



Amaç

(Kaynak: wikipedia.org)

Günümüzde üretken yapay zekâ sistemleri, sağlık, eğitim, savunma sanayi, medya, tarım, madencilik, finans, pazarlama, müşteri temsilciliği, yazılım geliştirme, oyun, sanat, yazarlık dâhil olmak üzere çok çeşitli alanda kullanılmaktadır (Aydın, 2023). 2020'li yıllarda aralarında ChatGPT, Bing Chat, Bard ve LLaMA gibi popüler uygulamaların yer aldığı üretken zekâyâ dayalı sohbet robotları ile Stable Diffusion, Midjourney ve DALL-E gibi yazılı metni görüntüye çeviren üretken yapay zekâ programları yaygınlaşıp tanınmıştır. Bu çalışmada amaç sanat kütüphaneleri özelinde materyallerin sayısallaştırılması süreçlerini incelemek ve materyallerin ediniminden hizmete sunulmasına kadar olan süreci nasıl örüldüğünü anlamlı veriler ışığında incelemektir.

Bulgular

Gelecekte yapay zekâ araştırmalarındaki tüm alanların birleşeceğini öngörmek zor değildir. Sibernetik bir yaklaşımla modellenmiş bir yapay beyin, sembolik bir yaklaşımla insan aklına benzetilmiş bilişsel süreçler ve yapay bilinç sistemi, insan aklı kadar esnek ve duyguları olan bir irade (karar alma yetisi), uzman sistemler kadar yetkin bir bilgi birikimi ve rasyonel yaklaşımın dengeli bir karışımı sayesinde yapay zekâ, gelecekte insan zekâsına bir alternatif oluşturabilir (Russell, 2023). Yapay sinir ağları çalışmalarının dahil olduğu sibernetik cephede de durum aynıydı. Zeki davranışı benzeşimlendirmek için bu çalışmalarda kullanılan temel yapılarıdaki bazı önemli yetersizliklerin ortaya konmasıyla birçok araştırmacılar çalışmalarını durdurdular. Buna en temel örnek, yapay sinir ağları konusundaki çalışmaların Marvin Minsky ve Seymour Papert'in 1969'da yayınlanan Perceptrons adlı kitaplarında tek katmanlı ağların bazı basit problemleri çözemediğini gösterip aynı kısırlığın çok katmanlı ağlarda da beklenmesi gerektiğini söylemeleri ile bıçakla kesilmiş gibi durmasıdır.

Sibernetik akımın uğradığı başarısızlığın temel sebebi de benzer şekilde Yapay Sinir Ağının tek katmanlı görevi başarması fakat bu görevle ilgili vargıların veya sonuçların bir yargıya dönüşerek diğer kavramlar ile bir ilişki kurulamamasından kaynaklanmaktadır. Bu durum aynı zamanda semantik süreçlerin de benzer hale getirilememesi gerçeğini doğurdu (Schank, 1991. s.18).

Sonuç

Sanat kütüphaneleri için yapay zekâ kullanımının geleceğin kütüphaneleri için önemli bir unsur olarak yerini alacağı kanaati kuvvetlenmiştir.

Sanat kütüphanelerinde kullanılacak olan fiziksel ve sanal okuma yapabilecek yapay zekâ programlarının sanat kütüphanelerinde hizmet kalitesini artıracığı düşünülmektedir (Schank, 1991).

Materyallerin sayısallaşması ve kullanıcıların hizmetine dijital olarak sunulması hızlı, güvenli ve düşük maliyetli bir yaklaşım olacağı düşünülmektedir.

Giriş

Yapay zekâ günümüzde edebiyatı, felsefeyi, sanatı, bilimi ve daha akla gelen ne varsa sayısallaştırmanın çeşitli yollarını bularak veri yığınları oluşturmaktadır. Sanat: duyguları ve düşünceleri konuşma dilinden farklı bir dille dünyaya aktarmanın bir yoludur. Ancak sanatın tek bir açıklaması yoktur. Kültür ve sanattaki yapay zekâ uygulamalarının yaptığı ve yapacağı katkılar yeni bir vizyon olarak görülmektedir. Kültür ve sanatta yapay zekânın karşılaştığı sayısallaştırma problemlerinin çözümselliği gelecekteki başarısını gösterecektir.

Problem

Yapay zekâ tarafından gerçekleştirilen sayısallaştırma çalışmalarında sanat eserinin kimliği ile örtüşüp örtüşmediği ile ilgili tartışmalar yaşanmaktadır. Sanat kütüphaneleri açısından bakılacak olursa sanat eserinin sağlanması, saklanması, güvenliği ve kullanıcı için hizmete sunulması sürecinde güçlükler yaşanmaktadır. Sanat kütüphanelerinin, yapay zekâ ile sayısallaştırma sayesinde güvenli ve hızlı bir şekilde kullanıcılarına dijital imkanlar sunarken, yanı sıra maliyet açısından oldukça ekonomik bir yolu seçmiş olacağı düşünülmektedir.

Metodoloji

Çalışmada yöntem olarak veri analizine dayalı bir araştırma yürütülmüştür. Sanat kütüphaneleri üzerine araştırmalarda analize dahil edilmiş ancak zorunluluklardan ötürü sanat kütüphanelerinde saha çalışması gerçekleştirilememiştir.



(Kaynak: pngtree.com.)

Kaynakça

- Aydın, Sevgi; Nalbant, Kemal Gökhan; Coşuplugil, Bedriye Betül (23 Haziran 2023). "Yapay Zekâ ve Sanal Gerçeklik Teknolojilerinin Dijital Pazarlamanın Gelişimi Üzerine Etkileri". Rahva Teknik ve Sosyal Araştırmalar Dergisi. 3 (1): 1-10. ISSN 2791-6898. 18 Ağustos 2023 tarihinde kaynağından arşivlendi. Erişim tarihi: 18 Ağustos 2023.
- Russell & Norvig (2003) (who prefer the term "rational agent") and write "The whole-agent view is now widely accepted in the field".
- Schank, Roger C. (1991). "Where's the AI". AI magazine. 12 (4). s. 38.
- "How AI Is Getting Groundbreaking Changes In Talent Management And HR Tech". Hackernoon. 11 Eylül 2019 tarihinde kaynağından arşivlendi. Erişim tarihi: 14 Şubat 2020.
- JPeXG - DALL-E 3, Kamu Mali, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=144161107>
- Poole, Mackworth & Goebel (1998), which provides the version that is used in this article. These authors use the term "computational intelligence" as a synonym for artificial intelligence.