

# Midjourney'nin Yaratıcı Endüstriler Üzerindeki Etkisi: İşgücü Dönüşümü ve Hayal Gücü Ortaklığı

## Yönetici Özeti

Bu rapor, önde gelen bir yapay zeka (YZ) görsel üretim aracı olan Midjourney'nin yaratıcı endüstriler üzerindeki çok yönlü etkilerini incelemektedir. Temel olarak, bu tür teknolojilerin insan işgücünü ortadan kaldırıp kaldırmadığı yoksa insan hayal gücüne bir ortak olarak mı hizmet ettiği sorusuna odaklanmaktadır. Yapılan analizler, YZ'nin çift yönlü bir etkiye sahip olduğunu ortaya koymaktadır. Midjourney ve benzeri YZ araçları, sektörde önemli verimlilik artışları ve yeni yaratıcı olanaklar sunarken, aynı zamanda iş rollerinin dönüşümü, etik çıkarımlar ve insan yaratıcılığının değişen doğası hakkında endişeleri de beraberinde getirmektedir. Rapor, bu dönüştürücü çağda stratejik adaptasyonun, sağlam etik çerçevelerin geliştirilmesinin ve insan-YZ sinerjisine odaklanmanın önemini vurgulamaktadır. Yaratıcı işgücünün geleceği, YZ'nin insan yeteneklerini tamamen ikame etmek yerine onları güçlendirdiği işbirlikçi bir ekosistemde şekillenecektir; ancak bu, yasal, etik ve eğitimsel çerçevelerin bu yeni paradigmayı destekleyecek şekilde evrilmesine bağlıdır.

## 1. Yaratıcı Endüstrilerde Üretken YZ'nin Yükselişi

### 1.1. Üretken YZ ve Midjourney'nin Doğuşu

Günümüz çağı, yapay zeka uygulamalarında, özellikle de içerik üretiminde çığır açan üretken yapay zeka (GenAI) ile hızlı bir ilerlemeye tanıklık etmektedir. Bu teknolojik dalga, daha önce yalnızca insan zekası ve yaratıcılığına özgü olan görevleri otomatikleştirerek ve artırarak endüstrileri yeniden şekillendirmektedir. Bu manzara içinde Midjourney, öne çıkan bir örnek olarak konumlanmaktadır. Kullanıcılar tarafından sağlanan metin açıklamalarına dayanarak orijinal, yüksek kaliteli görüntüler üretebilen gelişmiş bir YZ programıdır. Midjourney'nin erişilebilirliği dikkate değerdir; öncelikle Discord aracılığıyla çalışır ve karmaşık kodlama bilgisine olan ihtiyacı ortadan kaldırarak görüntü oluşturmaya demokratikleştirmektedir.

Midjourney'nin temel çalışma mekanizması, milyonlarca görüntü ve ilgili metinlerden oluşan devasa veri kümeleri üzerinde eğitilmiş sofistike YZ modellerine dayanır. Bu modeller, şekiller, renkler, stiller ve bağlamlar gibi karmaşık kalıpları ayırt etmek için Üretken Çekişmeli Ağlar (GAN'lar) veya Difüzyon Modelleri gibi derin öğrenme mimarilerini kullanır. Bu öğrenilmiş anlayış, daha sonra kullanıcı komutlarıyla uyumlu yeni görüntüler sentezlemelerini sağlar. Süreç yinelemelidir ve ayrıntılı metinsel talimatlara göre çıktıların iyileştirilmesine olanak tanır.

Midjourney'nin sunduğu bir dizi avantaj bulunmaktadır. Profesyonel düzeyde içerikleri olağanüstü bir hızla üretir, bu da önemli zaman ve kaynak tasarrufu sağlar. Dahası, doğal dil komutlarını yorumlama yeteneği, güçlü bir yaratıcı ilham kaynağı sunar ve bu da yüksek kaliteli içerik üretimini özel teknik veya sanatsal becerilere sahip olmayan bireyler için bile erişilebilir kılar.

Midjourney'nin kullanım kolaylığı ve "kodlama bilgisi gerekmez" ilkesi, görsel içerik oluşturmaya giriş engelini önemli ölçüde düşürmüştür. Bu durum, daha geniş bir demografinin profesyonel görünümlü görüntüler üretmesini mümkün kılmaktadır. Bu demokratikleşme, bir yandan güçlendirici olsa da, aynı zamanda bir gerilimi de beraberinde getirmektedir: eğer "sıradan insanlar" basit metin komutlarıyla yüksek kaliteli görseller üretebiliyorsa, bu durum geleneksel sanatsal becerilerin ve eğitilmiş profesyonellerin uzmanlığının değeri için ne anlama gelmektedir? Pazar, kolayca üretilen içerikle doygun hale gelebilir ve bu da zanaatın kendisinin değerini düşürebilir. Bu dinamik, yaratıcı alanlarda "beceri" tanımında bir kaymaya işaret etmektedir. Temel görüntü oluşturma için "beceri tabanı" düşerken, gerçekten istisnai ve benzersiz YZ tarafından üretilen sanat eserleri üretme "beceri tavanı" aynı anda yükselmekte, gelişmiş "komut mühendisliği" ve "sanatsal filtreleme" becerileri gerektirmektedir. Bu, yaratıcı endüstrilerdeki gelecekteki başarının manuel beceriden ziyade kavramsal zekaya ve YZ'yi etkili bir şekilde yönlendirme yeteneğine bağlı olabileceğini göstermektedir.

## 1.2. Tartışmayı Çerçeveleme: İş Kaybı mı, Yaratıcı Ortaklık mı?

Bu rapor, kullanıcının temel sorusu etrafında yapılandırılmıştır: "Midjourney iş mi yapıyor, hayal gücüne ortak mı oluyor?" Bu soru, mevcut YZ çağını tanımlayan teknolojik yıkım ile insan yeteneklerinin artırılması arasındaki temel gerilimi özetlemektedir. Bu soruyu ele almak için rapor, Midjourney'nin etkisini üç ana boyutta sistematik olarak inceleyecektir: yaratıcı sektörlerdeki istihdama etkisi, insan yaratıcılığını ve sanatsal ifadeyi şekillendirmedeki rolü ve ortaya çıkardığı karmaşık etik ve yasal hususlar. Bu kapsamlı analiz, YZ'nin dönüştürücü gücüne dair incelikli bir anlayış sunmayı amaçlamaktadır.

## 2. Midjourney ve İş Piyasası: Yıkım ve Dönüşüm

### 2.1. Yaratıcı Endüstrilerde İş Kaybı Endişeleri

YZ araçlarının ortaya çıkışı, çeşitli sektörlerde iş kaybı konusunda yaygın endişelere yol açmıştır. Raporlar, YZ'nin otomasyon yeteneklerinin, özellikle beyaz yakalı ve giriş seviyesi pozisyonlarda olmak üzere, önemli sayıda rol için risk oluşturduğunu göstermektedir. Tahminler, YZ'nin önümüzdeki yıllarda milyonlarca işi etkileyebileceğini düşündürmektedir.

Bu durumun yaratıcı meslekler üzerindeki etkisi çeşitli şekillerde gözlemlenmektedir:

- **Grafik Tasarım:** Grafik tasarım endüstrisi, YZ araçlarının iş güvenliği konusunda yoğun tartışmalara yol açtığı derin bir dönüşüm geçirmektedir. Bazı tasarımcılar YZ'yi güçlendirici bir araç olarak görürken, diğerleri kariyerleri üzerindeki uzun vadeli etkileri konusunda endişe duymaktadır.
- **İllüstratörler:** Ampirik veriler, illüstratörler için somut iş kayıpları ve gelir düşüşleri olduğunu göstermektedir. Yakın zamanda yapılan bir anket, illüstratörlerin %26'sının YZ nedeniyle iş kaybı yaşadığını, üçte birinin ise gelirlerinde düşüş yaşadığını ortaya koymuştur.
- **Konsept Sanatçıları:** Ticari ve konsept sanatçıları, YZ görüntü üreteçlerinin mevcut insan yapımı sanat eserlerinin geniş veri kümeleri üzerinde eğitilmesiyle yeni görselleri hızla üretebilmesi nedeniyle zaten iş kaybı yaşamaktadır. Bu değişim,

gereken konsept sanatçı sayısında potansiyel bir azalmaya veya çabalarının daha üst düzey yönlendirme ve iyileştirmeye yönlendirilmesine işaret etmektedir.

- **Fotoğraf Rötuşçuları:** YZ destekli araçlar, aydınlatma iyileştirme, renk düzeltme, keskinleştirme, yüz düzeltme ve genel rötuş gibi zaman alıcı post-produksiyon görevlerini otomatikleştirmektedir. Yüksek düzeyde uzmanlaşmış, üst düzey rötuşçular, incelikli "zevk" ve karmaşık problem çözme yetenekleri nedeniyle rollerini koruyabilirken, YZ temel rötuş için giriş engelini düşürmekte ve hizmet ücretleri üzerinde aşağı yönlü bir baskı oluşturmaktadır.
- **Stok Görsel Yaratıcıları:** Stok görseller pazarı, YZ tarafından önemli ölçüde bozulmaktadır. YZ tarafından üretilen stok fotoğraflar genellikle çok daha ucuzdur ve insan yapımı içerikle doğrudan rekabet ederek onların yerini almaktadır. Eleştirmenler, bu YZ tarafından üretilen görsellerin genellikle insan yapımı işlerin karakteristik benzersiz yaratıcılığını, duygusal derinliğini ve özgün bakış açılarını içermediğini ve bunun da orijinal yaratıcıların başarılı olmasını zorlaştırdığını savunmaktadır.

Midjourney ve benzeri YZ araçları, tekrarlayan görevleri otomatikleştirme yetenekleri ve sağladıkları verimlilik nedeniyle övgüyle karşılanmaktadır. Ancak bu artan verimlilik, sonuçsuz değildir. Belirli yaratıcı rollerde doğrudan iş kaybı ve gelir düşüşü ile ilişkilidir. Bu durum, bir "otomasyon paradoksu" yaratmaktadır: teknoloji, onu kullanan kuruluşlar ve bireyler (örneğin, "komut mühendisleri") için genel üretkenliği artırırken, aynı zamanda geleneksel becerileri değersizleşen veya eskimeye yüz tutan diğerleri için ekonomik maliyetler getirmektedir. Verimliliğin ekonomik faydaları işgücü genelinde eşit dağılmamaktadır. Bu durum, teknolojik gelişmelerin belirli sektörlerde iş kayıplarına yol açtığına geçişin nasıl yönetileceği konusunda kritik bir toplumsal zorluğa işaret etmektedir. Yeniden beceri kazandırma girişimleri, yeni eğitim modelleri ve potansiyel olarak otomasyonun olumsuz sosyal ve ekonomik etkilerini azaltmak için yeni ekonomik çerçeveler (örneğin, evrensel temel gelir, YZ eğitiminde kullanılan veriler için yeni tazminat biçimleri) hakkında proaktif tartışmaları gerektirmektedir.

## 2.2. Yeni Roller ve Gelişen Beceri Setleri

YZ'nin yükselişi, insan katılımını ortadan kaldırmak yerine onu yeniden tanımlamaktadır. Vurgu, manuel sanatsal uygulamadan, YZ'yi yönlendirmek için hassas metinsel girdiler oluşturmayı içeren "komut mühendisliği" ve en iyi YZ tarafından üretilen çıktıları seçmeyi ve iyileştirmeyi içeren "sanatsal filtreleme" gibi kritik süreçlere kaymaktadır.

YZ'nin yaratıcı iş akışlarına entegrasyonu, tamamen yeni mesleki kategorilerin ortaya çıkmasına neden olmaktadır. Örnekler arasında, üretken YZ'yi belirli sanatsal uygulamalar için ince ayar yapma konusunda uzmanlaşmış "YZ model eğitmenleri" ve galerilerde ve dijital platformlarda makine tarafından üretilen sanat eserlerini seçmekten ve sunmaktan sorumlu "YZ sanat küratörleri" yer almaktadır. Geleneksel yaratıcı roller de YZ yeterliliğini içerecek şekilde evrilmektedir. Sanat yönetmenleri, yazarlar ve tasarımcılar, üretkenliklerini artırmak, fikir üretimini hızlandırmak ve karmaşık projeleri daha verimli yönetmek için YZ araçlarını kullanma konusunda giderek daha yetkin olmaları beklenmektedir. Bu "hibrit roller", insan yaratıcı vizyonunu teknolojik kalıpla birleştirmektedir.

Bu gelişen pazarda rekabetçi ve ilgili kalmak için yaratıcı profesyonellerin sürekli öğrenmeyi ve stratejik adaptasyonu benimsemeleri zorunludur. YZ araçlarında yeterlilik kazanmak artık isteğe bağlı değil, iş piyasasında belirgin bir avantaj sağlayan bir zorunluluktur.

Araştırmalar, YZ'nin tam bir ikame olmaktan ziyade "işbirlikçi bir ortak" olduğunu sürekli olarak göstermektedir. Bu durum, insanların tek yaratıcılardan "ortak yaratıcılara" veya "küratörlere" dönüştüğü simbiyotik bir ilişkiyi işaret etmektedir. YZ'nin hala taklit etmekte zorlandığı çok önemli bir unsur, "zevk" ve rafine sanatsal yargıdır. YZ sayısız varyasyon üretebilirken, esere sübjektif niyet, duygusal derinlik ve kültürel bağlamı katan, seçen, iyileştiren insandır. Bu, estetik ayrımcılık ve kavramsal çerçeveleme için benzersiz insan kapasitesinin vazgeçilmez kaldığını göstermektedir. Bu paradigma değişimi, "sanatçılık" tanımını yeniden şekillendirmektedir. Gelecekteki yaratıcı değer, manuel teknik uygulamadan ziyade, kavramlaştırma, eleştirel değerlendirme, stratejik yönlendirme ve YZ'yi etkili bir şekilde yönlendirerek benzersiz bir sanatsal vizyonu ifade etme gibi üst düzey bilişsel işlevlerde giderek daha fazla yer alacaktır. Bu, uyum sağlayanlar için daha entelektüel olarak talepkar, ancak potansiyel olarak daha ödüllendirici bir yaratıcı manzaraya yol açabilir.

**Tablo 1: Üretken YZ'nin Yaratıcı Roller Üzerindeki Etkisi: İş Kaybı ve Dönüşüm**

| Yaratıcı Rol                  | Gözlemlenen Etki (İş Kaybı/Verimlilik)  | Yeni/Gelişen Gerekli Beceriler   |
|-------------------------------|---|--|
| <b>Grafik Tasarımcı</b>       | İş güvenliği konusunda tartışmalar, otomasyonun artması.                          | YZ araçlarında yeterlilik, hızlı konsept üretimi, YZ destekli tasarımları yönetme.               |
| <b>İllüstratör</b>            | İş kaybı (%26), gelir düşüşü (%33).   | YZ araçlarını iş akışına entegre etme, benzersiz stil geliştirme, YZ'nin sınırlamalarını anlama. |
| <b>Konsept Sanatçısı</b>      | İş kaybı endişesi, YZ'nin hızlı görsel üretimi.                                   | YZ yönlendirmesi (prompt engineering), sanatsal filtreleme, üst düzey konsept geliştirme.        |
| <b>Fotoğraf Rötuşçusu</b>     | Temel rötuş görevlerinin otomasyonu, oranların düşmesi, giriş engelinin azalması. | YZ destekli düzenleme araçlarını kullanma, "zevk" ve karmaşık problem çözme yeteneği.            |
| <b>Stok Görsel Yaratıcısı</b> | Pazarın YZ tarafından üretilen ucuz görsellerle bozulması, rekabetin artması.     | YZ'nin üretmediği özgün, duygusal ve hikaye anlatan içerikler yaratma, niş alanlara odaklanma.   |

E-Tablolar'a aktar

### 3. Midjourney ve Hayal Gücü: Artırma ve Zorluklar

#### 3.1. YZ Yaratıcılık ve Keşif İçin Bir Katalizör Olarak

Midjourney gibi YZ araçları, sanatçıların yeni fikirler keşfetmelerini, alışılmadık kavramlarla deneyler yapmalarını ve farklı stilleri harmanlamalarını sağlamaktadır. YZ, fikir üretim sürecini hızlandırır, birden fazla konsept varyasyonunun hızlı bir şekilde oluşturulmasına ve hızlı iyileştirmeye olanak tanır. YZ, yaratıcı blokları ortadan kaldırabilir ve yinelemeli süreçleri kolaylaştırarak beklenmedik görsel fikirler sunabilir. Ayrıca, YZ, geleneksel teknik becerilere sahip olmayan bireyler için içerik oluşturmayı erişilebilir hale getirerek yaratıcı ifadeyi daha geniş bir kitleye yaymaktadır.

"Üretken sinestezi" kavramı , insan keşfi ile YZ'nin yeteneklerinin uyumlu bir şekilde harmanlanmasını önermektedir. Bu, sadece YZ'nin insan yaratıcılığını taklit etmesi değil, insanların YZ'yi kullanarak daha önce hayal bile edilemeyen

*yeni* yaratıcı iş akışları keşfetmesi ve sınırları zorlaması anlamına gelmektedir. YZ, sanatçıların daha üst düzey yaratıcı karar verme süreçlerine odaklanmasını sağlayan bir "yaratıcı ortak" olarak işlev görmektedir. Bu, yaratıcı sürecin kendisini yeniden tanımlamaktadır. Yaratıcılık, tek başına bir dehanın eseri olmaktan çıkıp, insan sezgisi ile algoritmik gücün işbirlikçi bir dansına dönüşmekte, potansiyel olarak daha önce imkansız olan sanat formlarına ve ifadelere yol açmaktadır.

### 3.2. Özgünlük, Orijinallik ve Beceri Gelişimine Yönelik Zorluklar

YZ modelleri mevcut eserler üzerinde eğitildiğinden, türev içerik ve potansiyel olarak "görsel homojenlik" veya "genel içerik doygunluğu" endişeleri ortaya çıkmaktadır. Eleştirmenler, YZ sanatının, geleneksel sanatçıların duygusal derinliği, niyeti ve kişisel yolculuğundan yoksun olduğu için insan sanatının özgünlüğünü ve orijinallliğini zayıflatabileceğini savunmaktadır. YZ'ye aşırı bağımlılık, öğrencilerin ve yeni sanatçıların temel sanat becerilerini öğrenmeyi atlamalarına yol açabilir ve bu da uzun vadeli sanatsal gelişimlerini engelleyebilir. Ayrıca, artan üretkenlik, daha az seçici bir filtrelemeye yol açabilir ve potansiyel olarak platformları daha az rafine içerikle doldurabilir.

YZ'nin görsel olarak çekici görüntüler yaratma yeteneğine rağmen, "duygusal derinlikten" ve "insan dokunuşundan" yoksun olduğu yönünde tekrarlayan bir tema bulunmaktadır. Bu, YZ'nin stilleri taklit edebilse de, insan sanatını tanımlayan gerçek orijinallik ve benzersiz kişisel ifade ile mücadele ettiğini göstermektedir. Bu durum, sanatın

*değeri* hakkında kritik bir soru ortaya çıkarmaktadır: sadece estetik çıktı mıdır, yoksa arkasındaki insan yolculuğu ve niyeti midir?. Bu "özgünlük ikilemi", pazarın ve izleyicinin insan yazarlığını ve benzersiz vizyonu açıkça gösteren içeriğe giderek daha fazla değer verebileceğini ima etmektedir. Bu, yaratıcı pazarın ikiye ayrılmasına yol açabilir: biri seri üretilen, YZ destekli içerik için, diğeri ise son derece orijinal, insan merkezli sanat için. Yaratıcı alanlardaki eğitimin, YZ'nin eleştirel düşünme ve etik kullanımına odaklanarak uyum sağlaması gerekmektedir.

## 4. YZ Tarafından Üretilen Sanatın Etik ve Yasal Boyutları

### 4.1. Telif Hakkı ve Fikri Mülkiyet

YZ modelleri, genellikle açık izin alınmadan telif hakkıyla korunan eserleri içeren geniş veri kümeleri üzerinde eğitilmektedir. Bu durum, fikri mülkiyet hakları ve yasal anlaşmazlıklar hakkında sorulara yol açmaktadır.

İnsan yazarlığı gerekliliği konusunda farklı yaklaşımlar mevcuttur:

- **ABD Yaklaşımı:** ABD Telif Hakkı Ofisi, YZ tarafından üretilen eserlerin telif hakkı koruması altında olmadığını açıkça belirtmektedir, çünkü telif hakkı insan yazarlığı ve yaratıcı kontrol gerektirir. "Zarya of the Dawn" davası, YZ tarafından üretilen

görsellerin "yaratıcı bir insanın özgün katkılarını" yansıtmadığını vurgulayarak bir emsal teşkil etmiştir.

- **AB Yaklaşımı:** AB, YZ'nin rolünü tanıyarak ve telif hakkı korumasını savunarak daha esnek bir duruş sergilemektedir. AB YZ Yasası, telif hakkıyla korunan eğitim materyallerinin beyan edilmesini zorunlu kılmaktadır.
- **Çin Yaklaşımı:** Çin, YZ tarafından üretilen bir görüntüye telif hakkı tanımıştır (Li v. Liu davası), YZ'yi bir araç ve parametreleri giren insanı yazar olarak görmektedir.

Telif hakkıyla korunan materyaller üzerinde eğitim için "adil kullanım" argümanını sorgulayan davalar devam etmektedir. Yakın zamanda verilen kararlar, rekabetçi ürünler yaratmak için ticari kullanımın adil kullanım olarak nitelendirilmeyebileceğini düşündürmektedir.

ABD (insan yazarlığı gerekliliği, YZ tarafından üretilen içeriğin telif hakkına tabi olmaması) ile Çin/AB (daha esnek, YZ'yi bir araç olarak insan girdisini tanıma) arasındaki telif hakkı yaklaşımlarındaki keskin farklılıklar, karmaşık bir uluslararası hukuk ortamı yaratmaktadır. Bu farklılık, telif hakkı koruması için "forum alışverişi"ne yol açabilir ve YZ tarafından üretilen içeriğin küresel pazarını etkileyebilir. Eğer ABD'de YZ tarafından üretilen içerik telif hakkına tabi olamazsa, ticari değeri sınırlı olabilirken, Çin gibi bölgelerde korunan bir varlık olabilir. Bu yasal belirsizlik, bazı ticari sektörlerde YZ tarafından üretilen içeriğe yapılan yatırımları ve yaygın kabulü engellerken, diğerlerinde yeniliği teşvik edebilir. Bu durum, YZ çağında fikri mülkiyet yasalarının uluslararası düzeyde uyumlaştırılmasına acil bir ihtiyaç olduğunu vurgulamaktadır.

## 4.2. Etik Hususlar: Yanlılık, Rıza ve Hesap Verebilirlik

Sanatçılar, eserlerinin YZ modellerini eğitmek için izinleri veya tazminatları olmadan kullanılmasına öfkelenmektedir. Bu durum, rıza ve saygı sorunlarını gündeme getirmektedir. YZ modelleri, yanlılık içeren geniş veri kümelerinden öğrenir ve bu da çarpık veya basmakalıp çıktılara yol açabilir (örneğin, görüntü üretiminde ırksal yanlılık). Geliştiricilerin bu yanlılıkları azaltmak için veri kümelerini iyileştirmesi gerekmektedir. Tamamen YZ tarafından üretilen içeriklerde insan yaratıcısının olmaması, özellikle zararlı veya yanlış bilgiler söz konusu olduğunda hesap verebilirliği sorunlu hale getirmektedir.

Rıza alınmadan "veri kazıma" uygulaması, YZ şirketleri için bir "etik borç" yaratmaktadır. Bu durum sadece sanatçıların öfkesini ve davalarını körüklemekle kalmamakta, aynı zamanda adalet, tazminat ve yaratıcı emeğin geleceği hakkında temel soruları da gündeme getirmektedir. Rıza eksikliği, algoritmik yanlılık gibi sorunlara da katkıda bulunmaktadır, çünkü yanlı veri, yanlı çıktılara yol açmaktadır. Bu etik borcun ele alınması, YZ'nin yaratıcı alanlarda sürdürülebilir gelişimi ve kamu tarafından kabulü için kritik öneme sahiptir. Şeffaf veri kaynakları, vazgeçme mekanizmaları ve eserleri YZ eğitimine katkıda bulunan sanatçılar için potansiyel yeni tazminat modelleri gerektirmektedir.

**Tablo 2: YZ Tarafından Üretilen Sanatın Telif Hakkına Küresel Yaklaşımlar**

| Yetki Alanı                        | Temel İlke                  | Telif Hakkına Tabi Olma Durumu                     | Önemli Davalar/Mevzuat      |
|------------------------------------|-----------------------------|--|-----------------------------|
| <b>Amerika Birleşik Devletleri</b> | İnsan Yazarlığı Gerekliliği | Telif hakkına tabi değildir (insan katkısı yoksa). | "Zarya of the Dawn" davası. |

| Yetki Alanı             | Temel İlke  | Telif Hakkına Tabi Olma Durumu  | Önemli Davalar/Mevzuat                              |
|-------------------------|---|---|---|
| <b>Avrupa Birliği</b>   | İnsan Katkısı Önemli, YZ'nin Rolü Tanınır           | İnsan katkısı varsa telif hakkına tabi olabilir.                                | AB YZ Yasası (eğitim materyali beyanı zorunluluğu). |
| <b>Çin</b>              | YZ bir araç, insan yaratıcıdır.                     | İnsan tarafından parametrelerle oluşturulduysa telif hakkına tabi olabilir.     | Li v. Liu davası.                                   |
| <b>Birleşik Krallık</b> | Bilgisayar tarafından üretilen eserler korunabilir. | Eserin yaratılması için gerekli düzenlemeleri yapan kişi telif hakkı sahibidir. | Telif Hakkı, Tasarımlar ve Patentler Yasası 1988.   |

E-Tablolar'a aktar

## 5. İnsan Unsuru: Psikolojik Etki ve Adaptasyon

### 5.1. Dijital Çağda "Fırsatı Kaçırma Korkusu" (FOMO)

FOMO, başkalarının yaşadığı ödüllendirici deneyimleri kaçırma endişesi olarak tanımlanır ve genellikle sosyal medya tarafından güçlendirilir. 2000'li yılların başında bir kavram olarak ortaya çıkmış ve sosyal medyanın yaygınlaşmasıyla birlikte geniş kitlelere ulaşmıştır. Sosyal medyanın "kusursuz imaj yanılgısı", sürekli karşılaştırma, aşırı bilgi yükü ve çevrimiçi kalma zorunluluğu FOMO'yu beslemektedir. Bildirimler, bu kompulsif kontrol etmede kilit bir rol oynamaktadır.

FOMO, kaygı, stres, düşük benlik saygısı, yalnızlık, depresyon ve yetersizlik hissi gibi psikolojik sorunlara yol açmaktadır. Kompulsif sosyal medya kullanımına, uyku bozukluklarına ve dikkat dağınıklığına neden olabilir. Midjourney ile doğrudan ilgili olmasa da, dijital kültürün genel bağlamı ve trendlere ayak uydurma veya fırsatları "kaçırmama" baskısı, bireylerin Midjourney gibi yeni teknolojileri algılamasını ve benimsemesini dolaylı olarak etkileyebilir. YZ gelişiminin hızlı temposu, sanatçılar için bir tür "profesyonel FOMO"yu tetikleyebilir ve eskime korkusu veya yeni becerileri kaçırma endişesi yaratabilir.

Dijital çağda FOMO'nun yaygın doğası, sürekli bağlantı ve sosyal karşılaştırma tarafından yönlendirilerek, bireylerin sürekli meşgul olma zorunluluğu hissettiği bir "dijital koşu bandı" yaratmaktadır. Bu durum, sosyal etkinliklerin ötesine geçerek profesyonel gelişmeleri de kapsayabilir. Midjourney gibi YZ araçlarının hızlı evrimi, sanatçılar ve yaratıcı profesyoneller arasında bir "profesyonel FOMO"ya neden olabilir; bu da yeni becerileri, araçları veya fırsatları "kaçırma" veya geride kalma endişesine yol açar. Bu, YZ'yi benimseme konusunda isteksiz olsa bile bir baskı olarak veya YZ gelişmelerini sürekli izleme ihtiyacı olarak kendini gösterebilir. Bu durum, YZ'ye uyum sağlama konusundaki psikolojik baskının sadece pratik becerilerle ilgili olmadığını, aynı zamanda hızla değişen profesyonel ortamda kaygıyı yönetmekle de ilgili olduğunu göstermektedir. Zihinsel refah stratejilerinin ve teknolojiye dengeli bir yaklaşımın önemini vurgulamaktadır.

### 5.2. "Kaçırma Keyfi"ni (JOMO) Benimsemek ve Dikkatli Adaptasyon

JOMO, kişisel refah ve yalnız uğraşlarda memnuniyet bulma, sürekli bağlantı ve sosyal karşılaştırma yerine kişisel seçime değer verme psikolojik durumu olarak tanımlanmaktadır. FOMO ile başa çıkma stratejileri arasında sosyal medya kullanımını sınırlama, gerçek hayattaki bağlantılara odaklanma, farkındalık pratikleri yapma, gerçekçi beklentiler belirleme ve dijital detoksler yer almaktadır. Bu stratejiler, YZ'nin benimsenmesine de uygulanabilir; bireylerin trendleri körü körüne takip etmek veya baskıya boyun eğmek yerine, YZ'nin işlerini ve refahlarını nasıl gerçekten artırabileceğine odaklanmaları teşvik edilmektedir.

Tıpkı JOMO'nun sosyal medyanın kaygılarına bir panzehir sunması gibi , YZ entegrasyonu için de benzer bir dikkatli yaklaşım hayati önem taşımaktadır. YZ trendlerini "kaçırma korkusu" (profesyonel FOMO) yerine, bireyler ve kuruluşlar gereksiz YZ odaklı baskıları "kaçırma keyfi"ni geliştirmelidir. Bu, sanatsal bütünlük veya zihinsel refahdan ödün vermeden yaratıcılığı ve üretkenliği gerçekten artıran YZ araçlarını seçici bir şekilde benimsemek anlamına gelir. Bu, insan güçlü yönlerine ve değerlerine öncelik vermekle ilgilidir. Bu bilinçli YZ entegrasyonuna doğru kayma, teknolojinin insan hedeflerine hizmet ettiği ve onları dikte etmediği daha sürdürülebilir yaratıcı pratiklere yol açabilir. Dijital okuryazarlığın, YZ'nin yeteneklerinin eleştirel değerlendirmesinin ve yaratıcı çalışmalarda içsel motivasyona odaklanmanın önemini vurgulamaktadır.

**Tablo 3: FOMO'nun Psikolojik Etkileri ve JOMO Stratejileri**

| Kavram                                | Temel Özellikler/Tetikleyiciler (FOMO için)  | Negatif Psikolojik Etkiler (FOMO için)  | Başa Çıkma Stratejileri/Faydaları (JOMO için)   |
|---------------------------------------|--|---|---|
| <b>FOMO (Fırsatı Kaçırma Korkusu)</b> | Sosyal karşılaştırma, sürekli bağlantı, küratörlü gerçeklikler, bilgi aşırı yükü, sosyal medya bildirimleri. | Kaygı, stres, düşük benlik saygısı, yalnızlık, depresyon, yetersizlik hissi, uyku bozuklukları, dikkat dağınıklığı. | -   |
| <b>JOMO (Kaçırma Keyfi)</b>           | -  | -   | Farkındalık, dijital detoks, gerçekçi beklentiler, gerçek hayattaki bağlantılar, kişisel bakım, gelişmiş zihinsel sağlık, memnuniyet. |

E-Tablolar'a aktar

## 6. Sonuç: İnsan-YZ Yaratıcılığının Geleceğini Şekillendirmek

Midjourney, temsilci bir YZ aracı olarak, ne tamamen bir iş hırsız ne de kusursuz bir yaratıcı ortaktır; aksine, yaratıcı manzarayı dönüştüren karmaşık bir güçtür. YZ, görevleri otomatikleştirmeye devam edecek, bu da yaratıcı alanlarda adaptasyon ve beceri geliştirmeyi gerektirecektir. İnsan yaratıcılığı, fikir üretme, küratörlük ve etik rehberliğe daha fazla odaklanarak evrilecektir. Yasal ve etik çerçeveler, YZ'nin adil ve sorumlu gelişimi ve kullanımı için kritik öneme sahiptir. Bireylerin dijital refahı ve dikkatli teknoloji kullanımı konusunda kendilerini geliştirmeleri gerekmektedir.



Gelecek, YZ'nin güçlü bir asistan olarak hareket ettiği ve yaratıcı olasılıkları genişlettiği insan-YZ işbirliğinde yatmaktadır. Yaratıcı profesyoneller için sürekli öğrenme ve adaptasyon ihtiyacı devam edecektir. Politika ve etik alanındaki devam eden gelişmeler, YZ'nin yaratıcı endüstrilerdeki seyrini şekillendirecektir. Midjourney ve benzeri YZ araçlarının nihai etkisi, insanların onları nasıl geliştirmeyi, düzenlemeyi ve entegre etmeyi seçtiğine bağlı olacak ve teknolojinin insanlığın yaratıcı ve ekonomik refahına hizmet etmesini sağlayacaktır.