

**¶ 3 BOYUTLU YAZICILARLA MEYDANA GETİRİLEN  
ÜRÜNLERİN TASARIMLARI ÜZERİNDE HAK SAHİPLİĞİ**  
(THE OWNERSHIP OF THE PRODUCTS' DESIGNS PRODUCED BY 3D PRINTERS)

**Dr. Öğr. Üyesi Onur Sarı \* \*\***

**ÖZ**

*İlk zamanlarda sadece fotopolimer materyalini işleyen 3 boyutlu yazıcılar günümüzde ahşaptan, metale hatta canlı dokuya kadar birçok materyali işleyebilmektedir. Bu gelişme gelecekte 3 boyutlu yazıcıların üretimin her alanında etkisi olacağını göstermektedir. 3 boyutlu yazıcılarla üretilen ürünlerin tasarımları konusunda hak sahipliği ise önem arz etmektedir. 3 boyutlu yazıcılarda tasarım süreci genellikle bilgisayar ortamında veya tarayıcılarla gerçekleşmektedir. Tasarımcı dilerse 3 boyutlu tasarımı ihtiva eden dosyayı paylaşarak herkesin kullanımına açabilir. Tüketiciler ise bu dosyayı indirip 3 boyutlu yazıcılarla tasarımı ürün olarak elde edebilir. Hatta tüketiciler bu ürünlerin tasarımları üzerinde değişiklikler yaparak kişiselleştirebilir. Bu süreçte tasarım üzerinde kimin hak sahibi olacağını belirlemek gerekir. 3 boyutlu yazıcılarla üretilen ürünlerin tasarımlarında genellikle bir ekip çalışmaktadır. Bu ekipte çalışanlardan kimlerin tasarımcı olduğunun da belirlenmesi gerekir. Biz de çalışmamızda bu konuları değerlendirdik. Kanımızca fikri çabasıyla tasarımın görünümünde rol oynayan herkes tasarım üzerinde hak sahibidir. Bu kişiler tüketici veya ortak tasarımcı olabilir. Bununla birlikte fikri çaba göstermeyen tüketici veya tekniker ile yazılımcılar tasarım üzerinde hak sahibi olamayacaktır. Çalışan – çalıştıran ilişkisindeyse çalıştıran tasarım üzerinde Sınai Mülkiyet Kanunu m.73/1 ve m.73/2 gereği hak sahibi olabilir.*

**Anahtar Kelimeler:** *Fikri Mülkiyet Hukuku, 3 Boyutlu Yazıcılar, Çalışan Tasarımları, Tasarım Hukuku, Eser Koruması, Medeni Hukuk, Ticaret Hukuku.*

---

<sup>¶</sup> Eserin Dergimize geliş tarihi: 11.11.2020. İlk hakem raporu tarihi: 15.01.2021. İkinci hakem raporu tarihi: 18.01.2021. Onaylanma Tarihi: 20.02.2021.

\* İstanbul Kent Üniversitesi

\*\* Yazarın ORCID belirleyicisi: 0000-0002-9026-7600.

**Esere Atıf Şekli:** Onur Sarı, “3 Boyutlu Yazıcılarla Meydana Getirilen Ürünlerin Tasarımları Üzerinde Hak Sahipliği”, YÜHFD, C.XVIII, 2021/1,s.333-375.

## **ABSTRACT**

*3D printers, which only processed photopolymer material in the early days, can now process many materials from wood to metal, even living tissue. This shows that 3D printers will have an impact on all areas of production in the future. As a result of these developments the ownership design of the 3D printers products is important. The design process in 3D printers usually takes place in a computer environment or with scanners. If the designer wishes, he can share the file containing the 3D design and make it available to everyone. Consumers can download this file and get the design as a product with 3D printers. In fact, consumers can customize these products by making changes on their designs. In this process, it is necessary to determine who will be the designer. Usually designer work as teams. It is also necessary to determine who are the designers among those working in this team. We also evaluated these issues in our work. In our opinion, everyone who plays a role in the appearance of the design with their intellectual effort own the design right. These people can be consumers or co-designers. However, consumers or technicians and software developers who do not make an intellectual effort will not be designer. In the employer-to-employee relationship, the employer may be entitled to the design pursuant to Article 73/1 and 73/2 of the Industrial Property Law.*

**Keywords:** *Intellectual Property Law, 3D Printers, Employee Designs, Design Law, Copyright Protection, Civil Law, Commercial Law.*

\*\*\*

## **Giriş**

3 boyutlu yazıcılar teknolojiyle birlikte tasarımlı ürün üretimlerinin baskı teknolojiyle gerçekleşmesi mümkün olacaktır. Fakat 3 boyutlu yazıcılarla üretilen ürünler üzerinde kimin hak sahibi olacağının değerlendirilmesi gerekir.

1980'lerde ortaya çıkan 3 boyutlu yazıcı teknolojisi, tasarım ve üretim sektöründe önemli bir değişim dalgası yaratacaktır. 3 boyutlu yazıcılarla birlikte klasik teknikler olan kesme, monte etme, birleştirme tekniklerinin terk edileceği bunun yerine ürünün doğrudan üretiminin 3 boyutlu yazıcıyla gerçekleşmesi beklenmektedir. Ayrıca 3 boyutlu yazıcılar tüketicilerin ürünü kişiselleştirmesini de sağlayacaktır. Üretici ürünün modelini tüketiciye bilgisayar dosyası şeklinde ileticek, tüketici de bu dosya üzerinde değişiklik yapabilecektir. Bununla birlikte 3 boyutlu yazıcılarla üretimin daha hızlı olması ve daha az masraflı olması da beklenmektedir.

3 boyutlu yazıcıların günümüzün ve yarının üretim teknolojisi olduğu söylenebilir. Bununla birlikte 3 boyutlu yazıcılarla üretilen ürünlerin tasarımlarının hukuken korunup korunmayacağına değerlendirilmesi gerekir. Nitekim bu tip tasarımlar bilgisayar ortamında gerçekleştirilmektedir. Oysa geleneksel tasarım hukuku elle veya endüstriyel bir şekilde üretilen ürünlerin tasarımlarını korumaya meyillidir. Bu nedenle hangi hallerde tasarımın korunacağına belirlenmesi gerekir.

3 boyutlu yazıcılarla ortaya çıkarılan ürünlerin kuşkusuz bir tasarımı da bulunacaktır. Bu tasarım üzerinde kimin hak sahibi olacağına belirlenmesi gerekir. Fakat kimin hak sahibini olacağını belirlemek pek de kolay değildir. Öncelikle 3 boyutlu yazıcılarla üretilen ürünlerin tasarımları bilgisayar ortamında yapılması nedeniyle birden fazla tasarımcının sürece dâhil olduğu gözlemlenmektedir. Ayrıca tasarımcısı dışında tekniker ve yazılımcılar da süreç içerisinde yer alır. Bu kişilerden kimlerin tasarımcı olduğunu belirlemek gerekir. İkinci olarak 3 boyutlu yazıcılarla birlikte tüketicilerin tasarım sürecine dâhil edilmesi beklenmektedir. Artık tüketiciler, 3 boyutlu yazıcılarla birlikte mevcut ürünlerin tasarımlarını değiştirebilecek, yenisini oluşturabilecek, bu ürünleri satışa sunabilecek ve dağıtabileceklerdir.<sup>1</sup> Bu durumda tasarım üzerinde kimin hak sahibi olacağına belirlenmesi önem arz eder. Üçüncü olarak yapay zekâ destekli tasarımlarda hak sahibinin kim olduğunun belirlenmesi gerekir. Çünkü yapay zekâ tasarımı meydana getirebilir. Bu süreçte tasarımcının fikri çabasının olup olmadığı değerlendirilmelidir.

Biz de çalışmamızda ilk olarak 3 boyutlu yazıcılar teknolojisini inceledik. Bu teknolojinin getireceği yenilikleri değerlendirdik. İkinci bölümde bir tür sınai hak olan tasarım hakkını inceledik. Üçüncü bölümde, 3 boyutlu yazıcılarda kullanılan, bilgisayar yardımlı tasarım (computer aided designs)(CAD)<sup>2</sup> yazılımlarının hukuki niteliğini ve hukuken nasıl korunabileceğini tartıştık. Dördüncü bölümdeyse tasarımcı konusunu inceledik. Ortak tasarımlar, çalışan tasarımları ve yapay zekâyla yapılan tasarımlar üzerindeki hak sahipliği konusunu değerlendirdik.

<sup>1</sup> **HORNICK**, F. John & **ROLAND**. F. Daniel: "3D printing and intellectual property: initial thoughts.", The Licensing Journal, V.33.7, 2013, s.12.

<sup>2</sup> Bilgisayar yardımlı tasarım programlarıyla (CAD) tasarımcılar, tasarımlarını bilgisayar ortamında gerçekleştirebilmektedir. Bu programlardaki bazı özellikler sayesinde tasarımcı, tasarımına ilişkin kusurları tespit edebilmektedir. Ayrıca program tasarımın özelliklerini değerlendirebilmekte ve kalitesini arttırabilmektedir.

### I. 3 Boyutlu Yazıcılar

3 boyutlu yazıcılar bir bilişim sistemindeki dijital modelleri, katman katman oluşturarak somut bir nesne haline getiren yazıcılardır. Tasarımcının dijital alanda oluşturduğu nesne adeta bir çıktı alınır gibi 3 boyutlu yazıcılarla üretilebilmektedir.

3 boyutlu yazıcıların tarihçesiye 1980'lere dayanır. 1980'lerde, 3 boyutlu baskı tekniklerinin yalnızca işlevsel veya estetik prototiplerin üretimi için uygun olduğu düşünülüyordu. Bundan dolayı hızlı bir prototipleme tekniği olarak kabul ediliyordu.<sup>3</sup> Bu dönemlerde materyal olarak fotopolimer kullanılmaktaydı. Akışkan bir plastik türü olan fotopolimer 3 boyutlu yazıcıyla katman katman püskürtülerek katkı bir nesne elde ediliyordu. 1995 yılındaysa ilk defa metal, katmanlı üretim metodu kullanılmıştır.<sup>4</sup> Artık farklı materyallerde 3 boyutlu yazıcılarda kullanılmaya başlanmıştır. 2002 yılındaysa Gershenfeld tarafında ilk “fab lab” (fabrikasyon laboratuvarı) Boston’da kurulmuştur.<sup>5</sup> “Fab Lab”ler tüketicilerin istediği ürünlerin baskısını alabileceği bir tür kişisel ürün üretim atölyeleridir. Tüketiciler artık ürünü stoklardan değil, sipariş üzerine tedarik edebilecektir. Bu durum da tüm tedarik zincirini ve stok yönetimini değiştirecektir. Depolara ve nakliyeye olan ihtiyaç azalacaktır. 2009 yılındaysa ilk defa düşük bütçeli tüketicilere yönelik 3 boyutlu yazıcılar ticarileştirilmiştir.<sup>6</sup> Böylelikle hobi amaçlı veya kişisel kullanım amaçlı 3 boyutlu yazıcılar sektöre dâhil olmuştur. Gelecekteyse hemen hemen her ürünün 3 boyutlu yazıcıyla üretilmesi beklenmektedir.

İlk zamanlarda prototiplerin daha hızlı ve kolay bir şekilde üretilmesi için kullanılan 3 boyutlu yazıcılar, bugün hobi amaçlı üretimlerde<sup>7</sup> ve seri üretimlerde de kullanılmaya başlanmıştır. 3 boyutlu yazıcıların önemiye her geçen gün artmaktadır. 3 boyutlu yazıcı fiyatlarının düşmesiyle birlikte

<sup>3</sup> **GOLDBERG** Dana: History of 3D Printing: It’s Older Than You Are (That Is, If You’re Under 30), Redshift, Kaynak: <https://redshift.autodesk.com/history-of-3d-printing/> (E.T.:20.10.2020)

<sup>4</sup> **EUROPEAN PARLIAMENT ITRE COMMITTEE**, Open Innovation in Industry, Including 3D Printing, 2015, s.32

<sup>5</sup> **EUROPEAN PARLIAMENT ITRE COMMITTEE**, Open Innovation in Industry, Including 3D Printing, 2015, s.32

<sup>6</sup> **WIPO**, World Intellectual Property Report: Breakthrough Innovation and Economic Growth, 2015, Kaynak:

[http://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/wipo\\_pub\\_944\\_2015.pdf](http://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/wipo_pub_944_2015.pdf) (E.T.:09.10.2020), s.104

<sup>7</sup> **LI**, Phoebe, **MELLOR** Stephen, **GRIFFIN**, James, **WAELE** Charlotte, **HAO**, Liang & **EVERSON** Richard: Intellectual Property and 3D Printing: A Case Study on 3D Chocolate Printing, Journal of Intellectual Property Law & Practice, Vol. 9/4, 2014, s.323

*YÜHFD Cilt: XVIII Sayı:1 (2021)*

her evde bir 3 boyutlu yazıcının kurulması beklenmektedir.<sup>8</sup> Bu durum da hobi amaçlı tasarım yapanların doğmasına sebebiyet verecektir. Artık tüketiciler belirli bir ürünü satın almak yerine ya kendileri ürünü tasarlayacak ya da ürünler üzerinde değişiklik yapabilecektir. 3 boyutlu yazıcıların bir diğer etkisiyse ürün tedarik zincirinde görülecektir. Geleneksel üretim, dağıtım, depolama, nakliye ve perakende zinciri tamamen değişikliğe uğrayacaktır.<sup>9</sup> Tüketiciler ürün yerine tasarım satın alacakları için nakliye, dağıtım ve depolamaya ihtiyaç duyulmayacaktır. Yerel ve küçük ölçekli yazdırma işi yapan teşebbüsler kurulacaktır. Tüketiciler istedikleri ürünün dosyasını bu birimlere gönderip ürünleri teslim alabilecektir.<sup>10</sup>

3 boyutlu yazıcıların işleyebileceği malzemelerse en önemli sorunlardan biridir. Önceleri bir tür plastik olan fotopolimer malzemesini kullanabilen 3 boyutlu yazıcılar günümüzde çikolata gibi gıda maddelerini, termoplastikleri, altın, gümüş, çelik, titanyum gibi metalleri, seramikleri ve biyokimyasalları kullanabilmektedir.<sup>11</sup> Ayrıca 3 boyutlu yazıcılarla yapılan üretimlerde eritme, presleme, karıştırma, kesme gibi geleneksel üretim yöntemleri uygulanmamakta ürünler katman katman yazdırılarak ortaya çıkarılmaktadır.<sup>12</sup> Bu süreçte modifiye edilmiş püskürtmeli yazıcılarla çeşitli materyaller katmanlı bir şekilde püskürtülmektedir.<sup>13</sup> Netice itibariyleyse ürün veya ürünün parçası veya ürünün üretiminde kullanılacak olan kalıp ortaya çıkmaktadır.

3 boyutlu yazıcıların kullanımı üretim sektöründe önemli bir dönüşüme sebebiyet verecektir. Bunun birçok sebebi vardır. Öncelikle metal gibi biçimlendirilmesi birçok zor malzeme, 3 boyutlu yazıcılar aracılığıyla

<sup>8</sup> **BILTON** Nick: “Disruptions: On The Fast Tract to Routine 3-D Printing”, The New York Times, Bits, Kaynak:

[https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:dl\\_ibNFNmoMJ:https://bits.blogs.nytimes.com/2013/02/17/disruptions-3-d-printing-is-on-the-fast-track/+&ccd=1&hl=tr&ct=clnk&gl=tr](https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:dl_ibNFNmoMJ:https://bits.blogs.nytimes.com/2013/02/17/disruptions-3-d-printing-is-on-the-fast-track/+&ccd=1&hl=tr&ct=clnk&gl=tr) (E.T.:10.10.2020)

<sup>9</sup> **HORNICK & ROLAND**: s.12.

<sup>10</sup> **HORNICK & ROLAND**: s.12.

<sup>11</sup> “What is Additive Manufacturing?”, General Electric Additive Kaynak: <https://www.ge.com/additive/additive-manufacturing> (E.T.:10.09.2020)

<sup>12</sup> **NORDBERG**, Ana & **SCHOVSBO** Jens: “EU Design Law and 3D Printing: Finding the Right Balance in a New E-Ecosystem.”, University of Copenhagen Faculty of Law Legal Studies Research Paper Series, (Paper no. 2017-30), 2017, s.4

<sup>13</sup> **SIMON**, Matt: “When copyright can kill: How 3D printers are breaking the barriers between intellectual property and the physical world.” Pace Intell. Prop. Sports & Ent. LF V.3, 2013, s.61

istenilen şekle büründürülebilecektir. İkincisi maliyet faydasıdır. Klasik yöntemlerle yapılan üretimlerde iş gücü yoğunluğunun fazla olması nedeniyle üretilen materyallerin maliyeti yüksektir. Oysa 3 boyutlu yazıcıyla üretilen materyallerde iş yoğunluğu çok daha azdır. Bu durumda maliyetleri düşürmektedir. Ayrıca 3 boyutlu yazıcılar hem prototip oluşturmak hem de seri üretimde ürün üretmek için kullanılan bir teknolojidir. Tasarımcılar, atölyelere, fabrikalara veya satış kanallarına ihtiyaç duymaksızın tasarımlarını tüketicilere 3 boyutlu yazıcılar aracılığıyla ulaştırabilecektir. Bununla birlikte 3 boyutlu yazıcılarla kaliteli ve uzun ömürlü ürünler de üretilmektedir. Ürün dijital dosyanın çıktısının alınması şeklinde meydana geldiği için kusursuzdur. Oysa klasik üretim teknikleriyle üretilen ürünlerde gözden kaçan hatalar her zaman olabilir. Son olarak 3 boyutlu yazıcılarla günlük hayatta kullanılan her türlü obje, dijitalleştirilebilecek ve sınırsız bir miktarda üretilmesi mümkün olacaktır.<sup>14</sup>

3 Boyutlu yazıcıların meydana getirdiği ürünlerin belirli bir tasarımı vardır. Bu tasarımlar 3 boyutlu tarayıcılarla bir objenin taranması, fotogrametri yöntemiyle veya dijital ortamda tasarlanarak ortaya çıkabilir. Dijital ortamda tasarım yapma, 3 boyutlu yazıcılar alanında sıklıkla başvurulan bir yöntemdir. 3 boyutlu yazıcılarda genellikle STL dosya formatı kullanılarak ürün yazdırılır.<sup>15</sup> STL dosya formatı üç boyutlu yazıcılara yönelik geliştirilen özel bir 3 boyut modelleme dosya formatıdır.<sup>16</sup> Bunun dışında VRML (Sanal Gerçeklik Modelleme Dili) olarak bilinen ve rengi de içeren daha yeni bir dosya türü de sıklıkla kullanılmaktadır. Bilgisayar yardımcı tasarım programlarıyla tasarımcı tasarımını meydana getirir ve tasarımlarını STL, VRML gibi dosya formatlarında saklar. Tasarımını üretmek isterse 3 boyutlu yazıcıya iletir. 3 boyutlu yazıcı da tasarımı nesne haline getirir.

Tarayıcılarlarsa var olan bir objenin taranıp bir tür dijital taslak dosyası haline getirilmesiyle tasarım meydana gelebilmektedir.<sup>17</sup> Fotogrametri yöntemindeyse 2 boyutlu fotoğraflarla 3 boyutlu bir tasarım meydana gelmektedir. Aslında tüm bu yöntemler geleneksel tasarım yaratma metotlarının teknoloji yardımıyla yeniden yorumlanmasıdır. Eskiden

<sup>14</sup> **PERNET**, Martial: "3D printing in intellectual property law: A French Overview." HAL Open Access

Archive, 2019, s.2

<sup>15</sup> **ÇALIŞKAN**, Mustafa Güney: "Üç Boyutlu Yazıcılar ve Gelecekte Yaratacağı Olası Fikri Haklar Çatışmaları", FMR S.2015/1, 2015, s.69

<sup>16</sup> **ÇALIŞKAN**, s.69

<sup>17</sup> **NORDBERG & SCHOVSBO**, s.4

*YÜHFD Cilt: XVIII Sayı:1 (2021)*

tasarımcılar, taslak adı verilen çizimler yaparken artık bilişim sistemi tabanlı yazılımlar kullanarak çizimlerini dijital ortamda yapmaktadır.

3 boyutlu yazıcıların etkinliğinin artmasıysa tasarım gibi fikri mülkiyet hakkı sahiplerinde endişe uyandırmaktadır. Çünkü tasarımlar artık herkesin kullanımına açık bilgisayar dosyalarına indirgenecektir. Bu dosyalara yetkisiz bir şekilde erişenler, korsan tasarımcılığı başlatacaktır. Tıpkı Napster gibi uygulamalar türeyecek ve tasarımcıların tasarımları Dünya'nın her yerine yetkisiz bir şekilde dağılacaktır.<sup>18</sup> Bu süreçte hak sahiplerinin tasarım üzerindeki haklarının ihlaliyse kaçınılmazdır. Çünkü mevcut tasarımlar yetkisiz bir şekilde kullanılacak ve yeni bir tip korsancılık dalgası meydana gelecektir.

3 boyutlu yazıcı teknolojisi fikri mülkiyet hukukunun birçok dalına etki eden birtakım uygulamalara sebebiyet vermiştir. 3 boyutlu yazıcının parçaları, ortaya çıkan ürünleri ve üretim süreci patentle korunmakta, üretim süreci ticari sır olarak korunabilmekte, yazılımları bilgisayar programı olarak korunmakta, objeler tasarım olarak korunabilmekte ve ortaya çıkan ürünler de markayla korunabilmektedir.<sup>19</sup> Biz ise çalışmamızda tasarım sahiplerinin 3 boyutlu yazıcıyla üretilen ürünler üzerindeki hakkını incelediğimiz için meseleyi tasarım eksenli olarak işledik.

## II. Tasarım

Geniş anlamda fikri haklar; fikir ve sanat eserlerini yaratan kimselerle, bilimsel ve fenni buluşlarda bulunan kimselerin, bunlar üzerindeki haklarını koruyan hukuk kurallarının bütünüdür.<sup>20</sup> Kanun koyucu fikri çabada bulunarak yaratımlar meydana getirenleri Fikri Mülkiyet Hukuku'yla koruma altına almıştır. Fikir ürünleriyle ilgili kanunlar yaratmayı korur ve fikri hak ihlalleri ile saldırıyı engeller.<sup>21</sup>

Tasarım da sınai bir haktır. Ürünün görünümü tasarımla korunur.<sup>22</sup> Tasarımlarla özellikle insanların görme ve dokunma duyularına yönelik bir

<sup>18</sup> 3 Boyutlu yazıcılara ilişkin CAD dosyalarının dağıtımında yer alan internet araçlarının, telif hakları ihlallerinden ötürü Napster gibi sorumlu tutulabileceği doktrinde belirtilmiştir. Bakınız; **DESAI**, Deven R. & **MAGLIOCCA** N. Gerard: "Patents, meet Napster: 3D printing and the digitization of things", Geo. LJ Vol.102, 2013, s.1718

<sup>19</sup> **WIPO**, World Intellectual Property Report: Breakthrough Innovation and Economic Growth, 2015 s.104 vd. Kaynak:

[http://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/wipo\\_pub\\_944\\_2015.pdf](http://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/wipo_pub_944_2015.pdf) (E.T.:09.10.2020)

<sup>20</sup> **ÖZTRAK**, İlhan: Fikir ve Sanat Eserleri Üzerindeki Hakları, Ankara, 1977, s.5

<sup>21</sup> **AYİTER**, Nuşin: Hukukta Fikir ve Sanat Ürünleri, Ankara, 1981, s.5

<sup>22</sup> **BRADSHAW**, Simon, **BOWYER** Adrian & **HAUFE** Patrick: "The Intellectual property implications of low-cost 3D printing." ScriptEd Vol.7, 2010, s.14 Bir tasarımın  
*YUHFD Vol. XVIII No.1 (2021)*

nesne yaratma amacı güdülmektedir.<sup>23</sup> Tasarım sahibinin iç dünyası ve yaratıcılığı tasarımıyla dış dünyada vuku bulur.<sup>24</sup> İşte bu dış dünyada vuku bulunan görünüm tasarımıyla korunabilir.

Birçok ürünün fonksiyonu aynıdır. Bununla birlikte bir ürünü diğer üründen ayırt edip müşteriye çekebilecek temel yaratım tasarımıdır.<sup>25</sup> Tasarımla birlikte müşterinin alım davranışı değişmektedir. Alıcı tasarımlı ürünleri sıradan ürünlere göre tercih etme eğilimindedir. Tasarımlı ürünün endüstriyel yollarla üretilmesi mümkün olacağı gibi elle üretilmesi de mümkündür.

Tasarımlar, tescilli tasarım koruması ve tescilsiz tasarım koruması olmak üzere iki şekilde korunabilir. Tescilli tasarımın korunması için tasarım sahibinin TÜRK PATENT Kurumu'na başvuruda bulunması gerekir. İncelenen başvuru tescil edilebilirlik koşullarını taşıyorsa tasarım olarak korunabilecektir. Tescilsiz tasarım koruması için ise TÜRK PATENT Kurumu'na başvuru yapılmasına gerek olmamaktadır. Tescilsiz tasarım, kamuya sunulması itibarıyla 3 yıl boyunca korunacaktır. Bununla birlikte tescilli tasarım koruması daha avantajlıdır. Çünkü tescilli bir tasarım başvuru tarihinden itibaren beş yıl korunur. Ayrıca başvuran dilerse beşer yıllık periyotlar halinde 4 kez koruma süresini uzatarak 25 yıl boyunca tasarımını koruyabilir.

Her tasarım ise korunamayacaktır. Bir tasarımın korunabilmesi için yeni olması ve ayırt edici nitelikte olması gerekir (Sınai Mülkiyet Kanunu (SMK.) m.56/1). Yenilikten kasıt korunmak istenen tasarımın daha önceden kamuya sunulmamış olmasıdır. Dünya'nın herhangi bir yerinde kamuya sunulmuşsa tasarım artık yeni kabul edilmeyecektir. Tasarımın yeni olup olmadığı önceki tasarımlarla karşılaştırılması neticesinde tespit edilecektir. Tasarımın yeni olması için karşılaştırılan tasarımlar arasında kayda değer esasa ilişkin bir fark olmalıdır. Esasa ilişkin farklılıktan kasıt bir

---

görünümünden kasıt ise normal kullanımı sürecinde ortaya çıkan görünümüdür. Sıradan bir kullanıcının ürünü normal kullanması sürecindeki görünüm, tasarım olarak korunur. Bakım, onarım ve servis gibi işlemlerde sadece gözüken tasarımlar, tescilli tasarım olarak korunmayacaktır. Ayrıntılı bilgi için bakınız; **GÜNEŞ**, İlhami: “*Sınai Mülkiyet Kanunu'nda Tasarım Tescili Konusundaki Yenilikler*”, Terazi Hukuk Dergisi, C.12 S.128, 2017, s.117

<sup>23</sup> **ODMAN**, N. Ayşe: Fikri Mülkiyet Hukuku ile Rekabet Hukukunun Teknolojik Yeniliklerin Teşvikindeki Rolü. Ankara, 2002, s.66

<sup>24</sup> **GÜNEŞ**, İlhami: Uygulamada Fikri ve Sınai Mülkiyet Hakları – Haksız Rekabet Davaları- Ankara: Seçkin Yayınevi, 2017, s.91

<sup>25</sup> **YUSUFOĞLU** Fülürya: Anonim Şirketlerde Gayri Maddi Hakların Sermaye Olarak Konulması, İstanbul, 2016, s.83



yaratmanın, önceki benzerlerinden farklı kılan unsurlarının belli bir nitelik göstermesidir.<sup>26</sup> Küçük ayrıntılarda farklılık gösteren tasarımlar yeni kabul edilmez (SMK. m.56/4).

Tasarımın korunmasında kamuya sunma tarihi de önem arz etmektedir. *Kamuya sunma; sergileme, satış gibi yollarla piyasaya sürme, kullanma, tarif, yayım, tanıtım veya benzer amaçlı faaliyetleri kapsar* (SMK. m.57/1). Bununla birlikte tasarımın kamuya sunulduğu tarihten itibaren 12 ay boyunca yenilik ve ayırt edicilik niteliğinde bir değişiklik olmaz. Böylelikle tasarımcı 12 ay boyunca piyasada tasarımını gözlemleyerek tescil edilip edilmeyeceğine karar verebilir. Ayrıca tasarımın gizlilik şartıyla üçüncü bir kişiye açıklanması da kamuya sunma sayılmaz (SMK. m.57/1). 3 boyutlu yazıcılarla üretilen tasarımların kamuya sunulmuş sayılıp sayılmayacağına ise ayrıca değerlendirilmesi gerekir. Tasarımcı 3 boyutlu yazıcılarla tasarım yaparken ya bir nesneyi tarayıp dijital ortamda şekil vermekte ya fotogrametri metoduyla 2 boyutlu resimleri 3 boyutlu hale getirmekte ya da CAD programlarıyla tasarımı bilgisayar ortamında gerçekleştirmektedir. Ortaya çıkan tasarımıysa dijital ortamda saklamakta (genellikle CAD dosyası şeklinde saklanmakta) ve ihtiyaç oldukça 3 boyutlu yazıcıdan yazdırarak ürün elde etmektedir.

Tasarım korumasının doğması için bir ürünün varlığı da gerekir. *Tasarım, ürünün tümü veya bir parçasının ya da üzerindeki süslemenin çizgi, şekil, biçim, renk, malzeme veya yüzey dokusu gibi özelliklerinden kaynaklanan görünümüdür* (SMK. m.55/1). Ürün endüstriyel yollarla veya elle üretilen bir nesne olabilir. Ayrıca ürün, birleşik bir ürün veya bu ürünü oluşturan parçalardan, ambalaj gibi nesnelere, birden çok nesnenin bir arada algılanan sunumlarından, grafik sembollerinden ve tipografik karakterlerden oluşabilir (SMK. m.55/2). Bilgisayar programlarıysa ürün olarak korunmaz. Dolayısıyla tasarım koruması bir ürünün varlığına bağlıdır. Tasarımla bu ürünün görünümü korunur. Henüz fikir aşamasında olan tasarımlar ise korunmayacaktır.<sup>27</sup> Bu tasarımların ürün üzerinde somutlaşması gerekir.

3 boyutlu yazıcılarla üretilen ürün tasarımlarındaysa ürünün somut bir hal alıp almadığı tartışmalıdır. Çünkü bu tasarımlar genellikle bir bilgisayar dosyası içerisinde saklanmakta ve gerektiğinde yazdırılarak somut ürün

<sup>26</sup> **TEKİL**, Müge: "554 Sayılı KHK Çerçevesinde Endüstriyel Tasarım Kavramı ve Koruma Şartları" . İstanbul Üniversitesi Hukuk Fakültesi Mecmuası C. 55 S.4, 2011, s.243

<sup>27</sup> Ayrıntılı bilgi ve açıklamalar için bakınız; **SULUK** Cahit & **ORHAN** Ali: Uygulamalı Fikri Mülkiyet Hukuku (Tasarımlar) Cilt 3, Ankara, 2008, s.29 vd.; **TEKİNALP**, Ünal: Fikri Mülkiyet Hukuku, İstanbul, 2012, s.671 vd.

haline getirilmektedir. Bilgisayar dosyası içerisinde saklanan 3 boyutlu yazıcıyla üretilen ürün tasarımlarının, tasarım olarak korunup korunmayacağı değerlendirilmelidir. Öncelikle AB Hukuku'nda 3 boyutlu yazıcıyla üretilen ürünler ile bu ürünlerin modellerinin şekli ve konfigürasyonunun tasarım olarak korunabileceği belirtilmiştir.<sup>28</sup>

Türk Hukuku'nda 3 boyutlu yazıcılarla üretilen ürün görünümlerinin tasarım olarak değerlendirilip değerlendirilmeyeceği henüz tartışılmamıştır. Ancak ürün kavramı konusunda yazarlar görüşlerini ileri sürmüştür. Doktrinde Güzel, hukukun tasarımın nesneleşmiş halini koruyacağı görüşündedir.<sup>29</sup> Nesneleşmeden kasıt belirli bir ürün üzerinde aldığı şekil olarak ifade edilebilir.<sup>30</sup> Doktrinde Tekinalp'in görüşüne göre ürünün tanımı geniş bir şekilde yapılmış ve ürün sadece maddi nesnelere değil, nesne şeklinde somutlaşmayan ürünleri de kapsamaktadır.<sup>31</sup> Bir başka deyişle ürün kavramı sadece eşyaya özgülenmemiştir.<sup>32</sup> Doktrinde Suluk/Orhan ve Polater ise bilgisayar yazılımlarının ürün olarak kabul edilmeyeceğini ancak bilgisayar ara yüzlerindeki resimlerin, grafiklerin veya sembollerin ürün olarak kabul edilebileceğini ve tasarım olarak korunabileceğini belirtmiştir.<sup>33</sup> Suluk başka bir eserin bilgisayar yardımıyla yapılan grafik tasarımların ürün olarak kabul edilebileceğini ve tasarım olarak korunabileceğini belirtmiştir.<sup>34</sup> Doktrindeki bu açıklamalar dikkate alındığında Türk Hukuku'nda ürün kavramının geniş yorumlandığı ve sadece maddi cisimleri kapsamadığı anlaşılmaktadır. Bilgisayar programı ara yüzlerinde kullanılan ikonlar ve menüler dahi ürün olarak kabul edilebilecektir. Bu yaklaşım 3 boyutlu yazıcılarla üretilen ürün tasarımları için de kabul edilmelidir. Bilgisayar dosyasında saklanan bu ürün tasarımları, tasarım korumasından yararlanabilecektir. Zaten bu tasarımlar üretime hazırdır. Yazıcıya gönderilmekle birlikte ürün olarak üretilir. Bu nedenle tasarım, maddi olmaması gerekçesiyle tasarım korumasından

<sup>28</sup> "Overview of 3D Printing & Intellectual Property Law", Study for the European Commission directed by Queen Mary University (London, UK), DG Internal market, MARKT2014/083/D, 2014, s.15

<sup>29</sup> GÜZEL, Mustafa Kubilay: Tescilli Tasarımların Korunmasında Özellik Arz Eden Hâller, Türk Patent Enstitüsü, Uzmanlık Tezi, 2008, s.13

<sup>30</sup> GÜZEL, s.13

<sup>31</sup> TEKİNALP, s.671

<sup>32</sup> TEKİNALP, s.671

<sup>33</sup> Ayrıntılı bilgi için bakınız; POLATER, Salih: Fikri ve Sınai Mülkiyet Hakları ve Hak Sahipliği, 2019, s.109; SULUK & ORHAN, s.30,31

<sup>34</sup> Ayrıntılı bilgi için bakınız SULUK, Cahit: Avrupa Topluluğu Hukukunda Tasarımların Korunması (Topluluk Tasarımı) Ankara, 2002, s.28

mahrum bırakılamaz. Bununla birlikte 3 boyutlu yazıcılarla üretilen ürünlerde ürünün kamuya sunulup sunulmadığının tespiti daha kolaydır. Çünkü tasarımı içeren bilgisayar dosyaları, internet ortamında paylaşıldığı için hangi tarihten itibaren kamuya sunulmuş olduğu tespit edilebilecektir.

Tasarımın korunabilmesi için ayırt edici nitelikte de olması gerekir. Tasarımın ayırt edici niteliği haiz olup olmamasında genel izlenimde farklılık esas alınacaktır. Genel izlenimden kasıt ise insanın ilk bakışta elde ettiği izlenim olup tasarımın ayrıntıdaki farklılıkları ve benzerlikleri önem az etmeyecektir.<sup>35</sup> Genel izlenimdeki farklılık incelemesiye bilgilenmiş kullanıcı gözünden yapılacaktır.<sup>36</sup> Bilgilenmiş kullanıcı, bir ürünün devamlı kullanıcısı ve aynı zamanda o ürünü kullanmakla ürün hakkında kendiliğinden bilgi sahibi olan kişidir.<sup>37</sup> Bu nedenle bilgilenmiş kullanıcının, sıradan bir kullanıcı değil, ürün hakkında belirli bir deneyimi olan bir kullanıcı olduğu söylenebilir.<sup>38</sup> Bununla birlikte bilgilenmiş kullanıcı; konusunda uzman olan, literatürü tanıyan ve tüm detayları gören bir kullanıcı değildir.

Tasarımın uygulandığı alanda tasarımcının seçenek özgürlüğü de bulunmalıdır. Bir ürünün şekli konusunda zorunluluk varsa seçenek özgürlüğü bulunmayacaktır.<sup>39</sup> Seçenek özgürlüğü genişledikçe yeni tasarımların ortaya çıkması muhtemeldir. Daraldıkça yeni tasarımların meydana gelmesi güçleşir. Tasarımın uygulandığı ürün ve alanlar da önemlidir. Bazı tasarımların benzerleri başka alanlarda ayırt edici kabul edilirken diğer alanlarda ayırt edici kabul edilmeyebilir. Tasarım başvurusu sırasında yapılan açıklamalar (özellikle ihtiyari tarifnamede yapılan açıklamalar) ayırt edicilik değerlendirmesinde dikkate alınacaktır.

Bazı tasarımlar ise yeni ve ayırt edici niteliği haiz olsa bile hukuken korunmamaktadır. Kamu düzenine veya genel ahlaka aykırı tasarımlar, ürünün teknik fonksiyonunun zorunlu kıldığı görünüm özellikleri, Paris Sözleşmesinin 2.nci mükerrer 6.ncı maddesindeki unsurları içeren

<sup>35</sup> **SULUK**, Avrupa Topluluğu Hukukunda Tasarımların Korunması, s.62

<sup>36</sup> Bilgilenmiş kullanıcı tasarımları karşılaştırır. Karşılaştırılan tasarımların bıraktığı genel izlenim neticesinde farklı olması gerekir. Bununla birlikte mülga End. Tas. KHK. döneminde aranan belirgin bir şekilde farklı olma kriteri artık aranmamaktadır. Bakınız;

**K**, Hayri & **ER**, Sefa: "*Tasarımlar İçin Kümülatif Koruma*". Ticaret ve Fikri Mülkiyet Hukuku Dergisi, C:5 S:1, 2019, s.21

<sup>37</sup> **GÜNEŞ**, İlhami: Uygulamada Fikri ve Sınai Mülkiyet Hakları – Haksız Rekabet Davaları, s.111

<sup>38</sup> **TEKİNALP**, s.677

<sup>39</sup> **BİLGİLİ**, Fatih & **DEMİRKAPI**: Ertan, Ticari İşletme Hukuku. Bursa, 2016, s.214

tasarımlar, birleşik ürünün görünmeyen kısımlarına ilişkin tasarımlar, tasarım koruması dışında tutulmuştur.<sup>40</sup>

Bir ürüne tasarım estetik bir değer katabileceği gibi işlevsel özellikler de katabilir.<sup>41</sup> Ancak buluş niteliğindeki teknik işlevsellikler tasarımla korunmaz. Tasarımla ürünün görünümü korunmaktadır. Ürünün imaline ilişkin metot, ürünün kullanımı neticesinde ortaya çıkan teknik sonuçlar ile faydalar ise patentle korunabilecektir.<sup>42</sup> Bununla birlikte bir ürün, birden fazla fikri ve sınai hak korumasından yararlanabilir. Bu teoriye kümülatif koruma teorisi (hakların birleşmesi teorisi) denir.<sup>43</sup>

Kümülatif koruma ilkesi gereği bir tasarımlı ürün aynı zamanda patent hukukuyla veya FSEK bağlamında eser korumasıyla<sup>44</sup> korunabilir.<sup>45</sup> Tasarımlı ürün üzerindeki hak sahibinin hakkı ihlal edilirse hak sahibi tek bir koruma yoluna başvurabileceği gibi birden fazla koruma yoluna da başvurabilir. Örneğin tasarımlı ve teknik yenilikler barındıran bir ürün; hem patent hem de tasarım olarak korunuyorsa bu ürünü taklit edenlere karşı hem patent hakkına tecavüz hükümleri hem de tasarım hakkına tecavüz hükümleri gereği başvurabilir.<sup>46</sup> Bununla birlikte hakkı ihlale uğrayan fikri ve sınai hak sahibi ihtilaf halinde hangi hakka dayandığını açıklaması gerekir.<sup>47</sup>

Tasarımlı ürünün birden fazla fikri ve sınai hak bağlamında korunması için ilgili fikri ve sınai hakkın koşullarını taşıması yeterlidir. Kümülatif koruma ilkesi özellikle tasarım hukukuyla eser hukukunu birbirine

<sup>40</sup> Bu konuda ayrıntılı bilgi için bakınız; **SULUK** Cahit, **KARASU** Rauf & **NAL** Temel: Fikri Mülkiyet Hukuku. Ankara, 2020, s.324 vd., **CAMCI**, Ömer: Endüstriyel Tasarım Davaları, İstanbul, 2000, s.80 vd., **TEKİNALP**, s.680 vd., **KARAASLAN**, Pelin: “*Teknik Buluşlar ile Tasarım Koruması Arasında Sınır Çizgisi: Teknik İşlevin Tasarımı Şekillendirmesi.*” İNÜHFD C.10 S.2, 2019, s.492,493

<sup>41</sup> **ODMAN**, s.66

<sup>42</sup> Ayrıntılı bilgi için bakınız; **ÖZTÜRK**, Özgür: Türk Hukuku’nda Patent Verilebilirlik Koşulları, İstanbul, 2008, s.34,35

<sup>43</sup> Ayrıntılı bilgi için bakınız; **ŞEHİRALİ ÇELİK**, Feyzan Hayal: “*Tasarımların Haksız Rekabet Hükümlerine Göre Korunması*”, Ankara: Banka ve Ticaret Hukuku Araştırmaları Enstitüsü Yayınları, 2014, s.133; **KARAASLAN**, s.493

<sup>44</sup> Doktrinde Arıkan, tasarımın FSEK m.2 ve m.4 bağlamında eser kapsamında da düzenlendiğini belirtmiştir. Ayrıntılı bilgi için bakınız; **ARIKAN**, Ayşe Saadet: “*Avrupa Topluluğu’nda Fikri-Sınai Mülkiyet Hakları ve Son Gelişmeler*” . Ankara Avrupa Çalışmaları Dergisi Vol. 7, 2007, s.73 vd.

<sup>45</sup> Ayrıntılı bilgi ve değerlendirmeler için bakınız; **K & ER**, s.23 vd.

<sup>46</sup> **GEZER TURGAY**, Hale: “Tasarım Tescili ve Hükümsüzlük Hallerinin Değerlendirilmesi”, Ankara, 2016, s.43

<sup>47</sup> Suluk, (Karasu, Nal), s.21

YÜHFD Cilt: XVIII Sayı:1 (2021)

yakınlaştırmıştır. Bir tasarım, sahibinin hususiyetini taşıyorsa ve FSEK’de belirtilen kategorilere giriyorsa eser olarak korunabilir. Özellikle de bedii vasfı olan tasarımlar güzel sanat eseri olarak korunması mümkündür. Ancak her tasarım, eser korumasından yararlanamaz. Çünkü her eserde hususiyet koşulu oluşmaz. Hususiyetin varlığı için belirli bir düzeyde yaratıcılığın varlığı gerekir.<sup>48</sup> Tasarımlar oluştururken sahibinin hususiyeti yansıtmaktan ziyade pazarlama kaygısı ön planda olmaktadır.<sup>49</sup>

Tasarımın korunabilirlik şartları 3 boyutlu yazıcılarla üretilen tasarımlar için de geçerlidir. Bir tasarım meydana getirilirken çizim gibi yöntemlerin yanı sıra bilgisayar programlarına da başvurulabilir. Ancak netice itibariyle meydana gelen tasarım, tasarımcının fikri çabasından kaynaklanır. 3 boyutlu yazıcılarla birlikte tasarımcı, tasarımını somut olarak meydana getirmenin yanı sıra dijital dosyalarla da meydana getirme imkânına kavuşmuştur. Tasarımcının meydana getirdiği tasarım dijital dosyalarla korunabilmekte ve farklı mekânlarda üretilebilmektedir.

Yeni ve ayırt edilebilir olan 3 boyutlu yazıcıyla üretilen ürün tasarımları, tasarım olarak korunabilir. Bu koruma tescille elde edilebileceği gibi tescilsiz koruma şeklinde de elde edilebilir. Ayrıca sahibinin hususiyetini taşıyan tasarımlar, kümülatif koruma ilkesi gereği eser olarak da korunabilir. 3 boyutlu yazıcılarla üretilen tasarımlar genellikle CAD dosyası olarak saklanmaktadır. CAD dosyalarının da tasarım olarak korunup korunmayacağıysa ayrıca tartışılmalıdır.

### III. CAD Dosyalarının Hukuki Statüsü

Günümüzde bilgisayar yardımcı tasarım programları kullanarak (CAD yazılımları) tasarımcılar – hatta tasarım eğitimi almayan kişiler dahi – tasarımı meydana getirebilirler ve açık kaynaklı yazılımlar kullanarak ürün tasarımı yapabilirler.<sup>50</sup> Bu durum 3 boyutlu yazıcılarla üretilen tasarımlarda daha sık bir şekilde görülmektedir. Bilgisayar yardımcı tasarım yazılımları olan CAD’lerle STL, VRML ve diğer tip dosyalar oluşturulabilir.

3 boyutlu yazıcılarla ortaya çıkarılan ürünlerin yapı taşı genellikle CAD dosyalarıdır. CAD dosyalarında tasarımın teknik çizimleri tutulmaktadır. 3 boyutlu yazıcıysa bu teknik çizimleri somut bir nesneye dönüştürür.<sup>51</sup>

<sup>48</sup> **BELLİCAN**, Cüneyt. “Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu Açısından “Hususiyet” Kavramı”, İstanbul Kültür Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi, C.7 S.1, 2008, s.73

<sup>49</sup> **KARAASLAN**, s.493

<sup>50</sup> **ELAM**, Viola: “CAD files and European design law.” J. Intell. Prop. Info. Tech. & Elec. Com. L. Vol.7, 2016, s.146

<sup>51</sup> **SIMON**, s.60

Bununla birlikte CAD dosyaları dijital dosyalardır. Tasarımcı muhtelif tasarım programları kullanarak veya 3 boyutlu objeleri tarayarak dijital ortamda tasarımı meydana getirir. Daha sonraysa CAD dosyalarında bu tasarımı saklar.

CAD dosyaları bir tür dijital çizimler ve taslaklardır. Kalıp çıkarmak ve çizim gibi geleneksel yöntemlerle tasarım üretmenin yerini artık CAD programları almıştır. Dolayısıyla tasarım meydana getirme süreci ve yöntemi değişmiştir.<sup>52</sup> Bununla birlikte CAD dosyası tasarımlı bir ürün değildir. Sadece ürünün tutulduğu veya oluşturulduğu dijital bir saklama aracıdır.

Tasarım Hukuku bağlamında CAD dosyalarının nasıl korunacağıysa tartışmalıdır. İlk akla gelen CAD dosyalarının bilgisayar programı gibi kabul edilmesidir. Doktrinde Bradshaw/Bowyer/Haufe'e göre CAD dosyaları birçok talimat barındıran bir bilgisayar programı olarak kabul edilip orijinal bir edebi eser şeklinde korunabilir.<sup>53</sup> Bu görüşe göre CAD dosyası tıpkı bilgisayar programı gibi eserdir.<sup>54</sup> Bizim görüşümüze göre CAD'de bulunan tasarım, bilgisayar programı olarak kabul edilmemelidir. Öncelikle CAD içerik olarak hem tasarımı ihtiva eder hem de bir kod bileşenini barındırır. Doktrinde Elam'ın da belirttiği üzere kod bileşeniye yazıcıya tasarımın üretilmesi hakkında talimat verilmesi amacıyla kullanılır.<sup>55</sup> Dolayısıyla tasarımın görünümünün korunmasına ilişkin değildir. Bu nedenle CAD tasarımı bir bilgisayar programı olarak değerlendirilmemelidir.<sup>56</sup> İkinci olarak bilgisayar programı oluşturulurken yazılımcı, birden fazla alternatif kodlama yollarına başvurmaktadır. Bu kodlar bireyler tarafından okunabilir.<sup>57</sup> Oysa CAD dosyalarında kodlar hemen hemen aynıdır. Bu nedenle bilgisayar programı olarak korunamayacaktır. Aslında farklı olan CAD dosyasının içindeki tasarımdır. CAD dosyası bir kaynak kodu olarak da kabul edilmemelidir.<sup>58</sup> Çünkü CAD dosyasının işlevi, kaynak kodlar yaratmaktan ziyade bir tasarımın meydana getirilmesidir. Bu nedenlerle CAD dosyaları bilgisayar programı veya kaynak kod olarak kabul edilmemeli ve edebi eser bağlamında eser korumasından yararlanmamalıdır.

<sup>52</sup> Ayrıntılı bilgi için bakınız; **NORDBERG & SCHOVSBO**, s.10,11

<sup>53</sup> **BRADSHAW, BOWYER & HAUFÉ**, s.20

<sup>54</sup> **BRADSHAW, BOWYER & HAUFÉ**, s.20

<sup>55</sup> **ELAM**, s.148

<sup>56</sup> **ELAM**, s.148

<sup>57</sup> **SIMON**, s.79

<sup>58</sup> **SIMON**, s.79

CAD'in niteliği bilgisayar programı olmaktan ziyade daha çok bir tasarımı meydana getirmeye yönelik bilişim sistemi destekli bir araç olarak görmek gerekir.<sup>59</sup> Bu bağlamda CAD dosyası fotoğraf veya edebi eserleri içeren JPG veya PDF dosyasına benzemektedir.<sup>60</sup> Bununla birlikte CAD dosyalarının bilgisayar programı olarak kabul edilmemesi, tamamen eser korumasından mahrum etmez. CAD dosyaları fonksiyonellik ve teknik yenilikler taşımamak koşuluyla resim, grafik veya heykel çalışması olarak kabul edilebilir veya mimari bir çizim olarak kabul edilebilir.<sup>61</sup> Bu durumda CAD dosyası eser olarak korunabilecektir. CAD dosyalarının yetkisiz bir şekilde kullanılması eser hakkının ihlali teşkil edebilecektir.<sup>62</sup>

CAD dosyasının bir tasarım olarak korunması da akla gelebilir. Fakat CAD dosyalarının soyut olması ve somut bir ürün üzerinde teşkil olmamasıysa tasarım hukuku bağlamında tartışılmaktadır. CAD dosyasının kendine has bir görünümü bulunmamaktadır. Bu nedenle tasarım olarak korunmamalıdır. Bununla birlikte CAD dosyaları, tasarımlı ürünün gösterim metodu olarak kabul edilebilir. Nitekim EUIPO'da 3 boyutlu nesnelerin CAD şeklinde 3 boyutlu gösterimini, tasarımın gösterilmesi yöntemi olarak kabul etmiştir.<sup>63</sup> Bu nedenle AB Hukuku'nda tasarımların CAD dijital dosyası şeklinde gösterilebileceği söylenebilir.

CAD dosyasının içeriğindeki ürünün görünümüyse tasarım olarak kabul edilmektedir. Bir başka deyişle CAD dosyasının baskıya alınması neticesinde ortaya çıkan ürün tasarım korumasından yararlanabilir.<sup>64</sup> 3 boyutlu yazıcılarda kullanılacak olan CAD dosyaları tüm tasarımın dış görünümünü oluşturan özellikleri ihtiva eden dosyalardır. Bu açıdan taslak çizimlerden, geleneksel planlardan veya teknik çizimlerden farklıdır. Bu dosya, 3 boyutlu yazıcıyla basılması halinde bir ürün olarak ortaya

<sup>59</sup> **NORDBERG & SCHOVSBO**, s.10

<sup>60</sup> **ELAM**, s.148

<sup>61</sup> **SIMON**, s.79 vd.

<sup>62</sup> **DINUSHA**, Mendis: "– 'The Clone Wars' – Episode 1: The Rise of 3D Printing and its Implications for Intellectual Property Law – Learning Lessons from the Past?" European Intellectual Property Review, Vol.35 (3), 2013, s.158 vd. CAD dosyalarının Türk Hukuku'nda telif hakkı bakımından korunması konusunda bakınız; **BOZKURT YÜKSEL**, Armağan Ebru: "Üç Boyutlu Yazıcıların Fikri Mülkiyet Hukukuna Etkileri." Fikri Mülkiyet Hukuku Yıllığı, 2014, s.101-147.

<sup>63</sup> **NORDBERG & SCHOVSBO**, s.10, 11

<sup>64</sup> **WIPO**. World Intellectual Property Report: Breakthrough Innovation and Economic Growth. 2015, Kaynak:

[http://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/wipo\\_pub\\_944\\_2015.pdf](http://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/wipo_pub_944_2015.pdf) (E.T.:09.10.2020) s.105

çıkabilir.<sup>65</sup> Bu nedenle CAD dosyasının görsel unsuru (CAD dosyasındaki ürünün görüntüsü) korunmak istenen bitmiş ürünün görünümü olarak kabul edilebilir.<sup>66</sup> Bununla birlikte bazı CAD modelleri ürünün dışı görünümünü açıkça ortaya koymayabilir. Fakat bu durumdaki CAD modelleri de Locarno Sınıflandırma Sistemi, Sınıf 14 bağlamında ekran görüntüsü, ikon ve grafik ara yüzü olarak veya 19-08 bağlamında korunan bir çizim olarak kabul edilip tasarımla korunabilir.<sup>67</sup>

Türk Hukuku açısından konuyu incelersek, SMK. m.55/2 gereği bilgisayar programları, tasarım olarak korunamayacaktır. Ancak ikon, menü gibi görüntülerin ayırt edici ve yeni olması koşuluyla tasarım olarak korunması mümkündür.<sup>68</sup> CAD dosyalarında tasarımın görüntüsü bulunduğu için yeni ve ayırt edici olması koşuluyla tasarım olarak korunabilir.

#### IV. Tasarımcı:

Fikri mülkiyet hukukunda fikri ürünü geliştiren ve ortaya çıkaran kimse fikri ürünün sahibi sayılır.<sup>69</sup> Buna gerçek hak sahipliği ilkesi de denir.<sup>70</sup> Tasarım da bir tür fikri ürün olması nedeniyle tasarımı geliştiren ve ortaya çıkaran kimse tasarımın sahibi sayılır. Tasarımcı, TDK Sözlüğü'nde "*tasarım yapan kimse, tasar çizimci, dizayncı*" şeklinde tanımlanmıştır.<sup>71</sup> Sınai faaliyetler neticesinde üretilen ürünlere fonksiyonellik, estetiklik ve kullanılabilirlik katmak amacıyla tasarımcıya başvurulmaktadır.

Tasarımcı kural olarak gerçek kişidir.<sup>72</sup> Ancak bireyler bir başka deyişle insanlar tasarımı geliştirip ortaya çıkarabilir. Çünkü tasarım bir yaratma olgusuna dayanır. Yaratıcılık ise insana mahsustur. Bu nedenle tüzel kişiler bir tasarımı meydana getiremez. Ancak tüzel kişinin organları veya çalışanları tasarımı meydana getirip tasarım üzerindeki haklarını tüzel kişiliğe devredebilirler. Örneğin mobilya sektöründe bir teşebbüse bağlı olarak çalışan tasarımcılarda durum böyledir. Bu durumda tasarımcılar, mobilya şirketi adına tasarım yapmakta ve oluşturdukları tasarımı daha

<sup>65</sup> Ayrıntılı bilgi için bakınız; **ELAM**, s.150

<sup>66</sup> **ELAM**, s.150

<sup>67</sup> **ELAM**, s.150 vd.

<sup>68</sup> **SULUK, (KARASU/NAL)**, s.315

<sup>69</sup> **SULUK**, Cahit: Çalışan Buluşları Hukuku, Ankara: Seçkin Yayınevi, 2020, s.32

<sup>70</sup> **SULUK**, Çalışan Buluşları Hukuku, s.32

<sup>71</sup> Türk Dil Kurumu Sözlüğü, Kaynak: www.tdk.gov.tr (E.T.:24.06.2020)

<sup>72</sup> **BİLGİLİ & DEMİRKAPI**, s.213, **ERDİL**, Engin, Fikri Mülkiyet Hukuku, İstanbul, 2016, s.232



sonra tüzel kişiye devretmektedir. Bu nedenle tasarımı yapan ile tasarım sahibi arasında ayırım yapmak gerekir. Her iki kişi farklı olabilir.

3 boyutlu yazıcılar kullanılarak ortaya çıkarılan ürünler üzerindeki tasarımcının kim olduğunun belirlenmesiye güçtür. Öncelikle 3 boyutlu yazıcılar günümüzde kişisel kullanım ve endüstriyel kullanım olmak üzere iki alanda aktif bir şekilde kullanılmaktadır. Kişisel kullanımlarda açık kaynak paylaşım felsefesi ağır basmaktadır.<sup>73</sup> Tasarımcılar ellerindeki 3 boyutlu modelleri internet ortamında herkesin kullanımına açmaktadır. Bu tasarımlar üzerinde tasarımcı hak iddia etmekten vazgeçmektedir. Tüketiciler veya diğer tasarımcılar ise bu 3 boyutlu modellere ulaşip kendi kişiselleştirmelerini yapabilirler. Tasarımı değiştirebilirler. Bazı 3 boyutlu yazıcılara ilişkin tasarımlar ise tasarımcı tarafından saklanmaktadır. Böylelikle tasarımcı, tasarım üzerindeki inhisari hakkını kullanarak kısıtlı bir üretime veya kullanıma izin vermektedir. Başka bir kimsenin 3 boyutlu yazıcıyla korunan bu tasarımı elde edip kullanması tasarım hakkına tecavüz teşkil edecektir.<sup>74</sup> Ayrıca tasarımla korunan bir ürünün, 3 boyutlu yazıcı kullanımına açık bir şekilde modellenmesi ve CAD dosyası haline getirilmesi de tasarım hakkına tecavüz teşkil eder.

3 boyutlu yazıcıyla üretilen tasarımlı ürün üzerinde kimin hak sahibi olduğu ayrı bir tartışma konusudur. Tasarımı meydana getiren dijital dosyayı oluşturan mı yoksa tasarımın üretilmesi talimatını veren 3 boyutlu yazıcı kullanıcısı mı tasarım üzerinde hak sahibi olduğunun belirlenmesi gerekir. Ayrıca yapay zekâ teknolojisinin de dikkate alınması gerekir. Yapay zekâ kullanılarak üretilen tasarımlar üzerinde kimin hak sahibi olduğunun belirlenmesi gerekir.

### **A. Birden Fazla Kişinin Tasarım Üzerinde Hak Sahibi Olması**

Tasarım üzerinde hak sahibi tasarımı meydana getiren tasarımcı ve onun halefleridir (SMK. m.70). Ancak günümüzde bir tasarımın meydana getirilmesinde birden fazla tasarımcı rol oynayabilir. Bu durumda tasarım üzerinde her bir tasarımcının hak sahipliği vardır.

Tasarım üzerinde birden fazla kişinin hak sahipliğinin doğması için tasarımcıların her birinin fikri katkısının, yaratıcılığının veya görüşünün tasarımın meydana getirilmesinde rol oynamış olması gerekir. Bu durum,

<sup>73</sup> **WIPO**, World Intellectual Property Report: Breakthrough Innovation and Economic Growth. 2015, Kaynak:

[http://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/wipo\\_pub\\_944\\_2015.pdf](http://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/wipo_pub_944_2015.pdf) (E.T.:09.10.2020) s.106

<sup>74</sup> Ayrıntılı bilgi için bakınız; **BECHTOLD**, Stefan: “3D printing and the intellectual property System”, WIPO, Vol. 28, 2015, s.15

her somut olayda ayrı ayrı değerlendirilecektir. Tasarımın meydana gelmesi sürecinde; tasarımı oluşturan ekip tasarımı birlikte yapmış ve tasarıma katkıları birbirine bağımlı ve ayrılamıyorsa ortak bir tasarımdan söz edilir.<sup>75</sup> Çalışan sadece tasarımcının talimatlarını yerine getiriyorsa tasarımın görünümüne katkı vermeksizin teknik destek sağlıyorsa bu kişiler ortak tasarımcı sayılmayacaktır.<sup>76</sup>

Birden fazla tasarımcının, tasarımı üzerindeki haklarıysa SMK. m.70/2'de düzenlenmiştir. SMK. m.70/2 gereği tasarım hakkı üzerindeki ortaklık taraflar arasındaki anlaşmaya göre belirlenir. Ancak taraflar kendi aralarında bir anlaşma yapmadıysa 4721 sayılı Türk Medenî Kanunu'ndaki (TMK) paylı mülkiyete ilişkin hükümlere göre ortaklık hakları belirlenir. Paydaşlardan her biri, tasarım üzerindeki payını devredilebilir, rehin verebilir, intifa hakkı tanıyabilir veya pay haciz edilebilir.<sup>77</sup>

Paydaş, kendi payını devretmek isterse diğer paydaşların TMK. m.688 vd. hükümleri gereği kanuni ön alım hakkı bulunmaktadır.<sup>78</sup> Tasarım payının devrine ilişkin satışlarda alıcı veya paydaş tarafından diğer paydaşlara satış bildirilir. Diğer paydaşlar kendilerine yapılan bildirim tarihinden itibaren üç ay içinde ve her hâlde satışın üzerinden iki yıl geçmesiyle birlikte ön alım haklarını kullanmaları gerekir (SMK. m.148/3). Aksi halde ön alım hakkı süre düşer. Ön alım hakkı konusunda anlaşma sağlanamazsa ön alım hakkı dava açılarak kullanılır. Ön alım hakkını kullananın satış bedelini payın devrine karar verilmeden önce mahkemenin belirleyeceği yere nakden yatırması gerekir (SMK. m.148/3).

Tasarımcı bazı hakları tek başına da kullanabilmektedir. Bu haklar SMK. m.70/2'de belirtilmiştir. SMK. m.70/2 gereği tasarımcı, kendisine düşen pay üzerinde serbestçe tasarrufta bulunabilir. Diğer hak sahiplerine bildirimde bulunmak koşuluyla tasarımını kullanabilir. Tasarım hakkının ihlal edilmesi halinde üçüncü kişilere karşı dava açabilir. Fakat tasarımcının bu durumda diğer hak sahiplerine, tasarım hakkının ihlal edildiğini, bir ay içinde bildirmesi gerekir. Böylelikle diğer hak sahipleri de davaya katılabilecektir. Bununla birlikte tasarım üzerinde birden çok kişinin hak sahipliği söz konusu olsa dahi tasarım başvurusu veya tasarımın devri ya da üzerlerindeki hak bölünemez (SMK m.70/4). Çünkü tasarım hakkı bütündür.<sup>79</sup>

<sup>75</sup> SULUK & ORHAN, s.199

<sup>76</sup> POLATER, s.122

<sup>77</sup> TEKİNALP, s.692

<sup>78</sup> TEKİNALP, s.692

<sup>79</sup> TEKİNALP, s.692

Tasarım üzerindeki en önemli tasarruflardan biri de lisans sözleşmelerine konu edilmesidir. Tasarım lisans yoluyla üçüncü kişilere kullanılabilir. Karşılığında belirli bir ücret talep edilebilir. Ancak birden fazla tasarım hakkı sahibinin varlığı halinde lisans sözleşmesi ancak tüm tasarımcıların oybirliği sağlanırsa kurulabilir. Tasarım üzerindeki hak sahiplerinden biri karşı çıkarsa lisans sözleşmesi yapılamayacaktır. Bununla birlikte lisans sözleşmesinin kurulmasını isteyen tasarım üzerindeki hak sahipleri, mahkemeye başvurarak lisans sözleşmesi yapmak için yetki talep edebilir. Mahkeme somut olayda hakkaniyet gereği lisans verilmesi talebini yerinde görürse bir veya birkaç tasarım hakkı sahibine lisans sözleşmesi yapma yetkisi verebilir. Kanımızca mahkeme karar verirken, lisans sözleşmesi hükümlerini, süresini, tasarımın kullanım bedelini ve lisanslı tasarımın kullanılacağı ürünleri, lisansın basit mi yoksa inhisari mi olduğu ve alt lisanslama hakkı verilip verilmediğini dikkate alarak karar vermelidir. Hüküm tesis ederken hükümde bu kıstaslara da yer vermesi önem arz eder. Böylelikle lisans sözleşmesi kurulması konusunda yetki tesis edilirken hakkaniyet sağlanabilecektir.

Tasarım hakkı sahipliği konusundaki açıklamalarımız 3 boyutlu yazıcılarla üretilen tasarımlar için de geçerlidir. Tasarımcı tasarımı meydana getiren kişidir.<sup>80</sup> Tek tasarımcı bu tasarımı meydana getirebileceği gibi birden fazla tasarımcı da meydana getirebilir. Ancak yazılımcılar ve teknikerler, emekleri olsa dahi tasarım üzerinde hak sahibi olmayacaktır. Çünkü fikri bir çaba göstermemişlerdir. 3 boyutlu yazıcılarla üretilen nesnelerin tasarımı üzerindeki hak sahipleri bu nesnelerin tasarımını meydana getiren kişilerdir. Bununla birlikte 3 boyutlu yazıcıyla üretilen tasarımlarda, tasarlama, modelleme ve yazıcıdan ürünü alma süreçleri vardır. Bu süreçlerde rol alan kişilerden kimin tasarımcı olduğunu belirlemek güç olacaktır.

3 boyutlu yazıcılarla üretilen ürünler üzerindeki tasarım hakkı sahipliğindeki en önemli sorunlardan birisiyse tüketicilerin tasarım sürecine dâhil olmasıdır. Klasik ve günümüzde uygulanan yöntemde tüketici beğendiği tasarımlı ürünleri satın almakta veya kullanmaktadır. 3 boyutlu yazıcı teknolojisiyle birlikteyse tüketici kendi isteği doğrultusunda tasarım üzerinde değişiklik yapabilecek, modifiye edebilecek veya özelleştirebilecektir.<sup>81</sup> Tüketicinin isteği üzerine değişikliğe uğrayan tasarımlarda kimin hak sahibi olacağıysa tartışmalıdır. Bizim görüşümüze

<sup>80</sup> CAMCI, s.85

<sup>81</sup> EUROPEAN PARLIAMENT ITRE COMMITTEE: Open Innovation in Industry, Including 3D Printing. 2015, s.42

göre tüketici fikri bir emek ve çaba göstererek tasarım sürecine dâhil olursa tüketicinin de tasarım üzerinde kısmen de olsa hak sahipliği ortaya çıkar. Ancak fikri çaba ve emek göstermeyecek derecede katkısı olursa tasarım üzerinde hak sahibi olamayacaktır. Bir örnekle görüşümüzü açıklamak gerekirse; tüketicinin renk seçmesi, belirlenmiş parçalar üzerinde kombinasyon oluşturması veya boyut belirlemesi gibi hallerde tasarım üzerinde hak sahibi olamayacaktır. Ancak tüketicinin tasarımı en baştan ele alıp kapsamlı değişiklikler yapması halinde tasarım üzerinde hak sahibi olacaktır. Çünkü tüketici, tıpkı tasarımcı gibi yoğun bir fikri çaba göstermektedir. Örneğin tüketici boş bir kupa üzerine desenler çizip bunu kupa üzerine işlerse desen üzerinde tasarım hakkı sahibi olan tüketici olacaktır.

Sonuç olarak tasarım hak sahipliği konusunda klasik tasarımlar ile 3 boyutlu yazıcılarla üretilen tasarımlar arasında bir fark bulunmamaktadır. Fakat ortak tasarım sahipliği konusunda ihtilaf doğması olasıdır. Bu nedenle kanun koyucunun düzenlemeler yaparak hangi hallerde tüketicilerin ve ortak tasarım sürecine katılanların, tasarım üzerinde hak sahibi olacağını düzenlemesinde fayda vardır.

## B. Çalışan Tasarımları

Tasarımcı, kendi adına bağımsız bir şekilde çalışabileceği gibi bir işveren nezdinde de çalışabilir. Çalışan tasarımcıların tasarım üzerindeki haklarıysa genellikle çalıştırana aittir. Fakat bazı özel durumlarda tasarımcıya ait olabilir.

Çalışan kavramı SMK. m.2/1-d’de açıklanmıştır. “*Çalışan: özel hukuk sözleşmesi veya benzeri bir hukuki ilişki gereğince, başkasının hizmetinde olan ve bu hizmet ilişkisini işverenin gösterdiği belli bir işle ilgili olarak kişisel bir bağımlılık içinde ona karşı yerine getirmekle yükümlü olan kişiler ile kamu görevlilerini*” ifade eder. Genellikle de işverenle aralarında bir iş sözleşmesi kurulmaktadır. Fakat iş sözleşmesi olmasa da tasarımcı işverenin hizmetindeyse ve bu hizmet ilişkisi nedeniyle kişisel bir bağımlılığı varsa yine çalışan olarak kabul edilir.

Kanun koyucu özellikle işçi kavramını kullanmamıştır. Çünkü çalışan kavramı işçi kavramına göre çok daha kapsamlı bir kavramdır. Çalışan kavramına işçi sayılmayan, stajyerler, öğrenciler<sup>82</sup> ve çıraklar da dâhildir.<sup>83</sup>

<sup>82</sup> Doktrinde Polater; öğrencilerin yaptıkları tasarımların çalışan tasarımı olarak kabul edilmesi için işverenle iş ilişkisi içerisinde bulunması gerektiğini belirtmiştir. Bakınız; **POLATER**, s.122

Bununla birlikte kamu görevlileri de çalışan olarak kabul edilir. Çalışanın kısmi süreli veya tam zamanlı çalışmasıysa kanımızca önemli değildir. Kısmi süreli işçilerde ilgili düzenleme kapsamında çalışan kabul edilmelidir. Tasarımcının, tasarımı mesai saatleri içerisinde meydana getirmesi önem arz etmez. İş ilişkisi devam ederken mesai saatleri dışında meydana getirilen tasarımlar üzerinde de çalıştırmanın hak sahipliği söz konusu olur.<sup>84</sup>

Tasarım mevzuatıyla yakın ilişkisi olan patent mevzuatında işçi buluşlarında, işçi meydana getirdiği buluşu işverene bildirmesi gereklidir. SMK. m.73/2 bağlamındaki tasarımlarda, çalışanın, yapmış olduğu tasarımı işverene bildireceği konusunda bir yükümlülük düzenlenmemiştir. Bununla birlikte doktrinde bizimde katıldığımız görüşe göre çalışan tasarımcı, tasarımı bildirmemesi halinde işçinin sadakat yükümlülüğünü ihlal etmiş sayılacaktır.<sup>85</sup> Bu durumda işveren (çalıştırın) işçinin(çalışanın) sadakat yükümlülüğüne aykırı davranması nedeniyle uğramış olduğu zararı talep edebileceği gibi iş sözleşmesini haklı nedenle fesih de edebilir.<sup>86</sup>

Çalışan tasarımlarına ilişkin bu hükümler, sadece iş sözleşmesiyle çalışanlara uygulanmaz. Öğrencilere, ücretsiz olarak belirli bir süreye bağlı olmaksızın hizmet gören stajyerlere de uygulanır (SMK. m.73/3). Çalışanların tasarımcı olması ve ilgili üniversitelerin tasarım bölümlerinden mezun olmasıysa zorunlu değildir. Herhangi bir üniversite tahsili olmayan kişilerin meydana getirdiği tasarımlar üzerinde de hak sahibi işveren olabilir.

Öğretim elemanları da SMK bağlamında çalışan olarak değerlendirilir. Mülga 554 Sayılı Endüstriyel Tasarımların Korunması Hakkında Kanun Hükmünde Kararname (End. Tas. KHK) döneminde öğretim elemanlarının yarattığı tasarımlar üzerinde hak sahibinin öğretim elamanı olduğu kabul edilmekteydi. Hatta bu yaklaşım nedeniyle öğretim elemanlarının tasarım üzerinde hak sahibi olması konusunda yaratma teorisinin kabul edildiği doktrinde belirtilmişti.<sup>87</sup> Ancak SMK'nın kabulüyle birlikte bu yaklaşım terk edildi. Tasarım üzerinde hak sahipliği üniversitelere geçti. Öğretim

<sup>83</sup> Doktrinde Canpolat, çıraklar ve stajyerlerle işveren arasında bağımlılık ilişkisi olduğunu belirtmiştir. Ancak çalışma ilişkileri bir iş sözleşmesine dayanmadığını ve bu kişilerin teknik olarak işçi sayılmadığını belirtmiştir. Bakınız; **CANPOLAT**, Talat: İşçi Buluşları, İstanbul, 2007, s.65 Bizde yazarın görüşüne katılmaktayız.

<sup>84</sup> **TEKİNALP**, s.693

<sup>85</sup> **ARIKAN**, Özgür & **YALÇINTAŞ**, Didem, "Çalışan Tasarımlarında Hak Sahipliği", Ticaret ve Fikri Mülkiyet Hukuku Dergisi S.6, s.35

<sup>86</sup> Ayrıntılı bilgi için bakınız; **ARIKAN & YALÇINTAŞ**, s.35

<sup>87</sup> **KILIÇOĞLU**, s.178

elamanları ise çalışan kategorisinde değerlendirildi.<sup>88</sup> Bununla birlikte öğretim elemanlarının tüm tasarımları üzerinde yükseköğretim kurumu hak sahibi olamayacaktır. Kurumun hak talep edebilmesi için; bir tasarım bulunmalı, bu tasarım öğretim elemanı tarafından gerçekleştirilmeli, tasarım SMK. m.71/1 ve SMK. m.71/2 bağlamında meydana getirilmeli ve tasarımın bilimsel çalışma veya araştırma sonucunda gerçekleştirilmesi gerekir.<sup>89</sup>

Bir teşebbüse bağlı olarak çalışan tasarımcıların, tasarım üzerindeki hakları SMK. m.73'de düzenlenmiştir. SMK. m.73/1'e göre *aralarındaki özel sözleşmeden veya işin mahiyetinden aksi anlaşılmadıkça çalışanların, bir işletmede yükümlü olduğu faaliyeti gereği gerçekleştirdiği ya da büyük ölçüde işletmenin deneyim ve çalışmalarına dayanarak iş ilişkisi sırasında yaptığı tasarımlarının, hak sahibi, çalıştıranlarıdır.* Kanun koyucu burada yaratma teorisi bağlamında tasarım sahibinin tasarım üzerinde hak sahibi olduğu ilkesini kabul etmemiş ve işverenin hak sahibi olduğunu kabul etmiştir.<sup>90</sup> Fakat işin mahiyetinden aksi yönde bir yorum ortaya çıkarılırsa veya taraflar arasında kurulan sözleşmede çalışanın meydana getirdiği tasarımlar üzerinde işverenin hak sahibi olmadığı düzenlenirse hak, çalıştırana ait olmayacaktır. Çalıştırının tasarım üzerinde doğrudan hak sahibi olması düzenlemesinin temel sebebiyse çalıştırının tüm masraflara katlanması, ARGE ve sair risklerin çalıştırana ait olması ve tasarımcının emeğinin karşılığı olarak ücret ödenmesi olduğu söylenebilir.<sup>91</sup> Kanımızca çalışanın tasarım üzerinde hem mali hem manevi hakları vardır. Tasarımı fikri çabasıyla, yaratıcılığıyla ve bakış açısıyla yaratan tasarımcıdır. Bu nedenle işçi buluşları düzenlemelerinde olduğu gibi tasarımcıya uygun bir bedel her koşulda ödenmelidir.

Çalıştırın, ya sözleşme gereği ya da işin mahiyeti gereği tasarım üzerinde hak sahibi olacaktır (SMK. m.73/1). Çalışanın tasarımları konusunda, çalıştırının hak sahibi olmasının sözleşmeyle belirlenmesi kolaydır. Sözleşme hükümlerinin yorumlanmasıyla sonuca varılabilir. Örneğin sözleşmede çalışanın iş tanımı tasarımcıysa veya sözleşmede çalışana ait tasarımların hak sahibi çalıştırın şeklinde kayıt varsa çalıştırın hak sahibi olacaktır. Ancak işin mahiyeti ifadesinin açıklanması gerekir. Çalışanın işin

<sup>88</sup> Kimin öğretim elemanı olarak kabul edileceği, yarı zamanlı veya ders ücretli akademisyenlerin öğretim elemanı sayılıp sayılmayacağı konusunda Yüksek Öğretim Kanunu'ndaki kriterler esas alınmalıdır. Benzer yönde bakınız; **TEKİNALP**, s.694

<sup>89</sup> **POLATER**, s.127

<sup>90</sup> **KILIÇOĞLU**, s.177

<sup>91</sup> Bakınız; SMK. m.73 Gerekçesi, **SULUK, (KARASU/NAL)**, s.329  
*YÜHFD Cilt: XVIII Sayı:1 (2021)*

mahiyeti gereği tasarım yapıp yapmadığı değerlendirmesi yapılırken; işverenin araç gereç sağlayıp sağlamadığı, işverenin aldığı finansal riskin derecesi, tasarım için yapılan yatırım, işverenin sorumluluk derecesi, tasarımın iş ilişkisi devam ederken geliştirilmesi gibi kıstaslar esas alınmalıdır.<sup>92</sup>

Sözleşmeyle veya işin mahiyeti gereği çalışan tasarım yapmakla yükümlüyse veya büyük ölçüde işletmenin deneyim ve çalışmalarına dayanarak iş ilişkisi sırasında tasarımı yaptıysa bu durumda tasarım üzerinde hak sahibi çalıştıran olacaktır. Bununla birlikte bir tasarımın, çalışanın yükümlü olduğu faaliyet gereği meydana getirilip getirilmediği değerlendirilmesi yapılırken taraflar arasında yapılan sözleşme, işyeri uygulamaları, çalışanın işyerindeki yükümlülüklerinin kapsamı da dikkate alınabilir.<sup>93</sup> Çalışanın tasarımı işletmenin deneyimlerinden ve çalışmalarından yararlanarak tasarım yapıp yapmadığı değerlendirmesi yapılırken ise çalışanın şirketteki bilgi birikimi ve üretim yöntemlerini hangi ölçüde kullandığı dikkate alınmalıdır.<sup>94</sup>

SMK. m.73/1'deki bu düzenlemede tasarım üzerinde gerçek hak sahipliği ilkesinin terk edildiği görülmektedir.<sup>95</sup> Çünkü her ne kadar tasarımı meydana getiren çalışan tasarımcı olsa da tasarım üzerinde hak sahibi çalıştıran sayılmaktadır.<sup>96</sup> Bununla birlikte SMK. m.73/1 bağlamındaki tasarımlarda, çalıştıranın hak sahibi olması için çalışanla arasında iş ilişkisi bulunmalıdır. İş ilişkisi, sözleşmesel değil, işçinin işyerine fiilen katılımı ile ortaya çıkan hukuksal bir olaydır.<sup>97</sup> İş ilişkisinin meydana gelmesiyle birlikte işçi işyerinin düzenine bağlı olur ve bu durum ona bir takım hak ve yükümlülükler sağlar.<sup>98</sup>

Tasarımcı, SMK. m.73/2 bağlamında, işyerindeki genel faaliyet konusu bilgi ve araçlardan faydalanmak suretiyle bir tasarım da meydana getirebilir. SMK. m.73/2 kapsamında bir tasarım varsa işveren talep etmesi halinde hak sahibi olabilir. Doğrudan hak sahibi olamayacaktır. SMK. m.73/2 ile SMK. m.73/1'deki düzenlemelerse birbiriyle karıştırılmamalıdır. SMK. m.73/2

<sup>92</sup> **SULUK & ORHAN**, s.202

<sup>93</sup> **POLATER**, s.123

<sup>94</sup> **POLATER**, s.123

<sup>95</sup> **SULUK, (KARASU/NAL)**, s.328

<sup>96</sup> Doktrinde çalıştıranın tasarım üzerindeki hakkı aslen iktisap ettiği ve bu nedenle çalışandan tasarımı talep etme yükümlülüğünün bulunmadığını veya tasarımı tescil ettirme yükümlülüğünün bulunmadığı belirtilmiştir. Bakınız; **ARIKAN & YALÇINTAŞ**, s.34

<sup>97</sup> **CANPOLAT**, s.127

<sup>98</sup> **CANPOLAT**, s.127

bağlamında meydana getirilen tasarımlarda, çalışan/tasarımcının asıl işi tasarım yapmak değildir. Bu durumda çalışanın, herhangi bir sözleşmesel yükümlülüğü olmamasına rağmen, bir tasarım meydana getirmiştir.<sup>99</sup> Ayrıca çalışan, tasarımı meydana getirirken işletmenin deneyim ve çalışmalarına dayanmıştır.<sup>100</sup> Bununla birlikte tasarımcı büyük ölçüde işletmenin deneyim ve çalışmalarına dayanarak iş ilişkisi sırasında yaptığı bir tasarım söz konusu olursa SMK. m.73/1 uygulanacaktır. SMK. m.73/1 ile SMK. m.73/2 arasında ince ve belirsiz bir çizgi vardır. SMK. m.73/1 ve SMK. m.73/2 arasındaki bu belirsizlik; çalışan ile çalıştıran arasındaki hukuki ilişki, çalışanın uzmanlığı ve işyerinin sağlamış olduğu olanaklar dikkate alınarak çözümlenmelidir. Taraflar arasındaki iş ilişkisinden çalışanın tasarımcı olduğu anlaşılıyorsa, çalışanın meydana getirdiği tasarım işyerindeki uzmanlık alanına giriyorsa ve işyeri tasarım konusunda faaliyet gösteriyorsa SMK. m.73/1 uygulanır. Ancak çalışan tasarımcı değilse bir AR-GE mühendisiyse veya başka birimde çalışıyorsa, tasarlanan ürün çalışanın uzmanlık alanına girmiyorsa veya tasarım ile işyerinin faaliyetleri ilgisiz veya az ilgiliyse SMK. m.73/2 uygulanabilir.

Çalıştıran kişilerin, tasarım üzerinde hak sahibi olması çalıştıranlara tanınan inhisari bir haktır.<sup>101</sup> Bu nedenle tasarım sahibi de dâhil olmak üzere herkese karşı bu hakkın ileri sürmesi mümkündür. Bununla birlikte çalıştıran, tasarım üzerinde sadece mali hak elde eder. Manevi haklar tasarımcı işçinin, memurun veya çalışanın üzerinde kalır.<sup>102</sup> Örneğin tasarımcı olarak anılma hakkı çalışana aittir. Çalışan tasarımcı bu haktan feragat edemez. Anılma hakkının devri ve feragatine ilişkin işlemler hükümsüzdür.<sup>103</sup>

Çalışan statüsündeki tasarımcılar, çalıştırandan SMK. m.73/2 bağlamındaki tasarımı karşılığında belirli bir bedel isteme hakkı da vardır. Çalıştıran tasarımın önemini dikkate alarak belirli bir bedeli çalışana ödemelidir (SMK. m.74/1) Bedel, çalışan ve çalıştıranın anlaşması neticesinde belirlenecektir. Eğer ki bedel konusunda çalışan ile çalıştıran arasında ihtilaf doğarsa ödenecek bedeli mahkeme belirleyecektir. Tasarımcıya ödenecek bedel belirlenirken tasarımcının şirket olanaklarından

<sup>99</sup> **ÖZER**, Fatma, Sınai Mülkiyet Kanunu Neler Getirdi ?, Ankara: Seçkin Yayınevi, 2017, s.87

<sup>100</sup> **ARIKAN & YALÇINTAŞ**, s.36

<sup>101</sup> **ERDİL**, s.234

<sup>102</sup> **ERDİL**, s.234

<sup>103</sup> **CAMCI**, s.86



yararlanması, tasarımın ekonomik önemi, muhtemel kullanım süresi ve emsal tasarım kullanım ücretleri dikkatte alınabilir.<sup>104</sup>

Tasarımcıya ödenecek bedelin sözleşmeyle kararlaştırılıp kararlaştırılmayacağı meselesiye tartışmalıdır. İlk olarak hemen hemen benzer yaklaşımlar esas alınarak düzenlenen işçi buluşlarındaki düzenlemeye bakmak gerekir. SMK. m.115 gereği işveren hizmet buluşu üzerinde kısmi veya tam hak talebinde bulunursa işçiye bedel ödemesi gerekir. SMK. m.115/9 gereği bedel miktarı ve ödeme şeklinin, işveren ile çalışan arasında kurulacak sözleşmeye göre belirleneceği açıkça düzenlenmiştir. Ayrıca SMK m. 117/1'de taraflar arasında sözleşme kurma serbestisinin zamanına ilişkin düzenleme yer almıştır. Bu nedenle işçi buluşlarında bedel sözleşmeyle belirlenebilir.<sup>105</sup> Fakat sözleşmede bedel hakkı düzenlenirken SMK'daki ve Sınai Mülkiyet Kanununun Uygulanmasına Dair Yönetmelik'deki (SMKY) asgari standartların altında düzenleme yapılmamalıdır.<sup>106</sup> Bununla birlikte nispi emredici hüküm gereği işçi yararına SMK'daki ve SMKY'deki standartlar değiştirilebilir. Nitekim işçinin koruması ilkesi çerçevesinde nispi emredici nitelikteki kanun hükümlerinin, gerek toplu iş sözleşmesi gerekse de iş sözleşmesi ile işçinin lehinde olmak üzere değiştirilmesi ve düzenlenebilmesi mümkündür.<sup>107</sup> Kanımızca bu yaklaşım tasarım çalışanları için de geçerlidir. Çalışanın bedel hakkı iş sözleşmesiyle düzenlenebilir. Kaldı ki SMK. m.74'de tarafların bedel konusunda anlaşmaları denilerek bedelin sözleşmeyle düzenlenebileceği anlaşılmaktadır. Bununla birlikte tasarımcı ancak SMK. m.73/2 bağlamındaki tasarımlarından ötürü bedel isteyebilir. SMK. m.73/1 bağlamında çalışan tasarımcılar bedel isteyemeyecektir.<sup>108</sup> Bir başka deyişle

<sup>104</sup> Yargıtay'ın mülga End Tas KHK dönemindeki emsal bir kararında; tasarımcı yönetim kurulu üyesine ödenecek bedel belirlenirken; tasarımın meydana getirilmesinde davalı şirketin olanaklarından yararlanıp yararlanmadığı ve şirketçe kendisine sağlanan fırsat ve imkânlar da gözetilmek suretiyle bu tasarımın ekonomik önemi, muhtemel kullanım süresi varsa bu tasarımlarla ilgili olarak tasarımcı ile tasarım sahibi arasındaki emsal kullanım ücretleri dikkate alınarak uygun bir tasarım bedeline hükmedilmesi gerektiği belirtilmiştir. Bakınız; Yarg. 11.H.D. 02.03.2015 Tarihli 2014/17324 E. 2015/2790 K. sayılı karar aktaran, **ŞAHİNLER BAYKARA** Yasemin, **YAVUZ** Levent, **ALICA** Tülay: 6769 Sayılı Sınai Mülkiyet Kanunu İçtihatlı, Ankara, 2017, s.169

<sup>105</sup> Ayrıntılı bilgi için bakınız; **KOÇAK**, Hakan, "*Türk Patent Hukuku Açısından Çalışan Buluşlarında Hak Sahipliği ve Çalışanın Bedel Hakkı*", Hacettepe Hukuk Fakültesi Dergisi C.9, S.2, 2019, s.518

<sup>106</sup> **KOÇAK**, s.518

<sup>107</sup> **ÖZDEMİR**, Erdem, "*İş Hukukunda Mutlak Emredici Hükümlerin Yeri*", Ankara Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi C.54, S.3, 2005, s.96

<sup>108</sup> Benzer yönde bakınız **SULUK**, (**KARASU/NAL**), s.329

tasarımcı bir işletmede yükümlü olduğu faaliyeti gereği gerçekleştirdiği ya da büyük ölçüde işletmenin deneyim ve çalışmalarına dayanarak iş ilişkisi sırasında yaptığı tasarımlarından ötürü bedel isteyemeyecektir. Böyle bir tasarım üzerinde hak sahibi çalıştırandır.

Bedel hakkı konusunda yükseköğretim kurumlarında çalışan öğretim elemanları için daha farklı bir düzenlemeye gidilmiştir. Yükseköğretim kurumu, tasarımdan elde edilen gelirin en az yarısını tasarımcıya ödemelidir. SMK. m.73/2'de en az denilirken asgari oran belirlenmiştir. Bu nedenle bedeli belirleyen yükseköğretim kurumunun yönetim kurulu, tasarımcı öğretim elemanına daha yüksek bir bedel ödeyebilir. Bedel belirlenirken ise kar değil el edilen gelir nazara alınmalıdır.<sup>109</sup>

Çalışanların tasarımları üzerinden belirli bir bedel isteme hakkına ilişkin SMK. m.74 düzenlemesi kanımızca pek isabetli olmamıştır. Çünkü tasarım zamanla değer kazanabilir. Bu durumda bir kez ödenen ve muhtemelen düşük olan bedel tasarımcının yaratıcılık hakkını tatmin etmeyecektir. Ayrıca meydana getirilen tasarım farklı nesnelere üzerinde de kullanılabilir. Böylelikle tasarım her geçen gün değer kazanacaktır. Tasarımcıysa en başından belirli bir bedel aldığı için bu değerlendirme sürecinden mahrum kalacaktır. Bizim görüşümüze göre çalışan tasarımcıların haklarını gözeterek daha kapsamlı bir düzenleme yapılmalıdır. Tasarımcı sabit bir bedel yerine satış veya tasarımın güncel değeri üzerinden bir oran elde etmelidir.

Tasarımcılar sadece iş sözleşmesi bağlamında çalışmaz. Freelance denilen serbest çalışan tasarımcılar da sektör içerisinde yer alır. Bu durumda serbest çalışan tasarımcının, ürettiği tasarımlar üzerindeki hak sahipliğinin belirlenmesi gerekir. Eğer ki tasarımcı iş ilişkisi dışında çalışıyorsa çalışan tasarımı söz konusu olmayacaktır. Bu durumda çalıştırmanın tasarım üzerinde hak sahibi olup olmadığı taraflar arasında yapılan sözleşme hükümleri kapsamında belirlenecektir.

Tasarım yapay zekâ tarafından da meydana getirilebilir. Bu durumda yapay zekânın çalışan olup olmadığının değerlendirilmesi gerekir. Doktrinde yapay zekâ ile kullanıcı arasında işçi işveren ilişkisine benzer bir ilişkinin kurulacağı ve yapay zekânın sebep olduğu zararlardan ötürü kullanıcısının sorumlu olacağı belirtilmiştir.<sup>110</sup> Bu anlayışa göre yapay zekâ

<sup>109</sup> Benzer yönde **POLATER**, s.130

<sup>110</sup> **ČERKA**, Paulius, **JURGITA** Grigienė, & **GINTARĖ** Sirbikyte: "Liability for damages caused by artificial intelligence." *Computer Law & Security Review* V.31.3, 2015, s.385 vd.

bir araç olarak görülmektedir.<sup>111</sup> Kullanıcıysa özen sorumluluğu gereği yapay zekânın sebep olduğu zararlardan sorumludur.<sup>112</sup> Kanımızca yapay zekâ gerçek kişi olmadığı için işçi veya çalışan olarak kabul edilemez.<sup>113</sup> Doktrinde Akyiğit'te işçinin başkasının işinde çalışan gerçek kişi olduğunu ve kişiliği bulunmayan robotların işçi sayılmayacağını belirtmiştir.<sup>114</sup> Bu nedenle yapay zekânın kendisi gerçek kişi olmadığı için çalışan olarak kabul edilmez.

Yapay zekâ, makine öğrenmesi, derin öğrenme ve algoritmaları sayesinde bilgiyi öğrenebilmekte ve işleyebilmektedir. İnsan gibi bir bilinci bulunmamaktadır. Ayrıca yapay zekâ gerçek kişi olmadığı için işçi olarak da kabul edilmemelidir. Bu nedenle yapay zekânın meydana getirdiği buluşlarda SMK. m.73 uygulama alanı bulmayacaktır.

### C. Tasarım Hakkının Gaspı

Gerçek hak sahibi olmayan kişilerin, tasarım üzerinde hak sahibi gibi gözükmelerine, tasarımın gaspı denir. Türk Hukuku'nda tasarım başvurusu yapan kişilerin gerçek hak sahibi olup olmadığı araştırılmaz.<sup>115</sup> Bu nedenle de başkasına ait tasarımlar haksız bir şekilde tescil edilebilir. Bu durumda gerçek hak sahibi, SMK. m.71 gereği tasarımın gaspı davası açabilir.

Tasarımın gaspı davası özellikle 3 boyutlu yazıcılarla meydana getirilen tasarımlar açısından önem arz eder. 3 boyutlu yazıcılarla meydana getirilen tasarımlarda tasarım, dijital dosyalarda saklandığı için başkaları tarafından

<sup>111</sup> ÇERKA, JURGİTA & GİNTARÉ, Liability for damages caused by artificial intelligence, s.385 vd.

<sup>112</sup> ÇERKA, JURGİTA & GİNTARÉ, Liability for damages caused by artificial intelligence, s.385 vd.

<sup>113</sup> Canpolat'a göre işçi işveren ilişkisinde işçinin gerçek kişi olması gerekir. Tüzel kişiler işçi olamaz. Bakınız; CANPOLAT, s.65 Günay'a göre "işçi, emeğini işveren veya işverenin müşterilerine onun talimatları doğrultusunda sunan ve karşılığında ücret alan kişidir". GÜNAY, İlhan Cevdet: İş Davaları, Ankara, 2008, s.62; Akyiğit'e göre "işçi özgürce kurulmuş bir hizmet sözleşmesine dayalı olarak başkasının işinde bağımlı biçimde çalışan gerçek kişidir." AKYİĞİT, Ercan: İş Kanunu Şerhi, Cilt: 1 Ankara, 2008, s.65; Çelik'e göre İş Kanunu m.2'de iş sözleşmesine dayanarak çalışan gerçek kişi denilerek işçinin gerçek kişi olduğu vurgulanmıştır. ÇELİK, Nuri: İş Hukuku Dersleri, İstanbul, 2013, s.33; Kılıçoğlu & Şenocak'a göre de işçi gerçek kişidir. Tüzel kişilerle iş sözleşmesi kurulmaz. Ancak hizmet tedariki sözleşmesi kurulabilir. KILIÇOĞLU, Mustafa & ŞENOCAK, Kemal: İş Kanunu Şerhi, Cilt:1, İstanbul, 2008, s.49,50

<sup>114</sup> AKYİĞİT, s.66

<sup>115</sup> ŞEHİRALİ ÇELİK, Feyzan Hayal: "Sinai Mülkiyet Hakkı Tescilinin Anlamı Üzerine - SMK m.155 Vesilesiyle Bir İnceleme-", Banka ve Ticaret Hukuku Dergisi, C:34, S:2, 2018, s.44

erişilip kullanılabilir. Haksız erişenler, bu tasarımlar üzerinde hak sahibi olduklarını iddia edebilirler. Böyle bir durumda gerçek hak sahibi, gasp davası açarak hakkına kavuşabilir. Ayrıca diğer tasarımlara nazaran 3 boyutlu yazıcıyla yapılan tasarımlarda birden fazla kimsenin rol alması beklenmektedir. Özellikle de fikri çaba gösteren tekniker ve yazılımcılar, kısmi de olsa tasarım üzerinde hak sahibi olabilirler. Örneğin tekniker, CAD dosyası basılmadan evvel, fikri çabasıyla tasarımın görünümünde esaslı değişiklikler meydana getirirse ortak tasarımcı olarak kabul edilebilir. Ancak hiçbir fikri çaba göstermeyen ve sadece teknik sonucu elde etmek için çalışan teknikerler tasarım üzerinde hak sahibi olmaz.

3 boyutlu yazıcıların yaygınlaşması iş modellerini de değiştirmektedir. Artık ürünlerin tasarımlarında sadece tasarımcı ve üretici rol oynamayacaktır. Tüketicilerde etkin rol alarak tasarım sürecine dâhil olacaktır. Fakat bu durum fikri mülkiyet hukuku açısından tartışmalı durumlara sebebiyet verecektir.<sup>116</sup> Tüketicinin tasarım sürecine dâhil olması halinde ortaya çıkan tasarım üzerinde hak sahibi olup olmadığının belirlenmesi gerekir. Tüketici fikri bir çabayla katkı sunması nedeniyle ortaya çıkan tasarım üzerinde paydaş tasarımcı olarak kabul edilebilir. Kanımızca kanun koyucu, ortak tasarımcılıktan kaynaklanan tasarım hakkı gaspı davalarını önlemek için 3 boyutlu yazıcıyla üretilen ürün tasarımlarına ilişkin hak sahipliği konusunda kanunda düzenlemeler yapmalıdır.

Tasarımın gaspı davası, hem tescilli hem tescilsiz tasarımlara yönelik açılabilir. Tasarımın tescilli, gerçek hak sahibi olmayan kişi tarafından yapılmışsa ve sicilde bu kişi gözükyorsa gerçek hak sahibi bu kişiye karşı tasarım hakkının gaspı iddiasını ileri sürebilir. Gerçek hak sahibi olmayan kişi tasarımı kamuya sunmuşsa gerçek hak sahibi, tescilsiz tasarımı kamuya sunan kişiye karşı, tasarım hakkının gaspı iddiasında bulunabilir. Tasarım hakkının gaspı iddiasında bulunan kimse, diğer hak ve talepleri saklı kalmak kaydıyla, tasarım sahipliğinin kendisine devredilmesini veya tasarım sahibi olarak tanınmayı mahkemedan talep edebilir (SMK. m.71/1).

Gasp davası, tasarım hakkını tamamen gasp edene veya kısmi gaspta bulunan kişiye karşı açılabilir.<sup>117</sup> Özellikle de müşterek bir çalışma neticesinde ortaya çıkarılan tasarımlarda hak sahiplerinden birisi, tasarımcı sıfatına sahip değilse tasarım hakkının gaspı davası açılabilir. Eğer ki tasarımın meydana getirilmesi sürecine fikren katılan ancak tasarımcı olarak anılmayan bir tasarımcı varsa bu tasarımcı, tasarım üzerinde kısmi hakkı

<sup>116</sup> LI, MELLOR, GRIFFIN, WAELDE, HAO, & EVERSON, s.328

<sup>117</sup> TEKİNALP, s.695

*YÜHFD Cilt: XVIII Sayı:1 (2021)*

olduğunu iddia edip paylı mülkiyet esaslarına göre hak sahipliği tanınmasını talep edebilir (SMK. m.71/2).

Tasarımın gaspına ilişkin dava tescilli tasarımın yayımlandığı tarihten veya tescilsiz tasarımın kamuya sunulduğu tarihten itibaren üç yıl içinde ileri sürülmemesi hâlinde düşer. Bu süre hak düşürücü süredir. Ancak gerçek hak sahibi olmayan kişinin, kötü niyetli olması hâlinde, hak düşürücü süre uygulanmaz (SMK. m.73/3).

Tasarımın gaspı davası, tasarım başvuru aşamasındayken açılabilceği gibi tescilli bir tasarıma yönelikte açılabilir.<sup>118</sup> Tasarımın başvurusu aşamasında açılan gasp davasına “başvurunun gaspı davası” denir. Tescilli tasarıma karşı açılan davayaysa “tasarımın gaspı davası” denir. Başvuru aşamasında açılan başvurunun gaspı davası, tasarım tescil olursa tasarımın gaspı davasına dönüşür (SMK. m.73/5). Gasp davası nitelik itibariyle bir çeşit istihkak davasıdır.<sup>119</sup> Davacı gerçek hak sahibi, tasarım hakkının kendisine devrini istemektedir. Gasp davasıyla tasarım hakkının gasp edildiğinin tespitiyise istenemez.<sup>120</sup> Tasarımın gaspı davası sürecinde, tarafların talepleri, davaya ilişkin kesin hüküm veya davayı sona erdiren haller talep üzerine sicile kaydedilerek Bülten’de yayımlanır. Bu kayıtlar sicile kaydedildiği tarih itibarıyla iyiniyetli üçüncü kişilere karşı hüküm ve sonuç doğurur (SMK. m.73/4).

Tescilli tasarımlarda gasp davası neticesinde tasarım sahibi değişebilir. Tasarım sahibindeki bu değişiklik sicile kayıt edilir. Sicille kayıtla birlikte üçüncü kişilerin tasarımla ilgili tüm hakları sona erecektir. Üçüncü kişilerden kasıt ise lisans sözleşmesi gibi kullanım sözleşmeleriyle tasarımı kullanan kimselerdir. Bununla birlikte tasarımın kullanımı için ciddi hazırlıklar yapan ya da tasarımı kullanan lisans alan, tasarımın gerçek sahibinden inhisari olmayan bir lisans hakkı tanınmasını, iki ay içinde talep edebilir. İki aylık süreyle sicile kayıt tarihi esas alınarak belirlenmemelidir. İki aylık süre kurum tarafından tasarımın gerçek sahibini belirten bildirim üzerine başlar (SMK. m.72/2). Bununla birlikte lisans alan kullanıma başladığı ya da kullanım için ciddi hazırlıklar yaptığı sırada kötü niyetli ise gerçek hak sahibinden lisans hakkı talep edemez (SMK. m.72/3).

Gerçek hak sahibi dışındaki kişiler adına tescil edilen tasarımlara karşı SMK. m.77/1-b bağlamında hükümsüzlük davası da açılabilir. Kural olarak hükümsüzlük davaları menfaati olan herkes tarafından açılabilirken, SMK.

<sup>118</sup> TEKİNALP, s.695

<sup>119</sup> TEKİNALP, s.695

<sup>120</sup> SULUK, (KARASU/NAL), s.420

m.77/1-b bağlamındaki hükümsüzlük davasını sadece gerçek hak sahibi açabilecektir.<sup>121</sup>

#### **D. Bilgisayar Yardımıyla Yapılan Tasarımlarda Hak Sahipliği**

Günümüzde tasarım sektöründe bilgisayar kullanımının önemli bir rolü vardır. Tasarımcılar çeşitli programlar aracılığıyla tasarımları oluşturmakta ve dijital ortamda saklayabilmektedir. Bazı tasarım programlarıysa tasarım eğitimi almayan kişilerin bile tasarım yapmasının yolunu açmıştır.

Bir bilgisayar veya bilişim sisteminin kullanılması neticesinde meydana getirilen tasarımlara bilgisayar yardımcı tasarım (computer aided designs)(CAD) denir. Tasarımcı, tasarımını meydana getirirken elle çizimleri yapabileceği gibi yazılımlar yoluyla da çizim yapabilir. Hatta bazı yazılımlar, tasarımcının yerine geçerek bilgisayar üzerinde hazırlanmış modelleri analiz ederek modeli yeniden tasarlayabilir.<sup>122</sup> Böylelikle tasarımdaki hatalar düzeltilir, daha cesur tasarımlar meydana getirilebilir veya tasarımın işlevi geliştirilebilir. Bu durumda ortaya çıkan tasarımlar üzerinde kimin hak sahibi olduğu tartışmalıdır. Doktrinde Suluk'a göre bilgisayar kullanıcısının tasarımı oluştururken sadece bilgisayarı açıp ilgili programı çalıştırmaktan daha fazla katkı sunmaması halinde (bir başka deyişle fikri emeğini katmaması halinde) bu kişinin tasarımcı olduğunu iddia etmek kanun koyucunun amacıyla bağdaşmayacaktır.<sup>123</sup> Camcı'ya göreyse insan emeği söz konusu olmaksızın bilgisayar aracılığıyla meydana getirilen tasarımlarda hak sahibi, gerekli talimatları veren kişidir.<sup>124</sup>

Bizim görüşümüze göre tasarımın ortaya çıkmasında kullanılan araçtan ziyade tasarımcının fikri ve talimatlarının dikkate alınması gerektiği yönündedir. Tasarım aslında tasarımcının kişisel yaratıcılığının ifade bulmuş şeklidir.<sup>125</sup> Bu yönüyle FSEK bağlamındaki eserlere de benzerdir. Tasarım sahibi yaratıcılığını dış dünyaya tasarımla gösterir. Bu gösterimi yaparken kalem kâğıt kullanabileceği gibi bilgisayar da kullanılabilir.

Tasarımcı yaratıcılığıyla bir tasarım fikri meydana getirebilir. Meydana getirdiği bu tasarımı test etmek, somutlaştırmak ve biçimlendirmek amacıyla bilgisayar yardımına başvurabilir. Bu durumda meydana gelen tasarım üzerinde hak sahibi tasarımcıdır.

<sup>121</sup> **SULUK & ORHAN**, s.313

<sup>122</sup> Ayrıntılı bilgi için bakınız; **GEZER TURGAY**, s.189

<sup>123</sup> **SULUK**, Avrupa Topluluğu Hukukunda Tasarımların Korunması, s.106

<sup>124</sup> **CAMCI**, s.85

<sup>125</sup> **ŞEHİRALİ ÇELİK**, Tasarımların Haksız Rekabet Hükümlerine Göre Korunması, s.132

### E. Yapay Zekâ

Yazılım teknolojisindeki gelişmelerle birlikte yapay zekâların da tasarımlar meydana getirebileceği düşünülmektedir. Yapay zekâlar; insan gibi zeki canlıları taklit eden, onlar gibi düşünen ve sonuçlara varan bilişim sistemleridir.

Günümüzde yapay zekâ konusunda önemli gelişmeler yaşanmaktadır. Yapay zekâlar; görüntü tanımlamada, nesnelere algılamada, yabancı dillerin çevrilmesinde ve konuşma sinyallerinin işlenmesinde kullanılmaktadır.<sup>126</sup> Yazılım teknolojisindeki gelişmelerle birlikte kapasitesi yüksek yeni yapay zekâ sistemlerinin üretilmesi de beklenmektedir.

Yapay zekâ temel olarak “güçlü yapay zekâ” ve “zayıf yapay zekâ” olmak üzere ikiye ayrılabilir. Zayıf yapay zekâlar, insana özgü yeteneklere sahip olan ve tek bir alandaki sorunları otonom olarak çözebilen ancak diğer alanlardaki sorunları çözemeyen yapay zekâ sistemleridir.<sup>127</sup> Örneğin strateji oyunlarını oynama, dil çevirisi yapma, otonom araç kullanma ve görüntü tanımlama gibi sadece belirli görevleri yerine getirebilirler.<sup>128</sup> Güçlü yapay zekâlar ise insanlara özgü bir yetenek olan bilinç de dahil olmak üzere tüm zihinsel güçlere sahip bir yapay insan yaratmayı hedefleyen yapay zekâ türü olarak tanımlanabilir.<sup>129</sup> Bu tür yapay zekâ sistemleri, teorik olarak, işgücündeki insanların yerini alabilir ve herhangi bir kişi ile aynı düzeyde icat çıkarma yeteneğine ve yaratıcılığına sahip olabilir.<sup>130</sup>

Yapay zekânın, zayıf yapay zekâ mı yoksa güçlü yapay zekâ mı olduğu sahip olduğu teknolojik gelişmişliğe göre değişmektedir. Bu süreçte yapay

<sup>126</sup> SAMEK, Wojciech, WIEGAND Thomas & MÜLLER Klaus-Robert: "Explainable artificial intelligence: Understanding, visualizing and interpreting deep learning models.", arXiv preprint arXiv:1708.08296, 2017.

<sup>127</sup> KAPLAN, Andreas & MICHAEL Haenlein: "Siri, Siri, in my hand: Who's the fairest in the land? On the interpretations, illustrations, and implications of artificial intelligence." Business Horizons V.62.1, 2019, s.17

<sup>128</sup> National Science and Technology Council: Committee on Technology, "Preparing for the Future of Artificial Intelligence," Government Report (Washington, D.C.: Executive Office of the President, October, 2016), Kaynak: [https://obamawhitehouse.archives.gov/sites/default/files/whitehouse\\_files/microsites/ostp/NSTC/preparing\\_for\\_the\\_future\\_of\\_ai.pdf](https://obamawhitehouse.archives.gov/sites/default/files/whitehouse_files/microsites/ostp/NSTC/preparing_for_the_future_of_ai.pdf) (E.T.:09.12.2020) s.7

<sup>129</sup> BRINGSJORD, Selmer & NAVEEN Sundar Govindarajulu, "Artificial Intelligence", The Stanford Encyclopedia of Philosophy (Summer 2020 Edition), Edward N. Zalta (ed.), Kaynak: <<https://plato.stanford.edu/archives/sum2020/entries/artificial-intelligence>, (E.T.:10.08.2020)

<sup>130</sup> PEARLMAN, Russ. "Recognizing Artificial Intelligence (AI) as Authors and Investors under US Intellectual Property Law.", Rich. JL & Tech, Vol. 24, 2017, s.4

zekânın önemli bir niteliği olan makine öğrenimi kavramı belirleyicidir. Modern makine öğrenimi, bir veri yığınıyla başlayan ve verileri açıklayan veya gelecekteki verileri tahmin edebilen bir kural veya prosedür türetmeye çalışan istatistiksel bir süreçtir.<sup>131</sup> Yapay zekâ makine öğrenmesiyle veriler üzerinden eğitime tabi tutulmakta ve daha sonra almış olduğu eğitimle tahminlerde bulunabilmektedir. Yapay zekânın eğitimini ise veri setleri belirlemektedir. Bununla birlikte yapay zekânın öğrenmesi sürecinde genellikle denetimli öğrenme, denetimsiz öğrenme, yarı denetimli öğrenme, pekiştirmeli öğrenme, transdüksiyon gibi makine öğrenmesi algoritmaları kullanılır.<sup>132</sup>

Derin öğrenme metotlarıyla birlikte yapay zekâ teknolojisinin daha da gelişmesi beklenmektedir. Derin öğrenme, insanın beyin yapısından esinlenen algoritmalarla oluşturulan sinir ağlarının, büyük miktarda veriden öğrendiği bir makine öğrenimi alt türüdür.<sup>133</sup> Derin öğrenmeyle sisteme nasıl öğrenileceğini öğretmek yerine belirli bir görevi öğretmek mümkün olacaktır. Ayrıca derin öğrenmeyle basit bir veri eğitim seti oluşturulup yapay zekânın bundan öğrenmesi beklenir. Derin öğrenmenin zor problemleri hızlı bir şekilde çözmesi de mümkündür. Bununla birlikte derin öğrenme modellerinin eğitilebilmesi için olabildiğince çok veriye ihtiyaç vardır. Ne kadar çok veri yüklenirse derin öğrenme modeli o kadar başarılı olacaktır.<sup>134</sup> Örneğin Alexa, Google Search ve Google Fotoğraf sistemleri derin öğrenme baz alınarak geliştirilmiştir. Bu sistemlerdeki kullanım arttıkça daha doğru sonuçlar alınacaktır.<sup>135</sup>

Makine öğrenmesi teknolojisindeki gelişmeler yapay zekânın kabiliyetini arttıracaktır. Gelişen yapay zekâlar ise otonom bir şekilde görevlerini yerine

<sup>131</sup> **National Science and Technology Council: Committee on Technology**, “*Preparing for the Future of Artificial Intelligence*,” Government Report (Washington, D.C.: Executive Office of the President, October, 2016), Kaynak: [https://obamawhitehouse.archives.gov/sites/default/files/whitehouse\\_files/microsites/ostp/NSTC/preparing\\_for\\_the\\_future\\_of\\_ai.pdf](https://obamawhitehouse.archives.gov/sites/default/files/whitehouse_files/microsites/ostp/NSTC/preparing_for_the_future_of_ai.pdf) (E.T.:09.12.2020) s.8

<sup>132</sup> Bakınız; **AYODELE**, Taiwo Oladipupo: “*Types of machine learning algorithms*”, New advances in machine learning, 2010, s.19

<sup>133</sup> “*What is deep learning, and why does it matter?*”, IBM, <https://www.ibm.com/cloud/deep-learning>, (E.T.: 18.09.2020)

<sup>134</sup> “*Artificial Intelligence, What it is and why it matters*”, SAS, [https://www.sas.com/en\\_us/insights/analytics/what-is-artificial-intelligence.html](https://www.sas.com/en_us/insights/analytics/what-is-artificial-intelligence.html) (E.T.: 18.09.2020)

<sup>135</sup> “*Artificial Intelligence, What it is and why it matters*”, SAS, [https://www.sas.com/en\\_us/insights/analytics/what-is-artificial-intelligence.html](https://www.sas.com/en_us/insights/analytics/what-is-artificial-intelligence.html) (E.T.: 18.09.2020)



getirecektir. Otonomi, insan müdahalesi olmadan kendi sistemiyle algılama, karar verme ve hareket etme özelliğine sahip olma anlamına gelir.<sup>136</sup> Otonomi kendi içinde kısmi otonom ve tam otonom sistemler olmak üzere ikiye ayrılır. Kısmi otonom sistemler, belirli bir görevi yerine getirirken kendi başına kısmen hareket edebilen ve bütün görevin tamamlanması için insan müdahalesine ihtiyaç duyan sistemlerdir.<sup>137</sup> Tam otonom sistemler ise hiçbir insan müdahalesine ihtiyaç duymaz. Günümüzdeyse tam otonom sistemler henüz icat edilmemiştir. Yapay zekâ insan müdahalesine ihtiyaç duymaktadır.

Yapay zekâ tasarım sektörünü de etkileyecektir. Günümüzde tasarımcıya destek olan yapay zekâ sistemleri vardır. İnsanların yerine yapay zekâ yazılımlarının tasarım yapması olasıdır. Bu durumda yapay zekânın tasarımları üzerinde kimin hak sahibi olacağı tartışmalıdır. Öncelikle tasarım yaratma faaliyeti insana özgüdür. Sadece gerçek kişiler tasarım meydana getirebilir. Tüzel kişiler tasarım meydana getiremez. Ancak tüzel kişilik bağlamında çalışanlar varsa bu çalışanlar tasarımı meydana getirip tasarım üzerindeki haklarını tüzel kişiliğe devredebilir.

Yapay zekânın kendi başına insanlar gibi tasarım yapması beklenmektedir. Bununla birlikte yapay zekânın insan gibi bir kişiliğe sahip olup olmadığı tartışmalıdır. Doktrinde yapay zekânın; zeki olması, özerk karar verebilmesi, kendi deneyimlerinden öğrenme yeteneğini haiz olması, hafızasının bulunması, planlama yapabilmesi ve nesnelere manipüle etmesi dikkate alındığında yapay zekâyâ kişilik tanınması gerektiği belirtilmiştir.<sup>138</sup> Konuyu zayıf yapay zekâ ve güçlü yapay zekâ ayrımı yaparak değerlendirmek gerekir. Zayıf yapay zekâ, satranç oynamak veya denklem çözmek gibi belirli bir görevde insanlardan daha iyi performans gösterebilirken, güçlü yapay zekâ insana özgü her bilişsel görevde insanlardan daha iyi performans göstermektedir.<sup>139</sup> Bu nedenle zayıf yapay zekâlar, günümüzde sadece belirli talimatları yerine getiren yazılımlara daha çok benzemektedir. Zayıf yapay zekâların insanın tasarladığı program

<sup>136</sup> ASARO, Peter: "How just could a robot war be.", Current issues in computing and philosophy, 2008, s.51

<sup>137</sup> ZILBERSTEIN, Shlomo, "Building strong semi-autonomous systems", In Twenty-Ninth AAAI Conference on Artificial Intelligence, 2015, s.4088

<sup>138</sup> Ayrıntılı bilgi için bakınız; ĆERKA, Paulius, JURGITA Grigienė & GINTARĖ Sirbikytė. "Is it possible to grant legal personality to artificial intelligence software systems?." Computer law & security review Vol.33.5, 2017, s.690

<sup>139</sup> LU, Huimin, LI Yuije, CHEN Min, KIM Hyoungeop & SERIKAWA Seiichi: "Brain intelligence: go beyond artificial intelligence." Mobile Networks and Applications, Vol. 23.2, 2018, s.368

kapsamında çalışıyor olması ve insanların talimatlarını yerine getiriyor olması nedeniyle yapay zekânın davranışlarından ötürü insan sorumludur.<sup>140</sup> Dolayısıyla zayıf yapay zekâyı tıpkı tasarımcının bir kalemi veya bir aracı olarak görmek mümkündür. Zayıf yapay zekâyla meydana getirilen tasarım üzerinde hak sahibi de bu aracı kullanan insan olacaktır.

Güçlü yapay zekâlar ise yetenek bakımından insana eş değer ve insan üstü sistemlerdir. Fakat kanımızca güçlü yapay zekâlarda gerçek kişi olarak kabul edilmemelidir. Nitekim doktrinde de otonom karar alma yeteneğine sahip olsalar bile, yapay zekâ sistemlerinin davranışları, insan davranışı gibi kabul edilmeyeceği belirtilmiştir.<sup>141</sup> Bu nedenle yazılımlar gerçek kişi olarak görülmemektedir.<sup>142</sup> Ayrıca yapay zekânın kişilik kazanması demek yapay zekânın işlemiş olduğu fiillerden ötürü de sorumlu olması anlamına gelir. Ancak yapay zekânın yapısı sorumluluk almaya müsait değildir.<sup>143</sup> Bu nedenle de yapay zekânın aldığı kararlar ve işlemler için insanlar sorumlu tutulmaktadır.<sup>144</sup> Bununla birlikte ABD Hukuku'nda tasarım patentleri üzerinde ancak gerçek kişilerin hak sahibi olabileceği yaklaşımı kabul edilmektedir. Nitekim patent başvurularında, buluş sahibinin ve adresinin belirtilmesinin zorunlu olması ve buluş faaliyetinin insana özgü bir faaliyetmiş gibi mevzuatta düzenlenmiş olması, bu yaklaşımın göstergesidir.<sup>145</sup> Aynı yaklaşım Türk Hukuku'nda da görülmektedir. Nitekim tasarım başvuru sürecini düzenleyen SMK. m.61/1-a gereği başvuruda, "başvuru sahibi veya sahiplerinin kimlik ve iletişim bilgileri" yer almalıdır. Ayrıca SMK. m.61/10'da düzenlenen tasarımcı olarak belirtilme hakkı gibi manevi haklarda tasarım hakkı sahipliğinin insana özgü olduğunun göstergesidir.

Güçlü yapay zekâlarla üretilen tasarımlar üzerinde kimin hak sahibi olacağı sorusuna da cevap verilmelidir. Türk Hukuku'nda tasarım hukukuna pek de yabancı olmayan eser koruması hukukunda bu soruya dolaylı olarak cevap verilmiştir. Öztan'a göre bir hususun eser sayılabilmesi için sahibinin hususiyetini taşıması gerekir. Sahip kelimesi kullanılması nedeniyle de eser

<sup>140</sup> **WEI**, Lei. "Legal risk and criminal imputation of weak artificial intelligence." IOP Conference Series: Materials Science and Engineering. Vol. 490. No. 6. IOP Publishing, 2019, s.491

<sup>141</sup> **BAYERN**, Shawn. "The implications of modern business-entity law for the regulation of autonomous systems." STAN.TECH. L.REV. v.19, 2015, s.95

<sup>142</sup> **BAYERN**, s.95

<sup>143</sup> **SCHERER**, U. Matthew. "Of Wild Beasts and Digital Analogues: The Legal Status of Autonomous Systems," Nevada Law Journal: Vol. 19 : Iss.1, 2018, s.263

<sup>144</sup> **SCHERER**, s.263

<sup>145</sup> **PEARLMAN**, s.7

insan tarafından yaratılabilecek olup makine ve cihazın kendiliğinden bir eser yaratması mümkün olmayacaktır.<sup>146</sup> İngilizce çeviri programları gibi insan mahsulü olmayan mahsuller ise eser olarak kabul edilmeyecektir.<sup>147</sup> Kanımızca bu yaklaşım tasarım hukuku için de geçerlidir. Tasarım, ancak gerçek kişilerin meydana getirdiği yaratımlardır. Yapay zekâ gerçek kişi olarak kabul edilmeyeceği için meydana getirdiği tasarımlar üzerinde hak sahibi olamayacaktır. Üzerinde herhangi bir hak sahipliği olmayan tasarım ise hukuken korunmayacaktır. Bu tasarımın topluma ait olduğu söylenebilir. Ancak bu yaklaşım ekonomik açıdan yapay zekâ teknolojisini geliştirenleri zor duruma sokacaktır. Bizim görüşümüze göre kanun koyucunun yapay zekâ destekli 3 boyutlu yazıcılarla üretilen tasarımlar üzerindeki hak sahipliğini kanunda düzenlemesinde fayda vardır. Bu düzenlemeyi yaparken gerçek buluş sahipliği ilkesinden ayrılmamalıdır.

Günümüzde yapay zekâ teknolojisinde yapay dar zekâ aşamasına kadar gelinmiştir. Bu nedenle yapay zekânın kendi kendine bir tasarım meydana getirmesi güçtür. Yapay zekâ destekli 3 boyutlu yazıcılarla üretilen ürün tasarımlarında yine insan etkindir. Bununla birlikte yapay zekâ destekli tasarımlarda tasarımcının kim olduğunun belirlenmesi gerekir. Tasarımcı yapay zekâyı meydana getiren yazılımcı olabileceği gibi tasarımcının kendisi de olabilir.

Yapay zekâ aracılığıyla üretilen 3 boyutlu ürün tasarımlarında yazılımcının hak sahibi olması yaklaşımı pek isabetli değildir.<sup>148</sup> Çünkü yazılımcı, yapay zekâyı tasarım yapma talimatı vermez. Yazılımcı, yapay zekânın tasarım yapmayı öğrenmesi için bir program yapar. Yapay zekâda özellikle derin öğrenme metotlarıyla deneme yanılma yapa yapa kendisi tasarım yapmayı öğrenir.<sup>149</sup> Ayrıca ekonomik açıdan değerlendirildiğinde yapay zekâ yazılımcısının tasarım üzerinde hak sahibi olmaması gerekir.<sup>150</sup> Çünkü kullanıcı yapay zekâyı tasarım yapmak için satın almaktadır. Satın aldığı ürünün meydana getirdiği tasarımlardan ötürü yazılımcı hak sahibi olmamalıdır.<sup>151</sup> Tasarım üzerinde hak sahibi, tasarımın yapılması talimatını veren tasarımcı yani kullanıcı olabilir. Nitekim ABD doktrininde bir görüş

<sup>146</sup> ÖZTAN, Fırat: *Fikir ve Sanat Eserleri Hukuku*, Ankara: Turhan Kitapevi, 2008, s.82, 83

<sup>147</sup> ÖZTAN, s.83

<sup>148</sup> PEARLMAN, s.10

<sup>149</sup> PEARLMAN, s.10

<sup>150</sup> PEARLMAN, s.10

<sup>151</sup> PEARLMAN, s.10

tasarım patentleri için hak sahibinin ilgili bilişim sistemi sahibinin olabileceğini belirtmiştir.<sup>152</sup> Bu görüş Türk Hukuku'nda da kabul edilebilir.

Yapay zekâ destekli 3 boyutlu yazıcılarla üretilen tasarımlar üzerinde hak sahipliğinin çözülmesiyle ancak kanun düzenlemeleriyle mümkündür. Yürürlükteki hukuk bu soruna cevap vermekte zorlanmaktadır. Hangi hallerde kimin hak sahibi olacağına belirlenmesi gerekir.

## Sonuç

Türk Hukuku'nda ve mukayeseli hukukta tasarımla ürünün görünümü korunmaktadır. Ancak her görünüm tasarımla korunmayacaktır. Bir ürünün tasarımı ayırt edilebilir ve yeniyse korunabilir. Tasarım estetik nitelikleri haiz olabileceği gibi işlevsel niteliklere de haiz olabilir. Bu nitelikleri yaratan ise tasarımcıdır.

Tasarım, elle çizilebileceği gibi bilgisayar yardımıyla çizilebilir. Çizilen bu tasarım, ürün üzerinde kullanılmasıyla birlikte, tasarım olarak korunabilir. Bu yaklaşım 3 boyutlu yazıcılarla üretilen tasarımlar için de geçerlidir. Tasarımcı, CAD programlarıyla tasarımı meydana getirebilir. Daha sonra 3 boyutlu yazıcıyla çıktısını yani ürün halini alabilir.

3 boyutlu yazıcılar teknolojisi hızla gelişmektedir. Bu süreçte kanun koyucunun 3 boyutlu yazıcılarla üretilen tasarımlar üzerinde kimin hak sahibi olacağını özel olarak düzenlemesinde fayda vardır. Özellikle tasarımcı, tekniker ve tüketicinin birlikte tasarım sürecine dâhil olması halinde ortak tasarımın meydana gelip gelmediğinin belirlenmesi gerekir. Yapay zekânın 3 boyutlu yazıcılar teknolojisine dâhil olmasıyla tasarım hakkı sahipliğini daha belirsiz bir hale getirecektir. Bizim görüşümüze göre kanun koyucu, 3 boyutlu yazıcılarla üretilen ürünler üzerindeki tasarım hakkını özel olarak kanunla düzenlemelidir. Kanunda tüketici ve tekniker gibi tasarım sürecine katılan kimselerin ne zaman ortak tasarımcı olarak kabul edileceği belirlenmelidir. Hangi hallerde tasarımcı olacak derecede fikri çaba gösterdikleri kriterlere bağlanarak açıklanmalıdır. İkinci olarak yapay zekâ teknolojisiyle meydana getirilen 3 boyutlu yazıcılarla üretilen ürün tasarımları üzerinde de kimin hak sahibi olacağına düzenlenmesi gerekir. Bununla birlikte yürürlükteki hukuk dikkate alındığında tasarım hakkı sahipliği farklı durumlara göre değişebilir.

Tasarım üzerinde hak sahibi fikri çabasıyla tasarıma şekli veren kimsedir. Tasarımcı kendi bakış açısını, üslubunu, yeteneğini, yaratıcılığını ve idesini

<sup>152</sup> FRASER, Erica. "Computers as inventors-legal and policy implications of artificial intelligence on patent law." SCRIPTed Vol.13, 2016, s.331  
YÜHFD Cilt: XVIII Sayı:1 (2021)

kullanarak tasarımı meydana getirmektedir. Bu nedenle her tasarımın birbirinden farklı özellikler taşıması beklenmektedir. Fikri çabası ve yaratıcılığıyla tasarıma şeklini veren kimse tasarım üzerinde hak sahibi olacaktır. 3 boyutlu yazıcılarla da fikri çabasıyla tasarımı meydana getiren kimse tasarımcı olarak kabul olacaktır. Tasarımcının tasarımı meydana getirmesinde bilgisayardan destek almasıysa kanımızca tasarımcılık hakkı açısından önem arz etmez. Çünkü tasarımcının bir idesi vardır. Bu ide bilgisayar programları aracılığıyla dışa vurulmaktadır. Bilgisayar bu süreçte idenin dışa vurulmasında yer alan bir araçtır.

Günümüzde tasarımlar bireysel çalışmanın yanı sıra ekip çalışması şeklinde de meydana getirilmektedir. Ekip çalışmasıyla meydana getirilen tasarımlara ortak tasarım denir. Ortak tasarım üzerinde birden fazla kişi hak sahibidir. Bununla birlikte her ekibe katılan kişi tasarım üzerinde hak sahibi olmaz. Tasarımın meydana getirilmesinde fikri çaba göstermeyen kişiler tasarımcı olarak değerlendirilmez. 3 boyutlu yazıcılarla üretilen ürünlere ilişkin tasarımlarda da birden fazla kişi çalışabilir. Hatta bu tasarımlar bilgisayar ortamında meydana getirilmesi nedeniyle farklı lokasyonlarda bulunan tasarımcılarında tasarım üzerinde çalışması mümkündür. Bununla birlikte tasarım programının yazılımcısı ve 3 boyutlu yazıcıyla ilgilenen tekniker, tasarım üzerinde hak sahibi olmayacaktır. Çünkü bu kişiler tasarımın meydana getirilmesinde fikri bir katkıda bulunmamışlardır.

Tasarım, çalışan ve çalıştıran arasındaki iş ilişkisi nedeniyle de meydana gelebilir. Tasarım SMK. m.73/1 gereği meydana geldiyse tasarım üzerinde hak sahibi çalıştırandır. SMK. m.73/2 gereği meydana getirilen tasarımlarda da hak sahibi yine çalıştıran olur. Ancak tasarımcı uygun bir bedel talep edebilir. Öğretim elamanlarının yükseköğretim kurumu bünyesinde bilimsel çalışmalar ve araştırmalar sonucunda elde ettiği tasarımlar üzerindeyse hak sahibi yükseköğretim kurumudur. Ancak kurum tasarımdan bir gelir elde ettiyse gelirin en az yarısını öğretim elemanına ödemelidir. Çalışan tasarımına ilişkin düzenlemeler, 3 boyutlu yazıcılarla üretilen tasarımlar için de geçerlidir.

Yapay zekâ teknolojisiyse tasarım konusunda önemli bir mihenk taşıdır. Yapay zekâ teknolojisindeki gelişmelerle birlikte tasarım insan etkisi olmaksızın yapay zekâyla üretilmesi beklenmektedir. Bu durumda ortaya çıkarılan tasarımlar üzerinde kimin hak sahibi olacağı tartışmalıdır. Mevcut yapay zekâ teknolojisi dikkate alındığında insan etkisi olmaksızın bir yapay zekânın tasarım yapması beklenmemektedir.

Yapay zekâ sistemleri tıpkı bilgisayar programları gibi tasarımcıya yardımcı olan programlardır. Günümüz yapay zekâ teknolojisi dikkate

alındığında da tam otonom bir şekilde tasarım meydana getirebilecek bir yapay zekâ henüz üretilmemiştir. Üretilmesi de oldukça güçtür. Bununla birlikte bu tip bir yapay zekânın üretilmesi halinde tasarım üzerinde kimin hak sahibi olacağı tartışmalı bir hal alacaktır. Bu süreçte tasarımcının fikri çabasının varlığı önem arz eder. Tasarımcı, fikri çabasıyla yapay zekâyâ talimat verdiyse ortaya çıkan tasarım üzerinde hak sahibi olacaktır. Yapay zekâyâ gerçek kişi olmadığı için tasarım üzerinde hak sahibi olamayacaktır.

Yapay zekâ çalışan olarak da değerlendirilemez. Çünkü çalışanlar sadece gerçek kişiler olabilir. Bu nedenle yapay zekâyâ – insan arasında çalışan çalıştıran ilişkisi doğmaz. Tasarımcının hiçbir fikri çabası olmadan yapay zekânın tasarım meydana getirmesi halindeyse hak sahibinin kim olacağı ayrı bir tartışma konusudur. Yapay zekâ gerçek kişi kabul edilmediği için tasarımı üzerinde hak sahibi olamayacaktır. Yapay zekâyı meydana getiren yazılımcı ile talimat veren tasarımcının ise fikri katkısı yoktur. Bu durumda tasarım anonim kabul edilip herkesin kullanımına açılabilir. Fakat kanımızca kanun koyucunun bu duruma ilişkin yasal bir düzenleme yapması gerekir. Böylelikle kimin hak sahibi olacağı kanunla belirlenecektir. Tıpkı çalışan tasarımlarındaki gibi gerçek hak sahipliği ilkesinin terk edilmesindeyse fayda vardır. Bununla birlikte tamamen otonom yapay zekâ sistemlerinin tasarım yapması konusunda endişe etmemek gerekir. Çünkü henüz bu tip bir yapay zekâ sistemi geliştirilmemiştir. Geliştirilmesi de pek mümkün gözükmemektedir. Yapay zekâlar işlevlerini yerine getirirken insana bağımlıdır.

3 boyutlu yazıcılarla üretilen ürünler üzerindeki tasarım hakkı sahibi bu tasarımı meydana getiren kimsedir. Ancak SMK. m.73 bağlamında çalışan - çalıştıran ilişkisi veya öğretim elamanı – yükseköğretim kurumu ilişkisi varsa çalıştıran veya yükseköğretim kurumu hak sahibi olabilir. Tasarım sürecine yapay zekânın katılması halindeyse günümüz teknolojisi dikkate alındığında hak sahibi fikri çaba gösteren ve idesini somutlaştıran tasarımcı olarak değerlendirilmelidir.

## KAYNAKÇA

**AKYİĞİT**, Ercan: *İş Kanunu Şerhi*, Cilt: 1 Ankara, 2008

**ARIKAN**, Ayşe Saadet: *"Avrupa Topluluğu'nda Fikri-Sınai Mülkiyet Hakları ve Son Gelişmeler"*. Ankara Avrupa Çalışmaları Dergisi Vol. 7, 2007

**ARIKAN**, Özgür & **YALÇINTAŞ**, Didem, "Çalışan Tasarımlarında Hak Sahipliği", *Ticaret ve Fikri Mülkiyet Hukuku Dergisi* S.6, 2020

*YÜHFD Cilt: XVIII Sayı:1 (2021)*

- Artificial Intelligence, What it is and why it matters*", SAS, [https://www.sas.com/en\\_us/insights/analytics/what-is-artificial-intelligence.html](https://www.sas.com/en_us/insights/analytics/what-is-artificial-intelligence.html) (E.T.: 18.09.2020)
- ASARO**, Peter: "*How just could a robot war be.*", Current issues in computing and philosophy, 2008
- AYİTER**, Nuşin: Hukukta Fikir ve Sanat Ürünleri, Ankara, 1981
- AYODELE**, Taiwo Oladipupo: "*Types of machine learning algorithms*", New advances in machine learning, 2010
- BAYERN**, Shawn. "*The implications of modern business-entity law for the regulation of autonomous systems.*". STAN.TECH. L.REV. v.19, 2015
- BECHTOLD**, Stefan: "*3D printing and the intellectual property System*", WIPO, Vol. 28, 2015
- BELLİCAN**, Cüneyt. "*Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu Açısından "Hususiyet" Kavramı*", İstanbul Kültür Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi, C.7 S.1, 2008
- BİLGİLİ**, Fatih & **DEMİRKAPI**, Ertan: Ticari İşletme Hukuku, Bursa, 2016
- BILTON**, Nick: "*Disruptions: On The Fast Track to Routine 3-D Printing*", The New York Times, Bits, Kaynak: [https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:dl\\_ibNFNmoMJ:https://bits.blogs.nytimes.com/2013/02/17/disruptions-3-d-printing-is-on-the-fast-track/+&cd=1&hl=tr&ct=clnk&gl=tr](https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:dl_ibNFNmoMJ:https://bits.blogs.nytimes.com/2013/02/17/disruptions-3-d-printing-is-on-the-fast-track/+&cd=1&hl=tr&ct=clnk&gl=tr) (E.T.:10.10.2020)
- BOZGEYİK**, Hayri & **ER**, Sefa: "*Tasarımlar İçin Kümülatif Koruma*". Ticaret ve Fikri Mülkiyet Hukuku Dergisi, C:5 S:1, 2019
- BOZKURT YÜKSEL**, Armağan Ebru: "*Üç Boyutlu Yazıcıların Fikri Mülkiyet Hukukuna Etkileri.*" Fikri Mülkiyet Hukuku Yıllığı, 2014, s.101-147
- BRADSHAW**, Simon, **BOWYER** Adrian & **HAUFE** Patrick: "*The Intellectual property implications of low-cost 3D printing.*" ScriptEd Vol.7, 2010,
- BRINGSJORD**, Selmer & **NAVEEN** Sundar Govindarajulu, "*Artificial Intelligence*", The Stanford Encyclopedia of Philosophy (Summer 2020 Edition), Edward N. Zalta (ed.), Kaynak: <https://plato.stanford.edu/archives/sum2020/entries/artificial-intelligence>, (E.T.:10.08.2020)
- CAMCI**, Ömer: Endüstriyel Tasarım Davaları, İstanbul, 2000

- CANPOLAT**, Talat: *İşçi Buluşları*, İstanbul, 2007
- ÇALIŞKAN**, Mustafa Güney: “*Üç Boyutlu Yazıcılar ve Gelecekte Yaratacağı Olası Fikri Haklar Çatışmaları*”, FMR S.2015/1, 2015
- ÇELİK**, Nuri: *İş Hukuku Dersleri*, İstanbul, 2013
- ČERKA**, Paulius, **JURGITA** Grigienė & **GINTARĖ** Sirbikytė. "Is it possible to grant legal personality to artificial intelligence software systems?." *Computer law & security review* Vol.33.5, 2017
- ČERKA**, Paulius, **JURGITA** Grigienė, & **GINTARĖ** Sirbikytė: "Liability for damages caused by artificial intelligence." *Computer Law & Security Review* V.31.3, 2015
- DESAI**, Deven R. & **MAGLIOCCA** N. Gerard: “*Patents, meet Napster: 3D printing and the digitization of things*”, *Geo. LJ* Vol.102, 2013
- DINUSHA**, Mendis: “– ‘*The Clone Wars*’ – *Episode 1: The Rise of 3D Printing and its Implications for Intellectual Property Law – Learning Lessons from the Past?*” *European Intellectual Property Review*, Vol.35 (3), 2013
- ELAM**, Viola: “*CAD files and European design law.*” *J. Intell. Prop. Info. Tech. & Elec. Com. L.* Vol.7, 2016
- ERDİL**, Engin, *Fikri Mülkiyet Hukuku*, İstanbul, 2016,
- EUROPEAN PARLIAMENT ITRE COMMITTEE**: *Open Innovation in Industry, Including 3D Printing.* 2015
- FRASER**, Erica: “*Computers as inventors-legal and policy implications of artificial intelligence on patent law.*” *SCRIPTed* Vol.13, 2016
- GEZER TURGAY**, Hale: “*Tasarım Tescili ve Hükümsüzlük Hallerinin Değerlendirilmesi*”, Ankara, 2016
- GOLDBERG** Dana: *History of 3D Printing: It’s Older Than You Are (That Is, If You’re Under 30)*, Redshift, Kaynak: <https://redshift.autodesk.com/history-of-3d-printing/> (E.T.:20.10.2020)
- GÜNAY**, İlhan: *Cevdet, İş Davaları*, Ankara, 2008
- GÜNEŞ**, İlhami: “*Sinai Mülkiyet Kanunu’nda Tasarım Tescili Konusundaki Yenilikler*”, *Terazi Hukuk Dergisi*, C.12 S.128, 2017
- GÜNEŞ**, İlhami: *Uygulamada Fikri ve Sınai Mülkiyet Hakları – Haksız Rekabet Davaları- Ankara*, 2017
- GÜZEL**, Mustafa Kubilay: *Tescilli Tasarımların Korunmasında Özellik Arz Eden Hâller*, Türk Patent Enstitüsü, Uzmanlık Tezi, 2008
- HORNICK**, F. John & **ROLAND**. F. Daniel: “*3D printing and intellectual property: initial thoughts.*”, *The Licensing Journal*, V.33.7, 2013



- KAPLAN**, Andreas & **MICHAEL** Haenlein: "*Siri, Siri, in my hand: Who's the fairest in the land? On the interpretations, illustrations, and implications of artificial intelligence.*" Business Horizons V.62.1, 2019
- KARAASLAN**, Pelin: "*Teknik Buluşlar ile Tasarım Koruması Arasında Sınır Çizgisi: Teknik İşlevin Tasarımı Şekillendirmesi.*" İNÜHFD C.10 S.2, 2019
- KILIÇOĞLU**, Mustafa & **ŞENOCAK**: Kemal, İş Kanunu Şerhi, Cilt:1, İstanbul, 2008
- KOÇAK**, Hakan, "*Türk Patent Hukuku Açısından Çalışan Buluşlarında Hak Sahipliği ve Çalışanın Bedel Hakkı*", Hacettepe Hukuk Fakültesi Dergisi C.9, S.2, 2019
- LI**, Phoebe, **MELLOR** Stephen, **GRIFFIN**, James, **WAEDELDE** Charlotte, **HAO**, Liang & **EVERSON** Richard: "*Intellectual Property and 3D Printing: A Case Study on 3D Chocolate Printing*", Journal of Intellectual Property Law & Practice, Vol. 9/4, 2014
- LU**, Huimin, **LI** Yuije, **CHEN** Min, **KIM** Hyoungseop & **SERIKAWA** Seiichi: "*Brain intelligence: go beyond artificial intelligence.*" Mobile Networks and Applications, Vol. 23.2, 2018
- National Science and Technology Council: Committee on Technology**, "Preparing for the Future of Artificial Intelligence," Government Report (Washington, D.C.: Executive Office of the President, October, 2016),  
Kaynak:  
[https://obamawhitehouse.archives.gov/sites/default/files/whitehouse\\_files/microsites/ostp/NSTC/preparing\\_for\\_the\\_future\\_of\\_ai.pdf](https://obamawhitehouse.archives.gov/sites/default/files/whitehouse_files/microsites/ostp/NSTC/preparing_for_the_future_of_ai.pdf)  
(E.T.:09.12.2020)
- NORDBERG**, Ana & **SCHOVSBO** Jens: "*EU Design Law and 3D Printing: Finding the Right Balance in a New E-Ecosystem.*", University of Copenhagen Faculty of Law Legal Studies Research Paper Series, (Paper no. 2017-30), 2017
- ODMAN**, N. Ayşe: Fikri Mülkiyet Hukuku ile Rekabet Hukukunun Teknolojik Yeniliklerin Teşvikindeki Rolü. Ankara, 2002
- "*Overview of 3D Printing & Intellectual Property Law*", Study for the European Commission directed by Queen Mary University (London, UK), DG Internal market, MARKT2014/083/D, 2014
- ÖZDEMİR**, Erdem, "*İş Hukukunda Mutlak Emredici Hükümlerin Yeri*", Ankara Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi C.54, S.3, 2005
- ÖZER**, Fatma, Sınai Mülkiyet Kanunu Neler Getirdi ?, Ankara, 2017
- ÖZTAN**, Fırat: Fikir ve Sanat Eserleri Hukuku, Ankara: Turhan Kitapevi, 2008

- ÖZTRAK**, İlhan: Fikir ve Sanat Eserleri Üzerindeki Hakları, Ankara, 1977
- ÖZTÜRK** Özgür: Türk Hukuku'nda Patent Verilebilirlik Koşulları, İstanbul, 2008
- PEARLMAN**, Russ. "*Recognizing Artificial Intelligence (AI) as Authors and Investors under US Intellectual Property Law.*", Rich. JL & Tech, Vol. 24, 2017
- PERNET**, Martial: "*3D printing in intellectual property law: A French Overview.*" HAL Open Access Archive, 2019
- POLATER**, Salih: Fikri ve Sınai Mülkiyet Hakları ve Hak Sahipliği, 2019
- SAMEK**, Wojciech, **WIEGAND** Thomas & **MÜLLER** Klaus-Robert: "*Explainable artificial intelligence: Understanding, visualizing and interpreting deep learning models.*", arXiv preprint arXiv:1708.08296, 2017
- SCHERER**, U. Matthew. "*Of Wild Beasts and Digital Analogues: The Legal Status of Autonomous Systems,*" Nevada Law Journal: Vol. 19 : Iss.1, 2018
- SIMON**, Matt: "*When copyright can kill: How 3D printers are breaking the barriers between intellectual property and the physical world.*" Pace Intell. Prop. Sports & Ent. LF V.3, 2013
- SULUK**, Cahit: Avrupa Topluluğu Hukukunda Tasarımların Korunması (Topluluk Tasarımı) Ankara, 2002
- SULUK**, Cahit: Çalışan Buluşları Hukuku, Ankara, 2020
- SULUK** Cahit, **KARASU** Rauf & **NAL** Temel: Fikri Mülkiyet Hukuku. Ankara, 2020
- SULUK** Cahit & **ORHAN** Ali: Uygulamalı Fikri Mülkiyet Hukuku (Tasarımlar) Cilt 3, Ankara, 2008
- ŞAHİNLER BAYKARA** Yasemin, **YAVUZ** Levent, **ALICA** Tülay: 6769 Sayılı Sınai Mülkiyet Kanunu İçtihatlı, Ankara, 2017
- ŞEHİRALİ ÇELİK**, Feyzan Hayal: "*Sınai Mülkiyet Hakkı Tescilinin Anlamı Üzerine -SMK m.155 Vesilesiyle Bir İnceleme-*", Banka ve Ticaret Hukuku Dergisi, C:34, S:2, 2018
- ŞEHİRALİ ÇELİK**, Feyzan Hayal: "*Tasarımların Haksız Rekabet Hükümlerine Göre Korunması*", Ankara: Banka ve Ticaret Hukuku Araştırmaları Enstitüsü Yayınları, 2014
- TEKİL**, Müge: "*554 Sayılı KHK Çerçevesinde Endüstriyel Tasarım Kavramı ve Koruma Şartları*" . İstanbul Üniversitesi Hukuk Fakültesi Mecmuası C. 55 S.4, 2011
- TEKİNALP**, Ünal: Fikri Mülkiyet Hukuku, İstanbul, 2012
- YÜHFD Cilt: XVIII Sayı:1 (2021)*

Türk Dil Kurumu Sözlüğü, Kaynak: www.tdk.gov.tr (E.T.:24.06.2020)

**WEI**, Lei. *"Legal risk and criminal imputation of weak artificial intelligence."* IOP Conference Series: Materials Science and Engineering. Vol. 490. No. 6. IOP Publishing, 2019

*"What is Additive Manufacturing?"*, General Electric Additive Kaynak: <https://www.ge.com/additive/additive-manufacturing> (E.T.:10.09.2020)

*"What is deep learning, and why does it matter?"*, IBM, <https://www.ibm.com/cloud/deep-learning>, (E.T.: 18.09.2020)

**WIPO**: World Intellectual Property Report: Breakthrough Innovation and Economic

Growth, 2015 s.104 vd. Kaynak:

[http://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/wipo\\_pub\\_944\\_2015.pdf](http://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/wipo_pub_944_2015.pdf)  
(E.T.:09.10.2020)

**YUSUFOĞLU** Fülürya: Anonim Şirketlerde Gayri Maddi Hakların Sermaye Olarak Konulması, İstanbul, 2016

**ZILBERSTEIN**, Shlomo, *"Building strong semi-autonomous systems"*, In Twenty-Ninth AAAI Conference on Artificial Intelligence, 2015