



Gönderme Tarihi: 26.01.2019

Kabul Tarihi: 19.03.2019

Sosyal ağlar, dijital avatarlar ve teknolojik tekillik

Öğr. Gör. Serap UĞUR^a

<https://orcid.org/0000-0002-4211-1396>

^a Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi, Eskişehir/Türkiye

Özet

Sosyal ağlar ve sosyal medya teknolojiden beslenerek büyümeye devam etmektedir. Son yıllarda insanın sanal ortamlardaki davranışları ve sosyalleşme ihtiyaçları göz önüne alınarak farklı platformlar ve araçlar geliştirilmiştir. Sanal dünyalardan artırılmış gerçekliğe, sanal gerçeklik uygulamalarından holograma birçok teknoloji sanal medya için kullanılmaya başlamıştır. Teknolojik gelişmelerle birlikte ortaya çıkan teknolojik insanlar göz önüne alındığında, bedene entegre edilebilir teknolojilerle birlikte gelecek olan transhumanist çağda daha da ileri eğilimler ortaya çıkacağı öngörülebilmektedir. Bu teknolojilerle birlikte bireylerin sanal ağlarda kendini yansıtmaya ya da olmak istediği karaktere bürünme ihtiyacına yönelik olarak “dijital avatarlar” oluşturulması amacıyla farklı çalışmalar geliştirilmiştir.

Anahtar Sözcükler: Sosyal Ağ, Sosyal Medya, Teknolojik Tekillik, Dijital Avatar, Transhuman

Abstract

Social networks and social media grow up with technology. In recent years, different platforms and tools have been developed by considering human behaviors and socialization needs. Such as the hologram, virtual worlds, augmented reality, virtual reality applications etc many technology has begun to be used for social network. Considering the technological people emerging with technological developments, it can be foreseen that even more advanced trends will emerge in the transhumanist era which will come together with the technologies that can be integrated into the body. With these technologies, different studies have been developed for the purpose of creating individuals (virtual avatars) in order to reflect the character they want to be reflected in the virtual networks or to want to be.

Keywords: Social Network, Social Media, Technological Singularity, Digital Avatar, Transhuman

Kaynak Gösterme

Uğur, S. (2019). Sosyal ağlar, dijital avatarlar ve teknolojik tekillik (editöre mektup). *AUAd*, 5(2), 4-8.

İnsanlar sosyal medyayı genellikle düşünceleri paylaşmak, bir araya gelmek, ticaret yapmak, arkadaşlarını bulmak gibi amaçlarla kullanmaktadır. Mayfield (2008) bunu insani özelliklerin internete yansımaları olarak görmekte ve çok hızlı bir şekilde yayılmasını da bu özelliğine bağlamaktadır. Teknolojiden beslenerek gelişen sosyal ağlar ve sosyal medya için sanal dünyalardan artırılmış gerçekliğe, sanal gerçeklik uygulamalarından holograma birçok teknoloji kullanılmaktadır. Bedene entegre edilebilir teknolojilerle birlikte gelecek olan transhumanist çağda daha da ileri eğilimler ortaya çıkacağı öngörülebilir. Bu teknolojilerle birlikte bireylerin sanal ağlarda kendini yansıtmaya ya da olmak istediği karaktere bürünme ihtiyacına yönelik olarak “dijital avatarlar” oluşturulması amacıyla farklı çalışmalar geliştirilmiştir.

Dijital avatarların patentlenen örneklerinden 2007 yılında Nims, Tagliabue ve Quatrochi'nin almış olduğu “Interactive avatar for social network services” patenti, bir sosyal ağ sistemi veya servisi içindeki verileri görselleştiren bir avatar ortamı içindir ve her yıl yenilenmektedir. Bu avatar, verilere veya diğer girdilere yanıt olarak görünüşünü, animasyonunu ya da benzeri diğer görsel ve işitsel özelliklerini geliştirebilir ve değiştirebilir (<https://patents.google.com/patent/US20190005373A1/en>). 2010 yılında alınan “Interactive Avatar” patenti ise kullanıcının belirleyeceği animasyon karakter olan etkileşimli avatarlar içindir ve bu avatar PC ve mobilde çalışabilmektedir. 2010 yılında alınan patentte geliştirilen avatar, bir düzenleme ortamında birey tarafından daha da özelleştirilebilir ve oyun, sosyal ağ ve video konferans dahil ancak bunlarla sınırlı olmamak üzere çeşitli uygulamalarda kullanılabilir.

Günümüze gelindiğinde; Facebook tarafından geliştirilen Codec Avatars projesi ile Facebook'ta da gerçekçi avatarlar kullanılarak geleceği inşa etme çalışmalarını başlattığı görülebilir. 3D hareket yakalama teknolojisi ve yapay zekâ sistemlerini kullanan Codec Avatars, gelecekteki insanların, sanal gerçeklikteki sosyal bağlantıların gerçek dünyadakiler kadar doğal ve ortak olmalarına yardımcı olarak, kendileri gibi gerçekçi sanal avatarlar oluşturmalarına izin verebilir. Bu proje, VR kulaklık ve AR gözlüklerine bağlanma yöntemimizi kökten değiştirebilir; sanal gerçeklikteki insanlarla, önünüzdeki kişilerle olduğu gibi etkileşime girmek doğal ve kolay bir hale gelebilir (TechFacebook, 2019).

Eugenia Kuyda, trafik kazasında kaybettiği arkadaşının geçmiş mesaj metinlerini veri olarak kullanan bir yapay zekâ uygulamasıyla sohbet botu geliştirmiş, bu girişimi daha sonra dijital avatarlarla desteklenen sohbet botları ile insanlara hizmet sunan Replika firmasına

dönüşmüştür. Replika, kullanıcılarına seçtikleri ad veya cinsiyetle dijital bir avatar oluşturma olanağı sağlayan bir uygulama ve sohbet botları ile iletişim sağlamaktadır (Olson, 2018).

James Vlahos, ölümcül bir hastalığa yakalanan babasıyla uzun röportajlar yaparak babasının dijital bir klonunu yaratmak için veri toplamıştır. Günümüzde ise kendi yapay zekâlı avatarını yaratacak bilgisi ve vakti olmayanlar için Eternime adlı bir girişimi bulunmaktadır. Bu girişim, sosyal medya gönderileri ve etkileşimlerinin yanı sıra temel kişisel bilgileri toplayarak bir kopya oluşturmaktadır (Vlahos, 2019).

MIT'nin hazırladığı Augmented Eternity (Artırılmış Sonsuzluk) projesi, yapay zekânın kişinin dijital ayak izlerini takip ederek, o kişinin bilgi birikimi ve kişiliğini oluşturan bileşenleri elde edebileceği bir sistem üzerine çalışmaktadır. Projeye göre, fiziksel varlık ölebilir, ancak dijital varlık insanlara yardım etmek ve gelişen bir varlık olarak bireyin mirasını korumak amacıyla gelişmeye devam edecektir (Sofka vd, 2017).

Dmitry Itskov; New York'ta Haziran 2013'te düzenlenen "Global Gelecek 2045 - Dünya Konferansı"nda, yaşlanan insanların beyinlerini omurilikle birlikte alarak o kişiye benzeyen bir robotun kafasına yerleştirmeyi planladıkları Avatar projesinin A, B, C aşamaları için çalışmalara başladıklarını belirtmiştir (Bolton, 2016).

Bir diğer gelişme olarak 2008 yılında parmak uçlarını ultrasonik ses dalgalarıyla uyaran holografik klavyeleri ele alınabilir. Dokunmatik hologram olarak adlandırılan bu teknolojiye ultrason dalgaları, parmak ucundaki havayı titreştirerek deriye baskı yapar ve birey bunu dokunma duyusu olarak algılamaktadır (Shionada vd., 2008; Hoshi vd., 2009). Günümüzde bu teknoloji ile entegre çalışan bilekliklerin tanıtımları yapılmaya başladı bile... Bu gelişmeler birlikte düşünüldüğünde ise dokunma hissine sahip avatarların geliştirilebileceği sonucuna ulaşmak kaçınılmaz. Dolayısıyla fiziksel dünya ile sanal dünyanın iç içe olacağı bir döneme doğru ilerlediğimizi düşünmek yanlış olmayacaktır.

Ray Kurzweil, "Singularity is Near" adlı kitabında insan hayatının teknoloji aracılığıyla değişeceğini, teknolojik tekillik adı verilen döneme girileceğini, bu dönemde insan ile makinenin birleşeceğini ya da fiziksel gerçeklik ile sanal gerçeklik arasında bir fark kalmayacağını düşündüğünü belirtir. Bu gelişmeler, teknoloji ile dönüşen insan formu olarak ifade edilebilecek transhuman ve transhumanist çağ için hazır olmamız gerektiğinin göstergeleri olarak yorumlanabilir.

Kaynakça

- Bolton D. (2016). Russian billionaire Dmitry Itskov seeks 'immortality' by uploading his brain to a computer. *Independent*. <https://www.independent.co.uk/news/science/dmitry-itskov-2045-initiative-immortality-brain-uploading-a6930416.html> Erişim: 10.03.2019.
- Hoshi, T., Takahashi, M., Nakatsuma, K., & Shinoda, H. (2009, August). Touchable holography. In *ACM SIGGRAPH 2009 Emerging Technologies* (p. 23). ACM.
- Olson, P. (2018). This AI Has Sparked A Budding Friendship With 2.5 Million People. <https://www.forbes.com/sites/parmyolson/2018/03/08/replika-chatbot-google-machine-learning/#536544024ffa>
- TechFaceook (2019). Facebook is building the future of connection with lifelike avatars. <https://tech.fb.com/codec-avatars-facebook-reality-labs/>
- Iwamoto, T., Tatezono, M., & Shinoda, H. (2008, June). Non-contact method for producing tactile sensation using airborne ultrasound. In *International Conference on Human Haptic Sensing and Touch Enabled Computer Applications* (pp. 504-513). Springer, Berlin, Heidelberg.
- Sofka, C. J., & Gibson, A. (2017). 9 Digital immortality or digital death?. *Postmortal Society: Towards a Sociology of Immortality*, 173.
- Vlahos (2019). Talk to Me? How Voice Computing Will Change Our Lives. <https://www.consumerreports.org/electronics/how-voice-computing-will-change-your-life/> Erişim: 01.04.2019.
- Walter, Tony. "How the dead survive: Ancestors, immortality, memory." *Postmortal society*. Routledge, 2017. 33-53.

Patentler

- Calis, S. (2011). U.S. Patent Application No. 12/767,792. <https://patents.google.com/patent/US20110078578A1/en>
- Nelson, A. T., Bray, C., Goossens, T., van der Merwe, R., Crandall, R. E., & Serlet, B. (2014). U.S. Patent No. 8,692,830. Washington, DC: U.S. Patent and Trademark Office. (2010). Automatic Avatar Creation. <https://patents.google.com/patent/US20110292051>

Yazar Hakkında

Serap Uğur



Serap Uğur, 2002 yılından beri Açıköğretim Fakültesi'nde Öğretim Görevlisi olarak çalışmaktadır. Anadolu Üniversitesi "Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi" lisans ve yüksek lisans programlarını tamamlayan Uğur, Uzaktan Eğitim alanında doktora çalışmalarına devam etmektedir. 2017 yılından beri Açıköğretim Sistemi Sosyal Medya Koordinatörlüğü görevini üstlenen Uğur, e-Öğrenme, içerik türleri, dijital öyküleme, animasyon, oyun temelli öğrenme, oyunlaştırma, öğretim tasarımı, kültürlerarası farklılıklar, bireysel farklılıklar, insan-bilgisayar etkileşimi, yapay zekâ, transhumanizm gibi alanlara ilgi duymakta, bu alanlarda araştırma ve geliştirme faaliyetleri yürütmekte ve projelerde görev almaktadır.

Posta adresi: Anadolu Üniversitesi, Yunusemre Kampüsü, Açıköğretim Fakültesi, 26470
Tepebaşı/ESKİŞEHİR
Tel (İş): +90 222 335 05 80 / 2775
Eposta: serapsisman@anadolu.edu.tr