

DİJİTAL SANATLAR-1

DS.1.2. Ünite: Dijital Sanat Tasarımında Etik

DS.1.02

İnsanları yanıltmak, onları yönlendirmek, istedikleri şekilde düşündürmek ve hareket ettirmek için kullanılan iki yöntem vardır; dezenformasyon ve manipülasyon.

Dezenformasyon, (bilgi çarpıtma) kasıtlı olarak insanları yanlış bilgilendirme işlemidir.

İçinde %1 oranından az fındık bulunan çikolatanın ambalajına onlarca fındık görseli yerleştirme, okul kantininde satılması yasak olan gıdaların büyük marketlerde kırtasiye reyonunun yanında satılması, yalan bir bilgiyi kurgulayarak haber olarak sunma, sayılarla çarpıtma..



Manipülasyon, (başkalaştırma-yönlendirme) insanları kendi bilgileri dışında veya istemedikleri hâlde etkileme veya yönlendirme işlemidir. Duygusal, sosyal ve bilgi manipülasyonu gibi çeşitleri vardır.

Bir otomobil reklamında tüm ailenin araç içinde mutlu bir şekilde yolculuk yapması kişileri markaya duygusal açıdan bağlarken (duygusal), yüzlerce kilometre yakıt almadan gitmesi bilgisini vermesi ekonomik olduğu izlenimi verirken (bilgi), muğlak ifadelerle sınıfında satışı en çok tercih edilen araç olarak tanıtılması (sosyal) manipülasyon örnekleri olabilir.



Unutma: *Yalan haber tekrarlandıkça insanlar bu habere daha çok inanıyorlar. Yalan haberin yayılma hızı doğru haberin beş katı olduğunu unutmayın.*



Telif Hakkı: Kişinin her türlü fikri emeği ile meydana getirdiği ürünler üzerinde hukuken sağlanan haklardır. Telif hakkının doğması için tescile gerek yoktur. Fikir ve sanat eserleri üzerindeki haklar eserin üretilmesiyle birlikte doğar.

Telif hakkı sanatçının eserlerini koruma altına alır. Dijital sanat eserleri de telif hakkı kapsamındadır.

Ülkemizde 5846 sayılı Fikir ve Sanat Eserleri kanunu vardır.



Telif Hakları Genel Müdürlüğü sitesi: <https://telifhaklari.ktb.gov.tr/>

Lisans: Telif hakkına sahip tarafın, eserin üzerindeki haklarını korumayı düzenler. Aynı zamanda eserin de içeriğinin korunması üzerine düzenlemeler getirir. Çeşitli lisanslar çeşitli seviyelerde koruma sağlar. En yüksek koruma getiren lisans ve en çok rastlanan lisans "Telif Hakkı Saklıdır (c)" lisansıdır. Bu lisansa sahip eseri lisans sahibinin izni olmadan, kimse, başka bir yerde kullanamaz.

Yaratıcı Birliklik (Creative Commons): Eserlerin sahiplerinin izin verdiği şekilde kullanılabilir bir lisans türüdür. Yaratıcı birliklik sembolünün (CC) olduğu eserler telif hakları çerçevesinde kopyalanabilir, dağıtılabilir, düzenlenebilir ve birleştirilebilir.

YARATICI BİRLİKTELİK CC

- © Her hakkı saklıdır.
- ☞ Kamu malıdır. Telif süresi bittiği için telif hakkı olmadan kullanabilirsin.
- CC Bazı hakları saklıdır.
- 0 Hiçbir hakkı saklı değil. Serbestçe kullanabilirsin.
- 👤 Sahibine atıf yapmalısın.
- 🔄 Aynı lisans türü ile lisanslarsan değiştirip, kopyalayıp kullanabilirsin.
- 🚫 Eseri ticari amaçla kullanamazsın.
- = Eseri türetemezsin.

Google'da kullanım haklarına göre arama yapabileceğini biliyor muydun?

Dijital sanat tasarımında uyulması gereken etik kurallar

- Dijital sanatın haber veya manipülasyon amacıyla kullanılmasının etik değildir, gerçek dışı içeriklerin yayılmasına katkıda bulunmamak gerekir.
- Dijital sanat tasarımında telif haklarına dikkat etmeli ve lisanslara uymak önemlidir.
- Başkalarının eserlerini kullanmadan önce izin alınması gereklidir.
- Telif haklarına riayet edilmediğinde doğacak cezai işlemler olabilir.
- Etik kurallar bağlamında dürüstlük ve doğruluk değerlerine dikkat edilmelidir.
- Ahlaklı olmanın hayatın her alanına sirayet eden, bir sanat icra ederken de vazgeçilmeyen bir değerdir.
- Dijital sanat tasarımında kişisel mahremiyete dikkat edilmelidir.

Dijital sanat tasarımında özgünlüğü

Özgün olmanın doğrudan kendi tasarımını yapmak, başkasının çalışmasını kendi çalışması gibi yansıtmamak anlamına geldiği ve bunun aynı zamanda dürüst olmanın bir parçası olduğunu bilmeliyiz.

Hazırlayan : Hasan ARSLANTAŞ