

Türkiye'de Kültürel Çalışmalar Alanı Olarak Dijital Sanat Araştırmaları

Digital Art Research as a Field of Cultural Studies in Türkiye

Sümeyya Olcay Yaman^{1*} 
Yusuf Adıgüzel² 

¹ Sakarya Üniversitesi, İletişim Bilimleri Anabilim Dalı Doktora Öğrencisi, Sakarya, Türkiye, sumeyya.olcay1@ogr.sakarya.edu.tr, ror.org/04ttnw109

² Anadolu Üniversitesi, Eskişehir, Türkiye, yusufadiguzel@anadolu.edu.tr, ror.org/05nz37n09

*Sorumlu Yazar/Corresponding Author



Geliş Tarihi/Received: 06.05.2025
Kabul Tarihi/Accepted: 17.06.2025
Yayınlanma Tarihi/ Available Online: 26.06.2025

Öz: Gelişen teknolojilerle ve dijitalleşmeyle birlikte bir kültür aktarımı olan sanatın tanımı, temsili, anlamı, araçları ve ifade biçimi yeniden şekillenmektedir. Bu durum dijitalleşmeyle birlikte ortaya çıkan dijital sanatın akademik düzeyde nasıl ele alındığını araştırma ihtiyacını doğurmuştur. Bu araştırmanın amacı, “dijital sanat” anahtar kelimesini içeren lisansüstü tez ve araştırma makalelerini inceleyerek, Türkiye’de dijital sanat araştırmalarının yönelimlerini, yöntemsel tercihlerini ve tür olarak tematik dağılımlarını ortaya koymaktır. Araştırmanın sorusunu, giderek yaygınlaşan dijital sanat eserlerinin, bu alanda yapılan akademik çalışmalara ne derece yansıdığını ve yöntemsel ve tematik/alan olarak ne oranda analiz edildiğini öğrenmek oluşturmıştır. Bu çalışmada araştırma yöntemi olarak nicel içerik analizi kullanılmıştır. Veri setini, “dijital sanat” anahtar kelimesiyle YÖK Ulusal Tez Merkezi’nde 2024 yılına kadar yayımlanmış 26 lisansüstü tez ile aynı anahtar kelimeyle DergiPark platformunda 2024 yılı sonuna kadar yayımlanan 80 araştırma makalesi oluşturmaktadır. Elde edilen veriler, tematik kodlama yöntemiyle analiz edilmiş; çalışmaların yöntemi türlerine, yayın yıllarına, akademik düzeylerine ve ele aldıkları dijital sanat alanlarına göre frekans dağılımı ve oranları tablolaştırılmıştır. Bulgulara; araştırma makalelerinde bu alandaki ilk çalışmanın 2007, lisansüstünde ise 2013 yılında olduğu, çalışmaların çoğunun yöntemlere dayandığı, bu alanın hâlen teorik çerçevede şekillendirilmeye çalışıldığı, 2021 yılından itibaren bu alandaki bilimsel çalışmaların çok hızlı bir biçimde arttığı, nicel çalışmaların sınırlı kaldığı, son dönemlerde popüler olan NFT, blockchain, yapay zekâ, sanal gerçeklik konularında çalışmaların yoğunlukta olduğu, kavramsal derinlik olarak da estetik, temsil, yeni medya gibi boyutların öne çıktığı gözlemlenmiştir. Bu çalışmanın, dijital sanatın Türkiye’deki akademik temsiline dair bir tablo sunarak, dijital medya ve sanat kesişiminde yapılacak çalışmalara metodolojik ve tematik açıdan yol göstermesi hedeflenmektedir.

Anahtar Kelimeler: Dijitalleşme, Dijital Kültür, Dijital Sanat, Yeni Medya, Kültürel Çalışmalar

Abstract: With the advancement of technology and the rise of digitalization, the definition, representation, meaning, tools, and forms of expression of art—an essential medium of cultural transmission—have been reshaped. This transformation has brought about the need to investigate how digital art, which emerged alongside digitalization, is addressed in academic contexts. The aim of this study is to examine postgraduate theses and research articles produced with the keyword "digital art" and to reveal the trends, methodological preferences, and thematic distributions by type in digital art research conducted in Türkiye. The central research question seeks to understand the extent to which increasingly prevalent digital art practices are reflected in academic studies and how they are analysed in terms of methodology and thematic/disciplinary scope. A quantitative research design was employed, specifically through the use of document analysis. Within this framework, 26 postgraduate theses listed in the National Thesis Center of Türkiye and 80 research articles published in DergiPark—each indexed with the keyword "digital art" and produced up to the year 2024—were analyzed. The data were analysed using thematic coding; frequency distributions were calculated and interpreted according to methodological types, publication years, academic levels, and specific digital art domains. The findings indicate that the earliest research article in this field dates back to 2007, while the first postgraduate thesis was produced in 2013. The majority of the studies employ qualitative methods, particularly literature reviews and document analysis, indicating that the field is still in the process of being shaped within a theoretical framework. A rapid increase in scholarly output has been observed since 2021, whereas quantitative research remains limited. Recent trends show a concentration of studies on popular topics such as NFT, blockchain, artificial intelligence, and virtual reality. Furthermore, dimensions such as aesthetics, representation, and new media stand out in terms of conceptual depth. This study aims to present a comprehensive picture of the academic representation of digital art in Türkiye until 2024 and to offer methodological and thematic guidance for future research at the intersection of digital media and art.

Keywords: Digitalization, Digital Culture, Digital Art, New Media, Cultural Studies

Extended Abstract

With the rapid advancement of technology and the digitalization of modern life, the modes of producing and consuming art-traditionally considered as a cultural transfer mechanism-have undergone significant transformation. The definition, representation, meaning, medium, and expressive form of art are being reshaped in this digital era. This paradigm shift has brought forth the necessity to investigate how “digital art,” which emerged within the digital culture, is academically addressed, interpreted, and researched in Türkiye.

The primary aim of this research is to analyse graduate theses (master’s and doctoral) and peer-reviewed research articles using the keyword “digital art” in order to reveal the academic tendencies, methodological preferences, and thematic distributions of digital art research in Türkiye. The core research question is: "To what extent have digital artworks -growing increasingly common- been subject to academic investigation in Türkiye, and how comprehensively have these works been analysed both methodologically and thematically?"

This study adopts a quantitative research approach, utilizing document analysis as its primary method. The dataset consists of 26 postgraduate theses (until 2024) retrieved from the National Thesis Center of Türkiye and 80 peer-reviewed research articles (until 2024) accessed through the DergiPark academic database, all identified using the keyword “dijital sanat” (digital art). The selected documents were systematically analysed through thematic coding, focusing on the distribution of research according to publication year, academic level, research methodology, and thematic domains within the field of digital art. The analysis aims to reveal the methodological tendencies, thematic orientations, and disciplinary patterns that characterize the academic landscape of digital art studies in Türkiye. From a cultural studies perspective, art does not merely reflect the intellectual and material fabric of society; it transforms that fabric into aesthetic and symbolic expressions. As a cultural product, art is both a mirror and critique of the sociocultural environment in which it is produced. The digital revolution has not only expanded the formal possibilities of art but also redefined its interaction with audiences and creators.

The findings indicate that the earliest research article in this field dates back to 2007, while the first postgraduate thesis was produced in 2013. The majority of the studies employ qualitative methods, particularly literature reviews and document analysis, indicating that the field is still in the process of being shaped within a theoretical framework. A significant increase has been observed in scholarly output since 2021, whereas quantitative research remains limited. Recent trends show a concentration of studies on popular topics such as NFT, blockchain, artificial intelligence, and virtual reality. Furthermore, dimensions such as aesthetics, representation, and new media stand out in terms of conceptual depth.

In the context of digital culture, art becomes a multi-sensory, interactive experience facilitated by technologies such as artificial intelligence (AI), augmented and virtual reality (AR/VR), coding-based environments (e.g., TouchDesigner, Processing), and digital modelling tools (e.g., Blender, Procreate). These tools allow for hybrid forms that go beyond visual expression and incorporate sound, motion, interactivity, and real-time user engagement. Consequently, digital artists must possess both artistic creativity and technical proficiency.

The results of the document analysis show that most studies have utilized qualitative methodologies particularly descriptive analysis, document review, and literature scans. Quantitative methods like surveys and databased empirical approaches are comparatively less represented. This indicates a theoretical and conceptual inclination in Türkiye’s academic treatment of digital art, rather than a data-driven or experimental research orientation. Moreover, thematic distribution reveals high frequency in popular subfields like NFT and blockchain, AI-based production, and general digital art theory. However,

areas such as digital curation, intellectual property rights, ethics, and social impact are relatively underrepresented.

The academic production on digital art in Türkiye has increased, particularly in the last decade, but remains concentrated in specific themes and methods. There is a clear need for more diverse methodologies, particularly empirical and mixed methods, as well as deeper investigations into underexplored subfields like VR/AR, sensor technologies, and algorithmic art. The findings also reveal a limited engagement with interdisciplinary discussions, which are crucial for fully understanding the intersection of art, technology, and society.

This research contributes to the field by mapping the methodological and thematic trends of digital art research in Türkiye until 2024. It offers a holistic view that can inform future academic work and provide a framework for new inquiries. By highlighting both the strengths and gaps in the current academic landscape, this study encourages further exploration into practice-based research and interdisciplinary methods. Ultimately, it emphasizes that digital art is not just a contemporary visual style but a transformative field that reshapes how we define, create, and experience art in a digital society.

1. Giriş

Kùltürel çalışmalar bağlamında, sanatın doğayla olan ilişkisi, kùltürün ve dolayısıyla medeniyetin inşa süreçlerinde önemli bir araştırma alanı olarak öne çıkmaktadır. Sanatın farklı disiplinlerle kurduğu ilişki, tarihsel olarak teknik bilginin doğuşunda ve gelişimindeki süreçte, estetik üretim üzerindeki etkisini ortaya koymaktadır (Ingold, 2021). Doğanın sanat üzerindeki etkisi tarih boyunca çeşitli biçimlerde incelenmiştir (Tan, 2022, s. 24). Dijitalleşme ve yeni medya teknolojilerinin gelişimiyle birlikte sanat anlayışı da dönüşüme uğramış; geleneksel sanat formlarının yanında dijital sanat biçimleri ortaya çıkmıştır (Manovich, 2002; Jenkins, 2006). Ekran temelli üretimlerin artması, sanatın üretim, sunum ve alımlanma biçimlerini yeniden şekillendirmiştir. Bu değişim, kùltürel üretim pratiklerinin dijital mecralara taşınmasına ve yeni estetik deneyimlerin oluşmasına zemin hazırlamaktadır (Lister vd., 2008). Günümüzde dijitalleşme, toplumsal dönüşümlerin belirleyici unsurlarından biri olarak kùltür ve sanat alanında kapsamlı bir dönüşüm sürecini beraberinde getirmektedir.

Sanat, kùltürel bir yapının estetik ve sembolik düzeyde ifadesi olarak değerlendirilmektedir. Bu anlamda kùltür, yalnızca toplumun maddi ve manevi birikimini yansıtmakla kalmamakta; aynı zamanda bu birikimin sanatsal üretim aracılığıyla nasıl anlam kazandığını da göstermektedir. Sanat eserleri, içinde üretildikleri kùltürel bağlamların hem bir yansıması hem de eleştirel bir yorumudur. Kùltürel çalışmalar disiplini ise, kùltürü yalnızca yüksek sanat ya da seçkin estetik (Memişoğlu, 2004, s. 53) anlayışla sınırlı görmemekte; gündelik yaşam pratiklerinden popüler kùltür ürünlerine kadar uzanan geniş bir yelpazede anlam üretim süreçlerini incelemektedir (Storey, 2021).

Dijitalleşmeyle değişen ortam, araç, algı ve estetikle birlikte kùltür ve sanat ilişkisi farklı bir boyuta taşınmış, sanatın üretim ve tüketim biçimi değişmiştir. Dijital kùltür; kùltürel üretim, etkileşim ve temsilin dijital araçlar üzerinden gerçekleştiği, kullanıcıların hem üretici hem tüketici olduğu, zaman ve mekân sınırlarının ortadan kalktığı, internetin ve iletişim teknolojilerinde yaşanan gelişmelerin tetiklemesiyle ortaya çıkan (Koç, 2022, s. 508) bir kùltürel ortamdır. Bu yeni ve dijital ortam, klasik kùltür ortamlarının ve aktarım biçimlerinin, dijital teknolojilerin olanaklarıyla yeni bir dile ve yöntemle dönüşmesi anlamına gelmektedir. Farklılık, içeriğin kendisinden çok, içeriği ileten ortam ve araçlardaki dönüşümde ortaya çıkmaktadır. Sanat da bu yeni kùltürel paradigmaya uyum sağlayarak dönüşüme uğramaktadır. 1990'lı yıllardan itibaren dijital teknolojilerle üretilen sanat formları "dijital sanat" olarak tanımlanırken; 2000'li yılların sonrasında ses, video ve diğer multimedya bileşenlerini içeren çalışmalar "yeni medya sanatı" başlığı altında ele alınmaya başlanmıştır (Eke & Yücel, 2023, s. 79). Günümüzde bu

sanat formları, kültürel dönüşümün hem taşıyıcısı hem de ifadesi olarak sanat alanında kapsamlı bir değişim sürecini beraberinde getirmiştir (Atmaca, 2011, s. 296).

Dijital sanatın üretim süreci, çok farklı dijital teknolojilerin ve yazılımların kreatif biçimlerde kullanımını içermektedir. Dijital sanatçılar; dijital çizim ve boyama yazılımları (örneğin Adobe Photoshop, Illustrator, Procreate), grafik tabletler, üç boyutlu modelleme araçları (Blender, ZBrush), yapay zekâ tabanlı üretim platformları (Midjourney, Sora), artırılmış ve sanal gerçeklik uygulamaları (AR, VR) ile birlikte yazılım temelli üretim dillerini (Processing, TouchDesigner gibi) eserlerinde, çalışmalarında aktif biçimde kullanmaktadır. Bu teknolojik araçlar, sanatçının yalnızca görsel öğeler değil; ses, hareket, etkileşim ve zaman temelli verilerle de çok katmanlı sanat işleri üretmesine olanak tanımaktadır (Paul, 2020). Bu noktada dikkat çeken önemli bir unsur, dijital sanatçının yalnızca estetik bilgi ve yaratıcılık becerisine değil, aynı zamanda kullandığı dijital teknolojilere teknik düzeyde hâkim olma gerekliliğidir.

Dijital sanat, 1990'lı yıllardan (Özel Sağlamtimur, 2010, s. 215) itibaren özellikle dijital teknolojilerin gelişimine paralel olarak ortam, biçim, sunum, temsil, mesaj, anlam ve teknik düzeylerde belirgin bir dönüşüm geçirmiştir. Bu süreçte dijital sanat, yalnızca teknolojik araçlarla üretilen bir ifade biçimi olmanın ötesine geçerek, sanatın doğasını, izleyiciyle kurduğu ilişkiyi ve üretim-tüketim dinamiklerini yeniden tanımlamıştır (Manovich, 2002). Sanatın dijitalleşmeyle birlikte kültürel bir aktarım biçimi olarak yeniden tanımlandığı bu süreç, yalnızca sanatsal değil, aynı zamanda akademik düzeyde de dikkat çekici bir alan haline gelmiştir. Dijitalleşmeyle birlikte ortaya çıkan bu yeni sanat perspektifi ve modellerinin, akademik literatürde nasıl ele alındığı, hangi yöntemlerle incelendiği ve hangi alan/tematik eksenlerde yoğunlaştığı sorusu, çalışmanın çıkış noktasını oluşturmaktadır.

Bu çalışmanın temel amacı, “dijital sanat” anahtar kelimesiyle üretilmiş lisansüstü tezler ve araştırma makaleleri aracılığıyla Türkiye’de dijital sanat alanındaki akademik eğilimleri analiz etmektir. Bu kapsamda çalışmaların yöntemsel tercihleri, tematik yönelimleri ve akademik düzeylere göre dağılımı sistematik olarak incelenmektedir. Araştırma, dijital sanat üretimlerinin Türkiye’de akademik alana ne ölçüde yansıdığını, bu yansımaların hangi yöntemsel yaklaşımlar ve tematik çerçeveler doğrultusunda şekillendiğini ortaya koymayı hedeflemektedir. Bu doğrultuda, nicel içerik analizi kullanılarak, Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı (YÖK) Ulusal Tez Merkezi’nde yer alan 26 lisansüstü tez ile DergiPark veri tabanında yayımlanmış 80 araştırma makalesi incelenmiştir. Veriler, tematik kodlama yöntemiyle analiz edilmiş; dijital sanatın alt temaları, kullanılan araştırma yöntemleri ile çalışmaların akademik düzey ve yıllara göre frekans ve yüzdelik dağılımları hesaplanarak değerlendirilmiştir. Bu çalışma, dijital sanat çalışmalarının Türkiye’deki akademik temsiline ilişkin bütüncül bir görünüm sunmakta ve dijital sanat ile dijital medya kesişiminde gerçekleştirilen araştırmalara metodolojik ve tematik düzeyde katkı sağlamayı hedeflemektedir.

Çalışmanın birinci bölümünde, kültürel çalışmalar ile dijital kültür arasındaki teorik kesişim ele alınmakta; ikinci bölümde ise dijital sanatın üretim biçimleri, kullanılan araçlar ve teknolojik ortamları açıklanmaktadır. Bunu takiben, dijital sanat üretimine ilişkin literatürde yer alan akademik çalışmalar üzerine bir tarama sunulmaktadır. Yöntem, veri analizi ve bulgular bölümünde, “dijital sanat” anahtar kelimesiyle üretilmiş akademik çalışmaların tematik analizleri ve yorumlamaları yer almakta; sonuç bölümünde ise bu çalışmaların akademik eğilimleri ve literatürdeki konumu değerlendirilmektedir.

2. Kültür ve Dijital Kültür

İnsan, tarihsel süreç boyunca varlığını sürdürme, üretme ve çevresiyle etkileşim, iletişim kurma becerisiyle toplumsal yapılar inşa etmiştir. Matbaanın icadı gibi iletişim olanaklarının gelişmesiyle birlikte (Bendaş, 2022, s. 375) toplumsal bağlar güçlenmiş; bilinç, kültür, bilgi birikimi ve teknik donanım oluşmuş ve sonraki kuşaklara aktarılabilir hâle gelmiştir. Kültür, bu bağlamda yalnızca maddi üretimlerin değil, aynı zamanda sözlü geleneklerin (Göçer, 2012, s. 50), yaşam pratiklerinin ve

toplumsal normların da birikimi olarak değeriendirilmektedir. Güngör'ün (2016, s. 43) belirttiğı üzere, "kùltür, insanlar tarafından binyıllar boyunca sözlü biçimde geliştirilmiş ve korunmuş; yaşam pratikleri, araç ve gereçler, adetler, gelenek ve görenekler gibi kùltürel birikimler sözlü aktarım yoluyla kuşaktan kuşağı iletilmiştir". Bu aktarım süreci, kùltürün hem sürekliliğini hem de zamanla dönüşümünü mümkün kılmıştır.

Kùltür, ahlak, inanç sistemleri, normlar, gelenekler, dil, müzik ve sanat gibi öğelerin geçmişten günümüze, bir toplumdan diğerine aktarıldığı dinamik ve çok boyutlu bir süreç olarak tanımlanmaktadır (Robert, 2016). Bu süreç hem bireysel hem de toplumsal düzeyde şekillenen değeri, bilgi ve anlam üretimlerinin sürekliliğini ve dönüşümünü içermektedir. Aynı zamanda toplumların maddi ve manevi birikimlerinin, sosyal yapılar ve bireyler üzerindeki etkisini ifade eden bir yapı olarak ifade edilebilmektedir. Bir diğeri deyişle kùltür; bireylerin ve toplumların geçmişten devraldıkları ve zamanla tüm bu unsurları gelecek kuşaklara devrettikleri temel değeri (Demirel & Sayar, 2018, s. 58) olarak tanımlanabilmektedir. Dinamik bir toplumsal hafıza olan kùltür (Akbulut & Ekin, 2021, s. 154), toplumların tarihsel süreçte edindiğı birikimlerin sonucu olarak ortaya çıkan; dil, gelenek, dini inanç, aile yapısı, beslenme alışkanlıkları, eğlence biçimleri, müzik ve sanat anlayışı gibi unsurları içeren sosyal yaşamın bütüncül bir yapısını ifade etmektedir. Bu yapı hem bireysel hem toplumsal düzeyde şekillenen ve zaman içerisinde değerişime açık ya da dirençli olabilen dinamik ve çok katmanlı bir sistemdir.

Kùltür, yalnızca sosyolojik ya da antropolojik bağlamlarda değeri, aynı zamanda felsefi düzlemde de ele alınan çok yönlü bir kavramdır. Nuttall, filozofların kùltürle ilgilenmesini, mantıksal ve analitik teknikler sunmaktan ziyade, kùltürel kavramların kökenlerine ve altında yatan temel sorunlara ışık tutma çabasıyla açıklar. Ona göre felsefe, kùltürel olguların yüzeyinin ötesine geçerek, derin yapıları görünür kılma kapasitesine sahiptir (Nuttall, 2011, s. 22). Bu bağlamda, kùltürü felsefi anlamda tanımlayan ilk düşünürlerden biri olan İtalyan filozof Giambattista Vico, kùltürü insanın doğaya kattığı her türlü üretim ve etki (Akt., Sema, 2017, s. 237) olarak tanımlamaktadır. Herder (2004) kùltürü toplumların doğal durumlarından ayrı olarak kendileri için yararlı ve doğru bir amaca ulaşmak ve bu amacı gerçekleştirmek için gösterdikleri tüm çabaların evrensel adı olarak nitelemiştir. Malinowski (1990, s. 66) ise insanın insana, topluma, maddeye göre doğup büyüdüğü çevrenin de etkisiyle almış olduğı tavırlar bütünü olarak açıklamaktadır.

Yüz yüze iletişim, insanlık tarihinin en eski ve en temel iletişim biçimlerinden biri olarak, günlük yaşam ve kùltürün aktarılmasında belirleyici bir rol oynamıştır. Teknolojik iletişim modellerinin gelişimi (İplikçi, 2015, s. 17), mesaj türlerinin ve iletişim biçimlerinin çeşitlenmesine olanak tanımış; bu durum, iletişim sürecinin yalnızca gönderici ve alıcı arasındaki doğrusal bir aktarımdan çıkarak, daha karmaşık ve çok katmanlı bir yapıya evrilmesine neden olmuştur. Bu bağlamda, kitle iletişim sürecine teknolojik bir perspektiften yaklaşan önemli kuramcılardan biri olan Marshall McLuhan, iletişimde kullanılan teknik araçların yalnızca mesajın iletimini sağlayan birer aracı değeri, bizzat mesajın kendisi olduğunu savunmuştur. McLuhan'ın "araç, mesajdır" (the medium is the message) ifadesi, iletişim teknolojilerinin biçimsel özelliklerinin, iletilen içeriğinin anlamı üzerinde belirleyici bir etkisi olduğunu vurgulamaktadır (1964). Günümüze baktığımızda dijitalleşmeyle birlikte mesajı taşıyan kanalın daha önemli olduğunu görülebilmektedir.

Kùltürün ve iletişimin tarihsel süreçte geçirdiğı dönüşüm, dijital teknolojilerin toplumsal yaşama entegrasyonu ile birlikte yeni bir kùltürel yapının ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır. Bu anlamda, dijital kùltür kavramı, geleneksel kùltürel pratiklerin dijital ortamlar aracılığıyla yeniden biçimlenmesini ifade etmektedir. Dijital kùltür genel anlamıyla, bireylerin ve toplumların dijital teknolojiler aracılığıyla ürettikleri, paylaştıkları, dönüştürdükleri ve tükettikleri kùltürel değeri (Medin, 2018, s. 145), anlamlar ve pratikler bütünüdür. Bu kavram, kùltürel üretim ve iletişim biçimlerinin dijital ortamda yeniden şekillendiğı bir süreci ifade etmektedir.

Dijital kültür, belirli kuralları, normları ve kodları olan bir yapı olarak değerlendirilirken; bazı yaklaşımlar, bu kültürel alanı sınırsızlık, serbestlik ve katılımcılık (Arat, 2021, s. 329) temelinde tanımlamaktadır. Bu dijital ortamda yer almak, kullanıcıların gerçek kimlikleriyle ya da anonim profiller aracılığıyla iletişim için dijital kimlikler (Kavut, 2020, s. 991) oluşturmalarını gerektirmektedir. Farklı yaş gruplarından bireylerin kolaylıkla benimsediği bu dijital kimlikler, kullanıcıların yaşamlarını dijital kültürün normlarına göre yeniden düzenlemelerine ve bu kültürel akımın içinde kalabilmek adına gündelik pratiklerini dijital platformların estetik ve davranış kodlarına uygun şekilde biçimlendirmelerine ve buna göre üretim ve tüketim yapmalarına neden olmaktadır. Bu durum, dijital ortamların popüler kültürle olan ilişkisini ve dijital kültürün gerçekten özgürleştirici mi yoksa yönlendirici mi olduğu sorusunu gündeme getirmektedir. Jenkins (2006), dijital katılımın kullanıcılara yeni olanaklar sunduğunu belirtmekle birlikte, bu etkileşim alanlarının ticari ve kültürel normlar tarafından biçimlendirildiğine de dikkat çekmektedir. Oskay (1980, s. 197) ise popüler kültürü sürekli dönüşen, kendi içinde çelişkiler barındıran ve bireyin özel alanına müdahale ederek yaşam tarzını dönüştüren bir yapı olarak tanımlamaktadır. Kullanıcıyı sisteme bağlayan, sürekli güncellenen ve yenilenen yapısıyla dijital kültür, aynı zamanda tüketicinin özel yaşam alanına daha fazla nüfuz eden ve bu alanı anonimleştiren bir işleyiştir. Bu bağlamda dijital kültür hem katılımcı hem de yönlendirici boyutlar taşıyan çift yönlü bir yapıya sahiptir.

Kültürün tarihsel ve toplumsal bağlamda sürekli dönüşen yapısı, dijital teknolojilerin etkisiyle yeni biçimlere evrilmektedir. Bu çerçevede dijital kültür ise bireylerin ve toplumların anlam üretme, iletişim kurma ve kimlik inşa etme pratiklerini yeniden şekillendiren dinamik bir alan olarak kültürel çözümlemelerde bir referans noktası hâline gelmiştir. Kimlik, sanat, gelenek, sözlü, sözsüz kültür gibi tüm yapılara yansıyan dijitalleşme; temsil, anlam, etki, estetik gibi birçok parametrede yeni dönüşümlere kapı açmıştır.

3. Dijital Sanat, Araç ve Ortamları

Modern dönemde sanatın kitle iletişim araçlarıyla etkileşimi kaçınılmaz hâle gelmiştir. Dijitalleşme süreciyle birlikte gelişen iletişim teknolojileri, dijital kültür ve dijital sanat kavramlarını gündeme getirmiş; bu doğrultuda kültürel ve sanatsal üretim süreçleri dijital ortamlara taşınarak yeni biçimler kazanmıştır. Dijital sanat çalışmaları iki yönlü bir çerçevede ele almak mümkündür. İlki hem somut hem de soyut kültürel üretimlerin dijital platformlar ve sosyal medya (Yardibi, 2024, s. 335) aracılığıyla yaygınlaştırılması; ikincisi ise doğrudan dijital ortama özgü, bu mecraların olanaklarıyla üretilen kültürel içeriklerin (Yılmaz & Özkartal, 2024, s. 11) ortaya konmasıdır. Günümüzde dijital ortamda yer almayan çağdaş bir sanatçının eserlerine ulaşmak zor olmakla birlikte; bir sanat eserinden söz edildiğinde çoğu zaman sorulan, sanatçıya veya esere ilişkin bir sosyal medya hesabı ya da dijital platformunun bulunup bulunmadığı olmuştur. Bu durum, kitle iletişim araçlarının toplumun, sistemin temel omurgalarından biri haline geldiği ve hiçbir oluşumun kitle iletişim araçlarının etkisinin dışında kalamayacağı gerçeğini göstermektedir (Çakır, 2013).

Dijital mecralarda izleyici ile içerik arasındaki temel arayüz, ekrandır ve yeni dönem insanı ekran odaklı bir yaşam sürdürmektedir (Çalık & Toker, 2016, s. 4). Dijital sanat eserleri de büyük ölçüde ekran aracılığıyla sunulmakta ve deneyimlenmektedir. Bu durum, geleneksel sanat ile dijital sanat arasındaki temel farklılıklardan birini oluşturmaktadır. Geleneksel sanat eserlerinde fiziksel temas, mekânsal konumlanma ve duysal etkileşim daha doğrudan ve çok boyutlu bir şekilde gerçekleşebilirken; dijital sanat eserleri genellikle görsel deneyimle sınırlı kalmakta, fiziksel bağlamdan uzak bir izleme pratiği sunmaktadır (Thomson Jones & Moser, 2024). Ekrandaki görüntünün yalnızca piksel temelli bir temsil sunması, sanat eserinin bütüncül algılanmasını bazen sınırlandırabilmektedir. Bu nedenle birçok müze, galeri ve sergi mekânı, yalnızca statik görsellerle yetinmeyip, 360 derece video, arttırılmış gerçeklik gibi etkileşimli ve sürükleyici dijital formatlara yönelerek izleyiciyle daha derinlikli bir bağ kurmayı amaçlamaktadır. Bu yaklaşımın temel amacı, sürekli veri akışıyla dinamik bir yapıya sahip dijital

ortamda, kullanıcı etkileşimini artırmak, platforma yönelik kullanıcı sadakati oluşturmak ve dikkat çekici içerik stratejileriyle daha geniş bir hedef kitleye ulaşmaktır. Bu açıdan ekran; diğer malzemelerin durağan olma, bir defaya özgü olma, nesnelerin durağanlığının sınırları içinde kalma gibi engelleri aşmada sanatçıya ciddi bir kreatif fırsat tanımakta, durağan plastik malzemelere oranla hareketi, değişimi daha fazla yansıtmaktadır (Altunay, 2012 ss. 26-27).

Mondloch'a (2010) göre ekran tabanlı sanat ortamlarında izleyici, içeriği baştan sona izleme imkanına sahip olduğu için dönüşüme dayalı bir süreç başlamakta, bu süreçte ise ekrana dayalı sanat eserleri ortaya çıkmaktadır. Dijital temelli sanat anlayışının ve alışkanlığının yaygınlaşması hem sanatçının hem de sanat mekanlarının çalışmalarında değişikliğe ve yeniliğe gitmelerine yol açmıştır. Sanat eserlerine doğrudan temas edebilme, fiziksel olarak görebilme, duysal düzeyde deneyimleyebilme önemli bir estetik unsur olmakla birlikte; dijital ortamlar, istenilen sanat eserine ve yazılı kaynaklara zaman ve mekân sınırlaması olmaksızın, çok yönlü biçimde erişim imkânı sunarak önemli bir kolaylık sağlamaktadır.

Dijital ortamda sunulan kültürel üretimlerin bir boyutunu oluşturan dijital sanat, modern birey açısından yalnızca bilgi edinme aracı değil; aynı zamanda gündelik yaşamın yoğunluğu içinde düşünsel derinlik kazanma, yaşamı yeniden anlamlandırma, estetik doyum ve alternatif bakış açıları geliştirme açısından da önemli bir işlev üstlenebilmektedir. Fiziksel olarak sanat mekânlarına ulaşma imkânı bulamayan ya da belirli sanat çevrelerine dâhil olamayan bireyler için dijital ortamlar, kültür ve sanatla temas kurma noktasında alternatif ve kapsayıcı bir alan sunmaktadır (Paul, 2020). Bu yönüyle dijital platformlar, yalnızca içeriğin sunulduğu değil; aynı zamanda bireyin kültürel sermayesini güçlendirdiği, sanatsal ve düşünsel etkileşim kurabildiği alanlara dönüşmüştür. Özellikle ekran teknolojileri, yalnızca iki boyutlu bir görüntüleme aracı olmaktan çıkıp, dijital sanat ve enstalasyon uygulamaları aracılığıyla katılımcı bir deneyim alanına evrilmiştir (Mondloch, 2010). Bu nedenle dijital ekranlar, hacimsel bir plastik malzemenin ötesinde, gösteri, temsil ve sanatsal etkileşimin mekânı olarak kültürel çalışmaların önemli bir parçası hâline gelmiştir.

Dijital sanatın üretim süreçlerinde çok geniş yelpazede dijital teknolojiler ve yazılımlar kullanılmaktadır. Dijital çizme, boyama yazılımları (Adobe Photoshop, Illustrator, Procreate), grafik çizim tabletleri, üç boyutlu modelleme programları (Blender, ZBrush), yapay zekâ destekli üretim araçları (Midjourney), artırılmış gerçeklik (AR), sanal gerçeklik (VR), yazılım ve kodlama dilleri (Processing, TouchDesigner) gibi programlar dijital sanatın üretiminde kullanılan araçlardan bazılarıdır. Bu araçlar, eseri üretenin yalnızca çizim, modelleme yapmasını değil, ses, kullanıcı etkileşimi, hareket ve zaman bazlı verilerle eser üretmesini de mümkün kılmaktadır (Paul, 2020).

Dijital sanatta dikkat çeken önemli hususlardan biri, sanatçının yalnızca estetik algı yetisine değil, aynı zamanda dijital üretim sürecinde kullanılan sayısal temelli teknolojilere de yeterli düzeyde hâkim olması yeteneğinin gerekliliğidir. Bu durum, dijital sanatın ontolojik statüsüne ilişkin "soyut mu, somut mu yoksa her ikisini birden mi temsil eder?" şeklindeki kuramsal tartışmaları gündeme getirebilmektedir. Dijital sanatın bir diğer ayırt edici özelliği ise, sanatçının görsel, işitsel ve dokunsal duylara hitap edebilen çoklu ifade ortamlarını bir araya getirme potansiyelidir. Bu çok boyutlu yapı, sanatın yalnızca estetik bir nesne değil, izleyiciyle kurulan etkileşimsel ve ilişkisel bir deneyim süreci olarak da değerlendirilmesine olanak tanımaktadır (Grau, 2004).

4. Literatürde Dijital Sanat Üretimi

Dijitalleşme ve teknolojilerinin gelişimiyle birlikte, kültürel üretim ve sanat pratikleri de yeni temsil ve ifade biçimleri kazanmış, dönüşen bu yapıyı anlamlandırmaya yönelik kuramsal, kavramsal ve yöntemsel yaklaşımlar gelişmiştir. Özellikle sanat eksenli kültürel çalışmalar, dijital platformların sunduğu olanaklar sayesinde zamandan ve mekândan bağımsız, farklı metotlarla görünürlük kazanarak yeni sanat akımlarının oluşmasını sağlamıştır. Sanat eserlerinin dijitalde yeniden üretilmesi ya da

dijitale has yeni sanat eserlerinin oluşması, sergilenmesi, tüketilmesi, satın alınması dijital tabanlı estetik anlayışlarının dönüşmesine de neden olmuştur. Bu noktada, son yıllarda, dijital platformlar ve dijital araçlar kullanılarak yapılan sanat çalışmalarını teorik olarak anlamlandırma adına kuramsal ve uygulamalı çok sayıda akademik araştırma yapılmaktadır. Bu bölümde dijital platformlarda sanat odaklı yapılan kültürel çalışmalara dair literatürde öne çıkan yaklaşım, inceleme, temalar sistematik bir biçimde incelenmiştir.

Sanat eseri üretimi, teknolojik gelişmelerle birlikte araçsal ve estetik düzeyde dönüşüme uğramış, dijitalleşmeyle birlikte klasik, geleneksel tekniklerin yerini sayısallaşmış yöntemler almıştır. Günümüzde hâlen daha devam eden ve değerini koruyan sanat eserleri yalnızca tuval, boya, kil, taş, metal gibi fiziksel malzemelerle değil; yazılımlarla, algoritmalarla, dijital kodlarla ve sensörlerle de üretilmektedir. Bu dönüşüm, eser üretimini fiziksel, maddi olandan daha çok yazılım temelli, veri tabanlı, interaktif hale getirmiştir (Manovich, 2002). Materyalitenin yeniden yorumlanması işlevine göre dijital sanat, fiziksel sanatın temelini oluşturan özgünlük, tekillik kavramlarını, dijital ortamda sonsuz çoğaltılabilirlik, kopyala-yapıştır kavramlarına dönüştürmüştür (Benjamin, 2018; Van Dijk, 2012), bu kavramlara estetik algısı yüklemeye başlamış, ontolojik olarak da klasik sanat pratiklerinden farkını ortaya koymuştur.

Sergi, müze gibi geleneksel sanat mekanlarında fiziksel olarak deneyimlenen, görülen sanat eserleri, dijital ekranlar aracılığıyla mekân ve zamandan bağımsız şekilde erişilebilir hale gelmiştir. Bu yeni dönüşümle ekran teknolojileri yeni bir estetik anlayışın oluşumunu hazırlamıştır. Mondloch (2010), son yıllarda popülerliği artan ekran temelli sanatın izleyiciyi pasif bir konumdan çıkararak aktif ve katılımcı, mekanla etkileşim halinde bir özneye dönüştürdüğünü ifade etmektedir. Dijital sergiler, sanal müzeler, 360 derece sanal mekanlar, artırılmış gerçeklik uygulamaları, sanatın fiziksel halinden ayrılarak dijital formlarda ve alışılmışın dışındaki yeni yöntemlerle yeniden üretilmektedir. Walter Benjamin (2018) sanat eserlerinin fotoğrafla, filmle mekanik olarak yeniden üretilebilir olmasındaki özgünlük kaybını “aura’nın kaybı” olarak ifade etmiştir. Dijital sanatlardaki özgünlük, tekillik tartışmaları da bu ifadeyi yeniden gündeme getirmektedir. Dijital sanatlardaki bir diğer özellik etkileşimdir. “Van Gogh Alive”, “Artehouse”, “The Factory” gibi dijital sergi örnekleri, izleyiciye yalnızca bir eseri görme değil; onun içinde gezinme, ona dokunma ve onunla etkileşim kurma deneyimini sunmaktadır. Bu bir bakıma sanatın yüksek elit zevklerden sıyrılıp katılımcı kültür özelliğiyle daha demokratik (Koç, 2020, s. 911) bir şekilde daha fazla kişiye ulaşma ve deneyimleme olanağı vermesi olarak da ifade edilmektedir.

Dijitalleşme, sanatın üretilen ortam biçimi yanı sıra temsil ediliş biçimlerini de değiştirmiştir. Baudrillard’ın simülasyon kavramıyla ifade ettiği gibi dijital temsiller çoğu zaman gerçeğin yerini almakta; nesneler yalnızca bir şeyin temsili olmaktan çıkıp, kendi başına yeni gerçeklikler inşa etmektedir (Baudrillard, 1994). Buna göre, sanatçının dijital ortamda eserini sunma biçimi artık fiziksel ortamı aşmakta, sosyal medya profilleri, dijital portföy platformları, NFT platformları gibi mecralarda çok katmanlı bir görünürlük ve profil oluşturmaya evrilmektedir. Bu süreçte eserin biricikliği tartışması, dijitalde tartışılırken, merkeziyetsiz ve tek, biricik, orijinal algıyı korumak için NFT (non-fungible token – değiştirilemez token) sistemiyle resim, video, fotoğraf, müzik, sanal kreasyonlar gibi dijital varlıkların benzersizliğini ve mülkiyetini temsil eden blokzincir tabanlı (Yurdabak, 2022, s. 145) sertifika yöntemleri geliştirilmiştir. Diğer yandan sanatın temsil biçiminin sınırlarının genişlediği dijital platformlarda, farklı kültürel kimliklerin, azınlık temsillerinin, yerel sanat pratiklerinin kendini sunma ve dijitalde görünür olma olanağına sahip olması potansiyel olarak demokratik bir açılım (Jenkins, 2006) olarak görülmektedir.

Türkiye’de dijital sanatın gelişimi ile sanatçıların ürettikleri eserlerin incelendiği araştırmada (Toptaş, 2022) dijital sanatın tarihsel, kavramsal, pratik ve felsefi boyutları ele alınmakta; Türk sanatçıların eserleri ise Batı kökenli sınıflandırma sistemleri temelinde değerlendirilmektedir. Yöntem açısından konuyla ilgili eserlerden bir örneklem oluşturularak tümevarım yöntemiyle değerlendirme yapılmıştır.

Tùrkiye’de dijital sanatın farklı disiplinlerle etkileşimi ve mevcut sınıflandırma eksikliklerinin ortaya koyulduđu çalışmada, dijital sanatın temelde Tùrkiye’de birçok bilimsel alanı etkilediđi, ancak kronolojik ve tür olarak net bir tasnifinin bulunmadıđı tespit edilmiştir.

Dijital sanat üretiminde kullanılan yöntemlerden biri de görsellerin kolaj tekniđiyle bütünleştirilmesiyle ortaya çıkan yeni bir görsel anlatım biçimidir. Bu yöntemin ele alındıđı çalışmada (Yıldırım, 2019), dijital sanatın tanımı ve gelişimiyle birlikte, kolaj tekniđinin dijital sanat içerisindeki yeri ve katkıları incelenmiştir. Araştırmada, kolajın sanatsal uygulamalarda kurgusal çeşitliliđe hızlı ve yaratıcı çözümler sunduđu vurgulanmakta; geleneksel sanat formlarının sınırlarını aşarak bilişim teknolojilerinin sunduđu olanaklarla çoğaltma, arşivleme gibi mühendislik temelli süreçlerle etkileşimli hâle geldiđi ifade edilmektedir. Birçok kolaj eserin incelendiđi çalışmada, dijital sanatçılar geleceđin çağdaş sanatçıları mıdır sorusuna cevap aranmıştır.

Dijital sanatta önemli bir diđer konu, sanatın temsil biçimlerinin ve mekânsal sunum olanaklarının genişlemesiyle birlikte, sanatın ulaşılabilirlik sınırlarının dönüşümüdür. Bu konunun ele alındıđı çalışmada (Bostancı, 2019), dijital teknolojilerle üretilen eserlerin sergilenme biçimlerinin müzecilik anlayışını nasıl dönüştürdüđu ve bu dönüşümün etkileşimli iletişim boyutuna nasıl yansıdıđı incelenmiştir. Araştırmada, geleneksel müzecilikten dijital müzeciliđe geçiş sürecinde müzelerin pedagojik ve bilimsel araştırma merkezleri hâline geldiđi vurgulanmaktadır. SFMOMA ve Mori Dijital Sanat Müzesi üzerinden yapılan çalışmada, yeni nesil müzelerin ziyaretçilerle etkileşimi nasıl artırdıđı ele alınmış, dijital müzeciliđi kültürel mirasın korunması ve temsilinde yeni yaklaşımlar geliştirdiđi ifade edilmiştir.

Dijital sanatın üretimini, temsilini, kültürel anlam ve aktarımını anlama noktasında; teknoloji ve sanat ilişkisi üzerinden sosyal medya platformu Instagram’ın incelemesi (Türkmenođu, 2014), post-dijital dönemde sanatın kültürel dönüşüm, teknoloji, ideoloji ve insan-makine ilişkileri ekseninde yeniden biçimlenmesi ve sanatçıların bu yaklaşımlarla deđişimi ürettiklerine yansıtması (Güney, 2020), NFT’nin günümüzde sanatla olan ilişkisi (Kıvrak & Özkartal, 2022), yapay zekâ algoritmalarının dijital sanatta kullanımı (Özselçuk, 2023) gibi akademik çalışmalar bulunmaktadır.

5. Yöntem

Bu çalışmada dijital sanat anahtar kelimesiyle üretilmiş lisansüstü tezler ve araştırma makaleleri üzerinden Tùrkiye’de dijital sanat alanındaki akademik eğilimleri ortaya koymak, çalışmaların yöntemsel tercihlerini, tematik yönelimlerini ve akademik düzeylere göre dağılımını belirlemek amaçlanmıştır. Bu kapsamda araştırmayı yönlendirilen araştırma soruları aşağıdaki gibidir:

1. Akademik çalışmalarda ele alınan dijital sanat çalışma alanları ve bu sanat alanlarının dağılımı nedir?
2. İncelenen çalışmalarda hangi dijital sanat alanları birlikte ele alınmıştır? Bu alanların kullanım sıklıđı (frekans ve yüzdelik oranlar açısından) nasıl dağılmaktadır?
3. Dijital sanat araştırmalarında kullanılan yöntemler nelerdir?
4. Dijital sanat araştırmaları alan ve yöntemlerine göre nasıl bir dağılım göstermektedir?
5. Araştırmalarda kullanılan yöntemler, çalışmanın türüne (yüksek lisans tezi, doktora tezi, makale vb.) göre nasıl bir dağılım göstermektedir?
6. Dijital sanat çalışmalar yıllara ve türlerine göre nasıl bir dağılım göstermektedir?
7. Dijital sanat çalışmalarında kullanılan tematik kodlar ve kodlar arasındaki eşgörünüm yoğunluđu nasıldır?

Bu araştırmada, nicel içerik analizi tekniđi kullanılmıştır. Çalışmanın veri kümesini, “dijital sanat” anahtar kelimesi kullanılarak 2024 yılına kadar erişilebilen iki farklı akademik kaynaktan elde edilen

akademik çalışmalar oluşturmaktadır. Bu kapsamda, DergiPark platformunda yer alan ve “yayın türü” araştırma makalesi olan 80 makale ile YÖK Ulusal Tez Merkezi'nde yer alan 26 lisansüstü tez (21 yüksek lisans, 4 doktora, 1 sanatta yeterlik) olmak üzere toplamda 106 akademik çalışma incelenmiştir.

Verilerin analizi için 106 akademik çalışmanın tematik kodları oluşturulmuştur. Tematik kodların sınıflandırılmasına yönelik ilk aşamada listedeki kavramsal içeriklerin belirginleşmesi için OpenAI Chatgpt'den (Version GPT-4o) faydalanılmış, elde edilen tematik yapı önerisi yapay zekâdan bağımsız biçimde gözden geçirilerek detaylı içerik analiziyle yeniden düzenlenmiştir. Araştırma yöntemlerini sınıflandırmak amacıyla “nitel”, “nicel” ve “karma” tematik kodları kullanılmıştır. Çalışmalarda ele alınan dijital sanat alanları da “yapay zekâ, grafik tasarım, sanal gerçeklik, 3D modelleme, dijital müze, dijital kolaj, NFT ve blockchain, kodlama ve sensör teknolojisi, video art, genel dijital sanat” şeklinde tematik tür kodlarıyla sınıflandırılmıştır. Ayrıca araştırma türüne göre “makale, yüksek lisans, doktora, sanatta yeterlilik” kodları tanımlanmıştır. Kodlama süreci Excel üzerinden gerçekleştirilmiş; elde edilen veriler frekans ve yüzdelik olarak tablolaştırılmıştır. Bu analiz yaklaşımı sayesinde, dijital sanat alanındaki akademik çalışmaların yöntemsel, tematik ve alan çeşitliliği sistematik olarak değerlendirilmiştir.

6. Bulgular

Bu çalışmada belirlenen araştırma soruları doğrultusunda, yapılan analizlerle ulaşılan bulgular aşağıda yer almaktadır.

Tablo 1

Tematik Tür Frekans ve Oran Tablosu

Tür Tematik Kod	Frekans	%
Genel dijital sanat	34	24,11
Grafik tasarım	20	14,18
NFT ve blockchain	19	13,48
3D modelleme	16	11,35
Sanal gerçeklik	15	10,64
Yapay zekâ	14	9,92
Kodlama ve sensör teknolojisi	11	7,8
Dijital müze	6	4,26
Video art	4	2,84
Dijital kolaj	2	1,42

İncelenen 106 adet çalışmada, tek bir dijital sanat alanının (tematik türün) ele alındığı örnekler olduğu gibi, birden fazla tematik türün birlikte değerlendirildiği çalışmalar da bulunmaktadır. Tablo 1’de sunulan veriler, her bir tematik türün çalışmalarda kaç kez yer aldığını göstermektedir. Bu veriler, hem yalnızca tek bir türün ele alındığı çalışmaları hem de birden fazla türün birlikte kullanıldığı çalışmaları kapsamaktadır. Buna göre en fazla genel dijital sanat alanında (%24,11) araştırma yapılmıştır. Genel dijital sanat kodu, incelenen çalışmalarda dijital sanatın çeşitli yönlerini kapsayan, ayrı bir tematik türe ayrılmayan çalışmaları ifade etmek üzere kullanılmıştır. Tablo 1’de bu sırayı grafik tasarım (%14,18) ve son zamanlarda önemli bir çalışma konusu olan NFT ve blockchain (%13,48) izlemiştir. Dijital müze (%4,26), video art (%2,84) ve dijital kolaj (%1,42) gibi çalışmaların olduğu türlerde akademik araştırmalar daha az ve sınırlı kalmıştır.

Tablo 2*Tematik Tür Kod Dağılımı*

Tematik Tür	Frekans	%
Genel dijital sanat	24	22,6
NFT ve blockchain	15	14,2
Grafik tasarım	10	9,4
3D modelleme	8	7,5
Sanal gerçeklik	7	6,6
Yapay zekâ	5	4,7
3D modelleme; kodlama ve sensör teknolojisi	4	3,8
Dijital müze	3	2,8
Video art; grafik tasarım	3	2,8
Genel dijital sanat; yapay zekâ	2	1,9
Grafik tasarım; kodlama ve sensör teknolojisi	2	1,9
NFT ve blockchain; yapay zekâ	2	1,9
Sanal gerçeklik; yapay zekâ	2	1,9
3D modelleme; grafik tasarım	1	0,9
3D modelleme; sanal gerçeklik	1	0,9
Dijital kolaj; grafik tasarım	1	0,9
Genel dijital sanat; 3D modelleme	1	0,9
Genel dijital sanat; dijital kolaj	1	0,9
Genel dijital sanat; dijital müze	1	0,9
Genel dijital sanat; dijital müze; NFT ve blockchain	1	0,9
Genel dijital sanat; grafik tasarım	1	0,9
Genel dijital sanat; kodlama ve sensör teknolojisi	1	0,9
Genel dijital sanat; sanal gerçeklik	1	0,9
Genel dijital sanat; video art	1	0,9
Görsel tasarım	1	0,9
Kodlama ve sensör teknolojisi	1	0,9
Sanal gerçeklik; grafik tasarım	1	0,9
Sanal gerçeklik; kodlama ve sensör teknolojisi	1	0,9
Sanal gerçeklik; NFT ve blockchain	1	0,9
Yapay zekâ; dijital müze	1	0,9
Yapay zekâ; kodlama ve sensör teknolojisi	1	0,9
Yapay zekâ; sanal gerçeklik; 3D modelleme; kodlama ve sensör teknolojisi	1	0,9
Toplam	106	100

Tablo 2, her bir tematik alanın çalışmalarda kaç kez yer aldığını ayrı ayrı göstermek için hazırlanmıştır. Bu nedenle, aynı çalışma birden fazla tematik tür altında sayılabilmektedir. Tablo 2, dijital sanat alanındaki akademik çalışmaların hangi tematik türlere odaklandığını, bu türlerin birbirleriyle ne sıklıkla birlikte ele alındığını ve hangi alanlara daha fazla yoğunlaşıldığını göstermektedir. Verilerde dikkat çeken; 3D modelleme ile kodlama ve sensör teknolojisinin (%3,8), video art ile grafik tasarım (%2,8), NFT ve blockchain ile yapay zekânın (%1,9) bir arada incelenmesi olmuştur.

Tablo 3*Yöntem Kodları Frekans ve Oran Tablosu*

Yöntem	Frekans	%
Nitel	97	91,51
Karma	6	5,66
Nicel	3	2,83
Toplam	106	100

Tablo 3'te yer alan veriler, incelenmiş olan 106 akademik çalışmanın araştırma yöntemlerini analiz etmek üzere oluşturulmuş olan kodların frekans dağılımlarını göstermektedir. Yöntem olarak nitel araştırmalar 97 adet (%91,51) olmak üzere en yüksek frekansta yer almaktadır. Bu durum, dijital sanat alanındaki çalışmalarının çoğunluğunun betimleyici, bağlam odaklı ve yorumlayıcı olduğunu göstermektedir. Karma (%5,66) ve nicel (%2,83) yöntemlerin de bugüne kadar yapılmış olan çalışmalarda oldukça sınırlı olduğu gözlemlenmektedir.

Tablo 4*Yöntemlerin ve Tür Tematik Kodların Frekans ve Oran Dağılımı*

Tematik Kod	Nitel Frekans	%	Nicel Frekans	%	Karma Frekans	%
Grafik tasarım	18	13,95	0	0	1	14,29
Sanal gerçeklik	14	10,85	2	40	1	14,29
3D modelleme	15	11,63	0	0	1	14,29
Dijital müze	6	4,65	0	0	0	0,00
Dijital kolaj	2	1,55	0	0	0	0,00
NFT ve blockchain	18	13,95	1	20	0	0,00
Kodlama ve sensör teknolojisi	9	6,98	0	0	3	42,86
Video art	4	3,10	0	0	0	0,00
Genel dijital sanat	30	23,26	1	20	1	14,29
Yapay zekâ	13	10,08	1	20	0	0,00

Tablo 4'te yer alan veriler, 106 araştırmanın alan türüne göre yöntemlerden hangileri kullanılarak yapıldığını gösteren frekans verilerinden oluşmaktadır. İncelenen araştırmaların birçoğunda bir ya da birden fazla alan/tür çalışıldığı için (Tablo 2), Tablo 4'teki verilerin frekans ve oranları da buna göre analiz edilmiştir. Buna göre, nitel yöntemler, tüm temalarda en yaygın olarak kullanılan yöntem türüdür. Özellikle genel dijital sanat (%23,26), NFT ve blockchain (%13,95), 3D modelleme (%11,63) konuları nitel ağırlıklı olarak gözlemlenmektedir. Nicel yöntem; sanal gerçeklik (%40), NFT ve blockchain (%20) ve genel dijital sanat (%20), karma ise en fazla kodlama ve sensör teknolojisi (%42,86) araştırmalarında gözlemlenmektedir.

Tablo 5*Yöntem ve Akademik Düzey İlişkisi*

Araştırma Türü	Nitel Frekans	%	Nicel Frekans	%	Karma Frekans	%
Sanatta Yeterlilik	1	1,41	0	0	0	0,00
Doktora	3	4,23	0	0	2	33,33
Yüksek Lisans	18	25,35	1	25	2	33,33
Makale	49	69,01	3	75	2	33,33

Tablo 5’te, 106 adet akademik alıřmanın, akademik dzeyine (makale, yksek lisans, doktora, sanatta yeterlilik) gre arařtırma yntemlerinin frekans tablosu gsterilmiřtir. Bu analiz, arařtırma eęilimlerinin ve yntemsel yaklařımların hangi akademik dzeyde daha fazla yoęunlařtıęını net biimde ortaya koymaktadır. Tablo 6’ya gre, arařtırma makalelerinde %69,01 oranında nitel yntem, %75 oranında nicel, %33,33 oranında karma yntem tercih edilmiřtir. Yksek lisansta nitel yntem %25,35, nicel yntem %25, karma yntem ise %33,33 oranındadır. Doktoranın %4,23’n nitel, %33,33’n karma yntem oluřturmaktadır.

Tablo 6

Yıl ve Akademik Dzeye Gre Frekans ve Oran Daęılımı

Yıl	Arařtırma Makalesi (Frekans)	%	Doktora (Frekans)	%	Sanatta Yeterlilik (Frekans)	%	Yksek Lisans (Frekans)	%
2007	1	1,25	0	0	0	0	0	0,00
2008	0	0,00	0	0	0	0	1	4,76
2010	0	0,00	0	0	0	0	1	4,76
2011	1	1,25	0	0	0	0	0	0,00
2013	1	1,25	1	25	0	0	1	4,76
2014	1	1,25	0	0	0	0	0	0,00
2016	1	1,25	0	0	0	0	0	0,00
2017	1	1,25	0	0	0	0	1	4,76
2018	6	7,50	0	0	0	0	1	4,76
2019	5	6,25	0	0	0	0	2	9,52
2020	3	3,75	0	0	0	0	1	4,76
2021	7	8,75	1	25	0	0	3	14,29
2022	12	15,00	1	25	0	0	4	19,05
2023	16	20,00	0	0	0	0	2	9,52
2024	25	31,25	1	25	1	100	4	19,05

Tablo 6’da yer alan veriler, “dijital sanat” anahtar kelimesiyle gerekleřtirilen alıřmaların hangi yıllarda ve hangi akademik trlerde yapıldıęını frekans aısından gstermektedir. Buna gre, alandaki ilk makale 2007 yılında yayımlanmıř; ilk yksek lisans tezi 2008 yılında yapılmıřtır. İlk doktora tezinin ise 2013 yılında yapıldıęı grlmektedir. 2021 sonrası dnemde arařtırma makalelerinde belirgin bir artıř gzlemlenmektedir. Sanatta yeterlilik ve doktora trndeki alıřmaların bu alanda sınırlı olduęu gzlemlenmektedir. Son  yıldaki alıřmaların sayısı, daha nceki yıllardaki tm bilimsel alıřmalardan daha fazladır.

İncelenen yıllar ierisinde arařtırma makaleleri, dijital sanat alanındaki akademik retimin en baskın trn oluřturmaktadır. zellikle 2022, 2023 ve 2024 yıllarında retimin artıř gsterdięi ve toplam yayınlar ierisindeki payının belirgin řekilde ykseldięi gzlemlenmektedir. Yksek lisans tezlerinde de son yıllarda anlamlı bir artıř dikkat ekmekte; zellikle 2019 sonrası bu trdeki alıřmaların oranı belirginleřmektedir. Doktora tezleri ise sınırlı sayıda olmakla birlikte 2021 sonrası tekrar grnr hle gelmiř ve son beř yıl ierisinde toplam retimin drtte birine karřılık gelecek dzeye ulařmıřtır.

Şekil 1*Tematik Kodlar Arası Eş Görünüm Matrisi Isı Haritası*

Şekil 1’de yer alan ısı haritası, 106 araştırmanın çalışıldığı alan tematik tür kodlarına göre, bu kodların birlikte geçtiği durumlara göre oluşturulmuş eş görünüm matrisidir. Tablodaki satır ve sütunlardaki kesişim noktası, iki kodun aynı çalışmada kaç kez birlikte kullanıldığını göstermektedir. Buna göre, en yoğun eş görünüm, 3D modelleme ile kodlama ve sensör teknolojisi arasındadır. Genel dijital sanat türü, birçok kodla birlikte kullanılmıştır. Video art ve grafik tasarım, yapay zekâ ve sanal gerçeklik de sık olarak bir arada kullanılan türler olmuştur.

7. Değerlendirme ve Sonuç

Bu çalışmayla, dijital sanat alanında Türkiye’de yapılmış araştırma makaleleri ve lisansüstü tezler üzerinden nicel içerik analizi yapılmış, alandaki akademik eğilimler ortaya koyulmaya çalışılmıştır. Analiz kapsamında dijital sanatla ilgili 11 farklı tematik kod (tema) tanımlanmıştır. Verilere göre, en sık rastlanan tema “genel dijital sanat” olup, 34 çalışmada (%24,11) karşımıza çıkmaktadır; bu da dijital sanat kavramının genel çerçevede tartışıldığı çok sayıda çalışma olduğunu göstermektedir. Bunu, dijital sanat çalışmalarında karşımıza ilk çıkan yöntemlerden biri olan “grafik tasarım” temasının %14,18 ve güncel teknolojik bir konu olan “NFT ve Blockchain” temasının %13,48 oranında izlediği görülmektedir. Bu sırayı %11,35 oranında 3D modelleme ve %10,64 oranında sanal gerçeklik izlemektedir. Bu dağılım, dijital sanat literatürünün büyük ölçüde genel kavramsal tartışmalara ve yeni dijital teknolojilere odaklandığını, dijital müze, video art ve dijital kolaj gibi niş konuların ise sınırlı sayıda çalışmada incelendiğini göstermektedir.

Bulgulara göre dijital sanat üzerine yapılan çalışmaların büyük çoğunluğu nitel yöntemlerle gerçekleştirilmiştir. İncelenen 106 çalışmanın 97 tanesi (%91,51) nitel araştırma olarak tasarlanmış, yalnızca 3’ü nicel (%2,83) ve 6’sı karma yöntem (%5,66) kullanmıştır. Karma yöntemli çalışmalar azınlıkta olup (6), genellikle nitel görüşmelerle nicel anketler birlikte kullanılmıştır. Nitel araştırmaların

yoğunluęu, alan yazınının aęırlıklı olarak yorumlayıcı ve betimleyici bir özellik taşıdığını göstermektedir. Yanı sıra birden fazla çalışmada, özellikle “genel dijital sanat” ve NFT konulu çalışmalarda, dijital sanatı genel hatlarıyla tartışmak için kapsamlı literatür taraması yapıldığı, grafik tasarım ya da 3D modelleme gibi spesifik dijital sanat eserlerini çözümlemek için ise doküman incelemesi yönteminin tercih edildięi gör÷lm÷ştür.

Dijital sanat alanındaki akademik üretimin yıllara göre önemli bir artış gösterdiği tespit edilmiştir. 2008–2013 yılları arasında bu alana yönelik çalışmalar oldukça sınırlı sayıda olup, bu dönemde üretilen içerikler aęırlıklı olarak yüksek lisans ve doktora tezlerinden oluşmaktadır. Örneğin, 2008 ve 2010 yıllarında yalnızca birer yüksek lisans tezi tespit edilmiş, 2013 yılında ise ilk doktora düzeyindeki çalışma kaydedilmiştir. Bu alandaki ilk yüksek lisans tezi 2008 yılında yayınlanmıştır.

Dijital sanat alanında yapılan ilk araştırma makalesi 2007 yılında, sanal gerçeklik üzerinedir. 2008-2010 arasında DergiPark’ta dijital sanat anahtar kelimeli herhangi bir araştırma makalesine rastlanılmamıştır. 2016 yılı sonrasında ise araştırma makalesi üretiminde artış gözlemlenmiş; bu artış 2018 sonrası dönemde daha da belirginleşmiştir. 2018’den itibaren araştırma makaleleri, yıllık üretim sayısı bakımından lisansüstü tezleri geride bırakmıştır. Yüksek lisans tezleri ise ortalama her yıl 1 ila 4 arasında seyrederak, istikrarlı fakat düşük yoğunlukta bir seyir izlemiştir. Doktora düzeyindeki tezlerin sayısı oldukça sınırlı kalmış; ilk sanatta yeterli tezi ise ancak 2024 yılında yayınlanmıştır.

Bu araştırma bulguları, dijital sanat alanındaki akademik ilginin özellikle son beş yılda arttığını göstermekte, araştırma makaleleri düzeyinde de bir yaygınlaşma gösterdiğini ortaya koymaktadır. Ancak, alanın derinlemesine incelendięi, uzmanlık gerektiren ve ihtiyaç duyulan lisansüstü tez üretiminin hâlâ sınırlı olduęu gör÷lmektedir. Bu durum, dijital sanatın akademide son yıllarda popülerleştiğini ancak henüz yerleşik bir araştırma geleneęi oluşturmadığını göstermektedir.

Bulgular, dijital sanatın yalnızca teknolojik bir kültür aktarımı, çalışması biçimi değil, aynı zamanda disiplinler arası bir araştırma konusu olduğunu da göstermektedir. Bulgular, 2024 yılına kadar yapılmış araştırmaların, teorik ve kavramsal bir zeminde hızla geliştiğini, son yıllarda tematik olarak çok çeşitli ve teknolojik merkezli dijital sanat üretimlerinin incelendiğini, ancak araştırma yöntemi olarak uygulamalı ve nicel araştırmalara daha fazla ihtiyaç olduğunu göstermektedir. Bu durum, dijital sanatın araştırma alanı olarak daha çok kuramsal ve eleştirel bağlamda yapıldığını, sayısal verilerle desteklenen ampirik, nicel yaklaşımların çok yaygınlaşmadığını ortaya koymaktadır. Tematik kodlara bakıldığında ise NFT ve blockchain, yapay zekâ gibi popüler olan alanların daha fazla akademik çalışmaya konu olduęu gör÷lmektedir. İncelenen çalışmalarda birden fazla temanın da bir arada incelendięi tespit edilmiştir. Bu durum, yapay zekâ, dijital kolaj ve sanal gerçeklik gibi birlikte kullanılabilecek entegratif temaların gelecekte daha çok çalışılmaya aday olduğunu göstermektedir. Nihayetinde günümüzde bu temaların birlikte kullanıldığı birçok dijital sanat üretim ve yöntemleri bulunmakta ve gelişmektedir.

Bu çalışmada ayrıca dijital kültür ve dijital sanat üretimi bağlamında ilgili literatür taranmıştır. İncelenen kaynaklar, dijitalleşmenin yalnızca sanatın üretim araçlarını ve sunum, temsil ortamlarını değil, aynı zamanda kavramsal çerçevesini ve estetik sınırlarını da dönüştürdüğünü ortaya koymaktadır. Bu dönüşüm, kültürel çalışmaların dijitalleşen toplumsal yapılarla uyumlu şekilde yeniden konumlandırılması gerekliliğini gündeme getirmektedir. Kültür ve sanat üretimi, fiziksel mekânlara bağlı kalmaksızın, çeşitli dijital araçlar, yazılımlar ve teknolojik ortamlar aracılığıyla gerçekleştirilebilmekte; bu üretim biçimi, dijital mecralar sayesinde daha erişilebilir, etkileşimli ve çoğaltılabilir bir yapıya kavuşmaktadır. Bu dönüşüm, sanat eserinin üretim amacını, temsil biçimini, bireyle kurduęu ilişkiyi ve sanatçının kullandığı araçları önemli ölçüde etkilemektedir. Böyle bir durumda, özellikle dijital sanatın özgünlük, estetik değer, standartlaşma eğilimleri ve anlamın yüzeyleşmesi gibi boyutları, göz ardı edilmemesi gereken kuramsal ve eleştirel tartışma alanlarını oluşturmaktadır.

Dijital sanatın, Türkiye akademisinde hızla gelişmekte olduğu, ancak hâlâ bazı yönleriyle sınırlı kaldığı görülebilmektedir. Özellikle yöntem çeşitliliğinin artırılması, uygulama temelli araştırmalara daha fazla yer verilmesi ve AR, VR gibi yeni teknolojilerin derinlemesine incelenmesi akademik alandaki boşluğa temel olacaktır. Bundan dolayı bu çalışma, araştırmacılara hem mevcut akademik haritayı sunmakta hem de gelecekte yapılacak çalışmalara yöntemsel, kuramsal ve tematik açıdan zemin hazırlaması öngörülmektedir. Ayrıca bir kültürel çalışma örneği olan dijital sanat alanında yapılan bu akademik çalışmalarda; sanat üretimindeki dönüşüm, izleyici deneyimi, temsil, anlam ve dijital mülkiyet gibi konuların ön planda olduğu; estetik tartışmalar, eleştirel kuramsal çerçeve, etik meseleler, telif hakları ve toplumsal etki boyutu gibi konuların görece daha az temsil edildiği gözlemlenmiştir.

Kaynakça

- Akbulut, O., & Ekin, Y. (2021). Toplumsal hafıza, kùltürel miras ve savaş alanları turizmi üzerine kavramsal bir çalıřma. *International Journal of Contemporary Tourism Research*, 5(Özel Sayı), 150-159. <https://doi.org/10.30625/ijctr.954895>
- Altunay, A. (2012). Kes-kopyala-yapıřtır: Bir sanat yüzeyi olarak ekran. D. Yengin (Ed.), *Yeni medya ve...* (ss. 13-41). Anahtar Kitaplar.
- Arat, S. Ü. (2021). Pandemi sürecinde katılımcı kùltür ve dezenformasyon. *Maltepe Üniversitesi İletişim Fakùltesi Dergisi*, 8(2), 324-338.
- Atmaca, A. E. (2011). Modern sanat ve bilgisayar destekli sanat çalıřmaları (Digital art), *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 10(37), 293-302.
- Bendař, K. (2022). Dijitalleřen dünyada medyanın dönüşümü: Geleneksel medyadan yeni medyaya geçiř ve Türkiye’de internet habercilięi. *Anasay*, (22), 373-396. <https://doi.org/10.33404/anasay.1185803>
- Benjamin, W. (2018). A museum studies approach to heritage. J. Marstine (Ed.), *A museum studies approach to heritage* (pp. 226–243). Routledge.
- Bostancı, M. (2019). Dijital müzecilik ve interaktif iletişim: SFMOMA ve mori dijital sanat müzesi örneklemi. *Unimuseum*, 2(2), 34-39.
- Castells, M. (2013). *Aę toplumunun yükseliři*. İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Çakır, M. (2013). *Medya ve sanat*. Parřömen Yayınları.
- Çalık, D., & Toker, G. (2016). Ekran çağı insanı ve dijital toplum. *XXI. Yüzyılda Türkiye’de İnternet Konferansı*, 03-05.
- Demirel, İ., & Sayar, T. E. (2018). Yeni medya çağında kùltürel deęiřim. M. G. Genel (Ed.), *İletişim çağında dijital kùltür* (ss. 57-78). Eğitim Yayınevi.
- Eke, N. P., & Yücel, N. (2023). Dijital çağda sanat ve sanatçı: Ha:ar üzerine bir inceleme. *Akademik Sanat Dergisi*, (20), 62-75.
- Göçer, A. (2012). Dil-kùltür iliřkisi ve etkileřimi üzerine. *Türk Dili Dergisi*, 729(1), 50-57.
- Grau, O. (2004). *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. MIT Press.
- Güney, E. (2020). Kùltürel deęiřimler iliřkisinde post-dijital sanat: Sınır ihlalleri. *Journal of Arts*, 3(2), 129-142.
- Güngör, N. (2016). *İletişim, kuramlar ve yaklařımlar*. Siyasal Kitabevi.
- Herder, J. G. (2004). *Another philosophy of history for the education of mankind* (I. Berlin, Trans.). Hackett Publishing Company.
- Ingold, T. (2021). *The perception of the environment: Essays on livelihood, dwelling and skill*. Routledge.
- İplikçi, H. G. (2015). İletişimde temel modeller ve kitle iletişim modelleri. *Sosyal ve Beřeri Bilimler Dergisi*, 7(2), 15-25.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. NYU Press. <http://www.jstor.org/stable/j.ctt9qffwr>
- Kavut, S. (2020). Kimlięin dönüşümü: Dijital kimlikler. *Selçuk İletişim*, 13(2), 987-1008.
- Koç, N. E. (2020). Sosyal medya, katılımcı kùltür ve kitle çevirisi. *Rumelide Dil ve Edebiyat Arařtırmaları Dergisi*, (Ö8), 905-927. <https://doi.org/10.29000/rumelide.822087>

- Koç, R. (2022). Dijitalleşen kültür ya da kültürün dijitalleşmesi: Dijital kültür kavramı. *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi*, 15(37), 500-513. <https://doi.org/10.12981/mahder.1112610>
- Kıvrak, M. N., & Özkartal, M. (2022). NFT ve günümüz dijital sanat kavramı arasındaki ilişki. *Oğuzhan Sosyal Bilimler Dergisi*, 4(2), 193-202. <https://doi.org/10.55580/oguzhan.1225115>
- Lister, M., Dovey, J., Giddings, S., Grant, I., & Kelly, K. (2008). *New media: A critical introduction*. Routledge.
- Memişoğlu, S. (2004). Çoğul estetik deneyimin sunduğu sanat nesnesi (Tez No. 149025) [Yüksek lisans tezi, Marmara Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Manovich, L. (2002). The language of new media. *Canadian Journal of Communication*, 27(1), 3-6. <https://doi.org/10.22230/cjc.2002v27n1a1280>
- Medin, B. (2018). Dijital kültür, dijital yerliler ve günümüzdeki yeni film seyir deneyimleri. *Erciyes İletişim Dergisi*, 5(3), 142-158.
- Mondloch, K. (2010). *Screens: Viewing media installation art*. University of Minnesota Press. <https://doi.org/10.5749/minnesota/9780816665211.001.0001>
- Nuttall, J. (2011). *Ahlâk Üzerine Tartışmalar*. A. Yılmaz (Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Oskay, Ü. (1980). Popüler kültür açısından ideoloji kavramına ilişkin yeni yaklaşımlar. *Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Fakültesi Dergisi*, 35, 197-253. https://doi.org/10.1501/SBFder_0000001405
- Özel Sağlamtimur, Z. (2010). Dijital sanat. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 10(3), 213-238.
- Özselçuk, S. (2023). Dijital sanat bağlamında yapay zekâ algoritmalarının kullanımına yönelik eleştirel bir inceleme: Refik Anadol'un "Makine Hatıraları: Uzay" sergisi. *Uluslararası İktisadi ve İdari Akademik Araştırmalar Dergisi*, 3(1), 1-21.
- Paul, C. (2020). Digital art now: Histories of (im)materialities. *International Journal for Digital Art History*, (5), 2.2-2.11. <https://doi.org/10.11588/dah.2020.5.75504>
- Boroch, R. (2016). A formal concept of culture in the classification of Alfred L. Kroeber and Clyde Kluckhohn. *Analecta*, 25(2), 61-101.
- Storey, J. (2021). *Cultural theory and popular culture: An introduction* (8th ed.). Routledge.
- Tan, Y. (2022). Doğanın sanata yansımaları ve ekolojik sanat. *İnsanat Sanat Tasarım ve Mimarlık Araştırmaları Dergisi*, 2(2), 21-41.
- Thomson-Jones, K., & Moser, S. (2024). The philosophy of digital art. In E. N. Zalta & U. Nodelman (Ed.), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Summer 2024 ed.). Metaphysics Research Lab, Stanford University. <https://plato.stanford.edu/archives/sum2024/entries/digital-art/>
- Toptaş, R. (2022). Türkiye’de dijital sanat, sanatçıları ve eserleri hakkında bir araştırma. *STAR Sanat ve Tasarım Araştırmaları Dergisi*, 3(5), 170-186.
- Türkmenoğlu, H. (2014). Teknoloji ile sanat ilişkisi ve bir dijital sanat örneği olarak Instagram. *Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi*, 2(4), 87-100.
- Van Dijk, J. (2012). *The network society* (3rd Editon). SAGE Publications.
- Yardibi, F. (2024). Yeni medya çağında dijital sanatın yükselişi: Bibliyometrik analiz. *İstanbul Arel Üniversitesi İletişim Çalışmaları Dergisi*, 13(26), 329-346.

Yılmaz, M., & Özkartal, M. (2024). Dijital sanatın yaratıcılığı teşvik etmesi ve dijital platformların resim sanatına katkısı. *Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi Uluslararası Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1(2), 2-11.

Yurdabak, M. K. (2022). NFT: Dijital sanatta yeni bir perspektif ve getirdiğı fırsatlar üzerine bir derleme. *Nişantaşı Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 10(1), 143-153. <https://doi.org/10.52122/nisantasisbd.1107687>

Yıldırım, M. (2019). Dijital Sanat ve Kolaj. *EKEV Akademi Dergisi*, (80), 319-338.

Makale Bilgi Formu

Yazarların Katkıları: Sümeyya Olcay Yaman, çalışma konsepti ve tasarımı, veri toplama, veri analizi ve yorumlama, yazı taslağının oluşturulması ve literatür taraması; Yusuf Adıgüzel, çalışma konsepti ve tasarımı, veri analizi ve yorumlama, yazı taslağının oluşturulması, içeriğın eleştirel incelenmesi ve literatür taraması süreçlerine katkıda bulunmuştur.

Çıkar Çatışması Bildirimi: Yazarlar tarafından potansiyel çıkar çatışması bildirilmemiştir.

Yapay Zekâ Bildirimi: Bu makalede oluşturulan listedeki karmaşık kavramsal içeriklerin belirgin tematik başlıklar hâlinde yapılandırılmasında ve tematik alanların sınıflandırılmasında öneri düzeyinde OpenAI ChatGPT'den (Version GPT-4o) faydalanılmıştır. Bu araç, oluşturulan listedeki karmaşık kavramsal içeriklerin belirgin tematik başlıklar hâlinde yapılandırılması amacıyla sembolik ve açıklayıcı bir temsil işlevi görmüştür. Elde edilen bu ilk tematik yapı önerisi, araştırmacı tarafından yapay zekâdan bağımsız biçimde gözden geçirilmiş, son hali detaylı içerik analiziyle yeniden düzenlenmiştir.

İntihal Beyanı: Bu makale Turnitin tarafından taranmıştır.