

LEGAL ISSUES OCCURRING ON METAVERSE PLATFORMS

METAVERSE
PLATFORMLARINDA ORTAYA
ÇIKAN BAZI HUKUKİ SORUNLAR

SERKAN KAYIŞ

ABSTRACT

In light of the developments made subject to the fact that investment in Metaverse platforms continues to increase incrementally, what kind of legal violations users are faced with in these very new virtual universes, and more importantly, to what extent these legal violations can be remedied by the developers is a very curious issue for now. In this article; violations of personal rights on Metaverse platforms, decisions made by judicial authorities and actions taken by the developers in response to these violations will be examined.

ÖZET

Metaverse platformlarına yatırımın katlanarak artmaya devam etmesine bağlı olarak kaydedilen gelişmeler ışığında henüz çok yeni olan bu sanal evrenlerde kullanıcıların ne tür hukuk ihlalleriyle karşı karşıya olduğu; daha da önemlisi bu hukuk ihlallerinin geliştiriciler tarafından ne ölçüde giderilebileceği şu an için oldukça merak edilen bir konu. Bu makalede; Metaverse platformlarında yaşanan kişilik hakkı ihlalleri, ihlallere cevap olarak geliştiricilerin ve yargı mercilerinin almış olduğu kararlar ve karşı cevapları araştırılacaktır.



KEYWORDS

METAVERSE, PERSONAL RIGHTS, TECHNOLOGICAL DEVELOPMENTS, ARTIFICIAL REALITY, AUGMENTED REALITY, VIRTUAL UNIVERSE.



ANAHTAR KELİMELER

METAVERSE, KİŞİLİK HAKLARI, TEKNOLOJİK GELİŞMELER, YAPAY GERÇEKLIK, DEĞİŞTİRİLMİŞ GERÇEKLIK, SANAL EVREN.

PART 1

In this article; violations of personal rights on Metaverse platforms, decisions made by judicial authorities and actions taken by the developers in response to these violations will be examined.

Bu makalede; Metaverse platformlarında yaşanan kişilik hakkı ihlalleri, ihlallere cevap olarak geliştiricilerin ve yargı mercilerinin almış olduğu kararlar ve karşı cevapları araştırılacaktır.

I. INTRODUCTION

Although the concept of Metaverse was heard by many for the first time when Facebook CEO Mark Zuckerberg announced that Facebook was changing its name to Meta at an event he attended on October 28, 2021, this concept was first introduced by author Neal Stephenson in the science fiction novel, Snow Crash, published in 1992¹. Metaverse, which is a combination of the Greek word "meta" meaning "beyond" and "next", and "universe"; refers to the set of programs in which users interact with each other by connecting to virtual environments created by computers that imitate the real world with the help of devices such as virtual reality glasses. In simpler terms, Metaverse can be described as virtual universes where users can simultaneously go to work or school, watch concerts and go shopping with other people.

Despite the fact that many giant organizations, from game companies to mega fashion brands, have started to come forward with the content they made for the Metaverse with Facebook's renaming of Meta, the Metaverse is actually just an idea for now. According to this idea, the Metaverse will emerge as a result of convergence and combination of many digital and online technologies, some of which have already come into our lives

I. GİRİŞ

Metaverse kavramı birçok kişi tarafından ilk kez Facebook CEO'su Mark Zuckerberg'in 28 Ekim 2021'de katıldığı bir etkinlikte Facebook'un adının Meta'ya çevrildiğini açıklamasıyla duyulmuş olsa da bu kavram ilk kez yazar Neal Stephenson'un 1992 yılında yayımlanan bilim kurgu romanı Snow Crash (Kar Kazası) romanında kullanılmıştır¹. Yunancada "öte", "sonraki" anlamlarına gelen "meta" ile evren anlamına gelen "universe" kelimelerinin birleşiminden oluşan metaverse, kullanıcıların sanal gerçeklik gözlükleri gibi cihazlar yardımıyla bilgisayar tarafından oluşturulmuş ve gerçek dünyayı taklit eden sanal ortamlara bağlanarak birbirleriyle etkileşime geçtikleri programlar bütünü ifade etmektedir. Daha basit anlatımıyla metaverse, kullanıcıların başka insanlarla eşzamanlı olarak işe veya okula gidebildikleri, konserler izleyip alışveriş yapabildikleri sanal evrenler olarak anlatılabilecektir.

Her ne kadar Facebook'un adını Meta'ya çevirmesiyle oyun şirketlerinden dev moda markalarına kadar birçok dev kuruluş Metaverse için yaptığı içeriklerle öne çıkmaya başlasa da aslında şu anda Metaverse daha çok bir fikirden ibaret. Bu fikre göre Metaverse, bazıları şimdiden hayatımıza girmiş olan ve bazılarını yeni yeni duymaya başladığımız birçok



and some of which we are just beginning to hear. For now, although there are some online concepts such as games, artificial reality, digital meeting places, blockchain-like digital assets, and even direct brain interaction with machines. It is considered that the Metaverse will not be limited to these. The biggest innovation of the Metaverse, whose scope and possibilities will increase to a large extent, especially with the inclusion of artificial intelligence and Object Internet, is what this combination will bring to our lives rather than the combination itself. If the combination of these concepts materializes as envisioned, it is expected that the Metaverse will replace the internet as it is today and become the center of personal and commercial interaction, and thus, become the source of the most valuable consumer data².

Even if the assumptions about how the Metaverse will affect our lives seem no different than talking about the future of the internet in the 60s, one of the biggest question marks and perhaps one of the most important of these is to what extent the law applied in daily life can provide justice on the Metaverse axis. The fact that there are currently no regulatory laws regarding the Metaverse does not seem to be a significant deficiency for some. Although it seems reasonable and logical at first glance that the

dijital ve çevrimiçi teknolojilerin yakınsaması ve birleşimi sonucu ortaya çıkacak. Şu an için merkezinde özellikle oyun, yapay gerçeklik, dijital buluşma yerleri, blockchain benzeri dijital varlıklar ve hatta beynin direkt olarak makineyle etkileşime girmesi gibi birtakım çevrimiçi kavramlar bulunsun da Metaverse'in bunlarla sınırlı kalmayacağına kesin gözüyle bakılıyor. Özellikle yapay zekanın ve Nesne İnterneti'nin de dahil olmasıyla birlikte kapsamı ve imkanları büyük oranda artacak olan Metaverse'in bizler için en büyük yeniliği ise bu birleşimden çok bu birleşimin hayatımıza getirecekleri. Bu kavramların birleşiminin düşünüldüğü gibi gerçekleşmesi durumunda Metaverse'in günümüzdeki haliyle internetin yerini alarak kişisel ve ticari etkileşimin merkezi olması ve böylelikle en değerli tüketici datasının kaynağı haline gelmesi beklenmektedir².

Düşünülenlerin gerçekleşmesi durumunda Metaverse'in hayatımızı ne boyutta etkileyeceğine yönelik varsayımlar 60'lı yıllarda internetin geleceğiyle ilgili konuşmaktan farksız görünse de akla gelen en büyük soru işaretlerinden biri ve belki de en önemlisi, günlük hayatta uygulanan hukukun Metaverse ekseninde adaleti ne boyutta sağlayabileceği. Şu an için Metaverse özelinde düzenleyici kanunların bulunmaması, bazıları için önemli bir eksiklik olarak gözükmemekte. Gerçek hayatta kanun koyucular tarafından

FOOTNOTE

¹ Tom Huddleston Jr., This 29-year-old book predicted the 'metaverse' - and some of Facebook's plans eerily similar, CNBC, 03.11.2021 <https://www.cnbc.com/2021/11/03/how-the-1992-sci-fi-novel-snow-crash-predicted-facebooks-metaverse.html>.

² Sean Murphy/ Lara White, Et Al, The Metaverse: The evolution of a universal digital platform, Norton Rose Fulbright, Temmuz 2021, <https://www.nortonrosefulbright.com/en-us/knowledge/publications/5cd471a1/the-metaverse-the-evolution-of-a-universal-digital-platform>.

DİPNOT

¹ Tom Huddleston Jr., This 29-year-old book predicted the 'metaverse' - and some of Facebook's plans eerily similar, CNBC, 03.11.2021 <https://www.cnbc.com/2021/11/03/how-the-1992-sci-fi-novel-snow-crash-predicted-facebooks-metaverse.html>.

² Sean Murphy/ Lara White, Et Al, "The Metaverse: The evolution of a universal digital platform", Norton Rose Fulbright, Temmuz 2021, <https://www.nortonrosefulbright.com/en-us/knowledge/publications/5cd471a1/the-metaverse-the-evolution-of-a-universal-digital-platform>.

PART 1

laws that have been accepted by the law-makers in real life will be valid for artificial worlds that are similar to our real world, and that no deficiencies will arise, most believe that this will not be enough. For instance, according to Megan Gordon, managing partner of Clifford Chance Washington, the legal and regulatory challenges faced will become more complex over time as the scope of the Metaverse continues to expand and evolve with technological developments. It is inevitable that problems such as jurisdiction, territoriality and conflict of laws, which have not been fully resolved even in today's internet world, acquire a different dimension based on a much higher degree of interaction in a deeply interconnected and decentralized structure like the Metaverse³.

The subject of this article is to demonstrate the application area of currently applied law in the innovations that the Metaverse has brought into our lives. Although no one has a definite prediction about what this brand-new idea will evolve into in 20 years, the solutions and legal mechanisms that users have been able to find against the problems they encountered and to what extent legal mechanisms can satisfy victims against tortious acts in the artificial world will undoubtedly give clues regarding the extent to which the currently applied law will be sufficient in the future and in which areas development and reforms are needed. In the following sections, the encountered problems and the solutions used in response, which legal and special mechanisms were applied and the results obtained will be summarized; in the closing section, the validity and impact of the current application area of law will be evaluated in light of the events described.

II. LEGAL DISPUTE AREAS

A. Protection of Personal Data and Privacy

Today, it is a fact known by many that software companies can obtain most of the users' data through applications. Software such as websites and applications developed by giant companies and used by many people around the world can actually obtain a lot of

kabul edilerek yürürlüğe girmiş olan kanunlar gerçek dünyamızın benzerleri olan yapay dünyalar için de geçerli olacağından, herhangi bir eksiklik ortaya çıkmayacağı ilk bakışta makul ve mantıklı gözükse de birçoğu bu kanunların yeterli olmayacağına inanmakta. Örneğin; Clifford Chance Washington yönetici partneri Megan Gordon'a göre, teknolojik gelişmelerle birlikte Metaverse'in kapsamı genişlemeye ve evrilmeye devam edeceğinden, karşılaşılan yasal ve düzenleyici zorluklar da zaman içinde daha kompleks hale gelecek. Yargı yetkisi, bölgesellik ve kanunlar ihtilafı gibi günümüz internet dünyasında bile tam olarak çözülememiş sorunların, Metaverse gibi birbirine derinlemesine bağlı ve merkezizsiz bir yapıda çok daha yüksek derecede etkileşime bağlı olarak farklı bir boyut kazanması kaçınılmaz³.

Bu makalenin konusu, işte tam bu noktada günümüzde uygulanmakta olan hukukun Metaverse ve Metaverse'in hayatımıza getirdiklerine ne boyutta bir uygulama alanı bulacağı. Halen oldukça yeni olan bu fikrin 20 yıl sonra neye evrileceği hakkında kimsenin kesin bir öngörüsü bulunmasa da, geçen kısa zaman içerisinde kullanıcıların Metaverse'de karşılaştıkları olaylar karşısında bulabildikleri çözüm yolları ve hukuki mekanizmaların yapay dünyadaki haksız filler karşısında mağdurları ne ölçüde tatmin edebildiği, hiç kuşkusuz şu an uygulanmakta olan hukukun gelecekte ne ölçüde yeterli olacağına ve hangi alanlarda gelişme ve reformlara ihtiyaç duyulduğuna dair ipuçları verebilecektir. İlerleyen kısımlarda karşılaşılan olaylara ve bu olayların nasıl çözüldüğüne, hangi hukuki ve özel mekanizmalara başvurulduğuna ve alınan sonuçlara özet halinde yer verilecek; kapanış bölümünde ise anlatılan olaylar ışığında güncel durumda hukukun uygulama alanının geçerliliği ve etki alanı değerlendirilecektir.

II. HUKUKİ SORUN ALANLARI

A. Kişisel Veri Koruması ve Gizlilik

Günümüzde yazılım şirketlerinin uygulamalar aracılığıyla kullanıcıların çoğu verisini elde edebildiği, artık pek çok kişi tarafından bilinen bir gerçek. Dev şirketler tarafından geliştirilen ve dünya çapında pek çok kişi tarafından kullanılan web siteleri, uygulama

data about users by processing information such as the time their users spend on the relevant content, their likes, comments and interactions with other users. Thanks to this data, when users with similar interests and choices are grouped through algorithms with artificial intelligence, many private information about users, from their interests to their political orientations, can be obtained. The biggest example of this is Meta, formerly named Facebook, which has made the biggest investments in Metaverse platforms. In the Cambridge Analytica scandal, the details of which were revealed in 2018, although advertising of propaganda for Britain's departure from the European Union to the accounts identified by processing of Facebook data of approximately 50 million people before the Brexit referendum had made a loud noise in the international community, a fine of 500,000 pounds on Facebook for not being able to protect the data of its users was imposed by the British authorities even though the effect of the complex algorithm on the elections has not been fully determined due to the fact that judicial authorities have not yet fully understood the matter⁴.

While the Cambridge Analytica Scandal revealed what social media companies can do with their limited data, it is considered inevitable that the consequences that may arise as a result of the abuse of platforms such as the Metaverse, which can provide a much higher data flow from their users, will be much greater. Metaverse will obtain much more private information of its users compared to traditional social media platforms⁵. Companies will be able to obtain biometric data from their users in the Metaverse universe such as psychological responses, facial expressions, tone of voice, heart rhythm or breathing frequency. Looking at these data individually, it may be thought that they will not make any sense. However, when data of millions of users is collected and then processed, they will be able to give meaningful analysis on the behaviors and lifestyles of the users, and this information may pave the way for the personalization of advertisements or the most functional dissemination of political propaganda.

In light of the aforementioned, these new generation platforms, which will be able to obtain the most private information of users, will need to be inspected much more strictly than traditional social media platforms. Apart from this obvious requirement, there

malar gibi yazılımlar, aslında kullanıcılarının ilgili içerikte geçirdikleri süreden, beğenilerinden, yorumlarından ve diğer kullanıcılar ile gerçekleştirdikleri etkileşimlerden kullanıcılar hakkında birçok veriyi elde edebilmekte. Bu veriler sayesinde benzer ilgi alanlarına ve seçimlere sahip kullanıcılar yapay zekaya sahip algoritmalar aracılığıyla gruplandırıldığında, kullanıcılar hakkında ilgi alanlarından siyasi yönelimlerine kadar pek çok özel bilgi elde edilmiş olabiliyor. Bunun en büyük örneği ise Metaverse platformlarına en büyük yatırımları gerçekleştiren Meta, yani eski adıyla Facebook. Detaylarının 2018 yılında ortaya çıktığı Cambridge Analytica skandalında, Brexit referandumu öncesinde yaklaşık 50 milyon kişinin Facebook verilerinin işlenmesi sayesinde tespit edilen hesaplara İngiltere'nin Avrupa Birliği'nden ayrılmasına yönelik propaganda reklamları yapılması, bu sayede seçim sonuçlarına etki edildiği gerekçesiyle uluslararası toplumda oldukça yüksek ses getirmiş ve karmaşık algoritmanın henüz yargı mercileri tarafından tam olarak anlaşılabilir olmaması sebebiyle seçimlere olan etkisi tam olarak tespit edilememiş olsa da İngiliz otoriteleri tarafından Facebook'a kullanıcılarının verilerini koruyamamış olmasından kaynaklı olarak 500.000 pound ceza verilmiştir⁴.

Kullanıcılarından sadece sınırlı bilgiler elde edebilen sosyal medya platformlarının elindeki verilerle neler yapılabileceği Cambridge Analytica skandalı ile ortaya çıkarılmışken, Metaverse gibi kullanıcılarından çok daha yüksek oranda veri akışı sağlayabilecek platformların kötüye kullanılması sonucunda ortaya çıkabilecek sonuçların çok daha büyük olmasına kaçınılmaz gözle bakılıyor⁵. Geleneksel sosyal medya platformlarıyla kıyaslandığında Metaverse, kullanıcılarının çok daha özel bilgilerini elde edecek. Şirketler, kullanıcılarının metaverse evreninde verdikleri psikolojik tepkilerini; yüz mimiklerini, ses tonu veya kalp ritmi, nefes alışveriş sıklığı gibi biyometrik verilerini elde edebilecek. Bu verilere tekil olarak bakıldığında bir anlam ifade etmeyecekleri düşünülebilir. Ancak tüm bu veriler milyonlarca kullanıcıdan toplanarak işlendiğinde, kullanıcıların davranışları ve yaşam tarzlarına ilişkin anlamlı bilgiler verebilecek ve bu bilgiler reklamların kişiselleştirilmesine veya siyasi bir propagandanın en işlevsel şekilde yayılmasına zemin hazırlayabilecektir.

Bahsedilenler ışığında, kullanıcıların en özel bilgilerini elde edebilecek bu yeni nesil platformların geleneksel sosyal medya plat-

DİPNOT

³ Megan Gordon, "The Metaverse: What Are The Legal Implications, Clifford Chance", 13.02.2022, <https://www.cliffordchance.com/insights/resources/hubs-and-toolkits/talking-tech/en/articles/2022/02/the-metaverse-what-are-the-legal-implications.html>.

⁴ Wikipedia, "Facebook - Cambridge Analytica Data Scandal", 02.06.2022, https://en.wikipedia.org/wiki/Facebook%E2%80%93Cambridge_Analytica_data_scandal.

⁵ Imran Ahmad/ Tiana Corovic, "Privacy in a Parallel Digital Universe: The Metaverse", 25.01.2022, <https://www.dataprotectionreport.com/2022/01/privacy-in-a-parallel-digital-universe-the-metaverse/>.

FOOTNOTE

³ Megan Gordon, "The Metaverse: What Are The Legal Implications, Clifford Chance", 13.02.2022, <https://www.cliffordchance.com/insights/resources/hubs-and-toolkits/talking-tech/en/articles/2022/02/the-metaverse-what-are-the-legal-implications.html>.

⁴ Wikipedia, "Facebook - Cambridge Analytica Data Scandal", 02.06.2022, https://en.wikipedia.org/wiki/Facebook%E2%80%93Cambridge_Analytica_data_scandal.

⁵ Imran Ahmad/ Tiana Corovic, "Privacy in a Parallel Digital Universe: The Metaverse", 25.01.2022, <https://www.dataprotectionreport.com/2022/01/privacy-in-a-parallel-digital-universe-the-metaverse/>.

PART 1

are still many questions that need to be answered. For instance, considering that these next-generation platforms are decentralized, who will be responsible for processing users' data? Or when a data breach or data theft occurs, who will be responsible and to what extent will they be penalized⁶?

B. Sexual Violence

Although interest in Metaverse platforms has increased recently, these platforms have already been shaken by many harassment and rape accusations. According to a report published by non-profit legal organization SumOfUs, a twenty-one-year-old woman, who did not want to mention her name, was raped online within the first hour she spent on the Metaverse⁷. According to her claim, the woman was led into a private room at a party on the application "Horizon Worlds", a platform developed by Meta to hold online meetings, play games and design an "artificial world", and was raped by another group within the hour she spent on the application. Reportedly, other people were able to see what happened during the incident, and some even laughed and drank virtual drinks.

In addition to the glasses used to connect to Metaverse platforms, special gloves have been designed so that users can feel the sensation of holding objects around them. This feel, achieved through vibrating devices in the gloves, can also be captured by tapping other users' virtual 'avatars'. According to the victim, "It is still quite disturbing to feel these vibrations during an attack similar to the one mentioned, even though it is known that what has been done is not real."

According to the statement made by Meta (Facebook) after the incidents, with the update that came last February, it is possible for users to create an invisible bubble around their avatars. In this way, although it is reported that other users will not be able to get closer than one meter to the avatar or the vibration sensation will not be transmitted, there are many who think that even this system can be abused for the reason that millions of users will enter the platforms⁸.

Another similar incident occurred in a popular shooting game developed for the Metaverse, the Population One. A woman

formlarına kıyasla çok daha sıkı bir biçimde denetlenmesi gerekecek. Bariz olan bu gereksinim haricinde ise halen cevaplanmaya muhtaç birçok soru bulunmaktadır. Örneğin, bu yeni nesil platformların bir merkezi olmadığı düşünülürken, kullanıcıların verilerini işlemekten kim sorumlu olacak? Veya bir veri ihlali veya veri hırsızlığı gerçekleştirildiğinde bunun sorumlusu kim olacak ve ne ölçüde cezalandırılacak⁶?

B. Cinsel Şiddet

Metaverse platformlarına ilgi özellikle son zamanlarda artmış olsa da bu platformlar şimdiden birçok taciz ve tecavüz iddialarıyla çalkalanmakta. SumOfUs isimli bir kâr amacı gütmeyen hukuk organizasyonunun yayımladığı rapora göre yirmi bir yaşında ismini vermek istemeyen bir kadın, Metaverse'de geçirdiği ilk bir saat içerisinde online tecavüze maruz kaldı⁷. İddiasına göre Meta'nın online toplantı gerçekleştirmek, oyun oynamak ve "yapay dünya" tasarlanması için geliştirdiği "Horizon Worlds" ("Ufuk Dünyaları") isimli uygulamaya davet edilen kadın, uygulamada geçirdiği 1 saat içerisinde başka bir grubun tecavüzüne uğramış. Anlatılanlara göre olay sırasında başka insanlar da yaşananları görebilmiş ve hatta bazıları gülüşerek sanal içki içmiş.

Metaverse platformlarına bağlanmak için kullanılan gözlüklerin yanında, kullanıcıların çevrelerindeki objeleri tutma hissini hissedebilmeleri için özel eldivenler tasarlanmış durumda. Titreşim veren aksesuar aracılığıyla elde edilen bu his, aynı zamanda başka kullanıcıların sanal 'avatarlarına' dokunulduğunda da alınabiliyor. Mağdur tarafından aktarılanlara göre, "Bahsedilene benzer bir saldırı esnasında ise bu titreşimlerin hissedilmesi, her ne kadar yapılanların gerçek olmadığı bilirse de yine de oldukça rahatsız edici bir durum".

Yaşanan olayların akabinde Meta (Facebook) tarafından yapılan açıklamaya göre geçtiğimiz şubat ayında gelen güncelleme ile birlikte kullanıcıların avaturları çevresinde görünmez bir balon oluşturmaları mümkün. Bu sayede, diğer kullanıcıların avatara bir metreden fazla yaklaşmalarının mümkün olmayacağı veya titreşim hissini aktarılmayacağı bildirilse de platformlara girecek milyonlarca kullanıcı sebebiyle bu sistemin de suistimal edilebileceğini düşünenlerin sayısı bir hayli fazla⁸.

Benzer bir diğer olay ise yine Metaverse'in gelişmesiyle birlikte popüler hale gelen ni-

named Siggins, while connected to VR glasses, was playing the game when another user first harassed Siggins' avatar and then poured virtual body fluids on her. When Siggins asked him to stop, he replied, "This is the Metaverse, I can do whatever I want here." According to the reports, Siggins later reported the account that made this attack to the game administrators by filling out a form, but the response from the administrators was "User has been penalized." However, there is still no explanation as to what the penal action was or by whom and how this action was decided⁹.

şancılık oyunu Population One'da (Nüfus: 1) yaşanmıştır. Siggins isimli kadının VR gözlükleri ile bağlanarak oynadığı oyun esnasında başka bir kullanıcı Siggins'in avatarını önce taciz etmiş ve daha sonra ise sanal vücut salgılarını üzerine dökmüş. Siggins durmasını istediğinde ise "Burası Metaverse, burada her istediğimi yaparım" cevabını almış. Siggins, aktarılanlara göre ona bu saldırıyı yapan hesabı daha sonra bir form doldurarak oyun yöneticilerine bildirmiş olsa da yöneticilerden gelen cevap; "Kullanıcıya cezai işlem uygulanmıştır" olmuş. Ancak halen, cezai işlemin ne olduğuna veya bu işleme kim tarafından ne şekilde karar verildiğine yönelik bir açıklama yapılmamıştır⁹.

Although it is not possible for a person to be physically injured on virtual Metaverse platforms, getting injured while connected to the platforms is actually quite likely.

Tamamıyla sanal dünyalar olan Metaverse platformlarında bir insanın fiziksel olarak yaralanabilmesi çok da mümkün gözükme de sanılanın aksine yaralanmak oldukça kolay.

C. Physical Injuries

Even though it sounds very interesting, many law firms have already started to open an office on Metaverse platforms in the short period of time since its development. The primary issue most of these law firms deal with is physical injuries that have occurred¹⁰. Richard Grungo JR, the owner of the New Jersey-based law firm and the first law firm to be opened in the Metaverse within the scope of physical injuries, explains the rationale behind this initiative by saying "Many lawyers and law firms may think that this is too unnecessary and done for show. However, those same lawyers and law firms likely looked at social media the same way in the late 2000s before it revolutionized the way clients interact with lawyers and law firms. We believe

C. Fiziksel Yaralamalar

Her ne kadar kulağa oldukça enteresan gelse de geliştirilmeye başlandığı bu kısa zaman içerisinde Metaverse platformlarında hukuk büroları şimdiden açılmaya başlandı. Bu hukuk bürolarının birçoğunun ise ilgilendiği öncelikli konu, Metaverse kaynaklı fiziksel yaralanmalar¹⁰. Fiziksel yaralanmalar kapsamında Metaverse'de açılan ilk hukuk bürosu olan New Jersey merkezli hukuk bürosunun sahibi Richard Grungo, JR, "Birçok avukat ve avukatlık bürosu, bunun çok gereksiz ve show amaçlı yapıldığını düşünüyor olabilir. Ancak aynı avukat ve avukatlık büroları, 2000'lerin sonlarında internet henüz avukatların müvekkilleriyle etkileşimlerini tamamıyla değiştirmeden önce de sosyal medya sitelerini bu gözle görüyorlardı. Biz aynı etkinin Metaverse

FOOTNOTE

⁶ Guden International Law Firm, "Metaverse: What Legal Issues Can We Expect In The Next Chapter Of The Internet?", <https://guden.av.tr/metaverselaw>.

⁷ Adriana Diaz, "Disturbing reports of sexual assaults in the metaverse: 'It's a free show'", NYPost, 27.05.2022, <https://nypost.com/2022/05/27/women-are-being-sexually-assaulted-in-the-metaverse/>.

⁸ Sam Tabahrithi, "Meta Is Putting A Stop To Virtual Groping In Its Metaverse By Creating 4-Foot Safety Bubbles Around Avatars", BusinessInsider, 05.02.2022, <https://www.businessinsider.com/meta-metaverse-virtual-groping-personal-boundary-safety-bubble-horizons-venues-2022-2>.

⁹ Andrew McCollum, "The Metaverse's Dark Side: Here Come Harassment And Assaults", News Update, 30.12.2021, <https://newsupdate.uk/the-metaverses-dark-side-here-come-harassment-and-assaults/>.

¹⁰ Chris Morris, "The metaverse gets its first personal injury lawyer", Fortune, 13.12.2021, <https://fortune.com/2021/12/13/metaverse-personal-injury-lawyer/>.

DİPNOT

⁶ Guden International Law Firm, "Metaverse: What Legal Issues Can We Expect In The Next Chapter Of The Internet?", <https://guden.av.tr/metaverselaw>.

⁷ Adriana Diaz, "Disturbing reports of sexual assaults in the metaverse: 'It's a free show'", NYPost, 27.05.2022, <https://nypost.com/2022/05/27/women-are-being-sexually-assaulted-in-the-metaverse/>.

⁸ Sam Tabahrithi, "Meta Is Putting A Stop To Virtual Groping In Its Metaverse By Creating 4-Foot Safety Bubbles Around Avatars", BusinessInsider, 05.02.2022, <https://www.businessinsider.com/meta-metaverse-virtual-groping-personal-boundary-safety-bubble-horizons-venues-2022-2>.

⁹ Andrew McCollum, "The Metaverse's Dark Side: Here Come Harassment And Assaults", News Update, 30.12.2021, <https://newsupdate.uk/the-metaverses-dark-side-here-come-harassment-and-assaults/>.

¹⁰ Chris Morris, "The metaverse gets its first personal injury lawyer", Fortune, 13.12.2021, <https://fortune.com/2021/12/13/metaverse-personal-injury-lawyer/>.

PART 1

the Metaverse has the same game-changing potential and are putting our virtual flag in the ground today for that very reason". The accuracy of this logic will only be proven over time.

Although it is not possible for a person to be physically injured on virtual Metaverse platforms, getting injured while connected to the platforms is actually quite likely. This is because of devices that constantly try to convince our brain that it is in a completely different place. Virtual Reality (VR) glasses are the most popular of the devices used to enter into Metaverse platforms. When users wear these glasses, their visual perception of the outside world is completely closed off while the visuals transmitted to users make it feel as if they are in a completely different reality. Thus, users who get the feeling that they are walking on a grassy field from their glasses may actually be right on the edge of a staircase in their outside world, or any player playing in a virtual tennis match may actually be moving with their eyes closed right next to a sharp object. The images transmitted through the glasses already look very realistic. According to a report by Forbes, "30% of users are unable to walk across their room when their VR glasses show a simulation of walking on a tightrope stretched between two towers"¹¹. So, it seems possible to experience not only slight injuries, but also serious injuries that can lead to heart attacks¹².

Apart from these, vomiting in case the perceived reality in the Metaverse universe and body movements do not match, becoming addicted to the Metaverse as a result of spending too much time, suffering trauma

ile yineleneneğini düşünüyoruz ve tam olarak bu sebeple bayrağımızı Metaverse'e diktik" diyerek bu girişimlerinin arkasındaki mantığı açıklıyor. Ancak bu mantığın ne kadar doğru olduğu, sadece zamanla anlaşılabilir.

Tamamıyla sanal dünyalar olan Metaverse platformlarında bir insanın fiziksel olarak yaralanabilmesi çok da mümkün gözükme- se de sanılanın aksine yaralanmak oldukça kolay. Bunun sebebi ise beynimizi tamamen farklı bir yerde olduğumuza sürekli olarak inandırmaya çalışan aygıtlar. Metaverse platformlarına girebilmek için kullanılan aygıtların en popülerleri, Sanal Gerçeklik (VR) gözlükleri. Kullanıcıların bu gözlükleri takmasıyla birlikte dış dünyaya dair görsel algıları tamamen kapanırken, aygıtlar onlara ilettiği görseller ile sanki tamamen farklı bir gerçeklikte bulunuyor gibi hissi uyandırmakta. Dolayısıyla gözlüklerinden çimenlik bir alanda yürüdükleri hissini alan kullanıcılar, aslında dış dünyalarında bir merdivenin hemen kenarında olabilir veya sanal tenis müsabakasında oyun oynayan herhangi bir oyuncu aslında o sırada sivri bir cismin hemen yanında gözleri kapalı bir şekilde hareket ediyor olabilir. Gözlüklerden iletilen görüntüler ise şimdiden oldukça gerçekçi gözükmekte. Forbes tarafından yayınlanan bir rapora göre, "Kullanıcıların %30'u, VR gözlükleri iki kulenin ortasına gerilmiş bir ip üzerinde yürüdükleri bir simülasyon gösterdiğinde odalarının bir ucundan diğer ucuna yürüyememekte"¹¹. Dolayısıyla sadece hafif zedelenmeler değil, kalp krizlerine kadar varabilecek ciddi yaralanmaların yaşanması da mümkün gözükmekte¹².

Bunların haricinde ise metaverse evreninde algılanan gerçeklik ile vücut hareketlerinin



FOOTNOTE

¹¹ Schuyler Moore, "Law In The Metaverse", Forbes, 22.12.2022, <https://www.forbes.com/sites/schuylermoore/2021/12/22/law-in-the-metaverse/?sh=6b3f656a45d1>.

¹² Ibid.

¹³ Ibid.

¹⁴ Guden International Law Firm, "Metaverse: What Legal Issues Can We Expect In The Next Chapter Of The Internet?", <https://guden.av.tr/metaverselaw>.

¹⁵ Dave Johnson, "What is a deepfake? Everything you need to know about the AI-powered fake media", Business Insider, 01.22.2022, <https://www.businessinsider.com/what-is-deepfake>.

¹⁶ Ibid.

¹⁷ Carolyn Pepper/ Jonathan Andrews, "Reed Smith Guide To The Metaverse", ReedSmith, Mayıs 2021, <https://www.reedsmith.com/en/perspectives/metaverse>.

as a result of an incident, even having seizures due to virtual ambient light effects and flashes transmitted through glasses are just a few of the complaints made so far¹³. Nevertheless, in the case that companies developing Metaverse software don't write up well thought out terms of use in detail, there will be no reason for it not to come up in compensation claims as a result of such injuries¹⁴.

D. Dignity and Deepfake

Deepfake is a concept that the international community is still quite unfamiliar with, even though its awareness has increased thanks to campaigns on the matter. Deepfake indicates the use of artificial intelligence software to create an imitation of someone in a video by swapping his/ her face from any other video¹⁵. To do this, firstly, a target video is needed as the basis of the Deepfake and then a collection of video clips of the person to be inserted in the target¹⁶. It is not necessary for these videos to be shot in similar places or at similar angles. Artificial intelligence can process all these images without needing any help and can design the video in the requested format. In today's technology, these videos can be so convincing that the video of former president of United States of America, Barack Obama, produced by using Deepfake technology, can be found effortlessly on video sharing sites has even shocked experts in the field. In today's world where misinformation can expand more rapidly than true information, Deepfakes can easily threaten the accuracy of information about a person whose image exists in the digital world. However, this threat increases exponentially on Metaverse platforms where all digital images and movements belonging to a person can easily be recorded.

It is not such a difficult task to create Deepfake images of a person whose images exists on Metaverse platforms to swap them into pornographic videos or to make fake statements of a person look like it came out of their mouth for political aims¹⁷. All these possibilities are within the extent of thoroughly harming the dignity of a person, especially publicly known people, and their right of privacy. The possibility of creating a video of someone doing something or saying something that he or she has never said or done,

uyuşmaması durumunda kusma, aşırı vakit geçirilmesi sonucu Metaverse'e bağımlı hale gelme veya maruz kalınan bir olay sonucu travma geçirilmesi, hatta gözlükler aracılığıyla aktarılan ışık efektleri ve flashlar sebebiyle kriz geçirilmesine sebebiyet veren sanal ortamlar şimdiki kadar yapılan şikayetlerden sadece birkaçı¹³. Durum böyleyken, Metaverse yazılımları geliştiren şirketlerin kullanım şartlarını oldukça detaylı ve iyi düşünülmüş şekilde kaleme almamaları durumunda bu tür yaralanmalar sonucu tazminat talepleriyle karşılaşmalarını için hiçbir sebep bulunmuyor¹⁴.

D. İtibar ve Deepfake

Deepfake, bilinirliği konu hakkında yapılan bilinçlendirmeler sayesinde artsa da uluslararası toplumun halen oldukça yabancı olduğu bir kavram. Deepfake, yapay zeka yazılımının herhangi bir videodaki herhangi bir kişinin yüzünü değiştirerek sanki başka bir kişiymiş izlenimi sağlamasını ifade ediyor¹⁵. Bunu yapmak için ise öncelikle Deepfake görüntüsünün yerleştirileceği bir hedef video ve yüzü canlandırılmak istenen kişinin yüzünün ve mimiklerinin gözüktüğü birkaç video olması yeterli¹⁶. Bu videoların benzer yerde çekilmiş veya benzer açılarda olması ise gerekmiyor. Yapay zeka tüm bu görüntüleri insan yardımına ihtiyaç duymadan işleyebilmekte ve istenen formatta videoyu hazır bir şekilde dizayn edebilmekte. Günümüz teknolojisinde bu videolar o kadar inandırıcı olabiliyor ki eski Amerika Birleşik Devletleri Başkanı Barack Obama'nın Deepfake kullanılarak üretilen ve video paylaşım sitelerinde rahatlıkla bulunabilen videosunun orijinal olmadığı, uzmanlar tarafından bile kolaylıkla anlaşılamamıştır. Yanlış bilginin doğru bilgiye kıyasla çok daha hızlı yayılabildiği günümüz şartlarında Deepfake, doğası gereği dijital dünyada görüntüsü bulunan bir kişiye ait bilgilerin doğruluğunu rahatlıkla tehdit edebilmekte. Ancak bu tehdit, bir kişiye ait tüm dijital imajın, görüntülerin ve hareketlerin rahatlıkla kaydedilebildiği Metaverse platformlarında katlanarak artmakta.

Metaverse platformlarında görüntüleri bulunan bir kişinin bu görüntüler kullanılarak üretilen Deepfake görüntülerinin pornografik videolara eklenmesi veya siyasi amaçlarla kişinin söylemediği sözlerin sanki ağzından çıkmış gibi gösterilmesi hiç de zor olan bir durum değil¹⁷. Tüm bu olasılıklar ise kamu tarafından tanınan kişiler başta olmak üzere herhangi bir kişinin itibarına ve özel hayatının gizliliğine derinlemesine zarar verebilecek boyutta. Bir kişinin hiç yapmadığı veya hiç söyleme-

DİPNOT

¹¹ Schuyler Moore, "Law In The Metaverse", Forbes, 22.12.2022, <https://www.forbes.com/sites/schuylermoore/2021/12/22/law-in-the-metaverse/?sh=6b3f656a45d1>.

¹² Ibid.

¹³ Ibid.

¹⁴ Guden International Law Firm, "Metaverse: What Legal Issues Can We Expect In The Next Chapter Of The Internet?", <https://guden.av.tr/metaverselaw>.

¹⁵ Dave Johnson, "What is a deepfake? Everything you need to know about the AI-powered fake media", Business Insider, 01.22.2022, <https://www.businessinsider.com/what-is-deepfake>.

¹⁶ Ibid.

¹⁷ Carolyn Pepper/ Jonathan Andrews, "Reed Smith Guide To The Metaverse", ReedSmith, Mayıs 2021, <https://www.reedsmith.com/en/perspectives/metaverse>.

PART 1

UNDOUBTEDLY, THE METAVERSE WILL BRING INTO OUR LIVES MANY INNOVATIONS WITHIN ITSELF. AMONG THESE INNOVATIONS, THERE ARE OPPORTUNITIES THAT WILL REVOLUTIONIZE ENTERPRISES' INTERACTIONS WITH CUSTOMERS, BUT, ON THE OTHER HAND, THERE WILL BE SERIOUS VIOLATIONS OF PERSONAL RIGHTS THAT WILL BECOME EASIER TO BE COMMITTED.

and doing so indistinguishably from an original vision will undoubtedly overshadow the reliability of many issues, even of allegations heard and evidence used before court. On the other hand, the fact that a person who really committed a crime has criminal foot-ages of committing the act which is subject of a crime can make the criminal's claim that images presented as evidence are fake much easier¹⁸.

III. CONCLUSION

Undoubtedly, the Metaverse will bring into our lives many innovations within itself. Among these innovations, there are opportunities that will revolutionize enterprises' interactions with customers, but, on the other hand, there will be serious violations of personal rights that will become easier to be committed. In the coming years, to bring only the benefits of the Metaverse while keeping the potential harms away from our lives will only be materialized as a result of hard work and sustained effort of politicians and law makers; and of legal regulations that effectively closes the legal holes, and made by parliaments in cooperation with organizations that are deeply specialized in software and computer science¹⁹. In this context, the European Union takes the lead. Agreed in April 2022, the Digital Markets Act aims to protect fundamental rights of users and present a safer digital environment through providing equal market for all developers. While it is considered certain that similar legal regulations will be put into action by other countries and organizations in the upcoming years, the extent to which these regulations can affect virtual universes and to what extent they can provide justice will only be understood in time and depending on technological developments.

diği bir şeyin sanki yapmış ve söylemiş gibi gösterilebilmesi ve bunun gerçeğinden ayırt edilemeyecek profesyonellikte yapılabilmesi, hiç kuşkusuz mahkeme huzurunda dinlenen iddia ve kullanılan kanıtlara kadar birçok konunun güvenilirliğine gölge düşürecek. Ancak diğer taraftan, gerçekten suç işlemiş bir kişinin suça konu fiili işlerken görüntülerinin bulunması da suçlunun kanıt olarak sunulan görüntülerin sahte olduğunu iddia etmesini oldukça kolaylaştırabilir¹⁸.

III. SONUÇ

Hiç şüphesiz, Metaverse'in hayatımıza getireceği birçok yenilik bulunuyor. Bu yenilikler arasında işletmelerin müşterileriyle etkileşimlerini kökten değiştirecek fırsatlar bulunurken diğer taraftan da kişilik haklarının oldukça ciddi düzeyde ihlal edilmesi oldukça kolay hale gelecek. Hayatımızdaki yerini şimdiden genişletmeye başlayan Metaverse platformlarının sadece yararlarını kullanıcılarla buluştururken potansiyel zararlarını ise en alt düzeyde tutmak, ancak ilerleyen dönemde siyasetçilerin ve kanun koyucuların konu hakkında yoğun mesai harcamasına; hatta yazılım ve bilgisayar bilimlerini derinlemesine bilen kuruluşların parlamentolarla yakın çalışması sonucu yürürlüğe sokulan ve olabilecek her türlü ihlal noktasını en verimli şekilde kapatan kanuni düzenlemeler sonucu mümkün olabilecek¹⁹. Bu kapsamda Avrupa Birliği Komisyonu başı çekmekte. Nisan 2022'de politik anlaşmaya varılan Digital Markets Act (Dijital Piyasalar Kanunu) ile, kullanıcıların temel haklarının korunması ve tüm geliştiriciler için eşit bir piyasa sağlanması suretiyle daha güvenli bir dijital ortam sunulması hedeflenmekte. Benzer kanuni düzenlemelerin ilerleyen yıllarda diğer ülke ve örgütler tarafından da yürürlüğe konulacağına kesin gözüyle bakılırken bu düzenlemelerin sanal evrenlere ne düzeyde etki edebileceği ve ne ölçüde adalet sağlayabileceği ise ancak zaman içinde ve teknolojik gelişmelere bağlı olarak anlaşılacaktır.

FOOTNOTE

¹⁸ Ibid.

¹⁹ Guden International Law Firm, "Metaverse: What Legal Issues Can We Expect In The Next Chapter Of The Internet?", <https://guden.av.tr/metaverselaw>.

HİÇ ŞÜPHE SİZ, METAVERSE'İN HAYATIMIZA GETİRECEĞİ BİRÇOK YENİLİK BULUNUYOR. BU YENİLİKLER ARASINDA İŞLETMELERİN MÜŞTERİLERİYLE ETKİLEŞİMLERİNİ KÖKTEN DEĞİŞTİRECEK FIRSATLAR BULUNURKEN DİĞER TARAFTAN DA KİŞİLİK HAKLARININ OLDUKÇA CİDDİ DÜZEYDE İHLAL EDİLMESİ OLDUKÇA KOLAY HALE GELECEK.

BIBLIOGRAPHY

ADRIANA DIAZ, Disturbing reports of sexual assaults in the metaverse: 'It's a free show', (Access Date: 01.06.2022), <https://nypost.com/2022/05/27/women-are-being-sexually-assaulted-in-the-metaverse/>.

ANDREW MCCOLLUM, The Metaverse's Dark Side: Here Come Harassment And Assaults, (Access Date: 03.06.2022), <https://newsupdate.uk/the-metaverses-dark-side-here-come-harassment-and-assaults/>.

CAROLYN PEPPER/ JONATHAN ANDREWS, Reed Smith Guide To The Metaverse, (Access Date: 31.05.2022) <https://www.reedsmith.com/en/perspectives/metaverse>.

CHRIS MORRIS, The metaverse gets its first personal injury lawyer, (Access Date: 01.06.2022), <https://fortune.com/2021/12/13/metaverse-personal-injury-lawyer/>.

DAVE JOHNSON, What is a deepfake? Everything you need to know about the AI-powered fake media, (Access Date: 04.06.2022) <https://www.businessinsider.com/what-is-deepfake>.

GUDEN INTERNATIONAL LAW FIRM, Metaverse: What Legal Issues Can We Expect In The Next Chapter Of The Internet?, (Access Date: 03.06.2022) <https://guden.av.tr/metaverselaw>.

IMRAN AHMAD/ TIANA COROVIC, Privacy in a Parallel Digital Universe: The Metaverse, (Access Date: 02.06.2022), <https://www.dataprotectionreport.com/2022/01/privacy-in-a-parallel-digital-universe-the-metaverse/>.

MEGAN GORDON, The Metaverse: What Are The Legal Implications, Clifford Chance, (Access Date: 03.06.2022), <https://www.cliffordchance.com/insights/resources/hubs-and-tool-kits/talking-tech/en/articles/2022/02/the-metaverse-what-are-the-legal-implications.html>.

SAM TABAHRITI, Meta Is Putting A Stop To Virtual Groping In Its Metaverse By Creating 4-Foot Safety Bubbles Around Avatars, (Access Date: 05.06.2022), <https://www.businessinsider.com/meta-metaverse-virtual-groping-personal-boundary-safety-bubble-horizons-venues-2022-2>.

SCHUYLER MOORE, Law In The Metaverse, (Access Date: 06.06.2022) <https://www.forbes.com/sites/schuylermoore/2021/12/22/law-in-the-metaverse/?sh=6b3f656a45d1>.

SEAN MURPHY/ LARA WHITE, Et Al, The Metaverse: The evolution of a universal digital platform, (Access Date: 07.06.2022), <https://www.nortonrosefulbright.com/en-us/knowledge/publications/5cd471a1/the-metaverse-the-evolution-of-a-universal-digital-platform>.

TOM HUDDLESTON JR, This 29-year-old book predicted the 'metaverse' - and some of Facebook's plans eerily similar, (Access Date: 02.06.2022), <https://www.cnn.com/2021/11/03/how-the-1992-sci-fi-novel-snow-crash-predicted-facebooks-metaverse.html>.

KAYNAKÇA

ADRIANA DIAZ, Disturbing reports of sexual assaults in the metaverse: 'It's a free show', (Erişim: 01.06.2022), <https://nypost.com/2022/05/27/women-are-being-sexually-assaulted-in-the-metaverse/>.

ANDREW MCCOLLUM, The Metaverse's Dark Side: Here Come Harassment And Assaults, (Erişim: 03.06.2022), <https://newsupdate.uk/the-metaverses-dark-side-here-come-harassment-and-assaults/>.

CAROLYN PEPPER/ JONATHAN ANDREWS, Reed Smith Guide To The Metaverse, (Erişim: 31.05.2022) <https://www.reedsmith.com/en/perspectives/metaverse>.

CHRIS MORRIS, The metaverse gets its first personal injury lawyer, (Erişim: 01.06.2022), <https://fortune.com/2021/12/13/metaverse-personal-injury-lawyer/>.

DAVE JOHNSON, What is a deepfake? Everything you need to know about the AI-powered fake media, (Erişim: 04.06.2022) <https://www.businessinsider.com/what-is-deepfake>.

GUDEN INTERNATIONAL LAW FIRM, Metaverse: What Legal Issues Can We Expect In The Next Chapter Of The Internet?, (Erişim: 03.06.2022) <https://guden.av.tr/metaverselaw>.

IMRAN AHMAD/ TIANA COROVIC, Privacy in a Parallel Digital Universe: The Metaverse, (Erişim: 02.06.2022), <https://www.dataprotectionreport.com/2022/01/privacy-in-a-parallel-digital-universe-the-metaverse/>.

MEGAN GORDON, The Metaverse: What Are The Legal Implications, Clifford Chance, (Erişim: 03.06.2022), <https://www.cliffordchance.com/insights/resources/hubs-and-tool-kits/talking-tech/en/articles/2022/02/the-metaverse-what-are-the-legal-implications.html>.

SAM TABAHRITI, Meta Is Putting A Stop To Virtual Groping In Its Metaverse By Creating 4-Foot Safety Bubbles Around Avatars, (Erişim: 05.06.2022), <https://www.businessinsider.com/meta-metaverse-virtual-groping-personal-boundary-safety-bubble-horizons-venues-2022-2>.

SCHUYLER MOORE, Law In The Metaverse, (Erişim: 06.06.2022) <https://www.forbes.com/sites/schuylermoore/2021/12/22/law-in-the-metaverse/?sh=6b3f656a45d1>.

SEAN MURPHY/ LARA WHITE, Et Al, The Metaverse: The evolution of a universal digital platform, (Erişim: 07.06.2022), <https://www.nortonrosefulbright.com/en-us/knowledge/publications/5cd471a1/the-metaverse-the-evolution-of-a-universal-digital-platform>.

TOM HUDDLESTON JR, This 29-year-old book predicted the 'metaverse' - and some of Facebook's plans eerily similar, (Erişim: 02.06.2022), <https://www.cnn.com/2021/11/03/how-the-1992-sci-fi-novel-snow-crash-predicted-facebooks-metaverse.html>.

DİPNOT

¹⁸ Ibid.

¹⁹ Guden International Law Firm, "Metaverse: What Legal Issues Can We Expect In The Next Chapter Of The Internet?", <https://guden.av.tr/metaverselaw>.