



Received / Makale Geliş Tarihi 15.01.2026
Published / Yayınlanma Tarihi 28.02.2026
Volume (Issue) Cilt (Sayı) 10 (63)
pp / ss 336-344

Research Article / Araştırma Makalesi
10.5281/zenodo.18820036
Mail: editor@pejoss.com

Dr. Öğr. Üyesi Sinan Aktaş
<https://orcid.org/0000-0002-4008-6545>
İstanbul Beykent Üniversitesi, İletişim Fakültesi, İstanbul / TÜRKİYE
ROR Id: <https://ror.org/03dcvf827>

Dijital Sanatta Yapay Zekâ Çıkmazı: Etik Sorunlar, Telif ve Özgünlük

The AI Dilemma in Digital Art: Ethical Issues, Copyright, and Originality

ÖZET

Teknolojinin hızla gelişmesi ve dijitalleşme süreçlerinin ivme kazanmasıyla birlikte sanat, artık yalnızca geleneksel fiziksel malzemelerle sınırlı kalmamakta; aynı zamanda dijital ortamda da çok boyutlu olarak üretilip küresel ölçekte paylaşılabilir hâle gelmektedir. Bu büyük teknolojik dönüşüm, sanat üretiminde ve tasarımsal süreçlerde devrim niteliğinde kolaylıklar ve yeni yaratıcılık alanları getirir de beraberinde daha önce karşılaşılmamış birtakım karmaşık etik soruları da akademik ve hukuki düzlemde gündeme getirmiştir. Özellikle üretici yapay zekâ temelli görsel üretim araçlarının son yıllarda yaygınlaşmasıyla birlikte; sanatçının geleneksel rolü, sanatta özgünlük kavramı, fikri mülkiyet kapsamındaki telif hakları ve taklit ile esinlenme arasındaki ince çizgi gibi temel meseleler yoğun bir tartışma konusu olmuştur. Midjourney, DALL·E ve Stable Diffusion gibi gelişmiş platformlar sayesinde sadece birkaç kelimelik metinsel komutlarla yüksek nitelikli görseller oluşturmak mümkün hâle gelirken; bu görsellerin dünya çapındaki sanatçılardan izinsiz olarak toplanan veri setleri ve öğrenilen özgün stillerle üretildiği iddiaları, dijital etik ve yaratıcı emek açısından ciddi sorunlara işaret etmektedir.

Bu makalede; dijital sanatın tarihsel gelişim süreci, yapay zekâ destekli üretimlerin teknolojik yükselişi ve bu üretimlerin sanat-tasarım bağlamındaki etik ilkelerle olan doğrudan ilişkisi, literatürdeki güncel örnekler ve vaka analizleri ışığında derinlemesine incelenmektedir. Çalışma kapsamında, telif hakları açısından küresel boyutta ses getiren tartışmalı vakalara detaylıca yer verilmekte ve tasarım eğitiminin müstakbel tasarımcılar üzerinde bu konudaki etik bilinci oluşturma rolü kapsamlı bir şekilde değerlendirilmektedir. İncelemeler sonucunda, dijital ortamda sanatın demokratikleşmesi ile sanatçı haklarını koruyan etik sorumluluklar arasındaki hassas dengenin mutlak suretle kurulması gerektiği vurgulanmaktadır. Makale, sonuç olarak etik farkındalığın tasarım dünyasında sadece hukukî bir zorunluluk değil, aynı zamanda yaratıcı endüstrilerin geleceği için hayati bir toplumsal bilinç alanı olduğunu açıkça ortaya koymaktadır.

Anahtar Kelimeler: Dijital Sanat, Yapay Zekâ, Yapay Zekâ Etiği, Telif Hakları

ABSTRACT

With the rapid advancement of technology and the acceleration of digitalization processes, art is no longer limited to traditional physical materials; it has also become capable of being produced multi-dimensionally in digital environments and shared on a global scale. While this major technological transformation brings revolutionary conveniences and new areas of creativity to art production and design processes, it has also raised a number of unprecedented complex ethical questions on both academic and legal levels. Especially with the proliferation of generative artificial intelligence-based visual production tools in recent years, fundamental issues such as the traditional role of the artist, the concept of originality in art, copyright within the scope of intellectual property, and the fine line between imitation and inspiration have become subjects of intense debate. While advanced platforms such as Midjourney, DALL·E, and Stable Diffusion make it possible to create high-quality images with just a few words of text commands, the claims that these images are produced using data sets collected from artists worldwide without permission and learned unique styles point to serious problems in terms of digital ethics and creative labor.

In this article, the historical development process of digital art, the technological rise of AI-supported productions, and the direct relationship of these productions with ethical principles in the context of art and design are examined in depth in light of current examples in the literature and case studies. Within the scope of the study, controversial cases that have made a global impact in terms of copyright are included in detail, and the role of design education in creating ethical awareness on this issue for future designers is evaluated comprehensively. As a result of the examinations, it is emphasized that a delicate balance must be established between the democratization of art in the digital environment and ethical responsibilities that protect the rights of artists. The article clearly demonstrates that ethical awareness in the world of design is not only a legal necessity but also a vital area of social consciousness for the future of creative industries.

Keywords: Digital Art, Artificial Intelligence, AI Ethics, Copyright

1. GİRİŞ

Hızla değişen bir dünyada, duygularımız düşüncelerimiz, konuştuğumuz dil ve hatta inandığımız değerler bile değişmektedir. Bu değişimin içinde sanat biçimleri de değişime uğramaktadır (Tunalı, 2011). Bu değişimler kapsamında günümüz sanat biçimlerinden en etkili olanlarından birisi dijital sanat ve yapay zekâdır.

İletişim ve bilgi teknolojilerinde meydana gelen gelişmelerin etkisinde dijital sanat kavramı önem kazanmıştır. Dijital olarak tanımlanan sanat eserleri resim, heykel ve seramik gibi temel oluşumların dışında çok daha esnek bir faaliyet alanına sahiptir. Klasik sanatlarda faydalanılan malzeme soyutlama açısından dar bir alan sunarken, dijital sanatta bu alanın sınırları tamamen ortadan kalkmaktadır. Bilgisayar desteğinin görsel sanata açtığı bu pencere grafik tasarım, video, animasyon ve fotoğraf sanatları alanlarındaki interaktif gelişimi hızla arttırmaktadır (Çetinkaya, 2015).

Ancak, dijital teknolojilerin sunduğu bu sınırsız yaratıcılık alanı, sanatın sadece üretim tekniklerini değil, "sanatçı" ve "eser" arasındaki tarihsel bağı da sarsmıştır. Özellikle üretici yapay zekâ (Generative AI) sistemlerinin devreye girmesiyle birlikte, bilgisayar artık sadece bir "araç" (tool) olmaktan çıkıp, otonom kararlar verebilen bir "üretici özne" (agent) konumuna yaklaşmıştır. Bu durum, sanatın demokratikleşmesi ve üretim hızının artması gibi avantajlar sağlasa da yaratıcılığın kime ait olduğu, verinin rızasız kullanımı ve sanatsal özgünlüğün erozyona uğraması gibi etik krizleri de beraberinde getirmiştir.

Bu makale, dijital sanat ve tasarım ekseninde etik ilkelerin yapay zekâ çağında nasıl yeniden şekillendiğini analiz etmeyi amaçlamaktadır. Çalışma kapsamında; yapay zekâ destekli üretimlerin yaratıcı sektörler etkileri, sanatçıların mülkiyet hakları, telif hukuku çerçevesindeki güncel vakalar ve taklit ile esinlenme arasındaki bulanıklaşan sınırlar ele alınacaktır. Nihai olarak, teknolojik ivmelenme ile etik sorumluluk arasındaki dengenin nasıl kurulabileceğine dair bir perspektif sunulması hedeflenmektedir.

2. DİJİTAL SANAT VE TEKNOLOJİK EVRİM

1980'li yıllardan itibaren bilişim teknolojilerinde yaşanan hızlı ve teknolojik gelişmeler dijital sanat kavramını ortaya çıkarmıştır. Dijital sanat, üretim aşamasında bilgisayarın büyük rol oynadığı, fiziksel olarak var olmayan şeylerin üretilmesiyle meydana gelen sanat biçimidir. Bilgisayar teknolojilerinin kullanılmaya başladığı ilk zamanlardan, genişletilmiş gerçeklik dünyalarına kadar ulaşan eserler dijital sanat çerçevesinde ele alınmaktadır (Avcı, 2013). Esasen kökleri 1960'lı yılların algoritmik sanat denemelerine dayanan bu süreç; grafik tasarım, dijital illüstrasyon, video art ve NFT sanatı gibi alanların yanı sıra, Manovich'in (2018) de vurguladığı üzere yapay zekâ temelli görsel üretimleri de kapsayacak şekilde hızla gelişmiştir.

Gelişen teknoloji ile birlikte dijital teknolojilerin maliyetinin azalması ve insanların yeni teknolojilere erişiminin kolaylaşması sanatsal ve kültürel olarak değişimleri de beraberinde getirmiştir. Özellikle dijital teknolojideki yenilikler ve ilerlemeler, geleneksel sanata meydan okuyarak, yeni anlatım şekillerini ortaya çıkarmıştır (Sağlamtimur, 2010). Dijital eserlerin internet ortamında izleyicilerle zahmetsiz ve interaktif bir şekilde buluşması dijital sanatın yaygınlaşması ve ilerlemesi konusunda çok etkili olmuştur.

Dijital sanatta sanatçının eserlerinin düşünsel ve araçsal zeminini dijital araçlar ve medyalar oluşturur. Dijital araçlar ve medyalar aynı zamanda eserin alımlayıcısının, okurunun, izleyeninin, takipçisinin eseri edindiği zemini oluşturur. Yani sanatçı ve alımlayıcısı, dijital teknolojilerinin ürünleri olan yeni medyalarda internet yoluyla oluşturulan ürün üzerinden buluşabilir ve eserin üretimine birlikte interaktif bir şekilde katılabilirler (Canata ve Bulduk, 2019). Bu yeni medya düzeninde sanat eseri, artık statik bir nesne olmaktan çıkmış; veritabanı estetiği ve algoritmik süreçlerle şekillenen dinamik bir yapıya bürünmüştür. Dolayısıyla dijital sanatın teknolojik evrimi, sadece araçların gelişimi değil, 'yaratıcılık' kavramının insan-makine iş birliği ekseninde yeniden tanımlanmasıdır.

Bu etkileşimli yapı, sanatın yalnızca estetik bir ifade biçimi olmaktan öte, iletişimsel ve katılımcı bir deneyim alanı hâline gelmesine olanak sağlamaktadır. Böylece dijital sanat, sanatçının bireysel yaratıcılığını kolektif bir paylaşımına açarken, izleyicinin de sadece izleyen değil, katkı sunan bir özne olarak konumlandığı yeni bir sanat anlayışı doğurmaktadır. Bu bağlamda, dijital sanat hem yaratım sürecinde hem de alımlama biçimlerinde köklü bir dönüşümü temsil etmektedir.

Ancak bu evrimsel süreçte, geleneksel dijital araçlar (Photoshop, Illustrator vb.) ile yapay zekâ tabanlı üretim sistemleri arasında temel bir ontolojik fark bulunmaktadır. Geleneksel dijital araçlar, sanatçının tam kontrolü altında olan 'belirlenimci' birer mecra iken; yapay zekâ, veri setlerinden elde ettiği çıkarımlarla sanatçının öngöremediği estetik kararlar verebilen bir 'yaratıcı ajan' (creative agent) hüviyeti

kazanmaktadır. Bu durum, sanat eserinin 'biricikliğini' ve sanatçının 'teknik maharetini' tartışmaya açarak; dijital sanatı sadece bir mecra değişikliği olmaktan çıkarıp, yazarlık (authorship) kavramının bizzat kendisini sorunsallaştıran bir krize dönüştürmektedir."

3. ETİK KURAMLAR IŞIĞINDA SANAT VE TASARIM

Etik; bireylerin davranışlarını yönlendiren, toplumsal yaşamı düzenleyen ve doğru ile yanlış arasındaki ayrımı belirleyen normatif ilkeler bütünüdür. Bu ilkeler, kültürel bağlama ve bireysel değerlere bağlı olarak farklılık gösterebilir. Etik kavramı, yalnızca yazılı yasalardan ibaret olmayıp, bireylerin karar alma süreçlerinde etkili olan yazılı olmayan normları da kapsar (Velasquez vd., 2010).

Modern zamanlarda, etik konusunda en ciddi ve tartışmalı sorular ahlaki olanlar olmuştur. Artan nüfus, iletişim olanaklarının hızla gelişmesi, hayatlarımızı nasıl beraber şekillendireceğimiz konusundaki fikirlerin öne çıkması şaşırtıcı değildir. Görsel sanatçılar ve iletişimciler bu fikirleri yaratıcı sürecin kapsamına dahil etmişlerdir (Ambrose & Harris, 2013).

Bazı etik konular devlet yasalarında ve yönetmeliklerde ya da profesyonel davranış kurallarında yerini almıştır. Örneğin bilgi hırsızlığı ve gizlilik ihlali cezalandırılabilir suçlar olabilir. Ancak pek çok etik mesele, uzmanlar ve jüriler arasında hâlâ tartışmaya açık; sonuç olarak kendi seçimlerimizi yapmak zorundayız. Başkalarının çirkin ya da rahatsız edici bulduğu bir şey yaratmak etik dışı mıdır? Bu gibi belirli sorular, daha soyut soruları da gündeme getirebilir. Örneğin, yalnızca insanlar (ve onların önemsedikleri şeyler) üzerindeki etkiler mi önemlidir, yoksa doğa üzerindeki etkilere de aynı şekilde dikkat göstermek gerekir mi? Etik sonuçları desteklemek bu yolda etik fedakarlıklar gerektirse de meşru mudur? (Ambrose & Harris, 2013).

Sanat ve tasarım alanında etik meseleler sadece bireysel değerler sistemiyle değil, aynı zamanda toplumsal normlarla ve mesleki sorumlulukla da ilgilidir. Özellikle dijital araçlarla yapılan üretimlerde, erişim kolaylığı ve yayılım hızının etkisiyle, küçük bir etik ihmal dahi büyük sonuçlara yol açabilir. Bu nedenle sanatçılar, tasarımcılar ve yaratıcı sektörlerde çalışan herkes, üretim sürecine sadece estetik ve teknik ölçütlerle değil; etik süzgeçle de yaklaşmak zorundadır.

Etik yaklaşım, yalnızca doğruyu yanlıştan ayırma çabası değil, aynı zamanda üretim sürecinde kendine ve başkalarına karşı sorumluluk duygusunun bir yansımasıdır. Tasarımcıların ve sanatçıların karşılaştıkları ikilemler, çoğu zaman estetik değer ile toplumsal duyarlılık arasında bir denge arayışını gerektirir. Bu bağlamda etik hem bir pusula hem de yaratıcı pratiğin temel taşı hâline gelmektedir. Özellikle dijitalleşme ile anonimlik, hız ve çoğaltıla bilirlilik gibi unsurlar bu dengeyi daha da karmaşık bir hâle getirmiştir.

Yapay zekânın üretim süreçlerindeki yükselişi yalnızca teknik değil, politik ve çevresel bir etik sorumluluğu da beraberinde getirmektedir (Crawford & Paglen, 2019). AI teknolojilerinin uygulanmasında etik ilkelerin sadece ilkesel değil, pratik düzeyde uygulanabilir hale getirilmesi gerekmektedir (Morley vd., 2020). Ön yargı içeren sistemlerin ifşası, teknoloji firmaları üzerindeki kamu baskısını artırarak etik farkındalığı zorunlu hale getirmektedir (Raji & Buolamwini, 2019). Bu nedenle çağdaş sanat ve tasarım ortamında etik, sadece bireysel vicdanla sınırlı kalmamalı; meslek örgütleri, eğitim kurumları ve platform sağlayıcılar tarafından da kurumsal düzeyde ele alınmalı ve desteklenmelidir.

4. YAPAY ZEKÂ İLE GÖRSEL ÜRETİM: ETİK, TELİF VE UYGULAMA SORUNLARI

Yapay zekâ destekli görsel üretim araçlarının yaygınlaşması, sanat ve tasarım dünyasında köklü bir dönüşümü beraberinde getirmiştir. Midjourney, DALL·E 2, Stable Diffusion gibi sistemler, kullanıcı girdilerine dayalı olarak kısa sürede estetik açıdan güçlü ve çarpıcı görseller oluşturabilmektedir. Bu yeni üretim biçimi sanatçının yaratıcı pozisyonunu hem de izleyiciyle kurduğu ilişkiyi dönüştürürken; etik, hukuki ve sanatsal ölçütleri yeniden tartışmaya açmaktadır.

Bu sistemler, milyonlarca görseli içeren geniş kapsamlı veri setlerinden beslenerek çalışmaktadır (Mazzone & Elgammal, 2021). Ancak, sanatçıların kendilerine özgü stillerinin bu sistemlerce öğrenilmesi ve benzer üretimlerin ortaya çıkması; stil taklidi, sanatçının emeğinin değersizleşmesi ve yaratıcı kimliğin bulanıklaşması gibi etik tartışmaları da beraberinde getirmektedir.

Öte yandan, bu üretim süreçlerinde kullanılan sistemlerin çevresel etkileri de göz ardı edilmemelidir. (Crawford 2021), yapay zekâ uygulamalarının yalnızca teknik veya estetik değil, aynı zamanda politik ve ekolojik boyutlara sahip olduğunu; veri merkezlerinin enerji tüketimi, su kullanımı ve karbon salınımı gibi unsurların etik sorumluluk çerçevesinde değerlendirilmesi gerektiğini vurgular. Bu bağlamda üretici yapay zekâ sistemleri de etik sorumluluk zincirinin dışında tutulamaz. Bu tür teknolojilerin şeffaflık, insan

merkezlilik, sorumluluk, adalet ve yararlılık ilkeleri doğrultusunda tasarlanması gerektiği belirtilmektedir (Floridi & Cows, 2019). Bu ilkeler, yalnızca etik söylemler değil; aynı zamanda yapay zekânın kültürel üretim alanındaki etkisini düzenleyecek eylemsel kılavuzlar olarak ele alınmalıdır.

4.1. Yapay Zekâ Veri Setleri: Görsel Madencilik ve LAION-5B Örneği

Üretici yapay zekâ sistemleri, estetik bir algı geliştirmek için internet üzerindeki dijital mirasın devasa bir dökümüne ihtiyaç duyar. Bu sürecin ham maddesini, kâr amacı gütmeyen bir kuruluş olan Common Crawl tarafından internette düzenli olarak "kazınan" (scraped) milyarlarca web sayfası ve görsel oluşturur. Stable Diffusion gibi modellerin temelini oluşturan LAION-5B veri seti, bu devasa havuzdan filtrelenmiş 5,85 milyardan fazla görsel-metin çiftini içermektedir.

Bu veri setlerinin oluşturulma süreci, Crawford'un (2021) "veri çıkarma" (extraction) olarak tanımladığı pratiğin en somut örneğidir. Süreç şu teknik ve etik aşamalardan oluşur:

Web Scraping (Kazıma): Sanatçı portfolyoları (Behance, ArtStation, Pinterest), haber siteleri ve sosyal medya platformlarındaki görseller, eser sahiplerinin açık onayı alınmadan otomatik yazılımlarla çekilir.

CLIP (Contrastive Language-Image Pre-training): OpenAI tarafından geliştirilen bu teknoloji, görseller ile onları tanımlayan metinler arasındaki anlamsal bağı kurar. Yapay zekâ, "X sanatçısının stilinde" komutunu yerine getirebilme yeteneğini, bu veri setlerinde sanatçının adıyla eşleşen binlerce görseli analiz ederek kazanır.

Etik ve Hukuki Belirsizlik: LAION gibi veri setleri, kendilerini "araştırma amaçlı" olarak tanımlayarak telif hakkı denetiminden kaçınmaya çalışsa da; bu verilerin Lensa veya Midjourney gibi ticari ürünlerin "motoru" haline gelmesi, sanatçının emeğinin rızasız bir şekilde metalaşmasına yol açmaktadır.

Bu veri setleri sadece estetik değil, aynı zamanda kültürel önyargıları da barındırır. Veri setindeki görsellerin çoğunluğunun Batı merkezli olması, yapay zekânın ürettiği görsel dilin de belirli bir kültürel hegemonya yaratmasına ve yerel sanat dillerinin dışlanmasına neden olabilmektedir.

4.2. Telif Hakları, Taklit ve Örnek Vakalar

Yapay zekâ ile görsel üretim sürecindeki bir diğer temel tartışma alanı ise telif hakkı ve taklit sınırlarıdır. AI sistemlerinin, telif hakkı bulunan eserleri veri setleri üzerinden öğrenmesi ve benzerlerini üretmesi, sanatçının haklarını ihlal edebilmektedir. Özellikle bazı sistemlerin kullanıcıya "X sanatçısı stilinde bir görsel üret" gibi doğrudan yönlendirmelere izin vermesi, yaratıcı mülkiyetin ihlali anlamına gelebilir. Bu durum, sanatsal özgünlük, taklit ve esinlenme gibi kavramların hukuki zeminini bulanıklaştırmaktadır.

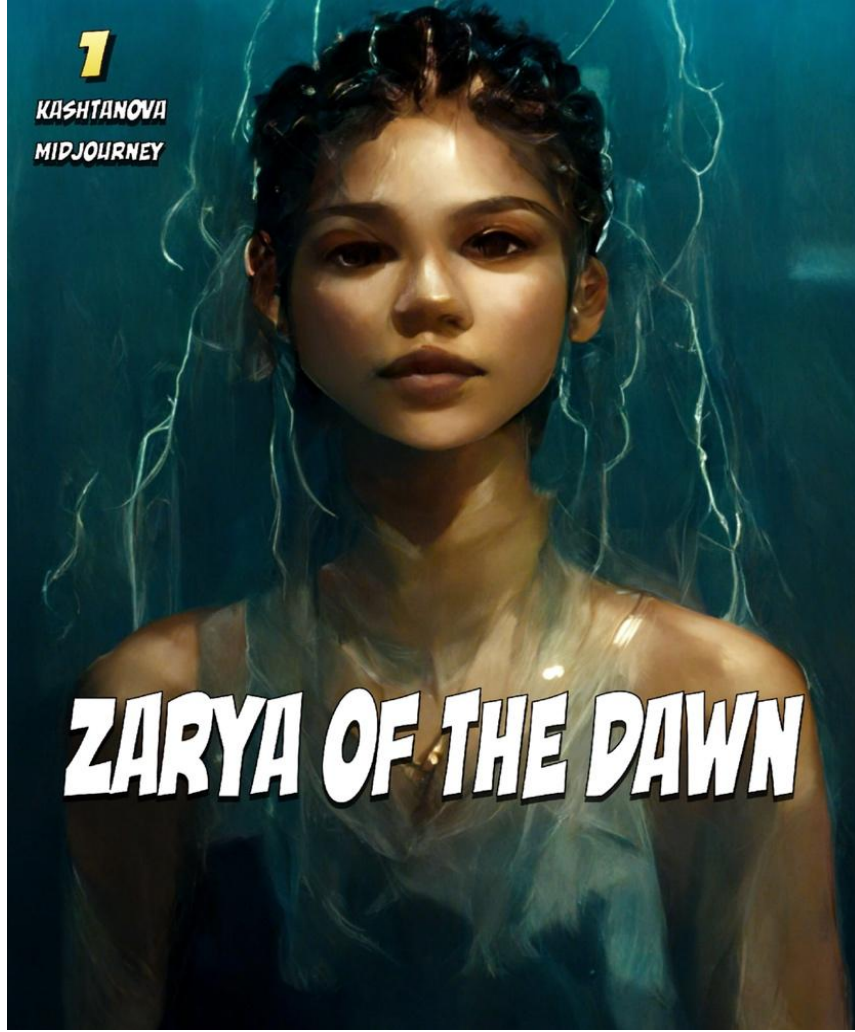
Somut örneklerde, bazı sanatçılar yapay zekâ tarafından taklit edildiklerini fark ederek kamuya açık platformlarda tepkilerini dile getirmiş, bazıları ise doğrudan hukuki süreç başlatmıştır. Bu örnekler hem dijital platformların veri politikalarını hem de yaratıcı sektörün etik sınırlarını yeniden tanımlamaya itmektedir.

Yapay zekâ teknolojileriyle oluşturulan içeriklerin telif hakları kapsamına girip girmeyeceği, günümüz hukuk sistemlerinde gri bir alan olarak değerlendirilmektedir. Özellikle sanatçıların izni olmaksızın yapılan stil öğrenmeleri ve benzer görsel içeriklerin üretilmesi, etik ihlal ve telif hakkı sorunlarını beraberinde getirmektedir. Bu bağlamda bazı güncel vaka örnekleri dikkat çekicidir.

4.2.1. Zarya of the Dawn vs. Midjourney

2023 yılında ABD Telif Hakları Bürosu, yazar Kristina Kashtanova'nın Zarya of the Dawn (Şekil 1) adlı çizgi romanındaki yapay zekâ ile üretilmiş görsellerin telif hakkı koruması altında olmadığını açıklamıştır. Bu karar, Midjourney tarafından oluşturulan görsellerin "insan yaratımı" sayılmadığına dair önemli bir emsal oluşturmuştur. Kashtanova'nın eserin senaryosunu kendisinin yazmış olması, yalnızca bu bölümlerin telif korumasına alınmasına yetmiştir. Görseller ise insan eliyle doğrudan üretilmediği için telif dışı bırakılmıştır.

Bu olay, yapay zekâ ile üretilmiş görsellerin telif kapsamına alınıp alınamayacağı konusunda ciddi tartışmalar başlatmıştır. Görsel üretimin hangi aşamasında insan katkısının gerekli olduğu, üretici yapay zekâlarla çalışan sanatçılar için belirsiz bir alan yaratmaktadır. Bu karar, benzer sistemleri kullanan tasarımcı ve içerik üreticileri açısından hem etik hem de hukuki sınırların yeniden tanımlanmasını zorunlu kılmıştır.



Şekil 1. Zarya of The Dawn Görseli

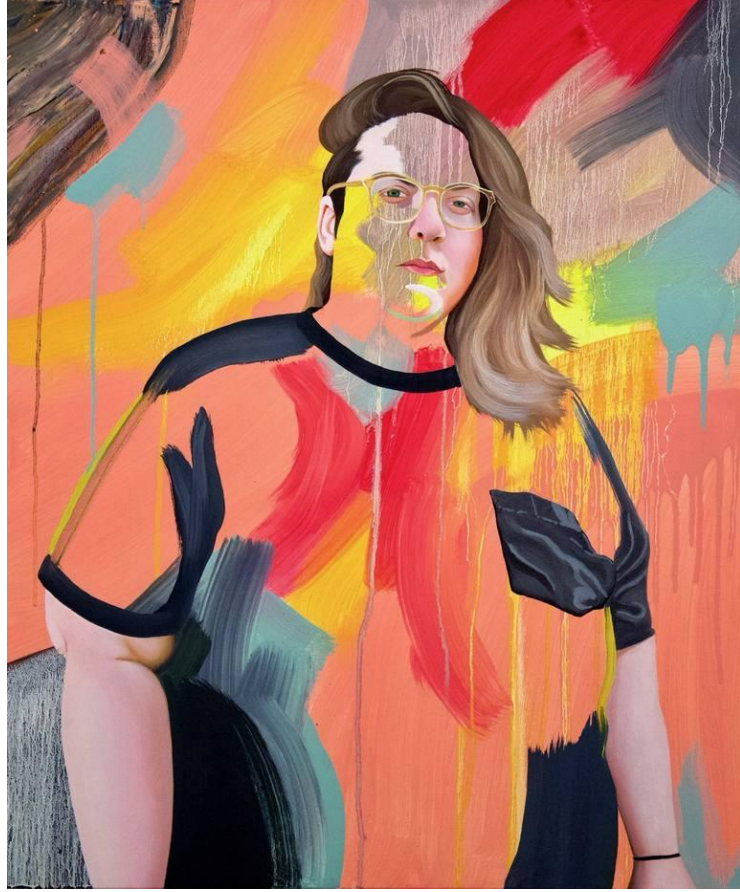
Kaynak: Kashtanova, K. (2022). Zarya of the Dawn. Harvard Journal of Law & Technology Digest aracılığıyla <https://jolt.law.harvard.edu/digest/zarya-of-the-dawn-how-ai-is-changing-the-landscape-of-copyright-protection> adresinden alınmıştır.

4.2.2. Lensa App / Prisma Labs Tartışması

2022 yılının sonunda hızla popülerleşen Lensa AI uygulaması, geliştiricisi Prisma Labs tarafından piyasaya sürülmüş ve kullanıcıların yüklediği portrelerden yapay zekâ aracılığıyla "Magic Avatars" (Sihirli Avatarlar) özelliğiyle stilize görseller üretmiştir. Ancak bu görsellerin, özellikle Stable Diffusion modelinin eğitiminde kullanılan veri setleri nedeniyle, tanınmış sanatçıların eserleri ve fırça teknikleriyle dikkat çekici benzerlikler taşıdığı ortaya çıkmıştır. Birçok sanatçı, çalışmalarının rızaları dışında veri setlerine dahil edilmesini; hem telif haklarının ihlali hem de özgün üreticilerin emeğinin ticari bir kazanç kapısına dönüştürülmesi nedeniyle etik açıdan sorunlu bulmuştur (Vincent, 2022). Bu durum, yapay zekâ sistemlerinin "adil kullanım" (fair use) sınırlarını aştığına dair küresel bir tartışmanın fitilini ateşlemiştir.

Özellikle dijital illüstratör Kim Leutwyler, kendisine özgü portre tarzının Lensa tarafından üretilen görsellerde fark edilir biçimde kopyalandığını belirterek bu duruma sert tepki göstermiştir. Leutwyler'ın iddiasını güçlendiren ve etik ihlalin boyutunu gözler önüne seren en çarpıcı detay ise, üretilen bazı avatarların üzerinde sanatçının orijinal eserlerine ait imzaların deforme edilmiş ve bozulmuş versiyonlarının açıkça görülmesidir.

Bu durum, yapay zekâ modellerinin sanatçılardan sadece "ilham almadığını", aynı zamanda Crawford'un (2021) vurguladığı "veri çıkarma" (extraction) süreçleri aracılığıyla sanatçının emeğini ve kimliğini rızasız bir biçimde "parçalayarak yeniden kurguladığını" kanıtlamaktadır. Sanatçının imzasının dahi bir veri kalıntısı olarak çıktılarda yer alması; stil mülkiyeti, telif hakları ve yaratıcı emeğin değersizleştirilmesi konularını etik sorumluluk zincirinin merkezine taşımaktadır.



Şekil 2. Kim Leutwyler'in Örnek Eseri

Kaynak: Leutwyler, K. (2022). <https://www.kimleutwyler.com/> adresinden alınmıştır.

4.2.3. Sony Dünya Fotoğrafçılık Ödülleri ve Boris Eldagsen Vakası

2023 yılında fotoğrafçılık dünyasında yaşanan en çarpıcı etik tartışmalardan biri, Alman sanatçı Boris Eldagsen'in Sony Dünya Fotoğrafçılık Ödülleri'nde (SWPA) kazandığı birinciliği reddetmesiyle ortaya çıkmıştır. Eldagsen, "Pseudomnesia: The Electrician" adlı nostaljik siyah-beyaz portresiyle "Yaratıcı" kategorisinde ödül kazanmış, ancak ödül töreninde bu eserin bir fotoğraf olmadığını, DALL-E 2 kullanılarak üretildiğini açıklamıştır (Şekil 3).

Eldagsen, bu başvuruyu fotoğraf dünyasının yapay zekâya ne kadar hazırlıksız olduğunu göstermek amacıyla yaptığını belirterek; "AI görüntüleri ve fotoğrafçılık, benzer görsel dilleri kullansalar da farklı varlıklardır. Biri ışıkla yazmadır, diğeri ise veri ile üretimdir" ifadelerini kullanmıştır. Bu vaka, yapay zekâ ile üretilen görüntülerin, fotoğraf sanatı kategorisinde değerlendirilip değerlendirilemeyeceği ve izleyicinin (hatta uzman jürilerin bile) gerçek ile simülasyonu ayırt etme yetisi üzerine ciddi etik sorular doğurmuştur. Eldagsen'in duruşu, sanatçının şeffaflık ilkesi gereği kullandığı aracı beyan etme zorunluluğunu etik bir sorumluluk olarak öne çıkarmaktadır.



Şekil 3. The Electrician

Kaynak: Eldagsen, B. (2023). <https://www.eldagsen.com/pseudomnesia/> adresinden alınmıştır.

4.3. Etik Veri Yönetimi ve Endüstriyel Alternatifler

Yapay zekâ modellerine yönelik etik eleştiriler, teknoloji şirketlerini daha şeffaf ve hesap verebilir modeller geliştirmeye zorlamıştır. Bu noktada Adobe Firefly, rakiplerinden farklı olarak "etik veri yönetimi" yaklaşımıyla öne çıkmaktadır. Adobe, modelini eğitirken internetten rastgele çekilmiş görseller yerine, mülkiyet haklarına sahip olduğu Adobe Stock kütüphanesini ve telif süresi dolmuş kamu malı (public domain) eserleri kullanmaktadır. Bu strateji, sanatçıların rızası dışındaki veri madenciliği (extraction) sorununa kurumsal bir çözüm sunarken; tartışmanın odağını yapay zekânın teknik kapasitesinden, veri setlerinin şeffaflığı ve bilgilendirilmiş onam (informed consent) süreçlerine kaydırmaktadır. Dolayısıyla, etik bir yapay zekâ ekosisteminin inşasında, sadece hukuki yaptırımlar değil, Adobe örneğinde olduğu gibi endüstriyel standartların da belirleyici olacağı öngörülmektedir.

4.4. Tasarım Süreçlerinin Otomasyonu ve Figma AI

Yapay zekânın tasarım disiplinine etkisi sadece görsel üretimiyle sınırlı kalmamış; iş akışlarının (workflow) merkezine, profesyonel tasarım araçlarına da entegre olmuştur. Özellikle Figma AI gibi platformlar; arayüz tasarımlarının hiyerarşik yapısını oluşturma, veri setlerini görselleştirme ve tekrara dayalı operasyonel süreçleri otomatikleştirme kabiliyetleriyle tasarımcının rolünü yeniden tanımlamaktadır. Bu durum, etik tartışmaları "stil hırsızlığı" ekseninden çıkarıp, "yaratıcı kararların ne kadarının algoritmaya bırakılacağı" sorusuna odaklanmaktadır. Tasarım eğitiminde, öğrencilerin temel tasarım prensiplerini içselleştirmeden bu otomasyon araçlarına yönelmesi; özgünlük kaybı ve teknik becerilerin körelmesi riskini doğurmaktadır. Yapay zekâ sistemleri, tasarımcıyı devre dışı bırakan bir alternatif değil; eğitimin denetleyici gücüyle tasarımcının yeteneklerini genişleten bir mekanizma olarak görülmelidir.

5. SONUÇ

Dijital sanat, bilişim teknolojilerinin gelişimi ve grafik yazılımlarının yaygınlaşması ile birlikte sanat dünyasında yeni bir alan açmıştır. Kendi kurallarını, ifade biçimlerini ve etik değerlerini diğer sanat dalları gibi zamanla oluşturmaya çalışan bu alan, günümüzde hem sanatçılar hem de teknoloji kullanıcıları için önemli bir üretim ve tartışma sahası hâline gelmiştir. Dijital teknolojinin erişilebilir ve düşük maliyetli olması, sanatçılar için yeni ifade imkânları doğurmuş; fakat bu kolaylık beraberinde etik ihlalleri ve telif sorunlarını da getirmiştir.

Artık dijital sanat; sadece bilgisayar destekli eserleri değil, aynı zamanda internet ortamındaki etkileşimli sergileri, NFT tabanlı mülkiyet modellerini ve üretici yapay zekâ çıktılarını da kapsamaktadır. Eserlerin dijital platformlar üzerinden kontrolsüz ve hızla paylaşılabılır olması, bir yandan demokratikleşmeyi sağlarken; diğer yandan intihal, stil kopyalama ve "yaratıcı mülkiyetin" erozyona uğraması gibi riskleri tetiklemiştir. Lensa ve Zarya of the Dawn vakalarının yanı sıra Eldagsen'in Sony Dünya Fotoğrafçılık Ödülleri'ndeki protestosu, denetim mekanizmalarından yoksun bir dijital üretimin, sanatın tarihsel ve etik temellerinde yarattığı tahribatı somutlaştırmaktadır.

Bu noktada, sanatın özgünlüğünü ve değerini koruyabilmek için bireysel bilincin ötesinde; kurumsal, akademik ve hukukî bir sorumluluk ağı inşa edilmelidir. Tasarım eğitimi müfredatlarına, yapay zekâ araçlarını sadece teknik birer 'hızlandırıcı' olarak değil, etik sınırları olan birer 'tasarım ortağı' olarak konumlandırılan "Eleştirel Yapay Zekâ Okuryazarlığı" derslerinin dahil edilmesi elzemdir. Ayrıca, teknoloji şirketlerinin şeffaf veri politikaları izlemesi ve sanatçının rızasını/emeğini merkeze alan Adobe Firefly gibi etik modellerin endüstri standardı haline getirilmesi, bu alandaki gri alanları ortadan kaldıracak temel adımlardır.

Sonuç olarak; yapay zekâ, tasarımcının yerini alan bir ikame (substitution) değil; pedagojik ve etik bir süzgeçten geçirilmiş bir katalizör olarak konumlandırılmalıdır. Dijital sanatın geleceği, teknolojik yeniliklerin hızına değil; insan yaratıcılığını, emeğini ve telif haklarını bu yeniliklerin merkezinde tutma becerimize bağlıdır. Bu denge etik ve hukukî bir düzlemde kurulmadığı sürece, dijital ortamdaki üretimlerin 'özgünlük' iddiası, algoritmik bir simülasyondan öteye geçemeyecektir.

KAYNAKÇA

- Ambrose, G., Harris, P. (2013). *Yaratıcı Tasarımın Temelleri*. Literatür Yayınları.
- Avcı, E. (2013). *Dijital Sanat Bağlamında Dijital Teknolojilerin Güzel Sanatlar Eğitime Entegrasyonu: Bir Eylem Araştırması* (Doktora Tezi). Anadolu Üniversitesi EBE.
- Canatak, A., Bulduk, N. (2019). *Dijital Çağ Türk edebiyatı ve Medyalararasılık Tartışmaları*. Yalın Yayıncılık.
- Çetinkaya, A. (2015). *Bilişim ve....* Hiperlink Yayınları.
- Crawford, K. (2021). *The Atlas of AI: Power, Politics, and the Planetary Costs of Artificial Intelligence*. Yale University Press.
- Crawford, K., & Paglen, T. (2019). *Excavating AI: The politics of images in machine learning training sets*. <https://excavating.ai>
- Eldagsen, B. (2023). *The Electrician* [Görsel]. Erişim adresi: <https://www.eldagsen.com/pseudomnesia/>
- Floridi, L., & Cows, J. (2019). A Unified Framework of Five Principles for AI in Society. *Harvard Data Science Review*, 1(1).
- Kashtanova, K. (2022). *Zarya of the Dawn* [Görsel]. <https://jolt.law.harvard.edu/digest/zarya-of-the-dawn-how-ai-is-changing-the-landscape-of-copyright-protection>
- Leutwyler, K. (2022). *Portfolio* [Görsel]. <https://www.kimleutwyler.com/>
- Manovich, L. (2018). *AI Aesthetics*. Strelka Press.
- Mazzone, M., & Elgammal, A. (2021). The AI revolution in art. *American Scientist*, 109(2), 114-121. <https://doi.org/10.1511/2021.109.2.114>
- Morley, J., Floridi, L., Kinsey, L., & Elhalal, A. (2020). From what to how: An initial review of publicly available AI ethics tools and a framework to help practitioners to identify relevant tools. *Science and Engineering Ethics*, 26(4), 2141-2168. <https://doi.org/10.1007/s11948-019-00165-5>

- Raji, I. D., & Buolamwini, J. (2019). Actionable auditing: Investigating the impact of publicly naming biased performance results of commercial AI products. *Proceedings of the 2019 AAAI/ACM Conference on AI, Ethics, and Society*, 429–435. <https://doi.org/10.1145/3306618.3314244>
- Sağlamtimur, Z. (2010). Dijital Sanat. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 10(3), 213-238.
- Tunalı, İ. (2011). *Estetik Beğeni*. Remzi Kitabevi.
- Velasquez, M., Andre, C., Shanks, T., & Meyer, M. J. (2010). *What is ethics?* Markkula Center for Applied Ethics. <https://www.scu.edu/ethics/ethics-resources/ethical-decision-making/what-is-ethics/>
- Vincent, J. (2022). *Lensa AI's magic avatars are everywhere — but artists are not happy*. The Verge. <https://www.theverge.com/2022/12/8/23499788/lensa-ai-magic-avatars-artists-stolen-art-stable-diffusion>