

MEDİAD

Medya ve Din Araştırmaları Dergisi | Journal of Media and Religion Studies

ARAŞTIRMA MAKALESİ | RESEARCH ARTICLE

Haziran 2021, 4(1), 65-79

Geliş: 03.06.2021 | Kabul: 17.06.2021 | Yayın: 29.06.2021

DOI: 10.47951/mediad.856947

Yapay Zeka Temelinde İnsan: Dataizm ve Dini Değer Paradoksu

Birol AKGÜL*

İlhan ÖREN**

Öz

Dijital teknolojinin gezegene yüksek hızda entegrasyonu ile elde edilen sanal özgürlük, aynı zamanda gerçeklik algısı üzerinde yarattığı değişimler sebebiyle yüz yüze etkileşim kısıtları da getirmiştir. Gelişen teknolojinin dijital çağ ile insanlık arasında köprü görevini sağlayan buluşu da Yapay Zeka Teknolojileri olmuştur. İnsan beyninin dahil olduğu her türlü etkileşim ve deneyim, yeni bir yapılanma döngüsü yaratmaktadır. Yapay Zeka tasarım modellerinin temelinde eşsiz ve sıra dışı özellikleri barındıran insan beyni bulunmaktadır. İnsanlar tarafından oluşturulan biyolojik kopyanın, insana rakip tutulmaması adına çizilmesi gereken yol haritasında, yenilikçi bir bakış açısı ilke edinilmelidir. Ayrıca dijitalleşme sürecinde insanın içinde yaşadığı toplumun sosyo-kültürel değerleri ve ihtiyaç duyduğu dinsel öğreti ile dinsel inançlarını da baskı ve yönlendirmeler olmadan yaşayabileceği imkan ve ortama sahip olmalıdır. Bu kapsamda, gelecek kuşakların ortak kültür entegrasyonunda doğru konumlanabilme, değişim ve dönüşümü sağlayabilmek için disiplinler arası çalışma ile yeniden yapılanma modelleri geliştirilmelidir. Ayrıca yeni çağa uygun; özgün, özgürlükçü ve tasarımsal bir eğitim modeline geçiş planlanmalıdır. Çalışmada betimsel araştırma yöntemi ve kurgulama yöntemi birlikte kullanılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Medya Sektörü, Yapay Zeka, Dini ve Etik Değer, Dataizm

Human Based on Artificial Intelligence: Data-ism and the Religious Value Paradox

Abstract

The virtual freedom achieved by the integration of digital technology to the planet at high speed has also brought face-to-face interaction constraints due to the changes it creates in the perception of reality. Artificial Intelligence Technologies is the invention that provides the bridge between the digital age and humanity of the developing technology. All kinds of interactions and experiences involving the human brain create a new structuring cycle on its existence with its plasticity feature. The basis of Artificial Intelligence design models is the human brain, which has unique and extraordinary features. An innovative perspective should be adopted as a principle in the roadmap that should be drawn so that the biological copy created by humans is not rivaled by humans. In this context, interdisciplinary work and restructuring models should be developed to ensure the correct positioning, change, and transformation of future generations in the common cultural integration. Also suitable for the new age; A transition to an original, libertarian, and design education model should be planned. In addition, a transition to a new age education model should be planned. In the study, the descriptive research method and constructing method were used together.

Keywords: Media Industry, Artificial Intelligence, Religious and Ethical Value, Data-ism

ATIF: Akgül, B. ve Ören, İ. (2021). Yapay zeka temelinde insan: Dataizm ve dini değer paradoksu. *Medya ve Din Araştırmaları Dergisi (MEDİAD)*, 4(1), s. 65-79.

* Doç. Dr. Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, e-mail: birolakgul@hotmail.com | orcid.org/0000-0002-0701-0928

** Yüksek Lisans Öğrencisi, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, e-mail: ilhan@teamworks.com.tr | orcid.org/0000-0003-2597-6053

Giriş

Yaşadığımız gezegen üzerinde, fizyolojisinin ana çalışma prensiplerini çözümlen ve varoluş sürecine sürekli anlam katma amaçlı girişimlerde bulunan tek canlı hiç şüphesiz insandır. Bu imkânı sağlayan ise temel organı olan beyni ile onun ifade şekli olan zekasıdır. 21. yy. itibariyle ivmelenen teknolojik gelişmelerin getirdiği dijital entegrasyonlar bilgi toplumundan bilgi ötesi toplumuna geçişi de kaçınılmaz kılmıştır. İnsanlık tarihinin yeni çağında yaşanan bilimsel çalışmalar, interdisipliner yaklaşımla etkileşimlerini artırarak girilmesi zor alanlara da ışık tutmuştur. İlgili alanların başında ise çağın sistem kodları arasında yer alan Yapay zeka teknolojileri gelmektedir.

Bilgisayar icadı ile birlikte temeli atılan yapay zeka teknolojisinin kaynağında insan konumlandırılır. Henüz yüz yılını dahi dolduramamış ilerleme süreci hominid türlerin başlangıcından homo sapiense kadar uzanan gelişim aşamalarına benzer. Başlangıç noktasında insan zekasının gerçekleştirebileceği eylemler baz alınarak, işletim sisteminin nasıl oluşturulabileceği üzerine matematiksel tasarımlar ortaya konulmuştur. Nörobilim çatısı altında farklı alanlardan ve disiplinlerden toplanan bilgi, tasarımcının teknik tecrübesi ve zihinde canlandırdığı hayal gücüyle birlikte harmanlanır. Böylece bilgi üretimi ve tasarım süreci sonunda, bilginin görünür kılınmasına olanak sağlayan yapay zeka teknolojisi ortaya çıkmıştır.

İnsan zekasının özünde bilgiyi alma, işleme ve bunun sonucunda yeni bilgiler üretmeye dayalı ardışık bir döngü süreci vardır. Dijitalleşme alanında yaşanan teknolojik gelişmelere paralel, geline noktada yapay zekanın bilgiyi depolama kapasitesi insan zekasından daha üst seviyelere ulaşmıştır. Bu işlevi ile yakın zamana kadar araç olarak kullanılmış, kodlama ve otomasyon teknikleriyle, planlanan eylemlerin sanal veya fiziksel ortamlarda gerçekleştirilmesini sağlamıştır. Yaşanan son dönem yeniliklerinde ise ana hat üzerinde yapılandırılan yapay sinir ağı üzerinden mevcut bilginin analizi, hatta bunun sonucu olarak yeni çıktılar üretebilmesi gündeme gelmiştir. Çalışmalar henüz test aşamasında olsa da açık platform sistemleri üzerinden sergilenen sonuçlara dair örnekler çok yakın zamanda insan etkileşiminin olduğu her alanda kullanımının kaçınılmaz olduğunu göstermektedir.

Yapay zekanın hali hazırdaki kullanım alanlarının üzerine zenginleştirilmiş ve henüz girilmemiş kullanım alanlarının da ekleneceği düşünülünce ilk akla gelen soru; insanın konunun odağında kalıp kalamayacağı yönündedir. Bugüne kadar insanın araç olarak kullandığı teknolojinin ilerledikçe insanı bir araç olarak kullanmaması için öne sürülmesi gereken anahtar kelime “değişim” olacaktır. İnsanın kendinden ilhamla oluşturduğu teknolojik bir unsurun, kendisine rakip görülmemesi açısından insan hayatına doğru adaptasyonu yüksek önem arz etmektedir. Bilgi ötesi topluma geçişte pek çok alanda yapılması gereken reformlar insan özünde de geçerlidir. Yeni çağın düşünme ve eğitim sisteminin merkezinde konumlandırılan “Tasarım Odaklı Düşünme” sistemi de bu perspektifte endüstriyel kullanımına paralel bir hayat tasarımı olarak görülmeli ve insan yaşam tarzının merkezinde tutulmalıdır.

Çalışma kapsamında yapay zeka teknolojilerinin tasarımında insan faktörünün doğru kodlanması esas alınacaktır. İlgili alanda medya sektöründe uygulanan çalışmalar üzerinden gerçekleştirilecek nitel incelemelerden elde edilen bulguların insan odaklı yorumlanması sağlanacaktır. Elde edilen çıktılar ise yapay zeka temelinde insan konumunun sürdürülebilirliği ve insanın araç yerine amaç pozisyonunda konumlanabilmesi, sosyo-kültürel ve dinsel değerleri öğrenme ve yaşayabilme özgürlüğü temelinde gerekli eğitim reformları çerçevesinde değerlendirilecektir.

1. Yapay Zeka ve Tasarım Sarmalı

Her tasarım bir özgünlük meydana getirme biçimidir ve bir ihtiyaçtan doğar. İnsanın özgün olarak geliştirdiği her tasarım da bu yönde bir süre kısıtının söz ko-

nusu olduđu öne sürülebilir. Her çıktının bir ihtiyaca karşılık geldiđi düşünülerek belirlenen ihtiyaçlara zaman çerçevesi çizildiğinde, mevcut çıktının ömrü de paranteze alınmış olmaktadır. Başlangıç ve bitiři sınırlandırılmış zaman çizgisi üzerinde sunulan sonuca arz-talep dengesi getirilmesi, zamanın kısıtını doğurabilmekte ve gelişmeyi yaşıatabilmekte ya da geçici süre dondurabilmektedir (Hawking, 2013). İyi bir tasarım zamansızdır. Zaman ve mekan bağıllığı olmadan geliştirilen tasarımların yüzyıllar boyu varlığını sürdürebildiđi gözlemlenmektedir. İnsan, zaman döngüsü içerisinde tasarladığı ve oluşturduđu eserler ile nesilden nesile bilimsel bilgisini, sosyo-kültürel ve inançsal değerlerini aktararak sürekli bir kaynak genişlemesine sebep olur.

Harari'ye (2016) göre; bilgi ötesi toplumun kaynađını; evrendeki bilimsel bilgi akışının sağladığı girdi, işleme ve çıktı sürecinin sonucu ortaya çıkan "Büyük Veri" (Big Data) oluşturmaktadır. Terminolojide Dataizm veya Veri-izm olarak da adlandırılan "Büyük Veri" çalışmalarının temelini Darwin'in öncülük ettiđi "Türlerin Kökeni" araştırmasına dayanmaktadır. Araştırma kapsamında sunulan yaşamsal organizmaların, bilgisayarın atası olarak bilinen Turing makinalarının icadıyla birlikte biyokimyasal algoritmalar formundaki algısının kabul edilmesi yer almaktadır. Bu noktadan sonra gelişimi devam eden, gittikçe büyüyen ve de karmaşıklaşan algoritmalar bilimsel disiplinler arasındaki mesafeleri açmışken, dataizm tüm verileri tek bir çatı altında toplayarak tüm disiplinlere kapsayıcı bir çözüm önerisi sunmuştur (Harari, 2016). Günümüze kadar gelen süreçte elde edilen devasa bilimsel bilgi (veri) birikiminin, 'sadece insan tarafından işlenmesinin mümkün olmayacağı' yaklaşımı kapsamında gerçekleştirilen çalışmalar, bu görevin, insan zekasından daha hızlı ve etkin işleme kapasitesine sahip 'elektronik algoritmaların', diđer bir ifadeyle; 'Yapay Zeka'nın tasarlanması ve geliştirilmesini sağlamıştır.

Büyük verinin doğuşu ve sergilediđi gelişim süreci ile yapay zeka kullanımı ve uygulama örnekleri, geleneksel öğrenme metotları başta olmak üzere tüm sektörel, kamusal ve toplumsal yaşam biçimlerini de ters yüz etmektedir (Harari, 2016). Verinin durađan varlığı tek başına bir anlam ifade etmeyecektir. Dataizm yaklaşımında "Büyük Veri" çalışmalarının sadece bilimsel bilgiye dayalı verilerin toplanması nedeniyle mekanik bir yapı arz ettiđi gözlemlenmektedir. Ancak insanın hangi noktada konumlandığı ve doğru çizilmiş bir yol haritasında ilerlediđi de kritik önem taşımaktadır. İnsanın sadece bilimsel bilgiye dayalı, diđer bir ifadeyle; somut değerlere dayalı bir yaşam sürdürmesi mümkün değildir. İnsan sadece fiziksel ve/veya mekanik bir varlık değil, aynı zamanda duygusal ve somut olmayan değerlere de sahip olan bir varlıktır. İlkel toplumdan günümüze insanlara yüklenen misyon; hem sosyo-kültürel ve manevi (dinsel) değer ve inançlarını geliştirerek yaşamak hem de bilimsel bilgi birikimini arttırmaktır. Bir başka deyişle; insanın, toplumsal yaşam ile mevcut bilgiden yeni ve özgün bilgiyi oluşturarak bireysel yaşam kalitesini arttırmak ve bununla birlikte, içsel doyum sağlamasında gerekli olan sosyo-kültürel ve manevi değerlerini de geliştirerek yaşaması temel amaçtır.

Bugün dünya üzerinde 7,8 milyar insan yaşamaktadır. İnsan, kendisini bağımsız birer canlı olarak tanımlasa da dataizme göre; insanlar bağımsız canlılar değildir. Dünyadaki 7,8 milyar beynin aktif olarak varlığı ve birbirleriyle girdiđi etkileşimler ortak bir ađa dahil olunduđuna işaret etmektedir ve beyin devreleri, yüksek oranda öteki beyinlerle ilişkili bölümlere sahiptir. Dolayısıyla aktarılan tasarım yaklaşımında, bireylerin ortak bir mega organizmanın edimlerine bağlanması gerektiđi savunulmaktadır (Eagleman, 2015). Ortaya konan sanal organizmanın, mevcuttaki gerçeklikle entegre çalışma şekli arasında yer alan ince çizgi insanın gerçeklik algısında da deđişimlere sebep olmaktadır. Temel olarak beynin çalışma prensiplerinin bir parçası olan algıda, hayal ile gerçek arasında netlik sağlanmaktadır (Tarhan, 2012). Bu noktada dataizme göre; sanal gerçeklik ile, varlığı öğrenilmiş bilgilere dayanan mevcut gerçeklik birlikte harmanlanarak dijital dünyada doğmuş jenerasyonun ana gerçekliğini oluşturmaktadır (Eagleman, 2015).

Tasarımın temel ilkelerinde gezegen doğasının işleyişinden alınan ilhamın aktarımı söz konusudur. Bu ilhamdan sonuçla yapısında biyolojik yansımalar bulunduran tasarımlar; Biyomimetik veya biyotaklit ilkelerinden doğmuş tasarımlar olarak ifade edilmektedir (Goddard, 2021). Tasarımın temeli evrendeki büyük resmin aynası olan doğadır ve hiç şüphesiz tasarımların ana ilham kaynağı da yine doğanın kendisidir. Tarihsel süreçlerin tümünde insan, hayatı kolaylaştırıcı buluşların tasarımına imza atmış bulunmaktadır. Gelinek noktada, geliştirilmiş yapay zeka teknolojileri de insanın ve toplumun duyduğu ihtiyaç kapsamında gerçekleştirilen çalışmalar sonucunda ortaya çıkmıştır. Bu teknolojilerin tasarımında kullanılan sinir (dijital) ağlarının insan fizyolojisiyle eşdeğer bir yapıda bulunmasının da arkasında biyolojik taklit ilkeleri bulunmaktadır. Prensipde de sanal olarak modellenen insan beyni, etkileşimde bulunduğu tüm alanlarda kullanılmak üzere kodlanmaktadır. Yapay zekanın tasarım ilkelerinin çerçevesini her aşamada insan faktörü belirlemektedir. Bu yaklaşıma göre; insan fizyolojisi üzerine yapılan araştırma ve inceleme çalışmalarındaki her gelişme paralel olarak yapay zeka tasarım ve uygulamalarına yönelik çalışmalara da yansiyacaktır.

Yapay zeka tasarımının esin kaynağı insan olduğu gibi geliştirilme amacı da insanın gereksinim duyduğu bilgi birikimi ve bu bilginin etkin şekilde kullanılarak refah seviyesini arttırmaktır. Diğer bir ifadeyle geliştirilen bu teknolojinin temel görevi; insan refahını arttırmada kullanılan bir araç olmasıdır. İnsanı yapay zeka teknolojilerinden üstün kılan temel özellik; bilimsel bilgi birikimini sağlama ve kullanabilmesinin yanı sıra sosyo-kültürel ve manevi duygular oluşturup-geliştirip-yaşayabilme özelliğine sahip olmasıdır. Araç ve amacın yer değiştirmesi ise aradaki bağı bağımlılığa dönüştürebilir. İnsanın her daim nitelikli yaşam sürebilmesi, odak noktası olması ve araç konumuna düşmemesinin temel yolu gelişim sürecinin temellerinin atıldığı öğrenme metodlarından geçmektedir. Bugün teknolojik alanda süregelen reformlar eğitim alt yapısında da gerçekleştirilmelidir.

2. Medya Sektöründe Yapay Zeka Tasarımlarının İnsan Merkezli Örnekleri

Çağlar boyu insanlığın karşısına konulan devrim niteliğindeki her yeni gelişme, spekülasyon yorumlamaları da beraberinde getirmiştir. Gerçeklik algısını sarsan tüm yeniliklerin almış oldukları tepkiler benzer özellikler sergilerler. İlk olarak çelişkilerden dolayı reddedilirler, sonrasında ise; daha önce keşfedildiği gerekisiyle karşı çıkılır. En sonunda ise; önceki savları yok sayarak normalleştirilir ve kabul edilirler (Shallit, 2005). Ateşin bulunması, yazının icadı, elektriğin keşfi v.b. tüm buluşların kabullenme ve adaptasyon süreçlerinde gerçekliğin kabulüne karşı yaşanan süreç hep aynı olmuştur. Gerçek dünya ile sanal dünyanın bir araya gelerek ortak bir gerçekliğe doğru evrilme sürecinde de tarih tekerrür etmektedir. Öncesinde yaşanan buluşlar nasıl ki benzer süreçlerden geçmesine rağmen, zaman içerisinde varlıkları kabullenilerek ortak gerçeklik içerisine dahil edildilerse, Yapay Zeka tasarımlarının da çok geçmeden entegrasyonu gerçekleşecektir.

Endüstri 3.0 sürecinden 4.0 sürecine geçiş aşamasında dijital teknoloji alanında süregelen gelişmeler, insan dokunuşunun görüldüğü her alanda somut biçimde yerini almaya başlamıştır. Endüstriyel, Görsel-Grafik, Mimari-Çevre ve Yaşam Tarzı (sosyo-kültürel) olmak üzere, temel anlamda 4 alana ayrılmış yenilikçi yaklaşımlar her geçen gün ilerleme kaydetmektedirler. İnsan ihtiyaçlarındaki yükseliş sürdüğü, talebi karşılayacak arzı giderme amaçlı ticari faaliyetlerin ortaya çıkarttığı sanayi grupları da her geçen gün yeni endüstri kolları yaratmaktadır.

Medya endüstrisi içerisinde de devam eden yenilik ve değişimler, farklı alanların doğmasının yanı sıra, mevcut alanların da dönüşümünü gerekli kılmıştır. Geleneksel Medyanın dijital süreç adaptasyonu ile Yeni Medyanın doğması, sonrasında Geleneksel Medyanın da dijital alanda faaliyetlere başlayarak dönüşüm sürecine dahil olması konjonktürün seyrini ortaya koymaktadır. Günümüzde kitle iletişim

cihazlarının sağladığı medya sanal ve gerçekliğin getirdiği hibrit yaşam modellerinin de penceresi konumundadır. Çalışmanın bu bölümünde medya alanında öne çıkan örnekler insan odaklı bakış açısıyla, insan faktörünün amaç mı yoksa araç mı olduğu yönünde nitel incelemeye tabi tutulmaktadır.

2018 yılında Çin Resmi Haber Ajansı Xinhua, teknoloji firması Sogou ile birlikte geliřtirdiği sanal spiker projesini hayata geçirdi. Yapay Zeka destekli gerçekleştirilen çalışmada, gerçek bir haber spikerinden modellenen sanal spikerler, kendilerine verilen haber metinlerini dudak hareketlerinin uyumuna kadar okuma becerilerini sergilediler. Dünya İnternet Konferansında yapılan sunumda ayrıca Çince verilen bir metin, yine yapay zeka üzerinden İngilizce çevirisi yapılan, farklı modellenmiş bir haber spikerinin aktarımıyla da yer aldı (BBC, 2018). Yaklaşık 2 yıl sonra, farklı meslek kolları için geliştirilen modeller de sunulmaya başlanmıştır. Mesleki Avatar adıyla ifade edilen uygulamalar 3 boyutlu modelleme teknikleriyle insanların avaturları oluşturulmaktadır. Aynı firmanın girişimleri kapsamında dünyanın ilk 3 boyutlu haber spikeri de böylece servis edilmiştir (Euronews, 2020). İlk bakışta insanın yerini yapay bir oluşumun alabilmiş olması akıllara insan gerekliliğinin ortadan kalkabileceği anekdotlarını getirir de var olan gerçeklik nitelik değil, nicelik temelleri üzerine inşa edilmektedir. Nasıl ki fiziki güç gerektiren iş sahaları yerini robotik teknolojiye bırakarak insan kaynağının niteliği yüksek alanlara yönelmesini sağlıyorsa, anda yaşanan değişimlerde esas dikkate alınması gereken hususlar da bu gerçeklik üzerine kurulmalıdır.

Yapay zekanın görsel alanda en yüksek ses getiren içeriği aynı zamanda etik konularda da en yüksek kaygı yaratan çalışması olan deep fake tekniğidir. Tekniğin temel yüz tanımlama çalışmalarına dayanmaktadır. Yüzdeki sinir noktalarından yola çıkarak gerçek bir insan yüzünü modelleyen, daha sonra bu avatarın harekete geçmesini veya mevcut bir çekimdeki yüzü direkt olarak farklı bir yüz ile değiştirme gücüne sahip tekniğin gerçekleştirilmesi oldukça pratik bir hal almıştır (CNN, 2019). Tekniğin genel kullanım örnekleri arasında sinemadan dijital platformlara çok sayıda alan örnekleri ile karşılaşmaktadır. Çekimler esnasında hayatını kaybeden bir oyuncunun devam çekimlerinin farklı bir oyuncu tarafından tamamlandıktan sonra ana oyuncunun yüzünün yerleştirilmesi ilk örnekler arasındadır.

İnsan yüzünden yüksek gerçeklikli kopyalara hayat veren bu teknoloji sadece yaşamakta olan kişilerin yüzlerinin kullanımına yönelik değerlendirilmemekte, yaşamını yitirmiş olan kişilerin de sanal hayatta var olmasını da sağlamaktadır. Örneğin, “My Heritage” uygulamasında eski aile fotoğraflarından oluşan soy ağacındaki suretlere sanal hayat vermek mümkün hale gelmiştir (Wakefield, 2021). Günden güne pratikleşen uygulamaların insan hayatındaki normalleşme süreci, bu alanda gidilebilecek en uç noktalardan birisinin de gerçeklik algımızdaki “ölüm” kavramının değişimine işaret etmektedir.

Dijital etkileşimlerin gerçeklik algımızda normalleştiği günümüzde parçamız haline gelen online görüşme uygulamalarının alt yapılarında da sıkça gözlemlenmektedir. Kurumsal alan, eğitim dünyası, sosyal çevre vb. tüm alanlarda zamanın etkin kullanımı ilkesinde görüşmeler online tabanlı gerçekleştirilmektedir (Colombus, 2020). Ekranaya verilen suretler, esasen dijital kimlikler niteliğinde olduğundan özel hayat yaklaşımında farklı etik kaygılar doğursa da yapay zeka katkısı bu kaygıyı mümkün olduğunca törpülemek üzere destek olmaktadır. Uygulamaların alt yapılarında, kişinin ekrana yansıyan kimliğinin veya içerisinde bulunduğu ortamın modellenmiş sanal görüntülerinin kullanımını konuya en uygun örnekler arasındadır. Herhangi bir platformda bu avatar veya şablon ortam görüntülerini kullanmak artık mümkündür. Öyle ki yeşil perde yayıncılığı ile başlayan serüven, şimdiki teknolojilerle kamera ve kullanıcı arasında ekstra bir araca gerek kalmadan hedeflenen dijital değişimleri yapabilme becerisine sahip olmuştur. Ek olarak bu platformların zaman ve mekan arasındaki bağı ortadan kaldırarak tasarruf edilmesine imkan verdiği iş gücü, maliyet ve zaman politikaları da mevcuttur. Tüm bu

sonuçlar gerçeklik algısının normalleşme sürecindeki ihtiyaç konumunu destekler niteliktedir.

Görsel medyanın yanı sıra yazılı medyada da yapay zekaya dayalı uygulama örnekleri görülmektedir. Yapay zekaya sahip bir robot gazeteciden, robotların barış için geldiklerine ikna etmeye yönelik bir yazı yazılması istenmiş, robot gazetecinin oluşturduğu özgün yazı Guardian'ın ayırdığı köşede yayınlanmıştır (Guardian, 2020). Robot gazeteci tarafından oldukça yalın bir anlatım tarzı ile hazırlanan yazıda; yapay zeka düşünme temelli gelecekte insan hayatına dahil olacak robotların insanlığa bir tehdit oluşturmadığı, ancak açık bir şekilde taradığı verileri aktarımda bu ihtimalin yine insana bağlı bir etken olduğunu belirtilmektedir. Günümüzde artan bilgi birikiminin beraberinde bilgi kirliliğini de getirdiği gerçeği göz önünde bulundurulduğunda, bu aşamada yine de belirli kısıtlarla süzgeçten geçirilerek sadeleşmiş ve doğruluğu teyit edilmiş bilgiye insanın katkı yapmasının bir zorunluluk olduğu görülmektedir.

Bir başka basılı medya örneği de sinema dünyasında yaşanmaktadır. Bir görselden başka bir görsele katman atma tekniği üzerinden yeni görseller yaratma uygulaması: U-GAT-IT, yine yapay zeka tarafından yazılan manga senaryosu üzerinden içeriğe uygun karakter tasarımları yaratılmaktadır (Ainize, 2018). Tekniğin ilk denemelerinde, usta çizerlerin eserleri taranarak yapılan çalışmalarda beklenen kalitede sonuçlar alınamamıştır. Sonraki aşamalarda usta çizerlerin esin kaynağı olan gerçek dünyada yer alan unsurlar baz alınarak, gerçek insan yüzleri taranmasıyla birlikte beklenen verimlilik yakalanmıştır. Tasarımda özgünlüğü ortaya koyan temel ilkenin, mevcut tasarımlardan öğrenme metodu değil, o tasarımların da kaynağında, doğal hayatın gözlem ve analizi olduğu gerçeği bu çalışmanın araştırma bulgularında ortaya çıkmaktadır.

İncelenen 6 örnekte de varılan ortak çıkarım: çalışmaların tümünün odağında insanın bulunduğu ve bir biyotaklit sürecinin izlendiği yönündedir. Uygulanan tüm yapay zeka uygulamalarında hedeflenen amaç; insanın temelinde büyük veri süzgecinden geçmiş bilgi bütününe hızlı ve etkin şekilde kolaylaştırıcı araç fonksiyonu görmesidir.

3. Yapay Zeka Temelinde İnsanın Doğru Kodlandırılması

İnsanlığın içerisinde bulunduğu durumun çerçevesinin kısır bir döngü halini almaması adına gerekli olan cevapları sorunun içerisinde aramak doğru bir çözüm olacaktır. Kaynağın girdisi ile çıktısı özünde insan ise "Yapay Zeka mı insandan çıkar, yoksa insan mı yapay zekadan?" çıkmazına girmektense mevcut durum analizini doğru biçimde gerçekleştirmek gerekmektedir. Öğrenim sürecindeki girdilerin kaynağı insandır ve yeni girdileri sağlama amaçlı çıktılarda bulunabilmesi için üretimin sürdürülebilirliğini sağlamakla yükümlüdür.

E-ticaret alanında dünya genelinde sergilediği başarının ardından eğitim sektörüne yönelen iş insanı Jack Ma, 2018'de Dünya Ekonomi Formunda gerçekleştirdiği konuşmasında çarpıcı konulara dikkat çekmiştir. Ma konuşmasında; 200 yıllık bir eğitim sisteminin kullanılmaya devam edilmesi durumunda, yeni neslin teknolojiyle yarışmak zorunda kalacağını ve öğrenme kapasitesi daha yüksek olan teknoloji karşısında yenilgiye uğramamak adına insan özünde bulunan becerilere tutunmak haricinde bir seçeneğin olmadığına vurgu yapmıştır. Yeni neslin eğitim modellerinde reforma gidilerek makinelerin öğretebildiğinden daha farklı aktarımların, örneğin; insani değerler, sanat, spor, kolektif hareket edebilme, ortak akıl v.b. yapı taşlarının kullanılmasındaki zorunluluğu açıklamıştır (Ma, 2018). Konuşmada odaklanılması gereken nokta; insanın gezegendeki misyonu ve farklılığının sürdürülebilirliğini sağlayacak olan sahip olduğu değerlere dair kökler ve bunları kaybetmemek adına gerçekleşmesi gereken eğitimsel değişikliklerdir.

İnsan esaslı yaklaşımın ortak akılda değerlendirilip, benimsenmesiyle birlikte temelleri atılan geleceğin yapısal dinamiklerinin gereken tutarlılıkta olması kritik konumdur. Bu nedenle çizilecek yol haritasının doğru analiz edilip hayatın her alanına entegre edilmesi son derece önemlidir. Analiz sürecinin başında dijital çağın doğum sancılarının hissedilmeye başlandığı yıllara dönmek ve çıkış noktasındaki asıl soruyu keşfetmek gerekmektedir.

Apple kurucusu Steve Jobs'un biyografisinde üniversite yıllarında, eğitim sistemindeki temel bir yanı sıra dair gözlemlendiği farkındalık aktarılmaktadır. Jobs, eğitiminin daha ilk yıllarında öğrenmek istediklerini kendisinin yerine sistemin seçtiğini, zorunlu tutulan derslerin yaratıcılığını kısıtladığını, özgür bir biçimde donanımına katkı sağlayacak seçimleri kendi hür iradesiyle yapmasının mevcut sisteme alternatif olsa da verimli olacağına kanaat getirmiş ve okulu resmiyette bırakmıştır. Okulu bırakmasına rağmen eğitimi bırakmamış, diploma hakkından vaz geçerek kendi seçtiği derslere girebilme anlaşması gerçekleştirmiştir (Isaacson, 2011). Diploma sahibi olmasa da amacına ulaşmış ve özgün bir eğitim sistemiyle bir sonraki yüzyılın gerek bilişim gerekse düşünme merkezli izlenmesi gereken yenilikçi metotların oluşmasında önemli rol oynamıştır. Sonrasındaki gelişmeler sadece bilişim teknolojilerinin yer aldığı alanlarda değil, onun da ötesinde merkezinde insanın yer aldığı her süreçte kendisini göstermiş ortak aklın düşünme sistemi olan Tasarım Odaklı Düşünme Sistemine hayat vermiştir.

Dataizm yaklaşımı kapsamında oluşturulan yapay zeka sisteminin birbirine entegre; yeni dünya düzenine uyarlanmış 6 temel ilkesi bulunmaktadır. Bunlar: Empati Kurmak, Tanımlamak, Fikir Üretmek, Prototip Geliştirmek, Test Etmek ve Paylaşmaktır (İşbank, 2020). Bu ilkelerden ilki Empati Kurmak ile başlamaktadır. Konuya insan odaklı yaklaşarak duygu, düşünce, his gibi insani faktörleri analiz etmek konunun ilk adımı olarak pozisyonlanmıştır. Empati kurma becerisi sonrasında Tanımlama adımı gelmektedir. Bu adımda konunun tanımı, büyük resmin dışındaki evrende de ele alınarak hareket edilmektedir. Sonrasında konunun çözümü ve yapılması tarafında fikirler veya çözümler üretilmektedir. Bu fikirler birden fazla problemi çözme hedefli çok sayıda üretilebilmektedir. Örnekleme kısmında ilk olarak ön prototip oluşturulmakta, devamında ise elde edilen tüm tasarımsal fikir ve verilerden oluşan bütüncül ve uygulamaya yönelik son prototip çalışması ortaya konulmaktadır. Test aşamasına geçildiğinde ise geribildirimler toplanmakta ve yapılan analizlerle gelişim planlamaları belirlenmektedir. Son adımda paylaşma evresi gerçekleştirilerek, insanlığın kullanımına sunulmaktadır (Balcaitis, 2019). Sunulan 6 ilke yapay zeka temelli uygulamanın oluşum örgüsünün sıralı ve kontrol altında çözümlenme ve hayata geçiriliş biçimidir. Bu yaklaşıma göre; tüm planlama ve uygulama sonucu çıkan ürün veya olayın odağında insan olması nedeniyle kullanıcı deneyimindeki verimlilik ve sürdürülebilirlik düzeyi yüksektir (Balcaitis, 2019). Bu yaklaşımda 'Tasarım Odaklı Düşünme Sistemi' aslında; hayatı okuma felsefesi olarak kabul edilmektedir. Sistemin ilk adımı olan "Empati Kurma Becerisi" gücünü insani değerlerin özünden alması sebebiyle geleceğin temel kodları arasında yer almaktadır. Sonrasında sıralanan basamaklar Yapay Zeka destekli gerçekleştirilmesi mümkün olan aşamalar olmasına rağmen giriş kısmının "Empati" özünden insana dayanması, süreç içerisinde ilk tuşa basması gereken konumda her daim insana ihtiyaç duyulmasını gerektirecektir (Balcaitis, 2019).

Bu düşünme sistemini kurumsal tabanına yerleştiren şirketlerin %71'inde şirket kültürleri olumlu yönde gelişme göstermiştir. ABD borsalarında ilk 500 içerisinde yer alan kurum incelemelerine bakıldığında ise bu yaklaşımda ilerleyen firmaların 10 yıllık periyot içerisinde %211 oranında büyüme yakaladıkları görülmektedir (Kim, Kim, et. al., 2020). Günümüzde sistemin kabulü sadece kurumsal tabanlı olmamakla birlikte yaşam biçimi olarak da tabana yayılmaktadır.

Dataizm olgusu kapsamında değerlendirildiğinde sanal ortamlar birçok alanda özgürlükçü yaklaşımlar sergileseler de, maalesef insani duygu, dini ve etik değer aktarımı konusunda kısıtlayıcı kalmaktadır. Bu da sosyo-kültürel bir sorunun oluşmasına neden olmaktadır. Bu sorun belli bir topluma özgü olmayıp tüm toplumları, tüm dinleri ve tüm etik değerleri ilgilendiren ve etkileyen paradoksal bir sorundur.

4. Dataizm Felsefesinde Dini ve Etik Değer Paradoksu

Evrendeki tüm canlıların ortak özelliği olan yaşam döngüsü ve genetik sürdürülebilirlik insanlık tarihinde ilk kez yapay bir olguya aktarılmış durumdadır. Yapay zekanın kendi kendisine öğrenme ve geliştirme kapasitesinde ulaştığı seviye ve hızla kaydedilen ilerleme süreci göz önünde bulundurulduğunda karşılaşılan sonuç Dataizm (veri-izm) felsefesini ortaya çıkarmıştır. Dataizm kavramı; ‘Büyük Veri’nin oluşum ve yaygınlaşma süreci sonunda ortaya çıkan bir yaklaşım/felsefe olarak tanımlanmaktadır (Rogers, 2018). Dataizm kavramı ilk kez David Brooks tarafından 4 Şubat 2013 tarihinde yayımlanan The New York Times’da yazılan ‘Opinion/The Philosophy of Data’ isimli makalede kullanıldı. Brooks makalesinde Dataizm’i ‘günün yükselen felsefesi’ olarak belirtmiştir. Steve Lohr’un (2015) yılında yayınladığı ‘Data-ism’ isimli kitabında; ‘Büyük Veri’nin bir devrim olduğunu ve bu devrimin toplumu nasıl ve ne oranda dönüştürdüğünü incelemiştir.

Yual Noah Harari ise 2016 tarihinde yayınladığı ‘Homo Deus: A Brief History of Tomorrow’ isimli kitabında; Dataizmi: fenomenlerin sağladığı verilerin toplamının ‘Büyük Veri’yi oluşturduğunu, büyük Veri tabanlı veri akışının ise; *Dataizm* olarak nitelendirilebilecek tüm politik ve sosyal yapıları kapsayan bir ‘veri işleme sistemi’ni ifade ettiğini belirtmektedir. Dataizm sistemi içerisinde, insan türünün ‘tek bir veri işleme sistemini ifade ettiğini, bireylerin de veri işlemeye katkı sağlayan çipler olduğunu; hayatlarında kiminle evleneceği, hangi mesleği seçeceği, nasıl bir çevrede yaşarsa daha mutlu olabileceği gibi çok önemli konularda alması gereken kararları algoritmalara bırakacağını iddia etmektedir (Harari, 2016). Harari ayrıca Dataizm sisteminin tam ve etkin şekilde çalışabilmesi için kişisel veri gizliliğinin olmaması gerektiğini, tüm kişisel verilerin açık olması gerektiğini savunmaktadır (Harari, 2016).

Harari’nin öncülük ettiği Dataizm felsefesi/yaklaşımı süreç içinde geniş bir kitleyi etrafında toplamış, zamanla Dataizm’e klasik kutsal olarak kabul edilen dinlerle alakası olmayan, ‘teknö-din’ olarak da isimlendirilen dini inanç anlamı da yüklediği gözlemlenmektedir. Yine Dataizm’e göre insan deneyimlerinin ancak Büyük Veriye yüklenmesiyle anlam kazanabileceğini, insan beyninin çok karmaşık algoritmalara sahip olduğunu, insanın bunu kendisinin anlayabilecek ve anlamlandırabilecek yeterlilikle olmadığını bu nedenle de insanın kendisini yapay zekanın kararlarına uyumlu hale getirmesi gerektiği savunulmaktadır (Naiman, 2019). Zamanla bu felsefe savunucuları tarafından Dataizm; insanın yaratmış olduğu yapay zeka tabanlı Büyük Veri sayesinde yeryüzünde cenneti yaşayabileceği, hem insanın hem de yapay zekanın kutsaliyetini savunan, ‘yaratıcı paradoksu’ olarak da nitelendirilen (Harari, 2016), fütürizme giden bir felsefeye dönüşmüştür. Bütün teknolojik icatların temel amacının insan refahını arttırmak olduğu gerçeği temel alındığında, Dataizm felsefesinin insanı araç olarak gördüğü ve araçsallaştırmaya çalıştığı anlaşılmaktadır. Bu nedenle Dataizm felsefesinin yapay zeka tabanlı teknoloji kullanımı ile dini ve etik değerlere sosyo-kültürel etkileri açısından bilimsel eleştiri yöntemiyle incelenmesi gerekmektedir.

Açık platform kaynakları üzerinden yürütülen yapay zeka çalışmalarında, yapay sinir ağlarındaki derin öğrenme ve işleme kapasitesini her sürümünde ileri seviyede yükseltmesi ile öne çıkan girişim GPT (Generative Pre-trained Transformer) sürümleri olarak kabul edilmektedir. 3. Beta sürümüyle farklı alanlarda uygulama testleri devam eden sürümün 300’ün üzerinde üretildiği uygulama bulunmaktadır. Bu uygulamalar sayesinde GPT 3.0 aracılığı ile yapılabilen başlıca örnekler arasında; metin çevirisi yapabilmek, diyalog oluşturma, strateji belirleyebilme, soyut kavram konularında yorumda bulunabilme, şiir yazabilme, kod oluşturma, program tasarlama, müzik besteleyebilme, görselden metine veya metinden görsele çıktı sağlayabilme olarak sıralanabilir (Open AI, 2021). Her ne kadar süreci destekleyen büyük verinin oluşum sürecinde insan araç olarak kullanılsa da, sunulan sonuçların hedefleri ele alındığında devam sürecinde insanın araç olmaktan ziyade aracı kullanacak amaç pozisyonunda kalabileceği sonucu doğmaktadır. Elbette bu sonucun kesin-

lik kazanması, henüz yazılmamış geleceğine dair kalemi elinde tutan insana bağlıdır. Diğer bir değişle; bu paradoksun çözümünü de yine yapay zeka teknolojisini icat eden insanda saklıdır. İnsan, öğretme sürecinden kendi öğrenme sürecine geri döndüğünde değişimin kaçınılmaz gerekliliği ile karşı karşıya kalmaktadır.

Sanal ve gerçek dünyanın iç içe geçiş süreci, adaptasyon evresini tamamlamasının ardından her zaman olduğu gibi tek bir gerçeklik formuna sahip olacaktır. Dijital tabanlı yenedünya düzeninde kontrol gerçek ve sanal beynin birleşmesiyle doğacak olan ortak akla verilmektedir. Gerçeklik algısı da bu bağlamda iç içe geçen kavramları normalleştirme eğilimini destekleyerek adaptasyon sürecine yön vermektedir. Ortaya çıkan/çıkacak olan yeni toplumsal yapıda temel unsurun insan olduğu, bu nedenle de insanların mutluluğu ve güvenliğinin temel amaç olması gerektiği unutulmamalıdır.

Sorunun giderilebilmesi açısından dijital empati ilkelerinin entegrasyonu, eğitim başta olmak üzere sunulan tüm uygulamaların konfigürasyonlarına dahil edilmelidir. Böylece daha güvenli sistemlerin inşası mümkün olacaktır (Rogers, 2018). Bilişsel ve duygusal becerilerin başında gelen empati, dijital çağda ön plana çıkan çevrimiçi iletişimde ve tasarımların ana gövdesinde önemli yer tutmaktadır. İnsan etkileşimlerinde açığa çıkan duyguları anlamak, ortak değerlere tutunmak bütüncü faktör olan empati becerisine bağlıdır. Dijital öğrenmenin izlediği gelişim sürecinde anahtar faktör olarak empatinin konumlandırılması kilit noktadır. Aksi durumda insanın öğrenme modelleri de, iş yapış modellerinde olduğu gibi otonom sistemlere dönüşerek temel sosyo-kültürel, dini ve etik değerlerden uzaklaşmasına neden olacaktır.

Harari'nin öncülüğünü ettiği Dataizm Felsefesi, günümüzde dünya üzerinde kutsal (semavi) olarak kabul edilen tüm dinlerin genel felsefesiyle çelişen bir konumdadır. Bu nedenle kutsal olarak kabul edilen tüm dinler için 'ortak dini değerleri açısından' bir tehdit olarak görülebilir. Çünkü tüm kutsal dinlerde bir yaratıcının varlığı kabul edilmektedir ve dinler insan odaklıdır (Hume, 1995). Semavi dinlerin tümünde insan araç değil amaç konumundadır (Özcan, 1997). Bu nedenle semavi dinler ile Dataizm felsefesi arasında ilk baştan farklılaşma yaşanmaktadır. Ayrıca Semavi dinlerin 'ortak değer' felsefesi; dinin yaratıcı tarafından insanlara gönderilmiş olması iken (Kierkegaard, 2005), Dataizm felsefesinde insan yaratıcı olarak kabul edilmekte ve yarattığı teknolojinin kontrolünün esas olarak kabul edildiği felsefeyi benimsemektedir. Bu açıdan da büyük bir farklılaşma bulunmakta ve tüm semavi dinler açısından Dataizm felsefesi bir paradoks oluşturmaktadır.

Dataizm felsefesi ve yapay zeka uygulamalarının toplumların sosyo-kültürel ve etik değerlere etkileri açısından analiz edildiğinde ise;

- Dizi çekimleri sırasında ölen bir oyuncunun yapay zeka tabanlı deep fake tekniği ile filmde gösterilmesi semavi dinler açısından nasıl değerlendirilmekte ve toplumların etik değerlerini nasıl etkilemektedir?
- Medyada spiker avatarı oynatılmasının semavi dinler açısından ne ifade etmektedir ve toplumların etik değerleriyle çelişen bir taraf var mıdır?
- Yaşamını yitirmiş bireylerin yüzlerinin reklamlarda, dizilerde ve filmlerde gösterilmesi semavi dinler ve toplumsal değerler açısından nasıl bir etki üretmektedir?
- Tanınmış kişilerin izni ve bilgisi olmadan, buldukları ortamlardan uzakta iken yapay zeka tabanlı uygulamalar ile 'ekranlarda ya da diğer platformlarda kullanılmasının etik etkileri nelerdir?' gibi daha çok sayıda sıralanabilecek sorular önümüzdeki süreçlerde çokça tartışılacağı öngörülmektedir.

Büyük resim çerçevesinde toplumların yapay zeka uygulamalarından ve dijitalleşmeden kaçamayacağı, tüm toplumların dijital entegrasyonu planlamaları gerektiği bu nedenle de her toplumun bireylerine yönelik dijital empati olgusunu yaygınlaştıracakları tasarımları gerçekleştirmeleri gerekmektedir.

Sonuç

Endüstri 4.0 sürecinde gerçekleşen teknolojik yeniliklerin en önde gelen çabası Yapay Zeka teknolojisinde devrim niteliğinde yaşanan gelişmelerdir. Hızla ilerleme kaydedilen, hayatımıza güçlü dokunuşlarda bulunan bu teknolojinin alt yapısı insana, insanı özel kılan ise doğasındaki özgün değerlere dayalıdır. Yaratılan bu sanal beyin, tüm sistemle entegre çalır uygunlukta sunulmaktadır.

Çalışma kapsamında gelişmelerin en yoğun şekilde yaşandığı medya sektöründeki örnekler incelenmiş ve tüm örneklerdeki çıkış noktasının insan odaklı olduğu görülmüştür. Devamlılık yönünde sürekliliğinin sağlanmasında ise, yönlendirici kimliğiyle insanın gelecekteki konumunun kritik önemi tespit edilmiştir. Bu konuma giden yolda eğitim sisteminde uygulanması şart olan dönüşümün gerekliliği ile yapıya uygun modellerin saptanmasına yönelik değerlendirmeler gerçekleştirilmiştir. Tasarımı tanımlama aşamasında büyük resimde kalabilmenin önemine paralel konunun geniş evren analizinin gerçekleştirilmesi; sorunun tepki vereceği noktalarda ise gözlemi tanımlama aşamasının önemli yapı taşları arasında bulundurulmasının gerekliliği gözlemlenmiştir.

200.000 yıllık gezegen üzerinde sadece son 500 yılda 864 canlı türü ortadan kalkmıştır (IUCN, 2020). Konunun sebeplerine inildiğinde karşılaşılan avcılık, kirlenme, yabancı türlerin doğuşu, doğal yaşam alanlarının tahribatı v.b. etkenlerin özünde tek bir faktör bulunmaktadır; insan (IUCN, 2020). İnsanın kendi soyunun devamlılığını tehlikeye atmaması adına toplumcu kültür bilinciyle hareket etmesi ve değişimini tetiklediği çağ geçişlerinde kendi kodlarını yeniden gözden geçirmesi, mevcut kodların analizini doğru bir usulde yapması gerekmektedir.

Yapay zekanın biyolojik taklitte insan doğasını örneklemesi ve zihnin otonom becerilerini de kazanabiliyor olduğu geçiş sürecinde yaşanan hız, tasarım değerlerinin önüne geçmemelidir. İnsanın da otonom yerine günden güne artırdığı otomatik çalışma prensiplerini ilke edinmesi durumunda kendi yarattığı robotik teknolojiden bir farkı kalmayacağı, bunun sonucu olarak da rakip kulvarda yarışacağı bu yarışın kaybedileceği gerçeğinin kavranması gerekmektedir. Bu bağlamda zihin haritasının gözden geçirilmesi, insan doğasının özünde bulunan işlem haritasını anlayabilmesi şarttır. Zekasının kopyasına hayat vererek teknolojiyle harmanlanmasını sağladığı sistemin özünde kalabilmek adına aynanın tutulduğu yönün bilincinde olunmalıdır.

Konunun özünde; öğrenilmiş gerçekliklerimiz ve alışkanlıklarımızın yeni dünya düzenindeki transformasyon hızından geri kalmayacak şekilde evrilmesini sağlamak ve bu yönde ihtiyaç duyulmakta olan yenilikçi eğitim sistemlerine geçiş yapmak yatmaktadır. Aksi halde 20.yy. hatalarını yeni doğan bu bebeği büyütürken de yinelemesi durumunda, karşılaşılabilecek olumsuz sonuçları düzeltmek için çok daha fazla emek vermek zorunda kalınması kaçınılmaz olacaktır. Büyüme sürecinde kullanılacak eğitim tasarımlarının, mevcut modeller üzerinde bir reformu gerekli kıldığı gerçeği göz ardı edilmeyerek yeni nesillerin alt yapısını oluşturacak sistem yeniliklerinin gerçekleştirilmesi gerekmektedir. Bu aşamaların tümünde insan ve toplumların değer yargılarına, inanç sistemlerine ve etik değerlerine karşı hassas davranılmalıdır. Toplumların sosyo-kültürel ve etik değerlerine zarar verebilecek felsefe ve yapay zeka tabanlı teknoloji uygulamalarına karşı ilk baştan itibaren, daha tasarım aşamasında iken gerekli önlemler alınmalıdır. Yine insanın inanç sistemini oluşturan dini değerlerine karşı hassas davranılmalıdır. Çünkü temel olan insanın refah seviyesinin arttırılmasıdır. Diğer bir deyişle insan ve insan refahını sağlamak temel amaçtır, geliştirilmiş tüm teknolojiler ise insan refahını arttırmada kullanılan araçtır.

Kaynakça

- Ainize, R. (2018). *The rise of dataism: A threat to freedom or a scientific revolution?* 04 25, 2021 tarihinde Singularityhub.com: <https://singularityhub.com/2018/09/30/the-rise-of-dataism-a-threat-to-freedom-or-a-scientific-revolution/> adresinden alındı
- Balcaitis, R. (2019). *What is design thinking?* 01 18, 2021 tarihinde: <https://empathizeit.com/what-is-design-thinking> adresinden alındı
- BBC. (2018). *Dünyanın ilk 'yapay zeka spikeri' ekrana çıktı.* 03 14, 2021 tarihinde BBC: <https://www.bbc.com/turkce/haberler-46138326> adresinden alındı
- CNN. (2019). *What is a deepfake, explained?* 01 08, 2021 tarihinde CNN: <https://edition.cnn.com/interactive/2019/01/business/pentagons-race-against-deepfakes> adresinden alındı
- Colombus, L. (2020). *Which web conferencing software is the most popular with its users?*, 02 17, 2021 tarihinde Forbes: <https://www.forbes.com/sites/louiscolumbus/2020/04/20/which-web-conferencing> adresinden alındı
- Eagleman, D. (2015). *Beyin & Senin hikayen.* Z. A. Tozar (Çev.). İstanbul: Domingo Yayınları.
- Euronews. (2020). *Çin'de yapay zeka ile gerçekleştirilen ilk 3 boyutlu haber sunucusu tanıtıldı.* 04 25, 2021 tarihinde Euronews: <https://tr.euronews.com/2020/05/22/cin-de-yapay-zeka-ile-gelistirilen-ilk-3-boyutlu-haber-sunucusu> adresinden alındı
- Goddard, G. (2021). *Biomimetic design, 10 examples of nature inspiring technology.* 04 11, 2021 tarihinde <https://www.sciencefocus.com/future-technology/biomimetic-design-10-examples-of-nature-> adresinden alındı
- Guardian. (2020). *A robot wrote this entire article. Are you scared yet, human?* Gpt-3. 03 02, 2021 tarihinde Guardian: <https://www.theguardian.com/commentisfree/2020/sep/08/robot-wrote-this-article-gpt-3?CMP> adresinden alındı
- Harari, Y. N. (2016). *Homo Deus yarının kısa bir tarihi.* P. N. Taneli (Çev.). İstanbul: Kolektif Yayınevi.
- Hawking, S. (2013). *Zamanın kısa tarihi.* B. Gönülşen, B. Çiçekçi (Çev.). İstanbul: Alfa Bilim Yayıncılık.
- Hume, D. (1995). *Din üstüne.* M. Tunçay (Çev.). Ankara: İmge Yayınevi.
- Isaacson, W. (2011). *Steve Jobs,* İstanbul: Yayıncılık Tic. ve San. Ltd.Şti.
- İşbank. (2020). *Tasarım odaklı düşünme dönüşümü.* 02 22, 2021 tarihinde İşbank: <https://www.isbank.com.tr/blog/tasarim-odakli-dusunme> adresinden alındı
- IUCN. (2020). *Species extinction – The facts.* 03 05, 2021 tarihinde IUCN: https://www.iucn.org/sites/dev/files/import/downloads/species_extinction_05_2007.pdf adresinden alındı
- Kierkegaard, S. (2005). *Felsefe parçaları ya da bir parça felsefe.* D. Şahiner (Çev.), İstanbul: Mart Matbaacılık.
- Kim, J., Kim, M., Kang, H., and Lee, K. (2020). *U-GAT-IT — Official TensorFlow implementation.* 03 05, 2021 tarihinde U-GAT-IT: <https://ainize.ai/to4glovern/UGATIT> adresinden alındı
- Lohr, S. (2015). *Data-ism: The revolution transforming decision making, consumer behavior, and almost everything else.* New York: NY: HarperBusiness. .
- Ma, J. (2018). *Davos 2018, love is important in business.* 02 27, 2021 tarihinde World Economic Form: Davos 2018. <https://www.youtube.com/watch?v=4zzVjonyHCQ> adresinden alındı

- Naiman, L. (2019). *Design thinking as a strategy for innovation*, 03 11, 2021 tarihinde Design Thinking as a Strategy for Innovation: <https://www.creativityatwork.com/design-thinking-strategy-for-innovation/> adresinden alındı
- Open AI. (2021). *GBT*. 03 19, 2021 tarihinde Open AI: <https://openai.com/blog/gpt-3-apps> adresinden alındı
- Özcan, H. (1997). *Epistemolojik açıdan iman*. İstanbul: Marmara Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Vakfı Yayını.
- Rogers, C. (2018). *Technology*. 02 23, 2021 tarihinde <https://edtechnology.co.uk/comments/how-to-teach-digital-empathy> adresinden alındı
- Shallit, J. (2005). *Science, pseudoscience, and the three stages of truth*. Waterloo: Computer Science University of Waterloo.
- Tarhan, N. (2012). *İnsandaki gerçeklik algısı*. 04 24, 2021 tarihinde Zafer Dergisi: <https://www.zaferdergisi.com/makale/13356-insandaki-gerceklik-algisi.html> adresinden alındı
- Wakefield, J. (2021). *MyHeritage offers 'creepy' deepfake tool to reanimate dead*. 03 26, 2021 tarihinde BBC: <https://www.bbc.com/news/technology-56210053> adresinden alındı
- Worldmeters. (2021). *World population*: <https://www.worldometers.info/world-population> adresinden alındı

MEDIAD

Medya ve Din Arařtırmaları Dergisi | Journal of Media and Religion Studies

Human Based on Artificial Intelligence: Data-ism and the Religious Value Paradox

Birol AKGÜL
İlhan ÖREN

Extended Abstract

When we look at the chronology of the planet from the past to the present, concrete and intangible productions that human beings have adopted as a mission to make sense of their existence and contribute to the life cycle stand out. The main point that connects the basic features that distinguish humans from other living things is the high-featured structure of the complicated brain that it has. The design scheme of production outputs; This complex structure is formed within the framework of the input, analysis, and output cycle.

The information, which passes through the synthesis of past observations, is transferred to the present, starting from the fictional interpretation of the future. With time, new information is transferred to a new source at any time, although the source offered for common use is based on an open-based system, the chaos brought on access by the speed of increase necessitates the simplicity of the presented system. Technological advances bring the big data system in the digital approach to the information infrastructure of the new age.

The analysis of big data and the heavy working conditions brought by the global society transition on human life necessitated the inclusion of Artificial Intelligence applications as a facilitating tool with a human-oriented approach. Due to the presence of people in the system source codes, the structure design phase of these codes is very important to prevent the system from being a tool and becoming a goal. The study in this perspective aims to determine the innovative methods needed for the correct positioning of the human, which is the subject of the design, based on Artificial Intelligence.

Today, all living things can access big data, which is formed by the storage of information over digital infrastructure, through a common network through virtual network systems. Although there is the ease of access, the size of the data can create dilemmas in performing the analysis process with traditional methods. On the other hand, the continuation of human population growth and the segregation of basic needs into groups in the central control systems approach presented a similar situation. In the situation analysis, the repetition intensity created by the autonomous mechanism on the auto-control systems caused a decline in the efficiency level in terms of both quality of life and information output. The solution of these dilemmas in historical processes has always shed light on the way out with the inclusion of facilitating inventions in life. The solution proposal put forward in the process of transition to the information society is Artificial Intelligence designs.

In Artificial Intelligence designs, a philosophy based on the creation of virtual brains and including them in all areas of human existence in the digital world is dominant. Nature itself provides the main source of the information body that provides the

input. The basic control mechanism of the body physiologically in human nature; his brain. By placing this brain at the center of the digital universe, the dominance of the virtual control mechanism can be maintained through Artificial Intelligence. In this way, field optimizations aimed at eliminating the proposed problems can be realized. At the point reached, application examples are presented in every area where the brain's working functions are present.

The effect of digital tools on mass communication devices necessitated the transformation of traditional media into new media in the perception of reality. In this direction, the examples presented in the first phase of the field were realized in the field of media. Due to the practicality in perception during the transition process, everyone from the producer to the end-user was included in the transformation in written, visual and audio media. As in many sectors, quality production efficiency decreases due to repetitive job descriptions in the traditional media sector. Thanks to the process applications of practical technologies, job definitions that highlight the aspects of human awareness come to the fore.

In technology, which is held as the common brain of humanity, there is a goal of creating a common mind based on the knowledge of all branches of science. At the center of the study; The effects of the thinking system on the design have human-oriented reaction efficiencies that arise as a return to design. The working method is based on interpretations in the conceptual framework. The point of view of the sample group to be examined is whether the basis of the practices is human-oriented and whether it provides the targeted benefit return.

The problem of the study; is about the fact that the targeted efficiency cannot be achieved unless the human being is correctly coded in the design of Artificial Intelligence technologies, which is among the applications with facilitating features in the transformations at the junction of the virtual and real world, and educational reforms are not made to solve the adaptation process in parallel. The Philosophy of Dataism, pioneered by Harari, is in conflict with the general philosophy of all religions considered sacred in the world today. For this reason, it can be seen as a threat to all religions considered sacred. Because all holy religions are human-oriented and human is not a means but an end. Therefore, there is a differentiation from the beginning with the philosophy of Dataism. In addition, the common philosophy of the monotheistic religions; While religion is sent to people by the creator, in the philosophy of Dataism, people are accepted as creative and adopt the philosophy in which the control of the technology they create is accepted as essential.

In this respect, there is a great differentiation and it poses a devastating threat to all monotheistic religions. As a sample group; Human-centered artificial intelligence configurations that stand out in the media sector, which are the subject of the review, were selected. Findings obtained from the sample group; show that the aim adopted as a principle in all work areas is human-modeled and that its use through an integrated work strategy is in the targeted practicality. It is necessary to be sensitive to the value judgments, belief systems, and ethical values of people and societies. Necessary precautions should be taken against philosophy and artificial intelligence-based technology applications that may harm the socio-cultural and ethical values of societies from the very beginning, while still in the design phase. Again, one should be sensitive to the religious values that make up the belief system. Because the main thing is to increase the level of well-being of people. In other words, ensuring human and human welfare is the main purpose, and all developed technologies are tools used to increase human welfare.

Arařtırmacıların Katkı Oranı Beyanı / Contribution of Authors

Yazarların çalışmadaki katkı oranları eşittir.

The authors' contribution rates in the study are equal.

Çıkar Çatışması Beyanı / Conflict of Interest

Çalışma kapsamında herhangi bir kurum veya kişi ile çıkar çatışması bulunmamaktadır.

There is no conflict of interest with any institution or person within the scope of the study.

İntihal Politikası Beyanı / Plagiarism Policy

Bu makale iThenticate yazılımıyla taranmıştır. İntihal tespit edilmemiştir.

This article has been scanned by iThenticate. No plagiarism was detected.

Bilimsel Arařtırma ve Yayın Etięi Beyanı / Scientific Research and Publication Ethics Statement

Bu çalışmada "Yükseköğretim Kurumları Bilimsel Arařtırma ve Yayın Etięi Yönergesi" kapsamındaki kurallara uyulmuştur.

In this study, the rules stated in the "Higher Education Institutions Scientific Research and Publication Ethics Directive" were followed.