili doğurmaz. Zira bu madde kapsamına giren ve eser sahibinin engelleyebileceği değişiklikler, eser sahibinin onur ve saygınlığını zedeleyen veya eserin mahiyetini değiştiren türden olmalıdır.¹⁹⁹ Bu mahiyetleri taşımayan değişiklikler ise mali haklardan işleme hakkı kapsamında değerlendirilecektir.

Yukarıda da belirtildiği üzere eser sahibinin “eserin aslına ulaşma hakkı, sergileme hakkı ve eseri tahrip etmeyi önleme hakları” olup FSEK m.17’de düzenlenmiştir. Tamamen dijital olarak çizilmiş ve blokzincire yüklenmiş bir NFT eser, metaverse içerisinde “eserin aslı” olarak yer alabilecektir. Bu bağlamda NFT varlıkların da metaverse içerisinde devir ve tesliminin mümkün olması sebebiyle FSEK m. 17’nin uygulanabileceği kanaatindeyiz.

2.4.3.2. Mali haklar bakımından

Fiziki dünyadaki eserlerin metaverse içerisinde kullanılması da FSEK’te düzenlenen mali hakların konusunu oluşturabilir. Fiziki dünyadaki eserler, sanal şekle dönüştürülerek metaverse dünyasında yer alması çoğu kez FSEK m. 21’de düzenlenen “işleme” niteliğindedir. Özellikle de tablolar, resimler vb. güzel sanat eserlerinin

¹⁹⁸Mimari eserler açısından bu durum ise aynı zamanda FSEK m. 22/2 uyarınca çoğaltma teşkil edecektir (Karaaslan, 2020, a.g.k., 8). Mimari eserlerin uygulaması hakkındaki görüşler için bkz. Bozgeyik, 2010.

¹⁹⁹Karasu, Suluk ve Nal, 2022, a.g.k., 81.

esinlenme sınırının aşılmasıyla yeniden metaverse dünyasında yayınlanması güzel sanat eserlerinin işlenmesine örnektir. Zira bir güzel sanat eserinin başka bir sanat yöntemi kullanılarak ve ya hatta ebadının değiştirilerek tekrarı da işleme sayılmaktadır.²⁰⁰ Mimari eserlerin işlenmiş sayılması için ise proje değil eser üzerinde değişiklik yapılması gerekir.²⁰¹ Mimari projeler üzerindeki değişikliklerin işleme sayılması için de projenin teknik ve bilimsel niteliğinde değişikliğin gerçekleşmesi gerekmekte ve değişikliğin bizzat proje üzerinde yapılması gerekmektedir.²⁰² Projeye yapılan ilaveler de işleme olarak sayılır.²⁰³ Umuma açık yollar, caddeler ve meydanlar üzerindeki mimari eserlerin dış şeklinin serbestçe çoğaltılabilmesine ilişkin ayrıntılı açıklamalar ise aşağıda “2.4.4.2.İstisnalar” başlığında değerlendirilmiştir.

Eser türlerinden ilim ve edebiyat eserleri de metaverse dünyasında işlenerek kullanıcılara sunulabilir. Örneğin bir romanın metaverse’te sinemaya uyarlanması bir işlemdir. Yine ilim ve edebiyat eserlerinden olan harita, plan, proje gibi eserlerin, metaverse dünyasına işlenmesi de mümkündür. İlim ve edebiyat eserlerinden olan mimarlık projeleri hakkında özel olarak belirtmek gerekir ki bu eserlerdeki değişikliğin işleme sayılabilmesi için proje üzerinde değişiklik yapılması gerekmektedir.²⁰⁴ Metaverse içerisinde de mimari proje üzerinde işleme gerçekleşmesi için projenin kendisinin işleme şartlarını taşıyacak şekilde tekrar yayınlanması gerekmektedir. Bir güzel sanat eserini tasvir etmeyen mimari projeler üzerindeki iki boyutlu değişiklikler de işlemdir.²⁰⁵

Bir mimari projenin metaverse dünyasında uygulanmasının hangi mali hakkın kapsamında girdiği tartışmalıdır. Zira FSEK m.22/2’ye göre “...mimarlık eserlerine ait plan, proje ve krokilerin uygulanması da çoğaltma sayılır.” Bu madde uyarınca hangi mali hakkın ihlal edildiğini belirlemek için iki farklı yoruma göre ilerlemek gerekmektedir. Eğer metaverse dünyasında inşa edilen mimari ürünler gerçek anlamda mimari eser kabul edilirse, bir mimari projenin metaverse dünyasında uygulanması çoğaltma hakkının ihlali sayılacaktır. Bu konu hakkındaki görüşlerimizi yukarıda da belirtmiştik. Sanal bir alem olan metaverse içerisinde inşa edilen mimari eserlerin grafik eser olarak kabul edilmesi durumunda ise projelerin metaverse içerisinde uygulanmasının

²⁰⁰Tekinalp, 2012, a.g.k., 134 - 135

²⁰¹Hamamcıoğlu, Kazmacı ve Karamanlıoğlu, 2015, a.g.k., 62.

²⁰²Bozgeyik, 2019, a.g.k., 150.

²⁰³Hamamcıoğlu, Kazmacı ve Karamanlıoğlu, 2015, a.g.k., 62.

²⁰⁴M. Tunç Yücel (2015). Mimarlık Projeleri ile Mimarlık Eserleri ve Bunlar Üzerinde Değişiklik Yapılması, İstanbul Medipol Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi 2 (2), s. 194.

²⁰⁵H. Bozgeyik (2019). Mimaride Telif Hakları (3. Baskı). Ankara: Seçkin Yayınları, s. 94.

“işleme hakkı” kapsamında değerlendirilmesi gerekmektedir. Zira bir mimari eser veya projenin fotografik veya grafik eser haline getirilmesi işleme sayılacaktır.²⁰⁶

Nihayet grafik eserlerin de metaverse dünyasında işlenerek tekrar yayınlanması mümkündür. Zira sanal bir eserin sanal bir şekilde değiştirilmesi de işleme sayılacaktır. Sinema eserlerinde ise daha önceki değerlendirmelerde belirtildiği üzere metaverse dünyasında da sinema eseri tespit edilebileceğinden metaverse dışarısındaki bir sinema eseri de metaverse içerisinde işlenebilecektir.

Daha önce belirtildiği gibi çoğaltma, aslın aynen kopyalanmasıdır.²⁰⁷ Yine eserin ses, görüntü veya görüntü nakline yarayan araçlarla herhangi bir cihaza kaydedilmesi de çoğaltma sayılacaktır. FSEK m.22’de düzenlenen çoğaltma hakkının metaverse dünyasındaki yansımaya bakıldığında iki farklı durumla karşılaşmaktayız. Birincisi, metaverse içerisine görüntü nakline yarayan araçlarla dış dünyanın doğrudan kaydının yansımaları, ikincisi ise eserlerin metaverse içerisinde tekrar meydana getirilmesidir. Çoğaltma aslın aynen kopyalanması olduğundan bu kopyalanma metaverse içerisinde de meydana getirilebilir. İlk durumda şüphesiz bir bilgisayara kayıt etme durumunda olduğu gibi çoğaltma gerçekleşmiş sayılır. Zira yukarıda da bahdedildiği üzere metaverse içerisinde de aynen kayıt mümkün olup çoğaltma gerçekleşmiş sayılacaktır.²⁰⁸ İkinci seçenek açısından değerlendirme yapıldığında metaverse teknolojisi dış dünyadaki eserlerin metaverse dünyasında tekrar oluşturulmasına imkan tanımakta olduğundan genel olarak metaverse dünyasında fiziki dünyadaki eserlerin çoğaltılması mümkündür. Zira çoğaltma için alışlagelmiş şekillerle ifade zorunlu değildir.²⁰⁹ Eserin bir cisim üzerine tespit edilmesi şartı ile duyu organlarıyla algılanabilecek şekilde ifadesi de çoğaltma için yeterlidir.²¹⁰ Bunun yanında çoğaltma için eserin maddi varlık ile birleştirilmesi gerekse de²¹¹ metaverse içerisindeki ürünlerin de metaverse platformunun harddisklerine kaydedilmesi ve hali hazırda da “gayrimaddi varlık” sayılmaları sebepleri ile çoğaltmanın bu unsurunu da metaverse dünyası karşılamaktadır. Bir roman veya mimari proje, kolaylıkla metaverse dünyasına aktarılabilir. Bunun yanında yukarıda

²⁰⁶Bozgeyik, 2019, a.g.k., 95; Levent, Alica ve Merdivan, 2014, a.g.k., 739.

²⁰⁷Karasu, Suluk ve Nal, 2022, a.g.k., 85 - 86.

²⁰⁸Levent, Alica ve Merdivan, 2014, a.g.k., 818.

²⁰⁹A. Çelik (2010). Fikir ve Sanat Eserleri Üzerindeki Çoğaltma Ve Yayma Haklarının İhlali, İhlalin Sonuçları. Yüksek Lisans Tezi. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi s.19.

²¹⁰H. Arslanlı (1954). Fikrî Hukuk Dersleri II Fikir ve Sanat Eserleri (1. Baskı). İstanbul: Sulhi Garan Matbaası, s. 98.’den aktaran Çelik, 2010, a.g.k. 19.

²¹¹Levent, Alica ve Merdivan, 2014, a.g.k., 819.

açıklandığı görüşler çerçevesinde mimari bir projenin metaverse’te inşa edilmesi eyleminin de çoğaltma olarak nitelendirilmesi mümkündür. Zira duyu organları ile algılanabilecek şekilde bir tespit işlemi gerçekleşmiş sayılmaktadır. Aynı zamanda FSEK m.22/2’ye göre de mimarlık eserlerine ait plan, proje ve krokilerin uygulanması da çoğaltma sayılmaktadır. Mimari projelerin uygulanması durumunun çoğaltma sayılması için bu projenin FSEK m.4/3 anlamında bir mimari eser olması gerekmektedir.²¹²

Güzel sanat eserlerinden resimler, desenler vb. eserler ise fotoğraflarının metaverse’te yayınlaması ile veya metaverse platformunda tekrar çizilerek de çoğaltılabilir.

Yayma hakkı açısından eserin aslının veya çoğaltılmış nüshalarının satılması, kiralanması, satışa çıkarılması, kamuya ödünç verilmesi ise yayma olarak nitelendirilecek olup (FSEK m.23/1), doktrindeki genel görüşe göre yayma fiziki eserler üzerinde gerçekleşebilir.²¹³ Bu kapsamda yayma hakkının metaverse dünyasında gerçekleşemeyeceği söylenebilir. Yukarıda da ifade edildiği üzere dijital dünyada bir eserin bu şekilde yayınlanması yayma hakkının değil umuma iletim hakkının ihlali olarak değerlendirilecektir. Ancak yine daha önce de belirtildiği gibi dijital eserlerin aslı metaverse dünyasına yüklenebileceği gibi bu eserlerin çoğaltılmış nüshaları da yüklenebilir. Bu kapsamda yeni teknolojilerin de gözetilerek Kanun’un lafzı geniş yorumlanmalı ve metaverse dünyasında yayma hakkının kullanılabileceği kabul edilmelidir. Bu görüş benimsendiğinde metaverse içerisinde satılması, satışa çıkartılması vb. eylemler ise yayma hakkının ihlali olacaktır. Örneğin bir resmin ekran kaydı alınarak metaverse içerisinde sergilenmesi çoğaltma hakkının ihlali olacakken, eserin sergilenirken satışa da çıkarılması durumunda ise yayma hakkı da ihlal edilmiş sayılır. Tüm bunların yanında yayma hakkının dijital ürünler hakkında uygulanabileceği ile alakalı ABAD’ın UsedSoft v. Oracle²¹⁴ kararı da son derece önemlidir. Karar bir bilgisayar programının CD-Rom vs. araçlar olmadan doğrudan internet üzerinden indirilmesi durumunda yayma sonucu tükenmenin gerçekleşip gerçekleşmeyeceğine ilişkindir. ABAD kararında bilgisayar programının indirilmesi ile lisans verilmesinin süresiz olması durumunda mal satışını içeren bir durum olduğunu ve bu durumda yayma

²¹²Bozgeyik, 2019, a.g.k., 102.

²¹³Karasu, Suluk ve Nal, 2022, a.g.k., 87- 88.

²¹⁴ABAD’ın 03.07.2012 tarihli C-128/11 numaralı Used Soft GMBH / Oracle Int. Corp. Kararı. Kararın metni için bkz. ([http – 46](http://46)) <https://curia.europa.eu/juris/liste.jsf?num=C-128/11> (Erişim Tarihi: 11.12.2022).

hakkının ve bunun sonucu olarak tükenmenin gerçekleşeceğini belirtmiştir.²¹⁵ Metaverse dünyasındaki eylemler ABAD'ın UsedSoft v. Oracle kararı açısından da değerlendirildiğinde FSEK m.23 uyarınca yaymanın gerçekleşeceği sonucu da çıkarılabilir.

Tüm bunların yanında yayma için eser üzerinde aslın maliki veya zilyet olmak gerekmemekte, icabın gerçekleşmesi yeterlidir.²¹⁶ Bu kapsamda metaverse dünyası içerisinde metaverse dünyası dışarısından bir eser hakkında madde metnindeki eylemlere dair icaplarda bulunmak da yayma hakkının ihlali sonucunu doğurur.

Ayrıca belirtmek gerekir ki yayma hakkında “tükenme ilkesi” mevcuttur. Zira bir eser üzerinde yayma hakkı kullanıldığında diğer nüshaları üzerinde yayma eylemleri gerçekleşebilir (FSEK m.23/2). Bunun yanında kiraya verme ve kamuya ödünç verme hakkında tükenme ilkesi gerçekleşmez.²¹⁷ Tükenme ilkesi eser sahibi veya onun izniyle yapılmış aslın veya çoğaltılmış nüshaların devredilmesi açısından geçerlidir.²¹⁸

Şu halde örneğin eser sahibinin izni ve bilgisi dâhilinde bir ilim ve edebiyat eserinin metaverse dünyası içerisinde çoğaltılıp yayılması durumunda, eserin sonraki satışlarına müdahale edilemez. Ancak belirtmek gerekir ki FSEK m.23/2'e göre “ülkesel tükenme” geçerli olduğundan metaverse dünyasında uygulanacak hukukun belirlenmesi ayrı bir çalışmanın konusu olmakla birlikte yurtdışı olarak sayılacak yayma eylemlerinde tükenme ilkesi de geçerli olmaz.

Metaverse içerisinde mali haklardan ihlali gerçekleşebilecek haklardan birisi de temsil hakkıdır (FSEK m. 24). Bir eserin temsili, metaverse dünyasında kolaylıkla gerçekleşebilir. Örneğin gerçek hayatta bestelenmiş bir müzik eserinin metaverse dünyasındaki bir konserde çalınması temsil niteliğindedir. Yine bir sinema eserinin metaverse dünyasında umuma gösterimi de temsil fiilinin konusudur.

FSEK m. 25'te düzenlenen umuma iletim hakkının kullanımı açısından iletimin analog veya dijital oluşu farketmeyeceğinden²¹⁹ dış dünyadan metaverse içerisine yapılan iletimler bu fiilin konusunu oluşturur. Örneğin bir sinema eserinin kaydının metaverse

²¹⁵S. E. Yazıcı (2019). Bilgisayar Programlarının Fikri Mülkiyet Hukuku Çerçevesinde Korunması. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: İstanbul Medeniyet Üniversitesi, s. 101-102.

²¹⁶Karasu, Suluk ve Nal, 2022, a.g.k., 87 – 88.

²¹⁷Karasu, Suluk ve Nal, 2022, a.g.k., 88.

²¹⁸Karasu, Suluk ve Nal, 2022, a.g.k., 13-14.

²¹⁹Güneş, 2022, a.g.k., 169.

dünyasında doğrudan gösterimi veya metaverse dünyasında aynı senaryo ile tekrar tespit edilmesi umuma iletim niteliğindedir.

FSEK m.45'te düzenlenen "pay ve takip hakkı" bakımından güzel sanat eserlerinin veya özgün eser kopyalarının metaverse dünyasında takibinin aksine, dış dünyadaki eserlerin metaverse'te takibi kolay olmayacaktır. Bu anlamda eser sahibinin aslın malikine satışı ile üçüncü kişiye satışı arasında açık nispetsizlik bulunması halinde, eser sahibinin bunu özel olarak takip etmesi gerekebilecektir. Böyle olmakla beraber pay ve takip hakkının güzel sanat eserlerinin asılları ve eser sahibinin gözetimindeki özgün eser kopyaları üzerinde de uygulanabilmesinden dolayı eser sahibi metaverse platformuna yüklediği aslının veya özgün kopyasının anahtar adreslerini bileceğinden, metaverse içerisindeki eserlerin metaverse platformunda pay ve takibi hakkındaki esaslara göre takibini gerçekleştirebilecektir. Bunun yanında özellikle NFT platformlarda olduğu şekliyle²²⁰ metaverse dünyasında da açık anahtarlar vasıtası ile eserin takibi yapılabileceğinden metaverse dünyasına eklenecek akıllı sözleşme maddeleri ile pay ve takibin otomatik gerçekleşebilmesi de sağlanabilecektir.

2.4.4. Hakların üçüncü kişilerce kullanılması için alınması gereken izin ve istisnalar

2.4.4.1. Hakların üçüncü kişilerce kullanılması için alınması gereken izin

FSEK m. 20 vd. hükümlerde düzenlenen hakları kullanma yetkisi kural olarak eser sahibine aittir (FSEK m. 18/1). Ancak üçüncü kişiler söz konusu hakları ya da bu hakları kullanma yetkilerini devralabilirler. Bağlantılı hakların da hak sahiplerinden devralınması mümkündür. Bununla birlikte devri mümkün olan haklar yalnızca mali haklardır (FSEK m. 48).

Mali hakların veya kullanım hakkının devri yazılı gerçekleşmek zorundadır (FSEK m.52). Ayrıca devralınacak haklar ayrı ayrı belirtilmelidir. Madde metnindeki yazılılık şartı TBK m.14 ve m.15'e göre belirlenecek olup, buna göre el yazılı imza gerekmektedir. Bunun yanında Elektronik İmza Kanunu²²¹ (EİK) m.5'e göre güvenli elektronik imza, elle atılan imzalarla aynı hukukî sonucu doğurmaktadır.

²²⁰OpenSea platformu geliştirici dökümanları için bkz. (http – 47) <https://docs.opensea.io/> (Erişim Tarihi: 31.10.2022).

²²¹23.01.2004 tarihli 25355 sayılı Resmi Gazete'de yayınlanan 15.01.2004 tarihli 5070 sayılı Elektronik İmza Kanunu.

Eserin mali haklarının devrinin yanında, sadece mali hakların kullanımının devri de mümkündür.²²² Zira mali haklar üzerinde yapılabilecek hukuki işlemlerden birisi de mali hakların kullanımının devridir.²²³ Bu husus FSEK m. 48/2’de “ruhsat verme” (lisans) olarak ifade edilir. Bu durumda eser mali haklara sahip olanın malvarlığında kalmaya devam edecek, lisans alan sadece mali hakları aralarındaki sözleşmeye göre kullanabilecektir.²²⁴ Ruhsat tam ve basit ruhsat olarak da ikiye ayrılır. Hak sahibi aynı hakları başkalarına da verebilecek ise basit ruhsattan, haklar sadece tek kişiye münhasır olacak ise tam ruhsattan söz edilecektir. Sözleşmede aksi belirtilmediği müddetçe ruhsat basit ruhsat sayılır (FSEK m.56/1-2). Metaverse dünyasında da mali hakları kullanma yetkisi de mali hakların devrinde olduğu gibi yazılı olmalıdır (FSEK m.48).²²⁵ Bu anlamda yazılılık şartı platform farketmeksizin elektronik imza veya el yazılı imza ile sağlanabilecek olup mali hakların devrinde olduğu şekilde metaverse içerisinde bir güvenli elektronik imza veya dokunmatik ekrana atılan el yazılı imza sistemlerinin kurulması ile kolaylıklar gerçekleşecektir. Öte yandan hem mali hakların devri hem de ruhsat süre, yer ve içerik itibarıyla sınırlanabilir (FSEK m. 48/1).

Eserler üzerindeki hakların sözleşmesel devirlerinin dışında işçilerin ve çalışanların meydana getirdiği eserlerde işverenin/çalıştırmanın mali hakları kullanma yetkisi düzenlenmiştir (FSEK m. 18/3). Buna göre; memur, hizmetli ve işçilerin işlerini görürken meydana getirdikleri eserler üzerindeki haklar bunları çalıştıran veya tayin edenlerce kullanılır. Ancak bu durumun sözleşme ile aksi kararlaştırılabilir. Bunun yanında işin mahiyeti gereği işçi/çalışan o eseri yapmak zorunda değil ise eser üzerindeki hakları kullanma yetkisi de işçi/çalışanda kalacaktır.²²⁶

Manevi hakların devri ise mümkün değildir. Ancak FSEK m.19/1, m.14 ve m.15 uyarınca manevi hakları kullanma yetkisi üçüncü bir kişiye bırakılabilir.²²⁷ Bu yetkilendirme herhangi bir şekle tabi değildir. Öte yandan manevi hakların devri mümkün olmamakla birlikte, mali hakların devredilmesi halinde bu hakların kullanılması bazı manevi hakların kullanımını da zorunlu kılabilir²²⁸. Örneğin eser sahibi, umuma iletim

²²²Levent, Alica ve Merdivan, 2014, a.g.k., 1495.

²²³H. K. Ercoşkun Şenol (2013). Mali Hakları veya Kullanım Hakkını Devralanların Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu Kapsamında Korunması, Hacettepe Hukuk Fakültesi Dergisi, 3 (1), s. 47.

²²⁴Ercoşkun Şenol, 2013, a.g.k. 50.

²²⁵Levent, Alica ve Merdivan, 2014, a.g.k., 1496.

²²⁶Karasu, Suluk ve Nal, 2022, a.g.k., 77.

²²⁷Erel, 2009, a.g.k. 287.

²²⁸Levent, Alica ve Merdivan, 2014, a.g.k., 1486.

hakkını bir başkasına devretmişse, devralan, kendisine ayrıca manevi hakkın kullanımı konusunda bir yetki bırakılmamış dahi olsa, eser sahibinin umuma arz hakkını kullanabilir.

Kişinin ölümünden sonra manevi hakları FSEK m. 19’da zikredilen şartlar uyarınca yine orada belirtilen kişilerce kullanılır. Mali haklar ise eser sahibinin ölümünden sonra Türk Medeni Kanunu²²⁹ (TMK) hükümlerine göre onun mirasçılarına geçer (FSEK m. 63). Bu durumda hakları kullanmak isteyen üçüncü kişiler, mirasçılardan ya da FSEK m. 19’da belirtilen kişilerden izin almak durumunda kalır.

Alınması gereken izin konusunda FSEK m. 43 hükmüne de dikkat etmek gerekir. Hükümde, eser, icra, fonogram ve yapımların yayınlanmasına ve/veya iletilmesine ilişkin esaslar düzenlenmiştir. Buna göre; radyo-televizyon kuruluşları ile uydu ve kablolu yayın kuruluşları, mevcut veya gelecekte kullanacakları teknik imkânlarla yayın ve/veya iletim yapmak için opera, bale, tiyatro gibi sahne eserlerinin yanı sıra diğer eserler, icralar, fonogramlar ve yapımlar için de önceden izin almak zorundadır. Bu izinleri almak için, ilgili alan meslek birlikleri ile FSEK m.52’ye uygun sözleşme yapmaları gerekmektedir. Yayın ve/veya iletimlerle ilgili ödemeleri bu birliklere yapmak ve kullandıkları eser, icra, fonogram ve yapımlara ilişkin listeleri de bu birliklere bildirmek zorundadırlar. Bu kapsamda metaverse içerisinde umuma iletim yapan kişiler de FSEK m.43 kapsamında tiyatro gibi sahne eserlerinde eser sahibinden, müzik eseri gibi diğer eserlerde meslek kuruluşlarının prosedürüne göre kuruluşlardan izin almak ve tarifeye veya sözleşmeye göre gerekli ödemeleri yapmak zorundadırlar.

2.4.4.2. İstisnalar

Eser sahibinin hakları, kanunda belirtilen istisnaların varlığı halinde ondan izin almaksızın kullanılabilir. FSEK m. 30 vd. hükümlerde söz konusu istisnalar düzenlenmiştir. Bu bölümde tüm istisnalara değil, metaverse açısından önem taşıyabilecek olanlara yer verilecektir. Bu istisnalardan biri FSEK m. 33’te düzenlenmektedir. Buna göre; *“Yayımlanmış bir eserin; tüm eğitim ve öğretim kurumlarında, yüzyüze eğitim ve öğretim maksadıyla doğrudan veya dolaylı kâr amacı gütmeksizin temsili, eser sahibinin ve eserin adının mutata şekilde açıklanması şartıyla serbesttir.”*. Yukarıda, *“1.4.3. Kullanım Alanları ve Diğer Sektörlerle İlişkisi”* başlığında

²²⁹08.12.2001 tarihli 24607 sayılı Resmi Gazete’de yayınlanan 22.11.2001 tarihli 4721 sayılı Türk Medeni Kanunu.

belirttiğimiz üzere metaverse içerisinde de eğitim amaçlı faaliyetler gerçekleşmektedir. Yayınlanmış eserlerle ilgili olmak şartıyla metaverse içerisindeki bu kullanımlar FSEK m.33 kapsamında istisna olarak sayılacak ve kullanımı serbest olacaktır. Yine FSEK m. 34’de de eğitim ve öğretim gayesiyle toplama ve derleme eserlerin oluşturulabileceği düzenlenmiştir. Bu kapsamda metaverse içerisinde de eğitim-öğretim gayesiyle bu eserler eser sahibinin izni olmaksızın vücuda getirilebilecektir.

FSEK m.38’de ise şahsi kullanmaya mahsus çoğaltmanın mümkün olduğu düzenlenmiştir. Buna göre “*Bütün fikir ve sanat eserlerinin, (...) (2) kâr amacı güdülmeksizin şahsen kullanmaya mahsus çoğaltılması mümkündür. Ancak, bu çoğaltma hak sahibinin meşru menfaatlerine haklı bir sebep olmadan zarar veremez ya da eserden normal yararlanmaya aykırı olamaz.*” Bu istisna kapsamında da fiziki dünyadaki bir eser metaverse dünyasına normal yararlanmaya aykırı veya hak sahibinin meşru menfaatlerine zarar vermeyecek şekilde aktarılabilir. Nitekim bir eserin metaverse içerisinde de üçüncü kişilerin erişiminden uzak bir şekilde şahsen kullanılması mümkündür. Örneğin metaverse içerisindeki bir güzel sanat eserinin kişinin sadece şahsi kullanımı odasının duvarına asılması bu istisna kapsamında olacaktır.

Metaverse dünyası açısından değinilecek bir diğer istisna da “kopya ve teşhir” istisnasıdır (FSEK m.40). FSEK m.40’ta da mimari eserleri kapsayan özel bir düzenleme mevcuttur. Madde metni şu şekildedir: “*Umumi yollar, caddeler ve meydanlara, temelli kalmak üzere konulan güzel sanat eserlerini, grafik, resim, fotoğraf vesaire ile çoğaltma, yayma, umumi mahallerde projeksiyonla gösterme, radyo ve benzeri vasıtalarla yayımlama caizdir. Bu salahiyet mimarlık eserlerinde yalnız dış şekle münhasırdır.*” O halde fiziki dünyada, umuma açık alanlarda temelli kalmak üzere bulunan bir mimari eserin metaverse içerisinde tekrar inşa edilmesi bu hüküm kapsamında serbesttir. Ancak bu serbesti mimari eserlerin sadece dış cephesine özgüdür; iç kısımlarının metaverse dünyasında kullanılması bu istisnadan yararlanamaz. İlk olarak metaverse içerisindeki umumi yollarda inşa edilmiş bir mimarinin fiziki dünyadaki kullanımının bu maddenin gerektiği serbestiden yararlanıp yararlanamayacağı ise yoruma muhtaçtır. Kanaatimizce FSEK bu anlamda günümüz koşullarına uygun şekilde geniş yorumlanmalı ve istisnanın kapsamı bahsedilen bu haller için de genişletilmelidir. Ancak bu hususta uygulamanın nasıl şekilleneceğini söylemek için henüz erkendir.

2.5. Hakların ihlali durumunda başvurulabilecek hukuki yollar

Çalışmada şu ana kadar, FSEK’te düzenlenen hakların metaverse’teki yansımaları incelendi ve üçüncü kişilerin bu hakları kullanabilmelerinin koşulları incelendi. Üçüncü kişilerin gerekli izinleri almadan ve FSEK’te düzenlenen istisnalar da bulunmadan bu hakları kullanması hak ihlali oluşturur. FSEK’te ihlallere karşı hem hukuk davaları, hem ceza davaları açmak mümkündür.

Hukuk davaları FSEK m.66 ve m.71 arasında düzenlenmiştir. Bu davalar; tecavüzün men’i (önlenmesi) davası (FSEK m.69), tecavüzün ref’i(kaldırılması) (FSEK m.66) davası, ile maddi ve manevi tazminat davalarıdır.²³⁰ Ayrıca FSEK m.15/3’te de eser sahipliğinin tespitine ilişkin ayrı bir dava türü yer almıştır.²³¹ Ceza davaları ise FSEK m.71 vd. hükümlerde düzenlenmiştir.

2.5.1. Eser sahibinin tespiti davası

Eser sahibinin hakların ihlaline dayalı açılacak davalarda öncelikle eser sahibinin belirlenmesi önem taşır. FSEK m.15/3’te “*Bir eserin kimin tarafından vücuda getirildiği ihtilaflı ise, yahut her hangi bir kimse eserin sahibi olduğunu iddia etmekte ise, hakiki sahibi, hakkının tesbitini mahkemeden isteyebilir.*” hükmü yer alır. Bu hükme dayanarak dava açabilecek olan kişi, eseri meydana getirdiğini iddia eden kişidir.

Platformlar arası değişkenlik göstermekle birlikte metaverse dünyasında kişiler en başta bu platformlarda kullanıcı hesabı açmakta, daha sonra avatar oluşturmaktadırlar. Metaverse içerisindeki fiillerini de bu avatarlar vasıtası ile gerçekleştirmektedirler. Bu durum ise gerçek kişi ile eser arasında bir perde olabilmektedir. Gerçi blokzincir teknolojisi gereği blokzincir üzerinde cüzdan takibi kolaylıkla yapılabilmektedir; blokzincir üzerindeki açık anahtarlar arasındaki veri transferi ve hangi veri transferinin hangi düğümler arasında gerçekleştiği kolaylıkla anlaşılabilmektedir. Fakat cüzdan ile gerçek kişi arasındaki bağlantının kurulması kolay olmamaktadır. Zira öncelikle kişinin blokzincir cüzdan adresinin tespit edilmesi, ardından o cüzdan adresine giriş yaptığı IP’lerin tespit edilmesi gerekecektir. Bu tespit ise o cüzdan adresinin bilgilerine sahip olan servera ulaşmayı gerekli kılmaktadır. Örneğin bir Metamask cüzdanı üzerinden cüzdan edinen bir kullanıcı IP’sinin tespiti için Metamask’a sahip olan şirketin bilgi

²³⁰Güneş, 2022, a.g.k., 199.

²³¹Gürbüz, 2021, a.g.k., 104.

vermesi gerekmektedir. Ardından ise genel adli bilişim yöntemleri ile IP sahibinin bulunması süreci yürütülmelidir.

Çalışmada bahsedildiği üzere metaverse platformları, platform içerisinde eklenecek “blokzincir tabanlı kimlik doğrulama” gibi yöntemler ile gerçek kişilerin doğrulanabildiği kimlik sistemleri oluşturabilecek ve hukuki süreçlerin takibini çok daha kolay şekilde gerçekleştirilmesine olanak tanıyabileceklerdir.

2.5.2. Tecavüzün ref'i davası

Tecavüzün ref'i (kaldırılması) davası FSEK m.66'da düzenlenen ve maddi veya manevi hakların tecavüzü durumunda tecavüz edene karşı ref (kaldırma) imkânı veren bir davadır. Dava, ihlalin tüm sonuçları ile birlikte ortadan kaldırılması ve hukuka aykırılığın giderilmesi amacıyla açılır.²³² Tedbirlerin tatbikinde hakim kusur oranlarını, zarar oranlarını takdir edecektir (FSEK m.66/4). Ayrıca bu davanın açılabilmesi için tecavüzün henüz tamamlanmamış veya devam ediyor olması gerekmektedir.²³³ Ref davası, mali ve manevi haklar açısından ayrı ayrı düzenlenmiştir.

FSEK m. 67/1'in lafzına göre manevi haklardan umuma arz yetkisinin ihlali halinde ref davası, ancak eserin çoğaltılmış nüshaların yayınlanması suretiyle gerçekleşmesi halinde açılabilir. Bunun yanında doktrinde çoğaltılmış nüshaların yanında başka yöntemlerle gerçekleştirilebileceği görüşleri de mevcuttur²³⁴. Buradan hareketle eserin görüntü nakline yarayan araçlarla çoğaltılarak dijital ortamda sunulması durumunda da umuma arz yetkisi ihlal edilmiş sayılır. Bu bakımdan metaverse dünyasında umuma arz hakkının ihlali mümkündür.

Yine bir eser üzerindeki adın belirtilmesi salahiyyetinin ihlal edilmesi durumunda da tecavüzün ref'i talep edilebilir (FSEK m. 67/2). Örneğin metaverse'e eklenmiş bir mimari yapı eserin üzerine eser sahibinin değil kendi ismini spreya boya ile yazan başka bir kullanıcı, bu hakkı ihlal etmiş sayılacaktır. Bu durumda tecavüzün ref'i davası ile tecavüzün kaldırılması, tehzibi veya eski hale getirilmesi talep edilebilir.

Şayet eser haksız olarak değiştirilmiş ise hak sahibi eserin tüm yayınının veya temsilinin düzeltilmesini veya eki haline getirilmesini ve radyo vb. yayınların durdurulmasını, haksız değiştirme gazete, radyo vb. üzerinden gerçekleşmiş ise, ilan yolu

²³²Levent, Alica ve Merdivan, 2014, a.g.k., 1968 - 1973.

²³³Tekinalp, 2012, a.g.k., 310-311.

²³⁴Levent, Alica ve Merdivan, 2014, a.g.k., 2011.

ile düzeltilmesini talep edebilir (FSEK m.67/4). Ayrıca güzel sanat eserlerinde eser sahibi kendisi tarafından değişikliğin yapılmadığını, adın kaldırılmasını veya değiştirilmesini talep edebilir. Eski halin iadesi mümkün ise ve kamu menfaatleri ciddi zedelenmiyor ise kendisi de eski hale getirebilir (FSEK m.67/4).

Tüm bunların yanında eserin haksız olarak değiştirilmesi durumunda FSEK m.67/4'te tekzip yayınlama imkânı da getirilmiştir. Buna göre eser sahibi eserin değiştirilmiş şekilde çoğaltılmasının yayımı ve temsilinin radyo ile menedilmesini ve ve tecavüzde bulunanın bu değişiklikleri düzeltmesini veya eski hale getirmesini talep edebilir ve bu değişiklik gazete, radyo veya dergi vasıtasıyla yapılmışsa bu platformlarda değişikliğin ilan yolu ile düzeltilmesini talep edebilir (FSEK m.67/4).

Metaverse içerisindeki tecavüzlerin ref'i mahkeme ilamı sonrası, metaverse platformu ile yetkili mahkemelerin iletişime geçmesi suretiyle sağlanabilir. Bu husus her ne kadar blokzincir teknolojisinin bazı ilkelerine aykırı olsa da hak kayıplarının yaşanmaması için akıllı sözleşmeler ile mahkeme kararlarının uygulanması sağlanabilir. Özellikle özel ağ (private network) içeren blokzincir teknolojilerinde bunu uygulamak çok daha kolaydır. Yine tekzip gerektiren durumlarda ise platformdaki yayın aracılığı ile tecavüz eden tekzip edebilir.

Eserler üzerindeki manevi hakların yanında, eser sahibi mali olarak da birçok fayda elde eder. İşte bu faydayı korumak ve/veya zararları da telafi etmek için mali hakların ihlali halinde de tecavüzün ref'i davası açma imkanını getirilmiştir. Bu dava FSEK m.68'de düzenlenmiştir. Bağlantılı hak sahipleri de bu davayı açabilir.²³⁵ Hükme göre eseri hak sahiplerinden yazılı izin olmadan çoğaltan, işleyen, çoğaltılmış nüshaları yayan, temsil eden, veya umuma iletenlerden hak sahipleri sözleşme yapılmış olması halinde isteyebileceği bedelin veya FSEK'e göre tespit edilecek rayiç bedelin en fazla üç kat fazlasını isteyebilecektir. Belirlenecek "varsayımsal bedel" haksız fiilin olduğu ana göre tespit edilir. Blokzincir sisteminde haksız fiilin gerçekleştiği zamanın kayıtlı olması bu konuda oldukça kolaylık sağlar.

Mali hakların ihlali durumunda FSEK'te yer alan talep haklarından olan eser bedeli veya üç katını isteme hakkı²³⁶ için metaverse üzerindeki avatarı kullanan gerçek kişinin belirlenmesi gerekecektir. Bununla birlikte gerçek kişi tespit edilemese de metaverse

²³⁵Güneş, 2022, a.g.k., 202.

²³⁶Levent, Alica ve Merdivan, 2014, a.g.k., 2066.

içerisinde mali hakları ihlal eden kişinin avatarından (metaverse kullanıcı hesabından) yukarıda belirtilen özel (private) blokzincir ağları vasıtası ile mahkeme kararı sonrası eser bedeli veya üç katının alınıp alınamayacağı hususu da ayrıca değerlendirilebilmelidir. Burada bir resmi para üzerinden talep ileri sürülebilecektir. Kripto paralar ise Türk hukukunda “Ödemelerde Kripto Varlıkların Kullanılmamasına Dair Yönetmelik”²³⁷ uyarınca gayrimaddi varlık olarak düzenlenmiştir. Mahkeme kararında Türk Lirası cinsinden bir bedel öngörülmesi ardından kripto varlıkların haczi kapsamında avatarın kripto varlıklarından bunun tahsis edilebileceği düşünülmektedir.

Mali haklardan çoğaltma hakkının ihlali halinde FSEK m.68/2’ye göre eserin çoğaltılmasında kullanılabilecek araçların imhası veya hak sahibine verilmesi de talep edilebilecektir. FSEK burada üç seçimlik hak tanımıştır. Birincisi çoğaltılmış kopyaların, çoğaltmaya yarayan film, kalıp ve benzeri araçların imhası, ikincisi bunların uygun bedel karşılığında kendisine verilmesi, üçüncüsü ise sözleşme olması durumunda isteyebileceği miktarın üç katının talebi (FSEK m.68/2).²³⁸ Metaverse dünyasında somutlaşan ürünlerin yine metaverse dünyasında çoğaltılması durumunda çoğaltmaya yarayan aracın bir bilgisayar sistemi olacağı açıktır. Bu durumda bilgisayar sisteminin imhası söz konusu olamayacağından FSEK m. 68/2 uygulanmaz.

2.5.3 Tecavüzün men’i davası

Tecavüzün men’i (önlenmesi) davası FSEK m. 69’da düzenlenmektedir. Buna göre “Mali ya da manevi haklarında tecavüz tehlikesine maruz kalan eser sahibi muhtemel tecavüzün önlenmesini dava edebilir.” Görüldüğü üzere bu dava mali ve manevi hakların ihlali durumlarını bir arada düzenlemiştir. Bu davanın tecavüzün ref’i davasından farkı, tecavüzün henüz gerçekleşmemiş olması gerekliliğidir. Tecavüz tehlikesine maruz kalınması yeterlidir. Aynı zamanda gerçekleşen bir tecavüzün devam edeceği veya tekrarı muhtemel olması durumunda da bu dava açılabilir. Kaçınılmazlık zorunlu değildir.²³⁹ Bunun yanında somut bir eylemin varlığı gerekmekte olup, soyut bir tehlike yeterli değildir.²⁴⁰ Mali veya manevi haklar bakımından her hak açısından muhtemel tecavüz ile eylem arasında illiyet bağı olan bir teşebbüs gerekmektedir.²⁴¹

²³⁷31456 No’lu 16.04.2021 tarihli Resmi Gazete’de yayınlanan Türkiye Cumhuriyet Merkez Bankası’ndan Yönetmelik.

²³⁸Karasu, Suluk ve Nal, 2022, a.g.k., 136.

²³⁹Levent, Alica ve Merdivan, 2014, a.g.k., 2168.

²⁴⁰Levent, Alica ve Merdivan, 2014, a.g.k., 2169.

²⁴¹Levent, Alica ve Merdivan, 2014, a.g.k., 2169 – 2171.

Önleme (men) davasında amaç önlem alarak engelleme iken, kaldırma (ref) davasında amaç tecavüzün sonuçlarını ortadan kaldırmaktır. Eğer ki tecavüz bitmesine rağmen etkileri sürmekte ise bu iki dava birlikte açılabilecektir.²⁴² Ayrıca bu davalarda kusur şart değildir (FSEK m.69/2).

Metaverse dünyası içerisinde gerçekleşen tecavüzlerde de tecavüzün men'i talep edilebilecektir. Örneğin metaverse'te yer alan bir güzel sanat eserinin siber saldırganlar tarafından hacklenmesi sonucu mali hakların ihlali muhtemel görülecektir. Bu durumda eserin mali hakkın konusu fiillere konu edilmesi ihtimaline karşı önleme davası açılabilir. Davada alınacak karara göre platformu işletenler teknik tedbirleri almakla yükümlü kılınabilirler.

2.5.4. Tazminat davası

Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu m. 70, eser sahibinin manevi ve mali haklarının ihlal edilmesi durumunda başvurabileceği tazminat taleplerini düzenlemektedir. Buna göre manevi hakları ihlal edilen kişi, manevi zarara karşılık manevi tazminat talep etmek için dava açabilir. Mali hakları ihlal edilen kişi ise ihlal edenin kusurlu olduğu durumlarda haksız fiillerle ilgili hükümler (TBK m. 49 vd.) çerçevesinde tazminat talep edebilir. Görüldüğü üzere bu madde ile FSEK, eser sahibinin manevi ve mali haklarının korunması amacıyla tazminat taleplerini düzenlemekte ve hak ihlalleri durumunda eser sahibinin zararını telafi etmeyi amaçlamaktadır. Bu noktada manevi zarar ile manevi hak ve maddi zarar ile mali haklar birbirine karıştırılmamalıdır, zira manevi hakları ihlal edilen bir eser sahibi de maddi zarara uğrayabileceği gibi eser üzerindeki mali hakları ihlal edilen eser sahibi de manevi zarara uğrayabilecektir.²⁴³ Öte yandan hükümde belirtilen durumlarda, hakları ihlal edilen kişi, tazminatın yanı sıra elde edilen kârın kendisine verilmesini de talep edebilir (FSEK m. 70/3). Bu durumda, FSEK m. 68 uyarınca talep edilen bedel indirilebilir.

FSEK m. 70'e göre mahkeme, manevi tazminatın parasal olarak ödenmesine hükmedebileceği gibi, bu tazminata ek olarak ya da alternatif olarak başka bir manevi tazminat şekli de belirleyebilir. Bu anlamda metaverse platformu içerisindeki kripto para birimi tazminat olarak talep edilebileceği gibi metaverse içerisindeki başka bir eşyanın verilmesi veya teksip yayınlama gibi tazmin yollarına da hükmedilebilecektir. Öte yandan

²⁴²Karasu, Suluk ve Nal, 2022, a.g.k., 136 - 137.

²⁴³Karasu, Suluk ve Nal, 2022, a.g.k., 141.

tecavüz eylemini gerçekleştirenin elde ettiği kâr ya da ihale uğrayanın yoksun kaldığı kazanç hesaplamaları dijital alem olan metaverse dünyasında fiziki dünyaya oranda daha kolay belirlenebilecektir.

2.5.5. Ceza davaları

FSEK’te mütecavize karşı ceza davaları da açılabilir. Suç teşkil eden eylemlere ilişkin cezalar FSEK m.71 ve m.75 arasında düzenlenmiştir.

2.5.5.1. Manevi haklara ilişkin suçlar

Manevi haklara tecavüz suçları (mali haklara ilişkin suçlar ile birlikte) FSEK m.71’de düzenlenmiştir. Manevi haklara ilişkin suçlardan ilki olan eserin izinsiz değiştirilmesi, manevi haklar yönünden ele alınacak olursa FSEK m. 16’daki yetkinin ihali niteliğindedir.²⁴⁴ Gerçekten de eserin değiştirilmesi, eserin bütünlüğü ile ilgili olup manevi hakları ilgilendirmektedir.²⁴⁵ Bu eylem hakkında FSEK bir yıldan beş yıla kadar hapis veya adli para cezası öngörülmüştür. Eser henüz tamamlanmamış ve eser olarak sayılamayacak durumda ise suç tipi oluşmayacaktır. Ayrıca bir tehlike suçu olduğu için, fiillerin gerçekleşmesi yeterli olup, zarar oluşması gerekmemektedir.²⁴⁶

Manevi haklara karşı ikinci bir suç ise esere veya çoğaltılmış nüshalarına izinsiz olarak isim konulması suçu olarak karşımıza çıkmaktadır. FSEK m.71/2’de düzenlenen bu suç türünün madde metni şu şekildedir: “*Başkasına ait esere, kendi eseri olarak ad koyan kişi altı aydan iki yıla kadar hapis veya adli para cezasıyla cezalandırılır. Bu fiilin dağıtmak veya yayımlamak suretiyle işlenmesi hâlinde, hapis cezasının üst sınırı beş yıl olup, adli para cezasına hükmolunamaz.*” Görüldüğü gibi hüküm manevi haklardan FSEK m.15 ile korunan adın belirtilmesi salahiyetinin ihlalini düzenlemiştir.²⁴⁷ Ayrıca dağıtmak veya yayımlayarak gerçekleştirilmesi de ağırlaştırıcı neden olarak düzenlenmiştir. Aynı zamanda kaynak göstermeden bir eserden iktibasta bulunma veya bu eserlerle ilgili yanlış, eksik ya da aldatıcı kaynak gösterme de FSEK’te suç teşkil eden eylemler olarak düzenlenmiştir (FSEK m.71/1-3 ve m.71/1-5). FSEK bir eserden kaynak göstermeksizin iktibas yapma eyleminin altı aydan iki yıla kadar hapis cezası veya adli para cezası ile cezalandırılmasını öngörmüştür (FSEK m.71/1-3). Bunun yanında eserle ilgili yanlış veya aldatıcı kaynak gösterme ise FSEK m.71/5’te düzenlenmiştir.

²⁴⁴Bayrak, 2021, a.g.k., 326.

²⁴⁵Bayrak, 2021, a.g.k., 326.

²⁴⁶Sokullu Akıncı, 2006, a.g.k., 303.

²⁴⁷Bayrak, 2021, a.g.k., 327.

Hak sahiplerinin rızası alınmaksızın henüz alenileşmemiş eserlerin içeriği hakkında kamuya açıklamalar gerçekleştirme eylemleri de suç olarak düzenlenmiştir (FSEK m.71/1-4). Eseri kamuya sunmak aynı zamanda FSEK m.14'te düzenlenen manevi hakların ihlali olup²⁴⁸, m.71/1-4'teki suçun oluşabilmesi için üç unsurun gerçekleşmesi gerekmektedir: Eserin alenileşmemiş olması, hak sahibi kişilerin izninin olmaması ve eserin içeriğine dair kamuya açıklama yapılması.²⁴⁹ Hak sahibinin izni olmadan eserin muhtevası hakkında kamuya açıklamada bulunma fiili ile suçun maddi unsuru gerçekleşmiş olacaktır. Kamuya açıklama yetkisi verildiği durumlarda ise yetkide sınır aşılmalı ve yetki doğru kullanılmalıdır.²⁵⁰

FSEK'te bir icranın, fonogramın veya yapımın tanınmış başkasının adının kullanılarak dağıtılması, yayımlanması veya çoğaltılması da suç olarak düzenlenmiştir (FSEK m.71/1-6) olup mevcut bir eser sahibinin yerine tanınmış başka bir işinin ismini kullanma kullanma fiilleri ile gerçekleşmektedir. Burada korunan hukuki eğer eser sahibinin hakkının yanında tanınmış diğer kişinin de kişilik haklarıdır.²⁵¹

Metaverse dünyası açısından da bu suçlar teknik olarak uygun düştüğü ölçüde uygulanacaktır. Örneğin alenileşmemiş bir eserin muhtevası hakkında metaverse dünyasında kamuya açıklamada bulunan bir kişi FSEK m.71/1-4'e göre cezalandırılacaktır. Yine metaverse dünyasındaki bir fonogramın fiziki dünyada başkasının adı ile çoğaltmak, dağıtmak veya yayımlamak da suç olacaktır.

2.5.5.2. Mali Haklara İlişkin Suçlar

Mali haklara ilişkin suçlardan ilki eserleri, icraları, fonogramları veya yapımları hak sahiplerinin yazılı izni olmaksızın işlemek olup (FSEK m.71/1-1), FSEK m.21'de öngörülen işleme hakkına yönelik fiilleri yaptırım altına almıştır. Keza eseri hak sahibinin yazılı izni olmaksızın çoğaltmak da (çoğaltma suçu) suç olarak düzenlenmiştir (FSEK m.71/1-1).

Yine eserleri, icraları, fonogramları veya yapımları hak sahiplerinin yazılı şekilde izinleri olmaksızın yaymak, temsil etmek, dağıtmak, ticari amaçla satın almak, umuma

²⁴⁸Bayrak, 2021, a.g.k., 330.

²⁴⁹Ş. C. Oğurlu (2019). Fikir ve Sanat Eserlerinin Ceza Hukuku Kapsamında Korunması. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi, s. 69.

²⁵⁰Oğurlu, 2019, a.g.k., 69.

²⁵¹Oğurlu, 2019, a.g.k., 71.

iletmek, ithal veya ihraç etmek, kişisel amaç dışında depolamak veya elinde bulundurmak da suç olarak düzenlenmiştir.²⁵²

Burada dikkat edilecek bir husus da eser henüz tamamlanmamış ve eser olarak sayılamayacak durumda ise, suçun maddi unsurlarının oluşmayacağıdır. Ayrıca bunlar tehlike suçu oldukları için burada fiillerin gerçekleşmesi yeterli olup, ayrıca zarar aranmamaktadır.²⁵³

2.5.5.3. Diğer Suçlar

FSEK’te düzenlenen diğer suçlar FSEK m.72 vd.’da düzenlenmiş teknolojik önlemleri etkisiz kılma suçu ve FSEK m.81’de düzenlenmiş bandrol yükümlülüğüne karşı suçlardır.

Buna göre eser, icra, yapım, fonogram ya da yayınların kullanımlarını kontrol altına almak için oluşturulan programları etkisiz kılmak için yapılan ürünleri yapan, satan, kiraya veren, dağıtan, tasarlayan, pazarlayanlar altı aydan iki yıla kadar hapis cezası ile cezalandırılacaktır (FSEK m.72). Metaverse dünyası da teknolojinin ön planda olduğu bir ortam olduğundan bu suçların metaverse dünyasında gerçekleştirilmesi mümkündür.

Bunun yanında sahte bandrol üretmek, satışa çıkarmak, satın almak, dağıtmak, kullanmak veya kabul etmek, bandrolleri başka eserler üzerine tatbik etmek, yetkisiz şekilde bandol temin fiilleri de suç olarak düzenlenmiştir (FSEK m.81).

2.5.6. İhtiyati tedbirler ve gümrükte geçici olarak el koyma

Telif haklarının koruma mekanizmasında ihtiyati tedbir kurumuna da yer verilmiştir. FSEK’in 77 vd. maddelerinde düzenlenen bu kurum, FSEK’te mevcut hakların esaslı zarar görmesinin engellenmesi, ani tehlikenin önlenmesi veya kuvvetle muhtemel görülmesi üzerine, hak sahipleri veya meslek birliklerinin talebi üzerine dava açılmasından önce veya sonra; diğer tarafa işin yapılmasını, yapılmamasını, işin yapıldığı mekânın kapatılmasını, açılmasını, eserin nüshalarının veya çoğaltma araçlarının toplatılmasını sağlar. İthalat veya ihracat sırasında bu eylemlerin gerçekleşmesi durumunda ise Gümrük Kanunu’nun m.57 hükümleri uygulanacaktır (FSEK m.77/2).

²⁵²Bayrak, 2021, a.g.k., 318.

²⁵³Sokullu Akıncı, 2006, a.g.k., 303.

2.5.7. Usule ilişkin konular

2.5.7.1. Taleplerin ileri sürülebileceği kişiler

Eser sahibinin tespiti davasını eser sahibi olduğunu iddia eden kişi, aleyhine tespit istenen kişilere karşı açacaktır. Tecavüzün ref'i ve tecavüzün men'i davaları ise mütecavize karşı açılacaktır. Bu bağlamda mütecaviz, eseri haksız olarak kullanan içerik sağlayıcıdır.

5651 sayılı Kanun m.2/1-f'e göre içerik sağlayıcı internet ortamında içerik üreten, sağlayan veya değiştiren kişilerdir. Bu kişilerin gerçekleştirilen fiilden ötürü sorumluluğu tamdır (5651 sayılı Kanun m.4/1). Bununla birlikte internet ortamında gerçekleştirilen haksız fiiller açısından erişim sağlayıcı, yer sağlayıcı, servis sağlayıcı gibi diğer aktörlerin durumu da incelenmelidir.

Yer sağlayıcı, internet kullanıcılarına bir web sitesinin veya internet hizmetinin barındırılması için gereken fiziksel mekanik ve teknik altyapıyı sağlayan kişi veya kurumdur (5651 sayılı Kanun m.2/1-m). Servis sağlayıcı ise internet kullanıcılarına bir hizmetin sunulmasını sağlayan kurumdur. Örneğin, e-posta, bulut depolama, video konferans, sosyal medya ve benzeri internet hizmetlerini sağlayan kurumlar servis sağlayıcılardır. Erişim sağlayıcı da internete erişim imkanı sunan kurumdur (5651 sayılı Kanun m.2/1-m). Örneğin, internet servis sağlayıcıları (ISS) internete erişim sağlayan kurumlardır. ISS'ler genellikle evlere, işyerlerine veya mobil cihazlara internet bağlantısı sağlarlar.

FSEK bu kişilerin sorumluluğu konusunda uyar – kaldır (notice and take down) sistemi ön görmüştür. Bu anlamda mali, manevi veya bu kanundaki herhangi bir hakkının ihlal edildiğini düşünen bir kişi önce bilgi içerik sağlayıcıya başvurarak mevzubahis içeriğin üç gün içerisinde kaldırılmasını talep edecektir. İçeriğin üç gün içerisinde kaldırılmaması halinde ise Cumhuriyet Savcısına başvurularak servis sağlayıcıdan bilgi içerik sağlayıcının servisinin kesilmesi istenecek ve servisin kesilmesi sağlanacaktır. Nitekim konuyu düzenleyen FSEK Ek m.4 metni *“Dijital iletim de dahil olmak üzere işaret, ses ve/veya görüntü nakline yarayan araçlarla servis ve bilgi içerik sağlayıcılar tarafından eser sahipleri ile bağlantılı hak sahiplerinin bu Kanunda tanınmış haklarının ihlâli halinde, hak sahiplerinin başvuruları üzerine ihlâlê konu eserler içerikten çıkarılır. Bunun için hakları haleldar olan gerçek veya tüzel kişi öncelikle bilgi içerik sağlayıcısına başvurarak üç gün içinde ihlâlê durdurulmasını ister...”*. ifadelerini içermektedir.

Benzer düzenlemeler 5651 sayılı Kanun’da da bulunmaktadır. 5651 sayılı Kanun m.5’e göre, yer sağlayıcılar içerikleri kontrol etmek veya hukuka aykırı faaliyetlerin olup olmadığını araştırmakla yükümlü değildirler. Ancak, hukuka aykırı içeriğin varlığından haberdar edildikleri durumlarda Kanunun 8. ve 9. maddelerine uygun olarak içeriği yayından kaldırmakla yükümlüdürler. Erişim sağlayıcıların, herhangi bir kullanıcının yayınladığı hukuka aykırı içerikten ötürü erişimi engelleme yükümlülüğü de kanun hükümlerine uygun olarak ortaya çıkmaktadır.

5651 sayılı Kanun’un yanısıra ETDHK’e²⁵⁴ dayanılarak hazırlanan Elektronik Ticaret Aracı Hizmet Sağlayıcı ve Elektronik Ticaret Hizmet Sağlayıcılar Hakkında Yönetmelik’te²⁵⁵ yer alan düzenlemeleri de göz önde bulundurmak gerekir. Bu Yönetmeliğin amacı etkin ve adil rekabet ortamının tesis edilmesini ve elektronik ticaretin gelişiminin sağlanmasını teminen ETAHS ve ETHE’lerin faaliyet ve denetimleri ile bunlar arasındaki ticari ilişkilerin düzenlenmesine yönelik usul ve esasları belirlemektir.

Yönetmelik gereğince, fikri ve sınai mülkiyet hakları ihlaliyle ilgili şikayet başvuruları Elektronik Ticarete Hak Sahiplerine Yardımcı Sistem’e iletişim sistemi, noter ya da Kayıtlı Elektronik Posta (KEP) üzerinden yapılabilir (Yönetmelik m. 12). Yayından kaldırma ve itiraz sürecinde Elektronik Ticaret Aracı Hizmet Sağlayıcı (ETAHS), başvurunun kendisine ulaşmasından itibaren en geç 48 saat içinde şikayete konu ürünü yayından kaldırır ve durumu Elektronik Ticaret Hizmet Sağlayıcı’ya (ETHE) ve hak sahibine bildirir. ETHE’ye yapılan bildirimde itiraz yöntemleri belirtilir. İtirazda bulunmak isteyen kişi veya kurum, dâhili iletişim sistemi, noter veya KEP aracılığıyla ürünü yayından kaldıran ETHE’ye başvuruda bulunur. İtiraz başvurusunda, itirazda bulunan kişinin veya kurumun bilgileri, yetkili temsilci veya vekil ise vekalet belgesi, itirazın gerekçeleri ve fikri ve sınai mülkiyet haklarının ihlal edilmediğini kanıtlayan belge ve deliller, ürünün orijinalliğini ispatlayıcı belgeler, başvuru sahibinin, itiraz başvurusuyla sunulan bilgi ve belgelerin gerçeğe aykırı olması durumunda sorumluluğa dair beyan yer almalıdır.

²⁵⁴05.11.2014 tarihli 29166 sayılı Resmi Gazete’de yayınlanan 23.10.2023 kabul tarihli 6563 sayılı Elektronik Ticaretin Düzenlenmesi Hakkında Kanun.

²⁵⁵32058 sayılı 29.12.2022 tarihli Resmi Gazete’de yayınlanan T.C. Ticaret Bakanlığı’ndan Elektronik Ticaret Aracı Hizmet Sağlayıcı ve Elektronik Ticaret Hizmet Sağlayıcılar Hakkında Yönetmelik.

Sonuçlandırma sürecinde ETAHS, itirazda bulunanın sunulan bilgi ve belgelerle haklı olduğunu açıkça gösterdiği durumlarda, itiraz başvurusunun kendisine ulaşmasından itibaren en geç 24 saat içinde ürünü yeniden yayımlar ve durumu hak sahibi ve ETHS'ye bildirir. ETAHS, yeni ispatlayıcı belgeler sunulmadıkça aynı ürün ve iddiaya ilişkin şikayet başvurularını işleme almaz ve başvuru sahibine bildirir. ETAHS tarafından yapılan inceleme, sadece ETHS'den temin edilen bilgi ve belgelerle sınırlıdır. İlgililerin genel hükümlere göre adli ve idari mercilere başvurma hakları saklıdır.

Anılan tüm bu düzenlemelerden görüldüğü üzere içerik sağlayıcılar dışındaki aktörler, kural olarak hukuka aykırı içerikten bizzat sorumlu tutulmazlar. Dolayısıyla FSEK m. 66 vd. hükümlerde öngörülen davalar kural olarak bu kişiler aleyhine açılmaz.

2.5.7.2. İspat yükü

İspat yükü, Hukuk Muhakemeleri Kanunu (HMK)²⁵⁶ m.190'a göre iddia edene aittir. Bu durumda metaverse platformundaki hak ihlalini davacı, ekran fotoğrafları, ekran videoları, sistem kayıtları ve başka tüm deliller ile ispatlayabilecektir. Metaverse platformunun altyapısını oluşturan blokzincir ağının kayıtları da şüphesiz ispat araçlarından birisi olabilecektir.

FSEK'e göre yayımlanmış eserlerde ya da güzel sanat eserinin aslında, eserin sahibi olarak adını ya da tanınmış müstear adını kullanan kimse, aksi sabit oluncaya kadar o eserin sahibi sayılır (FSEK m.11/1).

Ayrıca açık yerlerde ya da radyo ve televizyon aracılığı ile verilen konferans ve temsillerde, mutad şekilde eser sahibi olarak tanıtılan kimse yukarıdaki şekilde karine olarak eser sahibi sayılmadığı müddetçe o eserin sahibi sayılır (FSEK m.11/2). Buna göre metaverse dünyasında eser üzerinde gözüken isim sahibi, eser sahibi sayılacaktır. Bu karinenin uygulanması açısından eser üzerinde gerçek kişiye ait bir ismin mi yoksa avatar isminin mi yazdığı kanaatimizce farketmemektedir. Zira avatar ismi de eser sahibini tanıtan bir işarettir. Karinenin aksi ise genel ispat araçlarına göre metaverse dünyasındaki ekran fotoğrafları, ekran videoları, blokzincir işlem kayıtları vb. her türlü delille ispatlanabilecektir.

²⁵⁶04.02.2011 tarihli 27836 No'lu Resmi Gazete'de yayınlanan 12.1.2011 kabul tarihli 6100 numaralı Hukuk Muhakemeleri Kanunu.

2.5.7.3. Görevli ve yetkili mahkeme

Hukuk davalarında genel yetkili mahkeme davalının yerleşim yeri mahkemesi olsa da (HMK m.6), FSEK 66'da düzenlenen önleme ve kaldırma davalarında FSEK m.69'a göre davacı kendi yerleşim yeri mahkemesinde de bu davaları açabilecektir.²⁵⁷ Bunun yanında tazminat davalarında da genel kural uygulanacak, haksız fiil durumunda ise ayrıca haksız fiilin vuku bulduğu yerde de dava açılabilir.²⁵⁸ Mali veya manevi haklarının ihlal edildiğini ileri süren davacı, FSEK m.66-70 uyarınca genel yetki kurallarını düzenleyen HMK m.6/1 uyarınca; ikinci olarak haksız fiilin yani maddi veya manevi tecavüzün gerçekleştiği yer mahkemesinde, üçüncü olarak haksız fiillerde zarar görenin yerleşim yeri mahkemesinde dava açılabilir.²⁵⁹ Yine tecavüzün men'i ve tecavüzün ref'i davalarında FSEK m.66'a göre davacının yerleşim yerinde de açılabilir.

Metaverse dünyası içerisinde gerçekleştirilen eylemlerden dolayı Türk mahkemelerinin yetkili olduğu durumlarda görevli mahkeme Fikri ve Sınai Haklar Hukuk ve Ceza Mahkemeleri olacaktır. Nitekim FSEK m. 76'da bu Kanunun düzenlediği hukuki ilişkilerden doğan dava ve işler ile bu Kanundan kaynaklanan ceza davalarında görevli mahkemenin, SMK m.156/1'de belirtilen mahkemeler olduğu düzenlenmiştir. Atıf yapılan hüküm, ihtisas mahkemeleri olan fikri ve sınai haklar hukuk mahkemesi ile fikri ve sınai haklar ceza mahkemesine işaret etmektedir. Bu mahkemeler, tek hakimli ve asliye mahkemesi derecesinde Adalet Bakanlığı tarafından belirlenen yerlerde kurulur. Yargı çevresi ise Adalet Bakanlığı'nın önerisi üzerine Hâkimler ve Savcılar Kurulu tarafından belirlenir. Eğer fikri ve sınai haklar hukuk mahkemesi ya da ceza mahkemesi bulunmayan bir yerde davalar görülürse, bu davalara asliye hukuk mahkemesi ya da asliye ceza mahkemesi bakar. Bu mahkemelerin yargı çevresi de yine Adalet Bakanlığı'nın önerisi üzerine Hâkimler ve Savcılar Kurulu tarafından belirlenir.

2.5.7.4. Zamanaşımı

FSEK'te zamanaşımı süreleri ile ilgili olarak özel bir düzenleme bulunmamaktadır. Genel hükümlere göre tazminat talebi, zarar görenin zararı ve tazminat yükümlüsünü öğrendiği tarihten başlayarak iki yılın ve her durumda fiilin işlendiği tarihten başlayarak

²⁵⁷Karasu, Suluk ve Nal, 2022, a.g.k., 138.

²⁵⁸Karasu, Suluk ve Nal, 2022, a.g.k., 138 – 139.

²⁵⁹Levent, Alica ve Merdivan, 2014, a.g.k., 1979 – 1980.

on yılın geçmesiyle zamanaşımına uğrar (TBK m.72). Ancak cezayı gerektiren bir fiilden kaynaklanan tazminat taleplerinde ceza kanunlarının öngördüğü daha uzun zamanaşımı süresi uygulanır. Tüm bunların yanında FSEK 70/3 uyarınca gerçekleşen davalarda aynı zamanda vekaletsiz iş görmeye ilişkin kurallar uygulanacağından bu durumda sözleşmeler için geçerli olan on yıllık zamanaşımı süresi (TBK m. 146) uygulanacaktır.²⁶⁰

Tecavüz eylemi aynı zamanda FSEK uyarınca ceza gerektiriyorsa Türk Ceza Kanunu (TCK)²⁶¹ m.66 dikkate alınmalıdır. Hükme göre beş yıldan fazla olmamak üzere hapis veya adlî para cezasını gerektiren suçlarda sekiz yıl geçmesiyle kamu davası düşer. Sürelerin işlemeye başladığı tarih ise suçun işlenme tarihidir.²⁶²

Sürelerin başlangıç tarihi metaverse platformlarında kolaylıkla hesaplanacaktır. Zira blokzincir teknolojisi, işlemin zamanını da kaydettiğinden kayıtların incelenmesi ile eylemin gerçekleştirildiği tarih kolaylıkla bulunabilecektir. Bu eylemlerin fiziki dünyada gerçekleştirilmesi durumunda da klasik yöntemlere göre bu belirlemeler yapılabilir.

²⁶⁰Karasu, Suluk ve Nal, 2022, a.g.k., 139.

²⁶¹12.10.2004 tarihli 25611 numaralı Resmi Gazete’de yayınlanan 26.09.2004 kabul tarihli 5237 sayılı Türk Ceza Kanunu.

²⁶²Karasu, Suluk ve Nal, 2022, a.g.k., 140.

3. Bölüm: Metaverse Dünyasının Marka Hukuku Bakımından Değerlendirilmesi, Hakların Kullanılması ve Hak İhlali Halinde Başvurulabilecek Hukuki Yollar

Metaverse teknolojisinin popülaritesinin oldukça artması marka sahiplerinin de bu platformlarda yer almasına sebep olmuş ve markalar fiziki dünyadaki faaliyetlerini metaverse dünyasına taşımaya başlamıştır²⁶³. Günümüzde birçok markanın metaverse dünyası içerisinde ürünleri ve mağazaları mevcuttur. Bunlardan bazıları *Samsung*²⁶⁴, *Ford*²⁶⁵ ve *Adidas*²⁶⁶ markalarıdır.

Bu gelişmeler markaların metaverse dünyası içerisinde korunması için tescil başvurularının ve marka ihlallerine karşı gerçekleştirilecek yaptırımların koşullarının belirlenmesini zorunlu kılmış ve klasik marka hukukuna ilişkin soruların metaverse dünyası açısından ele alınması gerekliliği doğmuştur.

Bu bölümde ilk olarak marka hakkının genel özelliklerine yer verilecek, ardından markaların tescili, koruma kapsamı, hukuki işlemlere konu olması ve ihlali halinde ileri sürülebilecek talepler metaverse dünyası açısından değerlendirilecektir.

3.1. Genel Olarak Marka Hakkı ve Özellikleri

Ticaret hayatında işletmelerin ürünlerini birbirinden ayırmaya yarayan birçok işaret mevcuttur. Bu işaretlerden birisi de markadır. Marka en genel tanımı ile “bir teşebbüsün mal ve hizmetlerini, başka teşebbüslerin mal ve hizmetlerinden ayırmaya yarayan işarettir.”²⁶⁷ Kişi adları da dahil sözcükler, renkler, sayılar, şekiller, harfler, sayılar, sesler ve ambalaj ya da malların biçimi olacak şekilde her türlü işaret marka olabilir (SMK m.4).

Marka hakları SMK uyarınca korunmakta olup SMK’nın birinci kitabında düzenlenmektedir. SMK, markaların yanında coğrafi işaret, tasarım, patent/faydalı model

²⁶³Amerika marka otoritesi USPTO’ya American Express şirketi 9 başvurudan 7’sinde 9. Sınıfı tercih etmiştir. Yine USPTO’a Nike 35. sınıftan marka başvurusu gerçekleştirmiştir. Başvuru için bkz. (http – 48) <https://tmsearch.uspto.gov/bin/showfield?f=doc&state=4809:re1g46.2.1> (Erişim Tarihi: 07.05.2023).

²⁶⁴Create, collect and connect in the Samsung metaverse, (http – 49) <https://www.samsung.com/us/explore/sustainability/create-collect-and-connect-in-the-metaverse/> (Erişim Tarihi: 07.05.2023).

²⁶⁵Ford Dijital Stüdyo ile Metaverse’te, (http – 50) <https://www.ford.com.tr/ford-hakkinda/ford-deneyimi/gelecegi-bugunden-yasa/metaverse> (Erişim Tarihi: 07.05.2023).

²⁶⁶Into the Metaverse, (http – 51) <https://www.adidas.com.tr/tr/metaverse> (Erişim Tarihi: 07.05.2023).

²⁶⁷U. Çolak (2018). Türk Marka Hukuku (4. Baskı). İstanbul: On İki Levha Yayınları, s. 10.

gibi sınai haklara ilişkin düzenlemeler de içermektedir. Sınai haklar, telif haklarının yanında “fıkri mülkiyet hakları” kavramının diğer ayağını oluşturmaktadır.

Marka hakkı para ile ölçülebilen bir değeri temsil eder. Marka hakları gayri maddi malvarlığı haklarından olup sahibine markayı kullanma, kullanılmasına izin verme veya kullanılmasını yasaklama yetkilerini sağlar. Herkese karşı ileri sürülebilen marka hakkı, bu haliyle mutlak niteliktedir²⁶⁸ ve hukuki işlemlere konu olabilir.²⁶⁹

Markalarda bulunması gereken unsurlar bir işaretin mevcudiyeti, işaretin marka sahibine verilen korumanın konusunu açık ve net gösterecek biçimde sicilde gösterebilir olması ve işaretin ayırt edicilik özelliği taşımasıdır.²⁷⁰

Markanın tescil edilmesi zorunluluğu yoktur.²⁷¹ Tescil, markanın SMK’da yer alan korumadan faydalanmasını sağlar. SMK’da tescilsiz markaların yararlanabileceği sınırlı sayıda hüküm bulunmaktadır. Türk hukukunda tescil edilmeyen markalar esasen TTK’nın haksız rekabet hükümlerine göre korunmaktadırlar.

3.2. Marka Olabilecek İşaretler ve Marka Türleri

3.2.1. Marka olabilecek işaretler

Yukarıda bahsedildiği üzere sözcükler, renkler, sayılar, şekiller, harfler, sayılar, sesler ve ambalaj ya da malların biçimi olacak şekilde her türlü işaret marka olabilir (SMK m.4).

Marka olabilecek işaretlerin başvuru usulleri “Sınai Mülkiyet Kanununun Uygulanmasına Dair Yönetmelik”(SMKY)²⁷²’te ayrıntılı olarak düzenlenmiştir. Üç boyutlu şekillerin marka başvurusu, koruma konusunun açıkça belli olacağı ve markanın tek yönden veya birkaç yönden görünümünü içerecek şekilde (en fazla altı farklı açı) Türk Patent ve Marka Kurumu’na (TPMK) nezdinde gerçekleştirilir (SMKY m.7/3).

“Renkler ve sesler” de marka olarak tescil edilebilir (SMK m.4/1). Renk markası başvurularında rengin başvuruda gösterilmesi ve renk kodunun TPMK’a belirtilmesi gerekmektedir (SMKY m.7/4). Ses markalarında ise sesin elektronik ortamda ayrıntılı

²⁶⁸Çolak, 2018, a.g.k., 11.

²⁶⁹İ. Güneş (2021). Sınai Mülkiyet Kanunu Işığında Uygulamalı Marka Hukuku (3. Baskı). Ankara: Adalet Yayınevi, s. 40 - 50.

²⁷⁰Güneş, 2021, a.g.k., 45.

²⁷¹Çolak, 2018, a.g.k., 9.

²⁷²24.04.2022 tarihli 30047 sayılı Resmi Gazete’de yayınlanan Türk Patent ve Marka Kurumu’ndan Sınai Mülkiyet Kanununun Uygulanmasına Dair Yönetmelik.

şekilde dinlenebilecek ve kaydedilebilecek şekilde TPMK’a sunulması gerekir (SMKY m.7/2).

“Kokular ve tatlar” da SMK’da belirtilen “her türlü işaret” kavramına dahil olmakla birlikte sicilde kesin bir şekilde gösterilmelerinin önünde teknik engel bulunduğu gerekçesiyle Türk hukukunda genellikle tescil edilmemektedir²⁷³. Buna karşın USPTO Play-Doh²⁷⁴ kararında başvuru konusu kokunun tescil edilebileceğini öngörmüştür. Tadı uzağa ileten teknolojinin prototipleri üretilmiş olsa da sicilde kesin gösterilebilir olma şartını karşılayamadığından, tatların da günümüzde Türkiye’de tescili mümkün değildir.²⁷⁵

Buna karşın hareket markalarının tescil edilebileceği kabul edilmektedir²⁷⁶ SMKY’de hareket markalarının nasıl gösterilmesi gerektiği belirtilmiştir. Buna göre hareket markalarının görüntü dizisi hareketsiz veya hareketli olarak TPMK’a sunulması gerekmektedir.

Marka olabilecek işaretler metaverse teknolojisine uygun düştüğü ölçüde metaverse dünyasında kullanılabilir ve marka başvurularına konu olabilir. Örneğin sözcük markaları, metaverse içerisindeki mağazalarda karşımıza çıkabilir Bunun yanında doğrudan avatar isimlerinin de marka olabileceği kanaatindeyiz.²⁷⁷ Öte yandan metaverse dünyası şekillerin, renklerin ve üç boyutlu cisimlerin rahatlıkla kullanılabilmesine uygun teknolojiye sahiptir. Renkler ve sesler ile üç boyutlu bu markalar da metaverse dünyasında kolaylıkla yer alabilir. Yine hareket markaları da metaverse dünyasında kullanılmaya elverişlidir.

3.2.2. Marka türleri

Markalar alanlarına, tanınmışlık düzeylerine ve marka sahiplerine göre türlere ayrılmaktadır.²⁷⁸

²⁷³E. Aykurt Karaca, Play-Doh Koku Markası USPTO Tescil Kararı (2018). (http – 52) <https://iprgezgini.org/tag/koku-markalari/>, (Erişim Tarihi: 21.11.2022).

²⁷⁴ 12/12/2002 tarihli C-273/00 sayılı *Ralf Sieckmann v. Deutsches Patent und Markenamt* konulu USPTO kararı.

²⁷⁵Japon Profesör Yalanabilir Ekran Geliştirdi (2021). Bkz. (http – 53) <https://www.bbc.com/turkce/haberler-dunya-59768091> (Erişim Tarihi: 08.05.2023).

²⁷⁶O. Sarı (2020). Marka Hakkı Edinme Süreci (1 Baskı). Ankara: Seçkin Yayınevi, s. 171.

²⁷⁷E. Önder (2021). Marka Hakkına Tecavüz ve Hukuksal Koruma Yolları (2. Baskı). Ankara: Seçkin Yayınevi, s. 50-58.

²⁷⁸Güneş, 2021, a.g.k. 43-51.

Tanınımlılığa göre markalar, sıradan (alelade) ve tanınımlı markalar olarak iki farklı şekilde karřımıza ıkabilir.²⁷⁹ Tanınımlı markalar toplumun ilgili kesimince bilinen marka trleri olup ileri de izah edileceęi zere sıradan markalara nazaran daha geniř bir koruma kapsamına sahiptirler. Tanınımlı markalar tescilin yapıldıęı lkede aynı veya benzer mallar iin bilinirlięin yksek olduęu marka trleri olduęundan²⁸⁰ sadece metaverse ierisinde kullanılan bir markanın da tanınımlılık kriterlerini²⁸¹ tařıması halinde bu sıfatın getirdięi geniř korumadan yararlanabileceęi kanaatindeyiz.

Markalar sahiplerine gre bireysel (ferdi) markalar, ortak marka ve garanti markası olarak ayrılır. Bireysel markalar, bir veya daha fazla kiřinin ferdi olarak sahip oldukları mal ya da hizmetleri ayırt etmeye yararlar. Gnlk hayatta grdęmz pek ok marka bu şekildedir. Buna karřın ortak marka, retim veya ticaret ya da hizmet iřletmelerinden oluřan bir grup tarafından kullanılan iřarettir (SMK m. 31/3). Garanti markası ise marka sahibinin kontrol altında birok iřletme tarafından o iřletmelerin ortak zelliklerini, retim usullerini, coęrafi menřelerini ve kalitesini garanti etmeye yarayan iřarettir (SMK m. 31/1).

Markalar tescil edildikleri marka kategorilerinde metaverse dnyasında da kullanılabilir. rneęin Uluslararası Yn Birlięi’ne ait “*Woolmark*” garanti markası metaverse ierisinde satıřı yapılan rnlerde de kullanılabilir. Bir ortak marka da metaverse ierisinde temsil edilebilir. Yine ferdi bir marka (rneęin “*Adidas*” markası) da metaverse ierisinde rnlerini sergileyebilir.

3.3. Marka Hakkının Sresi, Marka Hakkından Faydalanabilecek Kiřiler ve Marka Korumasının Coęrafi Sınırı

Marka hakkından yararlanma sresi tescil tarihinden itibaren on yıldır ve bu sre on yıllık dnemler halinde yenilenebilir. Yenileme hakkın sresinin bitiminden itibaren altı ay ierisinde gerekleřtirilmelidir (SMK m.24).

²⁷⁹Karasu, Suluk ve Nal, 2022, a.g.k., 163.

²⁸⁰aęlar, 2015, a.g.k., 28.

²⁸¹“WIPO Tanınımlı Markaların Korunmasına İliřkin Ortak Tavsiye Kararları”ndan tanınımlılıęın tespitinde genel olarak; toplumun ilgili kesiminde markanın bilinme ve tanınma derecesi, markanın kullanıldıęı coęrafi alan, kullanım sresi ve kullanım derecesi, marka promosyonlarının kapsadıęı coęrafi alan, promosyon sresi ve derecesi, markanın tanınımlılıęını ya da kullanım derecesini yansıtacak derecedeki tesciller ya da tescil bařvurularının kapsadıęı coęrafi alan, markanın yetkili makamlar tarafından tanınımlı marka olarak kabulne dair uygulama rnekleri, markaya atfedilen deęer, kriterlerinin uygulamaktadır.

Marka korumasından faydalanabilecek kişiler Türkiye Cumhuriyeti vatandaşları, Türkiye Cumhuriyeti sınırları içerisinde yerleşim yeri olan ya da ticari veya sınai faaliyette bulunan gerçek ve tüzel kişiler, Paris Sözleşmesi²⁸² ya da Dünya Ticaret Örgütü Kuruluş Anlaşması'na²⁸³ göre başvuru hakkına sahip kişiler ile karşılıklılık ilkesine göre Türkiye Cumhuriyeti'nin izin verdiği kişilerdir (SMK m.3).

Marka korumasında ülkesellik prensibi geçerlidir.²⁸⁴ Marka hangi ülkede tescil edilmişse kural olarak o ülkede korunmaktadır. Tek bir başvuru ile çeşitli ülkelerde marka tescili elde edilebilmesini kolaylaştıran uluslararası antlaşmalar²⁸⁵ da mevcut olmakla birlikte, yine de her ülke açısından tescil koşulları ayrı ayrı incelenmektedir. Dolayısıyla marka tescili konusunda birçok uluslararası antlaşma imzalanırsa da tek tescil ile uluslararası alanda koruma sağlanmamaktadır. Türkiye'nin tarafı olduğu uluslararası Antlaşmalardan biri olan Paris Sözleşmesi ise belirli konularda taraf ülkeler açısından ortak koruma politikası getirmeyi amaçlamaktadır.²⁸⁶ Tescilde öncelikli başvuru hakkı (rüçhan hakkı) ve tanınmış markalara sağlanan genişletilmiş koruma, söz konusu politikalardan olup²⁸⁷ aşağıda detaylandırılacaktır.

Fiziki dünyada hukuki olarak marka kullanımının gerçekleştiği ülkenin belirlenmesi kolaydır. Tüm dünyadan kullanıcıların katıldığı ve tüm dünya ile bağlantılı metaverse dünyasında ise marka kullanımının gerçekleştiği ülke konusunda kullanılacak kıstas, markalı ürünün hangi ülkedeki tüketici kesimini hedeflediğini ve ticari etkinin nerede gerçekleştiğidir. Somut olaya göre değerlendirme yapılarak kullanımın ticari etki yarattığı ülke tespit edilecektir.²⁸⁸

²⁸²Paris Sözleşmesi olarak da bilinen Sınai Mülkiyetin Korunmasına Dair Paris Sözleşmesi, Türkiye tarafından 22 Nisan 2016 tarihinde, New York'ta düzenlenen Yüksek Düzeyli İmza Töreni'nde 175 ülke temsilcisiyle birlikte imzalamıştır.

²⁸³Dünya Ticaret Örgütü Kuruluş Antlaşması, 15 Aralık 1993'de sona eren Uruguay Round'da varılan anlaşma gereğince 15 Nisan 1994 tarihinde Fas-Marakkeş'te imzalanan "Marakkeş Protokolü" çerçevesinde, 1 Ocak 1995'den itibaren geçerli olmak üzere imzalanmış ve sonucunda Dünya Ticaret Örgütü kurulmuştur. Türkiye de Bakanlar Kurulu Kararı ile 26 Mart 1995 tarihinden itibaren Dünya Ticaret Örgütü 'ne kurucu üye olmuştur.

²⁸⁴Çolak, 2018, a.g.k., 12.

²⁸⁵Marka hukukunu düzenleyen birçok uluslararası antlaşma mevcuttur. Bunların başlıcaları Sınai Mülkiyetin Korunmasına Dair Paris Sözleşmesi (Paris Sözleşmesi), Markaların Uluslararası Tescili ile İlgili Madrid Protokolü (Madrid Protokolü), Markaların Tescili Amacıyla Mal ve Hizmetlerin Uluslararası Sınıflandırılmasına İlişkin Nis Sözleşmesi (Nis Sözleşmesi), Markaların Figüratif Elemenlerinin Sınıflandırılmasına İlişkin Viyana Anlaşması(Viyana Anlaşması), Ticaretle Bağlantılı Fikri Mülkiyet Hakları Anlaşması(TRIPS)'dir.

²⁸⁶R. Ayhan vd. (2021). Sınai Mülkiyet Hukuku (1. Basım). Ankara: Adalet Yayınevi, s. 9.

²⁸⁷Çolak, 2018, a.g.k., 12.

²⁸⁸Z. Yasaman (2020). Türk ve Avrupa Birliği Hukukunda İnternette Marka Hakkının İhlali (1. Baskı). İstanbul: On İki Levha Yayıncılık, s. 471.

3.4. Marka Hakkının Elde Edilmesi

Marka hakkı tescille kazanılır (SMK m.7). Kural olarak tescil için ilk başvuran, marka hakkını elde etmektedir.²⁸⁹ Markaların tescil edileceği mal veya hizmetler, “Markaların Tescili Amacıyla Mal ve Hizmetlerin Uluslararası Sınıflandırılmasına İlişkin Nis Anlaşması” ile öngörülen sınıflandırma sistemine göre belirlenir.²⁹⁰ Nice sınıflandırmasında toplam kırıkbeş sınıf vardır ve bu sınıflardan 1-34 arası mallara, 35-45 arası da hizmetlere ilişkindir. Öte yandan TPMK tarafından bu anlaşma baz alınarak düzenlenen “29934 sayılı Marka Tescil Başvurularına Ait Mal ve Hizmetlerin Sınıflandırılmasına İlişkin Tebliğ’de”²⁹¹ de mal ve hizmetler sınıflandırılmıştır. Tebliğ’de de kırıkbeş sınıf olup, son onbir sınıf hizmet sınıfıdır.

Fiziki dünyada sundukları mal veya hizmetler için marka hakkına sahip olan işletmeler, mal veya hizmetin türüne uygun sınıfla ilişkili olarak marka başvurularını gerçekleştirmektedirler. Metaverse dünyasına giriş yapan veya yapmayı planlayan işletmelerin de marka başvurularını, uygun mal ve hizmet sınıflarında yapmaları gerekmektedir. Burada üzerinde durulması gereken noktalardan birisi, fiziki dünyada sunulan mal ve hizmetler ile ilişkilendirilen Nice sınıfının metaverse dünyasında sunulan mal veya hizmetlerin tabi olacağı sınıf ile farklılık gösterip göstermeyeceğidir.

Metaverse dünyasındaki varlıkların hukuki niteliği konusunda doğrudan bir hukuki düzenleme mevcut olmasa da kripto varlıklar hakkında ülkemizde metaverse dünyasını da ilgilendiren bir düzenleme bulunmaktadır. “Ödemelerde Kripto Varlıkların Kullanılmamasına Dair Yönetmelik”te kripto varlıklar “gayrimaddi varlık” olarak tanımlanmıştır. Dolayısıyla örneğin, sanal bir dünya olan metaverse dünyasında satışı yapılan otomobil, gerçek bir otomobil değil, sanal bir ürün olacağından, ilgili Nice sınıfı buna göre belirlenmelidir. Ancak yukarıda belirtildiği gibi işletmelerin, fiziki dünyadaki ürünlerini metaverse içerisinde pazarlamaları da mümkündür.

Şu ana kadar gerek ülkemizde gerek dünyada metaverse için yapılan marka başvurularına bakıldığında başvuruların ağırlıklı olarak “9. sınıfta” yer alan “indirilebilir

²⁸⁹Marka tescili marka başvurusu, şekli inceleme, mutlak ve nisbi tescil engelleri incelemesi, tescil, kesinleşme aşamalarından oluşmaktadır.

²⁹⁰Nice Sınıflandırmaları için bkz. (http – 54) <https://www.turkpatent.gov.tr/marka-nice-siniflandirma> (Erişim Tarihi: 09.05.2023)

²⁹¹30.12.2016 tarihli 29934 No’lu Resmi Gazete’de yayınlanan Türk Patent Enstitüsü tarafından düzenlenmiş 2016/2 sayılı Tebliğ. Tebliğ sınıfları için bkz. (http – 55) <https://www.resmigazete.gov.tr/eskiler/2016/12/20161230-24-1.pdf> (Erişim Tarihi: 10.05.2023)

sanal mallar²⁹² (*downloadable virtual goods*)” sınıfında yapıldığı görülmektedir. Örneğin Amerika marka otoritesi *United States Patent and Trademark Office’e* (USPTO) *American Express* markasının yaptığı yedi başvurunun altı tanesinde “9. sınıf” tercih edilmiştir. Yine spor ürünleri alanında *Nike* markasının “97096236” seri numaralı “*Just do it*” işaretli başvurusunda da “indirilebilir sanal ürünler”, 35. sınıftaki “sanal dünyada kullanım için ayakkabı, çanta, gözlük, spor ekipmanı (*Retail store services featuring virtual goods...*)” ve 41. sınıf olan “sanal ortamlarda kullanılmak üzere çevrimiçi eğlence hizmetleri...” sınıflarının tercih edildiği görülmektedir.²⁹³ *Gucci* markası da aynı sınıflarda USPTO’ya başvuru yapmıştır.²⁹⁴

Bu kapsamda metaverse içerisinde markaların korunması için Nice sınıflandırmasına göre 9. sınıf “indirilebilir sanal mallar (*downloadable virtual goods*)”, 35. Sınıf “sanal dünyada kullanım için sanal ürünler, ayakkabı, çanta... (*Retail store services featuring virtual goods...*)” ve 41. sınıf “eğlence hizmetleri...(*Entertainment services...*)” mal ve hizmet sınıflarının tercih edilebileceği söylenebilir. TPMK’a gerçekleştirilecek marka başvurularında bu sınıf numaraları ve isimleri tercih edilebilecektir.²⁹⁵ Markaların tescil edildiği sınıfların önemi aşağıda mutlak ve nispi ret nedenleri başlığında değerlendirilecektir.

3.5. Mutlak ve Nispi Ret Nedenlerinin Metaverse Açısından İncelenmesi

Marka başvurusu, şekli inceleme sonrasında, TPMK tarafından esas açısından (mutlak ve nispi tescil engelleri yönünden) incelenir. Markanın SMK m.5’te yer alan durumlardan birisine sahip olmaması mutlak tescil engellerini aşması anlamına gelir. Ayrıca işaret SMK m.6’da yer alan nispi ret nedenlerinden birisini içeriyorsa yine tescil edilemeyebilir.²⁹⁶ Mutlak ret nedenleri TPMK tarafından re’sen incelenmekle birlikte, nispi ret nedenleri itiraz üzerine incelenirler ve re’sen dikkate alınmazlar.²⁹⁷

²⁹²T. N. Arslan (2022). Metaverse Dünyasında Marka Koruma, (http – 56) <https://hukukvebilisim.org/metaverse-dunyasinda-marka-koruma/> (Erişim Tarihi: 25.09.2022).

²⁹³İlgili sicil için bkz. (http-57) <https://tmsearch.uspto.gov/bin/showfield?f=doc&state=4808:2goq7e.5.1> (Erişim Tarihi: 25.09.2022).

²⁹⁴İlgili sicil için bkz. (http-58) <https://tmsearch.uspto.gov/bin/showfield?f=doc&state=4809:re1g46.2.1> (Erişim Tarihi: 25.09.2022).

²⁹⁵S. Taner, M. Sayın (2022). Marka Tescil Süreci (2. Baskı). Ankara: Seçkin Yayınları, s. 41 – 44.

²⁹⁶Güneş, 2021, a.g.k., 153 - 154.

²⁹⁷Çolak, 2021, a.g.k., 197.

3.5.1. Mutlak ret nedenleri

Mutlak ret nedenleri yukarıda bahsedildiği üzere TPMK tarafından re'sen incelenen kriterlerdir. Bu tescil engelleri, SMK m.5'te sayılmıştır:

- SMK m.4 kapsamında marka olamayacak işaretler:

Başvurusu yapılan markaların SMK m.4.'te yer alan marka olabilecek işaretlerden birisi olmaması mutlak ret nedenidir (SMK m.5/1-a). Bu anlamda marka tanımına uymayan, herhangi bir mal veya hizmeti ayırt etme yetisine sahip olmayan ve sicilde açık, net ve kesin surette temsil edilemeyen işaretler tescil edilemezler.²⁹⁸

- Herhangi bir ayırt edici niteliğe sahip olmayan işaretler:

Herhangi bir ayırt edici niteliği olmayan işaretlerin tescil başvurusu da mutlak ret nedenidir (SMK m.5/1-b).^{299 300} Burada markanın, tescil edilmek istenen mal veya hizmetler bakımından ayırt edici nitelik taşıyamaması (somut ayırt ediciliğinin olmaması) söz konusudur.

Örneğin “indirilebilir sanal mallar (*downloadable virtual goods*)” (9. sınıf) Nice sınıfı için başvurusu yapılmak istenen “*metaverse*” kelimesi bu engel ile karşılaşabilir. Yine metaverse dünyasına özgü Nice sınıflarında “blokzincir” ya da “sanal” kelimelerini içeren işaretler bu tescil engeli ile karşılaşacaktır.

Hemen belirtelim ki, başvuru konusu marka, başvuru tarihinden önce kullanılmış ve bu kullanım sonucunda başvuruya konu mal veya hizmetler açısından toplum nezdinde ayırt edici nitelik kazanmışsa bu markanın tescili, SMK m.5/1-b hükmüne göre reddedilemez (SMK m. 5/2). Bir işaretin ayırt ediciliğinin belirlenmesinde ilgili mal ve/veya hizmete yapılan referans ile toplumun ilgili kesimindeki dikkatli ve tedbirli bir tüketicinin makul beklenti ve algısı dikkate alınır. Ayırt edici olmayan bir markanın kullanım yoluyla ayırt edici hale gelebilmesi için belirli yoğunlukta ve süre kullanılmış olması gerekir. Kullanım yalnızca metaverse dünyası içerisinde gerçekleşmiş dahi olsa, işaret, tescili istenen mal ya da hizmet için ayırt edici geldiyse başvuru kabul edilmelidir.

²⁹⁸S. Ö. Memişoğlu (2019). Marka Hukukunda Mutlak Ret Sebepleri (1. Baskı). Ankara: Seçkin Yayıncılık, s. 360.

²⁹⁹Memişoğlu, 2019, a.g.k., 360.

³⁰⁰Markalar mutlaka belirli ürün ya da hizmetler ile ilişkilendirilerek tescil edilebilir. Soyut bir marka tescili mümkün değildir.

- Ticaret alanında kullanılan bazı özellikleri esas unsur olarak kullanan işaretler:

Ticaret içerisinde vasıf, cins, çeşit, miktar, kalite, miktar, amaç, değer, coğrafi kaynak belirten veya malların üretildiği, hizmetlerin sunulduğu zamanı gösteren ya da malların veya hizmetlerin diğer özelliklerini belirten işaret veya adlandırmaları münhasıran veya esas unsur olarak içeren işaretler mutlak ret nedenidir (SMK m.5/1-c). Marka hukukunda tanımlayıcı işaret kavramı ile ilgili çevrelerin gözünde uygulandığı ürünün özelliklerini yansıtan, bunları betimleyen ibareler kastedilmektedir. Bu esaslara göre üç önemli ret sebebi mevcuttur: Ayırt edici karakter eksikliği, işaretin herkesin tasarrufuna açık tutulmasındaki üstün kamu menfaati ve tüketici hafızasında yer edemeyecek derecede zayıf ayırt edicilik.³⁰¹

Metaverse içerisindeki ürünler hakkında bu tür bir ifadeyi esas unsur olarak içeren işaretler de mutlak tescil engeli ile karşılaşacaktır. Ancak yukarıda anılan tescil engelinde olduğu gibi bu tescil engelinin de SMK m. 5/2 hükmü uyarınca kullanım yoluyla aşılması mümkündür.

- Aynı tür mal veya hizmet ya da önceki tarihte başvurusu yapılmış markalarla aynı veya ayırt edilemeyecek kadar benzer işaretler:

Aynı ya da benzer çeşitte mal veya hizmetlerle ilgili tescil edilmiş veya önceki tarihte tescil başvurusu yapılmış marka ile aynı veya ayırt edilemeyecek kadar benzer işaretler de mutlak ret nedenidir (SMK m.5/1-ç). Bu yasak “hak sahibinin tekliği” ve “önce gerçekleştirilen tescilin menfaati” haklarını korumaktadır. Doktrinde bu maddede geçen “aynı veya ayırt edilemeyecek kadar benzer” ifadesi aşçısından karıştırılma tehlikesinden daha üstün bir iltibasın gerektiği savunulmaktadır.³⁰² Bu durumda markanın bütün olarak bıraktığı izlenime bakılmalıdır.³⁰³ Yargıtay da bu durumda markaların bıraktığı izlenimlerdeki farklılıkların orta düzeydeki tüketici kitlesince genel izlenim itibariyle önemsenecek kadar düşük olmasını aramaktadır.³⁰⁴

Metaverse dünyaları için tescil edilebilir Nice sınıflarında daha önceden tescil edilmiş markalarla aynı veya ayırt edilemeyecek kadar benzer işaretler de burada anılan

³⁰¹Memişoğlu, 2019, a.g.k., 368.

³⁰²Memişoğlu, 2019, a.g.k., 479.

³⁰³A. Oğuz, Z. Özkan (2018). Yargıtay Kararları Işığında Sınai Mülkiyet Kanunu’nun 5/1-ç Maddesi Anlamında Ayırt Edilemeyecek Kadar Benzer İşaretler, Terazi Hukuk Dergisi, 13 (141), s. 41.

³⁰⁴Oğuz, Özkan, 2018, a.g.k., 41.; Yargıtay 11. Hukuk Dairesi’nin 2012/4986 Karar numaralı 2012/2797 Esas numaralı kararı.

mutlak tescil engeli ile karşılaşır. Örneğin daha önce “sanal ortamlarda kullanılmak üzere çevrimiçi eğlence hizmetleri” (41. sınıf) sınıfı için tescil edilmiş veya başvurusu yapılmış bir işaretin bulunması durumunda, aynı sınıf için bu işaret ile aynı veya ayırt edilemeyecek kadar benzer bir işaretin başvurusu mutlak ret nedenleri çerçevesinde reddedilir.

- Ticaret alanında herkes tarafından kullanılan veya belirli bir meslek, sanat veya ticaret grubunu ayırt etmeye yarayan işaretler:

Ticaret alanı içerisinde herkes tarafından kullanılan ya da belirli bir meslek, ticaret veya sanat grubuna ait olanları ayırt etmeye yarayan işaret ya da adlandırmaları tek başına veya esas unsur olarak içeren işaretler de (SMK m.5/1-d) bu işaretlerin kimsenin tekeline alınmaması adına mutlak tescil engellerinden sayılmıştır.³⁰⁵ Örneğin “mobilyacı” şeklinde bir marka tescil edilemez. Bu yasağın değerlendirilmesinde ilgili çevrenin algı ve dikkati ile yabancı dil bilgisinin yanı sıra, işaretin kullanılış biçimi, amacı, bilinirliği, ürün ile özdeşleşmesi hususları dikkate alınmaktadır.³⁰⁶

Aynı şekilde metaverse içerisinde markasını konumlandırmak için metaverse dünyasına özgü meslekleri içeren işaretler de tescil edilemez. Örneğin “metaverse uzmanı” gibi ibareler günümüzde bir meslek grubunu ifade etmektedir. Bunun yanında “avukat” veya “psikolog” gibi meslekler de metaverse içerisinde veya dışarısında tescil edilemez. Bununla birlikte SMK m.5/1-b ve c bentlerinde olduğu gibi, bu tescil engelinin de SMK m. 5/2 hükmü uyarınca kullanım yoluyla aşılması mümkündür.

- Malın bazı özelliklerini içeren işaretler:

İşaret, malın doğasına özgü şekilden ya da nitelikten ibaretse veya mala asli değerini veren özelliği ifade ediyor ise tescil edilemez (SMK m.5/1-e). Bu hüküm üç boyutlu markalar ile ilgili olup, işaret için yapılan başvuru TPMK tarafından reddedilir. Örneğin “otomobil lastiği” veya “fotoğraf makinesi” şeklini gösteren işaret o malın işlevi ile ilgilidir ve bu madde gösterilen ret sebeplerine örnektir.³⁰⁷

Bu mutlak ret sebebi üç boyutlu markalarla ilgili olduğundan metaverse dünyasına özgü markalar açısından uygulanmaz. Örneğin metaverse dünyasında kullanılacak sanal bir “otomobil lastiği” için söz konusu lastiğin şeklinin tescili bu bent kapsamında

³⁰⁵Güneş, 2021, a.g.k., 137 - 139.

³⁰⁶Memişoğlu, 2019, a.g.k., 542.

³⁰⁷Güneş, 2021, a.g.k., 139 - 143.

engellenemez. Zira burada gerçek anlamda bir üç boyutlu şekil yoktur. Ancak bu şeklin tescilinin SMK m.5/1-b gereğince engellenmesi mümkündür. SMK m.5/1-b’de belirtilen tescil engelinin kullanım yoluyla aşılması mümkün iken, SMK m.5/1-e açısından böyle bir imkân yoktur.

- Mal veya hizmetin niteliği, kalitesi veya coğrafi kaynağı gibi konularda halkı yanıltacak işaretler:

Mal veya hizmetin niteliği, kalitesi veya coğrafi kaynağı gibi konularda halkı yanıltacak işaretlerin tescili de SMK’da mutlak ret nedeni olarak yer almıştır (SMK m.5/1-f). Burada yanıltma ihtimalinin olması yeterli olup halkın gerçekten yanıltması gerekmemektedir.³⁰⁸

Metaverse dünyasında da bir sanal malın niteliği, kalitesi konusunda halkı yanıltan işaretler mutlak ret sebebinin konusu olacaktır. Örneğin metaverse içerisinde yüzer adet üretilen NFT sanal malları açısından, bu malların tek adet üretildiği kanısı uyandıracak “*Unique*” (tek) markasının tescili yanıltıcı olabilir.

- Paris Sözleşmesinin 2’nci mükerrer 6’ncı maddesine göre reddedilecek işaretler:

Paris Sözleşmesi’nin 2’nci mükerrer 6’ncı maddesine göre Paris Sözleşmesi’ne taraf ülkelerin bayrakları, armaları, diğer Devlet amblemleri, bu ülkelerde kabul edilmiş resmi kontrol ve teminatı belirten işaretler ve ayar damgaları ile hanedan armaları taklitlerinin marka olarak tescili mutlak ret nedenlerindendir (SMK m.5/1-g). Metaverse dünyasında kullanılmak üzere gerçekleştirilen tescil başvurularında da bu işaretler yer almamalıdır.

- Paris Sözleşmesi 2’nci mükerrer 6’ncı maddesi dışında kalan ve kamuyu ilgilendiren bazı işaretler:

Paris Sözleşmesi 2’nci mükerrer 6’ncı maddesi kapsamı dışında kalsa da kamuyu ilgilendiren, kültürel ve tarihi değerler bakımından halka mal olmuş işaretler ve yetkili mercilerce tescil izni verilmemiş olan armalar, nişanları ya da adlandırmaları içeren işaretler de mutlak tescil engellerindendir (SMK m.5/1-ğ). Burada özellikle bazı kültürel ve milli değerlerimizin marka olarak tescili engellenmiş olup, bu işaretler metaverse ürünleri/hizmetleri için de tescil edilemezler.

³⁰⁸Güneş, 2021, a.g.k., 143 - 148.

- Dini değer veya sembolleri içeren işaretler ile kamu düzenine veya genel ahlaka aykırı işaretler:

Tüm bunların yanında toplumun en önemli değeri olan dini değerleri içeren işaretler, kamu düzenine veya genel ahlaka aykırı işaretler ve tescilli coğrafi işaretten oluşan ya da tescilli coğrafi işaret içeren işaretler de mutlak ret nedenleri kapsamında tescil edilemezler (SMK m.5/1-h ve SMK m.5/1-ı). Türkiye’de yaşayan yurttaşların sahip olduğu genel değerler ve kamu düzeninin sağlanmasına aykırı işaretler de mutlak ret nedenleri arasında sayılmıştır.³⁰⁹ Ayrıca halkın bir kısmı için bile iftira içeren veya incitici olan ibareler marka olarak tescil edilemezler. Kamu düzenine ve genel ahlaka aykırılık markanın kendisinden değil de kullanılacağı ticari faaliyetten doğuyorsa tescil başvurusu yine reddedilmelidir.³¹⁰

- Tescilli coğrafi işaret içeren işaretler:

SMK m. 34/1’e göre coğrafi işaretler, belirgin bir niteliği, ünü veya diğer özellikleri bakımından kökenin bulunduğu yöre, alan, bölge veya ülke ile özdeşleşmiş ürünü gösteren işaretlerdir. Coğrafi işaretler, özelliklerine göre menşe adı veya mahreç işareti olarak tescil edilir.³¹¹ SMK m.5/1-i’e göre tescilli coğrafi işaretten oluşan ya da tescilli coğrafi işaret içeren işaretler de marka olarak tescil edilemezler.

3.5.2. Nispi ret nedenleri

Sınai Mülkiyet Kanunu m.6’da düzenlenen nisbi ret nedenlerinin bulunduğu gerekçesiyle başvurusuna itiraz edilen markalar, itiraz TPMK tarafından haklı görülürse tescil edilemezler. Bu başlıkta nisbi ret nedenleri açıklanarak metaverse markaları açısından değerlendirilmiştir.

Nisbi ret nedenleri sekiz başlıkta düzenlenmiştir:

- Önceki tarihte başvurusu yapılmış markalarla aynı veya benzerliği ve kapsadığı mal veya hizmetlerin aynılığı veya benzerliği nedeniyle halk tarafından ilişkilendirilme veya karıştırılma ihtimali bulunan markalar:

SMK m.6/1’e göre tescil edilmiş veya daha önce başvurusu yapılmış marka ile aynılığı ya da benzerliği ve kapsadığı mal ya da hizmetlerin aynılığı veya benzerliği nedeniyle; tescil edilmiş veya başvurusu yapılmış marka ile halk nezdinde ilişkilendirilme

³⁰⁹Güneş, 2021, a.g.k., 149.

³¹⁰Güneş, 2021, a.g.k., 149.

³¹¹Çolak, 2018, a.g.k., 191.

ihtimali de dâhil karıştırılma ihtimaline sahip markaların başvuruları itiraz üzerine reddedilir (SMK m.6/1).

Karıştırılma ihtimali ortalama tüketicilerin karşılaştırılan işaretlerin ticari kaynağı arasında bağlantı kurmasıdır.³¹² TPMK Marka İnceleme Kılavuzu'nda karıştırılma tehlikesinin kriterleri; işaretlerin benzerlik derecesi, mal veya hizmetin benzerlik düzeyi, önceki markanın ayırt edicilik gücü, mal veya hizmetler hakkında tüketicilerdeki bilinç ve dikkat düzeyi olarak belirlenmiştir.³¹³ Karıştırılma ihtimalinin değerlendirmesinde tüketicinin bütüncül yaklaşımı da önemlidir.³¹⁴ Bu bağlamda “karşılıklı bağımlılık prensibinden” bahsetmek gerekir. Bu prensip uyarınca, işaretin benzerliği ile mal veya hizmetin benzerliğinin birlikte değerlendirilmesi ve arasındaki dengenin gözetilmesi gerekir.³¹⁵ Markalar arasındaki benzerlik derecesi zayıf bile olsa karşılaştırılan mal veya hizmetler arasındaki benzerliğin yüksek olması ya da tam tersi, mal veya hizmetlerin düşük benzerliği halinde markaların birbirine oldukça yakın olması karıştırma ihtimaline yol açabilecektir.

Mal veya hizmetlerin benzerlik analizinde uygulamada birçok faktör benimsenmiştir. Bunlardan bazıları; ürünlerin benzer ihtiyaçları giderip gidermediği, benzer alıcı kitlesine hitap edip etmediği, birinin diğerini tamamlama veya birbiri yerine ikame edilebilme imkânının bulunup bulunmadığı, dağıtım kanallarının ortak ve hedeflenen müşteri kitlesinin aynı olup olmadığıdır.³¹⁶ Metaverse dünyasına özgü sanal ürünler ile fiziki dünya ürünleri; birbirine ikame edilemez olması, benzer ihtiyaçları gidermemesi, hedeflenen müşteri kesiminin farklı olması sebeplerinden; benzerlik göstermeyecek ve karıştırılma ihtimalinin kabulüne engel olacaktır. Örneğin “indirilebilir sanal mallar” sınıfında metaverse dünyasına özel gözlük aksesuarları için tescil edilmiş bir marka, fiziki dünyada kullanılabilecek gözlükler için daha önce tescili yapılan bir marka ile aynı veya benzer dahi olsa karıştırılma ihtimalinden söz

³¹²Çolak, 2018, a.g.k., 191.

³¹³Türk Patent ve Marka Kurumu [TPMK] (2021). Marka İnceleme Kılavuzu, s.605. (http – 59) <https://www.turkpatent.gov.tr/duyurular/marka-inceleme-kilavuzu-guncellendi-18082021> (Erişim Tarihi: 11.05.2023).

³¹⁴İ. Karadağ (2020). Marka ve Ticaret Unvanı Arasında Karıştırılma Tehlikesi (1. Baskı). Ankara: Seçkin Yayınları, s. 47.

³¹⁵TPMK, 2021, 611.

³¹⁶P. Karaaslan (2020). Markaların Kapsadığı Ürünler Açısından Benzerlik İncelemesinde Lisans Uygulamalarının Rolü, Selçuk Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi, 28 (3), s. 889.

edilemeyecektir. Zira metaverse içerisindeki gayrimaddi mallar ile fiziki dünyadaki mallar aynı veya benzer olarak değerlendirilemez.

Ancak her ne kadar metaverse sanal bir dünya olsa da metaverse içerisinde, fiziki ürünlerin satışının gerçekleştiği e-ticaret iş modelleri de mevcuttur. Fiziki dünyadaki malların veya hizmetlerin metaverse içerisinde sunulması durumunda, söz konusu mal veya hizmetleri temsil eden işaretlerin aynı veya benzer olması halinde karıştırılma ihtimalinden söz edilebilir. Keza örneğin metaverse içerisinde hizmette bulunmak için “DP” ibaresi ile başvuruda bulunan bir dijital pazarlama şirketinin bu başvuru, fiziki dünyada aynı veya benzer hizmetin aynı veya benzer marka ile hali hazırda sunulmuş olması halinde reddedilebilir.

Yine metaverse dünyasında kullanılmak üzere 35 ve 41. Nice sınıflarında tescil başvurusu yapılmış bir işaretin, fiziki dünyada kullanılmak için bile olsa daha önce aynı veya benzer mal türlerinde tescilinin veya başvurusunun yapılmış olması halinde, sonraki başvuru itiraz üzerine reddedilecektir. Bu konuda USPTO nezdindeki benzer olayda *Gucci* markası 9, 35 ve 41. Nice sınıflarında marka başvurusu yapmış olsa da *Gucci*’nin hali hazırdaki fiziki dünyadaki hizmetlerinin 35. sınıfı da kapsadığına yönelik itiraz sonucu USPTO bu başvuruyu 35. sınıf açısından reddetmiştir.³¹⁷ USPTO, *Gucci*’nin hâlihazırdaki tescil sınıfı olan “perakende mağaza hizmetleri”nin dijital mal ve hizmetleri de kapsadığı görüşünü belirtmiştir.³¹⁸

- Ticari vekil veya temsilcinin marka sahibinin izni olmadan yaptığı bazı başvurular:

Ticari vekil veya temsilcisinin izinsiz olarak markayı kendi adına tescil ettirmesi de nisbi ret nedenidir (SMK m. 6/2). Markanın ticari vekili veya temsilcisinin, markayı veya ayırt edilemeyecek kadar benzerini temsil ettiği kişiler adına değil, kendi adına, haklı sebep olmadan tescil için başvurması durumunda başvuru itiraz üzerine reddedilir. Burada ticari vekil ve ticari temsilci kavramları da geniş yorumlanmalıdır.³¹⁹

- Başvuru veya rüçhan tarihinden önce hak elde edilen işaretler:

³¹⁷USPTO’nun 30.08.2022 tarihli 97112038 seri numaralı *Gucci* Kararı. Karara ulaşmak için bkz. (http – 60) <https://uspto.report/TM/97112038> (Erişim Tarihi: 24.12.2022).

³¹⁸M. Güner, T. Fulden (2022). Fiziksel Mal ve Hizmetler İçin Yapılan Marka Tescilleri Metaverselerde Koruma Sağlamaya Yetecek Mi? Uspto’nun *Gucci* ve *Prada* Kararları Bu Konuya Işık Tutuyor, (http – 61) <https://iprgezgini.org/2022/09/30/fiziksel-mal-ve-hizmetler-icin-yapilan-marka-tescilleri-metaverselerde-koruma-saglamaya-yetecek-mi-usptonun-gucci-ve-prada-kararlari-bu-konuya-isik-tutuyor/> (Erişim Tarihi: 06.10.2022).

³¹⁹Çolak, 2018, a.g.k., 330.

Başvuru veya rüçhan tarihinden önce tescilsiz marka veya ticaret sırasında kullanılan bir başka işaret için hak elde edilmiş ise işaret sahibinin itirazı üzerine marka başvurusu reddedilecektir (SMK m.6/3). Ticaret sırasındaki kullanılan başka bir işareten anlaşılması gereken işletme adı, internet alan adı, ticaret unvanı gibi işaretlerdir.

SMK m. 6/3'e göre bir markayı ihdas ve istimal eden kimse o markanın gerçek sahibidir ve açıklayıcı etkiye sahip olan tescile karşı üstün ve öncelikli hakka sahiptir.³²⁰ Tescilsiz markası ile öncelik hakkı elde eden gerçek hak sahibinin karşısında, tescil için "erken davranan kazanır" ilkesi sonuç vermeyecektir.³²¹ Öte yandan tescilsiz bir işaret için marka hakkının elde edilmiş olması için işaretlerin tanınmışlığı aranmaz, gerçekleşen kullanım sonucunda söz konusu işaretin tüketici nezdinde "marka" olarak bilinmesi yeterlidir.³²² Bir işaretin yalnızca "dekoratif" amaçlı kullanılması marka olarak bilindiği anlamına gelmez. Dolayısıyla dekoratif işaretler, SMK m. 6/3 uyarınca "hak elde edilmiş işaretler" olarak görülemez.

Metaverse dünyasındaki ticari faaliyetler kapsamında kullanılan tescilsiz bir markanın, "üzerinde hak elde edilmiş bir işaret" olarak SMK m.6/3 kapsamında nispi tescil engeli oluşturmaması için bu markanın, tescili istenen işaretin başvurusunun yapıldığı mal veya hizmet sınıfı ile benzerlik göstermesi gerekir. Dolayısıyla örneğin metaverse içerisinde perdeler için kullanılan bir tescilsiz marka, fiziki dünyada aynı işaretin perdeler için tesciline engel olmaz.

Öte yandan ülkesellik ilkesi gereğince, önceki tarihli tescilsiz markanın bu nispi tescil engelinden yararlanabilmesi için "Türkiye'de kullanılan bir marka" olması gerekir. Zira tescilsiz markalar açısından "Türkiye'de tescil" kriterini "Türkiye'de kullanım" ikame etmektedir. Türkiye'de kullanım şartının hangi durumlarda gerçekleşeceğinin tespiti açısından İstanbul 4. Fikri ve Sınai Haklar Hukuk Mahkemesi'nin 2008 tarihli kararı önem taşımaktadır.³²³ Karara konu olay, 2001 yılına kadar Türkiye'de de yayın yapan bir kanalın, 2001 yılından sonra ülkemizde karasal yayını kesmesi ve bu durumda "Türkiye'de kullanım" şartının sağlanıp sağlanmadığına ilişkindir. Davayı gören Mahkeme, olaya konu markalı televizyon kanallarının Türkiye de gerek kamuya açık alanlarda gerekse özel konutlarda izlenebildiğini, kullanmadan anlaşılması gerekenin bu

³²⁰Çolak, 2018, a.g.k., 333.

³²¹Güneş, 2021, a.g.k., 179 - 180.

³²²Karasu, Suluk ve Nal, 2022, a.g.k., 189.

³²³İstanbul 4. Fikri ve Sınai Haklar Hukuk Mahkemesi'nin 08.10.2008 tarihli 2006/667 esas numaralı 2008/233 K. Sayılı Kararı.

markanın yer aldığı hizmetlerin tüketiciye ulaşması ve markanın kendisine atfedilen işlevleri ile kullanılması olduğunu, markayı taşıyan hizmetin müşteri çevresi ile buluşuyor ise malın veya hizmetin nerede üretildiğinin önemli olmadığını, hizmetin yurt içinde üretilmesinin gerekli olmadığını ileri sürmüştür. Yargıtay 11. Hukuk Dairesi de bu kararı 2011 tarihinde onamıştır.³²⁴ Biz de bu kararın metaverse dünyası açısından uygulanabileceğini ve diğer şartların gerçekleşmesi halinde metaverse dünyasına Türkiye’den giriş yapılmasının Türkiye’de kullanım olacağı ve SMK m.6/3’ün uygulanacağı kanaatindeyiz.

- Paris Sözleşmesi 1’nci mükerrer 6’ncı maddesi kapsamındaki tanınmış markalar:

SMK m.6/4’e göre Paris Sözleşmesi 1’nci mükerrer 6’ncı maddesi kapsamındaki tanınmış markalar ile aynı veya benzer markalar, aynı veya benzer mal ve hizmetler açısından nisbi ret nedenidir. SMK m.6/4 Türkiye’de tesciline bakılmaksızın Paris Sözleşmesi anlamında tanınmış markaları nispi ret nedeni olarak saymıştır. Paris Sözleşmesi 1’nci mükerrer 6’ncı maddesi ilgili fıkrası şu şekildedir: *“Birlik ülkeleri, tescilin yapıldığı ülkenin yetkili makamınca söz konusu ülkede bu sözleşmeden yararlanacağı kabul olunan bir kişiye ait olduğu, aynı veya benzeri mallar için kullanıldığı iyi bilinen tanınmış bir markanın herhangi bir karışıklığa yol açabilecek bir şekilde yeniden reproduksiyonunu, taklit edilmesini veya aslına yakın bir şekilde değiştirilmesini içeren bir markanın kullanılmasını gerek mevzuat izin verdiği takdirde re’sen gerekse ilgilinin isteği üzerine yasaklamayı ve tescilini reddetmeyi veya iptal etmeyi taahhüt ederler.*

Markanın elzem bir bölümünün tanınmış bir markanın reproduksiyonundan oluşması veya bu tanınmış markayla karıştırılabilecek bir taklitten ibaret olması durumunda da, bu hükümler geçerli olacaktır.”

Bu hüküm anlamında tanınmış marka sayılmak için dünya çapında üne sahip olma veya markanın Türkiye’de kullanılma şartı gerekmez. Markanın Türkiye’de tanınıyor, biliniyor olması yeterlidir.³²⁵ Öğretide Yasaman, bu maddenin, markanın faaliyet alanı içerisindeki ilgili çevrelerce bilinen ve Paris Sözleşmesi’ne bağlı ülkelerden birinin vatandaşı veya o ülkelerden birinde yerleşik olan ya da ticari veya sınai işletmeye ait

³²⁴Yargıtay 11. Hukuk Dairesi’nin 03.03.2011 tarihli 2011/2191 karar numaralı 2009/3437 esas numaralı kararı.

³²⁵Çağlar, 2015, a.g.k., 28.

markalar hakkında uygulanacağını belirtmiştir.³²⁶ Yine ABAD da *General Motors / Yplon* kararında³²⁷ tanınmışlığın ilgili çevre yönünden ele alınması gerektiğini belirtmiştir.

O halde Paris Sözleşmesi ülkelerinden birisine ait ve Türkiye’de ilgili çevrelerce bilenen bir marka ile aynı veya benzer nitelikteki markaların metaverse dünyasında aynı veya benzer mal ve hizmetlerde kullanılmak üzere tescil edilmesi itiraz üzerine reddedilebilir. Örneğin haber ajansı hizmetlerinde Almanya’da faaliyet gösteren ve Türkiye’de tanınmış bir markanın metaverse içerisinde faaliyette bulunmak için Türkiye’de “reklamcılık faaliyetleri” (35. sınıf) alanında yapılmış tescil başvuruları itiraz üzerine reddedilecektir.

Aynı şekilde metaverse içerisinde kullanılarak tanınmış hale gelen markalarla aynı veya benzer mal ve hizmet alanlarında gerçekleştirilen tescil başvuruları da itiraz üzerine reddedilecektir. Zira Türkiye’de ulaşılan tanınmışlık için platform farketmeyecektir. Örneğin metaverse dünyasında haber sağlama hizmetlerinde bulunarak Türkiye’de faaliyet alanında ilgili çevrelerce tanınmış hale gelen Almanya merkezli “Y” markası ile aynı veya benzer marka niteliğindeki “haber ajansı hizmetleri” (38. sınıf) Nice sınıfı için gerçekleştirilen marka başvuruları itiraz üzerine reddedilecektir.

- Türkiye’de tescil edilmiş veya tescil başvurusu yapılmış tanınmış bazı markalar:

Tescil edilmiş ya da başvurusu yapılmış bir markadan, Türkiye’deki tanınmışlık düzeyi sebebiyle haksız bir yararın sağlanabileceği, markanın itibarının zarar görebileceği ya da ayırt edici karakterinin zedelenebileceği durumlarda, aynı veya benzer markanın tescil başvurusu, başvuru sınıfına bakılmaksızın önceki tarihli marka sahibinin itirazı üzerine reddedilir (SMK m.6/5). Türkiye’de tescil edilmiş tanınmış markalar nisbi tescil engeli olarak düzenlenmiş olup, burada mal veya hizmet sınıflarının aynılığı, benzerliği ya da farklılığı konusunda bir ayırım yoktur.³²⁸

Türk hukukunda tanınmış markaların tanımı doğrudan yapılmamıştır.³²⁹ Bunun nedeni tanınmışlığın her somut olayda farklılık arz edebileceğidir.³³⁰ Bu konuda TPMK

³²⁶H. Yasaman (2005). Tanınmış Markalar, Galatasaray Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi, 4 (1), s. 214-215.

³²⁷ABAD’ın 2009 tarihli C-375/97 ECR numaralı kararı.

³²⁸E. Tayfun, N. T. Akbulut (2020). Tanınmış Marka Kavramı (1. Basım). Hukuken Korunması ve Uluslararası Ticaretteki İşlevi, Ankara: Adalet Yayınevi, s. 74.

³²⁹A. Oğuz (2018). Tanınmış Marka ve Tanınmış Marka Ölçütlerinin Uygulanması, Terazi Hukuk Dergisi, 13 (140), s. 35-48.

³³⁰Yasaman, 2005, a.g.k., 213.

“Markaların Tanınmışlık Düzeyleri ile İlgili Esaslar ve Uygulama Kriterleri” olarak tavsiye niteliğinde kriterler yayınlamıştır.³³¹ Yargıtay 11. Hukuk Dairesi tanınmış markaları “bir şahsa veya teşebbüse sıkı şekilde matufiyet, garanti, kalite, kuvvetli reklam, yaygın bir dağıtım sistemine bağlı, müşteri, akraba, dost, düşman ayırımı yapmadan coğrafi sınır, kültür, yaş farkı gözetmeksizin aynı çevredeki insanlar tarafından refleks halinde ortaya çıkan bir çağrışım” olarak tanımlamıştır.³³²

SMK m.6/5 uyarınca tanınmış marka koruması tanınmışlık düzeyi nedeniyle haksız bir yararın sağlanabileceği, markanın itibarının zarar görebileceği veya ayırt edici karakterinin zedelenebileceği ihtimallerinin birisinin gerçekleşmesi şartıyla³³³ aynı veya benzer mal ve hizmet şartı aranmaksızın tüm mal ve hizmet türlerinde uygulanmaktadır.

Yine SMK m.6/4 konusunda bahsettiğimiz üzere burada da Türkiye’de ulaşılan tanınmışlık düzeyi için platform farketmeyecek, metaverse dünyasında yer alıp Türkiye’de tanınmış marka kriterlerini sağlayan markalar SMK m.6/5 uyarınca değerlendirilecektir.

- Başkasına ait isim, fotoğraf, telif hakkı veya sınai mülkiyet haklarını içeren markalar:

Başkasına ait isim, fotoğraf, telif hakkı veya sınai mülkiyet hakkını kullanmak da nisbi ret sebebidir (SMK m.6/6). Tescil başvurusu yapılan markanın başkasına ait ismini, ticaret unvanını, fotoğrafını, telif hakkını veya herhangi bir fikri mülkiyet hakkını içermesi halinde hak sahibinin itirazı üzerine marka başvurusu reddedilir. Toplumda yer edinmiş bazı isimlerin tescili bu fıkra kapsamında reddedilecektir.³³⁴ Yine başkasına ait telif hakkı içeren eserlerin tescili açısından da aynı husus geçerlidir. Kanaatimizce bir avatarın metaverse içerisinde çekilmiş fotoğrafının fiziki dünyada marka tesciline konu edilmesi de nisbi ret sebebidir. Zira metaverse içerisinde yer alan avatarlar kişinin gerçek kimliğini ifşa etmese de nihayetinde o kişileri temsil eden grafiklerdir.

- Yenilenmeme sebebiyle sona ermeden sonra yapılan başvurular:

³³¹ Türk Patent ve Marka Kurumu [TPMK] (2006). Markaların Tanınmışlık Düzeyleri ile İlgili Esaslar ve Uygulama Kriterleri, (http – 62) <https://webim.turkpatent.gov.tr/file/29e5ba0c-39d5-4b4c-bd85-d9cc13b0f991?download> (Erişim Tarihi: 06.06.2023).

³³²Yargıtay 11. Hukuk Dairesi’nin 13.03.1998 tarihli 1997/5647 esas numaralı 1998/ 1704 karar numaralı kararı.

³³³Arzu, 2018, a.g.k., 35 - 48; Tayfun, Akbulut, 2020, a.g.k., 74.

³³⁴Çolak, 2018, a.g.k., 403.

SMK m.6/6 ve m.6/7’de kullanmama veya yenilenmeme sebebi ile marka korumasının sona ermesi sonrası, belli süreler içerisinde eski marka tescil sahiplerinin itirazı ile yeni başvuruların redde uğrayacağı belirtilmiştir. Buna göre ortak markanın veya garanti markasının yenilenmeme sebebiyle sona ermesinden sonra üç yıl içinde yapılan ortak marka ya da garanti markasıyla aynı ya da benzer ve aynı veya benzer mal ya da hizmetleri içeren marka başvuruları önceki marka sahibinin başvurusu ile reddedilir (SMK m.6/7).

Garanti markası veya ortak marka için tanınan bu imkân daha kısıtlı koşullarla olmak üzere ferdi markalar için de benimsenmiştir.³³⁵ Markanın yenilenmeme sebebiyle sona ermesinden sonra iki yıl içinde yapılan, markayla aynı ya da benzer olan ve aynı ya da benzer mal ya da hizmetleri içeren marka başvuruları iki yıllık süre içinde markanın kullanılmış olması şartıyla önceki marka sahibinin itirazı üzerine reddedilir (SMK m.6/8).

Tescilli markanın koruma süresi başvuru tarihinden itibaren on yıldır ve onar yıllık dönemler halinde bu koruma süresi yenilenir. Yenileme talebi koruma süresinin sona erdiği tarihten önceki altı ay içinde yapılır (SMK m.23). Ortak veya garanti markasında yenileme süresinin sonunda üç yıl içerisinde itiraz imkânı varken diğer markalarda bu süre iki yıldır. Ferdi markası yenilenmeyen marka sahibinin başvuruya itiraz edebilmesi için ise iki yıllık süre içerisinde markasını kullanmış olması gerekir.³³⁶

- Kötüniyetli marka başvuruları

Nisbi ret nedenlerinden birisi de kötüniyetli marka başvurularıdır (SMK 6/9). 556 sayılı KHK³³⁷ döneminde kötüniyet hükümsüzlük sebebi iken SMK’da itiraz sebebi olarak düzenlenmiştir. Bu nisbi ret sebebi kaynağını TMK m.2³³⁸ çerçevesindeki dürüstlük kuralından almış olup, kötüniyetin her olayın koşullarına göre özel olarak incelenmesi gerekmektedir.³³⁹ Kötüniyet dürüstlük kuralına aykırı davranma ve iyiniyetli olmama halidir.³⁴⁰ Bilerek veya haksız avantaj kazanmak ya da başkalarına zarar vermek amacıyla genel olarak kabul görmüş ahlaki ve ticari ilkelerin dışında davranan kişilerin

³³⁵Taner ve Sayın, 2022, a.g.k., 153 - 154.

³³⁶Taner ve Sayın, 2022, a.g.k., 153 - 154.

³³⁷27.6.1995 tarihli 22326 numaralı Resmi Gazete’de yayınlanan 24.06.1995 tarihli 556 numaralı Kanun Hükmünde Kararname.

³³⁸TMK m.2: Herkes, haklarını kullanırken ve borçlarını yerine getirirken dürüstlük kurallarına uymak zorundadır. Bir hakkın açıkça kötüye kullanılmasını hukuk düzeni korumaz.

³³⁹Taner ve Sayın, 2022, a.g.k., 154 - 165.

³⁴⁰O. Can (2015). Türk Hukukunda Kötüniyetli Marka Başvuru ve Tescilinde İptal ve Hükümsüzlüğün Kapsamı Üzerine Düşünceler, Ticaret ve Fikri Mülkiyet Hukuku Dergisi, 1 (1), s. 49.

durumu “kötüniyetli” olarak nitelendirilebilir.³⁴¹ Marka başvurusunun kötüniyetli olması genellikle kötüniyetli olarak bir başkasının marka itibarından faydalanma şeklinde tezahür etmektedir³⁴²

Yargı uygulamalarına bakıldığında marka sahibinin ticarete kullandığı markasının aynısının veya benzerinin, marka sahibi olunmamasına rağmen markanın kullanıldığını bildiği veya bilmesi gerektiği durumlarda kullanılmasının kötüniyet olarak ifade edildiği görülmektedir.³⁴³ Tekinalp de kötüniyetin geniş yorumlanıp, gerçekte kullanmayıp, yedekleme veya marka ticareti amacıyla veya şantaj amacıyla markanın tescil başvurusunun kötüniyet olarak algılanması gerektiğini belirtmektedir.³⁴⁴ Sonuç olarak bir markanın fiziki dünyadaki itibarından metaverse içerisinde faydalanmak için gerçekleştirilen kötüniyetli marka başvuruları da nisbi ret nedeni sayılacaktır.

Yine marka sahibinin markasını tescil ederken markanın kullanılış amacı ve fonksiyonlarına aykırı bir şekilde, iyi niyetli üçüncü kişileri baskı altında tutma, onlara şantaj yapma veya engelleme amacı olduğu hallerde kötüniyet amacının olduğu varsayılmaktadır.³⁴⁵ Yargıtay’ın kararları da bu yöndedir.³⁴⁶ Burada “savunma markalarından” da bahsetmek gerekmektedir. Zira savunma markaları, asıl markanın gelişimini garanti altına almak amacıyla oluşturulan, kullanılma amacı taşımayan, asıl marka ile aynı veya farklı mal veya hizmetlerde tescil edilen markalardır.³⁴⁷ Bu markaların tescil amacı kullanım olmasa da hukukumuzda marka başvurularında kullanım amacının ispatı da aranmamaktadır. Kullanma niyetinin bulunmaması ancak uzun süre markanın kullanılmaması sonrası anlaşılabilir. Bunun yanında bir marka başvurusunun diğer iyiniyetli üçüncü kişileri baskı altında tutmayı, onları finansal olarak baskı altına almak ve onlara tescil engeli oluşturmak amacı taşıyan savunma markası olduğunu gösteren emareleri taşıdığı tespit edildiğinde bu durum kötüniyet kabul edilerek nisbi tescil engeli sayılacaktır. Bu durumun tespit edilememesi durumunda ise savunma markaları ancak hoşgörü süresi sonrası tespit edilecektir.³⁴⁸ Metaverse dünyasında da

³⁴¹Taner ve Sayın, 2022, a.g.k., 165.

³⁴²Taner ve Sayın, 2022, a.g.k., 165.

³⁴³Yargıtay Hukuk Genel Kurulu’nun 16.07.2008 tarihli 2008/11-501 esas numaralı, 2008/507 karar numaralı kararı.

³⁴⁴Tekinalp, 2012, a.g.k., 427 - 428.

³⁴⁵Karasu, Suluk ve Nal, 2022, a.g.k., 195.

³⁴⁶Yargıtay 11. Hukuk Dairesi’nin 12.06.2013 tarihli 2011/11371 esas numaralı 2013/12306 karar numaralı kararı.

³⁴⁷H. Bahar Sayın (2020). Savunma Markası, Ticaret ve Fikri Mülkiyet Hukuku Dergisi, 6 (2), s. 213.

³⁴⁸Bahar Sayın, 2020, a.g.k., 213.

başkalarının markalaşmasını engellemek için gerçekleştirilen marka başvurularının da kötüniet teşkil edeceğini düşünmekteyiz. Bu duruma örnek olarak, başkasına ait bir markanın metaverse dünyasında hizmet vereceğinin öngörülmesi sonucu metaverse dünyasına yönelik hizmet veya mal sınıflarında ilgili markanın başvurusunun yapılması gösterilebilir.

Marka başvurusunun yukarıdaki esaslar dâhilinde incelenmesi sonrasında tescil aşamasına geçilir. Başvurusu eksiksiz gerçekleşmiş veya eksiklik varsa giderilmiş, SMK m.16 uyarınca incelenmiş, yayımlanmış, hakkında itiraz yapılmış veya itiraz sonrası olumlu sonuçlanmış, tüm evrakları tamamlanarak süreci tamamlanmış marka başvuruları sicile kaydedilip bültende yayınlanacaktır (SMK m.22/1).³⁴⁹

3.6. Markanın Hukuki İşlemlere Konu Edilmesi

Marka hakkının da telif hakkı gibi iki yönü vardır: Hem hukuki işlemlere konu edilebilir hem de üçüncü kişilerin haksız kullanımlarına karşı korunabilir. Markaların dahil olduğu sınai mülkiyet hakları devredilebilir, miras yolu ile intikal edebilir, lisans konusu olabilir, rehin verilebilir, teminat olarak gösterilebilir, haczedilebilir veya diğer hukuki işlemlere konu olabilir (SMK m.148/1). Bu başlıkta marka hakkının konu olacağı hukuki işlemlerden lisans ve devir metaverse dünyası açısından incelenecektir.

3.6.1. Lisans

Marka hakkının konu olduğu hukuki işlemlerden ilki, markanın tescil edildiği mal veya hizmetlerin bir kısmı ya da tamamı için lisansa konu olabilmesidir (SMK m.24/1). Lisans bir hukuk işlem olduğundan, SMK m. 148/4'te öngörülen “*Hukuki işlemler, yazılı şekle tabidir*” hükmüne uygun şekilde verilmelidir.

SMK m.24/2'e göre lisans hakkı tek kişiye (inhisari) veya tek kişiye özgü olmayacak şekilde verilebilir. Bu anlamda özel olarak sözleşmede belirtilmez ise lisans inhisari değildir. SMK m.24/3'e göre aksi kararlaştırılmamış ise marka sahibinden elde edilen lisans hakkı mun izni olmadan üçüncü kişilere devredilemez. Öte yandan lisans alan sözleşme şartlarına uymak zorundadır. Nitekim lisans sözleşmesinde, markanın tescilli olduğu mal veya hizmetlerin sadece bir kısmı için lisans verildiği kararlaştırılabilir

³⁴⁹Çolak, 2018, a.g.k., 414.

veya lisans alanın markayı sadece belli bölgede veya platformda kullanabileceği şeklinde şartlar getirilebilir.

Lisansın genişletilmesi veya başkasına devredilmesi, ileride de açıklanacağı üzere marka hakkına tecavüz fiillerinden biridir. Bu şekilde bir tecavüz, fiziki dünyada kullanılması konusunda verilen marka lisansının, markanın metaverse dünyasında da kullanılması şeklinde gerçekleşebileceği gibi, aksi şekilde markanın metaverse dünyasında kullanılması konusunda verilen marka lisansının fiziki dünyada da izinsiz şekilde kullanılması şeklinde gerçekleşebilir. Yine belli bir metaverse platformu veya metaverse platformunun belli bir alanı için verilen marka lisansının bu metaverse platformunun veya bölgesinin aşılmasıyla kullanılması da markaya tecavüzdür. Markalar yeni teknoloji olan metaverse dünyasına adapte olmak için yeni yatırımlar yapmak yerine markalarının metaverse dünyasında kullanılması için kişi veya kurumlara lisans hakkı vererek belli şartlarda kullanmalarını da sağlayabilecektir. Bu durumda lisans alan markayı markanın kalitesine uygun şekilde kullanacak ve markayı geliştirme yükümlülüğü altında olacaktır. Yine lisans alan lisans verenle ilişkilerini iyi yürütecek ve rekabet hükümlerine dikkat edecektir.³⁵⁰ Örnek olarak bir spor kıyafet malzemeleri markası metaverse içerisinde ürünlerini sergilemek ve metaverse içerisinde kullanma için satmak üzere marka lisansı verilebilecektir. Lisans alan markanın itibarından ve değerinden faydalanacak, lisans veren ise Ar-Ge ve yeni departman açma yükünden kurtularak bu aynı şekilde markasının değerini artıracaktır.

3.6.2. Devir

Markaların konu olabileceği hukuki işlemlerden biri de devir işlemidir. Devir sözleşmelerinin geçerliliği, yazılı olarak yapılmasına ve noter tarafından onaylanmasına bağlıdır (SMK m.148/4). TPMK'nın devir sözleşmesini onaylaması ve bültende yayınlaması ile devir işlemi gerçekleşmiş olacaktır (SMK m.148/5).

Lisansta olduğu gibi devir de belli mal ve hizmetler yönünden gerçekleşebilir (SMK m.148/5). Örneğin metaverse dünyasına özel mal veya hizmet üreten işletmeler, fiziki dünyadaki markalarını kendilerinde tutup, sanal dünyada kullanmak üzere tescil ettirdikleri markalarını devredebilir. Metaverse dünyasına özel mal veya hizmet üreten işletmelerin, fiziki dünyada ürün pazarlayan bir marka sahibine kendi markasını

³⁵⁰Ç. Özel (2015). Marka Lisansı Sözleşmesi (1. Baskı). Ankara: Seçkin Yayınları, s. 172-179.

devretmeleri de mümkündür. Örneğin metaverse dünyasına özel sanal ayakkabı üreten “ADDS” markasının sahibi ile “Adidas” arasında devir sözleşmesi gerçekleşebilir. Öte yandan marka hakkı ülkesel olduğundan belirli bölge veya platformlarla sınırlı bir şekilde devir gerçekleştirilmez. Dolayısıyla örneğin metaverse dünyası için markanın devredilip fiziki dünyada marka hakkının muhafaza edilmesi mümkün değildir.

3.7. Marka Korumasının Kapsamı ve İstisnaları

3.7.1. Marka korumasının kapsamı

Marka tescili marka sahibine birtakım haklar sağlar. Marka tescilinden kaynaklanan koruma kural olarak marka sahibine aittir (SMK m.7/1). Marka sahipleri sahip oldukları koruma kapsamında bazı fiilleri önleme yetkisine sahiptir.³⁵¹ Bu bağlamda tescilli markayla aynı olan herhangi bir işaretin, tescil kapsamına giren mal ya da hizmetlerde kullanılması marka sahibi tarafından engellenebilecektir (SMK m.7/2-a). Kural olarak bir markanın bir sahibi olmalıdır. Markalar arasında ayırt edilemeyecek kadar fark olması bu hükmün uygulanmasını engellemez.³⁵²

Tescilli marka ile aynı veya benzer olan ve aynı veya benzer mal ve hizmetleri kapsayan ve bundan dolayı tescilli marka ile karıştırılma ihtimali olan markaların kullanımı da marka sahibi tarafından engellenebilir³⁵³ (SMK m. 7/2-b). Örneğin fiziki dünyada “psikolojik danışmanlık” hizmetlerinde faaliyet gösteren bir marka ile aynı veya karıştırılma ihtimali olan bir işaretin metaverse içerisinde kullanılması durumunda marka sahibi bu kullanımları önleyebilme hakkına sahiptir. Bununla beraber belirtmek gerekir ki metaverse dünyasındaki markalar ve fiziki dünyadaki markaların aynı sınıfta olması karıştırılma ihtimali açısından ürün benzerliğine karine teşkil etmeyeceği gibi farklı sınıflarda olması da ürünlerin benzemediğine veya karıştırılma ihtimali olmadığına karine olmayacaktır. Her somut olayda bu benzerliğin sağlanıp sağlanmadığı ayrı ayrı değerlendirmelidir. Öte yandan “3.5.2. Nispi ret Nedenleri” başlığında belirtildiği gibi, ürün markaları açısından fiziki ürünler ile bu ürünlerin sanal dünyadaki karşılıklarının aynı ihtiyacı gidermeye yönelik olmadığı, hedef müşteri kitlesinin aynı olmadığı ve bu nedenle ürün benzerliğinin bulunmayabileceği dikkate alınmalıdır. Buna karşın hizmet

³⁵¹Karasu, Suluk ve Nal, 2022, a.g.k., 207.

³⁵²Güneş, 2021, a.g.k., 243 - 258.

³⁵³Marka koruması içerisine dahil edilen bu şart aynı zamanda SMK m.6/5 uyarınca nispi ret nedenleri için de düzenlenmiştir. Burada da markanın ve mal veya hizmet sınıflarının benzer olması yeterli olup, aynı zamanda karıştırılma ihtimali gerçekleşmesi gerekmektedir.

markalarında metaverse’te sunulan hizmetin fiziki dünyada sunulan hizmet ile benzerlik göstermesi halinde karıştırılma ihtimalinden söz edilebilir. Nitekim yukarıda belirtilen “psikolojik danışmanlık hizmeti” örneğinde durum bu şekildedir.

Karıştırılma ihtimalinin yanında tanınmışlık da marka sahiplerine koruma sağlayan durumlardan birisi olarak karşımıza çıkmaktadır³⁵⁴. Mal veya hizmet kapsamı farketmeksizin tescilli marka ile aynı veya benzer olan ve markanın Türkiye’deki tanınmışlık düzeyi nedeniyle itibarından haksız yarar elde edecek, itibarına zarar verecek veya ayırt edici karakterini zedeleyecek nitelikteki işaretlerin kullanılması da marka sahibi tarafından engellenebilir (SMK m. 7/2-c). Bu koruma tanınmış markalara özgüdür. Tanınmış marka korumasında karıştırılma tehlikesi olması zorunlu olmayıp markaların aynı veya benzer olması yeterlidir. Tanınmış markalar açısından aynı veya benzer mal veya hizmet alanlarında kullanma şartı aranmadığından (SMK m.7/1-c) metaverse dünyası haricinde tanınmışlık elde etmiş markanın metaverse içerisinde itibarını zedeleyecek veya itibarından haksız yarar elde edecek veya ayırt edici karakterini zedeleyecek şekilde kullanılması marka koruması kapsamındadır. Bu tanınmışlığın Türkiye’de olması yeterlidir. Türkiye’de tanınmış marka olan “Selpak” markasının metaverse içerisinde izinsiz ve yukarıdaki şartlayacak şekilde kullanılması buna örnektir. Zira metaverse içerisinde “Selpak” markasının benzer ürünler açısından kullanılması zorunluluğu yoktur. Bu bakımdan ürünün sanal mı fiziki mi olduğu, benzer amaçlarla ve benzer ihtiyaçları gidermek üzere kullanılıp kullanılmadığı önem taşımaz.

Hükümde belirtilen haller örnek niteliğinde olduğundan, markanın metaverse içerisinde kullanılması da SMK m. 7/2’nin koşullarının da mevcudiyeti halinde yasaklanabilir fiillerden biri olarak karşımıza çıkar. Ancak unutulmamalıdır ki SMK m. 7/3 tek başına değil, SMK m. 7/2 ile birlikte okunması gereken bir hükümdür. Dolayısıyla SMK m. 7/3 uyarınca gerçekleşen her kullanımda, SMK m. 7/2’deki ihlal fiillerinden birinin gerçekleştiği tespit edilmelidir. Metaverse’te sanal ürünler üzerinde kullanılmak üzere tescil edilen bir markanın, söz konusu sanal objelerin fiziki dünyadaki karşıklarına denk gelen ürün ya da ambalajlar üzerinde kullanılması durumunda SMK m. 7/2 anlamında ürün aynılığı/benzerliği sağlanamayacağından, gerçekleşen kullanımın yasaklanabilmesi için söz konusu markanın “tanınmış marka” olması gerekecektir; zira

³⁵⁴Karıştırılma tehlikesi ve tanınmış markalara sağlanan koruma için “Nispi ret Nedenleri” başlığı altında yapılan açıklamalara da bakılabilir.

yukarıda belirttiğimiz gibi yalnızca tanınmış markalar, tescil edildikleri mal veya hizmetler ile sınırlı olmadan korunabilmektedir.

Buna karşın metaverse içerisinde sunulan bir işletme danışmanlığı hizmeti için korunan bir hizmet markasının, üçüncü kişilerce fiziki dünyada kullanılması, örneğin aynı marka altında benzer hizmetlerin sunulması ya da sunulabileceğinin teklif edilmesi yasaklanabilir bir fiildir (SMK m.7/3-a).

3.7.2. Markanın koruma kapsamına getirilen istisnalar

Markanın koruma kapsamına getirilen çeşitli istisnalar mevcuttur. Örneğin marka sahipleri, SMK m.7/5'te belirtilen durumlarda markalarının dürüstçe ve ticari hayatın olağan akışı içerisindeki kullanımlarını yasaklayamaz. Buna göre gerçek kişilerin ad ve adreslerini belirtmeleri, malların ya da hizmetlerin türüne, kalitesine, miktarına, kullanım amacına ya da diğer niteliklerine ilişkin açıklamaları ve özellikle yedek parça, aksesuar gibi ürünlerde ürünün kullanım amacının belirtilmesi halinde söz konusu kullanım marka sahibi tarafından engellenemez (SMK m.7/5)

Bir diğer istisna, marka hakkının tükenmesidir. Tükenme ilkesi, markalı ürününün hak sahibinin izniyle bir kez satışa sunulmasından sonra, takip eden satışların marka sahibince engellenememesidir. Bu ilke uluslararası çerçevede uygulanmaktadır.³⁵⁵ Tükenmenin geçerli olabilmesi için markalı ürün hak sahibi tarafından ya da onun izniyle piyasaya sürülmelidir ve sonradan yapılan satış orijinal ürünün satışı olmalıdır.³⁵⁶ Hatırlanacak olursa ikinci bölümde ele aldığımız telif hakları açısından da “yayma hakkında” tükenme ilkesi mevcuttu. Fikri mülkiyet hukukundaki tükenme ilkesine “ilk satış doktrini” de denilmektedir.³⁵⁷

Yukarıda sayılan istisnaların yanında “sessiz kalma nedeniyle hak kaybı” yaratabilecek durumları da gözetmek gerekir. Bu ilke, kişinin uzun süre kullanmadığı hakkını daha sonra kullanması halinde zarar göreceği iyi niyetli üçüncü kişileri ve onların güvenini korumak için benimsenmiştir. Buna göre marka hakkı sahibi, bir kişiye karşı marka sahipliğinden doğan hakkını kullanmayacağı yönünde uzun süre intiba uyandırmışsa, bu hakkını sonradan kullanamaz.³⁵⁸

³⁵⁵E. Yakın (2020). Sınai Mülkiyet Kanunu Uyarınca Marka Hakkının Uluslararası Tükenme İlkesi. Yüksek Lisans Tezi. Ankara: Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, s. 71.

³⁵⁶Karasu, Suluk ve Nal, 2022, a.g.k., 10.

³⁵⁷Karasu, Suluk ve Nal, 2022, a.g.k., 10.

³⁵⁸Karasu, Suluk ve Nal, 2022, a.g.k., 16 - 17.

SMK m.7/5’te belirtilen ve marka hakkının kapsamına getirilen istisnalar, uygun düřtűđű ölçűde metaverse dűnyası ačíısından da uygulanacaktır. Örneđin gerček kiřilerin metaverse ierisinde ad ve adresini belirtmek iin bařkalarına ait markaları kullanması bu istisna kapsamında olacaktır (SMK m.7/5-a). Markalı űrűnű metaverse ierisinde elektronik ticaret kapsamında satıřa sunulması da tűkenme hakkı kapsamında sayılacađından marka sahibi tarafından engellenemeyecek fiillerdendir.

3.8. Marka hakkına tecavűz

Markaya tecavűz halleri sınırlı sayılı (*numerus clausus*) řekilde SMK m.29/1’de belirtilmiřtir.³⁵⁹

Tecavűz oluřturan fiillerden ilki marka sahibinin izni olmadan markayı “Marka Korumasının Kapsamı ve İstisnaları” bűlűműnde aıklanan SMK m.7’de belirtilen řekillerde kullanmaktır (SMK m.29/1).

Bunun yanında marka sahibinin izni olmadan markanın ya da ayırt edilemeyecek kadar benzerinin kullanılarak markanın taklit edilmesi ve tecavűz olduđunun bilinerek veya bilinmesi gerektiđi durumlarda tecavűz yoluyla markayı kullanan űrűnlerin satılması, dađıtılması, bařka řekilde ticaret alanına ıkarılması, ithal ve ihra edilmesi, ticari amala bulundurulması veya űrűnle alakalı sűzleřme űnerisinde bulunulması eylemleri de markaya tecavűz sayılan eylemler olarak kabul edilmiřtir (SMK m.29/1-a ve m.29/1-b). Burada “benzeri” ifadesi ile “ayırt edilemeyecek kadar benzeri” ifadeleri de farklı hususları karřılamakta olup³⁶⁰, ayırt edilemeyecek kadar benzerlik normal bir benzerliđin űzerindedir.³⁶¹ Yargıtay kararlarına gűre ortalama bir tűketicinin ilk bakıřta ve derhal herhangi bir arařtırma yapmasına gerek kalmaksızın aynı algılanan iřaretler, űnemsenmeyecek farklılık dűzeyini ařmayan iřaretler ayırt edilmeyecek kadar benzer iřaretlerdir.³⁶² Yine taklit űrűn tespiti de somut olayın űzelliklerine gűre farklılık arz etmektedir.³⁶³

SMK m.29/1-c’e gűre lisansla verilen hakların izinsiz olarak geniřletilerek kullanılması veya űűncű kiřilere devredilmesi de markaya tecavűzdűr. Lisansın

³⁵⁹M. Tekin Durceylan (2022). Marka Hakkına Tecavűz Halleri (1. Basım). Ankara: Sekin Yayınevi, s.221.

³⁶⁰Ođuz, űzkan, 2018, a.g.k., 39-50.

³⁶¹Ođuz, űzkan, 2018, a.g.k., 39-50.

³⁶²Ođuz, űzkan, 2018, a.g.k., 39-50.

³⁶³Karasu, Suluk ve Nal, 2022, a.g.k., 186.

geniřletilmesi sonucu marka hakkına tecavüz, markanın sadece fiziki dünyada kullanılması konusunda verilen marka lisansının, markanın metaverse dünyasında da kullanılması řeklinde geniřletilmesi yoluyla gerekleřebileceęi gibi, aksi řekilde markanın metaverse dünyasında kullanılması konusunda verilen lisansın, markanın fiziki dünyada da izinsiz řekilde kullanılması řeklinde geniřletilerek uygulanması yoluyla da gerekleřebilir. Yine belli bir metaverse platformu veya metaverse platformunun belli bir alanı iin verilen marka lisansının bu metaverse platformunun veya blgesinin sınırlarının ařılarak kullanılması da markaya tecavüzdür.³⁶⁴ Bununla birlikte lisansın geniřletilmesi tecavüz sayılsa da mal veya hizmet kalitesi bakımından lisansa aykırı davranmak markaya tecavüz deęil sözleşmeye aykırılıktır.³⁶⁵

3.9. Marka Hakkına Tecavüz Halinde İleri Sürülebilecek Talepler, Görevli-Yetkili Mahkeme ve Zamanařımı

3.9.1. Marka hakkına tecavüz halinde ileri sürülebilecek talepler

Sınai Mülkiyet Kanununa göre marka hakkına tecavüz halinde, hakkı ihlal edilen kiřinin ileri sürebileceęi hukuki ve cezai talepler bulunmaktadır. Hukuki talepler, SMK’da tüm sınai mülkiyet hakları aısından ortak düzenlenmiřtir. Cezai koruma ise markalara özgüdür.

3.9.1.1. Hukuki talepler

Marka haklarına tecavüz halinde marka sahiplerinin tecavüzün men’i, tecavüz eylemlerini durdurma, tecavüzün kaldırılması, sonuçlarını giderme ve tazminat davaları açma imkanı vardır (SMK m.149/1).³⁶⁶ Bunun yanında SMK tecavüz teřkil eden ürünler ile bunların üretiminde kullanılan araçlara el konulması (SMK m.149/1-d), tecavüzün

³⁶⁴Tescilsiz bir markaya tecavüz durumunda tecavüz edilen marka ile karıřtırılma tehlikesi mevcutsa TTK m.54 vd. haksız rekabet hükümlerine dayanılarak da dava açılabilir.. Yargıtay 11. Hukuk Dairesi de bir davada orta düzey bir tüketici kitlesinin ilk izlenim iin yanılması yeterli olabileceęi bahsiyle bu durumda karıřtırılma tehlikesinin oluřacağı sebebi ile bařka sebep olmaksızın haksız rekabetin kabul edilmesi yönünde hüküm kurmuřtur (Yargıtay 11. HD, E. 2003/11057, K.2004/7032, T. 04.06.2004).

Bu konuda başvurulabilecek TTK m.54/2 řu řekildedir: “*Rakipler arasında veya tedarik edenlerle müřteriler arasındaki iliřkileri etkileyen aldatıcı veya dürüstlük kuralına dięer řekillerdeki aykırı davranıřlar ile ticari uygulamalar haksız ve hukuka aykırıdır.*” Bunun yanında m.55/1/a-4’te ise “*Bařkasının malları, iř ürünleri, faaliyetleri veya iřleri ile karıřtırılmaya yol açan önlemler almak.*” belirlemesi ile de karıřtırılma durumuna iliřkin belirleme yapılmıřtır. Haksız rekabetin oluřtuęu hallerde TTK kiřilere, “*haksızlıęın tespiti, haksız rekabetin menini, haksız rekabetin sonucu olan maddi durumun ortadan kaldırılmasını, tecavüzün önlenmesini, kusur varsa zararın ve ziyanın tazminini, maddi ve manevi tazminat tahsili haklarını*” vermiřtir. Yine TTK m.61 çerevesinde ihtiyati tedbir hakkı da mevcuttur.

³⁶⁵Karasu, Suluk ve Nal, 2022, a.g.k., 223.

³⁶⁶Güneř, 2021, a.g.k., 454 - 466.

önlenmesi için elkonulan ürünlerdeki markaların silinmesi gibi önlemlerin alınması (SMK m.149/1-d) ve tecavüzün önlenmesi kararının medya aracılığıyla yayınlanması veya doğrudan ilgililere tebliği gibi (SMK m.149/1-e) talepler de öngörmüştür.

Bu davalar, haksız eylemi gerçekleştiren, markayı haksız kullanarak üreten, taklit eden veya ithal malları satan, satışa sunan, tanıtım kataloglarına koyan, satış için icaba davette bulunan ve taklit malları ticari amaçla bulunduran, kullananlara karşı, marka sahibi tarafından açılır. Sözleşmede aksi belirtilmemiş ise inhisari lisans sözleşmesi kapsamında lisans alan da bu davaları açabilmektedir (SMK m.158). Telif haklarının ihlaline ilişkin olarak “2.5.7.1 Taleplerin İleri Sürülebileceği Kişiler” başlığında da belirttiğimiz hususlar marka ihlalleri açısından da geçerli olup, içerik sağlayıcıların hukuki sorumluluğu tam olmakla birlikte diğer internet süjelerinin yükümlülükleri 5651 sayılı Kanun’da ve Elektronik Ticaret Aracı Hizmet Sağlayıcı ve Elektronik Ticaret Hizmet Sağlayıcılar Hakkında Yönetmelik’te belirtildiği gibidir.

Açılabilecek davaları teker teker ele almadan önce, hak sahibinin açacağı tazminat davası öncesinde ya da açılmış tazminat davasındaki zararının tespiti için başvurabileceği delil tespiti talebinden söz edelim (SMK 150/3). Hemen belirtelim ki delil tespiti, bir dava değil, yalnızca bir taleptir.³⁶⁷ Metaverse dünyasında gerçekleşen marka ihlalleri bakımından delil tespiti, blokzincir teknolojisinin özelliklerine uygun şekilde gerçekleştirilir. Blokzincir üzerinde cüzdan takibi kolaylıkla yapılabilir. Blokzincir üzerindeki açık anahtarlar arasındaki veri transferi ve hangi veri transferinin hangi düğümler arasında gerçekleştiği tespit edilebilmektedir. Cüzdan ile gerçek kişi arasındaki bağlantının kurulması ise kolay değildir. Zira öncelikle kişinin blokzincir cüzdan adresinin tespit edilmesi, ardından o cüzdan adresine giriş yaptığı IP’lerin tespit edilmesi gerekmektedir. Bu tespitin yapılabilmesi, cüzdan adresinin bilgilerine sahip olan servera ulaşmayı gerekli kılmaktadır. Örneğin bir Metamask cüzdanı üzerinden cüzdan edinen bir kullanıcının IP’sinin tespiti için, Metamask’a sahip olan şirketin bilgi vermesi ve ardından bilgileri verilen IP’nin sahibinin, genel adli bilişim yöntemleri ile ortaya çıkarılması gerekecektir.

FSEK’te tecavüzün tespiti davası özel olarak düzenlenmemişken³⁶⁸ (bkz. 2.5 Tecavüzün İhlali Halinde Başvurulabilecek Hukuki Yollar), SMK’da tecavüzün tespiti

³⁶⁷Karasu, Suluk ve Nal, 2022, a.g.k., 379.

³⁶⁸Bu konuda ayrıntılı bilgi için bkz. Çalışmamızın “2.5 Tecavüzün İhlali Halinde Başvurulabilecek Hukuki Yollar” bölümü.

için ayrı bir dava açma imkanı getirilmiştir. Tecavüzün tespiti davasında marka hakkı sahibi üçüncü kişiye ait fiili tecavüzün olup olmadığının tespitini hukuki yarar şartı aranmaksızın talep edebilir (SMK m.149/1-a).

Muhtemel tecavüzün önlenmesi davası ise başlama tehlikesi olan veya başlamış ve devam eden tecavüzlerin, başlamasının ve devamının önlenmesi için açılabilir (SMK m.149/1-b).³⁶⁹

Marka hakkı sahibi başlamış tecavüzün durdurulması da talep edebilir (SMK m.149/1-c). Telif haklarına tecavüz durumunda ileri sürülebilecek tecavüzün durdurulması ve kaldırılması talepleri FSEK m.66-71 arasında “tecavüzün ref’i” davası olarak birleştirilmiş idi. SMK’da ise tecavüzün önlenmesi, durdurulması ve kaldırılması” davalarına ayrı ayrı yer verilmiştir. Önleme ve kaldırma davaları genellikle beraber açılırlar ve ikisinde de kusur şartı aranmaz.³⁷⁰ Tecavüzün kaldırılması davasında gerçekleşmiş tecavüzün sonuçlarının ortadan kaldırılması amaçlanmaktadır (SMK m.149/1-ç). Tecavüz bitmesine rağmen etkileri sürüyor ise önleme veya kaldırma davaları açılabilir (SMK m.149/1-ç).³⁷¹

Marka hakkına tecavüz halinde tazminat davaları da açılabilir. TTK m.4³⁷² gereğince marka mevzuatından doğan davalar mutlak ticari dava olduğundan, marka tecavüzü nedeniyle açılan tazminat davalarında arabuluculuğa başvurmak bir dava şartıdır (TTK m. 5/A).³⁷³

³⁶⁹Karasu, Suluk ve Nal, 2022, a.g.k., 379.

³⁷⁰Karasu, Suluk ve Nal, 2022, a.g.k., 380.

³⁷¹Karasu, Suluk ve Nal, 2022, a.g.k., 379.

³⁷²TTK m.4: “(1) Her iki tarafın da ticari işletmesiyle ilgili hususlardan doğan hukuk davaları ve çekişmesiz yargı işleri ile tarafların tacir olup olmadıklarına bakılmaksızın; a) Bu Kanunda, b) Türk Medenî Kanununun, rehin karşılığında ödünç verme işi ile uğraşanlar hakkındaki 962 ilâ 969 uncu maddelerinde, c) 11/1/2011 tarihli ve 6098 sayılı Türk Borçlar Kanununun malvarlığının veya işletmenin devralınması ile işletmelerin birleşmesi ve şekil değiştirmesi hakkındaki 202 ve 203, rekabet yasağına ilişkin 444 ve 447, yayın sözleşmesine dair 487 ilâ 501, kredi mektubu ve kredi emrini düzenleyen 515 ilâ 519, komisyon sözleşmesine ilişkin 532 ilâ 545, ticari temsilciler, ticari vekiller ve diğer tacir yardımcıları için öngörülmüş bulunan 547 ilâ 554, havale hakkındaki 555 ilâ 560, saklama sözleşmelerini düzenleyen 561 ilâ 580 inci maddelerinde, d) Fikrî mülkiyet hukukuna dair mevzuatta, e) Borsa, sergi, panayır ve pazarlar ile antrepo ve ticarete özgü diğer yerlere ilişkin özel hükümlerde, f) Bankalara, diğer kredi kuruluşlarına, finansal kurumlara ve ödünç para verme işlerine ilişkin düzenlemelerde, öngörülen hususlardan doğan hukuk davaları ve çekişmesiz yargı işleri ticari dava ve ticari nitelikte çekişmesiz yargı işi sayılır. Ancak, herhangi bir ticari işletmeyi ilgilendirmeyen havale, vedia ve fikir ve sanat eserlerine ilişkin haklardan doğan davalar bundan istisnadır.”

³⁷³Tazminat dışındaki talepler arabuluculuğun kapsamına girmediğinden bu talepler açısından arabulucuya başvuru ihtiyaridir (Uzunallı, 2019, a.g.k., 153-154).

Tazminat davaları açısından tecavüz fiilinin yanında zarar, kusur³⁷⁴ ve illiyet bağı şartlarının da gerçekleşmesi gerekir.^{375 376} Maddi tazminat talebi için fiili zarar ya da yoksun kalınan kar şeklinde maddi bir zarar ortaya çıkmalıdır. Fiili zarar, malvarlığında gerçekleşen fiili azalmadır. Tecavüz teşkil eden eylem olmasaydı malvarlığında meydana gelmesi beklenen muhtemel artıştan yoksunluk ise “yoksun kalınan kâr” kalemini ifade eder.³⁷⁷

Yoksun kalınan kâr, tecavüz olmasaydı elde edilecek muhtemel gelir, hakka tecavüz edenin elde ettiği kazanç veya tecavüz gerçekleştirenin bu hakkı lisans ile kullanmış olması durumunda ödeyeceği bedel yöntemlerinden birisine göre hesaplanmaktadır (SMK m.151/2).

Manevi tazminat ise kişi varlığındaki eksilme veya zedelenmenin karşılığı olan tazminat türüdür. Marka sahibinin tüzel kişi olması, manevi tazminat için engel teşkil etmemektedir.³⁷⁸ Öte yandan marka hakkına konu ürün veya hizmetlerin, tecavüz eylemini gerçekleştiren kişi tarafından kötü şekilde kullanılması, üretilmesi veya piyasaya sürülmesi sonucunda marka itibarının zarara uğraması durumunda “itibar tazminatı” talep etmek de mümkündür (SMK m. 150/2).

3.9.1.2. Cezai talepler

SMK’da tasarım, patent vb. haklara tecavüz halinde cezai hükümler öngörülmesine de tescilli marka hakkına tecavüz halinde cezai yaptırımlara yer verilmiştir (SMK m.30). Marka suçlarının soruşturulması şikâyeteye bağlıdır.

SMK m. 30’a göre, başkasının marka hakkını taklit ya da iltibas yoluyla ihlal ederek mal üreten, hizmet sunan, satan, ithal veya ihraç eden, ticari amaçla satın alan, bulunduran, nakleden veya depolayan kişi, bir ila üç yıl arasında hapis ve yirmi bin güne kadar adli para cezasıyla cezalandırılır. Marka koruması olduğunu belirten işareti yetkisi olmadan mal veya ambalaj üzerinden kaldıran kişi ise bir ila üç yıl arasında hapis ve beş

³⁷⁴Kusur, tecavüz eyleminin kasten ya da ihmal suretiyle gerçekleştirilmesi şeklinde karşımıza çıkabilir, bkz. Uzunallı, 2019, a.g.k., 156; Güneş, 2021, a.g.k., 472 - 504.

³⁷⁵Çağlar, 2015, a.g.k., 124; Güneş, 2021, a.g.k., 472 - 504; Önder, 2021, a.g.k., 81.

³⁷⁶Türk Borçlar Kanunu m.49’a göre tazminat sorumluluğu için kusur şarttır. Bunun yanında SMK’daki marka hakkına tecavüz halinde kusur gerekip gerekmemesi hakkında da doktrinde farklı görüşler mevcuttur. Güneş, Yasaman ve Çağlar, Önder kusurun gerektiğini belirtir iken, Tekinalp ise kusurun gerekmediği ve bir kusursuz sorumluluk olduğunu belirtmektedirler. (Tekinalp, 2006, a.g.k., 3)

³⁷⁷B. Çetiner vd. (2022). Borçlar Hukuk Genel Hükümler (2. Baskı). İstanbul: On İki Levha Yayıncılık, s.499 – 510.

³⁷⁸Güneş, 2021, a.g.k., 508 - 514.

bin güne kadar adli para cezasıyla cezalandırılır. Öte yandan yetkisi olmamasına rağmen başkasının marka hakkını devreden, lisans veren veya rehin veren kişi, iki ila dört yıl arasında hapis ve beş bin güne kadar adli para cezasıyla cezalandırılır.

Anılan maddede yer alan suçlar bir tüzel kişinin faaliyetleri çerçevesinde işlenirse, ek olarak özel güvenlik tedbirleri uygulanır.

3.9.2. Görevli-yetkili mahkeme ve zamanaşımı

3.9.2.1. Görevli ve yetkili mahkeme

Marka hakkından doğan uyuşmazlıklarda görevli mahkeme, fikri ve sınai haklar hukuk mahkemesi ve fikri ve sınai haklar ceza mahkemesidir (SMK m. 156/1). Metaverse dünyası içerisinde gerçekleştirilen eylemlerden dolayı Türk mahkemelerinin yetkili olduğu durumlarda görevli mahkeme anılan bu ihtisas mahkemeleri olacaktır. Fikri ve sınai haklar hukuk mahkemesi kurulu olmayan yerlerde, bu mahkemenin görev alanına giren dava ve işler asliye hukuk mahkemesi tarafından, fikri ve sınai haklar ceza mahkemesi kurulu olmayan yerlerde ise asliye ceza mahkemesi tarafından görülür.

Kurumun, SMK hükümlerine göre verdiği tüm kararlara karşı açılan davalar ve Kurum kararlarından zarar gören üçüncü şahısların Kurum aleyhine açacakları davalar için görevli ve yetkili mahkeme, Ankara Fikri ve Sınai Haklar Hukuk Mahkemesidir (SMK m. 156/2). Mahkemenin verdiği kararlar için temyiz merci Yargıtay'dır.

Marka hakkı sahibi tarafından üçüncü kişilere karşı açılan hukuk davalarında yetkili mahkeme davacının yerleşim yeri veya hukuka aykırı fiilin gerçekleştiği veya bu fiilin etkilerinin görüldüğü yer mahkemesidir (SMK m. 156/3). Marka hakkı sahibine karşı üçüncü kişiler tarafından açılan davalar için ise yetkili mahkeme, davalının yerleşim yerinin bulunduğu yer mahkemesidir (SMK m. 156/5). Davalının, davacının veya haksız fiilin işlendiği yerin tespiti noktasında metaverse avatarının bağlı olduğu hesabın bulunduğu yerin ve kullanıcının ip adersinin blokzincir sistemi üzerinden belirlenmesi mümkün olabilir.

3.9.2.2. Zamanaşımı

Sınai mülkiyet hakkına ilişkin tazminat davalarında TBK'nın zamanaşımına ilişkin hükümleri uygulanmaktadır (SMK m.157). Bu süreler TBK m.72'e göre zarar görenin zararı ve tazminat yükümlüsünü öğrendiği andan itibaren iki ve her halükârda fiilin

gerçekleştirdiği tarihten itibaren on yıldır.³⁷⁹ Tecavüz lisansın izinsiz genişletilmesine dayanıyorsa, bu durum aynı zamanda sözleşmenin ihlali niteliğinde olacağından TBK'nın genel alacak zamanaşımı düzenlemeleri esas alınabilir. Bu süre TBK m.146'ya göre tecavüzün öğrenildiği tarihten itibaren on yıldır.

3.10. Markanın Hükümsüzlüğü ve İptali

Markalar koruma süresinin dolması, süresi içinde yenilemenin yapılmaması veya marka sahibinin hakkından vazgeçmesi ile sona erebileceği gibi, üçüncü kişiler tarafından açılan iptal veya hükümsüzlük davaları ile de sona erebilir.³⁸⁰ Bu bölümde markanın iptali ve hükümsüzlüğü halleri değerlendirilecektir.

3.10.1. Markanın hükümsüzlüğü

Bir marka, mutlak veya nispi ret sebeplerinin varlığına rağmen tescil edilmiş ve bu durum sonradan tespit edilmişse, açılacak hükümsüzlük davası ile sicilden silinebilir.³⁸¹ Örneğin “indirilebilir sanal mallar (*downloadable virtual goods*)” (9. sınıf) Nice sınıfı için başvurusu yapılmak istenen “*metaverse*”, “blokzincir”, “sanal” ya da “NFT” gibi ibareler ilgili sınıf için yeterli düzeyde ayırt ediciliğe sahip olmamalarına rağmen bir şekilde tescil edilebilmişse, daha sonra bu markaların hükümsüzlüğü talep edilebilecektir. Ancak marka, SMK m.5/1-b, m.5/1-c ile m.5/1-d bentlerine aykırı olarak tescil edilmiş olmasına rağmen hükümsüzlük davası açılıncaya kadar geçen süre içerisinde tescil edildiği hizmet veya mallar açısından ayırt edici bir nitelik kazanacak kadar yoğun bir şekilde kullanılmış ise bu durumda hükümsüzlüğüne karar verilemez.

Şayet hükümsüzlük sebebi bir nispi tescil engeline dayanıyorsa, hükümsüzlüğü talep eden marka sahibi, sonraki tarihli markanın kullanıldığını bildiği veya bilmesi gerektiği halde bu duruma beş yıl boyunca sessiz kalmış ise, sonraki marka tescili kötü niyetli de değil ise markanın hükümsüzlüğünü dava edemez (SMK m.25/6). 556 sayılı KHK'da yer verilmeyen kötüniyetli marka başvurularının hükümsüzlük nedeni sayılması doktrinde ise ilk defa Yargıtay Hukuk Genel Kurulu'nun 16.07.2008 tarihli kararı sonrası

³⁷⁹Karasu, Suluk ve Nal, 2022, a.g.k., 385.

³⁸⁰Karasu, Suluk ve Nal, 2022, a.g.k., 212 – 213.

³⁸¹Karasu, Suluk ve Nal, 2022, a.g.k., 212 – 213.

kabul edilmiştir.³⁸² SMK’da ise kötüniyetli marka başvuruları hem nispi ret nedeni (SMK m.6/9) hem de hükümsüzlük nedeni (SMK m. 25/1) sayılmıştır.

Marka hükümsüzlük davalarında davacı taraf menfaati olan kişiler, Cumhuriyet savcıları veya ilgili kamu kurum ve kuruluşlarıdır (SMK m. 25/2). Davada görevli mahkeme Fikri ve Sınai Haklar Mahkemesidir; yetkili mahkeme ise davalının yerleşim yeri mahkemesidir (SMK m.156).

Hükümsüzlük davası tescilli marka sahibine veya haleflerine karşı açılabilir, marka başvurusu yapan kişi aleyhine açılmaz.³⁸³

SMK m.27/1’e göre hükümsüzlük kararının tescil tarihinden itibaren hüküm doğuracağını söylemek mümkündür. Ancak hükümsüzlük kararından önce marka tecavüzü ile ilgili verilen kararlar, hükümsüzlük kararından etkilenmemektedir. Marka hükümsüzlüğüne karar verilmiş ve uygulanmış sözleşmeler, marka sahibinin ağır ihmali veya kötü niyetli hareketi sonrası verilen tazminat talepleri saklı kalmak üzere hükümsüzlükten etkilenmez (SMK m. 27/3).

Hükümsüzlük kararı kesinleştikten sonra mahkeme kararı TPMK’a gönderir ve sicilden marka terkin edilerek marka bülteninde yayınlanır. Hükümsüzlük herkese karşı hüküm doğurur.³⁸⁴

3.10.2. Markanın iptali

Markanın iptali sebepleri SMK m. 26’da düzenlenmiştir. İlk iptal sebebi markanın tescil edildiği mal ve hizmetler için kullanılmamasıdır (SMK m.26/1-a, SMK m.9). Kanun’a göre; tescil tarihinden itibaren beş yıl içinde haklı bir sebep olmadan tescil edildiği mal veya hizmetler bakımından marka sahibi tarafından Türkiye’de ciddi biçimde kullanılmayan ya da kullanımına beş yıl kesintisiz ara verilen bir markanın iptaline karar verilebilir. Bir marka yalnızca tescil edildiği mal veya hizmetler için koruma sağlar. Bu nedenle SMK m. 26/1-a anlamında bir kullanımdan söz edebilmek için markanın, tescil edildiği mal veya hizmetler için kullanılmış olması gerekir. “Nispi ret Nedenleri” başlığı altındaki açıklamalarda da belirtildiği üzere, Metaverse dünyasına özgü sanal ürünler ile fiziki dünya ürünleri birbirine ikame edilebilir değildir. Dolayısıyla örneğin “*indirilebilir*

³⁸²Ö. Özsoy (2018). Türk Markalarının Avrupa Birliği Topluluk Markası Olarak Tescil Edilmemesinin Sonuçları – Şenpiliç Markası Özelinde Bir İnceleme, İnönü Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi, 9 (1), s. 620.

³⁸³Uzunallı, 2019, a.g.k., 207; Karasu, Suluk ve Nal, 2022, a.g.k., 214.

³⁸⁴Karasu, Suluk ve Nal, 2022, a.g.k., 216.

sanal mallar” sınıfında metaverse dünyasına özel gözlük aksesuarları için tescil edilmiş bir marka, fiziki dünyada gözlükler için kullanılmakla SMK m. 26/2-1’nin öngördüğü kullanım şartını sağlamaz. Buna karşın fiziki dünyada örneğin “dış giyim ürünleri” için tescil edilmiş bir markanın metaverse içerisinde ticareti duruma göre kullanım şartını sağlayabilir. Nitekim sanal bir dünya olsa da metaverse içerisinde fiziki ürünlerin satışının gerçekleştiği e-ticaret iş modelleri de mevcuttur. Markanın metaverse içerisinde satışa sunulması, SMK’nın aradığı “Türkiye’de kullanım” şartının gerçekleşmesine engel değildir. Çalışmanın önceki bölümlerinde de belirtildiği üzere, internet ortamında yapılan ticaretin Türkiye’de de etki gösteriyor olması, kullanımın Türkiye’de gerçekleştirilmesinin kabulü için yeterlidir.

Markanın iptal edilmemesi için kullanımın ayrıca “ciddi” bir diğer ifadeyle “markasal”, yani mal veya hizmetleri birbirinden ayırt etmek amacıyla gerçekleşmiş olması gerekir. Dekoratif amaçlı kullanımlar “ciddi kullanım” şartını sağlamaz. Dolayısıyla sırf metaverse dünyası içerisindeki gerçeklik algısının artırılması için bir mağaza içerisinde aslında satışı yapılmayan markalı ürünlerin konumlandırılması ciddi kullanım şartını sağlamaz.

Kullanımın haklı sebeplerle gerçekleşmemesi durumunda ise marka iptal edilmez. Haklı sebep, marka sahibinin tasarrufunda olmayan sebeplerdir. “İndirilebilir sanal mallar” sınıfında tescil edilmiş bir ürünün satışının yapılabileceği platformlara erişim engeli getirilmesi bu duruma örnek verilebilir.

Markanın iptal sebeplerinden bir diğeri, markanın tescilli olduğu mal ve hizmetler için yaygın ad haline gelmesidir (SMK m.26/1-b). Ancak bunun için markanın yaygın ad hale gelmesi, marka sahibinin fiillerinden (gerekli önlemleri almamasından) kaynaklanmalıdır³⁸⁵. Burada kusur şart değildir.³⁸⁶

Markanın tescilli olduğu mal ve hizmetlerin özellikle niteliği ve kalitesi veya coğrafi kaynağı konusunda halkı yanıltıcı şekilde kullanılması da iptal sebebidir (SMK m.26/1-c). Yine ortak marka veya garanti markasının teknik şartnameye aykırı kullanımı durumunda da marka iptal edilecektir (SMK m.26/1-ç).

³⁸⁵Uzunallı, 2019, a.g.k., 210.

³⁸⁶Karasu, Suluk ve Nal, 2022, a.g.k., 217.

İptal talebi sicildeki marka hak sahibi ve haleflerine karşı (m.26/2-3) TPMK nezdinde ileri sürülebilir³⁸⁷. İptal talebinin kabulü ardından marka sicilden terkin edilir ve bültende yayımlanır (SMK m.27/7).

Hükümsüzlüğün aksine iptal kararı iptal talebinin ileri sürüldüğü tarihten itibaren sonuçlarını doğurmaktadır. İptal halleri daha önceki tarihte ortaya çıkmış ise iptalin etkisi geriye yürür.³⁸⁸

SONUÇ

Temelinde blokzincir teknolojisi barındıran fiziki dünyanın alternatifi olmayı amaçlayan metaverse teknolojisinin yüksek talep görmesi, fikir ve sanat eserlerinin yanı sıra pek çok markanın metaverse dünyasında yer edinmesine yol açmış ve böylece telif hukuku ile marka hukukuna ilişkin esasların metaverse dünyası açısından ele alınması gerekliliği ortaya çıkmıştır. Çalışmada varılan sonuçlar şu şekilde özetlenebilir:

1) Her ne kadar metaverse dünyası FSEK’te düzenlenen eser kategorileriyle ortak noktalar barındırsa da bu eser kategorilerinden hiçbirinin özellikleri ile tümüyle örtüşmemektedir. Nitekim ilim ve edebiyat eserlerinden olan bilgisayar programlarının ana unsurları kaynak kodları, nesne kodları, algoritma ve akış şemasıdır. Metaverse teknolojisi içerisinde bilgisayar programı barındırsa da kapsam ve amaç olarak bilgisayar programlarından çok daha geniş yapıya sahiptir. Sinema eserleri bazı yönlerden metaverse dünyasına benzemekle birlikte metaverse dünyasında bir olay örgüsü ve senaryo olmadığından metaverse dünyası sinema eseri olarak da nitelendirilemez. Metaverse içerisindeki veriler farklı zamanlarda farklı kişiler tarafından belli bir plan dâhilinde yerleştirilmediğinden metaverse platformları veritabanı olarak da nitelendirilemeyecektir.

Metaverse esasen “multimedya” özelliğinde bir dijital üründür; zira içerisinde çeşitli tür ve kategoride pek çok farklı dijital özellik barındırmaktadır. Bununla birlikte FSEK’te “multimedya eser” şeklinde bir eser kategorisine yer verilmemiş olması, metaverse’in bir bütün halinde eser olarak korunmasına engel olmaktadır. Bu sorun, metaverse’in de öncesinde bilgisayar oyunları bakımından karşımıza çıkmıştı. Kanaatimizce dijital alışkanlıklarımızın gitgide artıyor olması, FSEK’teki bu kısıtlayıcı

³⁸⁷Ancak bu düzenleme SMK’nın yayımından itibaren yedi yıl sonra yürürlüğe girecektir (SMK 192/1-a).

³⁸⁸Karasu, Suluk ve Nal, 2022, a.g.k., 219.

düzenlemelerin aşılmasına ve “multimedya eser” şeklinde bir kategoriye yer verilmesine yönelik haklı bir beklenti oluşturmaktadır.

2) Metaverse bir bütün olarak “eser” olarak korunamayacağı için bünyesinde yer alan eserler dahil oldukları kategori uyarınca ayrı ayrı koruma görebilecektir. Bir eserin fiziki dünyada dahil olacağı kategori ile sanal dünyada dahil olacağı kategori aynı olmayabilir. Örneğin fiziki dünyadaki bir heykel, metaverse içerisinde ancak “grafik eser” olarak varlık gösterebilir. Bu husus, fiziki varlığa sahip eserler ile ilgili bazı hükümlerin (örn. FSEK m. 57/2) metaverse eserleri açısından uygulanmaması sonucunu doğurabilir.

3) Metaverse içerisinde de eser sahibi eseri meydana getiren kişidir. Metaverse dünyasında eser sahibinin tespiti noktasında FSEK m.11 ve m.12’de yer alan karinelerin yanı sıra blokzincir teknolojisinin (NFT gibi) kendine özgü güvenlik mekanizmalarından da yararlanılabilir.

4) Eser sahibi FSEK m.15’te düzenlenen “adın belirtilmesi” manevi hakkını, metaverse içerisindeki avatar isminin belirtilmesi şeklinde kullanabilir; zira bu hak yalnızca kişinin kimliğinde yazılı gerçek adını değil, müstear ismini de kapsamaktadır. Eser sahibi, diğer manevi haklarını da metaverse içerisinde kullanabilmektedir.

5) Eser sahibinin mali hakları da metaverse içerisinde kullanılabilir ya da üçüncü kişilerce ihlal edilebilir. Yine burada da bir eserin fiziki dünyada dahil olacağı kategori ile sanal dünyada dahil olacağı kategorinin aynı olmayabileceği dikkate alınmalıdır. Metaverse içerisindeki bir heykelin yine metaverse içerisinde taklit edilmesi FSEK m. 22’ye göre çoğaltma niteliğinde olacakken, aynı heykelin fiziki dünyada bir benzerinin yapılması FSEK m. 21’de düzenlenen “işleme” hakkının konusu olabilir. Zira burada iki boyutlu bir eserin üç boyutlu hale getirilmesi söz konusudur.

Buna karşın FSEK’e göre mimarlık eserlerine ait plan, proje ve krokilerin uygulanması çoğaltma sayılacağından (FSEK m.22/2) metaverse içerisindeki mimari eserlerin fiziki dünyada uygulanması durumunda da çoğaltma gerçekleşecektir.

FSEK m.23’te düzenlenen yayma hakkının dijital eserler hakkında uygulanabilirliği ise tartışmalıdır. Kanaatimizce *On-Chain* NFT eserler yayma hakkına konu edilebilir.

FSEK m.24’te düzenlenen temsil fiili, doğrudan (nakil aracı olmadan) veya dolaylı olarak gerçekleşebilir. Temsilin umuma yönelik olması yeterlidir. Metaverse

platformlarının “umum” kavramını karşılamasından dolayı metaverse içerisinde de temsil gerçekleşir. Örneğin fiziki dünyadaki bir konserin metaverse içerisinde canlı olarak gösterimi FSEK m.24 uyarınca temsildir. Aynı şekilde metaverse içerisindeki bir konferansın fiziki dünyada belirli sayıda kişiye karşı canlı olarak yayınlanması da temsil faaliyetidir. Öte yandan metaverse içerisindeki bir konserin “Youtube” üzerinde canlı olarak yayınlanması FSEK m. 25 ‘e göre umuma iletim hakkı kapsamındadır.

Eser sahipliğinden doğan “pay ve takip hakkı” da mali nitelikte bir haktır. FSEK m.45’te yer alan düzenlemeye göre güzel sanat eserlerinin ilk satıştan sonraki satışları ilk satışa nispeten açık oransızlık içeriyor ise eser sahipleri bu sonraki satışlardan belirli oranlarda pay alabilmektedir (FSEK m.45). NFT sanat eserlerinde de ikinci satışlarda büyük oransızlık olabildiğinden, metaverse dünyası içerisinde gerçekleşen nft sanat eseri satışlarında “pay ve takip hakkı” gündeme gelebilir. Ancak bu düzenlemeden bağımsız olarak, metaverse’teki dijital eserler blokzincirde yer alan akıllı sözleşmeye eklenecek bir komut vasıtasıyla sonraki satışlarda pay hakkına konu edilebilir.

6) Metaverse dünyasında da eserler icra edilebilmekte, yapım ve yayınlar oluşturulabilmektedir. Bu nedenle metaverse dünyasında, eser sahipliğinden doğan hakların yanında bağlantılı haklar da uygulama alanı bulabilir.

7) Manevi hakların devri mümkün olmasa da mali hakların devri ve mali hakların kullanımı konusunda ruhsat (lisans) verilmesi yazılı şekil şartına tabidir (FSEK m.52). Bu şartın metaverse içerisinde güvenli elektronik imzayla veya dokunmatik ekrana atılan el yazılı imza ile gerçekleştirilmesi mümkündür.

8) Eser sahipliğinden doğan haklar FSEK m.30’da yer alan istisnalar kapsamında eser sahibinden izin almaksızın kullanılabilir. Bu istisnalar uygun düştüğü ölçüde metaverse dünyası açısından da geçerlidir. Bu bağlamda özel olarak değinilmesi gereken istisnalardan biri “kopya ve teşhir” istisnasıdır (FSEK m.40). Fiziki dünyada, umuma açık alanlarda temelli kalmak üzere bulunan bir mimari eserin metaverse içerisinde tekrar inşa edilmesi bu hüküm kapsamında serbest olacaktır. Ancak bu serbesti mimari eserlerin sadece iç cephesine özgüdür; iç kısımlarının metaverse dünyasında kullanılması bu istisnadan yararlanamaz. İlk olarak metaverse içerisindeki umumi yollarda oluşturulmuş sanal bir mimari yapının fiziki dünyadaki kullanımının bu maddenin öngördüğü serbestiden yararlanıp yararlanamayacağı ise yoruma muhtaçtır. Kanaatimizce FSEK bu

anlamda günümüz koşullarına uygun şekilde geniş yorumlanmalı ve istisnanın kapsamı bahsedilen bu haller için de genişletilmelidir.

9) Eser sahipliğinden doğan hakların ihlal edilmesi durumunda FSEK m.66 ve m.71 arasında düzenlenen talepler ileri sürülebilmektedir. Ancak bu davalar kapsamında öncelikle, FSEK m.15/3'te düzenlenen eser sahipliğinin tespiti talebini ileri sürmek yerinde olur. Metaverse içerisinde eser sahipliğinden doğan hakların ihlal edilmesi durumunda kullanıcı hesaplarına bağlı blokzincir adresleri veya metaverse platformunun diğer kimlik doğrulama bilgilerine göre hak ihlali yapan kişiye ulaşılabilecektir. Tespit davası kapsamında mahkeme tüm bu bilgileri ve cüzdan hizmetini sunan şirketten varsa kişinin doğrudan iletişim bilgilerini, yoksa IP adreslerini talep edebilir.

10) Eser sahibinin tespiti davasını eser sahibi olduğunu iddia eden kişi, aleyhine tespit istenen kişilere karşı açacaktır. Tecavüzün ref'i ve tecavüzün men'i davaları ise mütecavize karşı açılacaktır. Bu bağlamda mütecaviz, eseri haksız olarak kullanan içerik sağlayıcıdır.

5651 sayılı Kanun m.2/1-f'e göre içerik sağlayıcı internet ortamında içerik üreten, sağlayan veya değiştiren kişilerdir. Bu kişilerin gerçekleştirilen fiilden ötürü sorumluluğu tamdır (5651 sayılı Kanun m. 4/1). Erişim sağlayıcı, yer sağlayıcı, servis sağlayıcı gibi diğer aktörlerin ise doğrudan bir sorumluluğu bulunmamaktadır. FSEK bu kişilerin sorumluluğu konusunda uyar – kaldır (*notice and take down*) sistemi ön görmüştür. Bu anlamda mali, manevi veya bu kanundaki herhangi bir hakkının ihlal edildiğini düşünen bir kişi önce bilgi içerik sağlayıcıya başvurarak mevzubahis içeriğin üç gün içerisinde kaldırılmasını talep edecektir. İçeriğin üç gün içerisinde kaldırılmaması halinde ise Cumhuriyet Savcısına başvurularak servis sağlayıcıdan bilgi içerik sağlayıcının servisinin kesilmesi istenecek ve servisin kesilmesi sağlanacaktır (FSEK Ek m.4).

Benzer düzenlemeler 5651 sayılı Kanun'da da bulunmaktadır. Kanunun 5. maddesine göre, yer sağlayıcılar içerikleri kontrol etmek veya hukuka aykırı faaliyetlerin olup olmadığını araştırmakla yükümlü değildirler. Ancak, hukuka aykırı içeriğin varlığından haberdar edildikleri durumlarda, Kanunun 8. ve 9. maddelerine uygun olarak içeriği yayından kaldırmakla yükümlüdürler. Erişim sağlayıcıların, herhangi bir kullanıcının yayınladığı hukuka aykırı içerikten ötürü erişimi engelleme yükümlülüğü de kanun hükümlerine uygun olarak ortaya çıkmaktadır.

Keza ETDHK'a dayanılarak hazırlanan Elektronik Ticaret Aracı Hizmet Sağlayıcı ve Elektronik Ticaret Hizmet Sağlayıcılar Hakkında Yönetmelik'te de ETAHS ve ETHS'lerin faaliyet ve denetimleri ile bunlar arasındaki ticari ilişkilerin düzenlenmesine yönelik usul ve esaslar yer almaktadır. Yönetmeliğin 12 vd. maddelerine göre ETAHS, fikri mülkiyet hakkı ihlaline yönelik şikayet başvurusunun kendisine ulaşmasını takiben en geç 48 saat içerisinde şikayete konu ürünü yayımdan kaldırmak ve durumu ETHS ile hak sahibine bildirmekle yükümlüdür.

11) Metaverse dünyasında markalar da çeşitli şekillerde yer alabilmektedir. Bazı markalar fiziki ürünlerini metaverse içerisinde pazarlamakta ve/veya satmakta, bazı markalar doğrudan metaverse içerisindeki sanal ürünleri metaverse içerisinde pazarlamakta ve satmaktadır. Markanın metaverse'te yer alan sanal ürünler bakımından tescilinde Nice sınıflandırması içerisinde "9. sınıfta" yer alan "indirilebilir sanal mallar (*downloadable virtual goods*)" ağırlıklı olarak tescil edilmektedir. Yine 35. sınıftaki "sanal dünyada kullanım için ayakkabı, çanta, gözlük, spor ekipmanı (*Retail store services featuring virtual goods...*)" ve 41. sınıf olan "*sanal ortamlarda kullanılmak üzere çevrimiçi eğlence hizmetleri...*" sınıflarının tercih edildiği de görülmektedir.

12) Marka başvuruları TPMK tarafından mutlak tescil engelleri açısından re'sen, nispi tescil engelleri açısından ise itiraz üzerine incelenir. Her bir tescil engelinin, metaverse açısından da örnekleri mevcuttur. Öte yandan metaverse dünyası açısından özellik gösteren bazı durumlara da dikkat etmek gerekir. Nitekim örneğin SMK m.6'da düzenlenen nispi ret nedenlerinden "karıştırılma ihtimali", karşılaştırılan markaların temsil ettikleri ürünlerin en azından birbiri ile benzer olmasını gerektirmektedir. Metaverse dünyasına özgü sanal ürünler ile fiziki dünya ürünleri; birbirine ikame edilemez olması, benzer ihtiyaçları gidermemesi, hedeflenen müşteri kesiminin farklı olması sebeplerinden; benzerlik göstermeyecek ve karıştırılma ihtimalinin kabulüne engel olacaktır. Örneğin "indirilebilir sanal mallar" sınıfında metaverse dünyasına özel gözlük aksesuarları satan tanınmış marka sınıfında olmayan bir marka ile aynı veya benzer olan bir işaretin fiziki dünya için marka sınıfları açısından başvurusu yapıldığında karıştırılma tehlikesi kapsamında nisbi ret sebebi oluşmaz. Fiziki dünyadaki malların metaverse dünyasında satışının veya pazarlamasının gerçekleştirilmesi durumunda ise karıştırılma ihtimali doğacaktır. İşaretin aynı veya benzer olması yeterlidir. Zira metaverse her ne kadar sanal bir dünya olsa da metaverse içerisinde fiziki ürünlerin satışının gerçekleştiği e-ticaret iş modelleri de mevcuttur. Mal ürünlerinin yanında hizmet

ürünleri doğrudan metaverse dünyasında da yer alabileceğinden hizmet sınıfları da aynı veya benzerdir.

Öte yandan SMK m.6/6 kapsamında düzenlenen nispi tescil engeli açısından metaverse içerisinde kişinin temsilini oluşturan avatarın adının veya fotoğrafının da bir tescil engeli oluşturacağını düşünmekteyiz.

13) SMK m.7/2-a uyarınca tescilli marka ile aynı veya benzer işaretlerin tescilli marka ile aynı veya benzer mal ve hizmetlerde kullanılması, m.7/2-b uyarınca tescilli marka ile aynı veya benzer sınıflarda ve tescilli marka ile ilişkilendirilme ihtimali de dahil karıştırılma ihtimali olan herhangi işaretin metaverse içerisinde kullanılması ve m.7/2-c uyarınca tescil markanın tanınmışlığından yararlanacak şekilde kullanım, önceki tarihli marka sahibi tarafından önlenebilecek fiillerdendir. SMK m.7/2-b düzenlemesinde “aynı veya benzer mal ve hizmetler” ifadesi kullanıldığından fiziki ürünler için kullanılan markanın sanal ürünler için kullanılan marka ile aynı bile olsa karıştırılma ihtimali yaratmayacağı söylenebilir. Tanınmış markalar açısından ise “aynı veya benzer mal veya hizmet” bakımından kullanma şartı aranmadığından (SMK m.7/2-c) fiziki varlığa sahip ürünler için tescil edilmiş tanınmış markanın metaverse içerisinde sanal ürünler için kullanılması da yasaklanabilir. Ancak bunun için kullanımın, tanınmış markanın itibarını zedeleyecek veya itibarından haksız yarar elde edecek veya ayırt edici karakterini zedeleyecek şekilde gerçekleşmesi gerekir.

Yukarıda anılan kullanımların önlenebilmesi için söz konusu kullanımın Türkiye içerisinde ve SMK m. 7/3’te belirtilen şekillerde gerçekleşmesi gerekir. Metaverse içerisindeki kullanımının coğrafi alan açısından tespiti, kullanımın yarattığı ticari etkiye göre belirlenir.

14) SMK m. 29 uyarınca markanın 7. maddede belirtilen koruma kapsamına izinsiz müdahale edilmesi marka hakkına tecavüz niteliğindedir. Diğer bir tecavüz fiili lisansın izinsiz genişletilmesidir. Metaverse içerisindeki eserler gibi metaverse içerisindeki markalar da hukuk işlemlere konu edilebilir; bu bağlamda devredilebilir ve lisanstan yararlandırılabilir. Lisansın genişletilmesi veya başkasına devredilmesi sonucu marka hakkına tecavüz; markanın sadece fiziki dünyada kullanılması konusunda verilen marka lisansının markanın metaverse dünyasında da kullanılması şeklinde gerçekleşebileceği gibi markanın metaverse dünyasında kullanılması konusunda verilen marka lisansının fiziki dünyada da izinsiz şekilde kullanılması şeklinde de gerçekleşebilir. Yine belli bir

metaverse platformu veya metaverse platformunun belli bir alanı için verilen marka lisansının bu metaverse platformunun veya bölgesinin aşılmasıyla kullanılması da markaya tecavüzdür.

15) Telif hakkının ihlali olduğu gibi marka hakkının ihlali de hukuki ve cezai yaptırımlar gündeme gelir. Hukuki talepler SMK m. 149 vd. hükümlerde, cezai talepler ise SMK m. 30'da düzenlenmiştir. İçerik sağlayıcılar dışındaki internet aktörleri hukuka aykırı içerikten bizzat sorumlu tutulmazlar. Bu bağlamda telif hakları bölümünde bahsi açılan 5651 sayılı Kanun hükümleri ile Elektronik Ticaret Aracı Hizmet Sağlayıcı ve Elektronik Ticaret Hizmet Sağlayıcılar Hakkında Yönetmelik'in ilgili hükümleri marka uyumsuzlukları açısından da dikkate alınmalıdır. Yer ve hizmet sağlayıcıların hukuka aykırı içeriği yayından kaldırmakla yükümlülükleri ile erişim sağlayıcıların hukuka aykırı içerikten ötürü erişimi engelleme yükümlülükleri anılan düzenlemeler uyarınca kendilerine usulünce yapılan başvuru üzerine gerçekleşmektedir.

16) SMK'da marka hakkının sona erme sebepleri, koruma süresinin dolması ve süresi içinde yenilenmenin yapılmaması, marka sahibinin hakkından vazgeçmesi ile hükümsüzlük ve iptal olarak belirlenmiştir. Markanın iptal sebeplerinden biri olan "kullanmama"nın koşulları, metaverse içerisinde yer verilen markalar açısından ihtiyatla incelenmelidir. Nitekim SMK m. 26/1-a anlamında bir kullanımdan söz edebilmek için markanın, tescil edildiği mal veya hizmetler için kullanılmış olması gerekir. Metaverse dünyasına özgü sanal ürünler için tescil edilmiş bir markanın fiziki ürünler için kullanılması Kanun'un öngördüğü bir kullanım değildir. Buna karşın fiziki dünyada örneğin "dış giyim ürünleri" için tescil edilmiş bir markanın metaverse içerisindeki ticareti duruma göre kullanım şartını sağlayabilir. Nitekim sanal bir dünya olsa da metaverse içerisinde fiziki ürünlerin satışının gerçekleştiği e-ticaret iş modelleri mevcuttur.

Markanın iptal edilmemesi için kullanımın ayrıca "ciddi" bir diğer ifadeyle "markasal", yani mal veya hizmetleri birbirinden ayırt etmek amacıyla gerçekleşmiş olması gerekir. Dekoratif amaçlı kullanımlar "ciddi kullanım" şartını sağlamaz. Dolayısıyla sırf metaverse dünyası içerisindeki gerçeklik algısının artırılması için bir mağaza içerisinde aslında satışı yapılmayan markalı ürünlerin konumlandırılması ciddi kullanım şartını sağlamaz.

Kullanımın haklı sebeplerle gerçekleşmemesi durumunda ise marka iptal edilmez. Haklı sebep, marka sahibinin tasarrufunda olmayan sebeplerdir. "İndirilebilir sanal

mallar” sınıfında tescil edilmiş bir ürünün satışının yapılabileceği platformlara erişim engeli getirilmesi bu duruma örnek verilebilir.



KAYNAKÇA

- Aksu M. (2015). Bilgisayar Programları Açısından Fikir ve Sanat Eserleri Hukukunda Yayma Hakkının Tükenmesi ve Avrupa Adalet Divanının 3 Temmuz 2012 Tarihli Usedsoft/Oracle Kararının Hukukumuzda Bu Açıdan Etkisi Bağlamında Değerlendirilmesi, *Ticaret ve Fikri Mülkiyet Hukuku Dergisi*, 1 (1), 1-28.
- Aksu M. (2016). Bilgisayar Programları Açısından Fikir ve Sanat Eserleri Hukukunda Yayma Hakkının Tükenmesi ve Yargıtay 11. Hukuk Dairesinin Verisil Versus Microsoft Kararı, *İstanbul Kültür Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi*, 15 (2-1), 133-171.
- Aktolga A. vd. (2021). Blokzinciri, Kripto Paralar ve Akıllı Sözleşmelerde Güncel Gelişmeler (1. Baskı). (Editörler: S. Eskiörük, Ö. T. Doruk). Ankara: Gazi Kitabevi.
- Alas Şekerbay C. (2017). 5846 Sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu'nda Manevi Hakları Kullanma Yetkisi, *Terazi Hukuk Dergisi*, 12 (128), 75-83.
- Altay B. Topçu, S. Sümerli Sarıgül (2020). Dünyada ve Türkiye'de Blok Zinciri Teknolojisi: Finans Sektörü, Dış Ticaret ve Vergisel Düzenlemeler Üzerine Genel Bir Değerlendirme, *Avrupada Bilim ve Teknoloji Dergisi*, 0 (1), 27-39.
- Araalan C. (2022). Metaverse Teknolojisi'nin Sözleşmeler Hukuku'nda Sebep Olacağı Değişimlere İlişkin Değerlendirmeler, *Terazi Hukuk Dergisi*, 17 (193), 14-29.
- Arkan A. S. (1996). Bilgisayar Programlarının Korunması AB ve Türkiye, *Türkiye Barolar Birliği Dergisi*, 1996 (4), 309-381.
- Arslan T. N. (2022). Metaverse Dünyasında Marka Koruma, <https://hukukvebilisim.org/metaverse-dunyasinda-marka-koruma/> (Erişim Tarihi: 25.09.2022).
- Arslanlı H. (1954). Fikrî Hukuk Dersleri II Fikir ve Sanat Eserleri (1. Baskı). İstanbul: Sulhi Garan Matbaası.
- Ateş M. (2012). Fikri Hukukta Eser Sahipliği (1. Baskı). Ankara: Adalet Yayınevi.
- Aydın M. (2019). Blokzincir Altyapısı Kullanılarak Dijital Kimlik Doğrulama. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Maltepe Üniversitesi.
- Ayhan R. vd. (2021). Sınai Mülkiyet Hukuku (1. Basım). Ankara: Adalet Yayınevi.

- Ayşe Gökçen K. G. (2012). Türk Hukukunda Telif Eserlerin Korunması (1. Baskı). Ankara: Yetkin Yayınları.
- Bahar Sayın H. (2020). Savunma Markası, *Ticaret ve Fikri Mülkiyet Hukuku Dergisi*, 6 (2), 211-237.
- Balta Kaynak B. (2021). Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu Kapsamında Eser Kavramı ve Yapay Zekâ Türleri (1. Baskı). Ankara: Seçkin Yayınları.
- Bayrak Ö. (2021). Uygulamalı Fikri Sınai Mülkiyet ve Haksız Rekabet Suçları (2. Baskı). Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Blockchain Türkiye ve Türkiye Bilişim Vakfı [BCTR ve TB] (2021). Akıllı Sözleşme Raporu.
- Bozbel S. (2015). Fikri Mülkiyet Hukuku (1. Baskı). Ankara: On İki Levha Yayınları.
- Bozgeyik H. (2010). Fikir ve Sanat Eserleri Hukukunda Mimari Eserlerin Korunması (1. Baskı). Ankara: Yetkin Yayınları.
- Bozgeyik H. (2019). Mimaride Telif Hakları (3. Baskı). Ankara: Seçkin Yayınları.
- Burke J. (2021). The Open Metaverse OS, London: *Outlier Ventures*.
- Can O. (2015). Türk Hukukunda Kötüniyetli Marka Başvuru ve Tescilinde İptal ve Hükümsüzlüğün Kapsamı Üzerine Düşünceler, *Ticaret ve Fikri Mülkiyet Hukuku Dergisi*, 1 (1), 47-56.
- Cumhurbaşkanlığı Dijital Dönüşüm Ofisi [CDDO] (2022). <https://cbddo.gov.tr/haberler/6354/nft-nin-turkce-karsiligi-belli-oldu> (Erişim Tarihi: 10.10.2022).
- Çağlar H. (2015). Marka Hukuku Temel Esaslar (2. Baskı). Ankara: Adalet Yayınevi.
- Çağlayan Aksoy P, Özkan Üner Z. (2023). Telif Hakları Genel Müdürlüğü [THGM]. NFT'nin Fikri Haklar Çerçevesinde Değerlendirilmesi Raporu, Ankara.
- Çelik A. (2010). Fikir Ve Sanat Eserleri Üzerindeki Çoğaltma Ve Yayma Haklarının İhlali, İhlalin Sonuçları. Yüksek Lisans Tezi. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi.
- Çetiner B. vd. (2022). Borçlar Hukuk Genel Hükümler (2. Baskı). İstanbul: On İki Levha Yayıncılık.
- Çolak U. (2018). Türk Marka Hukuku (4. Baskı). İstanbul: On İki Levha Yayınları.
- Demirli C., Kütük Ö. F. (2010). Anlamsal Web (Web 3.0) ve Ontolojilerine Genel Bir Bakış, *İstanbul Ticaret Üniversitesi Fen Bilimleri Dergisi*, 9 (18), 98-108.

- Derya D., Özocak G. (2013). Dijital Oyunlar, Multimedya Yaratımlar ve Güncel Hukuki Problemler, *İzmir: 3. Uluslararası Bilişim Hukuku Kurultayı*.
- Dionisio J. D. N., Burn W.G. III ve Gilbert R. (2013). 3D Virtual Worlds and the Metaverse: Current Status and Future Possibilities, *Chicago: Loyola Marymount University Digital Commons*.
- Duan H. vd. (2021). Metaverse for Social Good: A University Campus Prototype, [http-18\) arxiv.org/pdf/2108.08985.pdf](http://arxiv.org/pdf/2108.08985.pdf) (Erişim Tarihi: 11.12.2022).
- Durmuş M.E. (2020). Bilgisayar Oyunlarının Türk Hukukunda Korunması, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: İstanbul Şehir Üniversitesi.
- Epçeli S. (2006). Marka Hukukunda Karıştırılma İhtimali (1. Baskı). İstanbul: Legal Yayınevi.
- Ercoşkun Şenol H. K. (2013). Mali Hakları veya Kullanım Hakkını Devralanların Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu Kapsamında Korunması, *Hacettepe Hukuk Fakültesi Dergisi*, 3(1), 45-64.
- Eroğlu S. (2000). Rekabet Hukukunda Bilgisayar Programlarının Korunması (1. Baskı). İstanbul: Beta Yayınları.
- Ersoy Ç. (2019). Robotlar, Yapay Zeka ve Hukuk (2. Baskı). İstanbul: On İki Levha Yayıncılık.
- Erşin A. (2022). NFT Teknolojisi ve Telif Haklarının Korunması, *Hukuk ve Bilişim Dergisi*, 3 (10), <https://www.hukukvebilisimdergisi.com/nft-teknolojisi-ve-telif-haklari/> (Erişim Tarihi: 06.06.2022).
- Gazioğlu A., Özen A. (2022). NFT'nin Gelişimi ve Vergilendirilmesi Üzerine Genel Değerlendirme, *İzmir Sosyal Bilimler Dergisi*, 4 (1), 23-33.
- González J. L. ve Jouanjean M. (2017). "Digital Trade: Developing a Framework for Analysis", OECD Trade Policy Papers, (205). https://www.oecd-ilibrary.org/trade/digital-trade_524c8c83-en (Erişim Tarihi: 09.10.2022).
- Gökyayla E. (2009). Eser Sözleşmesinde Ek İş ve İş Değişikliği (1. Baskı). İstanbul: Vedat Kitapçılık.
- Gözübüyük B. (2021). Yapay Zekanın Meydana Getirdiği Fikri Ürünlere İlişkin 5846 Sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunundaki Sorunlar ve Çözüm Önerileri, *Kırıkkale Hukuk Mecmuası*, 1 (1), 54-81.

- Güner M., Fulden T. (2022). Fiziksel Mal ve Hizmetler İçin Yapılan Marka Tescilleri Metaverselerde Koruma Sağlamaya Yetecek Mi? Uspto'nun Gucci Ve Prada Kararları Bu Konuya Işık Tutuyor, <https://iprgezgini.org/2022/09/30/fiziksel-mal-ve-hizmetler-icin-yapilan-marka-tescilleri-metaverselerde-koruma-saglamaya-yetecek-mi-usptonun-gucci-ve-prada-kararlari-bu-konuya-isik-tutuyor/> (Erişim Tarihi: 06.10.2022).
- Güneş İ. (2021). Sınai Mülkiyet Kanunu Işığında Uygulamalı Marka Hukuku (3. Baskı). Ankara: Adalet Yayınevi.
- Güneş İ. (2022). Uygulamada Fikir ve Sanat Eserleri Hukuku (4. Baskı). Seçkin Yayınevi: Ankara.
- Haihan D. vd. (2021). Metaverse for Social Good: A University Campus Prototype, In Proceedings of the 29th ACM International Conference on Multimedia. <https://arxiv.org/abs/2108.08985> (Erişim Tarihi: 15.02.2023).
- Hamamcıoğlu E., Kazmacı Ö. U. ve Karamanlıoğlu A. (2015). İnşaat Sektöründe Mimari Haklar (1. Baskı). Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Hirsch E. E. (1943). Fikri ve Sınai Haklar (4. Baskı) Ankara: Ankara Üniversitesi Hukuk Fakültesi Yayınları.
- Işık U. (2007). Medya Bağımlılığı Teorisi Doğrultusunda İnternet Kullanımının Etkileri ve İnternet Bağımlılığı, Doktora Tezi. Konya: Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- İmamoğlu D. A. (2022). Kripto Para Birimleri ve Türk Hukukunda Düzenlenmesi, Ankara: Seçkin Yayınları.
- Kapan K., Üncel R. (2020). Gelişen Web Teknolojilerinin (Web 1.0- Web 2.0- Web 3.0) Türkiye Turizmine Etkisi, *Safran Kültür ve Turizm Araştırmaları Dergisi (Saffron Journal of Culture and Tourism Researches)*, 3 (3), 276-289.
- Kadıgil S. S. (2010). Sinema Eserleri ve Sinema Eserlerinde Hak Sahipleri. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: İstanbul Üniversitesi.
- Kaplan Y. (2004). İnternet Ortamında Fikri Hakların Korunmasına Uygulanacak Hukuk (1. Baskı). Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Karahan S. vd. (2015). Fikri Mülkiyet Hukukunun Esasları (4.Baskı). Ankara: Seçkin Yayınları.

- Karaaslan P. (2020). Üç Boyutlu Yazıcıların Uygulamalı Sanat Eseri Üretmek Amacıyla Kullanılması - Fikir ve Sanat Eserleri Hukuku Kapsamında Bir İnceleme, *Bahçeşehir Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi*, 15 (193 – 194), 1231-1261.
- Karaaslan P. (2020). Markaların Kapsadığı Ürünler Açısından Benzerlik İncelemesinde Lisans Uygulamalarının Rolü, *Selçuk Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi*, 28 (3), 887-911.
- Karadaş İ. (2020). Marka ve Ticaret Unvanı Arasında Karıştırılma Tehlikesi (1. Baskı). Ankara: Seçkin Yayınları.
- Karahan Ç., Tükefçi A. (2020). Blokzincir Teknolojisinin Dijital Kimlik Yönetiminde Kullanımı: Bir Sistemik Haritalama Çalışması, *Gazi Üniversitesi Politeknik Dergisi*, 23(2), 483-496.
- Karasu R., Suluk C. ve Nal T. (2022). Fikri Mülkiyet Hukuku (6. Baskı). İstanbul: Seçkin Yayıncılık.
- Karimov E. (2020). Bilgisayar (Video) Oyunlarının Fikir ve Sanat Eserleri Kapsamında Korunmasında Uygun Eser Kategorisi Sorunu, *Ticaret ve Fikri Mülkiyet Hukuku Dergisi*, 7(1), 93-110.
- Kılıç T. (2021). Bilgisayar Oyunlarının Eser Niteliği, (1. Baskı). İstanbul: On İki Levha Yayıncılık
- Kılıçoğlu A. (2018). Sınai Haklarla Karşılaştırmalı Fikri Haklar (4. Baskı). Ankara: Turhan Kitabevi.
- Koç S., Tevetoglu M. (2012). Bilgisayar Oyunlarının Telif Hakkı Korumasından Yararlanması, *Fikri ve Sınai Haklar Dergisi*, 8 (30), 59.
- Küçükali C. (2020). Bilgisayar Programlarının Fikri Mülkiyet Kapsamında Korunması, *İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, Covid-19 Sosyal Bilimler Özel Ek (37) Bahar (Özel Ek), 104-127.
- Lik-Hang Lee, Tristan Braud, Pengyuan Zhou, Lin Wang, Dianlei Xu, Zijun Lin, Abhishek Kumar, Carlos Bermejo, Pan Hui, All One Needs to Know about Metaverse: A Complete Survey on Technological Singularity, *Virtual Ecosystem, and Research Agenda, Journal of Latex Class Files*, 14(8), 1-66.
- Memişoğlu S. Ö. (2019). Marka Hukukunda Mutlak Ret Sebepleri (1. Baskı). Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Newzoo (2021). Intro to the Metaverse, *Newzoo Trend Report*.

- Nordemann J.B. (2019). Study Question Copyright in artificially generated Works. *AIPPI World Congress Bildirisi*. https://aippi.org/wp-content/uploads/2020/05/Resolution_Copyright_in_artificially_generated_works_English.pdf (Erişim Tarihi: 08.06.2022).
- Oğurlu Ş. C. (2019). Fikir ve Sanat Eserlerinin Ceza Hukuku Kapsamında Korunması. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi.
- Oğuz A., Özkan Z. (2018). Yargıtay Kararları Işığında Sınai Mülkiyet Kanunu'nun 5/1-ç Maddesi Anlamında Ayırt Edilemeyecek Kadar Benzer İşaretler, *Terazi Hukuk Dergisi*, 13 (141), 39-50.
- Oğuz A. (2018). Tanınmış Marka ve Tanınmış Marka Ölçütlerinin Uygulanması, *Terazi Hukuk Dergisi*, (13) 140. 35-48.
- Oğuzman K., Seliçi Özer Ö., Oktay Özdemir S. (2021). Eşya Hukuku (23. Baskı). İstanbul: Filiz Kitabevi.
- Öztan F. (2008). Fikir ve Sanat Eserleri Hukuku. (1. Baskı). Ankara: Turhan Kitabevi.
- Opportunities of Metaverse, *JP Morgan* (2022).
- Önder E. (2021). Marka Hakkına Tecavüz ve Hukuksal Koruma Yolları (2. Baskı). Ankara: Seçkin Yayınevi.
- Özalp A. (2018). Uluslararası Ticaretin Finansmanı Prensipleri ve Blockchain (2. Baskı). İstanbul: Türkmen Kitabevi.
- Özsoy Ö. (2018). Türk Markalarının Avrupa Birliği Topluluk Markası Olarak Tescil Edilmemesinin Sonuçları – Şenpiliç Markası Özelinde Bir İnceleme, *İnönü Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi*, 9 (1), 609-622.
- Pne J., Gilhore J. H. (2011). Deneyim Ekonomisi. (Çeviren: Levent Cinemre), İstanbul.
- Sarı O. (2020). Marka Hakkı Edinme Süreci (1 Baskı). Ankara: Seçkin Yayınevi.
- Sheridan E. vd. (2021). Framing the Future of Web 3.0, *Goldman Sachs*, New York: Equity Research.
- Sokullu Akıncı F. (2006). Ceza Hukuku Açısından Telif Haklarının Korunması. Doktora Tezi. İstanbul: İstanbul Üniversitesi.
- Stephenson N. (1992). Snow Crash, Newyork, Toronto, London, Sydney, Auckland: Bantam Books.
- Suluk C., A. Orhan (2005). Uygulamalı Fikri Mülkiyet Hukuku (2. Baskı). İstanbul: Arıkan Yayınları.

- Şahin A. (2010). Fikri Hukukta Eser Sahibinin Mali Haklarının Korunması (1. Baskı). İstanbul: Vedat Kitapçılık.
- Şener Y.S. (2013). Fikri Mülkiyet Hukukunda Dijital Veri Tabanlarının Korunması. (1. Baskı). Ankara: Adalet Yayınevi.
- Tomrukçu T. (2021). Blokzincir Teknolojisinin Eser Sahibinin Haklarına Yansıması, Ankara: Seçkin Yayınları.
- Taner S., Sayın M. (2022). Marka Tescil Süreci (2. Baskı). Ankara: Seçkin Yayınları.
- Tayfun E., Akbulut N. T. (2020). Tanınmış Marka Kavramı (1. Basım). Hukuken Korunması ve Uluslararası Ticaretteki İşlevi, Ankara: Adalet Yayınevi.
- Tekin Durceylan M. (2022). Marka Hakkına Tecavüz Halleri (1. Basım). Ankara: Seçkin Yayınevi.
- Tekinalp Ü. (2012). Fikri Mülkiyet Hukuku (5. Baskı). İstanbul: Vedat Kitapçılık.
- Thinktech STM Teknolojik Düşünce Merkezi [TSTMTDM] (2022). Metaverse, Fırsatlar ve Tehditler, Ankara.
- Topaloğlu M. (2005). Bilişim Hukuku (1. Baskı). Adana: Karahan Kitabevi.
- Tosun Y. (2013). Sinema Eserleri ve Eser Sahibinin Hakları (2. Baskı). İstanbul: On İki Levha Yayıncılık.
- Tunç Yücel M. (2015). Mimarlık Projeleri ile Mimarlık Eserleri ve Bunlar Üzerinde Değişiklik Yapılması, *İstanbul Medipol Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi*, 2 (2), 183-200.
- Türk Patent ve Marka Kurumu [TPMK] (2006). Markaların Tanınmışlık Düzeyleri ile İlgili Esaslar ve Uygulama Kriterleri, (http – 62) <https://webim.turkpatent.gov.tr/file/29e5ba0c-39d5-4b4c-bd85-d9cc13b0f991?download> (Erişim Tarihi: 06.06.2023).
- Türk Patent ve Marka Kurumu [TPMK] (2021). Marka İnceleme Klavuzu. <https://www.turkpatent.gov.tr/duyurular/marka-inceleme-kilavuzu-guncellendi-18082021> (Erişim Tarihi: 11.05.2023).
- Usta A., Doğanterkin S. (2022). Blockchain 101 v2, İstanbul: Blockchain Türkiye, <https://bctr.org/dokumanlar/Blockchain101v2r2.pdf> (Erişim Tarihi: 10.10.2022).
- Uysal, E. H. (2022). Bilgisayar Oyunlarının Hukuki Durumu. (1. Baskı). Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Uzunallı S. (2019). Marka Hukuku (2. Baskı). Ankara: Adalet Yayınevi.

- Ünal G., Uluyol Ç. (2010). Blok Zinciri Teknolojisi, *Bilişim Teknolojileri Dergisi*, 13(2). 167-175.
- Web3 Studios, Digital Identities, s.10. <https://docsend.com/view/z2qvai4ekkniznnn> (Erişim Tarihi: 16.03.2023).
- Wunderman Thumpson [WT] (2021). Into The Metaverse, Newyork.
- Yakın E. (2020). Sınai Mülkiyet Kanunu Uyarınca Marka Hakkının Uluslararası Tükenme İlkesi. Yüksek Lisans Tezi. Ankara: Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Yaşar E. (2022). Algoritma ve Programlamaya Giriş. (7. Baskı). İstanbul: Ekim Basım Yayın.
- Yaşar L., Karaboğa F. ve Kardeş İ. (2022). Yeni (Sanal) Yaşam Alanı Metaverse’de Etkinlik Yönetimi, *Journal of Social Research and Behavioral Sciences Sosyal Araştırmalar ve Davranış Bilimleri Dergisi*, 16(8), 120-137.
- Yasaman H. (2005). Tanınmış Markalar, *Galatasaray Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi*, 4 (1). 209-222.
- Yasaman Z. (2020). Türk ve Avrupa Birliği Hukukunda İnternette Marka Hakkının İhlali (1. Baskı). İstanbul: On İki Levha Yayıncılık.
- Yavuz L., Alıca T. ve Merdivan F. (2014). Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu Yorumu (2. Baskı). Ankara: Seçkin Yayınları.
- Yazıcı S. E. (2019). Bilgisayar Programlarının Fikri Mülkiyet Hukuku Çerçevesinde Korunması. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: İstanbul Medeniyet Üniversitesi.
- Yazıcıoğlu Y. (2009). Fikri Mülkiyet Hukukundan Kaynaklanan Suçlar (1. Baskı). İstanbul: 12 Levha Yayıncılık.
- Yıldırım M. F. (2019). Standart Bilgisayar Program Devir Sözleşmeleri (1. Baskı). İstanbul: Türkiye Bilişim Vakfı.
- Yılmaz S. S. (2022). Metaverse Hukuku, <https://www.youtube.com/watch?v=L2NJr2MB0u8> (Erişim Tarihi: 01.08.2022).

İnternet Kaynakları

- (http-1) <https://meta.lcwaikiki.com/> (Erişim Tarihi: 09.07.2022).
- (http-2) <https://www.sanalika.com/instance-select> (Erişim Tarihi: 13.07.2022).
- (http-3) <https://www.ea.com/games/the-sims/the-sims-4?isLocalized=true#sectionCreateUniqueSims> (Erişim Tarihi: 15.08.2022).

- (http-4) [https://tmsearch.uspto.gov/bin/showfield?f=doc&state=4809\)re1g46.2.1](https://tmsearch.uspto.gov/bin/showfield?f=doc&state=4809)re1g46.2.1) (Eriřim Tarihi: 25.09.2022).
- (http-5) <https://marketplace.seconlife.com/> (Eriřim Tarihi: 16.07.2022).
- (http -6) <https://www.sanalika.com/> (Eriřim Tarihi: 15.08.2022).
- (http-7) <https://pokemongolive.com/> (Eriřim Tarihi: 15.08. 2022).
- (http-8) [https://installers.sandbox.game/The Sandbox Whitepaper 2020.pdf](https://installers.sandbox.game/The_Sandbox_Whitepaper_2020.pdf) (Eriřim Tarihi: 15.08.2022).
- (http-9) <https://www.sandbox.game/en/roadmap/> (Eriřim Tarihi: 16.07.2022).
- (http-10) <https://decentraland.org/> (Eriřim Tarihi: 15.08.2022).
- (http-11) <https://bctr.org/dokumanlar/Blockchain101v2r2.pdf> (Eriřim Tarihi: 10.10.2022).
- (http-12) <https://decentraland.org/> (Eriřim Tarihi: 17.02.2022).
- (http-13) <https://mdpgroup.com/blog/blockchaini-blokzincir-taniyalim/> (Eriřim Tarihi:10.10.2022).
- (http-14) [https://tmsearch.uspto.gov/bin/showfield?f=doc&state=4808\)2goq7e.5.1](https://tmsearch.uspto.gov/bin/showfield?f=doc&state=4808)2goq7e.5.1) (Eriřim Tarihi: 25.09.2022).
- (http-15) <https://m.bianet.org/bianet/sanat/263455-istanbul-da-bir-nft-sergisi-cryptomarbles> (Eriřim Tarihi: 13.12.2022).
- (http-16) <https://artdogistanbul.com/is-sanattan-metaversede-sergi/> (Eriřim Tarihi: 13.12.2022).
- (http-17) <https://docs.opensea.io/docs/metadata-standards> (Eriřim Tarihi: 13.12.2022).
- (http-18) <https://tr.beincrypto.com/blockchain-wave-konferansi-antalyada-ve-metavibes-metaversete-gerceklestirilecek/> (Eriřim Tarihi: 29.07.2022).
- (http-19) <https://www.ford.com.tr/ford-hakkinda/ford-deneyimi/gelecegi-bugunden-yasa/metaverse> (Eriřim Tarihi: 29.07.2022).
- (http-20) <https://www.zingat.com/blog/metaverse-emlakcilik-deneyimine-hazir-misiniz/> (Eriřim Tarihi: 29.07.2022).
- (http-21) <https://decentraland.org/> (Eriřim Tarihi: 15.08.2022).
- (http-22) <https://www.fikrimucit.com/is-bankasi-metaversede-toplanti-yapti-ve-reklam-verdi/> (Eriřim Tarihi: 29.07.2022).
- (http-23) <https://opensea.io/> (Eriřim Tarihi: 31.07.2022).
- (http-24) <https://marketplace.kalao.io/gallery> (Eriřim Tarihi: 31.0.2022).

- (http-25) <https://www.haberturk.com/is-sanatin-metaverseteki-sergisi-devam-ediyor-3401141> (Eriřim Tarihi: 31.0.2022).
- (http-26) <https://m.bianet.org/bianet/sanat/263455-istanbul-da-bir-nft-sergisi-cryptomarbles> (Eriřim Tarihi: 13.12.2022).
- (http-27) <https://www.ntv.com.tr/teknoloji/metaversede-kadina-yonelik-cinsel-taciz-avatara-saldirdilar,15tMim1ogU-UwVHE00v23w> (Eriřim Tarihi: 01.08.2022).
- (http-28) <https://tiyatrodergisi.com.tr/neslihan-ekim-yazdi-nft-metaverse-ve-metamodernizm/> (Eriřim Tarihi: 28.08.2022).
- (http -29) <https://onedio.com/haber/metaverse-konserleri-hiz-kesmeden-devam-ediyor-justin-bieber-metaverse-evreninde-konser-verdi-1028897> (Eriřim Tarihi: 29.08.2022).
- (http-30) <https://www.webtekno.com/metaverse-canli-konserler-geliyor-the-sandbox-warner-music-ortaklik-h120145.html> (Eriřim Tarihi: 28.08.2022).
- (http-31) <https://www.zingat.com/blog/metaversede-10-milyon-konut-satisi-bekleniyor/> (Eriřim Tarihi:26.10.2022).
- (http-32) https://www.telifhaklari.gov.tr/resources/uploads/2012/03/18/2012_03_18_349175.pdf (Eriřim Tarihi: 17.12.2022).
- (http-33) <https://www.filmarasidergisi.com/metaverse-sinemanin-gelecegini-degistirecek-mi/> (Eriřim Tarihi: 29.08.2022).
- (http-34) <https://www.wipo.int/classifications/nice/en/> (Eriřim Tarihi: 09.05.2023).
- (http-35) <https://www.ledgerinsights.com/warner-music-partners-with-sandbox-blockchain-game-for-music-events/>. (Eriřim Tarihi: 05.02.2022).
- (http-36) <https://www.youtube.com/watch?v=73XetZPyfms> (Eriřim Tarihi: 02.09.2022).
- (http-37) <https://www.youtube.com/watch?v=wYeFAIVC8qU> (Eriřim Tarihi: 03.09.2022).
- (http-38) <https://iprgezgini.org/2019/06/19/cordoba-davasi-uzerine-inceleme-umuma-iletim-hakki-ve-yeni-umum-kriterinin-yerindeligi/> (Eriřim Tarihi: 28.10.2022).
- (http-39) <https://docs.opensea.io/> (Eriřim Tarihi: 31.10.2022).
- (http-40) <https://play.decentraland.org/?realm=hela> (Eriřim Tarihi: 04.09.2022).
- (http-41) <https://marketplace.kalao.io/> (Eriřim Tarihi: 09.11.2022).

- (http-42) <https://www.samsung.com/us/explore/sustainability/create-collect-and-connect-in-the-metaverse/> (Eriřim Tarihi: 07.05.2023).
- (http-43) <https://www.ford.com.tr/ford-hakkinda/ford-deneyimi/gelecegi-bugunden-yasa/metaverse> (Eriřim Tarihi: 07.05.2023).
- (http-44) <https://www.adidas.com.tr/tr/metaverse> (Eriřim Tarihi: 07.05.2023).
- (http-45) [https://tmsearch.uspto.gov/bin/showfield?f=doc&state=4809\)re1g46.2.1](https://tmsearch.uspto.gov/bin/showfield?f=doc&state=4809)re1g46.2.1) (Eriřim Tarihi: 07.05.2023).
- (http-46) <https://iprgezgini.org/tag/koku-markalari/>, (Eriřim Tarihi: 21.11.2022).
- (http-47) <https://www.bbc.com/turkce/haberler-dunya-59768091> (Eriřim Tarihi: 08.05.2023).
- (http-48) <https://about.nike.com/en/newsroom/releases/nike-launches-swoosh-a-new-digital-community-and-experience> (Eriřim Tarihi: 21.11.2022).
- (http-49) <https://www.turkpatent.gov.tr/marka-nice-siniflandirma> (Eriřim Tarihi: 09.05.2023).

ÖZGEÇMİŞ

Adı Soyadı : Ali ERŞİN
Yabancı Dil : İngilizce
Doğum Yeri ve Yılı :
E-Posta :

Eğitim ve Mesleki Geçmişi:

Avukat (Ankara Barosu)

Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tezli Yüksek Lisans

Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi Web Tasarımı ve Kodlama Bölümü (2021)

Selçuk Üniversitesi Hukuk Fakültesi (2019)

Atatürk Üniversitesi Hukuk Fakültesi (2016)

Mesleki Birlik/Dernek/Kuruluş Üyelikleri:

Ankara Barosu (Avukat)

Hukuk ve Bilişim Dergisi (Genel Koordinatör)

Türkiye Bilişim Derneği (Üye)

Bilişim ve Teknoloji Hukuku Derneği (Üye)

Bilgisayar Mühendisleri Dayanışma ve Yardımlaşma Derneği (Üye)