

2024, Vol. 5(1), 129-137
© The Author(s) 2024
Article reuse guidelines:
<https://dergi.bilgi.edu.tr/index.php/reflektif>
DOI: 10.47613/reflektif.2024.149
Article type: Commentary Article

Received: 29.12.2023
Accepted: 31.01.2024
Published Online: 13.02.2024

Ezgi Şen Atiker*

Güzel Sanatlar Ekseninde Sorumlu Yapay Zekâ: Potansiyel Riskler ve Etik Boyutlar *Responsible Artificial Intelligence in The Axis of Fine Arts: Potential Risks and Ethical Dimensions*

Öz

Günümüzde sanatçı ve tasarımcılardan amatör kullanıcılara kadar birçok kişi yapay zekâ üretimlerden yararlanmaya başlamıştır. İnsanoğlu artık uzun süreli çalışmalar sonucu ortaya çıkan sanat ve tasarım ürünlerinin benzerlerini dakikalar hatta saniyeler için de yapabilen yapay zekâ ile karşı karşıyadır. Yapay zekâ bu becerisini güçlü teknolojik alt yapıların yanı sıra içerisinde milyarlarca görsel ve işitsel ögeyi barındıran veri tabanlarından almaktadır. Bu durum birçok sorgulamayı da beraberinde getirmektedir. Güzel sanatlar alanında yapay zekâ kullanımı, yaratıcı sürece katkı sağlayabilir, ancak aynı zamanda potansiyel risklere ve etik boyutlara (telif hakları, şeffaflık, veri yönetimi vb.) da yol açabilmektedir. Bu makale yapay zekâ ve sorumlu yapay zekâ arasındaki ilişkiyi Güzel Sanatlar örneğinde ele alarak tartışmaya açmaktadır. Makalede, sorumlu yapay zekâ kavramının güzel sanatlar alanında da öne çıkması gerektiği, potansiyel risklere ve etik problemlere karşı, yapay zekâ kullanımında sorumluluk sahibi olmak için sanatçı ve tasarımcılar, teknoloji uzmanları ve karar vericiler arasında iş birliğinin önemli olduğu vurgulanmıştır. Ayrıca, toplumsal değerleri ve etik standartları koruma amacıyla uygun politika ve yönergelerin uygulanması gerektiği sonucuna ulaşılmıştır.

129

Abstract

Today, many people, from artists and designers to amateur users, have started to benefit from artificial intelligence production. Humanity is now faced with artificial intelligence that can create similar art and design products that emerge as a result of long-term studies in minutes or even seconds. Artificial intelligence derives this ability from databases containing billions of visual/audio elements, as well as strong technological infrastructures. This situation brings up many questions. The use of artificial intelligence in the field of fine arts can contribute to the creative process, but can also lead to potential risks and ethical (copyrights, transparency, data management, etc.) dimensions. This article discusses the relationship between artificial intelligence and responsible artificial intelligence by considering it as a Fine Arts example. In the article, it is emphasized that the concept of responsible artificial intelligence should also come to the fore in the field of fine arts, and that cooperation between artists/designers, technologists and decision makers is important in order to be responsible in the use of artificial intelligence against potential risks and ethical dimensions. Additionally, it was concluded that appropriate policies and guidelines should be implemented in order to protect social values and ethical standards.

Anahtar Kelimeler

Güzel sanatlar, yapay zekâ, sorumlu yapay zekâ, etik, sanat ve tasarım

Keywords

Fine arts, artificial intelligence, responsible artificial intelligence, ethic, art and design

* Üsküdar Üniversitesi, ezgi.sen@uskudar.edu.tr, ORCID: 0000-0003-2886-7098.

Giriş

Güzel sanatlar alanı içerisinde birçok disiplini barındıran çok katmanlı bir yapıya sahiptir. Alanda sanat/tasarım ürünlerinin çoğunlukla insan merkezli bir şekilde ortaya konduğu düşünülse de teknolojinin hızla ivme kazanmasıyla birlikte dengeler değişmeye başlamıştır. Son yıllarda yapay zekâ alanındaki ilerlemeler birçok alanı etkisi altına aldığı gibi güzel sanatlar alanını da doğrudan etkileme gücüne ulaşmıştır. Bugün sosyal uygulamalardan, sanat/tasarım uygulamalarına kadar sayısız insan merkezli üretim yapay zekâdan yararlanmaktadır. Yapay zekâ veri tabanlarına eklenen sanatçı ve tasarımcı işleri herhangi bir kısıtlama ve prosedür olmadan kullanılabilir. Üretilen birçok çalışma farklı eserlerden öğrenilerek oluşturulmaktadır. Peki yapay zekâ bu süreçte özgün ve yaratıcı mıdır? Makalenin *yaratıcılık ve özgünlük sorunları* bölümünde Prof. Margaret Boden'ın üç yaratıcılık biçimi yapay zekâ özelinde değerlendirilmiştir. Güncel veri görselleştirme sistemi üzerinden bir durum değerlendirmesi yapılmıştır. Yapay zekâ tarafından üretilen eserler sanatçı/tasarımcı hakları ve telif sorunlarını da gündeme getirmektedir. Yapay zekâ ve görsel oluşturma sürecinde eser sahibi kimdir? *Sanatçı-Tasarımcı Hakları ve Telif Sorunları* bölümünde Yapay zekânın birden çok kaynaktan yararlanmasının eserin asıl yaratıcısını belirlemeyi zorlaştırabileceğine değinilmiştir. Yapay zekâ, büyük veri setleri üzerinden öğrenerek veya önceden belirlenmiş kurallara göre de eserler üretmektedir. Bu durum ön yargı ve *stereotipileri* destekler nitelikte olabilmektedir. Yapay zekâ algoritmaları genellikle büyük veri setleri üzerinden öğrenmekte ve bu veri setlerinde var olan önyargıları da benimsemiştir. Eğer veri setleri toplumun genelinde var olan önyargıları içeriyorsa, yapay zekâ tarafından üretilen eserlerde de bu önyargıları görmek mümkündür. Bu durum, toplumsal önyargıların pekiştirilmesine neden olabilmektedir. Veri setlerinin içerisinde yer alan ırkçı, cinsiyetçi vb. bilgiler toplumda olumsuz örnek teşkil edecek üretilere sebep olabilmektedir. Yapay zekâ uzmanları yapay zekâ ve toplumsal normlara uyum sağlanması konusunda büyük sorumluluğa sahiptir.

Yapay zekâ, genellikle mevcut verilere dayanarak tahminlerde bulunur ve yenilikçi düşünce veya duygusal bağlam oluşturma yeteneğine henüz sahip değildir. Yapay zekâ tarafından üretilen eserler, genellikle öğrenme süreçlerinde kullanılan veri setlerinden etkilenmektedir. Bu, eserlerin benzer öğeler içermesine ve daha önce mevcut eserlere benzemesine neden olabilmektedir. Yapay zekâ algoritmalarının sanat eserlerini nasıl ürettiği konusunda da şeffaflık sağlaması önemlidir. Eserlerin oluşturulma sürecine dair açıklık, etik bir sorumluluktur. Bu durum sorumlu yapay zekâ ihtiyacını da vurgulamaktadır. Sorumlu yapay zekâ, yapay zekânın tasarım, geliştirme, uygulama ve kullanım süreçlerinde etik değerlere, güvenliğe, şeffaflığa ve kullanıcı haklarına duyarlı bir yaklaşımı ifade etmektedir. Yapay zekâ güzel sanatlar alanında yaratıcılık ve özgünlük sorunlarına, önyargı ve stereotipilere, sanatçı/tasarımcı hakları ve telif sorunlarına, toplumsal-kültürel temsil özelindeki denetimsizlik gibi önemli tartışmaya açık problemlere sahiptir. Makalede nitel araştırma yöntemine bağlı olarak

ikinci elden verilerle doküman analizi yapılmış, basılı ve elektronik (bilgisayar tabanlı ve internet erişimli) materyaller incelenip değerlendirilmiştir.

Yapay zekânın Güzel Sanatlardaki Üretim Süreçleri

Yapay zekânın güzel sanatlardaki üretim adımlarına geçmeden alana ilişkin tanımlama yapılmalıdır. Yapay zekâ doğal dil kullanma, bellek, nesnelere tanıma gibi insan zekâsına özgü bazı özelliklerin biyolojik olmayan bir yapı içerisinde var olmasıdır (Şen, 2021). Makine öğrenmesi bağlı derin öğrenme alanındaki gelişmeler aracılığıyla yapay bir zekâda da öğrenme mümkün hale gelmiştir. Bu sayede insan üretimlerini taklit eden, referanslarla yeni çalışmalar ortaya koyabilen sistemler var olmaya başlamıştır. Yapay zekâ görsel/işitsel bir ürün oluşturmak için veri setine, veri seti için de bir veri tabanına ihtiyaç duymaktadır. “Veri tabanı; birbiriyle ilişkili verilerin tekrara yer vermeden depolanmasıdır” (Soyyuçe, Hünkâr vd., 2003). Burada yer alan veriler görsel yani resim, heykel, tasarım ürünü olabilirken, müzik gibi işitsel öğeler de olabilmektedir. Veri tabanları içerilerinde milyonlarca görsel ve işitsel ürünü barındırabilmektedir. Bu da yapay zekâ için büyük bir kaynak demektir. Günümüzde birçok veri tabanı yapay zekâyâ kaynak oluşturarak sınırsız görsel/işitsel üretimi kolaylaştırmaktadır. Veri tabanları veri seti oluşturulmasında aktif rol oynamaktadır. Veri seti; yapay zekânın bir görseli/müziği öğrenmesi için bir araya getirilen referanslardır. Örneğin, yapay zekânın İzlenimcilik sanat akımını öğrenebilmek için en az 500 adet bu akımla ilgili tabloya ihtiyacı bulunmaktadır. Tabloların yüksek çözünürlük ve aynı akıma ait olması da bu aşamada önemlidir. Derin öğrenmenin görüntü üretebilen ilk modeli, 2014 yılında Ian Goodfellow tarafından önerilmiştir. Üretken Çekişmeli Ağlar olarak adlandırılan bu üretken ağlar, İngilizcedeki yazılışlarının baş harflerine (Generative Adversarial Network GAN) göre anılmaktadır. Derin öğrenme alanında yaşanan en önemli gelişmelerden birinin, hiç şüphesiz üretken çekişmeli ağ (Generative Adversarial Network GAN) modelleri olduğu söylenebilir. Üretken çekişmeli ağlar (Generative Adversarial Network) “üretici ağ (Generative), görsel üretiminden sorumlu yapay sinir ağıdır. Ayırt edici ağ (Adversarial) ise, daha önce kendisine tanımlanan verilerle, üretici ağın ortaya koyduğu çalışmaları orjinal görüntü ile kıyaslayarak değerlendirmekten sorumludur. Çalışma süresince iki ağ da birlikte çalışarak birbirlerini eğitmektedirler. Ayırt edici ağ, kendisiyle paylaşılan veriyi rakamsallaştırarak kodlamaktadır” (Şen, 2022, s. 74). Görselleştirme alanındaki ilk modellerden biri olan üretken çekişmeli ağlar bugün yerini üretken modellerden biri olan difüzyon modellere (Diffusion models) bırakmıştır.

Difüzyon modelleri, derin üretken modellerin yeni ortaya çıkan bir türüdür. Bu model sınıfı için yapılan araştırmalarda “metinden görsel oluşturma (text-to-image), renklendirme, yüksek çözünürlük, örnek renk segmentasyonu, görüntü restorasyonu konularında başarılı sonuçlar elde edilmiştir” (Chang, Koulieris vd., 2023). Difüzyon modellerin text to image özelliğindeki başarısı, birçok yazı temelli üretimi mümkün kılmış ve beraberinde birçok

uygulamanın geliştirilmesinde önemli rol oynamıştır. Bu çalışmalardan biri olan Gpt3 dall-e 2021 yılında metinleri görüntüye dönüştürebiliyor ve aynı görüntünün farklı stillerde işlenebilmesini sağlayabiliyordu. 2022 yılında ise Gpt3 dall-e 2 ile birlikte, düşük çözünürlük, 3 boyut, doku, ışık-gölge gibi eksik özellikler tamamlanmaya başlamış, yapay zekâ bir yıl arayla görselleştirme alanında hızlı bir ivme yakalamıştır. Daha sonra bunu birçok uygulama takip etmiştir. Sırasıyla yazı temelli görselleştirme yapan Midjourney, Stable Diffusion, Leonardo AI gibi birçok uygulama dünyada hızla kullanılmaya başlamıştır. Yukarıda bahsedilen uygulamalar saniyeler içinde prompt (istem) yazılarak sınırsız görsel oluşturma gücüne ulaşmıştır. İstenilen stillerin yanı sıra görselde istenmeyen unsurların da yazılmasına olanak sağlamıştır (negative prompt). Bu uygulamalar beraberinde birçok riski ve etik sorunları da getirmiştir. *Güzel Sanatlarda Potansiyel Riskler ve Etik Boyutlar* bölümünde bu konular maddeler halinde ele alınmaktadır.

Güzel Sanatlarda Potansiyel Riskler ve Etik Boyutlar

Güzel sanatlarda yapay zekâ kullanımı, yeni bir estetik deneyim sunarken, potansiyel riskleri ve etik boyutları da beraberinde getirmektedir. Yapay zekâ alanındaki etik sorunlara değinilmeden önce neden etik açıdan değerlendirilmesi gerektiği belirtilmelidir. Bilim ve teknoloji alanındaki gelişmeler toplumları hızla etkisi altına alma gücüne ulaşmıştır. Yapay zekânın doğrudan toplumsal yaşam ve insanla ilişkili olması nedeniyle etik çerçevede incelenmesi önemlidir. Bugün saniyeler içerisinde üretilen ünlü ressamların stilinde çizimler, birçok tasarımcının çalışmalarına benzer illüstrasyonlar, müzikler birçok kişinin ilgi odağındadır. Bugün yapay zekâ algoritmalarının eğitildiği veri setleri ve veri tabanlarında birçok sanatçı ve tasarımcının çalışmalarının yer aldığı açıktır. Sanatçı ve tasarımcıların uzun çalışma süreçleri sonucunda ortaya koydukları çalışmalar, bir veri setinde izinsiz bir biçimde kullanılmakla karşı karşıyadır. Sonuç olarak yapay zekâ algoritmalarının eğitildiği veri setlerindeki eserlerde sahiplik ve telif hakları konusu belirsizdir bu da hukuki normların ve sorumlulukların yeniden düşünülmesini gerektirmektedir. Veri setlerinde yer alan ayrımcılık, ön yargı ve kötü örnek oluşturabilecek eserler genç kitleleri etkisi altına alma tehlikesine sahiptir. Bu durum, ayrımcılığa ve adaletsizliğe zemin hazırlayabilmektedir ve bir risk unsurudur. Yaratıcılık ve özgünlük endişeleri de bu süreçte ön plandadır. Yapay zekâ, geniş veri setleri üzerinden öğrenerek eserler üretebilir, ancak bu eserlerin gerçek anlamda özgün ve yaratıcı olup olmadığı tartışmalıdır. Sanatın özünde olan duygusal bağlam ve düşünsel derinlik, yapay zekâ, tarafından üretilen eserlerde eksiktir. Aşağıda alana ilişkin potansiyel riskler ve etik boyutlar maddeler halinde incelenmiştir.

Yaratıcılık ve Özgünlük Sorunları

Yapay zekâ, geleneksel bilgi işleme paradigmasının ötesine geçerek, çeşitli alanlarda büyük etkiler yaratmaktadır. Bu etkilerden biri de yaratıcılık gerektiren alanlarda gözlemlenmektedir.

“1950’li yıllarda modern yaratıcılık arařtırmalarını bařlatan bilim insanı Guilford’a gre yaratıcılık; eř ve zıt anlamları birlikte dřnme, ardından verileri akıllıca dzenleme, esnek dřnerek problemi zme ve btn bu srecin sonunda ortaya zgn bir rn koyma yetisidir” (Snmez, 1993, s. 71). Yaratıcılığın insan zekâsına zg bir durum olduđu aıktır. “Yaratıcılık, insan zekâsının bir zelliğidir ve hepimizde farklı seviyelerde bulunmaktadır. Yaratıcılık insan zihninin bir harikasıdır” (Boden, 2004, s. 1). Yapay zekânın yaratıcılık merkezli alanlardaki varlığı makineler dřnebilir mi? sorusundan makineler yaratıcı olabilir mi sorgulamasına gememizi saėlamıřtır. Bilim insanı Prof. Margared Boden makinelerde de yaratıcılığın  farklı řekilde ortaya ıkabileceğinin ifade etmektedir. Bunlar; kombinasyonel, keřifsel ve dnřmsel yaratıcılık řeklinde dir. Kombinasyonel yaratıcılık; bilinen fikirlerle alıřılmadık kombinasyonlar oluřturmayı iermektedir. řiir ya da dz yazı yazan yapay zekâlar bunu sıklıklar kullanmaktadır. Keřifsel yaratıcılık ise, belirli bir kavramsal alan iinde yeni bir fikrin ortaya ıkarılmasıdır. Sanat alanında robotların resimler yaparak yeni kompozisyonlar oluřturmaları bu yaratıcılık biimine rnek verilebilir. Dnřmsel yaratıcılık ise, bir kavramsal alanın dnřtrlmesini ifade etmektedir. Kbizim buna bir rnektir, sanatın oran-orantı, perspektif gibi kurallarını reddederek yeni bir ifade biimi oluřturmuřtur. Ayrıca Google deepdream alıřması da bu yaratıcılık biimine rnek gsterilebilir. Sanat, mzik, edebiyat ve tasarım gibi yaratıcı alanlarda yapay zekâ, yeniliki ve řařırtıcı sonular retebilmektedir. Ancak, bu entegrasyon srecinde zgnlk sorunları da ortaya ıkmaktadır. Yapay zekânın yapmıř olduđu alıřmaların birođu bařka eserlerden tretilmiřtir. Bugn yazı temelli veri grselleřtirme uygulamalarında prompt/istem alanına istediğinin tasarımcı veya sanatının ismini yazarak yapay zekâya benzer alıřmalar rettirmeniz mmkndr. Bu durum yaratıcılık ve zgnlk alanında risk oluřtururken etik problemlere de sebep olmaktadır. Aynı durum sanatı ve tasarımcıların hakları ve telif sorunları iin de geerlidir.

Sanatı-Tasarımcı Hakları ve Telif Sorunları

Fikir ve Sanat Eserlerinin (FSEK) 4. maddesinin 8 bendinde “*Gzel sanatlar eserleri, estetik deėeri olan; Yaėlı ve suluboya tablolar; her trl resimler, desenler, pasteller, gravrler, gzel yazılar ve tezhipler, kazıma, oyma, kakma veya benzer usullerle maden, tař, aėa veya diėer maddelerle izilen veya tespit edilen eserler, kaligrafi, serigrafi, Heykeller, kabartmalar ve oymalar, Mimarlık eserleri, El iřleri, kk sanat eserleri, minyatrler, ssleme sanatı rnleri ile tekstil moda tasarımları, Fotoėrafik eserler ve slaytlar, Grafik eserler, Karikatr eserleri, Her trl tipler melerdir*” (Fikir ve sanat eserleri kanunu m. 4.) Gzel sanatlar eserleri genellikle insanlar tarafından el iři yntemlerle gerekleřtirilmektedir. Teknolojinin gzel sanatlardaki etkileriyle birlikte bilgisayar ve yapay zekâ ile de bir eser retmek mmkndr. Yasal olarak da onaylanmıřtır. “Mekanik araların eserin meydana getirilmesinde kullanılması kural olarak mmkndr” (Ayiter, 1981). Gnmzde sanatı ve tasarımcılar eserleriyle herhangi bir

tescile gerek kalmadan maddi ve manevi hak ve yetkiler kazanmaktadır. Kanunlar salt insan merkezli olarak ilerlese de yapay zekânın güzel sanatlar alanındaki üretimleri düşünüldüğünde Fikir ve Sanat Eserleri Kanununda da bazı düzenlemelerin yapılması gerektiği açıktır.

Yapay zekânın çalışma sürecinde algoritmalar ve büyük veri setleri kullanılmaktadır. Bu durumda yapay zekâ tarafından üretilen çalışmalar orijinal eserlerle yüksek benzerlikler gösterebilmektedir. Yüksek benzerlik durumlarında telif hakları eserlerin özgünlüğünü ve kimliklerini koruma açısından öne çıkmaktadır. Telif sorunları aynı zamanda yapay zekâ tarafından üretilen eserlerin mülkiyeti konusunda da belirsizlik yaratmaktadır. Algoritmaların ürettiği çalışmanın sahibi kim olacaktır? Geleneksel telif hakları yasaları, eserin insan tarafından yaratılmasını öngördüğü için, yapay zekâ tarafından üretilen eserlerin telif haklarına dair yeni bir düzenleme ihtiyacı doğmaktadır. Yapay zekâ tarafından üretilen eserlerin telif hakları, genellikle sanat eserinin kimin yarattığına dair tartışmaları da gündeme getirmektedir. Sanat eseri, sanatçının yaratıcılığını ve emeğini yansıtırken, yapay zekâ tarafından üretilen eserlerde bu durum karmaşıklaşmaktadır. Yapay zekânın eseri üretme sürecinde birden çok kaynaktan öğrenmiş olması, eserin orijinal yaratıcısını belirlemeyi zorlaştırmaktadır. Sanatçılar, tasarımcılar, hukukçular ve teknoloji uzmanları arasında bir diyalog ve iş birliği, bu sorunların çözümü için önemli bir adım olacaktır.

Önyargı ve Stereotip

Önyargı en temelde herhangi bir durum, kişi ya da topluma karşı iyi ya da kötü yargılarda bulunma hali olarak tanımlanabilir. Bu kavram birçok anlam değişimine uğramıştır. Allport'a göre bu dönüşüm 3 evrede oluşmuştur. "İlk olarak Antik çağlarda önyargı olgusu geçmiş tecrübeleri ve kararları kapsamış, sonrasında bu kavram bir olay, durum ya da kişi hakkındaki tecrübeleri göz ardı ederek oluşturulan aceleci bir tutum olarak tanımlanmıştır. Günümüzde ise, olumlu ya da olumsuz her türlü düşünce önyargı haline gelmiştir" (Gordon ve Alport, 2016). Türkçeye *kalıpyargı* olarak çevirilen Stereotip kavramı ise, literatürde birçok tanımın ve araştırmanın konusunu oluşturmuştur. "Stereotip, bir grup insanın sosyolojik ve psikolojik olarak oluşan değişmez izlenimidir" (Devito, 2004, s. 100). Stereotipler, insanları birtakım türlere ya da sınıflara ayırmayı ifade eden zihinsel yapılar ve kemikleşmiş büyük ölçüde yanılmaya müsait bilişsel formlar olarak tanımlanabilir. Kalıplaşmış yargılar çeşitli sosyal grupların üyeleri hakkında geniş ve yoğun bir şekilde sahip olunan genellemelerdir.

Yapay zekânın öğrenme süreci, geniş veri setleri üzerinden gerçekleştirilmektedir. Bu süreçte veri setleri, toplumun mevcut önyargılarını ve stereotiplerini de içerebilmektedir. Örneğin, cinsiyet, ırk, etnik köken gibi faktörlere dayalı önyargılı kararlar alabilir ve bu da toplumsal eşitsizliklere neden olma ihtimaline açıktır. Toplumun genel kabul görmüş normları, algoritmaların öğrenme sürecini etkileyebilir ve bu da toplumsal normlara uymayan bireyleri hedef alan yanlış sonuçlara yol açabilmektedir. Bir veri setinde cinsiyetçi şarkı sözleri

veya siyahileri hedef alan ırkçı senaryo örnekleri yer alıyorsa yapay zekâda verilenlere benzer işler çıkaracaktır. Bu durum diğer sanat çalışmaları için de geçerlidir. Bu nedenle, yapay zekâ geliştiricilerin, algoritmaların tasarlanma ve kullanım sürecinde önyargıları azaltma ve toplumsal normlara uyum sağlama konusunda büyük bir sorumluluğu bulunmaktadır. Sonuç olarak, yapay zekâ içindeki önyargı ve stereotipler, bu teknolojinin etik ve eşit bir şekilde kullanılabilmesi için ele alınması gereken önemli bir konudur.

Sorumlu Yapay Zekâ

Güzel sanatlar alanında yapay zekâ kullanımı birçok alanda olduğu gibi potansiyel riskleri ve etik boyutları da gündeme getirmektedir. Bu nokta devreye sorumlu yapay zekâ kavramı girmektedir. Yapay zekânın ortaya çıkarabileceği potansiyel istenmeyen sonuçlara bütüncül bir bakış açısıyla yaklaşılmalıdır. Sorumlu Yapay zekâ (etik veya güvenilir yapay zekâ), makinelere eylemleri ve kararları için sorumluluk yüklemek ve bu süreçte insanları ve kuruluşları sorumlu tutmamak değildir. Yapay zekânın sorumlu bir şekilde geliştirilmesi ve kullanılması ilgili kişi ve kuruluşlardan daha fazla sorumluluk ve hesap verebilirlik anlamına gelmektedir. Geçtiğimiz birkaç yıl içinde teknoloji politikasıyla bağlantılı her kuruluş yapay zekâ ile ilgili bir dizi yol gösterici ilke önermiştir (Google 2021, IBM 2021, OECD 2021). Sorumlu yapay zekâyı ortaklaşa oluşturulan bu ilkeler, yapay zekânın insan yaşamına getireceği olumsuz etkileri önleme veya en aza indirme mantığı çerçevesinde önerilmektedir. “Yapay zekâ araştırmalarının mevcut söylemi ağırlıklı olarak yapay zekânın potansiyel değeri ve olumlu etkilerine odaklanırken, alanın geleneksel olarak göz ardı edilen sorunları incelenmemektedir” (Linstead vd. 2014). Yapay zekâ artan ilgiye olumsuz ya da istenmeyen sonuçların ortaya çıktığı birçok vaka da eşlik etmiştir. 2016 yılında Microsoft tarafından geliştiren sohbet robotu (Tay) cinsiyetçilik, ırkçılık gibi yanlış ifade kullanımından kısa bir sürede adresinden kaldırılmıştır. Bu konu yukarıda bahsedilen önyargı ve stereotipler konusu ile benzerlik göstermektedir. Yapay zekâ bu çerçevede etik, yasal ve yönetim zorluklarını beraberinde getirmektedir. Daha önceki çalışmalarda önyargının ortadan kaldırılması, emniyet ve güvenlik (Brighton ve Gigerenzer, 2015, Srivastava vd. 2017) gibi sorumlu ilkelere odaklanılırken son birkaç yılda sorumlu yapay zekâyı neyin oluşturduğuna dair bütünsel anlayışa doğru bir hareket görülmektedir. Sorumlu yapay zekâ konusunda artan fikir birliğine dayanarak yapay zekâ teknolojilerinin kullanıcı beklentileri kurumsal değerler ve toplumsal yasalar ve normlarla tutarlı bir şekilde etik, şeffaf ve hesap verebilir kullanımını sağlayan bir dizi ilke oluşturduğu konusunda temel bir anlaşma vardır (Accenture, 2021). Bu bağlamda sorumlu yapay zekâ kavramı sistemin tüm yaşam döngüsü boyunca karşılanması gereken çeşitli gereksinimleri kapsamaktadır. Avrupa komisyonu üst düzey uzmanlardan oluşan bağımsız bir grup sorumlu yapay zekânın içerdiği temel bileşenleri tanımlayan bir kılavuz geliştirmiştir (Avrupa Komisyonu, 2019). Bu ilkeler; *Adalet, Şeffaflık, Hesap verebilirlik, Sağlık ve Güvenlik, Veri Yönetimi, Kanunlar*

ve *Yönetmelikler, İnsan Gözetimi ve Toplumsal Refah* şeklindedir. Güzel sanatlar alanında sorumlu yapay zekâ ilkelerini değerlendirecek olursa:

Tablo 1

Sorumlu yapay zekâ ilkelerinin güzel sanatlar alanındaki etkileri.

Adalet	Toplumsal önyargıları barındıran ve ayrımcılığı öne çıkaran sanat ve tasarım çalışmalarının denetimsiz üretimi ve paylaşımı.
Şeffaflık	Açıklanabilirlik, yapay zekânın veri setinde kullandığı çalışmaların istenildiğinde görüntülenememesi, kullanılan veri tabanlarına erişim sağlanmaması.
Hesap verebilirlik	İstenmeyen yapay zekâ sonuçlarına müdahale edememek, benzerlik oranları ve izinsiz kullanımın belirlenememesi.
Sağlamlık ve Güvenlik	Yapay zekânın görsel tabanlı kötü amaçlı kullanımı, dezenformasyon kampanyalarındaki aktif rolü.
Veri Yönetimi	Veri gizliliği ihlalleri, sosyal olarak oluşturulmuş önyargılar, hassas verilere yetkisiz erişim, bunların görsel ve işitsel üretimlerde denetimsiz aktif kullanımı
Kanunlar ve yönetmelikler	Sanatçı/tasarımcılarının eser mülkiyetinin zarar görmesi, yapay zekâ üretimlerindeki yüksek oranda benzerlik ve intihallerde herhangi bir yasal yaptırımın bulunmaması.
İnsan Gözetimi	Yanlış bilgi ve görsel dağıtımıyla insanları etki alanına alabilmek veya yanıltmak. (Uluslararası fotoğraf yarışmasında birinci seçilen eser yapay zekâ üretimi bir fotoğraf olmuş jüri bunu farketmemiştir (bkz. Boris Eldagsen, Pseudomnesia).
Toplumsal Refah	Güvende hissetmeme, görsel ve işitsel alanda emek hırsızlığının denetimsiz bir şekilde gerçekleştirilebilmesi.

Kaynak: Avrupa Komisyonu, 2021.

Sonuç

Sonsuz olasılıklarla şekillenebilen görsel çalışmalar, saniyeler içerisinde herhangi bir el becerisi istenmeksizin prompt/istem yazarak oluşabilmektedir. Bu durum zaman kavramını sanatçı/tasarımcıların lehine çevirmekte, yaratıcılıklarını olumlu yönde etkilemektedir. Yapay zekânın güzel sanatlar alanındaki gelişimi büyüleyici bir dünya yaratırken beraberinde birçok risk ve etik problemler de getirmektedir. Yapay zekânın güzel sanatlar alanında sunmuş olduğu imkânlar (birleştirme, dönüştürme ve keşfetme) insan yaratıcılığını ve üretim süreçlerini üst noktalara taşıma gücüne sahiptir. Fakat bu pozitif etkilerin gölge yanları da mevcuttur. Bu noktada sorumlu yapay zekâ kavramı önem kazanmaktadır. Bugün veri tabanlarında yer alan görsel/işitsel öğelerin nereden, ne şekilde alındığını bilmek mümkün değildir. Özellikle saniyeler içerisinde görsel oluşturduğumuz programlarda tek yapılabilen salt üretime odaklanmaktadır. Şeffaflık ve Hesap verilebilirlikten uzakta bir süreç yönetilmektedir. Bugün Behance, Artstation.com gibi birçok portfolyo sitesindeki amatör/profesyonel sanatçı ve tasarımcıların işlerine benzer çalışmaları yapay zekadan istemeniz mümkündür. Yüksek oranda

benzerliđi olan alıřmalar emek hırsızlıđına da zemin hazırlamaktadır. Bu durum zgnlk ve eserlerin kime ait olduđu konusunda belirsizlikler yaratmaktadır. Bu noktada sorumlu yapay zekâ ilkelerinden biri olan kanunlar ve ynetmelikler ilkesi devreye girmektedir. Yapay zekâ sistemlerine karřı sanatı ve tasarımcıların hakları korunmalı Őeffaflık ilkesi n planda tutulmalıdır. Toplumsal n yargıları ve ayrımcılıđı n plana ıkaran alıřmalar ise adalet ilkesi bařlıđında kontrol altına alınmalıdır. Sorumlu yapay zekâ zellikle gzel sanatlar alanında dikkate alınması gereken nemli bir kavramdır.

Kaynaka

- Accenture (2021). *AI services*. <http://www.accenture.com//us-en/services/ai-artificial-intelligence-index>.
- Avrupa Komisyonu (2019). *Ethics guidelines for trustworthy ai*. <http://digital-strategy.ec.europa.eu/en/library/ethics-guidelines-trustworthy-ai>
- Ayiter, N. (1981). *Hukukta Fikir ve Sanat rnleri (En Son Deđiřiklikler)*. Sevin Matbaası.
- Allport, Gordon W. (2016). nyargının *Dogası*. Sakarya niversitesi Yayınları.
- Ateř, M. (2007). *Fikri Hukukta Eser*. Turhan Kitabevi.
- Brighton, H. Ve Gigerenzer, G. (2015). The bias bias. *Journal of Business Research*, 68(8), 1772-1784. <http://doi.org/10.1016/j.jbusres.201501.061>
- Boden, M. (2004). *The Creative Mind: Myths and Mechanisms*. Routledge Press.
- Chang, Z., Koulieris, G. ve Shum, H. P. H. (2023). On the Design Fundamentals of Diffusion Models: A Survey. Cornell University. <https://arxiv.org/abs/2306.04542>
- Devito, J. A. (2004). *The Interpersonal Communication Book*. Pearson.
- Linstead, S., Marechal, G. Ve Griffin, R.W. (2014). Theorizing and researching the dark side of organization. *Organization Studies* 32(2), 165-188.
- Srivastava, S., Bisht, A. ve Narayan, N. (2017). *Safety and security in smart cities using artificial intelligence. 2017th International Conference on Cloud Computing, Data Science&Engineering-Confluence*. Noida, India.
- Soyyuce, E., Hnkar, T. Ve Tabanlıođlu, S. (2003). *Veri tabanı Nedir? Veri tabanı oluřturma Sreci. Sađlık Bilimlerinde sreli yayıncılık ulusal sempozyumu*. Ulakbilim. Erisim adresi <https://etkinlik.ulakbim.gov.tr/event/63/attachments/230/380/ebrutugbasibel.pdf>
- Snmez, V. (1993). *Yaratıcı Okul, đretmen, đrenci. Yaratıcılık ve Eđitim*. Turk Eđitim Derneđi Yayınları.
- Ően, E. (2021) Veri grselleřtirme ve hareketlendirme zerine bir inceleme. *Uluslararası Sosyal Bilimler Akademi Dergisi*. 3 (5), 2687-2641.
- Ően, E. (2022). Yapay zekâ ve Yaratıcılık İliřkisinde Karakter Tasarımları. Sanatta Yeterlik Tezi.