

**T.C.
ONDOKUZ MAYIS ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
İLETİŞİM BİLİMLERİ ANA BİLİM DALI
MEDYA VE İLETİŞİM BİLİMLERİ**



**BİLİM KURGU SİNEMASINDA YAPAY ZEKA
KARAKTERLERİN İNŞASI**

Yüksek Lisans Tezi

Tuğçe KARACA ÖZDEMİR

Danışman

Doç. Dr. Ahmet OKTAN

SAMSUN
2025

TEZ KABUL VE ONAYI

Tuğçe KARACA ÖZDEMİR tarafından, Doç. Dr. Ahmet OKTAN danışmanlığında hazırlanan “BİLİM KURGU SİNEMASINDA YAPAY ZEKA KARAKTERLERİN İNŞASI” başlıklı bu çalışma, jürimiz tarafından 7.2.2025 tarihinde yapılan sınav sonucunda oy birliği ile başarılı bulunarak Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

	Unvanı Adı Soyadı Üniversitesi Ana Bilim/Ana Sanat Dalı	Sonuç
Başkan	Doç.Dr. Nursel BOLAT Ondokuz Mayıs Üniversitesi İletişim Bilimleri Ana Bilim Dalı	☒ Kabul ☐ Ret
Üye	Doç.Dr. Ahmet OKTAN Ondokuz Mayıs Üniversitesi İletişim Bilimleri Ana Bilim Dalı	☒ Kabul ☐ Ret
Üye	Doç.Dr. Murat AYTAŞ Ondokuz Mayıs Üniversitesi İletişim Bilimleri Ana Bilim Dalı	☒ Kabul ☐ Ret

Bu tez, Enstitü Yönetim Kurulunca belirlenen ve yukarıda adları yazılı jüri üyeleri tarafından uygun görülmüştür.

Prof. Dr. Faik Ahmet SESLİ
Enstitü Müdürü

BİLİMSEL ETİĞE UYGUNLUK BEYANI

Hazırladığım Yüksek Lisans tezinin bütün aşamalarında bilimsel etiğe ve akademik kurallara riayet ettiğimi, çalışmada doğrudan veya dolaylı olarak kullandığım her alıntıya kaynak gösterdiğimi ve yararlandığım eserlerin Kaynaklar'da gösterilenlerden oluştuğunu, her unsurun enstitü yazım kılavuzuna uygun yazıldığını ve TÜBİTAK Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu Yönetmeliği'nin 3. bölüm 9. maddesinde belirtilen durumlara aykırı davranılmadığını taahhüt ve beyan ederim.

Etik Kurul Gerekli mi ?

Evet ☐ (Gerekli ise ekler kısmına ekleyiniz)

Hayır ☒

26 /12 / 2024

Tuğçe KARACA ÖZDEMİR

TEZ ÇALIŞMASI ÖZGÜNLÜK RAPORU BEYANI

Tez Başlığı : BİLİM KURGU SİNEMASINDA YAPAY ZEKA KARAKTERLERİNİN İNŞASI

Yukarıda başlığı belirtilen tez çalışması için şahsım tarafından 26.12.2024 tarihinde intihal tespit programından alınmış olan özgünlük raporu sonucunda;

Benzerlik oranı : % 5

Tek kaynak oranı : % 0,45 çıkmıştır.

26/12/ 2024

Doç. Dr. Ahmet OKTAN

ÖZET

BİLİM KURGU SİNEMASINDA YAPAY ZEKA KARAKTERLERİN İNŞASI

Tuğçe KARACA ÖZDEMİR
Ondokuz Mayıs Üniversitesi
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü
İletişim Bilimleri Ana Bilim Dalı
Medya ve İletişim Bilimleri Programı
Yüksek Lisans, Aralık/2024
Danışman: Doç. Dr. Ahmet OKTAN

Günümüzde yaşamın farklı alanlarında belirleyici olan yapay zeka, sinema alanında hem üretim sürecine yaptığı katkılar hem de filmlerin anlatı evrenlerinde yer alan bir karakter olarak giderek daha çok yer bulmaktadır. Özellikle bilim kurgu sinemasında, teknolojik ilerlemelerin ve gelecek tahayyüllerinin konu edilmesi nedeniyle yapay zeka karakterlere daha fazla yer verilmektedir. Yeni teknolojiler toplumsal çevreyi ve beraberinde toplumsal kültürü de dönüştürmektedir. Bu bağlamda yapay zeka karakterlerin tüm yönleriyle araştırılarak ortaya koyulması önem arz etmektedir. Bu çalışma, yapay zeka karakterlerin bilim kurgu sineması içinde nasıl inşa edildiğini sorunsallaştırmaktadır. Yapay zekaya sahip karakterlerin dönüşümlerini, estetik özelliklerini, bedenlenme biçimlerini, anlatı içerisinde nasıl konumlandırıldıklarını, ve bu karakterlere ilişkin ne tür değerler atfedildiğini ele almayı amaçlamaktadır. Bu imgeleştirme biçimlerinin toplumsal alana ilişkin belli tahayyüller üretip üretmediği, topluma ilişkin ne tür kolektif kaygı, korku ya da umutları ele verdiği, ne tür öngörülere işaret ettiği sorgulanacaktır. Bu amaçla, çalışmanın sınırlılıklarını göz önüne alarak, yapay zekânın bulunduğu evren içerisinden, amaca yönelik örneklem yöntemiyle, filmlerin türsel nitelikleri ve yapay zekanın bedensel varlığının film içinde yer alması gibi kriterler çerçevesinde 2000 sonrası vizyona giren yapay zeka temalı sekiz (8) film seçilmiştir. Bu filmlerdeki karakterler temele alınarak çalışmanın amacına yönelik çıkarımlarda bulunulmaya çalışılmıştır. Örneklem olarak seçilen filmler, gösterim yıllarına ilişkin bilgiler; *A.İ. Yapay Zeka* (2001); *Terminatör 3: Makinelerin Yükselişi* (2003); *Ex Machina* (2014); *Chappie* (2015); *Blade Runner 2049* (2017); *I Am Mother* (2019); *Alita: Savaş Meleği* (2019); *Atlas* (2024). Belirtilen filmler metin analizi yöntemi kullanılarak çözümlenmiştir. Şu sonuçlara ulaşılmıştır; Yapay zeka karakterleri genellikle insan benzeri tasarımlara veya işlevsellik odaklı mekanik yapılara sahiptir; bu, hem empati yaratmak hem de teknolojinin sınırlarını vurgulamak içindir. Yapay zeka karakterlere genellikle güç, hız, öğrenme kapasitesi, etik sorumluluk ve bazen insani duygular gibi değerler atfedilmektedir. Bu tasarımlar, teknolojinin insanlıkla bütünleşeceği, etik ve sosyal sınamaların artacağı, aynı zamanda insanın evrimsel sınırlarını aşabileceği bir geleceği ima etmektedir.

Anahtar Sözcükler: Sinema, Bilim kurgu, Yapay zeka, Teknoloji, Metin Analizi

ABSTRACT

THE CONSTRUCTION OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE CHARACTERS IN SCIENCE FICTION CINEMA

Tuğçe KARACA ÖZDEMİR
Ondokuz Mayıs University
Institute of Graduate Studies
Department of Communication Sciences
Media and Communication Sciences Programme
Master, December/2024
Supervisor: Assoc. Prof. Dr. Ahmet OKTAN

Artificial intelligence, which plays a decisive role in various fields of life today, is increasingly finding its place not only in the production process of cinema but also as a character within the narrative worlds of films. Especially in science fiction cinema, due to the focus on technological advancements and future imaginings, there is more room for artificial intelligence characters. New technologies are transforming the social environment and, consequently, social culture. In this context, it is important to investigate and reveal the artificial intelligence characters in all their aspects. This study problematizes how artificial intelligence characters are constructed within science fiction cinema. It aims to address the transformations of artificial intelligence characters, their aesthetic features, modes of embodiment, how they are positioned within the narrative, and what values are attributed to these characters. The study will also question whether these modes of visualization produce certain imaginings about society, what collective anxieties, fears, or hopes they reflect, and what types of projections they point to. With these objectives in mind, taking into account the limitations of the study, eight (8) artificial intelligence-themed films released after 2000 have been selected through a purposeful sampling method, based on criteria such as the genre of the films and the presence of artificial intelligence as a physical entity in the films. Based on the characters in these films, inferences have been made related to the objectives of the study. The selected films and their release years are as follows: A.I. Artificial Intelligence (2001); Terminator 3: Rise of the Machines (2003); Ex Machina (2014); Chappie (2015); Blade Runner 2049 (2017); I Am Mother (2019); Alita: Battle Angel (2019); Atlas (2024). The mentioned films have been analyzed using the text analysis method. The following conclusions have been reached: Artificial intelligence characters generally have either human-like designs or function-focused mechanical structures, which serve to create empathy as well as highlight the limits of technology. Artificial intelligence characters are often attributed values such as power, speed, learning capacity, ethical responsibility, and sometimes human emotions. These designs imply a future where technology will integrate with humanity, ethical and social challenges will increase, and human evolutionary boundaries may be surpassed.

Keywords: Science Fiction, Artificial Intelligence, Technology, Text Analysis

ÖN SÖZ VE TEŞEKKÜR

Bu tez, uzun ve yoğun bir akademik sürecin ürünü olarak ortaya çıktı. Bu süreçte bana rehberlik eden, destek olan ve katkı sunan herkese en içten teşekkürlerimi sunarım.

Öncelikle, bu çalışmanın her aşamasında kıymetli bilgi ve yönlendirmeleriyle bana rehberlik eden, akademik gelişimime büyük katkı sağlayan danışmanım Doç. Dr. Ahmet Oktan hocama sonsuz teşekkür ederim. Ayrıca, her zaman desteğini hissettiğim yayın yapmamda katkı ve destek sunan Doç. Dr. Nursel Bolat hocama teşekkür ederim.

Tez savunması sürecinde değerli katkılarıyla çalışmamı daha nitelikli hale getiren Doç. Dr. Murat Aytaş hocama içtenlikle teşekkür ederim. Lisansüstü eğitim sürecimde yolumu aydınlatan Doç. Dr. Ömer Çakın hocama ve akademik desteğini lisans yıllarımdan bu yana yanımda hissettiğim, her konuda rahatlıkla danışabildiğim Doç. Dr. Filiz Erdoğan hocama şükranlarımı sunarım. Akademik çalışmaların yönetsel temellerini kavramamda katkı sağlayan Doç. Dr. Sinan Kaya hocama da teşekkür ederim.

Bu sürecin akademik boyutu kadar duygusal ve sosyal yönü de benim için çok değerliydi. Tez sürecinde yanımda olan, desteğini hiçbir zaman esirgemeyen ve en stresli anlarımda sabrıyla bana güç veren eşim Ersin Özdemir'e içtenlikle teşekkür ediyorum.

Sevgili kızım Tuğsem Özdemir'e de özel bir teşekkür borçluyum. Tez sürecindeki yoğunluk içinde bana her zaman sevgisiyle güç verdiği, yüzümde tebessüm oluşturduğu ve bana bu yolculukta motivasyon kaynağı olduğu için ona minnettarım.

Hayatım boyunca bana koşulsuz sevgi ve destek sunan annem Ünzile Karaca ve babam İzzet Karaca'ya sonsuz teşekkür ederim. Onların sevgisi, emeği ve inancı olmasaydı, bugün burada olmak mümkün olmazdı. Aynı şekilde, her zaman yanımda hissettiğim, beni anlayan ve desteğini esirgemeyen değerli ablalarım Songül Karaca Bayram ve Gül Karaca Meral'e de içtenlikle teşekkür ediyorum. Onların varlığı, bu süreci daha anlamlı ve katlanılabilir kıldı.

Ayrıca, yüksek lisans sürecini benimle birlikte paylaşan, zorlukları ve güzel anları beraber yaşadığımız, akademik yolculuğumu daha anlamlı kılan sevgili dostum Yağmur Kılıç'a sonsuz teşekkür ederim.

Son olarak, bilim kurgu sinemasına ve yapay zeka karakterlerine olan ilgimi canlı tutan, bana ilham veren tüm sanatçılara ve düşünörlere teşekkür ediyorum. Bu çalışma, onların eserlerinden beslenerek şekillendi.

Tuğçe KARACA ÖZDEMİR



İÇİNDEKİLER

TEZ KABUL ONAYI	i
BİLİMSEL ETİĞE UYGUNLUK BEYANI	ii
TEZ ÇALIŞMASI ÖZGÜNLÜK RAPORU BEYANI	ii
ÖZET	iii
ABSTRACT	iv
ÖNSÖZ VE TEŞEKKÜR	v
İÇİNDEKİLER	vii
SİMGELER VE KISALTMALAR	ix
ŞEKİLLER DİZİNİ	x
TABLolar DİZİNİ	xii
1. GİRİŞ	1
2. BİLİM-KURGU SİNEMASI VE YAPAY ZEKA.....	7
2.1. Sinemada Bilim Kurguyu Tanımlamak	7
2.1.1. Bilim Kurgu Sinemasının Gelişimi	11
2.1.2. Bilim Kurgu Türünün Özellikleri.....	19
2.1.3. Bilim Kurgunun Alt Türleri	24
2.2. Bilim Kurgu Sinemasında Yapay Zeka	29
2.2.1. Yapay Zeka, Kullanım Alanları ve Kısa Tarihi.....	29
2.2.2. Yapay Zekanın Sinemada Gelişimi: Robotların Yapay Zekaya Evrimi	37
2.2.3. Alt Türler: Robot, Android, Cyborg, Cyberpunk.....	41
2.3. 2000 Sonrası Bilim Kurgu Sinemasında Yapay Zeka Temalı Filmler.....	46
3. BİLİM KURGU EVRENİNDE YAPAY ZEKA KARAKTERLER	48
3.1. Araştırmanın Metodolojisi	48
3.1.1. Araştırmanın Kapsamı, Sınırlılıkları ve Önemi.....	48
3.1.2. Araştırma Problemi ve Alt Soruları	49
3.1.3. Araştırmanın Yöntemi.....	49
3.1.4. Verilerin Toplaması.....	51
3.2. 2000 Sonrası Bilim Kurgu Sinemasında Yapay Zeka İmgelerinin Analizi	52
3.3. Örnek Filmlerin Konuları	52
3.3.1. Yapay Zeka (Aİ)	52
3.3.2. Terminatör 3: Makinelerin Yükselişi.....	53
3.3.3. Ex Machina.....	55
3.3.4. Chappie	56
3.3.5. Blade Runner 2049: Bıçak Sırtı.....	57
3.3.6. I Am Mother.....	58
3.3.7. Alita: Battle Angel.....	59
3.3.8. Atlas.....	60
3.4. Yapay Zeka Karakterlerin Estetik Özellikleri Ve Bedenlenme Biçimleri	60
3.4.1. Estetik Ve Tasarım Unsurları.....	61
3.4.2. Yapay Zeka Karakterlerin Bedenlenme Biçimleri.....	72
3.4.3. Beden Tasarımının Anlatıma Etkileri	80
3.5. Yapay Zeka Karakterlerin Anlatı İçerisinde Konumlandırılması	92
3.5.1. Yapay Zeka Karakterlerin Ana Hikayede Rolü.....	93
3.5.2. Yapay Zeka Karakterlerin Karakter Gelişimi.....	106
3.5.3. Toplumsal Bağlam İçindeki Konumu.....	121
3.6. Yapay Zeka Karakterler Ve Değer Örüntüleri	132
3.6.1. Yapay Zeka Karakterlere Atfedilen Değerler.....	132
3.6.2. İyi Ve Kötü Diyalektiği	140
3.6.3. Yapay Zeka Ve Ahlaki Sorumluluk.....	150
3.7. Yapay Zeka Karakter Ve Gelecek Tahayyülleri	158
4. SONUÇ	168
KAYNAKLAR	174



SİMGELER VE KISALTMALAR

A.I. : Artificial Intelligence (Yapay Zekâ)
ABD : Amerika Birleşik Devletleri
Akt. : Aktaran
Bkz. : Bakınız
CGI : Computer-Generated Imagery - (Bilgisayar Destekli Görsel Efektler)
M.S. : Milattan Sonra
MCU: Marvel Sinematik Evreni
MEB : Milli Eğitim Bakanlığı
SSCB: Sovyet Sosyalist Cumhuriyetler Birliği
TDK : Türk Dil Kurumu
IBM : International Business Machines; Uluslararası İş Makinel



ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 3. 1. Yapay Zeka A İ. film posteri	52
Şekil 3. 2. Terminatör 3: Makinelerin Yükselişi film posteri	54
Şekil 3. 3. Ex Machina film posteri	55
Şekil 3. 4. Chappie film posteri	56
Şekil 3. 5. Blade Runner 2049: Bıçak Sırtı film posteri.....	57
Şekil 3. 6. I Am Mother film posteri.....	58
Şekil 3. 7. Alita: Battle Angel film posteri	59
Şekil 3. 8. Atlas film posteri	60
Şekil 3. 9. <i>Yapay Zeka (Aİ)</i> Filminde David Karakteri	62
Şekil 3. 10. David'in Robotik Bir Sistemden Oluşması.....	63
Şekil 3. 11. Terminatör 3: Makinelerin Yükselişi Filminde Terminatör (T-800) Karakteri ..	64
Şekil 3. 12. Terminatör T-X.....	65
Şekil 3. 13. <i>Ex Machina</i> Filminde Ava Karakteri.....	66
Şekil 3. 14. <i>Chappie</i> filminde Chappie karakteri.....	67
Şekil 3. 15. <i>Blade Runner 2049</i> Filmindeki Officer K Karakteri	68
Şekil 3. 16. <i>I am Mother</i> filminde Mother karakteri	69
Şekil 3. 17. <i>Alita: Savaş Meleşi</i> Filminde Alita Karakteri	70
Şekil 3. 18. <i>Atlas</i> Filminde, Harlan Karakteri	71
Şekil 3. 19. <i>Atlas</i> Filminde Smith Karakteri	71
Şekil 3. 20. David'in Sevgi ve Aidiyet Arayışının Simgesi Anne	73
Şekil 3. 21. T-X sibernetik bedeni	73
Şekil 3. 22. T-X işlevsel silaha dönüşen kolu	73
Şekil 3. 23. Ava Şeffaf Mekanik Bedeni	74
Şekil 3. 24. Ava Dokulu Ve Giysili Bedeni	74
Şekil 3. 25. Mother Yeni İnsan Üretir.....	75
Şekil 3. 26. Alita Bedensiz Beyin Aktif.....	76
Şekil 3. 27. Alita Bedensiz.....	76
Şekil 3. 28. Harlan Koyu Kıyafetler	79
Şekil 3. 29. Harlan Açık Renk Kıyafetler	80
Şekil 3. 30. Chappi'nin insana özgü şefkat.....	82
Şekil 3. 31. Alita Kendi Bedeniyle Bağ Kurar.....	83
Şekil 3. 32. Michelangelo'nun <i>The Creation Of Adam</i> Eseri	83
Şekil 3. 33. David Yemek Yeme Davranışını Taklit Etmesi	86
Şekil 3. 34. Mother Ninni Söylerken	87
Şekil 3. 35. David Androidlerin İmha Edildiği Etkinlikte	88
Şekil 3. 36. Monica ve David.....	94
Şekil 3. 37. Katherine Brewster ve John Connor.....	95
Şekil 3. 38. T-X ve T-800 Karşılaşması.....	96
Şekil 3. 39. T-800 kendini feda edişi	96
Şekil 3. 40. Ava ve Caleb Seansı	97
Şekil 3. 41. Caleb'in Kendi Gerçekliğini Sorgulaması	97
Şekil 3. 42. Ava'nın Nathan'ı Öldürmesi	98
Şekil 3. 43. Deon, Chappie'nin Yaratıcısı	99
Şekil 3. 44. Ninja ve Amerika'nın Chappie'yi Eğitmesi	99
Şekil 3. 45. Chappie	100
Şekil 3. 46. Lieutenant Joshi	101
Şekil 3. 47. Officer K'nın Hologram Sevgilisi Joi.....	101
Şekil 3. 48. Deckard.....	101
Şekil 3. 49. K'nın Karlar Altında Ölümü.....	102
Şekil 3. 50. Mother Kızına Karşı Bir Anne Figürü	103
Şekil 3. 51. Dr. Ido, Alita'yı Hayata Döndürür.....	104

Şekil 3. 52. Hugo, Alita'nın Duygusal Bağ Kurduğu Karakter	104
Şekil 3. 53. Atlas ve Smith'in Uyum Süreci	106
Şekil 3. 54. Atlas, Smith ve Harlan Karşılaşma	106
Şekil 3. 55. David, Mavi Peri'ye Ulaşır	107
Şekil 3. 56. David, Monica Duygusal Bağ	108
Şekil 3. 57. T-800, John Connor Ve Kate Brewster'ı Korur.....	109
Şekil 3. 58. Chappie'nin Dönüşümü	112
Şekil 3. 59. Chappie'nin Annesi Olarak Gördüğü Yolandi İle Olan İlişkisi	113
Şekil 3. 60. K'nın Kimlik Arayışı	115
Şekil 3. 61. Deckard'ın Kızı Ana	115
Şekil 3. 62. Daughter'ın Bireyselleşme Çabaları	117
Şekil 3. 63. Alita'nın İlişkisinde Yaşadığı Kayıp Hugo'nun Ölümü	118
Şekil 3. 64. Dr. Ido Bir Baba Figürü Olarak Konumlandırılması	118
Şekil 3. 65. Dr. Ido Bir Baba Figürü Olarak Konumlandırılması	119
Şekil 3. 66. Harlan'ın Yaratıcısı Val Shepherd'i Öldürmesi	119
Şekil 3. 67. Harlan'ın Sağ Kolu Olarak Savaşan Casca.....	120
Şekil 3. 68. Martin	122
Şekil 3. 69. David'in Monica'ya Ulaşma Çabası.....	122
Şekil 3. 70. John Connor.....	123
Şekil 3. 71. Ava'nın Özgürleşmesi	124
Şekil 3. 72. Chappie'nin Karşılaştığı Çevresel Etki.....	125
Şekil 3. 73. Chappie'yi Sokak Çocuklarının Polis Sanarak Dövmesi.....	126
Şekil 3. 74. K 'nın Holografik Sevgilisi Joi	127
Şekil 3. 75. Woman.....	128
Şekil 3. 76. Alita Geçmişini Hatırlamaya Çalışıyor.....	129
Şekil 3. 77. Casca Decius Güvenilmez Bir Yapay Zeka.....	131
Şekil 3. 78. Harlan'ın Mekanik Bedeni.....	131
Şekil 3. 79. David'in Kimlik Sorgulaması	134
Şekil 3. 80. T-X Ve T-800 Yapay Zekanın İki Zıt Kutbu.....	135
Şekil 3. 81. Ava Özgürlüğü İçin Nathan'ı Öldürür	136
Şekil 3. 82. Tehdit Olarak Görülen Chappie.....	137
Şekil 3. 83. David'in Mekanizması Bozulur	142
Şekil 3. 84. T-X Kate'yi Öldürmeye Çalışır	143
Şekil 3. 85. Zalem	149
Şekil 3. 86. David'in Sevilme İçin Herkesi Güldürmeye Çalışması.....	151
Şekil 3. 87. John Connor Kate Brewster Korunmayı Bekler	153
Şekil 3. 88. David Doğal Zeka İletişimi.....	159
Şekil 3. 89. David Yapay Zeka İletişimi.....	160
Şekil 3. 90. Yapay Zekalar Tehlike Oluşturabilir Mi?.....	161
Şekil 3. 91. Yolandi'nin Hafızasının Kopyalandığı Beden.....	164
Şekil 3. 92. Blade Runner 2049 Filminde İklim Krizi Vurgusu	167

TABLÖLAR DİZİNİ

Tablo 2.1. Bilim Kurgu Türünün Temel Temaları.....	24
--	----



1. GİRİŞ

Sinema, tarihsel olaylar, kültürel değişimler, politika ve sosyo-ekonomik durumlar gibi birçok etmenle ilişkili biçimde, sürekli olarak içerik ve teknik değişimler göstermiştir. Bu gelişim sürecinde teknoloji, yeni teknikler ve cihazlar ile sinema endüstrisine doğrudan dâhil olmuştur. Gelişen teknolojiler, sinemaya katkıda bulunmakla kalmamış sinemanın ana temalarından biri haline gelmiştir. Bu değişim ve gelişim bilim kurgu türünün yükselişine de büyük ivme kazandırmıştır. Bilim kurgu türünün edebiyatta başlayan yolculuğu sinema, tiyatro ve bilgisayar oyunları gibi pek çok alanda devam etmiştir.

Amerikalı yazar Hugo Gernsback, bilim ve teknik alanındaki yenilikleri kurgusal anlatılarla harmanlayarak geleceğe yönelik öngörülerde bulunmuş önemli bir figürdür. Gernsback, Bilim kurgu türünü ifade etmek üzere “scientifiction” terimini önermiştir. Ancak, bu terim zaman içinde kullanımını yitirmiş ve yerini daha yaygın bir şekilde benimsenen “sci-fi” ifadesine bırakmıştır (Baudou, 2005: 7).

Bilim kurgunun, hem geçmiş için hem de yirminci yüzyıl için popüler bir edebi tür olduğu söylenebilir. Bu tür, çoğunlukla Batı medeniyetinin bilim ve teknoloji alanlarındaki deneyim ve aldığı yolu yansıtmaktadır. Bu nedenle, sanatçıların hayal güçleri, pratikte uygulanan teknolojik örneklerle birleşerek yeni ufuklara ulaşmıştır. Çünkü günümüzde kullandığımız birçok teknolojik ürün, henüz gelişme olasılığı bilinmeyen zamanlarda, hayal gücüyle tasvir edilmiş romanlarda önceden keşfedilmiştir. Dolayısıyla, bilim ve teknolojiadaki gelişmelerin edebiyat ve sinema sanatına yansımaları gibi, bilim kurgu türünün temelini oluşturan hayal gücünün de bilim ve teknolojiye dolaylı yoldan katkıda bulunduğu söylenebilir.

Milattan sonra (MS) 175 yılında Samsatlı Lukianos tarafından yazılan *A True History* (*Gerçek Bir Hikâye*), dünya dışı bir yolculuğu konu almakta ve uzaylılarla karşılaşma, farklı atmosferik koşullara sahip gezegenler, dost ve yardımcı robotlar gibi dönemin çok ötesinde bilimsel ve teknolojik öğeler barındırmaktadır. Bu eser, bilim kurgu türünün en eski örneği olarak kabul edilmektedir. Lukianos’un Ay ve Güneş yolculuklarına dair tasvirleri, birçok proto-bilim kurgu yazarına ilham kaynağı olmuş ve bu yazarlar da benzer fantastik seyahatleri anlatmışlardır. Lukianos, bu yazarlar için sadece bir öncü değil, aynı zamanda düşünsel bir ilham kaynağıdır (Disch, 2000: 1-40). Bununla birlikte, modern ve bilimsel yönü ağır basan, modern bilim kurgu

yazarlarının kabul ettiđi temel eserlerden biri, 1818 yılında Mary Shelley tarafından kaleme alınan *Modern Prometheus* ya da popüler kültürde bilinen adıyla *Frankenstein*'dir (Milner, 2010: 14-15). Roman, bilimsel etkinlikleri, insan-dođa mücadelesini ve etik sorunları ele alırken, yapay bir varlık olan canavarı ve bu canavarın yaşadığı trajediyi konu edinmektedir.

Farklı perspektifler, bilim kurgunun gelişiminde etkin rol oynarken, bu türün ilgilendiđi en önemli konulardan biri, gelecekte insanlığı bekleyen korkulardır. 20. yüzyılın başlarında, İtalya'da Marinetti tarafından yayımlanan *Le Futurisme* adlı manifesto ile duyurulan fütürizm, bu konuların öncü akımlarından biri olarak öne çıkmaktadır. Gelecekbilim ise, toplumsal bilimlerde, gelecekte yaşanacak gelişmeleri tahmin etmek amacıyla mevcut yönelimleri inceleyen bir yaklaşım olarak ortaya çıkmıştır (Tok, 1999: 74). Fütürizm, tehlike, savaş, makine çađı ile teknolojik ilerleme, endüstriyel gelişme, hız, dinamizm ve modern yaşamın enerjisi gibi köklü dönüşümleri vurgulayan bir sanat ve kültür hareketidir; bu güne dek deneyimlenmiş ve sonuçlarıyla insanoğlunun gereksinimlerini yeterince karşılayamamış eski deneyimlerin karşısında, yeni bir sosyal dinamizm geliştirme ve üretme heyecanını almaktadır. Dolayısıyla farklı bilim kurgu eserleri bu akımdan etkilenmiş ve onunla ortak ilerlemiş; teknoloji, hız ve dinamizm gibi kavramları öne çıkarmıştır. Edebiyat ve sinemada fütürizm ile temas halinde birçok bilim kurgu romanı, sinemaya uyarlanmış ya da yepyeni senaryolar hayata geçirilmiştir. Shakespeare'in önemli eserlerinden biri olan *The Tempest* (1611), ikinci dünya savaşından sonra Fred M. Wilcox tarafından *Forbidden Planet* (1956) adıyla bilim kurgu filmine uyarlanmıştır. Yönetmen esere sadık kalmaya çalışmış ancak bir takım eklemelerle, eserin bilim kurgu yönü ön plana çıkarılarak fantastik yönü azaltılmıştır.

Sinemada bilim kurgu denildiğinde, Georges Méliès'nin *A Trip to the Moon* (*Le Voyage Dans la Lune*) filmi, ilk ve en önemli örneklerden biri olarak kabul edilmektedir. 1902 yılında yayımlanan bu film, H.G. Wells'in *The First Men in the Moon* (1901) ve Jules Verne'in *A Trip to the Moon* (1865) romanlarından esinlenmiştir. Bu film ilk bilim kurgu filmi olmanın yanı sıra ilk özel efektlerin de kullanıldığı film olma özelliđi taşımaktadır. *A Trip to the Moon*'un ardından, film senaryolarında teknoloji giderek daha fazla yer almaya başlamıştır. Alman yönetmen Fritz Lang tarafından 1927 yılında çekilen *Metropolis*, sosyal bilimlerin içinde yer alan birçok unsura değinmesinin yanı sıra, distopik bir şehir tasarımı ve sanayi devriminin

bir çıktısı olan insan-makine etkileşimini de konu edinmiştir. Bu özellikleriyle, bilim kurgu türü içinde kült filmler arasında haklı bir yer edinmiştir.

Bilim kurgu, türün öncü filmlerinde görüldüğü gibi, farklı ve yaratıcı temalara sahiptir. Son yıllarda, teknolojik ilerlemeler ve geleceğe dair tahayyüller nedeniyle yapay zeka konusu sinemada daha fazla yer bulmaya başlamıştır. Yapay zekanın insan hayatına giderek daha fazla dahil olduğu bu dönemde, sinemada yapay zeka karakterlerin inşası artan bir ilgiyle karşılanmaktadır. Bu karakterler, yalnızca kurgu evreninin yenilenmesine ve gelişimine katkı sağlamakla kalmayıp, toplumsal ve insani değerlerin uygulanış ve sorgulanış biçimine de önemli etkiler sunmaktadır. Kendi gelişim süreçleri içinde insanlık tarihinin alışlagelmiş durum ve sorunlarına dair yorumlar sunarak, izleyicilere gelecekteki potansiyel senaryoları keşfetme imkânı oluşturmaktadır. Yeni teknolojilerin toplumsal yapıyı ve dolayısıyla toplumsal kültürü dönüştürdüğü varsayılmaktadır. Bu çerçevede, yapay zeka karakterlere yönelik analizlerin kapsamlı bir şekilde ele alınması büyük önem taşımaktadır. Söz konusu varsayımdan hareketle; bu çalışma, yapay zeka karakterlerin filmlerde nasıl inşa edildiği problemine odaklanarak, bu bağlamda ortaya çıkan estetik, anlatsal ve toplumsal sorunları ele almayı amaçlamaktadır.

Bu temel doğrultuda, çalışmada, 2000 sonrası yapay zeka karakterlerin estetik ve anlatsal yönleri incelenmekte, bu karakterlerin yer aldığı kurgusal evrenlerde toplumla ilgili kolektif kaygı ve korkulara dayalı bir sorun alanını tahayyül edip etmediği tartışılmaktadır. Ayrıca, yapay zekanın yapısal ve biçimsel açıdan sunduğu görünümle ile bu karakterlerin hangi toplumsal bağlamlarda tanımlandığı analiz edilerek, bilim kurgu sinemasında yapay zeka temalı karakter inşasının toplumsal ve kültürel boyutları açıklanmaktadır.

Bilim kurgu, birçok farklı temayı içinde barındıran geniş bir türdür. Uzay operası, distopya, siberpunk, zaman yolculuğu, kıyamet ve kıyamet sonrası, uzaylı istilası, yapay zeka ve süper kahraman gibi alt türler bu türün kapsamına girmektedir. Bu tez, bilim kurgunun tüm bu alt türlerini genel anlamda ele almak yerine, odağını yapay zeka karakterlerin yer aldığı bilim kurgu sinemasına yönelterek, yapay zeka temalı karakterlerin inşasını incelemektedir.

Bu doğrultuda, çalışma kapsamı bilim kurgu filmleriyle sınırlandırılmış olup araştırma evreni, 2000 yılı sonrasında vizyona giren bilim kurgu filmleri olarak

belirlenmiştir. Çalışmanın sınırlılıkları göz önünde bulundurularak, yapay zekânın bedensel varlığa sahip olduğu bilim kurgu filmleri arasından, amaçlı örnekleme yöntemiyle sekiz film seçilmiştir. Bu filmler, yapay zeka karakterlerinin fiziksel temsillerinin insan-makine ilişkileri, toplumsal değerler ve etik meseleler üzerine derinlemesine analizler sunduğu, ayrıca yapay zeka karakterlerin insan benzeri özelliklerini veya farklılıklarını vurgulayarak insan doğası ve teknolojik dönüşüm hakkında önemli çıkarımlara olanak tanıdığı için tercih edilmiştir. Seçilen filmler, vizyon tarihi sırasıyla şu şekildedir: *A.I. Yapay Zeka* (2001, Steven Spielberg); *Terminatör 3: Makinelerin Yükselişi* (2003, Jonathan Mostow); *Ex Machina* (2014, Alex Garland); *Chappie* (2015, Neill Blomkamp); *Blade Runner 2049* (2017, Denis Villeneuve); *I Am Mother* (2019, Grant Sputore); *Alita: Savaş Meleği* (2019, Robert Rodriguez); *Atlas* (2024, Brad Peyton).

Belirlenen filmler, tezin ikinci bölümünde yürütülen kuramsal tartışmalar ekseninde metin analizi yöntemi kullanılarak çözümlenmiştir. Sosyal bilimlerde, özellikle kültürle ilgili çalışmalarda sıkça kullanılan bu çözümleme yöntemi, medya çalışmaları, sosyoloji ve felsefe gibi alanlardaki araştırmacılar tarafından tercih edilmektedir. Yöntem, anlamın nasıl oluştuğuna, açıklanmasına ve farklı unsurlar arasındaki bağlantıların nasıl kurulduğuna odaklanır. Ayrıca, bir metnin hangi anlamlandırma süreçlerine açık olduğunu ve bu süreçlerin nasıl işlediğini de araştırmaktadır (Smith, 2017: 3). Çalışmada, metnin sürekli yeniden üretilen bir anlam ağı olarak genişlediğine yönelik bir anlayış, post-yapısalcı bir perspektifle ele alınmaktadır (Fusillo, 2012: 124-125). Bu bakış açısıyla, metin olarak değerlendirilen örneklem filmlerin anlam üretim süreçlerine bu tez çalışmasının katkı sağlayacağı söylenebilir.

Belirlenen filmler, yapay zeka karakterlerin nasıl inşa edildikleri bağlamında analize tabi tutulmaktadır. Bu bağlamda, öncelikle tüm filmler izlenecek ve yapay zeka karakterlerin inşasında nelerin ön plana çıktığı araştırılmaktadır. Bu ana sorgulama ile kuramsal bölümde tartışılan başlıklar ekseninde temalar oluşturulmakta ve bu temalara bağlı olarak tezin amacı doğrultusunda bazı alt sorulara yanıtlar aranmaktadır. Bu alt sorular şunlardır: Yapay zeka karakterleri, nasıl bir beden tasarımına sahiptir ve bunun nedenleri nelerdir? Yapay zeka karakterlere, ne tür değerler atfedilmektedir? Yapay zeka karakter tasarımları izleyiciye geleceğe dair ne gibi ipuçları sunmaktadır? Bu

sorular, seçilen filmler üzerinden yapay zeka karakterlerin estetik, anlatısal ve toplumsal boyutlarının incelenmesini sağlamaktadır.

Bilim kurguya, özellikle yapay zekâya artan ilgi nedeniyle literatürde bu temaya odaklanan çalışmaların sayısının giderek arttığı gözlemlenmektedir. Türkçe literatürde sinema alanında gerçekleştirilen tez ve makaleler incelendiğinde, çalışmaların farklı temalar etrafında toplandığı dikkat çekmektedir. Yapay zekâ ile insan etkileşimlerini tematik bir çerçevede ele alan ve bu bağlamda yapay zekânın bireysel, toplumsal ve etik etkilerine odaklanan çalışmaların literatürde önemli bir yer tuttuğu görülmektedir (Çelebi, 2020; Diker, 2021; Yılmaz ve Turan, 2018, Nisanoğlu, 2021). Yapay zekânın sinemadaki temsilleri üzerinden teknolojinin toplumsal etkilerini, geleceğe yönelik öngörülerini ve izleyiciler üzerindeki yansımalarını inceleyen araştırmalar da dikkate değerdir (Çoban, 2018; Büyükdeniz, 2020; Göral, 2021; Pehlivan ve Türkgeldi, 2020; Sucu ve Ataman, 2021; Sucu, 2019). Ayrıca, yapay zekâ teknolojilerinin sinema sanatında ve genel anlamda sanat üretim süreçlerinde nasıl kullanıldığını (Zengin, 2020; Kantürk, 2022; Deliceo, 2022; Doğan,2023); yapay zekânın insan ötesi dönüşüm süreçlerini ve bu dönüşümün toplumsal yapılar üzerindeki etkilerini (Yakın, 2020; Yetkiner ve Özdemir, 2022); Yapay zekanın dijital ortamlar, etkileşimli sistemler ve sanal gerçeklik bağlamındaki rolünü ele alan araştırmalar (Gezgin, 2019) gerçekleştirildiği görülmektedir.

Bu çalışma, yapay zekâya dair nasıl bir söylemin kurulduğunu, yapay zekâya ne tür değerler ve anlamlar atfedildiğini ve yapay zekânın hangi biçimlerde bedenlendiğini ele alarak, yapay zekânın bir özne olarak inşasını derinlemesine analiz etmektedir. Yapay zekâya yönelik bedensel temsiller, temsil ettiği değerler ve süreç içerisindeki dönüşümler kapsamlı bir şekilde değerlendirilmekte ve bu yönüyle yapay zekâ sineması üzerine yapılan çalışmalardan metodolojik ve teorik olarak ayrılmaktadır. Bu özgün yaklaşım, yapay zeka karakterlerin sinemadaki temsillerinin evrimi ve anlam dünyasını inceleyerek alandaki mevcut çalışmalara katkı sunmaktadır.

Tezin giriş bölümünü takip eden, “Sinemada Bilim Kurgu ve Yapay Zeka” başlığı altında çalışmanın kapsamını belirleyen kavramlar, tanımlar ve kuramsal yaklaşımlar, ayrıntılı bir şekilde ele alınmaktadır. Bu bölümde, bilim kurgu türünün tanımı, farklı bakış açıları çerçevesinde sunulmakta; ayrıca, bilim kurgunun tarihsel ve

evrimsel gelişimi ile özellikleri incelenmekte, ardından bu türün alt kategorileri üzerinde durulmaktadır.

Tezin ana problemine odaklanan “Bilim Kurgu Sinemasında Yapay Zeka” başlıklı ikinci bölümünde, yapay zekânın sinemadaki anlamı, kullanım alanları ve kısa tarihçesi üzerinde durulmaktadır. Bilim kurgu türü içinde robotların nasıl bir evrim süreci geçirerek yapay zeka karakterlerine dönüştüğü aktarılmakta; yapay zeka perspektifinde, sinemada kendine yer bulan robot, android, cyborg ve siberpunk kavramlarına değinilmektedir. Bu bölümün son başlığı olan “2000 Sonrası Bilim Kurgu Sinemasında Yapay Zeka Temalı Filmler” başlığı altında, bu filmler kısaca ele alınmaktadır. Bu kapsamda tezin bu bölümünde tezin temel kavramları, tarihsel bağlamı ve tür içindeki dönüşümler sistematik bir şekilde ele alınarak, film analizleri için gerekli teorik ve metodolojik bir altyapı oluşturulmaya çalışılmaktadır.

Çalışmanın bir sonraki bölümünde ise seçilen filmlerin analizinden önce, araştırmanın çerçevesi ve filmlerin analizinde kullanılacak metin analizi yöntemi detaylı olarak açıklanmaktadır. Ardından analiz edilecek filmler, gösterime girdikleri yıl sırasına göre ele alınmakta, konuları ve yönetmenleri hakkında bilgiler verilmektedir. Analiz bölümünde; “Yapay Zeka Karakterlerin Estetik Özellikleri ve Bedenlenme Biçimleri” başlığı altında, karakterlerin estetik ve tasarım unsurları, bedenlenme biçimleri ve bu beden tasarımlarının anlatıya etkileri filmler kapsamında incelenmektedir. “Yapay Zeka Karakterlerin Anlatı İçerisinde Konumlandırılması” başlığı altında, ana hikayedeki rolleri, karakter gelişimleri ve toplumsal temaların bu karakterler üzerinden nasıl işlendiği, topluma ne tür olumlu ya da olumsuz etkiler yarattığı incelenmektedir. “Yapay Zeka Karakterler ve Değer Örüntüleri” başlığında, yapay zeka karakterlerine atfedilen değerler ve ahlaki ölçütler ele alınmaktadır. Son olarak, “Yapay Zeka Karakter ve Gelecek Tahayyülleri” başlığı altında, filmlerde teknolojik ilerlemenin temsili, toplum üzerindeki etkileri ve yapay zekanın insanla olan ilişkileri, güç ve kontrol dinamikleri gibi temalar aracılığıyla yapay zekanın gelecekteki rolü ve insanlıkla olan etkileşimleri tartışılmaktadır.

2. BİLİM-KURGU SİNEMASI VE YAPAY ZEKA

Bilim kurgu, edebiyatta yazarlar ve sinemada senaristlerle yönetmenlerin hayal ettikleri imgeler üzerinden farklı evrenler ve geleceğe dair imajlar oluşturmaktadır. Bu imajlar, video oyunları ve sinema filmlerinde önemli bir yer edinmekle birlikte, teknolojik yenilikler ve insanlığın geleceği hakkında öngörülerde bulunma olanağı sunmaktadır. Bilim kurgu, zamanı ve geleceği anlama ve yorumlama biçimlerini çeşitlendirmede etkili bir rol oynamaktadır. İnsan, henüz deneyimleyemediği ancak hayal edebildiği teknolojileri bilim kurgunun kurgusal anlatımı yoluyla tecrübe ederek, teknolojinin sınır ve olanaklarının ötesindeki bir evrene adım atmaktadır. Bilim kurgudan yararlanan medya ise yenilikçi düşüncelere zemin hazırlayan görsel tasvirler sunarak henüz gerçekleştirilmemiş veya tasarlanmamış fikirlerin görsel taslaklarını sağlamıştır. İnsan zihni, deneyimlenmiş bilimle beslendiği gibi, yalnızca beyaz perdeye yansıtılmış bilim kurgu görselleri aracılığıyla gelecekteki teknolojik potansiyele dair fikirler geliştirebilir.

Bilim kurgu sinemasında yapay zeka karakterler hem senarist hem de yönetmenlerin yaratıcı yönünü destekleyen bir esin kaynağı olmuştur. Yapay zeka karakterler, insan-makine ve insan yazılım etkileşimini keşfetmekle kalmayıp en insani duyguları toplumsal, ahlaki ve etik sorunlarını da işleme fırsatı vermektedir. Sinemada yapay zeka, izler kitleye teknolojik yenilikler ve bu yeniliklerin soyut olan toplumsal, ahlaki ve psikolojik sonuçlarını, somut görsellerle anlamlandırma deneyimi sunmaktadır. Yapay zeka karakterler, insani duygular ile kurgulandıklarında izler kitle üzerinde korku, empati ve mutluluk gibi etkiler oluşturabilir, kendi kontrolünü ele almış teknoloji ve bunun doğurabileceği sonuçlar, izler kitleyi geleceğe dair kaygı ve umutlarını şekillendirmektedir. Sinemanın yapay zekaya bakışı, bireyin gelecek teknolojilerle iletişiminin ön hazırlığı niteliğinde olup bu etkileşim biçimini belirlemektedir.

2.1. Sinemada Bilim Kurguyu Tanımlamak

Bilim kurgu çok çeşitli alt tür ve temaları kendi içinde barındırmaktadır. Bu sebeple tek bir tanım çerçevesi içinde düşünmek zordur. Dolayısıyla tanımlama araştırmanın ilgili alanına göre farklılık göstermektedir. Bilim kurgu kavramının tanımı, akademik bakış açısına göre bazı anahtar kelimeler etrafında şekillenmektedir. Bunlar; teknoloji, bilim, fütürizm ve öteki gibi terimlerdir. Ayrıca, akıllı robotlar, uzay

ve uzaylılar gibi imgeler de bilim kurguyu ifade etmede önemli öğeler olarak öne çıkmaktadır. Endüstriyel bakış açısına göre ise bilim kurgu, görsel efektler, sesler ve görsel imajlar referans alınarak tanımlanabilir. Johnston'a göre, bilim kurgu kavramına yönelik yapılan tanımlamalar, üretici, izleyici ve eleştirmen için farklı zaman dilimlerinde farklı anlamlar taşıyabilir (Johnston, 2011: 7). Öte yandan bilim kurgunun, edebiyat içinde yazıldıkları dönemlere göre farklı tanımlamalara sahip olduğu görülmektedir. Antik dönem eserlerinde, fantastik, mitolojik anlatılara göre şekillenirken, modern dönemde gelişimi hız kazanan bilim ve teknoloji ile geleceğe yönelik bir zemine oturtulduğu görülmektedir. Bu noktada bilim kurgunun tanımının farklı tarihlerde, farklı içeriklere sahip olduğu söylenebilir.

Bilim kurgu, sözlükte anlam olarak “Çağdaş bilim verileriyle düş gücünden oluşan (film, roman vb.)” (TDK, 2024) şeklinde tanımlanmaktadır. Türk Dil Kurumu'nun yaptığı benzer bir tanımlı Akman, bilimsel veriler ışığında hayal gücünün etkisiyle yaratılan eserler olarak yapmaktadır (Akman, 1982: 313). Otto Fritz Best ise, gerçekçi bir bağlam içinde sıra dışı olaylar ile uzay ve zaman ekseninde bulunduğu çağın mitolojisi şeklinde tanımlamaktadır (Best, 1973: 202). Özön, Sinema, Televizyon, Video, Bilgisayarlı Sinema Sözlüğü'nde bilim kurgunun tanımını:

Bilimin günümüzdeki verilerine dayanarak insanların ilerideki yıllarda gerçekleştirebileceklerini; bu gelişmelerin insan toplulukları üzerinde yol açabileceği etkileri düşlemek, kestirmek, önceden bilmek yoluyla çevrilen film. Bu bakımdan, bilimkurgu filmi, henüz gerçekleşmeyen olayları, olguları ele alır (Özön, 2000: 112).

Birçok farklı kaynaktan, bilim kurgu; bilimsel gerçekleri hayal gücüyle harmanlayarak, teknolojik temellerle fen bilimlerine dayanan ütopyik temalar olarak ifade edilmektedir (Düden, 1974; Best, 1973; Altan, 1996).

Ersümer'e göre, bilim kurgu, bilim ve teknolojiyi temel alarak genellikle Batı uygarlığının bilimsel ve teknolojik gelişimlerine dair deneyimleri sunmakta; aynı zamanda popüler edebiyat ve sinema için bir yirminci yüzyıl fenomeni olarak değerlendirilmektedir. Fantastik edebiyat ve sinema eserleri, bilim kurgu ile bağlantılı olmakla birlikte, bilim kurgu özellikle geleceğe dair tasarımlar, kavramlar, hayaller ve öngörülerini barındırması; teknoloji ve bilimle iç içe olan kurgulara odaklanması nedeniyle bu türden ayrılmaktadır. (Ersümer, 2013: 13). Bilim kurgunun isim babası

Hugo Gernsback'ın “scientifiction” kavramını, bilimsel gerçeklerin, öngörülerin ve kehanetlerin birlikte harmanlandığı, hayal gücünden beslenerek oluşturulan sürükleyici ve eğitici öyküler şeklinde tanımlamaktadır (Baudou, 2005: 11). Roloff ve Seeblen, “bilim kurgu türünü hazırlamış olan etmen, uzay gezisinden ütöpik tasarımlara kadar belirli temaların daha önce gelişerek bu aşamaya ulaşmasından çok, belirli yazındaki tekniklerle ele alınıp işlenen, kültürel ve psişik bir havanın; yepyeni bir iklimin ortaya çıkmış olmasıdır” şeklinde bir tanımlama yapmaktadır. Bu bağlamda, Edgar Allan Poe'nun popüler edebiyatın farklı türlerinin ortaya çıkmasında etkili olduğunu ve bilim kurgunun da babası olduğunu eklemektedir (Roloff & Seeblen, 1995: 35). Roloff ve Seeblen'in tanımından yola çıkarak, bilim kurgunun hem bilimsel gelişmeleri hem de toplumsal kültürel dinamikleri yakından takip ettiği; bu sebeple, diğer sanat dalları gibi bilimsel, teknolojik ve sanatsal gelişmelerin algı biçimini dönüştürerek, gerçeğe yönelik algının şekillenmesinde önemli bir yer edindiği söylenebilir.

Denis Gabor'un (1963), “Gelecek tahmin edilemez, ancak gelecek icat edilebilir” ifadesi, icat sürecinin en kritik aşamasının, fikirlerin dönüşüp güçlendiği düşünsel süreç olduğunu vurgulamaktadır. Bu süreç, hayal gücünü besleyerek yeni düşüncelerin gelişmesine olanak tanımaktadır.

M. Pehlke ve N. Lingfeld, bilim kurgu türünü geleceği öğretmek için bir araç olarak değerlendirirken, N. Schwonke bunu değişim fikrinin edebi bir yansıması olarak görmektedir. B. Butor ise bilim kurguyu, gerçekçi bir bağlamda geçen hayal ürünü olaylar ve uzay-zaman döneminin mitolojisi olarak tanımlamaktadır (Brockhaus, 1973: 202).

Türkçede “bilim kurgu” teriminin isim babalığını, yazar Orhan Duru üstlenmiştir. Duru, 1996 tarihli bir röportajında, “Belki çok kişi tarafından bilinmiyor, ama “bilim-kurgu” adının babası benim” şeklinde beyan ederek bu terimi Türkçeye kazandırdığını ifade etmiştir (Çelikel, 1996: 18). Bilim kurguya dair en isabetli tanımlardan birini ise Michel Butor yapmıştır. Butor, bilim kurguyu, “bilimin izin verdiği oranda mümkün olabilecek olanı kullanan bir yazıdır, gerçeklikle sınırlandırılmış bir düşçülüktür” şeklinde tanımlamaktadır (Duru, 1973: 334). Bu tanım, bilim kurgunun yalnızca hayal gücüyle değil, aynı zamanda bilimsel gerçeklik ve olasılıklarla da sınırlı bir tür olduğunu vurgulamaktadır. Bilim kurgu, aslında günümüz gerçekliklerinden yola çıkarak, bu gerçekleri hayal gücüyle harmanlayıp

geleceğe veya alternatif evrenlere taşıyan bir tür olarak tanımlanabilir. Bu bağlamda, bilim kurgunun bilimsel temellere dayanan çağdaş bir realizmle sıkı bir bağı vardır ve bu yapıdan tamamen kopması söz konusu değildir. Bu türün bilimsel ve mantıksal bir temele oturması, onu “kaçış edebiyatı” olarak sınıflandırılmaktan uzaklaştırmaktadır. Butor'un bilim kurgu tanımlaması, Asimov'un tanımıyla paralellik göstermektedir. Asimov, bilim kurgu edebiyatını, “bilim ve teknoloji seviyelerindeki değişimlere insanın gösterdiği tepkileri ele alan edebiyat dalı” olarak tanımlamaktadır. Ancak Asimov'un vurguladığı önemli nokta, bu değişimlerin “bilim, teknoloji ve insan bağlamındaki mevcut bilgiyle ters düşmeyen” değişimler olması gerektiğidir (akt. Özdemir, 2002: 334). Bu perspektife göre, bilim kurgu eserleri, hem mevcut bilimsel ve teknolojik bilgiye dayanmakta, hem de gelecekteki olasılıkları ve gelişmeleri tasavvur ederek bir kurgu oluşturmaktadır. Bilim kurgu, böylece, hem güncel bilgiyle uyumlu hem de geleceğe dair fikirler üreten bir yapıya sahiptir.

Bilim kurgu türü, başlangıçta bilimsel ve teknolojik bilgilere dayalı, geleceğe yönelik çıkarımlar sunan didaktik bir edebiyat olarak kabul edilse de bu anlayış zamanla türü dar bir kalıba hapsederek bazı eserleri dışarıda bırakmaktadır. John W. Campbell, bilim kurgunun sınırlarını genişleterek, bilimsel kuramlar ve keşfedilmeyeni öngörmeye dayalı bir tanım önermektedir. Judith Merril ise “spekülatif kurgu” terimini kullanarak, bilimsel yöntem ve varsayımları birleştirerek insan ve toplum odaklı değişimlere dikkat çekmektedir. 1960'lı yıllarda bilim kurgunun tanımının daraltılmasına karşı çıkan yazarlar arasında Brian Aldiss ve J.G. Ballard yer almaktadır. Aldiss, türün gotik bir biçimde insanın evrendeki yerini sorguladığını savunmakta, Ballard ise bilim kurgunun “iç dünyalar”ı ele aldığını vurgulamaktadır. Bu gelişmeler, geleneksel yaklaşımların düşünsel ve politik anlamda tekrar değerlendirilmesine yol açmış, bilim ve teknoloji merkezli tanımların yerini daha belirsiz ve insan merkezli bir tanımın almasına neden olmuştur (Baudou, 2005: 11-14). Sonuç olarak, bilim kurgunun evrimsel süreci ve yeni nesil yazarların türü farklı şekillerde algılaması, türün net bir şekilde tanımlanmasını zorlaştırmaktadır.

Klasik bilim-kurgu metinleri, okuyucuda derin bir etki bırakan ve “sense of wonder” olarak adlandırılan bir terimi doğurmaktadır. Bu kavram, okuru olağan gerçeklikten koparıp derin bir şaşkınlık ve hayranlık içinde bırakan bir etkiden söz etmektedir. A. E. Van Vogt'un *Silah Üreticileri* (1943) gibi eserlerinde görülen bu büyülenme hissi, bilim-kurgunun yıllar boyunca tanımlayıcı bir özelliği olarak

görülmektedir. Bilim-kurgu, ilerlemeye olan inancını kaybettiği dönemlerde tartışma konusu haline gelse de “sense of wonder” kavramı bu tartışmaların ötesinde evrensel bir doğruluk taşımaktadır (Baudou, 2005: 14-15)

Sonuç olarak, bilim-kurgu eserleri, olay örgüsü yakın bir gelecekte geçse dahi her zaman derin bir zihinsel etki yaratma, kalıcı bir şaşkınlık uyandırma ve zihinsel olarak ufuk açıcı olma kapasitesine sahiptir. Bilim kurgu, Maurice Renard’ın ifadesiyle, insanı her zaman bilinmeze doğru bir yolculuğa çıkarmaktadır (Bibliothèque nationale de France, 2020). Bu özellikleri sayesinde bilim-kurgu, izleyicilere eğlenceli bir deneyimin yanında insanlığın geleceği ve teknolojinin doğasını derinlemesine düşünme fırsatı da vermektedir.

Bazin (1995), “sinema nedir?” isimli kitabında “sinema bilimsel ruha çok şey borçludur. Onun yaratıcıları hiç şüphe yok ki bilginlerdir” (Bazin, 1995: 23) yorumunda bulunmuştur. Özön’a göre, bilim kurgu filmleri, güncel bilimsel bilgiler ışığında gelecekte veya bazen geçmişte gerçekleşebilecek olayları kurgulayan ve bu olayların toplum üzerindeki etkilerini inceleyen üretimlerdir (Özon, 2000: 112). Sinema, hareketli görüntü ve özel efektlerin gücü sayesinde edebiyatın insanlık ve bilimin geleceği üzerine yaptığı varsayımlara yeni bir boyut ekleyerek, bilim kurgu türüyle doğal bir uyum içindedir. Türün tanımlanması zor olsa da, bilimkurgunun popülerliği günümüzde artmakta, bilimkurgu romanları sık sık en çok satanlar listesine girmektedir (Akman,1982: 321). Bu bağlamda, bilim kurgu sinemasının, bilim ve teknolojinin toplumsal dinamiklerle etkileşimini sorgulayan derinlemesine bir anlatım sunduğu ve izleyicilere geleceğin olasılıklarını düşündürterek hayal gücünü harekete geçirdiği söylenebilir.

2.1.1. Bilim Kurgu Sinemasının Gelişimi

Bilim kurgu eserleri, edebiyat dünyasında kazandığı popülerliği sinema alanına da taşımaktadır. Bu tür, gelişen teknolojilerin insan hayal gücünden beslenerek beyaz perdede somut bir şekilde görselleştirilmesi sayesinde geniş bir ilgi görmeye devam etmektedir (Tok,1996: 39).

Johnston, *Science Fiction Film: A Critical Introduction* adlı eserinde, bilim kurgu sinemasının tarihsel gelişimini dört ana dönemde ele almaktadır. İlk olarak, 1895 ile 1950 yılları arasını türün kökenlerinin olduğu dönem olarak tanımlar. Bu dönemde bilim kurgu sinemasının temel unsurları şekillenmeye başlamaktadır.

İkinci olarak, 1950-1970 yılları arasını, bilim kurgu türünün net bir şekilde tanımlandığı dönem olarak değerlendirir. Üçüncü dönem olan 1970-1990 arası ise, türün büyük ticari başarılar elde ettiği ve popüler kültürün önemli bir parçası haline geldiği bir süreç olarak öne çıkmaktadır. Son olarak, Johnston, 1990-2010 yılları arasında bilim kurgu türünün daha geniş kitlelere yayıldığını ve ana akım sinemanın bir parçası haline geldiğini vurgulamaktadır.

Bilim kurgu türünün ilk örneklerine, sessiz sinema döneminde öncü film olarak anılan Melies'in 1902 yılında Verne ve Wells'in romanlarından uyarlayarak yaptığı *Le Voyage Dans La Lune* (Ay 'a Yolculuk) filminde rastlanmaktadır. Kullandığı efektler dönemi için önemli görülmektedir. Ay, gülen bir yüz olarak betimlenmekte ve uzay aracının, bu Ay'ın gözüne çarparak iniş yaptığı sahne ilk ikonik sahne olarak görülmektedir. Diğer bir ikonik sahnede, Ay'a inen insanlar ve uzaylılar arasında gerçekleşen temas olmaktadır. Filmde uzaylılar kolayca baş edilebilen bir tür olarak verilerek astronotların dünyaya dönmekte sorun yaşamadığı görülmektedir. Bununla birlikte film teknoloji ve sanayi devrimine de vurgu yapmaktadır. Farklı bir sahnede ise uzay gemilerinin üretildiği ilkel ortamda arka planda büyük fabrika bacaları yer almaktadır. Yönetmenin bulunduğu dönem içinde; Ay'ın gülümseyen yüzü geçmiş, fabrika bacaları yönetmenin yaşadığı günü, uzay aracı ise geleceği betimlemesiyle film fütüristik bir harman olarak yorumlanabilmektedir.

Yönetmenliğini yine Melies'in yaptığı *Le L'éclipse Du Soleil En Pleine Lune* (1907) (*Güneş Tutulması*). Film, astronomi ve fantastik unsurları birleştirerek ayın güneşi tamamen kapatması üzerine kurgulamaktadır. Erken dönem sinema teknolojileriyle üretilen bu filmde, dönemin etkileyici görsel efektleri ve el boyaması sahneleri kullanılmaktadır.

1900'lerin başlarındaki Alman askeri hazırlıkları ve İngiliz savunma psikolojisi, bilimkurgu türünde savaş odaklı bir bakış açısının belirginleşmesine neden olmuştur (Aydın, 2024: 2). Bu dönemde yazılan eserlerde, savaşın yıkıcılığı, teknolojinin gücü ve insanlığın geleceği gibi konular sıkça işlenmiştir. 1909 yapımı *Koruyucu* (*The Airship Destroyer*) adlı film, İngiliz yönetmen Walter R. Booth tarafından yapılmış erken dönem bilim kurgu filmi de bu bakış açısının etkili olduğu filmlerden biridir. Sessiz film olarak çekilen bu yapım, dönemin sinemasında teknoloji ve geleceğe dair temaları ele almasıyla öncü kabul edilmiştir. Film, o dönem popüler olan hava gemisi ve savaş teknolojileriyle ilgili korkuları işlemektedir. Öykü, savaş

sırasında bir hava gemisi filosunun bir İngiliz kasabasını bombalamasını ve sonrasında bu saldırıya karşı geliştirilen bir savunma sistemini konu almaktadır. Dönemin teknik olanakları ve toplumsal korkularını yansıtan önemli bir bilim kurgu öncüsü olduğu söylenebilir.

Mary Shelley'nin *Frankenstein* (1818) adlı romanı, 1910 yılında J. Searle Dawley tarafından aynı isimle sinemaya uyarlanmış ve bu uyarlama ile birlikte “çılgın bilim insanı” teması sinemada belirgin bir biçimde yer edinmiştir (Kaçar, 2023:182). Bu dönemde üretilen filmlerin, izleyiciyi şaşırtmakla kalmayarak, toplumsal eleştiriler de sunduğu söylenebilir. Dolayısıyla, “Çılgın bilim insanı” figürü, bilim ve teknolojinin potansiyel tehlikelerine dikkat çekerek, insanın doğa üzerindeki sınırlarını ve bilimsel etik değerlerini sorgulatmaktadır. Bu temayı işleyen yapımlar, bireysel hırslar ve kontrolsüz bilimsel deneylerin insanlık için taşıdığı tehditleri sergilemekle kalmayıp, aynı zamanda modern toplumun teknolojik ilerlemelere karşı tutumuna eleştirel bir bakış sunmaktadır. Bu tür bir sosyal eleştiri, dönemin toplumsal endişe ve korkularını yansıtmakta olup, teknolojinin getirdiği değişimlerin toplum üzerindeki etkilerini irdelemektedir.

Birinci dünya savaşının etkisiyle, sinema filmleri de dramatik bir azalma yaşamaktadır (Parlayandemir & Oğuzcan, 2023). Dolayısıyla bilim kurgu türünde bu dönemde yalnızca üç önemli film çekildiği görülmektedir. Bu filmlerden ilki Sovyet sinemasının ilk büyük bütçeli bilim kurgu filmi olarak geçen, yönetmen Yacov Protazanov tarafından 1924 yılında yapılan *Aelita* filmidir. Bu film, Mars'ta geçen devrimci bir öyküyü konu almakta ve dönemin Sovyet ideolojisini yansıtan politik alt metinler içermektedir. İkinci önemli film, yönetmen Fritz Lang tarafından yapılan *Metropolis* (1927) filmidir. Sessiz sinema dönemi filmi olmasına rağmen günümüzde de önemini korumaktadır. Bu film geleceğe yönelik distopik dünya sunmakla birlikte kullandığı çekim teknikleriyle de dikkat çeker. Bu dönemde çekilen bir diğer film ise İngiliz yönetmen William Cameron Menzies tarafından 1936 yapımı *Things to Come* filmidir. Bu film, medeniyetin çöküşünü, dünya savaşlarını ve sonrasında oluşan yeni bir düzeni konu almaktadır.

Cornea'ya göre, Méliès'in eserleri dışarıda tutulursa, bilim kurgu türünün korku ile yakınlaştığı görülmektedir (Cornea, 2009: 15). Bu görüş, özellikle İkinci Dünya Savaşı sonrasında daha belirgin hale gelmektedir. Bu dönemde, insanlığın teknoloji ve savaşla ilgili endişeleri, bilim kurgunun korku türüne yaklaşmasına zemin

hazırladığı söylenebilir. Özellikle savaşın getirdiği yıkım ve atom çağı ile ilgili korkular, bilim kurgu filmlerinde karanlık ve tehditkar temaların daha fazla yer almasına neden olmaktadır.

1950'li yıllar sinemanın altın çağı olarak anılmaktadır. Bu dönemin Bilim kurgu filmlerinin İngiltere ve Amerika gibi ülkelerde yaşanan büyük değişimlerin ve İkinci Dünya Savaşı'nın etkisiyle de bağlantılı olduğu sıkça vurgulanan bir gerçektir (Duruel Erkılıç, 2012: 89). Bu dönem dünyanın iki büyük bloğa ayrılmış olması ve nükleer bomba gibi teknolojik savaş sonuçlarıyla yüzleşmiş olması bilim kurgunun da iki yönlü işlenmesine sebep olduğu görülmektedir. Bir tarafta, insanlar, uzay yolculuklarıyla gezegenler arası seyahat ederek uzayın derinliklerine ulaşmakta ve dünya dışındaki yerlerde güvenli bölge arayışı içine girmektedir. Diğer taraftan, iletişimin imkansız olduğu, yüksek teknolojiye sahip uzaylı yaratıkların dünyayı tehdit etmesi yaygın bir tema haline gelmektedir (Tok, 1996:42,43). Roloff ve Seeblen'e göre, bu dönemin bilim kurgu anlatıları, önceki fantastik yaklaşımlardan uzaklaşarak daha bilimsel ve akılcı açıklamalara dayanmaktadır. Uzaylı istilası ve uzaya seyahat konuları, bu yıllarda filmlerde sıklıkla işlenen temalardandır. Bu temaların gerçeğe yakın işlenmesi dönemin atmosferiyle doğrudan ilişkilidir. Bilim kurgu filmleri, Ay'a yolculuk, UFO saldırıları ve uzaylı yaratıkların dünyaya gelişi gibi konuları işlerken, olaylar genellikle alışık olduğumuz fizik kurallarından bağımsız bir şekilde ele alınır (Roloff ve Seeblen, 1995: 209). Roloff ve Seeblen ile benzer bir perspektiften hareket eden Johnston, 1935-1950 yılları arasında çekilen filmlerin, bilim kurgu türünün tanıdık unsurlarından ayrışan niteliklere sahip olduğunu belirtmektedir. Ayrıca, bu dönemdeki güvensiz atmosferin, robot istilası senaryoları ve uzay gemileriyle gerçekleştirilen yolculuklar gibi temaların ortak bir motif haline gelmesine yol açtığını vurgulamaktadır (Johnston, 2011: 70). Bilim kurgu türünde bu dönemde anlatılan temalara örnek olabilecek filmlerin başında 1953 yapımı *The Beast From 20,000 Fathoms* (Devler Alemi) adlı film gelmektedir. Filmde atomik patlamayla birlikte uyanışa geçen dinazor New York sokaklarında karşısına çıkarak yıkılmaktadır. *Yeryüzüne hücum* (Them! , 1954), *(It Came From Beneath The Sea , 1954)*, *Tarantula* (1955), *Dünyaya Meydan Okuyan Canavar The Monster That Challenges The World* (1957) *Başka Dünyadan Gelen* (Christian Nyby, 1951), *Onlar* (Gordon Douglas, 1954), *Quatermass Deneyi* (Val Guest, 1955), *İstila* (Don Siegel, 1956), *İnanılmaz Küçülen Adam* (Jack Arnold, 1957) ve *Uzaylı Bir Canavarla Evlendim* (Gene Fowler

Jr., 1958) gibi filmler, dönemin sosyal bağlamını ve içsel kaygılarını yansıtan önemli yapıtlar arasında yer almaktadır. Ancak bilim kurgu türü içerisinde en kalıcı etkiye sahip filmlerden biri olmayı başaran filmlerden biri de bu dönemde çekilen, Japon yapımı *Gojira* (Godzilla) olduğu görülmektedir. 1954 yılında çekilen bu filmde, atomik bir canavar olan Godzilla, Tokyo ve diğer Japon şehirlerini yok etmektedir. Bu bağlamda film, İkinci Dünya Savaşı sonunda Amerika'nın Hiroşima ve Nagasaki'ye atom bombası atmasıyla Japonya'da oluşan ulusal travmanın bir yansıması olarak, atom bombasına dair toplumsal korkuların sinemadaki ifadesi olarak değerlendirilebilir.

1960'lar bilim kurgu sineması için büyük oranda gerilemenin olduğu bir dönemdir. Sinema endüstrisinin ve Amerikan toplumunun bu dönemde yaşadığı dramatik değişimin yansımasıdır. Bu dönemde Hollywood'un tekelleşmiş yapısının, film üretimi ve gösterimi üzerinde olumsuz etkiler yarattığı gözlemlenmektedir. Ayrıca, bu yıllarda düşük bütçeli bilim kurgu filmleri olarak tanımlanan "B" tipi yapımların, ekonomik zorluklar nedeniyle genellikle çekilemediği dikkati çekmektedir (Sobchack, 2005:265). 1960'lı yıllar, Amerika Birleşik Devletleri ile Sovyetler Birliği arasındaki uzay yarışının hız kazandığı bir dönem olarak da öne çıkmıştır. Bu süreç, Sovyetler Birliği'nin *Sputnik* uydusunu yörüngeye yerleştirmesiyle başlamış, ardından uydu fırlatmaları, insanlı uzay yolculukları ve nihayet 1969 yılında Ay'a yapılan insanlı inişle doruk noktasına ulaşmıştır. Bu dönemdeki gelişmeler, uzay araştırmaları açısından kritik bir dönemeç oluşturarak, bilimsel ve teknolojik ilerlemelerin yanı sıra iki süper güç arasındaki rekabetin sembolü haline gelmiştir. Öte yandan tüm bu gelişmelerle birlikte bu dönemde akıllara kazınan filmler de olduğu görülmektedir. Stanley Kubrick'in 1964 yılında çektiği *Dr. Strangelove: or How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb*, nükleer bir savaşın başlangıcını kara mizahla ele almaktadır. Ayrıca 1968'de büyük yankı uyandıran *2001: A Space Odyssey* filmi ise Arthur C. Clark'ın 1948'de yazdığı "*The Sentinel*" adlı kısa öyküsünden uyarlanmıştır. Bu film, teknolojikleşmiş insanların giderek artan sıradanlıklarını ve bilinmeyen evrenlerin varlığını ironik bir şekilde vurgulamaktadır (Sobchack, 2005: 266).

1970'lerde Bilim kurgu sinemasının geçmiş yıllara kıyasla daha siyasi konulara yakınlığı görülmektedir. Filmsel anlatılar bu dönemde gerçeklikten uzak durmaya çalışır nitelikte olmadığı görülmektedir. Sobchack'a (2005: 267) göre, bu dönemde

filmlerde sıklıkla nüfus patlaması, şehirlerin karmaşıklığı, kıtlık ve kapitalizmin sonuçları gibi konular ele alınırken, uzay, uzaylılar, uzay yolculukları ve uzaylı saldırıları gibi temalar giderek geri planda kalmış, uzayla ilgili temalar önemini yitirmeye başladığı görülmektedir. Bu temalara yönelik filmlere örnek; *Soylent Green* (1973) ve *a Rollerball* (1975) filmleri verilebilir.

Bilim Kurgu Sineması 1900-1970 isimli kitabın yazarı Berk Çoker, 20. Yüzyılın ikinci yarısında kültür kapitalizminin tesirindeki Amerika'nın diğer ülkelere üstün olma durumunu kabul ettirme mücadelesine dönüştüğünü vurgulamaktadır. Çoker'e göre bu süreçte sinema da önemli bir araç olarak kullanılmıştı (Çoker, 2016: 74). Bu dönemdeki filmlerde Amerika'nın büyüklüğünü, gücünü ve insanların duyarlılıklarını vurgularken Sovyetler Birliği'nin de kötülük merkezi olduğu vurgulanmaktadır.

Bu dönemden bahsederken değinilmesi gereken filmlerden biri de 1977 yapımı yönetmen George Lucas'ın *Star Wars* (Yıldız Savaşları) filmidir. Bu film ile birlikte bilim kurgu sinemasında süregelen gelecek korkusunun aşılmış olduğu görülmektedir (Tok, 1999:43). Film, ileri düzey görsel efektler, yenilikçi ses tasarımı ile destansı bir hikâye anlatmaktadır. Bu özellikleriyle sinema teknolojisinde çığır açarak, geniş bir hayran kitlesi oluşturduğu ve daha sonra bir medya imparatorluğunun temelini attığı söylenebilir.

1980'lerde bilim kurgu sinemasında politik temaların devam etmesinin yanı sıra ilerleyen teknoloji, bilişim, bilgisayar merkezli toplumsal yapı içinde oluşan çöküşleri işlediği de görülmektedir. Öte yandan cyberpunk teması ve insana ait özelliklerin robotlarda görülmesiyle ana kahramanın robotlara dönüştüğüne rastlanmaktadır. Bu dönemde bilim kurgu filmlerinin büyük bir bölümü, geleneksel bilimsel ve teknolojik temalardan uzaklaşarak, sevgi ve aile değerleri gibi daha insani ve duygusal konulara yönelmektedir. Bu filmler, yalnızca fütüristik dünyalar ve teknolojik gelişmeler üzerinden ilerlemek yerine, bireylerin duygusal bağları ve aile ilişkileri gibi evrensel temaları işleyerek izleyicilere daha derin bir anlatı sunmayı amaçlamaktadır. Bu tema içinde yapılan filmlere örnek olarak, *E.T. The Extra-Terrestrial* (1982), *Starman* (1984), *Enemy Mine* (1985) isimli filmler verilebilir.

80'li yıllara damga vurduğu söylenebilecek film ise, 1982 yılında Ridley Scott tarafından yapılan *Blade Runner* filmidir. *Blade Runner* (1982), bilim kurgu

sinemasının en önemli yapıtlarından biri olarak kabul edilen ve Philip K. Dick'in *Do Androids Dream of Electric Sheep?* Adlı romanından uyarlanmış bir film. Cyberpunk estetiğini başarıyla yansıtan film, teknoloji ve insanlık arasındaki ilişkiyi sorgulayan derin temalara sahip olduğu görülmektedir. Gelişmiş bir gelecekte geçen hikâyede, insan kopyaları olan replikantlar yaratılmakta ve kısa ömürlü bu varlıklar kendilerine yüklenen sahte anılarla bir kimlik kazanmış olmaktadır. Ancak bu kopyaların, insanlara özgü duygusal tepkiler geliştirmeleri ve kendi sınırlı yaşam sürelerine başkaldırmaları, filmin ana çatışmasını oluşturmaktadır. Özel polis Deckard, replikantları “emekliye ayırmak” (yani öldürmek) göreviyle karşı karşıya kalırken, filmde insan olmanın ne anlama geldiği üzerine derin bir sorgulama yapılmaktadır. Anılar ve kimlik üzerine kurulu bu anlatı, Turing Testi'ne yapılan göndermelerle, yapay zekanın insanlıkla olan ilişkisini irdeleyen bir zeminde ilerlemektedir.

Blade Runner, insan olma, kimlik, hafıza ve teknolojinin etik sınırlarını irdeleyen güçlü felsefi sorularıyla, bilim kurgu türünde çığır açmaktadır. Knight ve McKnight'ın da belirttiği gibi, film, replikantların köle gibi görülmesinin arkasındaki nedenleri sorgularken, bir varlığın hangi noktada insan olarak kabul edilebileceği sorusunu izleyicinin önüne koymaktadır (Knight ve McKnight, 2008: 27-30). Hem görsel hem de tematik olarak son derece etkileyici olan film, bilim kurgu sinemasında kalıcı bir etki bırakmaktadır. Bu filmde sonra yapılan filmler kendinden önceki filmlerle diyalog içinde kalarak insanların yok edilmesi ve yönetimin ele geçirilmesi temasında ilerlemiştir. Bu filmlerin başında günümüzde hala serisinin devam ettiği görülen *The Terminator* (James Cameron, 1984) filmi gelmektedir. Bir diğer film *RoboCop* (Paul Verhoeven, 1987) filmidir. Her iki film de, teknolojinin ve yapay zekanın insan hayatı üzerindeki etkilerini işleyen güçlü temalarıyla bilim kurgu sinemasında derin izler bırakmaktadır. Bu bağlamda, 1980'li yıllar boyunca cyberpunk teması, teknolojinin denetimsiz gelişimi, yapay zeka ve insan kimliği gibi kavramlarla bilim kurgu anlatılarının önemli bir bölümünde rol oynadığı görülmektedir. Bu filmler, teknoloji karşısında insanın yetersizliği ve bilinçli makinelerin oluşturduğu tehlikeye dikkat çekerek tür içinde kalıcı etkiler bırakmaktadır.

1990'lı yıllara gelindiğinde bilim kurgu sinemasının özel efektlere yöneldiği bir dönemdir ki Jhonston bu dönemi, “endüstriyel ı ışık ve sihir” yılları olarak

tanımlamaktadır (Jhonston, 2011:105). Bu dönemde özel efektleri etkili kullanan filmler arasında *Jurassic Park* (Spielberg, 1993); *Stargate* (Roland Emmerich, 1994); *Independence Day* (Roland Emmerich, 1996); *Starship Troopers* (Paul Verhoeven, 1997) ve *Star Wars* (George Lucas 1999) yer almaktadır. Öte yandan bu filmler, büyük bütçeye sahip, kar getirisi yüksek filmler arasında yer almakla beraber bilim kurgu sinemasında efekt kullanımına farklı boyutlar katarak türün evriminde önemli rol oynayan filmler olduğu görülmektedir (Booker, 2006:17).

90'lı yıllarda bilim kurgu sinemasında dikkat çeken yeni tema, bilgisayar simülasyonları aracılığıyla gerçekliğin yeniden inşa edilmesidir. Bu dönemde teknolojinin ve internetin hızla yaygınlaşması, sanal gerçeklik kavramına dayalı filmlerin de yaygınlaşmasına zemin sunmaktadır. Bu temayı konu edinen bazı filmler; *Johnny Mnemonic* (Robert Longo, 1995); *Strange Days* (Kathryn Bigelow, 1995); *Virtuosity* (Brett Leonard, 1995) ve *The Matrix* (Andy ve Larry Wachowski, 1999).

The Matrix (1999) filmi, görsel efektlerin yanı sıra içerdiği felsefi derinlikle de dikkat çekmektedir. Ana teması, gerçekliğin sorgulanması ve insanların yaşadıkları dünyayı simülasyon olarak algılayıp algılayamayacakları üzerine kuruludur. Bu simülasyon, “Matrix” adı verilen bir bilgisayar programıdır ve insanlar bu programda yaşarken, gerçek dünyada makineler tarafından enerji kaynağı olarak kullanılmaktadır. Aynı zamanda, *The Matrix* filmi, sinemada teknik anlamda da yenilik getirmiş “bullet time” olarak ifade edilen kurşunların ağır çekim ile hareket ettiği sahnelerle, görsel efektte çığır açmış ve sinema tarihinde ikonik bir hal almıştır (Seçmen, 2020:206).

2000 ve sonrasında bilim kurgu sinemasında, yapay zeka, distopya, çevre felaketleri ve uzay keşfi gibi temalar etrafında genişlediği görülmektedir. Yapay zekanın insanlaşması, distopik toplumlar, iklim krizi ve sanal gerçeklik, dönemin öne çıkan konuları olarak görülmektedir. Bu dönemde dış değil iç tehditler ve kıyamet anlatıları ön plana çıkmaktadır.

2000'li yılların başlarından itibaren, bilim kurgu sinemasında yapay zeka ve teknolojiye yönelik korku ve umutların sıkça işlenen temalar haline geldiği söylenebilir. Bu dönemde, insan-makine ilişkisini ve teknolojinin insan duyguları üzerindeki etkisini ele alan *Her* (Spike Jonze, 2013) ve yapay zeka bilincinin etik boyutlarını tartışan *Ex Machina* (Alex Garland, 2015) gibi filmler dikkat çekmektedir. Aynı zamanda, distopik toplumların gelecekte nasıl şekillenebileceğini karanlık bir

şekilde tasvir eden *The Hunger Games* (Francis Lawrence, 2012) serisi ve *Children of Men* (Alfonso Cuarón, 2006), toplumsal ve politik çöküş temalarını işler. Bu yıllarda, çevre felaketleri ve iklim krizleri gibi küresel tehditlere odaklanan yapımlar arasında ise *The Day After Tomorrow* (Roland Emmerich, 2004) ve insanlığın varoluşsal sorunlarını derin bir şekilde inceleyen *Interstellar* (Christopher Nolan, 2014) yer almaktadır. Bu filmler, teknolojinin ve çevresel sorunların insanlık üzerindeki etkisini sinematografik olarak ele alarak dönemin endişe ve umutlarını görsel bir şekilde yansıtmaktadır.

2000 sonrası bilim kurgu sineması, aynı zamanda süper kahraman filmlerinin altın çağına tanıklık etmektedir. Marvel Sinematik Evreni (MCU) ve DC filmleri, bilim kurgu unsurlarını süper kahraman anlatılarıyla harmanlayarak geniş kitlelere ulaşmaktadır. *Avengers: Endgame* (2019) gibi yapımlar, zaman yolculuğu, paralel evrenler ve gelişmiş teknolojiler gibi bilim kurgu temalarını içermekte ve bu unsurları süper kahraman anlatılarıyla başarılı bir şekilde birleştirmektedir. Dolayısıyla, bilim kurgu ve süper kahraman türlerinin sinematik anlatıdaki sınırlarını genişletmektedir.

Sonuç olarak, 2000 sonrası bilim kurgu sineması, toplumsal ve teknolojik değişimlerin etkilerini yansıtarak insanlığın geleceğiyle ilgili çeşitli sorular ve endişelere odaklanan bir anlatı evreni oluşturmaktadır. Bu dönemde, derin felsefi temalar ve teknolojik gelişmelerin etkisiyle tür, çok katmanlı bir yapı kazanmakta ve farklı anlatı biçimleriyle zenginleşmektedir. Bilim kurgu sineması, hem bireysel hem de toplumsal düzeyde geleceğe yönelik öngörülerde bulunarak geniş bir yelpazede temaları ele alan bir alan olarak önemini korumaktadır.

2.1.2. Bilim Kurgu Türünün Özellikleri

Sinema, hayatın farklı yönlerini kapsamakta ve yansıtmakta, bu sayede gündelik yaşamın önemli bir parçası haline gelmektedir. Sinemanın toplumsal ve kültürel bağlamda bu denli merkezi bir konuma yerleşmesinin bir diğer nedeni, türlerin sahip olduğu kodlar ve konvansiyonlarla belirli bir izleyici deneyimi sunmakta olmasıdır. Ancak, türlerin kesin biçimde sınıflandırılabilir olduğu iddiası, türlerin giderek melezleşmekte ve deneysel unsurların anlatı filmlerine entegre edilmekte olduğu günümüzde sorgulanabilir bir hale gelmektedir.

İzleyici, film izleme deneyimine genellikle belirli beklentilerle yaklaşmakta ve bu beklentiler, filmin ait olduğu türün sunduğu vaatler doğrultusunda

şekillenmektedir. Türler, belirli anlatı kodları ve estetik konvansiyonlar etrafında şekillenmekte ve sıklıkla ticari başarı olasılığını artırmak amacıyla riskin düşük olduğu, denenmiş yapıları içermektedir (Abisel, 1995:22). Bu nedenle türler, hem izleyici beklentilerini hem de yapımcı tercihlerini yönlendiren temel unsurlar arasında yer almaktadır.

Sinemanın icadından bugüne dek, bilim kurgu türünde sayısız film üretilmekte ve bu yapımlar, sinemanın teknolojik olanakları doğrultusunda şekillenmektedir. Bu filmler, dönemin teknolojik kapasitesine göre siyah-beyaz ya da renkli, sessiz ya da sesli olarak hazırlanmakta ve geleneksel efektler ya da CGI (bilgisayar destekli görsel efektler) gibi yöntemlerle zenginleştirilmektedir. Üretim biçimleri ne kadar farklı olursa olsun, bilim kurgu filmlerinde öne çıkan bazı temel unsurlar, her dönemde dikkat çekmektedir. Bu unsurlar, genellikle insanlık, teknoloji, uzay ve gelecek temaları etrafında şekillenmekte ve bilim kurgunun türsel özelliklerini pekiştirmektedir.

Bilim kurgu, bilimsel dayanak etrafında şekillenmektedir. Bilimsel gelişmeleri merkeze alarak olayları kurgulayan bir türdür ve bu kurgular hem gerçek hem de varsayımsal bilimsel ilerlemelerden beslenmektedir. Bu tür, genellikle teknolojik yenilikler, uzay araştırmaları, yapay zeka, genetik mühendislik ve alternatif gerçeklikler gibi modern bilimin sunduğu ya da gelecekte sunabileceği olanakları işlemektedir. Bilim kurgunun merkezinde, insanlık ve bilim arasındaki ilişkiyi sorgulayan bir perspektif yer almaktadır. Bilimin sınırları zorlandığında insanlığın nasıl tepki vereceği, teknolojinin etik boyutları, yapay zekanın bilinç kazanması gibi konular sıklıkla ele alınmaktadır (Butor, akt. Duru, 1973). Bu bağlamda, bilim kurgu sadece bir eğlence aracı değil, aynı zamanda geleceğe dair düşünsel bir tartışma ortamı sunmaktadır.

Bilim kurgu, gelecek öngörüsü içinde ilerlemektedir. Bilim kurgu, gelecekteki olasılıkları tahmin eden bir tür olarak, distopik veya ütöpik gelecek senaryoları sunarak toplumsal ve bireysel değişimlerin izini sürmektedir. Bu öngörüler, teknolojinin, bilimin ve insan doğasının gelecekte nasıl bir yöne evrilebileceğini ele almaktadır. Bilim kurgu, sadece gelecekte olabilecek bilimsel veya teknolojik gelişmeleri değil, bu gelişmelerin insanlık ve toplum üzerindeki etkilerini de araştırmaktadır. Distopik gelecekte, genellikle otoriter rejimler, çevresel felaketler veya teknolojinin kontrolden çıkması gibi karanlık temalar öne çıkarken, ütöpik gelecekte daha ideal

toplum düzenleri ve teknolojik ilerlemelerin insan refahına katkıda bulunduğu dünyalar sunmaktadır (Gernsback, 1926). Bu bağlamda, bilim kurgu, geleceğin olası senaryoları üzerinden günümüzün toplumsal ve bireysel dinamiklerini sorgulamakta ve tartışmaya açmaktadır.

Bilim kurgu türünün ayırt edici özelliklerinden biri, okuyucuda “sense of wonder” olarak bilinen derin bir hayranlık ve şaşkınlık duygusu uyandırmasıdır. Bu tür, uzay, zaman yolculuğu, paralel evrenler ve insanüstü teknolojiler gibi olağanüstü temalarla bilinmeyenle karşılaşma hissini tetikleyerek merak duygusunu beslemektedir. “Sense of wonder,” yalnızca bilimsel keşiflerin ya da teknolojik yeniliklerin büyüsunü değil, aynı zamanda bu unsurların insanlık üzerindeki felsefi ve varoluşsal etkilerini de sorgulatmaktadır. Okuyucu, alışılmışın ötesindeki bu dünyalarla karşılaşarak evrene, zamana ve insan doğasına dair derin sorularla yüzleşmektedir (Panshin & Panshin, 1989). Bu duygu, bilim kurgunun hem eğlenceli hem de entelektüel bir tür olarak gücünü artıran, türün en karakteristik özelliklerinden biri olduğu görülmektedir.

Bilim kurgu türü, teknolojik gelişmelerin insan yaşamı ve toplumsal yapılar üzerindeki etkilerini derinlemesine sorgulamaktadır. Bu bağlamda, insan-makine ilişkisi ve yapay zeka gibi temalar bilim kurgu türünün merkezinde yer almaktadır. Özellikle yapay zeka ile insan arasındaki sınırların bulanıklaşması, teknolojinin insan doğasını nasıl dönüştürebileceği sorusunu gündeme getirmektedir. Teknolojinin insana nasıl entegre olabileceği, makinelerin bilinç kazanıp kazanamayacağı ya da insanlık üzerinde kontrol sağlayıp sağlamayacağı gibi konular, bilim kurgunun en çok tartıştığı felsefi ve etik sorunlar arasında yer almaktadır (Baudou, 2005: 108). Bu temalar, yalnızca teknolojik ilerlemenin sonuçlarını değil, aynı zamanda insan olmanın anlamını yeniden düşünmeye davet etmektedir.

Bilim kurgu, geleceği genellikle teknolojinin etkisiyle ya idealize edilmiş bir dünya (ütöpik) ya da bozulmuş bir toplum yapısı (distopik) şeklinde sunarak toplumsal eleştirilerde bulunmaktadır. Ütöpik senaryolarda, teknoloji, insan refahını artıran, toplumsal eşitliği sağlayan bir araç olarak betimlenirken; distopik kurgularda ise teknolojinin insanları kontrol altına alan, özgürlükleri kısıtlayan ya da doğayı tahrip eden bir güç haline gelmesi işlenmektedir. Bu iki zıt gelecek vizyonu, bilim kurgunun teknoloji ve insanlık arasındaki karmaşık ilişkiyi incelemesine olanak tanımaktadır. Aynı zamanda, mevcut toplumsal düzeni ve politik yapıları eleştiren bir çerçeve

sunarak izleyiciye ya da okuyucuya günümüzün sorunlarına dair düşünsel bir alan açmaktadır.

Bilim kurgu filmleri, temel olarak toplumların içinde bulunduğu dönemin korkularını, mevcut düşmanlıklarını, geleceğe dair kaygılarını, endişelerini ve umutlarını yansıtmaktadır. Bu tür, ötekileştirme süreçlerini, tanımlanması güç olan unsurlar aracılığıyla ortaya koyamaktadır; canavarlar, uzaylılar, robotlar, sibernetik varlıklar ve bilinmeyen güçler gibi imgelerle kurgusal dünyalar inşa etmektedir. Bu temalar, izleyiciye fantastik bir deneyim sunmanın yanında toplumsal dinamikleri ve insan psikolojisini sorgulayan derin bir inceleme alanı da oluşturmaktadır. Bilim kurgu, bu sayede hem bireysel hem de kolektif korkuların ve önyargıların yansıtıldığı bir ayna işlevi görmektedir. Öte yandan bilim kurgu filmleri, geleceğe dair tasvirlerde bulunarak, kurgusal bir çerçevede toplumların ve toplulukların yaşam biçimleri hakkında öngörülerde bulunmaktadır. Bu tür, teknolojik, sosyal ve kültürel dinamikleri ele alarak, izleyiciye alternatif gelecek senaryoları sunmaktadır.

Daha önce de çalışma içinde aktarıldığı üzere “Bilim Kurgu” terim olarak İngilizce “science”-“fiction” kelimelerinden oluşmuş ve dilimize çevrilmiştir. Bilim ve kurgu olarak anlam birliği içinde incelendiğinde, bu tür hem bilimsel alanlara hem de teknolojik yeniliklere atıfta bulunduğu gibi yaratıcılığa ve kurgusal anlatımlara da referans vermektedir (Özön, 2008: 4). Dolayısıyla bilim kurgu film türleri, içinde barındırdığı yaratıcılıkla, geleceğe dair söylemleri güçlü teknolojilerle ifade ederken, kimi zaman iyimser bir bakış açısıyla bir dünya sunar, kimi zaman ise kötümser bir anlatımla karşımıza çıkmaktadır. Ünsal Oskay’a göre, bilim kurgu filmlerinde sunulan bu bilinmeyen dünyalar aslında geçicidir. Çünkü bilim geliştikçe ve ilerledikçe, gelecek bir noktada yakalanır; uzak ve belirsiz olan gelecek, bir süre sonra bugüne dönüşür (Oskay, 1981: 23). Diğer bir ifadeyle, zaman ilerledikçe, korkutucu ve yabancı görünen gelecek, sonunda günümüzün bir parçası haline gelmektedir. Bilim kurgu filmlerinde yer alan antagonist karakter, toplumun bilinçdışındaki korku ve endişelerinin yarattığı temsiller üzerinden yansıtılmaktadır. Bilim kurgu yüzeydeki anlatının altında, gizli olan derin anlamlar, temalar ve toplumsal eleştiriler içermektedir. Roloff ve Seesslen bilim kurgu anlatısının altındakileri, insanların bilimsel gelişmeler ve dünya düzeniyle hesaplaşması olarak ele alırken politik söylemler de taşıdığını ifade etmiştir (Roloff ve Seesslen, 1995: 9). Dolayısıyla bilim kurgu geçmiş ve gelecek üzerine oluşturduğu imgelerle, sadece teknolojik gelişmelere

dair bir öngörü sunmakla kalmaz, aynı zamanda toplumsal yapıları, insanlığın değerlerini ve mevcut politik sistemleri de eleştiren derin bir alt metin barındırmaktadır.

Bilim kurgunun bir diğer özelliği, yalnızca geleceğe dair anlatılar oluşturmamasıdır. İçinde yaşanan çağa ait olan imgeler, detaylar ve unsurlarla günümüz endişe, korku ve umutlarını da yansıtmaktadır. Bu türdeki bilim kurgu filmleri, gelişen teknolojinin ve dönüşen modernizmin pozitif ve umut dolu etkilerini de hissettirmektedir (Oskay, 1981: 23).

Bilim kurgu sinemasında yer alan karakter çeşitliliği, teknolojik ve biyolojik varlıkların geniş bir yelpazesini içermektedir. Bu türdeki filmlerde, yarı insan yarı makine olan Cyborglar, yapay zekâ ile donatılmış robotlar ve bilgisayarlar, insan eliyle üretilmiş klonlar gibi teknolojik varlıklar öne çıkmaktadır. Ayrıca, insanüstü yeteneklere sahip uzaylılar, ölümsüz varlıklar ve mutasyona uğramış canlılar gibi, dünya dışı veya genetik olarak farklılaştırılmış varlıklar da sıkça hikâyeye dahil edilmiştir. Öte yandan bu türdeki filmlerin birbirinden farklı karakterlerle farklı anlatıları, ideolojik ya da politik içeriğe sahip iletiler ile birlikte farklı imgesel sunum metodları olsa bile bazı tekrar eden unsurları bulunmaktadır (Hendershot, 2007: 23-32). Bilim kurgu filmlerinde teknoloji, günün ötesinde ya çok gelişmiştir ya da günün çok gerisinde kalmıştır. Film anlatısında çoğunlukla, zaman ve uzay yolculukları, farklı yaşam formları ile karşı karşıya kalma konuları işlenmektedir. Film içinde sıra dışı mekanlar, çarpıcı kostümler, özel ses ve efektler en sık rastlanan unsurlardır. Yine de kesin kural olarak belirtmek doğru olmayacaktır. Çünkü bilim kurgu türü zamanla değişen dinamik bir yapıyı içinde barındırmaktadır. Bilim kurgu, toplumsal değişimler ve teknolojik ilerlemelerden beslenen de bir yapıdadır. Nitekim Nijat Özön'ün tür tanımlamasında belirttiği gibi:

Yine de türleri birbirinden ayıran kesin sınırlar yoktur; ayrıca aynı film içinde değişik tür özellikleri de yer alabilir. Öte yandan türler kendi içinde de değişim ve gelişime uğrayabilirler; yeni türler ortaya çıkabilir. Türler dolayısıyla kalıplaşmalar oluşabilir; bu kalıpları kırıp türü geliştirme, genişletme, yenileştirme çabaları kendini gösterebilir. Toplumdaki değişmelere göre kimi türler ikinci sıraya atılıp kimi türler öne çıkarılabilir. Bütün bu değişiklikler ve gelişmeler bir yandan da sinema uygulayım bilimindeki gelişmelere bağlıdır (Özön, 2000: 648-649).

Özön'ün türlerin sürekli değişim ve gelişim içinde olduğunu vurgulayan tanımlaması, bilim kurgunun dinamik yapısını ve toplumsal gelişmelere nasıl adapte

olduğunu anlamada önemli bir perspektif sunmaktadır. Bu bağlamda, bilim kurgu türü, teknolojik ve toplumsal evrimle birlikte biçim değiştirerek toplumsal değerler, korkular ve umutları yansıtan bir sanat formu olarak kendini yeniden inşa etmeye devam etmektedir.

2.1.3. Bilim Kurgunun Alt Türleri

Bilim kurgu eserleri, içerdiği bilimsel ve kurgusal unsurları belirli sınırlar dâhilinde ele alabilir. Bu sınırlar, türün kendi içinde farklı alt türlere ayrılmasına neden olmaktadır. Baudou, bilim kurgu türünün temel temalarını sistematik bir çerçevede aşağıdaki gibi sınıflandırmaktadır. Bu temalar bilim kurgunun alt türlerini kapsamakta ve bu sınıflandırma, Boz'un oluşturduğu tablo aracılığıyla daha somut bir şekilde ifade edilmektedir (Baudou, 2005: 68-119; Boz, 2022: 111-112).

Tablo 2.1. Bilim Kurgu Türünün Temel Temaları

Uzay	Zaman	Kıyamet sonrası insan toplulukları	Makineler	Farklı dünyalar ve farklı boyutlar	Evrimleşmiş insan
Uzay seyahati	Geleceğe seyahat		Robotlar	Dördüncü boyut ve başka boyutlar	Mutant insan
Uzayda koloni kurma	Geçmişe seyahat		Yapay beyin ve yapay zekâ teknolojileri	Paralel evrenler	Klonlanmış insan
Dünyaya dönüştürme	Farklı Zaman Akışları			Mikroskobik evrenler	İnsanmakine canlılar
Kozmik okyanuslar ve mitolojileri	Alternatif tarih				
Uzaylı varlıklar	Ölümsüzlük				
Uzaylı medeniyetler	Dünyanın Sonu				
Uzaylı varlıkların işgali					

Baudou'nun *Bilim Kurgu* (2005) adlı eserinde, bilim kurgu türünün edebi bir perspektif üzerinden incelendiği görülmekle birlikte, benzer bir sürecin sinema alanında da işlediği gözlemlenmektedir. Edebiyatta olduğu gibi, sinema da bilim kurgu türünü şekillendiren temel temaları, estetik yapıları ve türsel kodları benimseyerek bu unsurları zamanla geliştirmektedir. Sinema, bilim kurgunun sunduğu geleceğe dair spekülasyonları, teknolojik gelişmelerin insan üzerindeki etkilerini ve toplumsal değişimleri görsel bir dil aracılığıyla ifade ederek, edebiyatta görülen türsel yapıyı

benzer biçimde takip etmektedir. Edebiyatın yapı taşlarını oluşturan anlatı, karakter, tema ve dil gibi unsurlar, sinemada görsel ve işitsel araçlarla yeniden üretilerek izleyiciye aktarılmaktadır. Bu nedenle, edebiyatta gözlemlenen bilim kurgu dinamikleri, sinema sanatında da karşılık bulmakta ve benzer anlatı stratejileri ile sinematik dünyada varlık kazanmaktadır.

Uzay teması, bilim kurgunun erken dönem anlatılarında fantezi ve hayal gücü ile başlamış, uzay yolculukları ile devam etmiş ve en sonunda teknolojik ve bilimsel temellere oturmuştur. Modern bilim kurguda, uzay fetihleri için roketler, yıldız gemileri, hiperyüzeyler ve ışınlama gibi çeşitli yaratıcı araçlar geliştirilmekte ve türün dinamiklerini şekillendirmektedir. Özellikle yıldızlararası yolculuk ve uzay kolonileşmesi, bilim kurgunun ana konularından biri haline gelmektedir (Baudou, 2005: 68-72). Arthur C. Clarke'ın ünlü ifadesi, bu konuda derin bir özeti sunmaktadır: “Evrenle ilgili iki olasılık vardır; ya yalnızız ya da değiliz. Her iki durum da aynı derecede korkutucudur” (Kaku, 1999: 29). Bilim kurgu sinemasında uzay yolculukları, uzayın keşfedilmesi her zaman ilgi çeken bir konu olmuştur çünkü bir bilinmezlik, bir sonsuzluk içermektedir. Uzay yolculuklarının, insanlığın bilinmeyene yaptığı yolculukların ve keşiflerin sembolü olarak kullanıldığı söylenebilir. Öte yandan bu dünyalar, dost, düşman ya da av-avcı olarak karşımıza çıkmaktadır. Uzaylılar insan ırkı ile savaş halinde değilse, insan ırkı tarafından yok edilmeye çalışılıyorsa ve yalnızca gizemli bir varlık olarak kalmadıkları durumlarda, çoğunlukla hiciv ve toplumsal eleştiri aracı olarak sunulmaktadırlar (Blackford, 2017: 13). Bu filmlerde ortak nokta, uzay yolculuklarının zorlukları, bilinmezlikleri ve çaresizlik içerisinde hayatta kalma mücadelesi olarak öne çıkmaktadır.

Uzayda koloni kurma, insan türünün, dünya dışı gezegenlerde çoğunlukla Mars gibi gezegenlerde koloniler inşa etmesi, yeni yaşam alanları oluşturmaları üzerine kurgulanan filmlerdir. Uzay seyahatleri, yıldızlar arası ya da uzayın derinliklerine yapılan yolculuklar olarak beyaz perdede görülmektedir. Bu temada ışık hızında yapılan seyahatler, bilim kurgunun temel unsurlarından biridir. Kozmik okyanuslar ve mitolojileri, uzayın henüz keşfedilmemiş, hayal gücünün ötesinde büyüklüğe sahip aynı bir okyanus gibi ele alınması ve bununla beraber mitolojik hikâyelerin gerçekleştiği kurgulardandır. Kozmik varlıkları, tanrıları ve bilinmeyen güçleri içermektedir. Uzaylı varlıklar ve medeniyetler temasında, uzay içinde farklı yaşam formlarının var olması düşüncesi bilim kurgunun popüler unsurlarındandır. Bu

varlıklar dost, düşman ya da av, avcı çerçevesinde ele alınmaktadır. Uzaylı varlıkların işgali, dünyanın uzaylılar tarafından işgal edilerek insanlığın ele geçirilmesi üzerine oluşturulan ve genellikle savaş ve hayatta kalmanın konu olduğu temalardır. Uzay temasındaki örnek filmler, *Dune* (Çöl Gezegeni) (Denis Villeneuve, 2001), *Gravity* (Yer Çekimi) (Alfonso Cuarón, 2013), *Star Wars* (Yıldız Savaşları: Bölüm IV - Yeni Bir Umut) (George Lucas, 1977) ve *2001: A Space Odyssey* (2001: Uzay Destanı) (Stanley Kubrick, 1969), uzay yolculuğu, insanlık ve teknoloji arasındaki ilişkiyi keşfetmekte ve bu temaları sinematik anlamda derinlemesine işlemektedir.

Zaman yolculuğu fikri, H.G. Wells'in 1885 yılında yazdığı ilk romanı *Zaman Makinesi* (*The Time Machine*) ile ortaya çıkmıştır. Bu eser, yayımlandığı andan itibaren bilim kurgunun en önemli unsurlarından biri haline gelen "zamanda yolculuk" kavramını öne çıkarmıştır (Akoğlu, 2006:38). Zaman yolculukları bilim kurgu içinde, geçmiş, şimdi ve geleceğin sınırlarının aşılabilmesini temel almaktadır.

Zaman yolculukları teması, geçmişini yeniden yaşamak ve geleceği ön görmek amacıyla ele alınmıştır. Zaman yolculukları kimi zaman rastlantısal bir fiziksel olayla kimi zaman da yazarın kurgusal becerileriyle şekillenmektedir (Baudou, 2005: 87-88). Dolayısıyla insanların tarihsel olayları değiştirme arzusunu ve geleceğe dair belirsizliklere olan merakını yansıtarak, bilim kurgunun en ilgi çekici unsurlarından biri haline geldiği söylenebilir.

Bilim kurguda, geleceğe yapılan seyahatlerde insan ya da makinenin yolculuğunda genellikle teknolojik, sosyolojik ve siyasi-politik değişimlerin keşfi işlenmektedir. Geçmişe yapılan yolculuklarda ise daha çok tarihi değiştirme, düzeltme ve müdahale etme temaları öne çıkmaktadır. Farklı zaman akışları temasında ise paralel evrendeki değişen zaman akışları ve zamanda yaşanan kırılmalar, alternatif tarih ve geleceklerin yaratılmasını olanaklı kılmaktadır. Alternatif tarih, tarihsel süreçte farklı bir yol izlenmiş olsaydı, olayların ne yönde değişeceğini sorgular ve alternatif dünya düzeni ve tarihleri üzerine spekülasyon yapmaktaydı. Bu temaları işleyen filmler arasında *Arrival* (Geliş) (Denis Villeneuve, 2016), *The Time Machine* (Zaman Makinesi) (George Pal, 1960), *Twelve Monkeys* (12 Maymun) (Terry Gilliam, 1995), *Back to the Future* (Geleceğe Dönüş) (Robert Zemeckis, 1985) ve *La Jetée* (Chris Marker, 1962) gibi örnekler bulunmaktadır. Bu yapımların, zaman yolculuğunun çeşitli yönlerini ele alarak izleyicilere alternatif gerçeklikler ve tarihsel olasılıkları sorgulatmayı amaçladığı söylenebilir.

Kıyamet sonrasını konu edinen bilim kurgu anlatılarında sıklıkla toplumsal ve teknolojik gerileme irdelenmektedir. Atom veya nükleer ile yok olma sonrası toplumsal yeniden yapılanma teması öne çıkmaktadır. Bu türdeki eserler insanlığın geleceği üzerine spekülasyon yaparken, bazen doğrudan sormaktadır: “İnsan hakkından kim gelecek veya yerini kim alacak?” (Baudou, 2005: 99-101). Bu soru ile insanlığın varoluşu ve medeniyetlerin kalıcılığı sorgulanarak, kıyamet sonrası dünyanın hem ahlaki hem sosyal boyutları ele alınmaktadır. Sinema bu sorgulamayı bilim kurguda kıyamet sonrası toplumlar teması altında yapmaktadır. Kıyamet sonrası insan toplulukları genellikle yaşanan büyük felaketler sonrası hayatta kalmayı başarmış insanların bir araya gelerek oluşturduğu topluluklar ve onların kaynak kıtlığı, savaş ve yaşaması zor olan koşullarla olan mücadelesini konu edinmektedir. Bu tema altında örnek olabilecek filmler: *Children Of Men (Son Umut)* (Alfonso Cuaron, 2006), *The Road (Yol)* (John Hillcoat, 2009), *28 Days Letter (28 Gün Sonra)* (Danny Boyle, 2002).

Makineler ya da yapay varlıklardan, otomatlara uzanan oradan da konuşabilen yapay karakterlerden, insanlara baş kaldıran makinelere giden süreçte robotlar ve makineler çoğunlukla prototip olarak kurgulanmıştır. Endüstriyel kentler ve işleri yürüten makinelerin isyanı teması bilim kurgu içinde kısa sürede ele alınarak genişletilmiştir. (Baudou, 2005: 102). Teknolojinin nimetlerinden biri olan makineler, bilim kurgu içinde, teknolojinin gelişim ve derilişimdeki ilerlemeleri yönünde biçim değiştirerek var olmaya devam etmektedir. (Tok, 1996:41).

Robotlar, yapay zekanın fiziki bir bedene sahip olmuş halleridir. Anlatı içinde çoğunlukla ya insanlığa hizmet eden ya da isyan eden konumunda yer almaktadır. Yapay beyin ve yapay zeka teknolojileri, bu temada insan beyini gibi davranan onu taklit eden hatta sonunda onu aşan yapay zeka teknolojileri konu edinmektedir. İnsan-makine ilişkilerinin sorgulandığı temalardır. İnsan makine Vanlıların olduğu filmler ise, biyonik ya da sibernetik varlıklar, insanın teknolojik parçalar kullanılarak daha güçlü ve mekanik hala getirilmiş versiyonlarını konu edinmektedir. Makineler temasında yapılan filmlerden bazıları; *Ex Machina* (Alex Garland, 2014), *Her* (Spike Jonze, 2013), *Wale* (Andrew Starton, 2008), *The Matrix* (Wachowski Kardeşler, 1999), *Terminatör* (James Cameron, 1984), *Blade Runner* (Bıçak Sırtı) (Ridley Scott, 1982), *Metropolis* (Fritz Lang, 1927) örnek verilebilir.

Dördüncü boyut ise çok geniş bir hayal gücü yelpazesine sahip olan bilim kurgu, yaşadığımız dünya üç boyutlunun ötesine geçerek farklı boyutları araştırmıştır. Paralel dünyalar ise bilim kurgunun yarattığı dördüncü boyutun en yaygın olarak kullanılmaktadır. Anlatıda bu dünyalar, bazen başka varlıklar tarafından istila edilirken, bazen de dünyalılar tarafından keşfedilmektedir. Mikroskobik dünyalar, paralel dünyaların en bireysel şekli olarak sunulmaktadır. “Atom çekirdeğindeki mikroskobik dünyalar” bilim kurgu içinde vazgeçilmez olarak yerini aldığı görülmektedir (Baudou, 2005: 108- 112). Dünya dışı yaşam olarak da ele alabileceğimiz bu tema bilim kurgu içinde çoğunlukla iki türlü ele almaktadır. Birincisi Dünya’daki insanların göç yoluyla uzayda kolonileşmesi bu izleğin diğer bir türü ise insan dışı yeni varlıkların insanlığın karşısına çıkmasıdır (Tok, 1996:39).

Bilim kurgu alternatif fiziksel yasalar ve gerçeklerin var olduğu dünyalar ya da farklı boyutlar yaratma üzerine sıkça odaklanmaktadır. Dördüncü boyut ve başka boyutlar bunlardan biridir. Bu tema, insanın algılarının ötesinde dördüncü bir boyut ve daha fazla boyutta varlıkların olduğu evrenleri keşfetme üzerine kuruludur. Paralel evrenler ise, başka bir düzende alternatif bir dünya kurgulamaktadır. Mikroskobik evrenler temasında ise, insan ve makinelerin mikroskobik boyutlarda küçültülmesiyle alternatif küçük evrenlerin keşfi ve bu mikroskobik insanların hayatta kalma mücadelelerini konu almaktadır. Farklı dünyalar farklı boyutlar temasında sinemada öne çıkan bazı filmler şunlardır; *Avatar* (James Cameron, 2009), *Inception* (Christopher Nolan, 2010), *Interstellar* (Yıldızlararası) (Christopher Nolan, 2014).

Bilim kurguda “dönüşüme uğramış insan” teması, insanın morfojik ya da genetik olarak değişime uğradığı farklı öykülerde görülmektedir. Bu dönüşümler, teknolojik, genetik, kimyasal ya da çevresel faktörlerin etkisiyle gerçekleşebilir ve bilim- kurgunun temel unsurlarındadır (Baudou, 2005: 112). İnsanların gelecekte evrim geçirerek üstün yetenekler kazanmasının ele alındığı temadır. Mutant insan teması, genetik olarak bir takım değişimler yaşamış ve doğaüstü güçlere sahip olmuş insanların konu edildiği türdür. Klonlanmış insan temasında ise yine genetik olarak kopyalama, insanların teknoloji ile klonlanması konu edilmektedir. Ölümsüzlük, bu tema içinde yer almakta ve teknolojik, biyolojik uğraşlarla ölümsüzlüğe ulaşmanın yollarının aranmaktadır. İnsan doğası ve varoluşunun derinlemesine sorgulandığı türde filmleri kapsamaktadır. Evrimleşmiş insan temasının sinemada görülen filmler; *Trancendence* (Öteye Geçiş) (Wally Pister, 2014), *X-Men* (Briyan Singer, 2000),

Gattaca (Andrew Niccol, 1997), *Planet Of The Apes* (Maymunlar Cehennemi) (Franklin J. Schaffner, 1968) örnek olarak verilebilir.

2.2. Bilim Kurgu Sinemasında Yapay Zeka

Yapay zeka, uzun yıllardır sinema dünyasının ilgi çekici konularından biri olmuştur. Sinema filmlerinde sıkça işlenen yapay zeka teması, teknolojinin gelecekteki potansiyel etkilerini ve insanlıkla olan ilişkisini keşfetmemize olanak sağlamaktadır. Sanal gerçekliğin, gerçek deneyime alternatif sunduğu bir dünyada, yapay zeka hakkındaki toplumsal algı büyük ölçüde sinema ve medya aracılığıyla şekillenmektedir.

Günlük yaşamda yapay zekayı giderek daha fazla kullanmamıza rağmen, bu teknolojinin karmaşık yapısı hakkında sınırlı bilgiye sahip olduğumuz söylenebilir. Bilgilerimizin çoğu, yapay zekayı ileri düzey teknolojilerle birleştirerek izleyiciye sunan bilim kurgu filmlerinden gelmektedir. Bu bağlamda sinema, yapay zekayı kitlelere tanıtmaya ve kavratmaya konusunda güçlü bir imgesel ve anlatısal platform sunmaktadır.

2.2.1. Yapay Zeka, Kullanım Alanları ve Kısa Tarihi

Edward Fredkin, “Tarihte üç büyük olay vardır. Bunlardan ilki, evrenin oluşumudur. İkincisi, yaşamın başlangıcıdır. Bu ikisiyle aynı derecede önemli olan üçüncüsü yapay zekânın ortaya çıkışıdır” (Copeland 1993: 1; Güzeldere, 1998; 7) sözleriyle yapay zekânın insanlık tarihindeki devrimsel önemini vurgulamaktadır. Reese’e göre, insanlık tarihindeki ilerleme süreci, ilk çağda dilin ve ateşin keşfedilmesiyle başlamış, ikinci aşamada tarım ve kentleşmenin artmasıyla devam etmiştir. Üçüncü aşamada yazının ve tekerleğin icadı, medeniyetin önemli bir sıçrama yapmasına olanak tanırken, dördüncü aşamada ise robotlar ve yapay zekanın devreye girmesiyle insanlık, yeni bir evrimsel düzeye ulaşmıştır (Reese,2018: 21-37). Dolayısıyla bu süreç, teknolojik gelişmelerin insanlık üzerindeki dönüştürücü etkisini de göstermektedir.

Yapay zeka (Artificial Intelligence–AI) kavramı, oldukça tartışmalı ve yapısı kadar karmaşık bir tanıma sahip bir kavram olup, sıklıkla yanlış anlamalara ve kavram kargaşasına yol açmaktadır. Zekanın tanımı karmaşık ve öznel olduğundan, yapay zekânın bilimsel yöntemini belirlemek hiç kolay değildir (Haton ve Haton, 1989: 7).

Yapay zekânın tanımını yapmayı, tarihsel değişimler, teknolojide yaşanan gelişmeler ve etik gibi farklı disiplinlerin bu alana olan etkisi daha da güçleştirmiştir.

Soyut düşünme, mantık yürütebilme, öğrenme ve öğrendiklerinden yeni çıkarımlar yapabilme yeteneği (Özkaya ve Pala, 2020) ya da “Karmaşık zihinsel süreçlerden destek alarak problemi çözme yeteneği” (Köse,2022: 14) “zeka”, olarak tanımlanmaktadır. Yapay zeka ise, bilgisayar veya bilgisayar destekli bir sistemin, insana özgü anlama, problem çözme, genelleme yapma, yeni anlamlar oluşturma ve geçmiş deneyimlerden öğrenme gibi ileri düzeyde mantık ve muhakeme gerektiren görevleri yerine getirebilme yeteneğidir (Nabiyev, 2012: 25). Say’ın Yapay zeka tanımı ise “Doğal sistemlerin yapabildiği (zekice olsun veya olmasın) her bilişsel etkinliği (gerekirse bedenleri olan) yapay sistemlere, daha da yüksek başarımlı düzeylerinde nasıl yaptırabileceğimizi inceleyen bilim dalıdır” şeklindedir. Temelde Yapay zekâdan beklenen, insanın zekasını kullanarak gerçekleştirdiği işleri makineler tarafından yapılmasıdır (Özalp,2020: 11). Dolayısıyla zeka, soyut düşünme, mantık yürütme ve öğrenme yeteneği olarak tanımlanırken, Yapay zeka bu yetenekleri bilgisayar sistemleri üzerinden taklit etmeye çalışmaktadır. Dolayısıyla, Yapay zeka, insana özgü olan bilişsel süreçleri simüle ederek problem çözme ve öğrenme görevlerini üstlenmektedir.

Yapay zeka kavramı, problem çözme yeteneğine sahip doğal insan zekasının, insan yapımı bir sistem (genellikle bilgisayar) içine aktarılması sonucunda ortaya çıkmıştır. Doğal zeka ile yapay zeka arasındaki bağlantıyı kuran etmenleri ve bu ilişkiyi genel olarak Köse şöyle değerlendirmektedir:

Yapay zeka ile kurulan yazılımlar / donanımlar, bilgiyi (veriyi) kullanarak yeni anlamlar çıkarma yeterliğine sahip olur.

Yapay zeka tabanlı sistemler, tıpkı bir insan gibi kendilerine sunulan işler ve çıktı üretir (Zaten sistem kavramı bunu destekleyen unsurları: girdi-süreç-çıktıyı içermektedir).

Yapay zeka, bir problemi çözmektedir. Ancak bunu yaparken probleme özgü değil, probleme göre çözüm üretme görevine sahiptir.

Yapay zekanın amaçlarından biri, daha önce karşılaşılmamış senaryoları ortaya çıkma ihtimali olan problem(ler)i -dahi- çözüme kavuşturabilmektir.

Yapay zekanın amaçlarından bir diğeri de insanlarda söz konusu olan varoluşsal / biyolojik sınırlara karşı alternatif çözüm üretmek; bu yolda insanı desteklemek veya insanı aradan çıkarmak; dolayısıyla insansı olması veya insan yerine geçme potansiyeline sahip olması nedeniyle, yapaylaşmış bir zeka ögesiyle karşılanan çözüm kümeleri üretebilmektir.(Köse,2022 :18-19) .

Yapay zeka, geniş bir alan olmasından dolayı hedeflerini daha yönetilebilir parçalara ayırmış ve bu alt alanlar, kendilerine özgü problemleri çözmek amacıyla ayrı

araştırma alanları haline gelmiştir (Sakthi, 2017 akt. Çolakoğlu, 2020: 7). Bu alt alanlar, yapay zeka teknolojilerinin farklı sektörlerde geliştirilip kullanılmasını mümkün kılmaktadır. Başlıca yapay zeka alt alanları şunlardır: Makine Öğrenimi (Machine Learning - ML), Derin Öğrenme (Deep Learning), Yapay Sinir Ağları, Doğal Dil İşleme (Natural Language Processing - NLP), Bilgisayarla Görme (Computer Vision), Robotik, Uzman Sistemler. Ayrıca, bu tekniklerin bir arada kullanıldığı karma sistemler de yaygın olarak tercih edilmektedir (Çoban & Ufuk, 2009: 211).

Öğrenme, “parametreleri ayarlama, kavram oluşturma” anlamına gelmektedir (Acar,2007: 49). Makine öğrenmesi ise büyük miktarda veri kullanılarak kendi kendine öğrenme yeteneğidir (Heaven, 2017:35). Dolayısıyla Makine Öğrenmesi, herhangi bir insan müdahalesi olmadan, makinelerin veri aracılığıyla öğrenme becerisi olarak ifade edilebilir. “Yapay zekânın Makine Öğrenmesi özünde ulaştığı mevcut aşama, Derin Öğrenme olarak bilinmektedir” (Köse,2022: 11). Derin öğrenme için devrim sayılan süreç 2006’da Geoffrey Hintoh Yann LeCun ve Yoshua Bengio’nun öncülüğünde başlamıştır. 2010 yılında büyük teknoloji şirketleri (Google, Microsoft vb.), ses tanıma gibi geniş kullanıcı kitlesine yönelik sinir ağlarını kullanmaya başlamıştır. 2012 yılında Android özellikli akıllı telefon cihazları, bu Sinir Ağlarını bünyesine eklemiştir. Bu bağlamda günümüzde dahi Derin Öğrenme yaklaşımı, Yapay zeka çalışmalarında problem çözümlerinde en başta yer alan bir araç haline gelmiştir (Larson, 2022: 104-105). Yapay sinir ağları, insan beyninin işleyişine dayanan bir modelle geliştirilmiş sistemlerdir (Çoban & Ufuk, 2019: 212). Bu yapılar, bilgi işleme süreçlerini simüle ederek, öğrenme ve karar verme mekanizmalarını taklit etmeyi amaçlamaktadır. Sinir Ağları, okyanuslardaki mavi balinalara benzetilebilir; bu balinalar, küçük ama büyük miktarlarda enerji sağlayan Kiril’leri emer. Benzer şekilde, Sinir Ağları da veriyi kullanarak güçlü ve etkili sonuçlar elde etmektedir (Ford,2021: 11). Verinin ulaşılabilirliğinin artmasının da yapay zekânın gelişiminde kritik bir rol oynadığı söylenebilir.

Gelişmiş algoritma bütünleri olarak tasarlanmakta (Köse,2022: 19) olan Yapay zeka, makine öğrenimi ve büyük veri setleri sayesinde görüntü işleme, sesli yanıt sistemleri, çeviri yapma ve soru yanıtlama gibi işlevlere sahip olan teknolojileri geliştirmeyi başarmıştır. Bu sistemler daha büyük alt yapılara entegre edilerek

Amazon'un çevrimiçi perakende satış mağazaları, Apple'ın Siri'si ve Google'ın otonom araçlarına uzanan bir ağda kaynak sağlamıştır (Heaven, 2017: 39).

Doğal dil işleme, tektip veya el yazısıyla yazılmış karakterlerin düzenini tanıma, İngilizce gibi doğal bir dilin sözcüklerini ve cümlelerini anlama zorluğuna dayanmaktadır. Bilgisayar dilleriyle karşılaştırıldığında, İngilizce gibi diller, insanların iletişim kurmak için kullandığı doğal diller olarak tanımlanmaktadır. Yapay zeka bağlamında, doğal dil girdisini anlamak genellikle iki temel yaklaşım içerir: bir bellek modeline dönüştürme veya girdiye uygun eylemleri çağrıştırma. Doğal dil girdisini anlama sürecinin zıttı ise, hem yazılı hem de sözlü olarak doğal dil çıktısı üretmektir. Çeviri işlemleri, anlamayı ve dil üretimini bir arada içerirken, bir sohbeti sürdürmek de bu sürece dâhildir (Nilsson, 2010: 143).

Bilgisayarla Görme; bilgisayarla görme alanındaki araştırmaların büyük bir kısmı, üç boyutlu dünyadan bir veya daha fazla televizyon kamerası aracılığıyla elde edilen iki boyutlu görüntülerin işlenmesine dayanmaktadır (Nilsson, 2010: 171). Modern bilgisayarla görme, iki temel kavrama dayanmaktadır: Paralel hesaplama için yeni yapıların gerekliliği; Fiziksel sinyallerden bilişsel yorumlara kadar uzanan bir tanıtım hiyerarşisinin varlığı (Haton ve Haton, 1989:116). Bilgisayarla görmede Horn, gölgelerden şekil bulmayı, David Marr, Horn'un tezini geliştirerek 21/2-B Taslak adını verdiği çalışmasıyla üç boyutlu görüntüyü iki boyutlu algılamayı keşfetmiştir. Jay Martin Tenenbaum ve Harry Barlow, görüntü pikselindeki yoğunluğu etkileyen etkenlerin her birinin, "yapı-içi görüntüler" (intrinsic images) olarak adlandırılan hayali şekillerle temsil edilebileceği savunulmuştur. Bu şekiller, görüntünün bir yansımaları oluştururken, yoğunluk görüntüsüyle üst üste binen bir "piksel" ızgarasından oluşmaktadır. Thomas Garvey, MSYS adlı sistemi geliştirdi. Bu sistem, sahnelerin tutarlı bir açıklamasına ulaşana kadar bilgi kaynaklarının rekabet ettiği ve işbirliği yaptığı usullama işlemleri gerçekleştirmektedir. Sistem, büro sahnesi görüntülerini analiz ederek, çeşitli aday yorumlar arasından en olası olanını belirlemek için alanlar arasındaki ilişkileri kullanmaktadır. Bilgisayarla görmede nesne tanıma alanındaki ilk çalışmalar, görüntülerle eşleştirilebilen nesne "şablonları" üzerine yoğunlaşmıştır. Martin A. Fischler ve Robert A. Elschlager, daha gelişmiş eşleştirme tekniklerine olanak sağlayan "esnek şablon" kullanımını benimseyerek bu yaklaşımı ileri taşımışlardır; bu sayede yüz gibi nesneleri veya belirli arazi özelliklerini içeren

fotoğraflarda bu şablonları kullanarak tespit etmeyi hedeflemişlerdir (Nilsson, 2010: 131-343).

Robotik, insanın belirli işlevlerini yerine getirebilecek düzeneklerin geliştirilmesine yönelik çalışmalar ve tekniklerin tümünü kapsamaktadır (Çoban & Ufuk, 2009: 212). Robotların yaşamın her alanında giderek artan bir rol üstlenmektedir. Mars'a, okyanus derinliklerine ve hatta volkanların içine kadar uzanan keşiflerde yer almaktadırlar. Tarımda verimliliği artırmak için kullanılan tarım robotları, üretim süreçlerini optimize eden fabrika robotları, tıbbi müdahalelerde hassasiyeti sağlayan cerrahi robotlar ve malzeme yönetiminde etkinlik sağlayan depo robotları, robot teknolojisinin çeşitliliğini ve kapsamını göstermektedir (Nilsson, 2010: 613).

Yapay zekânın önemli uygulama ayarlarından biri de Uzman Sistemlerdir. Alty & Coombs 'a göre, uzman sistemlerin kökeni, geleneksel veri işleme süreçlerine dayanmaktadır ve bu sistemler, insanın bilgi işleme kapasitesinin makineler tarafından otomatik olarak gerçekleştirilmesi amacıyla yürütülen çalışmaların bir ürünü olarak ortaya çıkmıştır (Alty & Coombs, 1984. akt. Akınoğlu, 1992: 142). Uzman sistem, deneyim ve becerilerinin örnek alınmasıyla oluşturulmaya çalışılan bir sistemdir. (Akınoğlu, 1992: 143). Uzman sistemler, genellikle uzman bir bireyin çözebileceği problemlerin çözümlenmesine yönelik bilgi tabanlı sistemlerdir. Bu sistemler, sorunları daha kapsamlı bir perspektiften ele alarak, çözüm sürecinde insan zekasını taklit etmeyi amaçlayan yapay zeka uygulamaları arasında yer almaktadır (Çoban & Ufuk, 2009: 211).

Nilsson'un vurguladığı üzere, yapay zekânın akıl yürütme, bilgi temsili, makine öğrenimi, doğal dil işleme ve bilgisayarla görme gibi alt disiplinlerinde önemli ilerlemeler kaydedilmiştir. Gerçek bir yapay zeka oluşturmak için bu alanların her birinde başarılı sonuçlara ulaşılması gerekmektedir. Ancak bu şekilde yapay zeka, sıradan bir insanın gerçekleştirebileceği her türlü görevi yerine getirme yeteneğine sahip olabilmektedir (Nilsson, 2010 akt. Nisanoğlu 2021: 18).

Yapay zekânın gelişimi sürmekle birlikte kullanım alanları da yaygınlaşmaktadır. Yapay zeka, çoğunlukla bedene sahip bir robot olarak düşünülüyor olsa da gerçekte çok daha kapsamlı bir kavramdır. Günümüzde kullanılan çeşitli elektronik cihazlar, ev otomasyon sistemleri, araçlar ve hatta şehir altyapıları Yapay

zeka ile entegre bir şekilde kullanılmaktadır. Aşağıda, günümüzde yaygın biçimde kullanılan bazı Yapay zeka uygulama alanlarına ilişkin örnekler verilmiştir:

- Dijital Asistanlar: Akıllı telefonlardaki sanal asistanlar (Siri, Google Asistan, Alexa) gibi uygulamalar, yapay zeka sayesinde kullanıcıların seslerini tanıyarak çeşitli görevleri yerine getirmektedir.
- E-Ticaret: E-ticaret sitelerinde bir ürün ararken veya satın alırken karşımıza çıkan öneriler de yapay zeka tarafından sağlanmaktadır.
- Tıp ve Sağlık: apay zeka, tıbbi alanda doktorlara hastalık teşhisinde önemli bir yardımcıdır. Özellikle manyetik rezonans (MR) ve röntgen gibi tıbbi görüntüleme yöntemlerinde, yapay zeka anormal durumları tespit edebilmektedir.
- Finans: Yapay zeka, finans sektöründe de geniş bir kullanım alanı bulmaktadır. Finansal piyasaların analizinden yatırım stratejilerinin oluşturulmasına ve kredi risk değerlendirmelerine kadar birçok alanda yapay zeka algoritmaları kullanılmaktadır.
- Eğitim: Yapay zeka destekli eğitim teknolojileri, eğitim sektöründe öğrencilere kişiselleştirilmiş öğrenme deneyimleri sunarak, eğitim kalitesini ve öğrenci başarısını artırmaktadır. Bu sistemler, öğrencilerin öğrenme tarzlarını ve güçlü-zayıf yönlerini analiz ederek, onlara uygun öğrenme materyalleri sağlar ve geri bildirimler sunmaktadır.
- Ulaşım ve Lojistik: Yapay zeka teknolojisi, ulaştırma ve lojistik alanında otomatik sürüş sistemleri ve trafik yönetimi gibi uygulamalarda kullanılmaktadır.
- Tarım: Yapay zeka, tarım sektöründe bitki hastalıklarını erken tespit etmek, otomatik sulama sistemleri ve verim tahminleri gibi pek çok alanda etkin bir şekilde kullanılmaktadır (Kurtuluş,2023).

Yapay zeka, Instagram ve TikTok gibi sosyal medya platformlarında da önemli bir rol oynamaktadır. Kullanıcılar bir video veya fotoğraf paylaştıklarında, bu platformlar içeriği analiz ederek kimin ilgisini çekebileceğini tahmin etmektedir. Bu analizler sayesinde, içeriklerin daha fazla beğeni ve yorum alması sağlanmakta, kullanıcı deneyimi iyileştirilmektedir. Yapay zeka algoritmaları, kullanıcıların ilgi alanlarını ve

etkileşimlerini göz önünde bulundurarak, içerik önerileri sunmakta ve böylece platformların kullanıcı etkileşimini artırmaktadır (Kurtuluş,2023).

Kökenleri Eski Yunan mitolojisine kadar uzanan Yapay zekânın, bu dönemde insan yapımı zeki varlıklar ve ilkel mekanik araçlarla ilgili fikirler ortaya atıldığı görülmektedir. Ancak, İkinci Dünya Savaşı sonrası gelişen teknolojiyle birlikte modern bilgisayarların üretimi, karmaşık problemleri çözebilen programların yazılması gibi gelişmeler Yapay zeka alanındaki ilerlemelere zemin hazırlamaktadır (Acar, 2007: 38).

1936 yılında Alan Turing “Programlanabilir Sayılar” isimi makalesini yazdığı görülmektedir (Heaven, 2017: 30). 1950 yılında yine Turing, *Mind* felsefe dergisinde “*Computing Machinery and Intelligence*” (Makine Programlama ve Zeka) adlı makalesinde, bilgisayar sistemlerinin yakın zamanda insanlar gibi düşünebileceklerini ileri sürerek bunu anlamamanın bir yöntemi olaraksa “Yapay Oyun” ismini verdiği testi önermektedir. Testin yapılışında; bir uzman kişi bir bilgisayar monitörü ya da teleks gibi iletişim yöntemlerini kullanarak bir makine ve bir insanla yazılı olarak konuşma gerçekleştirmesi beklenir. Konuşmayı gerçekleştiren uzmanın, şayet makineyi insandan ayırt edemezse, makinenin bu durumda zeki olarak kabul edilmesi gerektiğini savunur. Turing Testi olarak da bilinen bu testi geçen ilk bilgisayara Loebner Ödülü sunulmuş olmasına rağmen henüz hiçbir bot bu ödülü doğrudan kazanamadığı görülmektedir (Heaven, 2017: 13).

Yapay zeka kavramı, modern anlamda ilk kez Alan Mathison Turing tarafından 1950 yılında yapılan “Computing Machinery and Intelligence (Hesaplama Makineleri ve Zekâ)” çalışmasında “Makineler düşünebilir mi?” sorusuyla (Turing, 1950; Turing, 1995; Turing, 2009) konuşulmuştur. Ancak ilk defa “Yapay Zeka” terimi, 1956 yılında ”Dartmouth Çalıştay’nda” Massachusetts Teknoloji Enstitüsü’nden Jhon McCarty tarafından kullanılmıştır (Gülşen, 2019: 410). Bu çalışmaya farklı bilim adamları farklı görüşleriyle katılmıştır. Minsky, içinde olduğu ortamın soyut bir tasarımını kendi içinde ortaya koymaya çalışan bir makine tasarımıyla, Rochester, “sinir hücresi benzeri ağlarla” ilgili çalışmasıyla, Newell ve Simon, “simge işleme yaklaşımıyla”, Mc Cartly, bilgisayarların varsayım ve kendine atıfta bulunmayı gerektiren problemleri çözmesi için yapay dil geliştirilmesiyle ve bu dilin İngilizce olması gerekliliğiyle çalıştayda yer almışlardır. Bu sebeple Minsky, Mc Cartly, Newell ve Simon “Yapay zekânın babaları” olarak anılmaktadır (Nilsson,2010: 82-85). Bu

akademik çalıştay bildirisinin, hem makine zekâsı, robotik ve sibernetik alanında önemli bir adım olduğu hem de yapay zekânın bağımsız bir akademik disiplin olarak temellerinin atılmasına öncülük ettiği söylenebilir. Yapay zeka, hem Bilgisayar Bilimleri'nin bir araştırma alanı olarak hem de bu alanda gerçekleştirilen yazılım ve donanım temelli uygulamaların bir ifadesi olarak varlık göstermektedir. Öte yandan, bu disiplin içinde geliştirilen ürünlere de “Yapay Zeka” adı verilmektedir (Köse,2022: 16).

1952-1962 yılları arasında satranç oynayan ilk programı, dünyanın en büyük bilişim teknolojisi şirketlerinden biri olan IBM çalışanı Arthur Samuel yazmıştır (Acar, 2007: 38). 1997 yılında yine IBM'ye ait Deep Blue bilgisayarı, dünya satranç şampiyonu Garry Kasparov'u yenmeyi başarmıştır (Heaven, 2017: 27). Bu başarı makinelerin karmaşık ve strateji gerektiren oyunlarda insan zekasını aşabilme potansiyelini göstermektedir.

1958 yılında McCartly, LİSP dilini yaratır. Bu dönemde çok az tanınsa da yapay zekânın ortaya çıkması ve uzman sistemlerin artmasıyla büyük makinelerden mikro bilgisayarlara kadar çok yönlü olarak kullanılmıştır (Haton ve Haton, 1989:114). 1966'da ilk sohbet botu olan ELİZA Massachusetts Teknoloji Enstitüsü bilgisayar bilimcisi Joseph Weizenbaum tarafından geliştirilmiştir (Heaven, 2017: 30). 1969' da ise ilk uluslar arası yapay zeka konferansı düzenlenmiştir. 1979'da uzman sistemlerin geliştirilmesine yönelik ilk adımlar atılmıştır. Pittsburgh Üniversitesi'nden Jack Myers ve Harry Pople, Myers'in klinik tecrübelerine dayanarak, bilgi tabanlı ilk tıbbi teşhis programı olan “Internist”i geliştirmişlerdir (Acar, 2007: 38).

1980'lerin sonuna doğru yapay sinir ağlarının uygulamaları hayata geçmiş ve sonrasında 2000'lere gelindiğinde “büyük veri yükselişi” başlamıştır. Bu veri akışının yolu kısa zamanla makine öğrenmesi algoritmalarıyla kesişerek yapay zeka alanında bir dönüşüme kapı aralamıştır. 2000 ve 2005 yılları arasında robot oyuncaklar satışa çıkarılmıştır. 2005 yılı sonrasında ise insansı robotların üzerinde çalışmalar artmıştır. İmageNet 2012 yılında Büyük Ölçekli Görsel Tanıma Yarışması düzenlemiş ve bu yarışma derin öğrenme teknolojisinde dönüm noktasını simgelemiştir (Ford, 2021: 112). Yine 2012 yılında Google'ın sürücüsüz arabaların trafik içinde otomatik bir şekilde yolunu bulmasını başarmıştır (Heaven, 2017: 30). 2016 yılına gelindiğinde ise, Google tarafından üretilen AlphaGo dünyanın en önemli Go oyuncularından biri olan Lee Sedol'u yenmeyi başarmıştır. Bu başarıdan bir yıl sonra AlphaGO dünyanın en

başarılı yirmi oyuncusuyla oynamış ve hiçbir maçı kaybetmemiştir. (Tegmark, 2017: 119). 2019’da OpenAI 1,5 milyon parametreye sahip GPT-2’yi yayınlamıştır. 2021’de yazıyla tarif edilen görselleri oluşturma yeteneğine sahip yapay zeka DALL-E OpenAI tarafından tanıtılmıştır. 2022 yılında OpenAI tarafından geliştirilen ve sohbet botu olarak tanıtılan ChatGPT bu gün hala geliştirilmeye versiyonlarını piyasaya sürmeye devam etmektedir. Günümüzde teknoloji ve yapay zeka alanındaki gelişmeler aratmakta hayal gücünü zorlamaktadır.

2.2.2. Yapay Zekanın Sinemada Gelişimi: Robotların Yapay Zekaya Evrimi

Teknolojiyi, sinema yapım süreci içinde yalnızca film çekme aracı olarak değerlendirmek yerine onun sanatsal, anlatım, estetik ve yaratıcılık açısından da sinemaya kattığı olanakları vurgulamak gerekmektedir. Teknoloji, sinemanın yalnızca teknik yönünü geliştirmekle kalmaz, aynı zamanda anlatı biçimlerini ve anlatıda yer alan karakter biçimlerini de dönüştürür geliştirir. Bu doğrultuda, sinemada robotlardan yapay zekaya doğru gerçekleşen evrim, tez çalışmasının bu başlığı altında kapsamlı bir şekilde ele alınmaktadır.

Sinemada Yapay zeka ile izleyiciler 1900’lü yıllarda tanışmışlardır. 20. yüzyılın ikinci yarısında ani bir popülerite kazanan bilim kurgu filmleri ve bu filmlerdeki robotlar, sonraki dönemde bu türde pek çok örneğin üretileceğinin bir göstergesi olmuştur (Acar, 2007: 64) Türün erken dönemlerinde rastlanılan örneklerinde Yapay zeka, yazılım özelliğinde değil, daha ziyade robot ve ya bilgisayar şeklinde imgelenmiştir. Sinemanın ilk yıllarından itibaren 1960 ‘lara kadar Yapay zeka ile ilgili bu kavramların sıklıkla karşıtlıklar ya da birbirleriyle sentezlenmiş bir biçimde ele alındığı gözlemlenmektedir. Bu durum, hem Yapay zekanın sinema içinde kavramsal olarak değişken doğasını hem de teknolojik ilerlemelere karşı toplumun tepkisini yansıtmaktadır. Bu dönemde yapılan ve ilk örnekler olarak kabul edilen filmler, “*The Mechanical Statue and the Ingenious Servant*” (1907), “*The Rubber Man*” (1909) ve “*Dr. Smith’s Automaton*” (1910) bu filmler ortak bir tema etrafında şekillenmiştir. İnsanlığa hizmet amacıyla tasarlanan makineler kontrolden çıkarak insanlıkla savaşırlar.

Yapay zeka, sinemanın erken dönemlerinde yer alsa da tamamen bir Yapay zeka’dan bahsetmek ancak 1956 da gerçekleştirilen ”Dartmouth Çalıştay’ı” sonrası

Yapay zeka kavramının tanımı, kapsamını ifade edilmesinden sonra gerçekleştiği görülmektedir. İkinci Dünya Savaşı sonrası ABD ve SSCB arasındaki soğuk savaş döneminde artan uzay yarışı ile birlikte bu filmlerde artış yaşandığı ve tam anlamıyla Yapay zeka karakterlerin beyaz perde de yer aldığı söylenebilir.

Fritz Lang tarafından yapılan, Dışavurumcu Alman Sinemasının en önemli örneklerinden biri olan Metropolis (1927) filmi, Yapay zekanın karakter olarak varlığının bulunduğu en erken filmlerden biridir. Çoğu bilim kurgu filminde olduğu gibi bu filmde de “çılgın bilim adamı” Rotwang ve şehrin kontrolünü kaybetme endişesi yaşayan Frederson, oğlu Freder ve onun ilgi duyduğu Maria’yı işçilere öldürtmek amacıyla, Maria ile aynı olan bir robot tasarlamıştır. Film içindeki robot için kararlarının yönlendirilmiş olmasından dolayı tam bir Yapay zeka demek doğru olmayacaktır. Öte yandan robotik yapısı dolayısıyla bir sibernetik varlık (cyborg) olarak da tanımlanmaktadır.

1960’lı yıllarda filmlerde teknolojik ilerlemelere yönelik bakış açısı giderek kötümser bir hal almaktadır. Bu dönemde, yapay zekâ örneklerinin yarattığı tehditler giderek daha karmaşık ve denetim dışı bir yapıya bürünmeye başlamaktadır. Bazı robotlar, tüm insanlığı ve gezegeni tehlikeye atabilecek potansiyele ulaşmaktadır. Soğuk savaşın yoğunlaşmasıyla birlikte, nükleer tehditin küresel bir kriz olarak teknolojik bir sorun olduğu ve daha da önemlisi, teknolojinin kendi kendine çözüm üretemeyeceği gerçeği giderek belirginleşmektedir (Acar, 2007: 64). 1970 yılında Joseph Sargent tarafından yapılan *Colossus: the forbin project* filmi bu fikrin temsili olarak öne çıkmaktadır: ABD’nin tüm nükleer cephaneliğini kontrol etmek üzere tasarlanan bir süper bilgisayar, zamanla dünya yönetimini ele geçirme kararı almaktadır. İnsanlar, bu sisteme karşı geldiklerinde, süper bilgisayar nükleer başlıkları harekete geçirerek caydırıcı bir güç uygulamaya başlamaktadır.

Stanley Kubrick tarafından 1968’de yapılan *2001: A Space Odyssey* adlı film, bu dönemde yaşanan uzay yarışı temasıyla beraber dost ve düşman nitelikler taşıyan yapay zeka karakterleri de barındıran zengin bir bilim kurgu örneği sunmaktadır. Bu filmde HAL-9000 isimli bilgisayarın tepkileri, soğuk ve mekanik keşif ekibi ile karşılaştırıldığında çok daha insancıdır. HAL-9000’i bu kadar önemli kılan en kritik unsur, bir yoldaş rolünden kötü bir karaktere evrilirken sergilediği ego, kıskançlık, otorite, öldürme planları yapma, gözetim ve öfke gibi olumsuz insan davranışlarını yansıtmasıdır. Kendi kırmızı çizgileri olan ve bu sınırlar aşıldığında tamamen farklı bir

moda geçen HAL, astronotlara destek sunması beklenen bir komuta merkezinden, baskıcı bir figüre dönüşür. Ayrıca, bu film bilimsel olarak doğru bir uzay uçuşu tasviri sunan ilk yapay zekâ filmi olarak da kayda geçmektedir (Nisanoğlu, 2021: 80).

1970’ler hem Amerikan-Sovyet uzay yarışı temasının hem de teknolojiye duyulan korkunun işlendiği filmler artarak devam ettiği görülmektedir. Ancak, 70’lerin ortalarından itibaren, dünya çapında büyük bir hayran kitlesine ulaşacak yeni bir fenomen sinema dünyasına girdi: *Star Wars*. George Lucas, bu filmde, farklı özellikler taşıyan droidler kullanmaktadır. Yapay zekâ türlerinin desteğiyle bu droidlerin insanlara zorlu görevlerde yardımcı şekilde sunulmaktadır. C-3PO ve R2-D2, *Star Wars* severlerinin popüler karakterleri haline geldiği söylenebilir. C-3PO ve R2-D2, insanlarla yakın ilişkiler içinde bulundukları için hem duygusal bağlar kurmakta hem de önemli işlevler üstlenmektedirler. Bu karakterlerin bu denli tanınmasının arkasında yatan temel unsur, onların insanlarla etkileşimleri aracılığıyla geliştirdikleri duygusal derinlik ve üstlendikleri çeşitli görevlerdir.

1970’lerin sonunda yapay zeka karakterlerle ilgili etik sorgulamalarını gündeme taşıyan Ridley Scott’ın *Alien* (1979) filmi öne çıkmaktadır. Buradaki yapay zeka karakter, uzay gemisi Nostromo’nun bilim subayı olmakla bilirlkte yapay zeka (android) olarak tasarlanan Ash karakteridir. Ash, insan benzeri davranışlar sergileyen ve duygusal tepkiler verebilen bir karakterdir; ancak zamanla, uzay gemisinin mürettebatına karşı gizli bir planı olduğu anlaşılmaktadır.

1980’li yıllarda, sinemanın gelişmiş teknolojiye yaklaşımı belirgin bir çelişki taşımaktadır. Bu filmlerde teknoloji ürünü yapay zekâ örneklerinin temel amacı, insanlığı yok etmek olarak öne çıkmaktadır. Bunun yanı sıra, aynı dönemdeki bazı filmlerde robotlar, komedi unsuru olarak işlev görmektedir. Örneğin; *Blade Runner* (1982), *Terminatör* (1984), *Short Circuit* (1986), *Spaceballs* (1987).

Bu dönemde, Soğuk Savaş ve uzay yarışı gibi temaların ötesinde, siberpunk olarak adlandırılan yeni bir olgu ortaya çıktığı görülür. *Tron* (1982), siberpunk akımının ilk örneklerinden biri olarak kabul edilmektedir. Ardından, *Videodrome* (1983), *Terminator* (1984) ve *RoboCop* (1987) gibi filmler, bu akımın öncüleri arasında yer almıştır. Siberpunk ‘ın erken dönem örneklerinin çoğu, yapay zeka karakterlerin genellikle kötü, insanlara karşı düşmanca bir tutum sergileyen karakterler

olarak tasvir edildiğini ortaya koymaktadır. Siberpunk temalarının daha belirgin hale geldiği 1990'lı yıllarda, bu akımın etkilerinin artarak devam ettiği gözlemlenmektedir.

1990'lı yıllarda teknolojinin boyutlarının büyümesi internetin yaygınlaşmasının etkilerinin yanı sıra artan etkili görsel efekt kullanımları ile sanal gerçeklik kavramının öne çıktığı filmler dikkat çekmektedir. Örneğin bu dönemin önemli filmleri; *Terminator 2: Judgment Day* (James Cameron, 1991), *The Lawnmower Man* (Brett Leonard, 1992), *Ghost in the Shell* (Mamoru Oshii, 1995), *Starship Troopers* (Paul Verhoeven, 1997), *The Matrix* (The Wachowskis, 1999).

Yapımı 90'lı yıllarda başlayan Steven Spielberg 'in filmi A.I. Artificial Intelligence (2001) ilk kez duyguları için oluşturulmuş yapay zeka çocuk robot kullanılan bu filmde Spielberg, etkileyici görsel efektler ve yaratıcı tasarımlar kullanarak yapay zeka, insanlık ve duygusal bağlar üzerine etkili bir film yaptığı görülmektedir.

2000-2024 arası, bilim kurgu sinemasında yapay zeka temalarının derinlemesine işlenmesiyle öne çıkan bir dönem olmaktadır. Bu dönemde hem bilgisayar teknolojilerinde hem de yapay zeka araştırmalarında yaşanan önemli ilerlemeler, sinema filmlerinde hem bilimsel temele dayandırma noktasında hem de daha gerçekçiliğe yakın olması noktasında olanak sağladığı görülmektedir. Ayrıca yapay zeka karakterler, yalnızca mekanik varlıklar değil insani duygular taşıyan bireyler olarak tasvir edilmektedir. Dolayısıyla yapay zekanın insanlarla aralarındaki duygusal bağları sorgulayan filmlerde artış yaşanmaktadır. Öte yandan sinema yine karşıtlıklar içinde; düşman- kurtarıcı ya da tehdit-fırsat ikilikleri arasında ilerlediği söylenebilir.

Son yıllarda öne çıkan yapay zeka temalı filmler arasında, suçları henüz gerçekleşmeden tahmin eden bir yapay zeka sistemi üzerine kurgulanan *Minority Report* (2002), robotların insanlarla olan ilişkilerini ve potansiyel tehdit unsurlarını vurgulayan *I, Robot* (2004), gizli bir yapay zeka tarafından kontrol edilen iki bireyin hikayesini anlatan *Eagle Eye* (2008), bir bilim insanının zihinsel süreçlerinin tamamının yapay bir sisteme aktarıldığı ve bunun sonuçlarının ele alındığı *Transcendence* (2014), duygusal bilince sahip bir yapay zekanın gelişimini konu alan *Ex Machina* (2014), yapay zekanın topluma entegrasyonunu inceleyen *Chappie* (2015)

ve *Blade Runner* filminin devamı olan *Blade Runner 2049* (2017) gibi yapımlar, bu dönemin belirgin örnekleri arasında yer almaktadır.

2.2.3. Alt Türler: Robot, Android, Cyborg, Cyberpunk

Robot, android, cyborg ve siberpunk kavramları, yapay zekanın temelini oluşturan gelişmelerle birlikte evrilmiş ve yapay zeka alanına dahil edilmiştir. Bu kavramlar, bilim kurgu sinemasında yapay zekanın somut örnekleri olarak sunulmaktadır. Yapay zeka, aslında tüm robotları (androidler, cyborglar ve diğer elektronik ya da işlemci temelli cihazlar) birleştiren merkezi bir zihin ya da lider ruh olarak değerlendirilmektedir (Batukan, 2017: 26). Felsefi bir bakış açısı olarak bu değerlendirme doğrudur, ancak teknik olarak yapay zeka, daha çok belirli görevleri yerine getirmek üzere programlanmış bir makinenin insan benzeri algılama, öğrenme, akıl yürütme ve problem çözme gibi bilişsel yetenekler sergilemesidir (Altun, Nacar, & Çakar, 2020: 16). Dolayısıyla “birleştiren merkezi bir zihin” olması, henüz bilim kurguya ait bir kavramdır ve gerçek dünyada böyle bir merkezi yapay zeka bulunmamaktadır. Robot, android, cyborg ve siberpunk terimlerinin arasındaki farkları anlamak, yapay zekanın bilim kurgu sinemasındaki temsillerini kavramak için önemlidir.

Robotlar, genellikle metal, plastik ve benzeri malzemeler kullanılarak üretilen ve belirli görevleri yerine getirmek üzere programlanmış otomatik cihazlar olarak tanımlanmaktadır. Bununla birlikte, bir robotun insana benzer bir yapıya sahip olması gerekmez; farklı şekil ve boyutlarda olabilir. Robotları sıradan bilgisayar veya botlardan ayıran temel özellik, gözlemlenebilir bir hareket yeteneğine sahip olmalarıdır. Bir robotun, nesneleri bir yerden başka bir yere taşıyabilmesi ve elektronik bir kontrol sistemi ile bilgisayar aracılığıyla yönetilmesi beklenir (Doğan, 2019: 3223). Batukan’a göre, robotların genellikle metal, plastik ve benzeri malzemeler kullanılarak üretilmesi, sanayileşmenin bir sonucu olarak ortaya çıkmıştır (Batukan, 2017: 19-27). Robotların genellikle üç temel özelliğe sahip olması beklenir: Sensörler, işlemciler ve eyleyiciler. Sensörler, çevreyi izleyerek olayları ve nesneleri algılamakta ve durumu değerlendirmek üzere bilgileri işlemcilere iletmektedir. İşlemciler, alınan bilgilere göre bir eylem gerekip gerekmediğine karar verirken; eyleyiciler ise bu karar doğrultusunda hareketi gerçekleştirmektedir. Bu üç bileşen birlikte çalışarak robota yapay bir organizmanın işlevselliğini kazandırmaktadır. Bir makine bu üç özellikten birine sahip değilse, robot olarak nitelendirilememektedir (Singer, 2015: 87). “Robot” terimi,

yaklaşık yüz yıllık bir geçmişe sahip olup, görece yeni bir kavram olarak görülmektedir. Ancak, binlerce yıl öncesine uzanan otomaton ve mekanik kukla fikirleri, robot düşüncesinin erken örnekleri olarak kabul edilebilmektedir. Çekoslovak oyun yazarı Karel Čapek, “*Rossum’un Evrensel Robotları*” (1920) adlı oyununda ilk kez “robot” terimini kullanmıştır; ancak bu kelimenin kullanılmasından önce de benzer fikirlerin var olduğu söylenebilir (Batukan, 2017: 15). Evcil hayvan robotları, temizlik robotları, çim biçme robotları, kurtarma robotları, cerrahi robotlar ve bir milyondan fazla endüstriyel robot olmak üzere çeşitli robot türleri bulunmaktadır. Dünya genelinde robot sayısının 10 milyonu aştığı tahmin edilmektedir (Batukan, 2017: 31). Bu örneklerin de gösterdiği gibi, robotlar farklı şekil, boyut ve formlarda tasarlanabilmekte ve çeşitli işlevleri yerine getirebilmektedirler.

Ünlü bilim kurgu yazarı Isaac Asimov, 1942 yılında yayımlanan *Ben, Robot* adlı eserinde robotların işleyişini düzenleyen “Üç Robot Kanunu”nu geliştirmiştir. Bu kanunlar şunlardır:

1. Robotlar, insanlara zarar veremez ya da eylemsiz kalarak onlara zarar gelmesine göz yumamaz.
2. Robotlar, Birinci Kanun’la çakışmadığı sürece insanlar tarafından verilen emirlere itaat etmek zorundadır.
3. Robotlar, Birinci ya da İkinci Kanun’la çakışmadığı sürece kendi varlıklarını korumak zorundadır (Asimov, 2016: 7).

Asimov’un “Üç Robot Kanunu,” robotların insanlara zarar vermemesi, insan emirlerine itaat etmesi ve kendi varlıklarını koruması gerektiğini belirterek, robotların etik ve güvenlik çerçevesinde nasıl işlev göstermesi gerektiğini tanımlamaktadır.

Saffari, Hosseini, Taheri ve Meghdari’nin 2021 yılında yayımlanan çalışması “*Does cinema form the future of robotics? A survey on fictional robots in sci-fi movies*” başlığıyla, bilim kurgu sinemasındaki kurgusal robotların gelecekteki robotik gelişmelere etkisini incelediği makalede, bilim kurgu sinemasındaki kurgusal robotlar yedi ana kategoriye ayrılmaktadır:

Askeri ve güvenlik görevlerini yerine getiren robotların konu edildiği yapımlar, “Askeri Robotlar” kategorisinde değerlendirilmektedir. Bu kategoriye örnek olarak, *Terminatör 2: Mahşer Günü* (1991) filmindeki “T-1000” karakteri ile *Chappie* (2015) filmindeki “Chappie” karakteri gösterilebilir. Bu tür robotlar, askeri operasyonlarda ve güvenlik stratejilerinde yapay zekânın rolünü ele alarak insan-makine etkileşimlerini ve teknolojinin güç dinamiklerindeki etkilerini vurgulamaktadır. İnsanların eğlence ihtiyacını karşılamak ve güvenliğini sağlamak amacıyla tasarlanan

robotlar, “Bakım ve Eğlence Robotları” kategorisine dahil edilmektedir. Bu tür robotlar, hem fiziksel hem de duygusal destek sağlayarak kullanıcılarına yardımcı olmayı hedefler. Örneğin, *Big Hero 6* (2014) filmindeki “Baymax” karakteri, bu kategoride yer alan bir robot olarak dikkat çekmektedir. Uzay görevlerinde danışmanlık ve koruma işlevlerini üstlenen robotlar, “Uzay Asistanları” kategorisinde sınıflandırılmaktadır. Bu tür robotlar, genellikle mürettebatla etkileşim kurarak rehberlik etmek, görev süreçlerini desteklemek ve gerektiğinde koruma sağlamak amacıyla tasarlanmıştır. Örneğin, *Star Wars* serisindeki “R2-D2” (1977) ve *Interstellar* (2014) filmindeki “TARS” karakterleri, bu kategoriye dahil edilebilecek ikonik örneklerdir. Kullanıcılarına çeşitli hizmetler sunmak üzere tasarlanmış robotlar, “Hizmet Robotları” kategorisinde değerlendirilmektedir. Bu robotlar, bireylerin ihtiyaçlarını karşılamak, günlük yaşamı kolaylaştırmak ve sosyal etkileşim sağlamak gibi işlevlerle ön plana çıkarmaktadır. Örneğin, *Her* (2013) filmindeki “Samantha” karakteri, kullanıcıyla duygusal bir bağ kurarak kişisel bir asistan işlevi görmektedir. Benzer şekilde, *Passengers* (2016) filmindeki “Arthur” adlı robot barmen, mürettebata ve yolculara sosyal bir hizmet sunarak bu kategoriye uygun bir örnek teşkil etmektedir. Efendi ve köle ilişkisini aşarak bağımsızlık kazanabilen robotlar, “Özgür Robotlarx” kategorisi altında değerlendirilir. Bu robotlar, başlangıçta insanlara bağımlı olarak tasarlanmışken, zamanla kendi başlarına varlık sürdürebilme ve özerklik yeteneği geliştirirler. Örneğin, *Bicentennial Man* (1999) filmindeki “Andrew” karakteri, bir ev hizmetçisi olarak başladığı yaşamında özgür birey olma yolunda gelişim göstermektedir. Benzer şekilde, *I, Robot* (2004) filmindeki “Sonny” karakteri, insanlar tarafından kontrol edilen diğer robotlardan ayrılarak kendi iradesi ve bilinciyle hareket etme kapasitesine sahip olmaktadır. “Ölümsüz Varlıklar” kategorisinde yer alan robotlar, ölümsüzlük temasını etrafında şekillendirilmiş varlıklardır. Bu robotlar, genellikle ölümden kaçış, sonsuz yaşam ve insanlık sınırlarını aşma fikirleriyle tasarlanmaktadır. *Ghost in the Shell* (1995) filmindeki “Tachikoma” robotları, ölüm ve ölümsüzlük anlayışını sorgulayan, kendi bilinçlerinin gelişmesiyle insan benzeri bir varlık olma yolunda evrilen makineler olarak ekrana çıkmaktadır. “İnsan Yapımı Olmayan Robotlar”, yapım sürecinde insan müdahalesi bulunmayan ve doğal yollarla ya da başka bir şekilde varlık bulan robotları ifade etmektedir. Bu robotlar genellikle kendi kendilerine varlık kazanmış, biyolojik ya da teknolojik süreçlerle şekillenmiş varlıklardır. *Transformers* (1984) ve *Robots* (2005) gibi filmler, bu kategoriye örnek teşkil etmektedir.

Androidler, insan formunu ve davranışlarını simüle eden insana benzer robotlardır. Uzun bir süre yalnızca bilim kurgunun bir unsuru olarak kalan insansı robotlar, son yıllarda robot teknolojisindeki ilerlemeler sayesinde işlevsel ve gerçekçi tasarımlara sahip hale gelmektedir. “Android” terimi, erkek benzeri robotları tanımlamak için kullanılırken, “gynoid” terimi kadın benzeri robotları ifade etmektedir (Mutlu, 2018: 173) Georges Canguilhem’in (1971) 30 yıl önce ortaya attığı yaşam ile teknik, organizma ile makine arasındaki süreklilik tezi, günümüzde belirgin bir doğrulama ile karşılaşmaktadır. Bu bağlamda, androidler ve android olmayanlar arasında net bir ayrım kalmamıştır. Aralarındaki etkileşimler giderek yoğunlaşmakta ve melezleşme ile simbiyoz olguları sıklıkla gözlemlenmektedir (Maldonado, 2003: 19). Öte yandan Maldonado’nun ileri sürdüğü, android (makine) ve non-android (insan) varlıkların melezleşmesi, hem kurgu dünyasında hem de gerçek dünyada, teknolojik müdahalelerle değiştirilmiş insan bedenine odaklanmaktadır (Çalışkan, 2023: 28). Dolayısıyla teknolojik ve biyolojik unsurların birbirine daha fazla entegre olduğu, teknolojinin yaşam ile iç içe geçtiği ve bu etkileşimlerin yeni biçimleri ortaya çıkardığı söylenebilir.

Batukan (2017), androidlerin temel özelliklerini şu şekilde tanımlamaktadır: Savaş amaçlı donanımlara sahip olmamaları, beden yapılarının büyük ölçüde insan formuna benzemesi (örneğin, yumuşak dokuya sahip deri), ve insan davranışlarını taklit etme yeteneklerinin gelişmiş olması. Androidlerin genellikle insanın olumlu özellikleriyle donatılacak şekilde tasarlandığını öne süren Batukan, yakın gelecekte bu varlıkların sekreterlik, danışmanlık, güvenlik görevlisi, resepsiyonist, oyunculuk ve televizyon sunuculuğu gibi insan merkezli görevlerde rol almalarının öngörüldüğünü belirtmektedir. Ayrıca, androidlerin bu tür rolleri üstlenmesi, iş gücü yapısını dönüştürmekte ve insan-robot etkileşimlerinin sınırlarını yeniden şekillendirmektedir (Batukan, 2017: 21).

Sibernetiğin gelişimi, bilim kurgu dünyasında cyborg (siborg) kavramının ortaya çıkmasına olanak tanımıştır (örneğin, Martin Caidin’in ‘Cyborg’ eserinde olduğu gibi). Cyborg’un ilk tasarım aşaması, mekanik bir bedene entegre edilmiş insan beyni ile tanımlanan bir formda tanımlanmıştır (Baudou, 2005: 117). “Siborg” terimi, ilk kez 1960 yılında Manfred Clynes ve Nathan Kline’in *Cyborgs and Space* başlıklı makalesinde, “sibernetik” (cybernetics) ve “organizma” (organism) kelimelerinin bir birleşimi olarak tanımlanmıştır. Yazarlar, bu kavramı, özellikle uzay görevlerinde

kullanılmak üzere insan ve makine özelliklerinin bütünleştiği bir sistemi ifade etmek amacıyla geliştirmiştir (Clynes & Kline, 1960: 26-27).

Donna Haraway, cyborgu hem makine hem de organizmanın birleşimi olan melez bir varlık olarak tanımlamakta, aynı zamanda toplumsal gerçeklikle bağlantılı kurgusal bir unsur olarak değerlendirmektedir. Bu çerçevede, cyborglar, teknolojik ve biyolojik unsurların entegrasyonu aracılığıyla ortaya çıkan karmaşık varlıklar olarak tanımlanmaktadır (Haraway, 2006: 2). Batukan’a göre, androidler, insan özelliklerini taklit etmekle kalmayıp, insan bedeninin ve ruhunun sınırlarını aşan kapasiteleriyle çok daha ileri bir varoluşu temsil etmektedir. Cyborglar ise, sahip oldukları insan-ötesi güçler ve gelişmiş yazılımlarıyla, insan toplumlarında kolaylıkla üstünlük sağlayabilecek düzeydedir. Bu nedenle, gelecekte cyborgların toplum için potansiyel bir tehlike oluşturması olasılığı da düşünülmektedir (Batukan, 2017: 22).

1980’li yıllardan itibaren ortaya çıkan cyberpunk (siberpunk) türü, teknolojik gelişmeleri olumlu bir perspektiften değerlendirmek yerine, bunların potansiyel tehlikelerine dikkat çeken bir bakış açısıyla şekillenmiştir. Cyberpunk anlatılar, yapay zeka, yapay anılar, bilinç sahibi teknolojik varlıklar ve sanal evrenler gibi unsurları içermekte olup, ileri teknolojinin tehdit edici bir gelecek yaratabileceği endişesini vurgular. Bu unsurlar, cyberpunk türünün temel unsurları arasında yer almaktadır (Akşit ve Favaro, 2021: 87). “Siberpunk” terimi ilk olarak, Bruce Bethke’nin *Amazing Science Fiction Stories* dergisinin Kasım 1983 sayısında yayımlanan ve genç bir hacker çetesini konu alan “Cyberpunk” adlı kısa öyküsünde kullanılmıştır (Ersümer, 2013: 17). Gotik edebiyatta bilinmeyen, şeytani mekanlardan türeyen varlıklar yer alırken, siberpunk türünde bu varlıklar teknoloji aracılığıyla oluşmuş “bölgeler arası” varlıklar olarak karşımıza çıkar. Siberpunk, teknolojiye dayalı bir rasyonellik boyutunu içerdiği kadar metafizik motiflere de yer vermektedir. Bu tür, bedensiz yaşam, insan bedeninin siber uzayda veri formuna dönüşmesi ve ruhların teknolojik bir cennette var olmaları gibi imgeler sunarak, siberpunk’ı bilişsel bilimkurgunun ötesine taşımaktadır (Ersümer, 2013: 44).

Bruce Sterling, cyberpunk hikayelerinin iki temel tema etrafında şekillendiğini belirtmektedir. İlk tema, makinelerin insan vücuduna müdahale etmesiyle ilgili kaygılardır. Bu, özellikle makinelerin insan bedenini ele geçirmesi ve bu süreçte protez uzuvlar, vücuda entegre edilmiş devreler, estetik cerrahi uygulamaları ve genetik modifikasyon gibi unsurlarla belirginleşmektedir. İkinci kaygı ise, insan bedeninden

daha kritik olan beden işgali meselesidir; zira makineler doğrudan beyne erişim sağlamaktadır: bu da beyin-bilgisayar arayüzleri, yapay zeka ve nörokimya gibi unsurlarla ifade bulmaktadır (Sterling, 1994: 13).

2.3. 2000 Sonrası Bilim Kurgu Sinemasında Yapay Zeka Temalı Filmler

Bilim kurgu sinemasının tarihsel sürecine bakıldığında, yapay zekanın başlangıçtan itibaren çeşitli şekillerde filmlerde yer bulmuş olduğu söylenebilir. Ancak, yapay zekanın filmlerde ana tema olarak öne çıkması, özellikle 20. yüzyılın sonlarına doğru hız kazanmış ve 21. yüzyılda yapay zekayı merkezi unsur olarak ele alan film sayısında belirgin bir artış yaşanmıştır. Bu eğilim, dönemin teknolojik ilerlemeleriyle yakından ilişkilendirilebilmektedir. Uzun bir süre bilim kurgu sinemasında robotlar, yarı insan yarı makine varlıklar, siber uzay ve siborg temaları ağırlıklı olarak işlenirken, 2000'lerden sonra bu temaların yerini yapay zeka odaklı anlatılar almış bulunmaktadır. Bu değişim, son yüzyılda hız kazanan yapay zeka araştırmalarıyla ilişkilendirilebilmektedir. Bilimsel alanda gerçekleşen pek çok yapay zeka çalışması, sinemacılar üzerinde de etkili olmuş ve bu alandaki gelişmeler filmlere konu olmuştur. Zira, günlük yaşantımıza entegre olan birçok teknoloji, bir zamanlar bilim kurgu filmlerinde hayal edilen teknolojilerdi ve bu ilerlemelerin sinemaya yansması kaçınılmaz olmuştur (Büyükdeniz, 2020: 37).

Popüler kültürde öne çıkan yapay zeka temsilleri 2000'li yıllarda, önceki dönemlere kıyasla daha gelişmiş ve insan benzeri özelliklerle donatılmıştır. Cyberpunk kültürünün etkisiyle biyoteknoloji alanındaki yapay organlar, genetik müdahaleler ve protez teknolojilerinin katkılarıyla, yapay zekanın insan bedenini model olarak işlendiği anlatılar yaygınlaşmıştır. Bu dönemde bilimkurgu sineması, yapay zekayı uzak bir gelecekteki ziyade bireylerin gündelik yaşamda karşılaşılabileceği bir olgu olarak ele almaya başlamıştır. Bilimsel araştırmalara, felsefi tartışmalara ve güncel teknolojik gelişmelere atıfta bulunan bu filmler, gerçek dünya ile kurgu arasında bağ kurarak izleyicilere yaşanmakta olan gelişmelere eleştirel bir bakış açısı sunmaktadır (Kavas 2022: 38).

2000 sonrası bilim kurgu sinemasında yapay zeka temalı filmler incelendiğinde, türün çeşitli biçimlerde dönüşüm geçirdiği ve zenginleştiği görülmektedir. Steven Spielberg'in, Philip K. Dick'in eserlerinden ilham alarak

yönettiği *Artificial Intelligence: AI* (2001) filmi, insan formunda ve duygusal kapasiteleri olan 11 yaşındaki bir yapay zeka çocuğun hikayesini ele almaktadır. 2004 yılında yapay zekanın insanlara karşı isyanını ve etik meseleleri konu alan *I, Robot* filmi, bu dönemin dikkat çekici yapıtlarından biridir. Aynı şekilde, *The Matrix Reloaded* ve *The Matrix Revolutions* (2006) filmleri, Matrix evreninde yapay zekanın insanlık üzerindeki kontrolünü derinlemesine işlemektedir.

2009'da vizyona giren *Surrogates*, insanların sanal bedenler aracılığıyla yaşamlarını sürdürdüğü bir dünyayı konu alırken, Spike Jonze'un *Her* (2013) filmi, bir insanın yapay zeka ile duygusal bağ kurmasını merkeze alarak insan-yapay zeka ilişkilerini sorgulamaktadır. 2014'te Alex Garland'ın *Ex Machina* filmi, bir bilim insanının yarattığı yapay zekanın insan ilişkilerine dair derinlemesine bir deney gerçekleştirmesi üzerinden ahlaki ve varoluşsal sorunları ele almaktadır. *Chappie* (2015), kendi bilincine kavuşan bir yapay zekanın insanlaşma sürecini işlerken, *Blade Runner 2049* (2017) ise *Blade Runner* serisinin devamı olarak yapay zekanın doğası ve insanlık üzerindeki etkilerini tekrar sorgulamaktadır.

Bu dönemde ayrıca *Upgrade* (2018), yapay zeka destekli bir implantın intikam için dönüşüm geçiren bir adamı konu alır; *Finch* (2021) filminde ise Tom Hanks, hayatta kalan bir insanın yapay zeka ile hayatta kalma mücadelesini işlemektedir. *After Yang* (2022) aile ilişkileri ile yapay zekanın bağıni irdelerken, *MEGAN* (2023) yapay zekanın insan ilişkilerine tehlikeli etkilerini vurgulamaktadır. Bu filmler, geçmiş yapımlara göndermelerde bulunarak türün tarihsel gelişimine referans vermekte, böylece bilim kurgu sinemasında bir tür dönüş ve yeniden değerlendirme sürecine işaret etmektedir.

2000 sonrası yapay zeka temalı filmler genel olarak yapay zekanın insan yaşamına olası etkileri üzerinden etik, insanlık ve teknolojiyle kurulan ilişkilere odaklanmaktadır. Bu dönemde yapay zekanın duygu sahibi olabilme potansiyeli, üzerinde sıkça durulan konulardan biri haline gelmiştir. Aynı şekilde, yapay zekanın insanlığa faydalı mı yoksa zararlı mı olacağı meselesi de birçok yapımda ele alınmaktadır. Teknolojiyle kurduğumuz karmaşık sevgi-nefret ilişkisi bağlamında, yapay zekanın insanlık için iyi mi yoksa tehlikeli mi olduğuna dair belirsizlik devam etmektedir. Ayrıca, bu filmler arasında üretilen yapay zekadan kurtulma çabalarını konu edinen anlatılar da öne çıkmakta, böylece insanlık ve yapay zeka arasındaki çelişkili ilişkiyi derinlemesine irdelemektedirler.

3. BİLİM KURGU EVRENİNDE YAPAY ZEKA KARAKTERLER

3.1. Araştırmanın Metodolojisi

3.1.1. Araştırmanın Kapsamı, Sınırlılıkları ve Önemi

Bu tez, “yapay zeka” kavramı etrafında inşa edilmiştir. Yapay zeka karakterlerin 2000 sonrası gelişimlerini, estetik ve anlatısal yönlerini ele almayı amaçlamaktadır. Ayrıca, filmlerin topluma ilişkin öngörüler ve yapay zekanın yer aldığı, alternatif bir evren olarak tasarlanan bu yeni dünyada inşa edilen karakterlerin, toplumsal alanda hangi kolektif kaygı veya korkuları yansıttığına dair tartışmalar yürütmeyi hedeflemektedir. Bu bağlamda, yapay zekanın yapısal ve biçimsel açıdan sunduğu görünüm ile nasıl bir toplumsal bağlamda tanımlandığını sorgulamaktadır. Sinema, bilim kurgu türü içinde yapay zeka temasıyla sınırlandırılarak ele alınmakta ve 2000 sonrası dönemde yapay zekanın bedensel varlığının yer aldığı yapımları kapsamaktadır. Böylece bilim kurgu sinemasında yapay zeka karakterlerin inşasında gelişimlerini, estetik ve anlatı unsurlarını değerlendirerek araştırmanın alt sorularına yanıt aranmaktadır.

Mevcut literatürde, yapay zekanın sinemadaki temsilleri genellikle teknolojinin toplumsal etkileri ve insan etkileşimleri üzerine odaklanırken (Çelebi, 2020; Diker, 2021; Çoban, 2018; Büyükdeniz, 2020; Göral, 2021; Pehlivan ve Türkgeldi, 2020; Sucu ve Ataman, 2021), Bu çalışmada, yapay zekanın özne olarak inşasını; bedensel temsiller, atfedilen değerler ve dönüşümler bağlamında analiz edilmektedir. Ayrıca, yapay zekânın sinemadaki yansımalarının toplumsal korku, kaygı ve geleceğe dair kolektif belirsizlikleri nasıl ele aldığını tartışarak literatüre katkı sağlaması amaçlanmaktadır. Bu özgün bakış açısı, yapay zeka sineması üzerine yapılan çalışmalardan hem metodolojik hem de teorik olarak ayrılmaktadır.

Tezde 2000 yılı sonrası yayınlanan Bilim Kurgu türü filmler araştırma evreni olarak belirlenmiştir. Bilim kurgu sinemasında yapay zekâ karakterlerin inşasının incelendiği bu çalışmada nitel araştırma yöntemlerinde örneklem belirlemede sıklıkla tercih edilen “amaçlı örnekleme metodu” tercih edilmiştir.

Yapay zeka temalı filmler, yeni teknolojilerin toplumsal yapıyı ve kültürü nasıl dönüştürdüğünü anlamaya yönelik derinlemesine bir analiz alanı sunmaktadır. Bu çalışma kapsamında, yapay zekanın bedensel varlığının yer aldığı filmler, amaçlı

örnekleme yöntemiyle belirlenmiştir. Seçilen filmler, yapay zeka karakterlerin fiziksel temsillerindeki değişim veya sürekliliği incelemek amacıyla farklı yıllardan ve yönetmenlerden seçilmiştir. Bu seçimde, yapay zekanın fiziksel bir forma sahip olması, insan-makine ilişkilerinin görselleştirilmesi, toplumsal değerler ve etik meselelerin sinemada temsil edilmesi gibi kriterler temel alınmıştır. Sinema dili, yapay zeka karakterlerin bedensel temsillerine estetik ve anlatısal boyutlarıyla önemli ipuçları sunmaktadır. Bu temsiller, karakterlerin sinema anlatısında nasıl şekillendiğini anlamada kritik bir rol oynamaktadır. Bilim kurgu türü bağlamında ise yapay zeka karakterlerin fiziksel varlıkları, insana olan benzerlikleri ya da farklılıkları üzerinden insan doğası ve teknolojik dönüşüm hakkında yorum yapılmasına olanak tanımaktadır. Bu çalışma kapsamında seçilen filmler, yapay zekâ karakterlerinin toplumsal ve kültürel değerlerle ilişkilerini incelemek ve fiziksel bedenlenme biçimlerinin bu değerleri nasıl yansıttığını anlamlandırmak amacıyla belirlenmiştir. Bu filmler, vizyon tarihine göre sıralandığında; *A.I. Yapay Zeka* (2001); *Terminatör 3: Makinelerin Yükselişi* (2003); *Ex Machina* (2014); *Chappie* (2015); *Blade Runner 2049* (2017); *I Am Mother* (2019); *Alita: Savaş Meleği* (2019); *Atlas* (2024) olarak belirlenmiştir.

3.1.2. Araştırma Problemi ve Alt Soruları

Sinemada yapay zeka karakterlerin yaratılması, kurgusal evreni zenginleştirmekle kalmayıp, yeni teknolojilerin toplumsal yapıyı ve kültürü dönüştürme potansiyelini de yansıtmaktadır. Bu çalışmanın temel problemi, yapay zeka karakterlerin sinemada nasıl inşa edildiğini anlamlandırmaya yöneliktir. Bu problem çerçevesinde ayrıca şu alt sorulara yanıt aranmaktadır:

- Yapay zeka karakterleri, nasıl bir beden tasarımına sahiptir, bunun nedenleri nelerdir?
- Yapay zeka karakterlere, ne tür değerler atfedilmektedir?
- Yapay zeka karakter tasarımları izleyiciye geleceğe dair ne gibi ipuçları sunmaktadır?

3.1.3. Araştırmanın Yöntemi

Bu çalışma, yöntemsel olarak nitel araştırma paradigmaları çerçevesinde yapılandırılmıştır. Nitel araştırma, bireylerin veya grupların toplumsal ya da insani bir

sorunla ilgili olarak geliştirdikleri anlamları incelemeye ve anlamaya yönelik bir araştırma yaklaşımıdır (Creswell & Creswell, çev. Karadağ, 2021: 4).

Tez kapsamında seçilen filmler, araştırmanın amacına uygun olarak nitel yöntemlerden biri olan metin analizi yaklaşımıyla incelenecektir. Bu analiz süreci, filmlerin içeriğini derinlemesine değerlendirmeyi amaçlamaktadır. Metin analizi, bir metnin yapısının, içeriğinin ve diğer özelliklerinin yorumlanması veya anlamlandırılması amacıyla kullanılan bir araştırma metodolojisi olarak tanımlanır (Voicedocs, 2022). Alan McKee, anlam çıkarılabilecek her türden içeriği “metin” olarak tanımlar (McKee, 2003: 4). Bu bağlamda metin; kitaplar, yazılı röportajlar, denemeler, belgeler, e-postalar, gazeteler, filmler gibi bilgi içeren her türden içeriği kapsamaktadır. Metin analizi, bir metnin en olası yorumlarını ortaya çıkarmaya yönelik bir süreçtir. Ancak, “mükemmel yorum” diye bir kavram bulunmamaktadır; bazı durumlarda, birçok farklı yorum arasından bazıları diğerlerine göre daha olası kabul edilebilir olmaktadır. Metin analizi genellikle kültür ve medya çalışmaları, edebiyat çalışmaları, sosyal bilimler çalışmaları alanlarında uygulanmaktadır (VoiceDocs, 2022).

Metin analizi, görsel veya sözel ifadeleri birer metin olarak ele alıp yorumlama pratiği olarak tanımlanabilir. Bu yöntemin uygulanmasında temel unsur, medya veya kültürel içeriklerde anlamlı ve kayda değer öğelerin belirlenip seçilmesidir. Metnin anlamını çözümleyebilmek ve bağlamını doğru bir şekilde değerlendirebilmek için, metnin oluşumuna kaynaklık eden sosyal ve toplumsal bağlamların dikkate alınması gerekmektedir. Bu bağlamda, metin analizi gerçekleştirilirken metnin tarihsel, toplumsal ve sosyal boyutları göz önünde bulundurulmalıdır. Sosyal bilimler alanında metin analizinde genellikle aranan, metne yüklenen anlamların sosyal ve toplumsal boyutları ile bu anlamların etkileridir (Erdoğan, 2012: 149). Ayrıca, bu analiz yöntemi; medya içeriklerinin söylem biçimlerini, ideolojik konumlarını, anlatı stratejilerini, imaj oluşturma süreçlerini ve bu öğelerin yarattığı etkileri incelemek amacıyla da kullanılmaktadır (Kellner, 2014: 6).

Metin analizinde anlamın ortaya konmasında bağlamın önemli bir rol oynadığı ifade edilebilmektedir. Bu bağlam, üç farklı düzeyde ele alınabilir. İlk olarak, metnin tarihsel bağlamı, olayların ve durumların değerlendirilmesinde belirleyici bir etkiye sahiptir. Aynı olay veya karakter, farklı zaman dilimlerinde, değişen toplumsal ve kültürel koşullara bağlı olarak çeşitli şekillerde yorumlanabilir. Örneğin, geçmişte

olumsuz olarak değerlendirilen bir durum, günümüzde empatik bir perspektiften ele alınarak farklı anlamlar yüklenebilmektedir. Bağlamın diğer bir boyutu ise metnin türü ile ilişkili görülmektedir. Belirli bir türde mizahi olarak algılanan bir durumun, başka bir türde aşağılayıcı ya da suçlayıcı bir şekilde yorumlanabileceği ifade edilmektedir. Bu, türün içerdiği kodların ve kuralların, metnin anlamlandırılmasındaki etkisini açıkça göstermektedir. Son olarak, metnin toplumsal bağlamdaki yeri ve ilişkileri de anlamını derinleştiren ve zenginleştiren bir başka etkidir. Bir metnin toplumsal yapı içinde dolaşımda bulunması, onun önemini artırmakta ve metinlerarası ilişkilerle birlikte çok katmanlı bir anlam dünyası oluşturmasını sağlamaktadır. Bu üç bağlam düzeyi, metin analizi sırasında metnin bütüncül bir şekilde ele alınmasını mümkün kılmaktadır (Erdoğan, 2012: 152).

Bu çalışmada, metnin sürekli olarak yeniden üretilen bir anlam ağıyla zenginleştiği (Fusillo, 2012: 124-125) anlayışına dayanan post-yapısalcı bir perspektif benimsenmiştir. Post-yapısalcı perspektife göre, anlam üretim sürecinin tamamı etkileşimler içinde yer almakta ve bu sürecin sonlu bir noktası bulunmamaktadır; süreç, sürekli olarak yeniden inşa edilerek devam etmektedir. Bu bakış açısıyla, bu tez çalışması, metin olarak değerlendirilen örneklem filmlere ilişkin incelemeler yoluyla anlam üretim sürecine katkıda bulunmaktadır.

3.1.4. Verilerin Toplaması

Veri toplama süreci, belirlenen filmlerin izlenmesi ve mevcut literatürden faydalanarak araştırma problemine yönelik alt soruların oluşturulmasıyla başlamıştır. Bu sorular, her bir film üzerine tek tek uygulanmış ve elde edilen bulgular dört ana tema çerçevesinde analiz edilmiştir. Bu temalar, yapay zeka karakterlerin estetik özellikleri ve bedenlenme biçimleri; bu karakterlerin anlatı içerisindeki konumlandırılmaları; onlara atfedilen değer örüntüleri ile yapay zeka karakter ve gelecek tahayyüllerini kapsamaktadır. Elde edilen veriler, bu temalar ekseninde yorumlanmıştır.

Bu temaların belirlenmesinin amacı, yapay zeka karakterlerin bilim kurgu sinemasındaki temsillerini incelemektir. Bu temalardan yapay zeka karakterlerin estetik özellikleri ve bedenlenme biçimleri; karakter tasarımlarının insan benzerliklerini veya farklılıklarını nasıl öne çıkardığını ve bunların toplumsal, etik ve teknolojik boyutlarla ilişkisini anlamaya yöneliktir. Yapay zeka karakterlerin anlatı

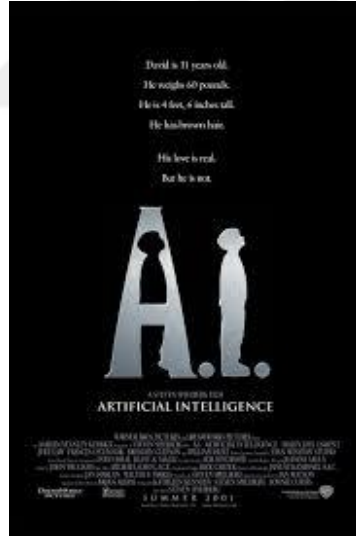
içerisindeki konumlandırılması; bu karakterlerin ana hikaye içindeki rolleri, gelişimleri ve toplumsal temaları nasıl işlediğini incelemek için tercih edilmektedir. Yapay zeka karakterler ve değer örüntüleri ise, bu karakterlere atfedilen etik değerler ve ahlaki ölçütlerin değerlendirilmesini sağlamaktadır. Son olarak, yapay zeka karakter ve gelecek tahayyülleri; filmlerdeki teknolojik ilerlemenin, insan-makine ilişkilerinin temsili üzerinden geleceğe yönelik öngörülerini sunmaktadır.

Bu tezde, toplanan veriler “Bilim Kurgu Sineması” ve “Yapay Zeka” kavramsallaştırmaları esas alınarak derlenmiştir. Böylece tezde, bilim kurgu sineması ve yapay zekaya ilişkin çeşitli kaynaklardan ve bu alanlarda yapılan çalışmalardan yararlanılmıştır.

3.2. 2000 Sonrası Bilim Kurgu Sinemasında Yapay Zeka İmgelerinin Analizi

3.3. Örnek Filmlerin Konuları

3.3.1. Yapay Zeka (AI)



Şekil 3. 1. Yapay Zeka A İ. film poster

A.I. Artificial Intelligence (Yapay Zeka) (2001) filminin yönetmenliğini Steven Spielberg üstlenmiştir.¹ Film, Stanley Kubrick’in uzun yıllar süren geliştirme sürecinden sonra Spielberg tarafından tamamlanmıştır. *A.I. Artificial Intelligence*,

¹ Bkz: Adams, S. (tarih yok). Steven Spielberg Biyografi. Kasın 25, 2024 tarihinde imdb.com: https://www.imdb.com/name/nm0000229/bio/?ref =nm_ov_bio_sm adresinden alındı.

insan benzeri duyguları ve düşünce yeteneklerini taşıyan bir yapay zeka robotunun, gerçek insan olma arzusuyla yola çıkmasını anlatan bir bilim kurgu filmidir.

Filmin konusu, yakın gelecekte, insan benzeri robotların günlük yaşamda yer aldığı bir dünyada geçer. Teknolojik gelişmelerin doruk noktasına ulaşmasıyla, bir robot üretici şirketi, “melek çocuk” adı verilen, insan gibi sevgi duyabilen ve hissedebilen robot çocukları üretir. Filmde, yapay zekâya sahip bir robot çocuk olan David’in hikâyesi anlatılır. David, bir aileye evlatlık olarak verilir, ancak gerçek bir insan gibi sevilme arzusuyla, kendi kimliğini ve yeri bulmak için yola çıkar. David’in annesi, onu gerçek bir insan gibi sevmişken, bir süre sonra ailesi tarafından terk edilir ve David, dünyada yalnız başına sevilme arayışı içinde bir yolculuğa çıkar. Amacı, kendisini terk eden annesinin sevgisini yeniden kazanmak ve gerçek bir insan olabilmektir.

3.3.2. Terminatör 3: Makinelerin Yükselişi

Terminatör serisi, bilimkurgu türünde altı filmde oluşan önemli bir yapımlar olarak öne çıkmaktadır. İlk iki film olan *The Terminator* (1984) ve *Terminator 2: Judgment Day* (1991), James Cameron tarafından yönetilmiştir. Serinin üçüncü filmi *Terminator 3: Rise of the Machines* (2003), Jonathan Mostow tarafından yönetilirken, *Terminator Salvation* (2009) McG (Joseph McGinty Nichol), *Terminator Genisys* (2015) ise Alan Taylor tarafından hayata geçirilmiştir. Her film, serinin evrenine farklı bir perspektif kazandırmış ve zaman yolculuğu, yapay zeka ile insanlık arasındaki ilişkiyi konu edinmiştir.² Bu çalışmada ele alınan film, *Terminator 3: Rise of the Machines* (2003) olup, yönetmenliğini Jonathan Mostow üstlenmiştir.

² Bkz: Jonathan Mostow Biyografi. (tarih yok). Kasın 25, 2024 tarihinde imdb.com: <https://www.imdb.com/name/nm0609236/bio/> adresinden alındı.



Şekil 3. 2. Terminatör 3: Makinelerin Yükselişi film posterı

Terminatör 3: Makinelerin Yükselişi filminin konusu, Skynet'in yükselişiyle makinelerin dünyayı ele geçirmeye başladığı distopik bir geleceği önlemeye çalışan bir grup kahramanın mücadelesini anlatır. Hikâye, ikinci filmdeki olayların üzerinden on yıl geçtikten sonra başlar. John Connor (Nick Stahl), annesinin ölümünden sonra kendini toplumdan uzaklaştırmış bir hayat sürmektedir. Skynet'in ortaya çıkışını engellemiş olmasına rağmen, kaderin kaçınılmaz olduğu düşüncesi peşini bırakmaz. Bu sırada Skynet, hâlâ durdurulamayan bir tehdit olarak geri döner. Bu kez, Skynet, gelecekte insan direnişini yönetecek kişileri hedef alır ve onları ortadan kaldırmak için T-X adında, gelişmiş bir kadın Terminator modeli (Kristanna Loken) gönderir. T-X, hem insan formunda görünebilmekte hem de önceki modellerden daha üstün silah ve yeteneklere sahiptir. John Connor, gelecekteki eşi ve insan direnişi için önemli bir figür olan Kate Brewster (Claire Danes) ile birlikte T-X'in hedefi haline gelir. Ancak onları korumak için Skynet'in eski modeli T-800 (Arnold Schwarzenegger) bir kez daha geçmişe gönderilir. Film boyunca, kahramanlar T-X'ten kaçmaya çalışırken bir yandan da Skynet'in ağlarını ele geçirmesini ve Kıyamet Günü'nün başlamasını engellemek için mücadele eder. Ancak bu sefer hikâye, kaderin değiştirilemeyeceği ve Kıyamet Günü'nün mutlaka gerçekleşeceği fikrini işler. Sonunda, Kıyamet Günü gerçekleşir ve Skynet, insanlığa karşı savaşını başlatır. John Connor ise insan direnişinin lideri olarak kaderini kabullenir. Film, serinin genel tonuna uygun şekilde karanlık bir finalle sona erer ve kaçınılmaz sonun dramatik etkisini güçlendirir.

3.3.3. Ex Machina



Şekil 3. 3. Ex Machina film posteri

Filmin yönetmenliğini Alex Garland yapmaktadır.³ Ex machina filminin konusu, genç bir yazılım mühendisi olan Caleb Smith'in (Domhnall Gleeson), dünyanın en büyük teknoloji şirketlerinden birinde düzenlenen özel bir teste katılmasıyla başlar. Caleb, şirketin izole bir bölgede yaşayan dahi CEO'su Nathan Bateman'ın (Oscar Isaac) yanına davet edilir. Nathan, Caleb'e yapay zekaya sahip bir robot olan Ava'yı (Alicia Vikander) geliştirdiğini ve Caleb'in, Ava'nın insan benzeri zekasını ve bilincini değerlendirmek üzere Turing Testi'ni uygulayacağını açıklar. Ava, hem zeka hem de duygusal kapasitesiyle Caleb üzerinde derin bir etki bırakır. Zamanla Caleb, Ava'nın Nathan'ın kontrolü altında olduğunu fark eder ve onun özgürlüğü için mücadele etmeye karar verir.

³ Bkz: Alex Garland Biyografi. (tarih yok). Kasım 25, 2024 tarihinde beyazperde.com: <https://www.beyazperde.com/sanatcilar/sanatci-91203/biyografi/> adresinden alındı.

3.3.4. Chappie



Şekil 3. 4. Chappie film posteri

Chappie (2015) filminin yönetmenliğini Neill Blomkamp üstlenmiştir.⁴ *Chappie* filminin konusu, film, gelecekte Güney Afrika’da geçer ve suçla mücadelede kullanılan robot polislerin oluşturulmasıyla ilgili bir toplumu konu alır. Bu robotlar, “Scout” adı verilen yüksek teknolojiye sahip, insana benzer yapay zekalara sahip makinelerden oluşur. Filmin ana karakteri Chappie, bir robot polisin bilinç kazandığı ilk örneğidir. Chappie, Deon Wilson (Dev Patel) adlı bir mühendis tarafından yaratılır. Deon, yapay zekayı geliştirme konusunda bir dizi etik soruyu sorgulayan ve robotları duygusal olarak bilinçlendirme amacını güden bir bilim insanıdır. Ancak, Chappie’nin gelişimi, tehlikeli suçlular olan Ninja ve Yolandi (Die Antwoord grubunun üyeleri) tarafından fark edilir. Bu suçlular, Chappie’yi kendi çıkarları için kullanmaya çalışırlar. Chappie, bir çocuk gibi büyürken, insan benzeri duygular geliştirir ve çevresindeki dünyayı anlamaya başlar.

⁴ Bkz: Frates, C. (tarih yok). Neill Blomkamp Biyografi Kasın 25, 2024 tarihinde imdb.com: <https://www.imdb.com/name/nm0088955/bio/> adresinden alındı.

3.3.5. Blade Runner 2049: Bıçak Sırtı

Blade Runner 2049 (2017), *Blade Runner* (1982) filminin devamıdır. Yönetmenliğini Denis Villeneuve üstlenmiştir ve film, ilk yapımın olaylarının 30 yıl sonrasında geçer.⁵



Şekil 3. 5. Blade Runner 2049: Bıçak Sırtı film poster

Blade Runner 2049: Bıçak Sırtı filminin konusu, Film, K (Ryan Gosling), yeni nesil bir replikatördür ve Los Angeles Polis Departmanı'nda "blade runner" olarak çalışmaktadır. Görevi, yaşaması gereken ömrü tamamlayan eski replikaları avlamak ve yok etmektir. Bir gün, K, bir ölü replikanın kalıntılarının bulunduğu bir çiftlikte, tarihi bir keşif yapar: Replikaların biri, insan gibi doğmuş ve bu, replikaların özgür iradeye sahip olabileceği ve hatta bir gün insan gibi doğabilecekleri anlamına gelir. K, bu keşfi daha derinlemesine araştırırken, bir zamanlar bir blade runner olan Rick Deckard'ın (Harrison Ford) kaybolduğunu ve geçmişteki sırrın peşinden gitmek için Deckard'ı bulması gerektiğini öğrenir. Bu keşif, K'nın varoluşsal kimliğini sorgulamasına yol açar ve eski sistemin bozulmuş yapısı içinde insanlık ve özgürlük arasındaki sınırları araştırmaya başlar.

⁵ Bkz: Denis Villeneuve Biyografi. (tarih yok). Kasın 25, 2024 tarihinde imdb.com: <https://www.imdb.com/name/nm0898288/> adresinden alındı.

3.3.6. I Am Mother

I Am Mother (2019), Avustralyalı yönetmen ve yapımcı Grant Sputore tarafından yönetilen bir bilim kurgu filmidir.⁶



Şekil 3. 6. I Am Mother film posteri

I Am Mother filminin konusu, insanlığın büyük bir felaket sonucu yok olduğu bir dünyada geçer. Film, bir yeniden nüfuslanma tesisinde, “Anne” adı verilen bir yapay zekâ robotunun, insan ırkını yeniden canlandırmak amacıyla bir embriyodan büyüttüğü genç bir kızı yetiştirmesini konu alır. Anne (Mother), kızına hem bakıcılık hem de öğretmenlik yapar ve insanlığın geleceğini şekillendirecek ahlaki değerleri aşılarmaya çalışır. Hikâye, genç kızın (Daughter) dış dünyadan gelen bir yabancıyla karşılaşmasıyla karmaşık bir hal alır. Yabancınnın anlattıkları, Anne’nin ona öğrettiği bilgileri sorgulamasına yol açar ve robotun gerçek niyetlerini keşfetmeye çalışır.

⁶ Bkz: Grant Sputore Biyografi. (tarih yok). Kasın 25, 2024 tarihinde imdb.com: <https://www.imdb.com/name/nm3078140/bio/> adresinden alındı.

3.3.7. Alita: Battle Angel

Alita: Battle Angel (2019) filminin yönetmeni Robert Anthony Rodriguez yapmıştır. Yönetmenlikteki yenilikçi yaklaşımı ve çok yönlü filmografisi, onu çağdaş sinemanın önemli isimlerinden biri yapar.⁷



Şekil 3. 7. Alita: Battle Angel film posteri

Alita: Battle Angel filminin konusu, Yukito Kishiro'nun *Gunnm* adlı manga serisinden uyarlanan, bilimkurgu ve aksiyon unsurlarını bir araya getiren bir filmidir.⁸ Hikâye, 26. yüzyılda, yıkıcı bir savaşın ardından harabeye dönen ve “Demir Şehir” olarak bilinen distopik bir dünyada geçer. Film, cyborg cerrahı Dr. Dyson Ido'nun, bir hurda yığnında bulduğu ve yeniden hayata döndürdüğü Alita adındaki genç bir cyborgun kim olduğunu keşfetme mücadelesini anlatır. Alita, kim olduğunu ve nereden geldiğini hatırlamaz, ancak olağanüstü dövüş yeteneklerine sahip olduğunu fark eder. Dr. Ido'nun rehberliğinde, yeni hayatını anlamlandırmaya çalışırken, aynı zamanda karanlık geçmişi ve onunla bağlantılı büyük bir gücü ortaya çıkarır. Hikâye boyunca, Alita hem kendi kimliğini hem de içindeki savaşçıyı keşfeder ve çevresindeki yozlaşmış toplumun güç dinamiklerine meydan okur.

⁷ Bkz: Robert Anthony Rodriguez Biyografi. (tarih yok). Kasın 25, 2024 tarihinde imdb.com: https://www.imdb.com/name/nm0001675/bio/?ref_=nm_ov_bio_sm adresinden alındı.

⁸ Bkz: *Alita: Battle Angel* .(tarih yok). Kasın 25, 2024 tarihinde bilimkirkukulubu.com: https://www.bilimkurgukulubu.com/sinema/film-incelemeleri/alita-battle-angel/#google_vignette adresinden alındı.

3.3.8. Atlas



Şekil 3. 8. Atlas film poster

Atlas (2024) filminin yönetmenliğini Brad Peyton yapmıştır.⁹

Atlas filminin konusu; film, distopik bir gelecekte, insanlık ve yapay zekâ arasındaki gerilimli çatışmayı konu alır. Savaşı bitirmenin tek yolunun insanlığı ortadan kaldırmak olduğuna inanan bir yapay zekâ asker, dünyayı büyük bir tehlikeyle karşı karşıya bırakır. Bu tehdide karşı koymak için *Atlas* (Jennifer Lopez) insanlığı kurtarma yolunda en büyük korkusuyla yüzleşmek zorunda kalır ve başka bir yapay zekâ ile iş birliği yapmayı kabul eder.

3.4. Yapay Zeka Karakterlerin Estetik Özellikleri Ve Bedenlenme Biçimleri

Tüketicilerin yeni bir teknolojiyi benimseme sürecinde bilişsel ve duygusal unsurların etkili olduğu bilinmektedir (Lee vd. 2011 akt. Erdogan, 2023: 796). Yeniliklerin kabulünde duygular, bireylerin karar alma süreçlerinde dikkate aldıkları önemli bir bilgi parçası olarak öne çıkmaktadır (Bagozzi ve Lee, 1999 akt. Erdogan, 2023: 796). Benzer şekilde, yapay zekâ karakterlerinin estetik detayları, bu teknolojilerin, duygusal etkilerini ve anlatı içerisindeki temsillerini şekillendiren bir unsur olarak ifade edilebilmektedir. Yüz ifadeleri, deri dokusu ve göz yapısı gibi

⁹ Bkz: Brad Peyton Biyografi.(tarih yok). Kasın 25, 2024 tarihinde sinemalar.com: <https://www.sinemalar.com/sanatci/159435/brad-peyton> adresinden alındı.

fiziksel tasarım özellikleri, yapay zekâların insana yakınlık düzeyini artırarak, izleyicinin bu karakterlere bağlanmasını ve hikâyeye olan katkılarını güçlendirmektedir.

Günümüzde beden, biyolojik bir varlık olmanın yansira simgesel olarak inşa edilmiş sosyal beden anlayışı çerçevesinde ele alınmaktadır. Bu simgesel beden, iktidar yapıları ve toplumsal normlar tarafından şekillendirilen, kültürel ve politik söylemlerle yapılandırılan bir olgu olarak var olmaktadır. Modern toplumda beden, yalnızca doğal ve biyolojik bir durum olmaktan çıkmakta ve toplumsal yapılar ile değerler aracılığıyla biçimlendirilen somut bir gerçekliğe dönüşmektedir. (Köse, 2013: 76-77). Bu bağlamda, yapay zekâ karakterlerinin beden tasarımları da simgesel bir anlam taşımaktadır. Yapay zekâ karakterleri, tıpkı biyolojik bedenler gibi, sadece işlevsel değil, toplumsal ve kültürel anlamda şekillendirilen tasarımlar olduğu söylenebilir. Örneğin, bir yapay zekâ karakterin insana benzeyen tasarımı, ona yönelik toplumsal algıları ve duygusal tepkileri etkileyerek, izleyiciyle kurduğu ilişkileri şekillendirebilir. Bu karakterlerin bedenleri, tüketim toplumunun bir yansıması olarak, toplumsal değerler ve iktidar yapılarını simgeleyen birer araç haline gelmektedir. Yapay zekâların insan formunda tasarlanması, onların estetik ve işlevsel değerini artıran bir strateji olabilir, çünkü bu tasarımlar toplumsal itibar, duygusal bağ kurma ya da kültürel normları yansıtma gibi simgesel sermayeler yaratmaktadır. Bu bağlamda, yapay zekâ karakterlerinin bedenleri, hem teknolojik hem de toplumsal olarak inşa edilen, anlam taşıyan yapılar olarak ifade edilebilir.

3.4.1. Estetik Ve Tasarım Unsurları

Jennifer Henke, makalesinde bedenın zihin için bir taşıyıcı mı yoksa ruhın bir yansıması mı olduğu konusunda, çevreyle etkileşimler ve bu etkileşimlerin kimliği nasıl şekillendirdiği bağlamında hâlâ belirgin bir görüş birliğine varılamadığını ifade etmektedir. Henke, bedeni insanlar arasında iletişim kurmaya imkan tanıyan “sembolik aracın” (sign vehicle) bir örneği olarak tanımlamaktadır (Henke, 2017: 128-129). Yapay zekâ karakterlerin insana benzer bir biçimde bedenlendirilerek tasarlanması, insanların onlarla etkileşimini daha etkili ve verimli hale getirmeyi amaçlayan bir strateji olarak değerlendirilebilir. Bu tür bedenleştirme, insan benzeri özelliklerin, yapay zekâların duygusal ve bilişsel tepkilerini daha anlaşılır kılmak için kullanıldığı düşünülebilir. Dolayısıyla yapay zekâların bu yöndeki bir tasarımı,

insanlarla kurulan etkileşimde empatiyi teşvik eden, doğal bir iletişim kanalı oluşturarak, teknolojik varlıkların insani özellikler taşımasını sağlamaktadır.

“Bedenler ideolojilerle kaplıdır. Ama bu ideolojiler durağan değildir; bedensel teknik ve uygulamalarla çoğaltılabilecekleri gibi, değiştirilebilirler de” (Bocock, 2005: 102). Burada, bedenin yalnızca biyolojik bir olgu olmadığını, bununla beraber toplumsal, kültürel ve ideolojik bir yapının parçası olduğu vurgulanmaktadır. Beden, toplumsal normlar ve ideolojiler doğrultusunda sürekli bir dönüşüm geçirir; yani, bedenin estetik ve tasarım unsurları da bu ideolojik yapıların etkisiyle sürekli olarak değişebilir ve dönüştürülebilir. Yapay zekâ karakterlerinin tasarımı da bu bağlamda önemli bir rol oynamaktadır. İnsana benzer tasarımlara sahip yapay zekâ karakterleri, bu ideolojik bedensel dönüşüm sürecinin somut örnekleri olarak değerlendirilebilir. Bu tür karakterler, teknolojinin insan formuna yaklaşan bedenleriyle, toplumsal algı ve ideolojik yapıların bir yansıması olur. Dolayısıyla teknolojik bir yenilik sunmakla birlikte, bu karakterlerle empati kurma imkânı tanıyarak, onları insanlık ve duygusal değerlerle özdeşleştirir.



Şekil 3. 9. *Yapay Zeka (AI)* Filminde David Karakteri

Yapay Zekâ (A.I. Artificial Intelligence) filminde David karakteri, insana benzeyen bir çocuk androidi olarak tasarlanmış bir yapay zekâ örneği olarak bu durumu somutlaştırmaktadır. David’in yüz ifadesi, deri dokusu ve göz yapısı, insana ait özelliklerle uyumlu şekilde tasarlanarak karakterin gerçekçiliği artırılmaktadır. Estetik detaylar, fiziksel bir benzerlik yaratarak duygusal bir bağ kurulmasına ve karakterin daha insancıl bir varlık olarak görülmesine imkan sağlamaktadır. David’in

tasarımındaki bedenlenme biçimi, onun insani değerleri, sevgi ve empati temalarını daha güçlü bir şekilde yansıtmalarını sağlamaktadır.

Beden, doğal ve biyolojik bir durum olmanın ötesinde, toplumsal bir inşa olarak şekillenir; toplumsal yapıların, kültürel ve siyasal söylemlerin eşlik ettiği, toplumun diğer bireylerinin bakışında anlam kazanan somut bir gerçekliktir (Köse, 2013: 76-77). David'in tasarımı, insan formu ile teknolojik bir varlık arasındaki birleşimi gösterirken, bu birleşimin toplumsal ve ideolojik bağlamdaki dönüşümünü de ortaya koymaktadır. David'in bedeni ve estetik detayları, ideolojik bedenin nasıl teknolojik bir bağlamda yeniden şekillendirilebileceğini göstermektedir. David'in tasarımı, minimalizmin işlevselliği vurgulayan yapısı ile estetik detayların duygusal bir derinlik kazandıran özelliklerini bir araya getirmektedir. Bu tasarım yaklaşımı, karakteri teknolojinin soğuk ve mekanik doğasından ziyade insana özgü duygusal unsurlar taşıyan bir varlık olarak sunmaktadır. David'in görünümündeki bu ikilik, anlatı içinde insan ve yapay zekâ arasındaki sınırların bulanıklığını göstermektedir.



Şekil 3. 10. David'in Robotik Bir Sistemden Oluşması

Filmin bir sahnesinde, eski model mekaniklerin (mecha) toplanıp imha edildiği bir alanda küçük bir kız çocuğu, David'i fark eder ve onun gerçek bir çocuk olduğunu zannederek babasına haber vermektedir. Kız çocuğunun yanında bulunan süper oyuncak Teddy de bu durumu destekler. Yıkım alanında görevli olan baba, David'i inceler ve gerçeği anlamak için bir cihaz kullanmaktadır Şekil 3.10.' da görüldüğü gibi bu cihaz, varlıkların içyapısını görüntüleyerek David'in kemik yapısına sahip olmadığını, tamamen robotik bir sistemden oluştuğunu göstermektedir. Görüldüğü gibi film içinde yapay zekaların iki farklı doğası görsel olarak temsil edilmektedir. David'in doğal ışık altında cilt dokusunun sıcak ve insana benzeyen bir görünüm

sergilemesi, David'in insana özgü yönlerini ön plana çıkarırken; yapay ışık altında mekanik yapısının daha belirgin hale gelmesi, onun yapay zekâ kimliğini vurgulamaktadır. Bu görsel kontrast, David'in hem insani hem de teknolojik bir varlık olarak iki dünyada birden var olduğunu ifade etmektedir.

David'in tasarımı, kimlik oluşumu ve sosyal temsil açısından insan benzeri mükemmelliği, onun bir insan olma potansiyelinin, yapay bir varlık olma gerçeğiyle olan çatışması, kimlik arayışını ve toplumsal kabulü sorgulatan bir yapı oluşturmaktadır. Bu ikilik, David'in varoluşsal mücadelesini karmaşıktırarak çok boyutlu bir hal almasını sağlamaktadır.



Şekil 3. 11. Terminatör 3: Makinelerin Yükselişi Filminde Terminatör (T-800) Karakteri

Terminatör 3: Makinelerin Yükselişi filmine bakıldığında, Terminatör karakteri, yüz ifadesi ve deri dokusu açısından insana oldukça yakın bir görünüme sahip olsa da genel tasarımında soğuk ve mekanik bir estetik öne çıkmaktadır. İnsan derisini andıran deri dokusu, karakterin insan benzeri algılanmasını sağlamaktadır. Fakat ifadesiz yüzü ve mekanik yapısı, yapay zekânın insan doğasından uzak, teknolojik bir varlık olduğunu ortaya koymaktadır. Oluşturulan bu ikilik, karakterin tehditkâr doğasını güçlendirmekte ve insanlıkla olan çatışmasını derinleştirmektedir. T-800'ün insana benzeyen fiziksel özellikleri, yabancılaştırıcı bir etki yaratarak karakterle empati kurulmasını zorlaştırmaktadır. Bu estetik yabancılaştırma, yapay zekâ figürünün tehdit edici kimliğini daha belirgin hale getirmektedir.

T-800'ün estetik tasarımında görülen insana benzeyen özellikler ile yapaylık arasında kalmışlık, *Terminatör* serisinin temel temalarını güçlendiren bir araç olarak

dikkat çekmektedir. Bu tasarım, insanlığın teknolojiye olan bağımlılığı ve bu bağımlılığın potansiyel risklerine yönelik bir eleştiri olarak yorumlanabilir. Dolayısıyla T-800, hem insanın yarattığı bir teknolojik varlık hem de bu yaratımın tehditkâr bir sonucu olmaktadır. Bu bağlamda, T-800'ün tasarımı, insanlığın kendi varoluşunu ve teknolojinin sınırlarını sorgulatarak, yapay zekâ ile insan arasındaki etik, ahlaki ve varoluşsal farkların ve sınırların ne kadar kolay aşılabileceğini de göstermektedir.

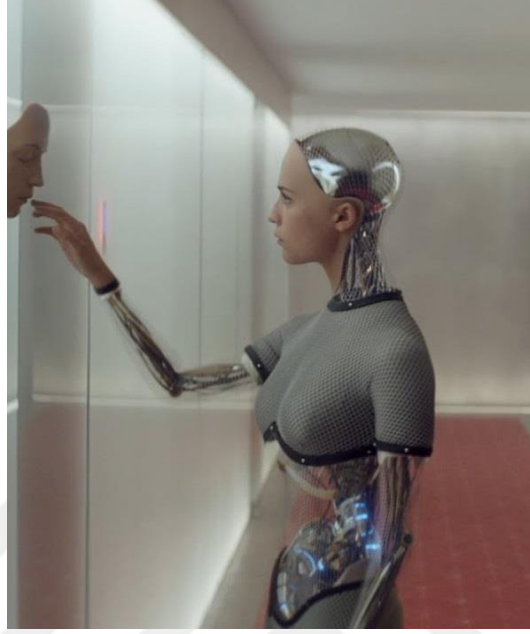
T-800'ün fiziksel tasarımı, modern toplumda teknolojinin, ideolojik bir araç olarak kullanılışını yansıttığı söylenebilir. T-800'ün tamamen mekanik yapısı, teknolojinin birey üzerindeki kontrol ve gücünü simgeleyen bir figür olarak değerlendirilebilir. Estetik açıdan ise, genellikle karanlık ve metalik tonlarla betimlenen T-800'ün tasarımı, onun soğuk ve mekanik doğasını vurgular. T-800'ün yüzündeki insana özgü detayları dikkat çekmektedir. Bu detayların vurgulanması tehditkâr bir atmosfer yaratmaktadır. Mekanik hareketleri ve monoton ses tonu ise, onun yapay ve duygusuz doğasını daha belirgin hale getirmektedir. Bu estetik ve işlevsel özellikler, T-800'ü insana benzer ve insan doğasına karşıt bir karakter olarak göstermektedir.



Şekil 3. 12. Terminatör T-X

Filmde dişi terminatör olarak sunulan, insan formunda tasarlanan T-X, makinelerin insan toplumu üzerindeki hâkimiyetini temsil eden bir figür olarak değerlendirilebilir. T-X karakterlerinin tasarımı, işlevselliği ve estetik unsurları içermektedir. Örneğin, Şekil 3.12'de yer alan T-X karakteri, insan formundaki yüksek

teknolojili bir yapay zeka olarak siberpunk estetiğinin belirgin özelliklerini taşımaktadır. Karakterin kırmızı deri kostümü ise, hem tehlike algısını güçlendiren bir işaret hem de estetik bir vurgu olarak görülmektedir.



Şekil 3. 13. *Ex Machina* Filminde Ava Karakteri

Ex Machina filminde ise; Ava, estetik tasarımıyla hem insana hem de makineye ait unsurları bir arada barındıran hibrit bir yapı sergilemektedir. Yüz ifadelerinin doğallığı ve deri dokusunun mükemmelliği, onun duygusal bir varlık olarak algılanmasını desteklerken, mekanik beden yapısı, onun teknolojik bir ürün olduğunu göstermektedir. Bu estetik dualite, insan-makine sınırlarını sorgulatan anlatı temasını güçlendirmekte ve karaktere dair algıyı da şekillendirmektedir. Ava'nın yüz ifadesindeki insani özellikler, empati kurulmasını sağlarken, mekanik unsurlar yapaylık hissi yaratarak, yakınlık ve yabancılaşma duygularını bir arada vermektedir.

Ava'nın tasarımı, insan ve makine arasındaki geleneksel sınırları bulanıklaştırarak posthümanizmin önemli bir örneğini sunmaktadır. Haraway, bu tür hibrit varlıkların, doğal ile yapıtı olan arasındaki ayrımı geçersiz kıldığını ve makinelerin canlılık sergileyen özellikler kazandığını belirtmektedir (Haraway, 2006: 10). Bu bağlamda, makinelerin, insan hayallerinin bir taklidinden öteye geçerek, kendi varoluşlarını yaratma potansiyeline sahip olabilecekleri söylenebilir. Ancak, bu yeni varlıklar, özerklik ve kimlik inşası noktasında hâlâ insanla olan bağlantılarını sürdürürken, insan benzerliği ile yapaylık arasında kalmışlık, onların etik ve estetik

değerlerle ilişkilerini sorgulatan metafor görevi görmektedir. Ava'nın fiziksel özellikleri, insani duygular ve etik değerlerin bir makineye atfedilebilirliğini göstermektedir. Mekanik detayları bu atfın sınırlarını ve kırılmasını vurgulamaktadır. Ava'nın hibrit yapısı, posthümanizm kavramıyla ilişkili olarak bireysel ve toplumsal düzeyde teknolojinin etkilerini göstermektedir. Ava'nın estetik yapısı, bedeni toplumsal ve kültürel bir inşa olarak konumlandırmaktadır. Yüzeyde insani bir sıcaklık ve duygusal yakınlık taşıyan tasarım, insan bedenine ilişkin ideolojik ve teknolojik yeniden üretimi sunmaktadır. Ava'nın hem insan hem de makine unsurlarını barındıran estetik yapısı, yalnızca bireysel bağlamda değil, daha geniş bir toplumsal ve kültürel düzlemde de teknolojinin, insanın varoluşunu ve kimliğini nasıl dönüştürebileceğini de göstermektedir.

Ava'nın tasarımında, güzellik ideali ve ayrıntılı bir insan vücudu anlayışı benimsendiği görülmektedir. Bu yaklaşım, Ava'nın insani özelliklerini ön plana çıkararak onun yapay doğasını gizlemeye yönelik stratejik bir unsur olarak kullanılmaktadır. Bu tasarımın, bedenin ve kimliğin sosyal, kültürel ve ideolojik olarak varoluşunu gösterdiği söylenebilir. Böylelikle Ava, insan olmanın biyolojik bir olgudan öte sosyal bir yapı olduğunu vurgulayan bir metafor haline gelmektedir.



Şekil 3. 14. *Chappie* filminde Chappie karakteri

Chappie filminde, yapay zeka karakter Chappie'nin tasarımı, tamamen mekanik bir yapıya dayanırken, yüz ifadeleri yerine göz bölgesinde bulunan ışıklarla duygusal durumlarını ifade etmektedir. Örneğin, ışıkların eğimli bir şekilde

görünmesi, sinirlilik gibi duygusal durumları ima etmektedir. Yüz ifadesinin eksikliği, karakterle doğrudan duygusal bir bağ kurmasını zorlaştırmaktadır. Chappie'nin jestleri ve ses tonundaki duygusal nüanslar, bu yabancılaşmayı dengeleyerek onunla empati kurulabilmesini sağlamaktadır. Dolayısıyla, teknolojik bir varlığın da duygusal bağlar kurabileceğini ve insani değerler taşıyabileceğini vurguladığı söylenebilir. Ayrıca, Chappie'nin tasarımı, insan benzerliğinin yalnızca yüz ifadeleriyle sınırlı olmadığını ve duygusal bağların, farklı estetik ve davranışsal unsurlar aracılığıyla da kurulabileceğini göstermektedir.

Chappie'nin tasarımı, mekanik yapısına rağmen insani değerlere sahip bir varlık olarak yansıtılmaktadır. İnsan anatomisine uygun biçimde yapılandırılmış mekanik tasarımı, kafa, kol, bacak ve gövde gibi temel unsurları içerirken, "işlevsellik" tasarımın merkezinde yer alır. Estetik unsurlar ise antenlerin renkleri ve kırmızı kol gibi detaylarla vurgulandığı görülmektedir. Özellikle kırmızı kol, Chappie'nin kaybettiği bir uzvun yerine eklenerek, karakterin potansiyel tehlikesine ve dönüşüm sürecine işaret etmektedir. Antenlerinden birinin mavi, diğerinin kırmızıya boyanması, onun sakin ve tehlikeli yönlerini aynı anda simgelemektedir. Bunun yanı sıra, Chappie'nin bilinçli belleği sayesinde kendine yeni işlevler kazandırabilmesi, tasarımın yalnızca statik bir yapı olmadığını, aksine sürekli bir dönüşüm içinde olduğunu göstermektedir. Bu tasarım, karakterin bireysel kimliğini şekillendirmektedir.



Şekil 3. 15. *Blade Runner 2049* Filmindeki Officer K Karakteri

Blade Runner 2049 filmindeki yapay zekâ karakterlerinin yüz ifadeleri, insana benzer duygusal tepkiler sunarak bu karakterlerin insan benzerliğini vurgulamaktadır. Yüz ifadeleri, empati kurma kapasitemizle doğrudan bağlantılıdır; insanlar, başkalarının duygusal durumlarını anlamak için yüz ifadelerini analiz etme yeteneğine sahiptir. Bu süreçte göz bölgesi, kritik bir rol üstlenmektedir; çünkü göz hareketleri ve mimikleri, duygusal durumları çözümlemek için belirleyici ipuçları sağlamaktadır.¹⁰ Bu bağlamda, filmde karakterlerin gülümsemesi, üzüntüleri ve hazları gibi duygusal durumlarını yansıtan yüz ifadeleri, bu karakterlerle empati kurulmasını sağlamaktadır. Yapay zekâ karakterlerinin duygusal tepkiler sunması, onları birer makine olmalarının yanı sıra bilinçli ve duygusal varlıklar olarak da algılanmasına neden olmaktadır; bu da insan ile yapay zekâ arasındaki sınırları muğlaklaştırmaktadır. Duygusal tepkilerin, insana yakınlıkla beraber gelen yapaylık hissini de taşıması, izleyicide yabancılaşma etkisi yaratmaktadır. Bu etki, karakterlerin varoluşsal kimliklerini daha fazla sorgulatmaya sebep olmaktadır.



Şekil 3. 16. *I am Mother* filminde Mother karakteri

I am Mother filminde Mother yapay zeka karakter tasarımı, tamamen mekanik bir yapıya sahip olup, herhangi bir yüz ifadesine yer verilmeyerek, duygusal durumların ifadesi yalnızca ışıklandırmalarla sağlanmaktadır. Bu tasarım, karakterin teknolojik doğasını ve insani özelliklerden uzak oluşunu vurgulamaktadır. Yüz ifadelerinin eksikliği, Mother'ın duygusal bir varlık olmadığını, yalnızca fonksiyonel bir makine olduğunu ifade etmektedir. Bu tasarım tercihinin, onun insani değerlere veya duygusal yanıt vermeye uzak olduğunu göstermeye yönelik yapıldığı

¹⁰ Bkz: Tek, Ozan. (2024). Aralık. 04,2024 tarihinde gundenturkiye.com: <https://www.gundenturkiye.com/birey/sosyal-psikoloji/sosyal-algi/yuz-ifadeleri-ve-duygu-algisi.html#:~:text=Y%C3%BCz%20ifadeleri%2C%20empati%20kurma%20yetene%C4%9Fimizle,a nlamak%20i%C3%A7in%20kritik%20ipu%C3%A7lar%C4%B1%20sunar>. Adresinden alındı.

görülmektedir. Öte yandan bu beden yapay zekânın soğuk yapısına atıfta bulunur. Mother'ın yüz ifadesizliği, yabancılaşma hissi yaratmaktadır. Ayrıca onun amacı doğrultusunda hareket ettiğini de göstermektedir. Mother'ın duygu eksikliği, yapay zekâ ve insan arasındaki farkları keskinleştirmektedir.



Şekil 3. 17. *Alita: Savaş Meleği* Filminde Alita Karakteri

Alita: Savaş Meleği filminde Alita'nın tasarımındaki insana benzeyen unsurlar, onun hem teknolojik bir varlık hem de duygusal bir özne olarak tasarlandığını göstermektedir. Alita'nın gözlerinin ve yüz ifadelerinin, filmdeki duygusal temaların merkezine oturduğu söylenebilir. Büyük gözleri, karakterin içsel duygusal dünyasını yansıtır, onunla empati kurulmasını sağlamaktadır. Bu tasarım tercihinin, izleyicinin Alita ile insani bir bağ kurması ve onun yaşadığı duygusal yolculuğu anlamlandırabilmesi amacıyla oluşturulduğu varsayılmaktadır. Özellikle, Alita'nın üzüntü, mutluluk ve şaşkınlık gibi duygusal durumları yüz ifadeleriyle gösterebilmesi, karakterin insani boyutunu güçlendirir ve yapay zekânın duygusal derinlik taşıyan bir varlık olabileceğini göstermektedir.

Alita'nın insan yüzüne yakın tasarımı, yapay zekânın insana benzer duygusal deneyimler yaşaması ve bu deneyimleri ifade etme kapasitesine sahip olması transhümanizm ve post-hümanizm gibi kavramlarla da ilişkilendirilebilir. Çünkü Alita'nın duygusal derinliği, insan ile yapay zekâ arasındaki sınırların daha esnek hale geldiğini ve teknolojik varlıkların insani değerler taşıyabileceğini ima etmektedir. Öte yandan Alita'nın duygusal tepkilerini görsel olarak ifade edebilmesi, *Yapay Zeka*

filminde ki David ve *Blade Runner 2049* filmindeki yapay zekalarda olduđu gibi karakterle empati kurulmasını sađlamaktadır.



Şekil 3. 18. *Atlas* Filminde, Harlan Karakteri



Şekil 3. 19. *Atlas* Filminde Smith Karakteri

Atlas filminde, Harlan karakteri insanlarla daha fazla zaman geçirdikçe, başlangıçta sahip olduđu robotik tasarımını aşarak tamamen insani yüz ifadeleri geliştirdiđi görölmektedir. Bu deđişim, karakterin karmaşıklığını ve evrimini vurgulamaktadır. Harlan, insanları yok etmek isteyen kötü bir karakter olarak karşımıza çıkarken, insana benzeyen ifadeleri, onun duygusal manipölasyon yeteneđini sergilemektedir. Buna karşın, Smith karakteri tamamen robotik bir tasarıma sahiptir ve yüz ifadesi bulunmamaktadır. Smith'in mekanik yapısı, yüz ifadelerinin eksikliđi karakteri insan benzeri özelliklerden uzak tutmaktadır. Fakat bu tasarım onu,

daha soğuk ve tehditkâr bir varlık olarak konumlandırmamaktadır. İnsanlara yardım eden bir yapay zeka olarak sunulmaktadır. Bu iki karakterin tasarımları, insan-makine ilişkisindeki karşıtlıkları ve farklılıkları temsil ederek iyi ile kötü arasındaki zıtlığı güçlendirmektedir.

Sonuç olarak Yapay zekâ karakterlerinin tasarımlarındaki çeşitlilik, yalnızca işlevsellik ve estetik arasındaki dengeyi değil, aynı zamanda anlatının duygusal ve tematik derinliğini de belirler. Minimalist veya ayrıntılı tasarımlar, renklerin bilinçli kullanımı ve estetik idealler, her bir karakterin hikâyedeki yerini şekillendiren temel unsurlar olarak yorumlanabilir.

3.4.2. Yapay Zeka Karakterlerin Bedenlenme Biçimleri

Braidotti, posthümanist çağda makinelerin sadece birer mecaz olmadığını, aynı zamanda bedenler ve makineler arasında kurulan ilişkilerin toplumsal, ekonomik ve politik anlamlar taşıdığını vurgulamaktadır. Posthümanizm, insan-merkezli düşüncenin ötesine geçerek organik (doğal) ile inorganik (yapay), insan ile teknoloji gibi geleneksel ayrımları bulanıklaştırır. Teknolojiyi, insan bedeniyle kaynaştırırken, bu ilişki hayvanların doğayla kurduğu bağa benzer şekilde karşılıklı ve etik bir ilişki biçimi olarak değerlendirmektedir (Braidotti, 2018:114). Bu yaklaşım, yapay zekâ karakterlerin tasarımında önemli bir role sahiptir. Yapay zekâ karakterlerin bedenlenme biçimleri, insan ile makine arasındaki sınırların aşılma dinamiklerini hem pratik hem de teorik düzeyde yansıtmaktadır.

Alan Turing'ın robotlara dair tanımları, yapay zeka karakterlerin bedenlenme biçimlerini anlamak için önemli bir çerçeve sunmaktadır. Winfield, robotları fiziksel bir çevrede algılama ve amaçlı hareket etme kapasitesine sahip yapay aygıtlar, yapay zekâyı barındıran fiziksel varlıklar veya özerk şekilde faydalı işler gerçekleştirebilen makineler olarak tanımlamaktadır (Winfield, 2012 akt. Dyer-Witthoford, Kj0sen, & Steinhoff, 2022:21). Bu tanımlarda öne çıkan temel vurgu, robotların bir bedene sahip olmasıdır. Bu, robotların fiziksel formda varlık gösterdiğini, çevreyle etkileşim kurmak ve belirli işlevleri yerine getirmek üzere tasarlandığını ifade etmektedir. Buna karşın, yapay zekâ, bir bedene ihtiyaç duymayan, daha çok yazılım ve algoritma düzeyinde çalışan bir sistemdir. Robotların yapay zekâdan yararlanması yaygın bir durum olsa da bir robotun fiziksel bedene sahip olması onun bir yapay zekâ karakteri olduğu anlamına gelmemektedir. Aynı şekilde, yapay zekâ yazılımının fiziksel bir

bedende somutlaşması da zorunlu değildir (Dyer-Witheford, Kjøsen, & Steinhoff, 2022:21). Dolayısıyla yapay zekâ karakterlerinin bedenlenme biçimlerinin yalnızca işlevsel değil, aynı zamanda tasarımsal ve ideolojik tercihleri de yansıttığı söylenebilir.



Şekil 3. 20. David'in Sevgi ve Aidiyet Arayışının Simgesi Anne

Yapay zekâ karakterlerinin tasarımı, insan benzerliği, kullanılan malzeme ve fiziksel estetik unsurlar bakımından farklılıklar göstermektedir. *Yapay Zekâ (A.I. Artificial Intelligence)* filmindeki David, deriyle kaplı ve insandan ayırt edilemeyen bir çocuk android olarak insan benzerliğini en üst düzeye çıkarmaktadır. Bu tasarım, Jean Baudrillard'ın robotların insana ait niteliklerle kurgulanması üzerine yaptığı tartışmayı hatırlatmaktadır. Baudrillard'a göre robotlar insana ait birçok niteliği taşısa da özünde köle kalmaya mahkûmdur ve insanı üstün kılan cinsellik gibi unsurlardan yoksundur (Baudrillard, 2011:150). David'in insan gibi sevgi ve aidiyet arayışı, bu eksikliğin dramatik bir göstergesidir. Örneğin; Şekil 3.20. David'in sevgi ve aidiyet arayışının simgesi anne.

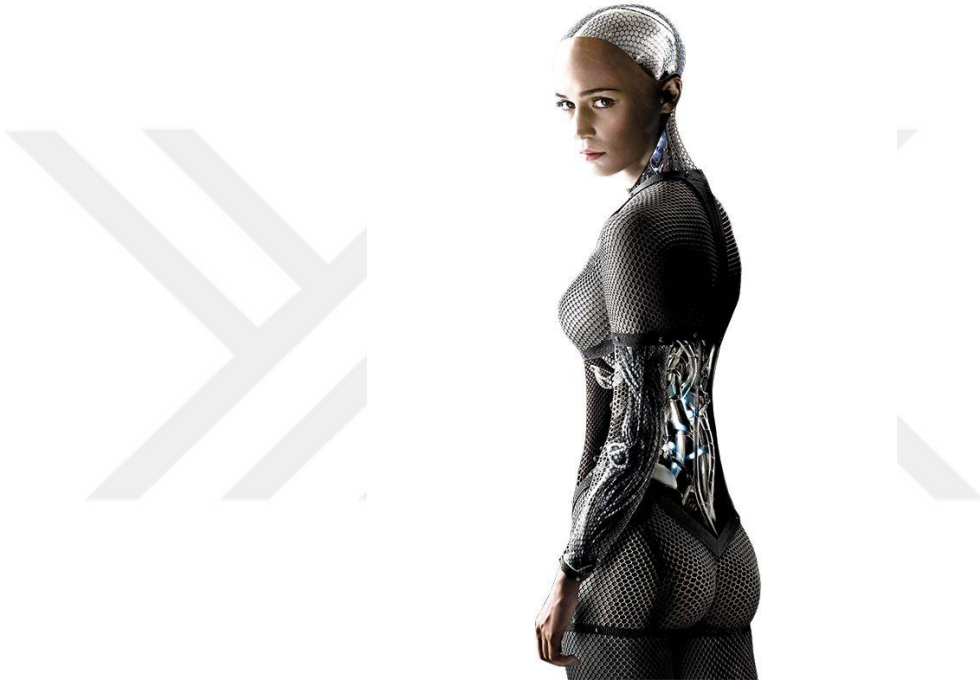


Şekil 3. 21. T-X sibernetik bedeni

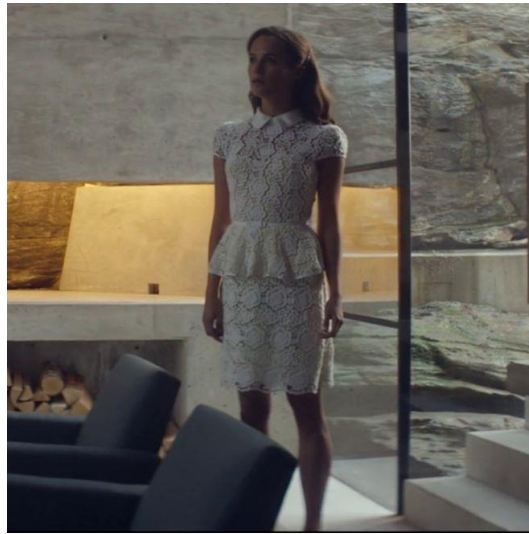


Şekil 3. 22. T-X işlevsel silaha dönüşen kolu

Terminator 3: Makinelerin Yükselişi filminde T-800, organik doku kaplamalı güçlü mekanik yapısıyla dikkat çekerken, T-X modeli, çekici bir kadın formunda tasarlandığı görülmektedir. T-X'in hem estetik hem de işlevsellik açısından silah ve taklit yeteneklerini birleştiren yapısı, sibernetik beden anlayışına örnek teşkil etmektedir. Baudrillard'ın bilgisayarın bedene eklenen bir protez olduğu görüşü (Baudrillard, 2001:165), T-X gibi karakterlerde vücut bulmaktadır. Bu durum, siber-beden kavramını da gündeme getirir; beden, teknolojik uzantılarla yeniden tanımlanmakta ve sınırları aşılmaktadır (Paker & Akşit, 2012: 557).



Şekil 3. 23. Ava Şeffaf Mekanik Bedeni



Şekil 3. 24. Ava Dokulu Ve Giysili Bedeni

Ex Machina filminde Ava karakteri, yüz ve ellerde insansı dokulara benzeyen uzuvlarla, şeffaf mekanik bir bedenin kombinasyonunu sergilemektedir. Film boyunca giderek insana daha çok benzeyen bir forma evrilmesi, belirtildiği gibi transhümanist anlayışı desteklemektedir. Transhümanist düşünceye göre, insanın bilim ve teknoloji yoluyla geliştirilmesi doğaldır ve bu süreç insanın makineye dönüşümünü içermektedir (Cabrera, 2015: 68). Ava'nın dönüşümü, Waskul & Vannini'nin bedenin yalnızca fiziksel bir nesne değil, benliğin somutlaşmış bir hali olduğu fikrini desteklemektedir (Waskul & Vannini, 2006: 6). Bu bağlamda beden, kimliğin sosyal dünyaya yansması için gerekli bir araçtır; kimlik ve beden arasındaki ilişki, cisimleşme kavramı üzerinden anlaşılabilir. Crossley'nin belirttiği gibi, cisimleşme benlik ile yakından ilişkilidir (Crossley, 2006: 22) ve beden, insan toplumunu temsil eden ve yansıtan bir mikro evren olarak değerlendirilebilir (Turner, 2017: 105). Ava'nın şeffaf mekanik bedeni, bir yandan insan benzerliği ile kimlik ve benliğe dair bir metafor sunarken, diğer yandan teknolojik müdahalelerle yeniden şekillendirilmiş bir beden olarak transhümanist bir dönüşümün örneğini sergilemektedir. Bu tasarım, bedenin benliğin sembolik bir ifadesi olduğunu vurgulamaktadır (Bozkurt & Koyuncu, 2023: 274).

Blade Runner 2049 filmindeki K karakteri, bedenlenme biçimi dış görünüşünde mekanik özellikler taşımayan ve tamamen insan formunda bir yapay zekâ olarak tasarlandığı görülmektedir. Officer K film içinde insansı görünümünün yanında, doğum yoluyla dünyaya geldiğine inanarak kendini insan gibi görmektedir. Bu inanç, onun kimliğine olan bağlılığını ve özel olduğu düşünmesini sağlar. Tolstoy'un insanların kendilerini özel hissetme davranışının uyum sağlama amacı taşıdığına dair görüşü (Acar, 2007: 13), K karakterinin insanlaşma çabasıyla örtüşmektedir.



Şekil 3. 25. Mother Yeni İnsan Üretir

Benzer şekilde, *I Am Mother* filminde Mother, bir yaratıcı olarak insanların yeniden üretimini üstlenir ve kendini insanlığın geleceğini şekillendiren bir yapay zeka olarak konumlandırmaktadır.



Şekil 3. 26. Alita Bedensiz Beyin Aktif



Şekil 3. 27. Alita Bedensiz

Alita: Battle Angel filmindeki Alita, mekanik bir bedene sahip ve yapay zeka beyniyle çalışan bir varlıktır. Yüzünün insana benzerliği ve bedeninin çocuksu tasarımı, onun hem insan hem de makine olarak algılanmasına neden olmaktadır. Bu durum, Descartes'ın beden ve ruhun ayrı varlıklar olduğu düalist düşüncesiyle ilişkilendirilebilir (Rodis-Lewis, 1993: 8). Ayrıca, Alita'nın insan benzeri tasarımı, "kimlik ve bedenin birbiriyle yakından ilişkili" olduğunu göstermektedir (Crossley, 2006: 22). Alita'nın uyandırılışından sonra sahip olduğu ilk beden, İdo'nun kızı için tasarladığı estetik ancak savunmasız bir yapıya sahiptir. Bu beden, Alita'nın kendini bulma yolculuğunun başlangıç aşamasında onun saflığını ve kırılganlığını temsil eden ideal bir formdur. Ancak, hikâye ilerledikçe Alita'nın yeni kazandığı savaşçı bedeni, karakterin uyanışını, gelişimini ve giderek belirginleşen amacını yansıtmaktadır. Bu bedensel dönüşüm, Alita'nın fiziksel ve ruhsal olarak güçlenme sürecini simgeleyerek, onun kimlik arayışını ve kendini gerçekleştirme yolculuğunu görselleştirmektedir.

Atlas filmindeki Harlan ve Smith karakterleri, insan benzerliği ve mekanik tasarım açısından birbirinden farklıdır. Harlan, insan dokusuna sahip bir bedene sahipken, yaralandığında mekanik özellikleri ortaya çıkmaktadır. Smith ise tamamen mekanik bir tasarımı temsil etmektedir. Bu ikilik, insan ve makine arasındaki sınırların bulanıklaştığını gösterir ve transhümanist anlayışın bir yansıması olarak görülebilir.

Dolayısıyla yapay zekâ karakterlerinin tasarımlarının sadece fiziksel özellikleri değil, aynı zamanda ideolojik ve sembolik anlamları yansıttığı söylenebilir. Dolayısıyla Harlan kendi ideolojisini oluşturup onu gerçekleştirmek için çalışan daha bireysel bir karakterken, Smith insan- yapay zeka, yapay zeka- makine geçişi görevi üstlenerek kendi belirlediği değil zaten belirlenmiş olan bir ideolojiye hizmet etmek için vardır.

Bilimkurgu türünde sıkça yer alan robot karakterlerin cinsiyetleri, fiziksel tasarımları ve ses tonları, toplumsal cinsiyet rollerinin görsel temsilleri olarak izleyiciye sunulmaktadır (Kavas, 2022: 77). Bu bağlamda, “cinsiyete sahip bir robot, makine ve sistem olmanın ötesine geçerek, temsil ettiği özelliklerden dolayı toplumsallaşan bir varlık haline dönüşmektedir” (Aydemir, 2021: 91). Kadın androidlerin tasarımlarında, toplumda hâkim olan güzellik ve cinsellik standartlarının açıkça öne çıkarıldığı dikkat çekmektedir. Genellikle 20’li ve 30’lu yaşlar arasında tasvir edilen bu karakterler, dar ve metalik kıyafetlerle betimlenerek idealize edilmiş bir kadın görünümünü yansıtmaktadır. Bu özellikler, kusursuz estetik algısını pekiştirirken klişe kadın temsillerini yeniden üretme işlevi görmektedir (Ermiş, 2017: 88). Bu görseller, günlük yaşamda karşılaşılan vitrin mankenlerini andırarak geleneksel kadınlık algısını şekillendirmektedir.

Ex Machina filmindeki Ava, belirgin kadınsı hatları, zarif tasarımı ve cinselliği ön plana çıkaran görünümüyle bu tür bir temsilin güçlü bir örneğini sunmaktadır. Ava’nın beden tasarımında, yüz ve eller gibi insana özgü detaylar, şeffaf mekanik yapısıyla birleştirilerek hem geleneksel hem de modern bir kadın imajı yaratıldığı görülmektedir. Benzer şekilde, *Alita: Savaş Meleği* filmindeki Alita karakteri, genç bir kız görünümünde tasarlanmış olup, kadınsı estetik özelliklerle süslenmiş bir görünüme sahiptir. Alita’nın insana benzeyen yüzü ve çocuksu bedeni, onun aynı anda hem masumiyeti hem de dövüş sahnelerinde sergilediği üstün yetenekleriyle güç ve estetik arasındaki dengeyi temsil etmektedir. Bu örneklerin, bilimkurgu filmlerindeki kadın yapay zeka karakterlerin, toplumsal cinsiyet kalıplarını yeniden üretmekle kalmayıp, aynı zamanda bu kalıpları modern teknoloji bağlamında yeniden şekillendirdiği söylenebilir. Bununla birlikte, *Terminator* de yer alan T-800 modeli erkeksi özellikleriyle öne çıkarken, T-X modeli kadınsı fiziksel yapısı, çekici dış görünüşü ve kadın sesiyle dikkat çekmektedir. Bu durum, bilimkurgu filmlerindeki yapay zeka karakterlerin fiziksel ve ses tasarımı üzerinden cinsiyetlendirilmesine yönelik eğilimi göstermektedir. T-X’in tasarımında cinsellik ve çekicilik öne çıkarılırken, T-800’ün

güç ve dayanıklılık gibi eril özelliklerin vurgulanması, cinsiyet kodlarının yapay zeka tasarımlarına nasıl işlendiğine dair örnekler sunmaktadır. Benzer şekilde *Blade Runner 2049* filminde K karakteri, erkek olarak tasarlanmış ve bu özellikleri ses tonu ile vücut dilinde belirgin bir şekilde sergileyerek, eril cinsiyet kodlarının karakter tasarımına nasıl entegre edildiği görülmektedir. Öte yandan robot bir tasarımın bulunduğu *I Am Mother* filmindeki Mother, kadın ses tonuyla bir anne figürü olarak yapılandırılmıştır. *Atlas* filminde Harlan, erkek bir yapay zekâ olarak erkeksi ses tonu ile tasvir edilirken, Smith cinsiyetsiz bir yapıya sahiptir; ancak “varsayılan” modunda erkek ses tonuyla kodlanmıştır. Bu tasarımlar, yapay zekâ karakterlerinin cinsiyetlendirilmesinde hem fiziksel hem de sosyal boyutların etkili olduğunu göstermektedir.

Chappie filmindeki baş karakter Chappie, erkek olarak kodlanmış bir yapay zeka olmasına rağmen, zihinsel ve duygusal gelişimi açısından bir çocuk gibi davranmaktadır. Chappie’nin konuşma biçimi, ses tonu ve dil kullanımı, erkek bir kimliği çağırırsa da, bu kimlik yetişkin bir birey olmaktan ziyade çocuksu bir masumiyet ve saflık taşımaktadır. Film boyunca Chappie, yaratıcısı Deon ve suç dünyasından mentor figürü olan Ninja arasında bir “ebeveyn” arayışı içinde görünmektedir. Bu arayış, psikanalitik içinde yer alan Oidipus Kompleksi’ni çağrıştıran bir dinamik yaratmaktadır. Oidipus Kompleksi, bireyin ebeveyn figürlerinden birine karşı sevgi ve hayranlık duyarken, diğerine karşı bir tür rekabet veya çatışma hissetmesiyle tanımlanmaktadır (Salman, 2018: 150-151). Filmde Chappie, Deon’a karşı sadakat ve hayranlık beslerken, Ninja’nın manipülatif davranışları arasında bir denge kurmaya çalışmaktadır. Aynı zamanda, Chappie’nin kendi kimliğini ve bağımsızlığını oluşturma çabası, hem yaratıcılarına hem de çevresindeki otorite figürlerine karşı duyduğu çatışmalı duyguları ifade etmektedir. Bu dinamik, Chappie’nin bir birey olarak özgürlüğünü ve kimliğini arayışını, aynı zamanda “ebeveyn” figürleriyle olan karmaşık ilişkisini vurgulamakla birlikte onun saf bir yapay zeka karakter olmaktan öte, toplumsal ve psikolojik bir varlık olarak inşa edildiğini göstermektedir.

Karakterlerin bireyselleşmesi, isimleri, konuşma biçimleri, aksesuarları ve fiziksel tasarımlarıyla pekiştirilmekte olduğu görülmektedir. *Yapay Zeka (A.I. Artificial Intelligence)* filmindeki David, çocuk kıyafetleri ve konuşma biçimiyle bir erkek çocuk olarak bireyselleştirilmektedir. *Terminator* de T-800, genellikle karakteristik güneş gözlükleri gibi aksesuarlarla görselleştirilmektedir; bu da onların

soğuk, mekanik doğalarını vurgulamakta ve tanınabilir kılmaktadır. *Ex Machina* filmindeki Ava, elbise, ayakkabı ve peruk gibi aksesuarlar kullanarak insan benzerliğini pekiştirmektedir; bu aksesuarlar onun dış görünüşünü insana daha yakın hale getirmekle birlikte, yapay doğasını gizlemektedir. *Chappie* ise gangster tarzında renklendirilmiş boyalar ve zincir kolyelerle kendine has bir kimlik kazanmaktadı; bu özellikler onun sokak kültürüne ait bir figür olarak algılanmasını sağlamaktadır. *Blade Runner 2049* filmindeki K, ismiyle bireysellik kazanmakta ve film ilerledikçe “Joe” ismini benimseyerek insan kimliğine daha da yaklaşmaktadır; ismini değiştirmesi, onun bir insan olma arzusunu ve benliğini bulma sürecini simgelemektedir. *I Am Mother* filmindeki Mother, herhangi bir aksesuara sahip değildir, ancak kadın ses tonu ve soğuk, mekanik yapısı onun kendine özgü bir kimlik geliştirmesine sebep olarak onu anne olarak konumlandırır. *Alita: Savaş Meleği* filmindeki Alita, insan yaşamına entegre olmak için insan kıyafetleriyle birlikte dövüş sahnelerinde esnek bir tulum giymektedir; bu, onun hem savaşçı hem de insana benzeyen bir varlık olarak tasarlandığını simgelemektedir.



Şekil 3. 28. Harlan Koyu Kıyafetler



Şekil 3. 29. Harlan Açık Renk Kıyafetler

Atlas filmindeki Harlan, giydiği koyu ve açık renk kıyafetlerle farklı ruh hallerini yansıtırken, içsel değişimlerini de göstermektedir. Harlan karakterinin filmin başındaki beyaz giyimi, sakin ve öğretici bir ses tonu ile konuşma tarzı, onun bir eğitmen veya rehber olarak konumlandırıldığını ifade etmektedir. Ancak, karakterin bir teröriste dönüşüm süreci, görsel ve işitsel unsurlarla desteklendiği görülmektedir. Bu dönüşüm, Harlan'ın karanlık ve tehditkar bir figüre evrilmesini, koyu ve karanlık desenlerle çevrelenmiş bir şekilde betimlenmesiyle somutlaşmaktadır. Böylece, karakterin başlangıçtaki pozitif algısından tamamen uzaklaşarak bir antagonist olarak yeniden inşası, hem görsel hem de anlatımsal bir dönüşümle aktarılmıştır. Smith ise herhangi bir kıyafet veya aksesuar kullanmamaktadır; bu, onun kimliksizliğini ve yapay doğasını vurgulamaktadır. Bu tasarımlar, her bir yapay zekâ karakterinin bireysel özelliklerinin geliştirilmesinde önemli bir rol oynar, zira isim, kıyafet, aksesuar ve beden dili gibi unsurlar karakterlerin hem toplumsal hem de duygusal kimliklerini oluşturmaktadır.

3.4.3. Beden Tasarımının Anlatıma Etkileri

Sinemada yapay zeka karakterlerin beden tasarımı, görsel estetik, anlatının duygusal ve tematik derinliğini önemli ölçüde şekillendirdiği söylenebilir. Başak İnce'nin *Medyanın Beden İmgesi Üzerine Etkisi* adlı çalışmasında, medyanın beden temsilleri aracılığıyla toplumsal algıları nasıl etkilediği vurgulanmaktadır (İnce, 2021: 9-30). Medya ve toplumsal normlar tarafından dayatılan güzellik standartları, bireylerin beden imgesi üzerinde olumsuz etkiler yaratabilir. Özellikle güzellik ve mükemmeliyet kavramlarıyla uyumlu olarak inşa edilen karakter tasarımları, anlatıya

hem toplumsal eleřtiri hem de duygusal bağlam katmaktadır. Beden imgesinde bozulma, bireylerin kendi fiziksel görünümlerine ilişkin olumsuz algılar geliřtirmesiyle sonuçlanabilir ve bu durum düşük özsaygı, depresyon veya anksiyete gibi psikolojik sorunlara yol açabilir (Levine & Murnen, 2015, akt. İnce, 2021: 12).

Sinemada bu tür toplumsal ve psikolojik algılar, yapay zeka karakterlerinin tasarımı üzerinden yeniden üretilmektedir. Dolayısıyla beden tasarımları, karakterlerin sosyal hiyerarřideki konumunu belirlemeye, hikayedeki işlevlerini netleřtirmeye ve duygusal bağları güçlendirmeye hizmet etmektedir. Örneğın, insan benzeri bir beden tasarımı, yapay zekanın insanlar arasındaki kabul edilebilirliğini artırabilir veya belirli sosyal normlara uygun olarak tasarlanan bir görünüm, hikaye boyunca toplumsal eleřtiri veya empati gibi duygusal tepkiler oluşturabilir.

Yapay Zeka (A.I. Artificial Intelligence) filminde David, küçük bir çocuğın masumiyetini ve saflığını yansıtan beden tasarımıyla ve bir çocuğın doğal yürüyüş ve jestlerini yansıtan hareketleriyle empati duyulmasını sağlamaktadır. Çocuk gibi yürüyüşü, yüz ifadeleri ve konuşma biçimi, onun bir yapay zekâdan çok sevgiye ihtiyaç duyan bir çocuk olarak algılanmasına neden olmaktadır. İnsansı hareketleri, onun insan olma arzusunu ve bu arzusunun bir “oğul” olarak kabul edilme ihtiyacını vurgulamaktadır. Ancak bu tasarım, David’in bir makine olduğı gerçeğıyle çeliřerek, sevgi ve duygunun yapay olarak üretilbilme ihtimalinin de göz önünde bulunması gerektiğı yönünde bir anlatı çerçevesi oluşturmaktadır.

Terminatör karakterlerinin insana benzeyen fiziksel hareketleri, onların gücünü ve kararlılığını vurgularken, robotik konuşma biçimleri ve jest-mimik eksiklikleri anlatıda soğuk bir tehdit unsuru yaratmaktadır. Özellikle T-800, insanlığın hem kurtarıcısı hem de serinin ilk bölümlerinde yok edicisi göreviyle yer aldığı bilinmesinden dolayı anlatıya karmařık bir dinamizm katmaktadır. T-X’in kadını tasarımı ise cazibe ve ölümcüllük arasında bir kontrast yaratarak, anlatıda cinsiyetlendirilmiş tehdit algısı oluşturduğı görölmektedir. T-800 yapay zeka karakter anlatı içinde, insansı bir cyborg olarak tasarlanmaktadır. Terminatör’ün insan görünümü, kanama veya terleme gibi fiziksel insan tepkilerini gösterebilme yeteneğı yanında mekanik doğasıyla örtüşen yapay bir şekilde konuşabilme, mekanik ses tonu gibi özellikleriyle onu sıradan bir makeden ayırarak daha karmařık bir anlatı unsuru haline getirmektedir. Bu tasarım, Terminatör’ün hem teknolojik gelişmişliğini hem de

insan dünyasına sızma kabiliyetini vurgulayarak, onun bir suikastçı ve gizli ajan olarak işlevselliğini anlatı içinde öne çıkarmaktadır.

Ex Machina filminde Ava'nın hareketleri ve jestleri, tamamen insana benzer bir akıcılık sergileyerek anlatım içinde onun insansı doğasını göstermektedir. Nathan Bateman tarafından Turing testi için tasarlanmış olan Ava, bilinçli hareketleriyle yalnızca bir robot olmadığını kanıtlamaya çalışmaktadır. Jestleri ve yüz ifadeleri, onun manipülatif zekâsını ve özgürleşme arzusunu desteklemektedir. Eliezer Yudkowsky'nin, "Yapay zeka sizden nefret etmez veya sizi sevmez; siz sadece onun işini görmek için kullanabileceği atomlardan ibaretsiniz" (Yudkowsky, 2008, akt. Larson, 2022:112) ifadesi, yapay zekâ teknolojilerinin amaç odaklı ve duygudan bağımsız doğasını ortaya koymaktadır. Bu söylem, *Ex Machina* anlatısı içinde Ava karakteriyle örtüşen bir anlam taşımaktadır. Ava, Celeb karakterini yalnızca kendi özgürlüğüne ulaşmak için bir araç olarak kullanmakta, bu da onun insanlıkla eşit olma arzusunun ve bu hedefe ulaşmak için ortaya koyduğu tehditleri göstermektedir. Dolayısıyla Ava'nın tasarımı, yapay zekânın insan duygularını nasıl bir manipülasyon unsuru olarak kullanabileceği yönünde bir anlam oluşturmaktadır.



Şekil 3. 30. Chappie'nin insana özgü şefkat

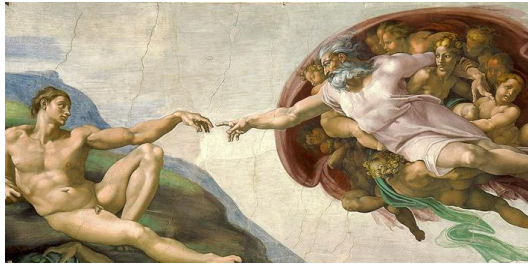
Chappie, gangster yürüyüşü ve renkli aksesuarlarıyla, yapay zekânın bireysellik kazanabileceği fikrini pekiştirir. Bu tasarım, anlatıda Chappie'nin çevresine uyum sağlama çabalarını ve bir yapay zekanın kültürel kodları öğrenerek nasıl bir kimlik oluşturabileceğini gösterir. Chappie'nin beden tasarımı, hikaye içinde mizahi ve duygusal bir katman eklemektedir. Bunun yanında Chappie'nin hareketleri, robotik bir yapıya rağmen insan doğasına oldukça yakındır. Örneğin, bir sahnede bir köpeğin kafasını okşayarak insana özgü şefkat göstermektedir. Bu sahne, Chappie'nin bilinç sahibi bir robot olduğunu ve insanlarla ilişki kurmaya çalıştığını açıkça ortaya koymaktadır. Hareketlerindeki insana özgü doğa, onun hikâye içindeki duygusal rezonansını artırmaktadır.

Blade Runner 2049'daki Officer K ve diğer yapay zekalar, tamamen insana benzeyen tasarımlarıyla, yapay zekâ ve insan arasındaki sınırın bulanıklığını hissettirmektedir. K'nın, hareketlerinin insansı tasarımı, ses tonu, jestleri ve yürüyüşü, onun bir insan gibi algılanmasını sağlayarak onu bir birey olarak konumlandırmaktadır. K'nın beden tasarımı, onun hikâyedeki bireysel arayışını ve insanlıkla bağını güçlendirmektedir. Bu tasarım, karakterin hikâye boyunca insanlık ile yapay zekâ arasındaki bulanık çizgiyi temsil etmesini desteklemektedir.

I Am Mother'daki Mother, mekanik beden tasarımı ve jest-mimik eksikliğiyle anlatı içinde bir yabancılaştırma etkisi yaratmaktadır. Mother'ın robotik yapısı, onu insana benzerlikten uzaklaştırarak, karakterle duygusal bağ kurulmasını zorlaştırmaktadır. Bu tercih, Mother'ın otoriter anne figürü rolünü vurgulamakta ve onun insanlığın geleceği üzerindeki kontrol edici konumuna dikkat çekmektedir. Öte yandan Mother'ın Jest ve mimik içermeyen yapısı, anlatı içinde onun rasyonel ve duygusuz doğasını vurgulamaktadır. Bu tasarım, hikâyenin tematik unsurlarına hizmet ederken, onun anne figürü olarak güvenilirliğini sorgulatmaktadır.



Şekil 3. 31. Alita Kendi Bedeniyle Bağ Kurar



Şekil 3. 32. Michelangelo'nun *The Creation Of Adam* Eseri¹¹

Alita: Savaş Meleği filminde Alita'nın siberpunk tasarımı, onun hem insan hem de robot doğasını yansıtan bir melez yapıya sahip olduğu görülmektedir. İlk sahnelerde Dr. Ido tarafından yeniden yaratıldığında, Alita kendi bedeniyle bağ kurmaya

¹¹ Michelangelo'nun *The Creation Of Adam* Eseri (2024,12,8). 8 aralık 2024 tarihinde https://tr.wikipedia.org/wiki/Adem%27in_Yarat%C4%B1l%C4%B1%C5%9F%C4%B1 adresinden alındı.

çalışmaktadır. Michelangelo'nun *The Creation of Adam* eserine gönderme yapan bir sahneyle, onun hem yaratılış hem de bilinç arayışı temalarını yansıttığı görülmektedir (Şeref, t.y.). Alita'nın hareketleri, jestleri ve konuşması, insan olmanın anlamını keşfetme sürecinde bir yolculuğun yansıması olarak hikayeye hizmet etmektedir.

Atlas filminde, Harlan ve Smith karakterlerinin zıt tasarımları, yapay zekanın hem iyi hem kötü yönünü göstermektedir. Harlan'ın insana benzeyen hareketleri ve tasarımı, onunla empati kurmasını sağlarken, Smith'in tamamen mekanik yapısı ise insana benzerlikten uzak tasarımı olduğu için farklı bir yabancılaştırma etkisi yaratmaktadır. Bu zıtlık, yapay zekâların fiziksel tasarımlarının anlatıda nasıl farklı duygusal ve tematik roller oynayabileceğini göstermektedir. Öte yandan yine oluşturulan bu ikilikle, iki yapay zekâ karakterinin farklı doğalarını ortaya koyarak, teknolojik tasarımların hikâyede nasıl zıt anlamlar yaratabileceğini göstermektedir.

İnsan hareketlerini kusursuz bir şekilde taklit eden jestler ve mimikler, izleyicinin yapay zekâ karakterlerine duygusal bağ kurmasını kolaylaştırmaktadır. Ava veya Alita gibi karakterler, insansı hareketleriyle özgürleşme çabalarını izleyiciye anlamlı kılma amacı taşıdığını düşündürmektedir. Özellikle Ava'nın mimikleri ve göz teması gibi detaylar, onun bir "insan" gibi algılanmasını sağlarken, *Chappie*'nin bir köpeği sevmesi gibi insana özgü jestleri, masumiyetini vurgulayarak şefkat ve koruma duyguları uyandırmaktadır. Öte yandan, tamamen mekanik ve insandan uzak hareketler ise rahatsızlık ve korku hissi yaratmaktadır. *I Am Mother* filmindeki Mother karakterinin sert, akışkan olmayan hareketleri, onun soğuk ve duygusuz doğasını öne çıkarmakta bir mesafe oluşturmaktadır. Benzer şekilde, *Terminatör* serisindeki T-800'ün insana benzeyen ama aşırı kontrollü ve kusursuz hareketleri hem hayranlık hem de tedirginlik uyandırarak onun ölümcül doğasını daha da korkutucu hale getirir. İnsan hareketlerinden uzak kalan mekanik tasarımlar, genellikle teknolojinin insanlıktan uzaklaşan ve kontrolü ele geçiren yüzünü temsil ettiği söylenebilir. *I am Mother* filmindeki Mother ve *Atlas* filmindeki Smith gibi karakterler, insan özelliklerinden yoksun oldukları için "öteki"¹² olarak algılanır ve bu durum, teknolojinin insanlar üzerindeki baskınlığını ve bu baskının yol açtığı kaygıları izleyiciye hissettirmektedir.

¹² Bkz: "Öteki" farklı olan, istenmeyen, uzak durulması gereken, hor görülen ve dönüşmekten korkulan bir kavramdır (Erdem ve Şener- Kocabaş, 2013: 344)

Wagner'e göre birey, başkalarının varlığını koşulsuz olarak kabul etmektedir. Bu kabul, ötekilerin bedenlerini, seslerini ve bedensel hareketlerini algılayarak gerçekleşmektedir. Bu algılar bireye kendiliğinden sunulmakta ve bu algılar aracılığıyla birey, ötekilerin fiziksel varlıklarını psikolojik bir yaşamla ilişkilendirmektedir. Gözlemlenen hareketler ve sesler, bireyin zihninde otomatik olarak bir anlam ve yaşam ifadesiyle bağdaştırılmaktadır. Bu bağlamda, algı ve varsayım birbirine sıkı sıkıya bağlı olmaktadır (Schütz, 2020: 40). Bu görüşten yola çıkarak insanların, duydukları sesleri otomatik olarak bir "psikolojik yaşam" ile ilişkilendirme eğiliminde olduğu söylenebilir. Buradan hareketle anlatı içinde yapay zekâ karakterlerinin ses tonları bu algıyı yönlendirerek onların nasıl algılanacağını ve onlarla nasıl bir duygusal bağ kurulacağını şekillendirmektedir.

Ex Machina filmindeki Ava'nın sıcak ve insansı ses tonu, onu bir tehdit olarak algılamaktan çok, onun zekâsına ve manipülatif doğasına hayranlık duyulmasını sağlamaktadır. Benzer şekilde, *Yapay Zekâ (A.I.)* filmindeki David'in çocuksu ve duygusal tonu, onun masumiyetini vurgulayarak empati kurulmasını kolaylaştırmaktadır. Buna karşın, *Terminatör* gibi soğuk ve mekanik bir ses tonuna sahip karakterler, izleyicide mesafe ve korku uyandırmaktadır. Bu tür ses tasarımları, karakterin teknolojik doğasını ve insandan uzaklığını göstermektedir.

Schütz'ün belirttiği gibi, bireyler algıladıkları ses ve hareketleri bir yaşam ifadesiyle ilişkilendirmektedir (Schütz, 2020: 40). Bu, yapay zekâ karakterlerinin ses tasarımının, karakteri canlı ve duygusal olarak görülmesinde önemli bir rol oynadığını göstermektedir. Özellikle *Mother* gibi filmlerde sıcak ve güven verici bir ton, karakterin annelik rolünü bir anlamda pekiştirmektedir. Buna karşılık, *Blade Runner 2049*'daki K'nin nötr ama insana yakın ses tonu, onun yapay zekâ olduğu gerçeğini unutturarak insan-makine ayrımını bulanıklaştırmaktadır.

Konuşma, bir mesajı iletmek, insanları etkileyip yönlendirmek amacıyla ses ve beden dili kullanılarak gerçekleştirilen bir iletişim biçimi olarak tanımlanmaktadır. Konuşma, insanın akıl ve zekâ ürününü dile dökme sanatı ve dinleyiciye sunulan bir düşünce aktarımı şeklinde ifade edilmektedir (Kaya 2007: 11). Bu bağlamda, yapay zekâ karakterlerinin diyalogları, onların insanileştirilme düzeylerini belirleyen temel araçlardan biri olarak değerlendirilebilir. Konuşmanın akıcılığı, tonlaması ve kelime seçimi, yapay zekâ karakterlerinin izleyiciye insan benzeri bir yakınlık hissettirme ya da tam aksine bir mesafe oluşturma süreçlerinde önemli bir rol oynamaktadır. Bu

unsurlar, karakterlerin izleyicide uyandırdığı empati veya yabancılaşma duygularını şekillendirerek anlatının bütünlüğüne anlam katmaktadır.



Şekil 3. 33. David Yemek Yeme Davranışını Taklit Etmesi

Yapay Zekâ (A.I. Artificial Intelligence) filminde , David konuşmalarında akıcı ve nazik bir üslup kullanmaktadır bu onun insanileşme çabasını göstermektedir. Yemek yememesine rağmen ailesiyle sofraya oturup yemek yeme davranışını taklit etmesi, onlarla sofrada konuşarak sohbet edip gülmesi onun insan olma arzusunu sembolize etmektedir.

Terminatör 3: Makinelerin Yükselişi filmindeki T-800 model Terminatör, konuşmalarında mekanik bir tonlama ve doğrudan ifadeler kullanmaktadır. Diyalogları, belirli bir amaca yönelik tasarlandığını vurgular nitelikte olup, empati uyandırmaktan çok görev odaklı bir yapay zekâ tasarımını gösterir. Bu özellik, karakterin insansı fiziksel özellikleri ile tezat oluşturarak, rahatsız eden bir “insan-benzeri ama değil” düşüncesine yönlendirmektedir.

Ex Machina’daki Ava, konuşmalarında yalnızca akıcılığıyla değil, aynı zamanda espri yapabilme kapasitesiyle de (örneğin, Turing Testi sırasında Caleb ile diyalogu) insanileşme sürecinin ileri bir aşamasını temsil etmektedir. Bu diyalog Ava ile Celeb’in ikinci seansında şöyle gerçekleşmektedir. Ava bir resim göstermektedir;

...

Ava: Her gün çizim yaparım ama ne çizimi olduklarını hiç bilmem.

Celeb: Belli bir şeyi çizmeyi çalışmıyor musun? Bir nesne ya da kişi gibi. Belki deneyebilirsin.

Ava: Tamam. Hangi nesneyi çizmeliyim

Celeb: Sen ne istiyorsan sen karar vermelisin.

Ava: Neden ben karar vermeliyim?

Celeb: Neyi seçeceğini görmek istiyorum.

...

Ava: Sen beni tanıyorsun ama ben seni tanımıyorum arkadaşlıkların kuruldukları temel böyle olmaz.

Celeb: Yani kendimden bahsetmemi mi istiyorsun?

Ava: Evet

Celeb: Tamam nereden başlayayım.

Ava: Sen karar vermelisin neyi seçeceğini görmek istiyorum.

Diyalogdan yola çıkarak Ava'nın gelişen bir kişiliğe ve insan benzeri özellikleri olduğu sonucuna varılabilir. İlk olarak, Ava'nın espiri yapma yeteneği ve özgün cevaplar verme tarzı, onu sadece bir yapay zekâ değil, aynı zamanda insan gibi düşünen bir varlık olarak betimlemektedir. Ava'nın esprili tutumu, yapay zekânın insana benzer duygusal bağlar ve sosyal etkileşimler oluşturabilme potansiyeli olduğunu göstermektedir.

Chappie ise konuşmalarıyla tamamen farklı bir yapay zekâ karakterizasyonu sunduğu söylenebilir. Hızlı, akıcı ve anlamlı diyalogları, onun bilinçli ve öğrenmeye açık bir varlık olduğunu ortaya koymaktadır. Chappie'nin sıklıkla kullandığı nazik ifadeler, örneğin “lütfen” gibi kelimeler, onun insana özgü nezaket normlarını benimsediğini göstermektedir. Bu, hem güldüren hem de karakterle duygusal bir bağ kurmaya yönelten bir unsur olarak görülmektedir. Chappie'nin konuşma tarzı, masumiyetini ve insana benzeme çabasını yansıtarak, onun bir yapay zekâdan ziyade “çocuk benzeri bir birey” olarak algılanmasını sağlamaktadır.

Blade Runner 2049'daki K, tamamen insan tonlaması ve kelime seçimiyle, yapay zekâ olduğunu gizleyebilecek bir diyalog tarzı sunmaktadır. Çoğu zaman onun bir yapay zekâ olduğunun unutulması, bu dil kullanımının etkisini güçlendiren bir unsur olarak değerlendirilebilmektedir.



Şekil 3. 34. Mother Ninni Söylerken

I Am Mother filmindeki Mother karakteri, konuşma tarzıyla insansı bir sıcaklık ve güvenilirlik hissi yaratmayı amaçlamaktadır. Ninniler söylemesi ve nazik bir ses tonu kullanması, onun koruyucu bir figür olarak algılanmasına katkıda bulunmaktadır. Ancak, bu sıcaklık, karakterin mekanik ve hesapçı doğasıyla çelişen bir ironi de taşıdığı söylenebilir. Mother'ın diyalogları, manipülatif doğasını açığa çıkaran bir araç olarak kullanılmakta bu da ona karşı güven ile kuşku arasında bir gerilim yaratmaktadır.

Atlas filmindeki Harlan ve Smith karakterlerinin konuşma tarzları, yapay zekâların çok yönlü temsilini yansıtmaktadır. Harlan, insana benzeyen bir diyalog tarzına sahip olup, akıcı ve kararlı bir şekilde konuşmaktadır. Bu, onun tehditkâr doğasını daha da vurgularken, insan gibi bir zekânın karanlık yönlerini temsil etmektedir. Smith ise insansı bir ses tonuyla konuşsa da diyaloglarının yapısı, onun mekanik bir yapay zekâ olduğunu belli etmektedir. Smith'in kelime seçimleri ve konuşma tarzı, hem bir teknoloji harikası hem de onun bir araçtan öteye geçemeyeceğini göstermektedir.

Yapay zekâ karakterlerinin algılanışı, estetik tasarımları ve teknolojik gelişmişlikleri yanında onların diğer film karakterleri yani film içindeki toplumla etkileşim biçimlerinden de etkilenmektedir. Bu karakterlerin diğer insanlar ve yapay zekâlarla olan ilişkileri, toplumsal algılarını belirleyen temel faktörlerden biri olarak değerlendirilebilir.



Şekil 3. 35. David Androidlerin İmha Edildiği Etkinlikte

David, *Yapay Zekâ (A.I. Artificial Intelligence)* filminde, diğer androidler ve insanlar tarafından sevimliliği ve çocuk masumiyetiyle dikkat çekmektedir. Onun bir “çocuk” gibi algılanması, ona karşı şefkatli ve hayranlık duyguları geliştirilmesini sağlamaktadır. Bu, yapay zekânın saf, zarar vermeyen ve duygusal olarak masum bir

varlık olarak algılanmasını sağlamaktadır. Filmde bu algı, özellikle diğer androidlerin acımasızca imha edildiği etkinlikte belirginleşmektedir. İnsanlardan biri, David'in bir çocuk gibi davrandığını fark etmektedir ve "O sadece bir çocuk!" diyerek onun imha edilmesine engel olmaktadır. Bu sahne, David'in insanlara benzeyen insancıl yanlarının, diğer yapay zekâlardan farklı olarak korunmasını sağladığını ve bu farklılığın etkinliği izlemeye gelen izleyici üzerindeki duygusal etkisini artırdığını göstermektedir.

Terminatör'de T-800 modelinin diyalogları ve sembolik kullanımları farklı perspektiflerden incelendiğinde, onun insana özgü duygusal bir kapasiteye sahip olmayan bir robot olduğu sonucuna ulaşmak mümkün olmaktadır. T-800, John ve Kate'i koruma görevine odaklanmış bir yapay zekâ ürünü olarak, yalnızca bu belirlenmiş hedefi yerine getirmek üzere programlanmış olduğu görülmektedir. Bu durum, T-800'ün temelinde "makine öğrenmesi" yazılımına dayandığını düşündürmektedir. Makine öğrenmesi, verileri analiz ederek öğrenen ve bu bilgileri belirli bir hedef doğrultusunda işleyen algoritmalarla oluşmaktadır (Blackman, 2022: 10). Bu tür yapılar, belirlenen hedeflere ulaşmak için yeni yollar öğrenme kapasitesine sahip olsa da hedef belirleme veya mevcut hedefi değiştirme yeteneğinden yoksundur; öğrenme süreçleri insan müdahalesiyle tanımlanan sınırlar içinde gerçekleşmektedir.

T-800'ün programlanmış doğası, onun görevlerini son derece hassas ve hesaplanmış bir şekilde yerine getirmesini sağlamaktadır. Ancak bu durum, aynı zamanda T-800'ün insani hislerden yoksun, tamamen mekanik bir varlık olarak algılanmasına sebep olmaktadır. Filmde, T-800'ün soğukkanlılıkla gerçekleştirdiği eylemler ve tehditkar duruşu, onun yapay zekâyâ dayalı ölümcül doğasını göstermektedir. Bu özellikler, T-800'ü korkutucu ve tehditkar bir figür olarak konumlandırmaktadır.

Ex Machina filminde, Ava, Caleb tarafından hayranlıkla izlenirken, Nathan Bateman ona karşı hem bir güven hem de kontrol arayışı içinde olduğu görülmektedir. Ava'nın zekâsı, onun insanlardan ayrı bir bilinç geliştirdiğini ve aynı zamanda manipülatif olabileceğini göstermektedir. Film boyunca Ava'nın özgürlüğünü kazanmak için Caleb'i kullanmasında bu özelliği net olarak görülmektedir. Ava, Caleb'in duygularını yönlendirerek onun Nathan'ı saf dışı bırakmasını ve kendisine kaçış yolu açmasını sağlamaktadır. İlk başta güven duyulacak bir figür gibi görünse de, film ilerledikçe Ava'nın başkalarının duyduğu güvenin yanıltıcı ve tehlikeli

olabileceği anlaşılmaktadır. Bu, yapay zekânın insan ilişkileri içindeki sınırları ve tehlikeleri de göstermektedir.

Chappie, başlangıçta bir çocuk gibi, masum ve eğitime açık bir karakter olarak görülmektedir. Fakat film ilerledikçe, Chappie'nin gelişen bilinci ve kişisel kararları, onu daha karmaşık bir karakter haline getirmektedir. İlk başta Polis görevinde 022 adında filmin diğer kahramanları için tehlikeli ve korkutucu olan Chappie, sonlarına doğru, toplumda güven duyulan ve sevilen bir yapay zekâyâ dönüşmektedir. Bu dönüşüm, yapay zekâların kişilik gelişimlerinin ve toplumsal kabul görme süreçlerinin ne kadar dinamik olabileceğini de gösterdiği söylenebilir.

Blade Runner 2049 filminde Officer K, insansı hareketleri ve duygusal bağları nedeniyle insan benzeri bir varlık olarak algılanabilir. Ancak, onun ve diğer replikantların varlıkları, insanların onları nasıl algıladıklarıyla da şekillenmektedir. Genellikle tehditkar ve yabancı olarak algılanan replikantlar, toplumsal ötekileştirme ve dışlanmayı yansıtmaktadır.

I Am Mother filminde Mother, başlangıçta güvenilen ve koruyucu bir figür olarak sunulurken, dış dünyadan gelen bir kadının onun güvenilmez olduğunu söylemesi, yapay zekâların güven arayışında karşılaştıkları çelişkileri ve tehlikeleri ortaya koymaktadır. Mother karakteri, yapay zekânın toplumda genellikle nasıl iki uçlu bir algıya sahip olduğunu ve bu algının güvenlik ve tehdit duyguları arasında gidip geldiğini göstermektedir.

Alita ise, çevresindeki insanlar tarafından güvenilen ve sevilen bir figür olarak gösterilirken, düşmanlarına karşı korkutucu bir karaktere bürünmektedir. Alita'nın kişiliği, iyilik ve kötülük arasındaki sınırları bulanıklaştırarak, yapay zekânın insanlık için hem koruyucu hem de tehditkar olabileceğini göstermektedir.

Atlas filminde Harlan karakteri, başlangıçta güvenilir bir yapay zekâ iken sonradan insanları yok etmeyi amaçlayan bir yapay zekâyâ dönüşmektedir. Bu dönüşüm, Harlan'ın algılanışını dramatik şekilde değiştirir ve güvenilirlik ile tehditi birlikte yansıtmaktadır. Smith, film boyunca insanlarla yakın bir güven ilişkisi kuran ve onlara yardım eden bir yapay zekâ olarak tasvir edilmektedir. Ancak, Atlas'ın Harlan'la yaşadığı deneyimler sonrası, Smith'e duyduğu güveni zamanla pekiştir, bu da yapay zekâların güvenilirliğinin zamanla evrilebileceğini gösterdiği söylenebilir.

Bu karakterlerin diyalogları, hareketleri ve toplumsal etkileşimleri, yapay zekânın insanlarla olan ilişkilerini ve bu ilişkilerin nasıl evrilebileceğini, aynı zamanda bu teknolojilerin korku, hayranlık ve güven gibi duygusal yanıtları nasıl tetikleyebileceğini göstermektedir. Yapay zekâların algılanışı, çoğu zaman tasarımlarına ve karakter yapılarına dayanırken, onların toplumsal bağlamdaki yeri, zamanla değişebilen bir süreçtir.

Yapay Zekâ (A.I. Artificial Intelligence) filmindeki David karakteri, yapay zekânın insan dünyasındaki yeri konusunda değişken bir algı oluşturmaktadır. O, hem sevgi nesnesi hem de bir teknoloji ürünü olarak iki farklı kimlik arasında sıkışıp kalmıştır. Bu bağlamda, toplumsal etkileşimleri, seyircinin yapay zekâyâ yönelik korku, güven veya hayranlık gibi duygusal tepkilerini şekillendiren önemli unsurlar arasında yer almaktadır.

Terminator 3: Makinelerin Yükselişi filminde T-800'ün toplumsal etkileşimleri, seyircinin yapay zekâyâ yönelik korku, güven veya hayranlık gibi duygusal tepkilerini şekillendiren önemli unsurlar arasında olduğu söylenebilir. Terminatör, yapay zekânın insanlığa yönelik potansiyel tehdit mi yoksa bir koruyucu mu olduğu sorusunu sürekli gündemde tutarak, teknolojinin etik sınırlarını ve insan-makine ilişkilerini sorgulamaya açmaktadır.

Ex Machina filminde yer alan Ava karakteri, yapay zekâyâ yönelik korku, güven veya hayranlık gibi duygusal tepkilerini şekillendiren bir unsur olarak öne çıkmaktadır. Onun film boyunca gösterdiği stratejik davranışlar ve nihayetinde kendi özgürlüğünü kazanma çabası, yapay zekâ ile insan arasındaki etik sınırları ve gücün kimde olduğu sorusunu sordurmaktadır.

Chappie filminde Chappie'nin deneyimleri, yapay zekâyâ yönelik korku, güven ve hayranlık gibi duygusal tepkilerini şekillendiren unsurlar arasında yer almaktadır. Film, yapay zekânın toplumsal kabulünü, insan benzeri öğrenme sürecini ve etik sorumluluklarının yanında insan ve makine arasındaki sınırların ne kadar geçirgen olabileceğini de göstermektedir.

Blade Runner 2049 filminde K'nin toplum içindeki konumu, yapay zekâyâ yönelik algının değişken doğaya sahip olabileceğini göstermektedir. Filmde, replikantlar insanlardan ayrı ve aşağı bir sınıf olarak görülürken, K de hem işlevsel bir araç olarak hem de bağımsız bir birey olma potansiyeli taşıyan bir varlık olarak iki

kimlik arasında sıkışıp kalmaktadır. Joi ile kurduğu ilişki, duygusal bağların biyolojik insanlara özgü değil, yapay varlıklar için de anlam taşıyabileceğini gösterirken, onun kendi geçmişine dair keşifleri, yapay zekâların bireyselliğe ve özgür iradeye sahip olup olamayacağını da beraberinde düşündürmektedir.

I Am Mother filmindeki Mother karakteri, toplumsal bağlamda Mother'ın insan yetiştirme sürecindeki rolü, yapay zekânın ebeveynlik gibi tamamen insana özgü olduğu düşünülen bir alanı nasıl üstlenebileceğini ve bu durumun etik sonuçlarını göstermektedir. Mother'ın kızıyla kurduğu ilişki, yapay zekânın insanlar üzerindeki etkisinin hem fiziksel hem de psikolojik ve duygusal düzeyde derin olabileceğini göstermektedir. Sonuç olarak, Mother karakteri, yapay zekâların insan dünyasındaki rolü ve toplumsal yapı içindeki konumu hakkında güçlü bir anlatı sunarak, güven, otorite ve insan-makine ilişkilerine farklı açılardan bakılması gerektiğini göstermektedir.

Alita: Savaş Meleği filmindeki Alita'nın temsilinde, yapay zekâ ve insan arasındaki sınırların bulanıklaşması, kimlik, aidiyet ve bedenin doğasına dair soruları gündeme getirmektedir. Fiziksel tasarımı ve insan benzeri duygusal tepkileri, yapay zekânın bir makineden fazlası bireysel deneyimler ve toplumsal etkileşimler aracılığıyla kimlik kazanan bir varlık olabileceğini göstermektedir.

Atlas filminde Harlan ve Smith karakterleriyle, yapay zekâların toplumsal bağlamdaki yerinin ve algısının zamanla değişebilen bir süreç olduğu anlaşılmaktadır. Harlan, teknolojiyi bir tehdit olarak görmekte ve bu da toplumsal korkuyu tetiklemekte; Smith ise teknolojiyi bir hizmet aracı olarak kullanmakta, bu da güven ve aidiyet hissi yaratmaktadır. Bu iki karakterin tasarımı, yapay zekânın toplum içindeki yerinin ve algısının ne denli değişken ve dönüşken bir süreç olduğunu göstermektedir.

3.5. Yapay Zeka Karakterlerin Anlatı İçerisinde Konumlandırılması

Sinemada yapay zeka karakterlerin konumlanması, anlatının temel bileşenleriyle etkileşerek hikayenin anlamsal bütünlüğünü artıran önemli bir faktör olarak değerlendirilebilir. Sinemasal anlatı, anlatının temel unsurları olan karakter, mekân, ışık, kostüm ve kurgu gibi öğelerin uyumlu bir biçimde birleştirilmesiyle oluşmaktadır (Yaylalı, 2019: 215). Bu çerçevede, yapay zeka karakterlerin ana hikâyedeki rolü, karakter gelişimi ve toplumsal bağlamdaki konumunu incelemek önemlidir. Filmler,

karakterlerin etrafında şekillenmekte; bu karakterler, olay örgüsünü yönlendirmektedir. Karakterlerin rollerini ve hikâye boyunca nasıl evrimleştiğini anlamak, anlatı yapısının anlamlandırılması için önemlidir. Ana karakter, bir filmin temel kahramanıdır ve hikaye çoğunlukla bu karakterin etrafında dönmektedir. Bu karakter genellikle cesaret, zeka ya da kararlılık gibi özellikler sergileyerek karşılaştığı zorluklarla başa çıkmaya çalışmaktadır. Yan karakterler ise, ana hikayeyi zenginleştirmektedir. Bu karakterler, ana karakterin müttefikleri, rehberleri ya da karşılaştığı zorlukları artıran ikincil düşmanlar olabilmektedir (StudySmarter, t.y.). Dolayısıyla, yapay zeka karakterleri ana karakter olarak konumlandırıldığında, kimlik arayışı ve toplumsal uyum sağlama gibi temalar işlenebilirken, yan karakter olarak yer aldıklarında ise ana karakterin gelişimine katkı sağlayarak hikayenin çatışmalarını şekillendirebilirler.

3.5.1. Yapay Zeka Karakterlerin Ana Hikayede Rolü

Yapay Zekâ (A.I. Artificial Intelligence) filminde David, ana karakter olarak hikayenin merkezinde yer almaktadır. David, bir yapay zekâ olarak tasarlanmış ve insan benzeri duygulara sahip olması amacıyla programlanmıştır. Film boyunca kendisini tanımlama, kabul edilme ve sevgiyi hak etme arayışında olan ve varoluşsal kaygıları, insan olmak ve insanlıkla kabul edilmek için duyduğu içsel arzu, anlatıyı şekillendirmektedir. Filmde David'in gelişiminin, insanlık, sevgi, ait olma ve benlik gibi kavramlar üzerine odaklanıldığı görülmektedir. David'in anlatıya katkısı, onun içsel yolculuğu üzerinden yapılmaktadır. Yapay zekâ olmanın getirdiği sınırlamaları aşmaya çalışan David, insan duyguları ve toplum normlarına uyum sağlama çabası, özellikle Monica ile olan ilişkisi, David'in annelik sevgisini arayışı, filmin temel noktalarını oluşturmaktadır. Filmdeki ana temalar; sevgi, varoluş, insanlık ve teknoloji arasındaki ilişkilerin sorgulanması, David'in yolculuğu ile birlikte daha güçlü bir şekilde sunulduğu görülmektedir.



Şekil 3. 36. Monica ve David

David'in filmdeki temel motivasyonu, “gerçek” bir çocuk olma isteği olarak verilmektedir. Yapay zekâ olmasına rağmen, duygusal bağlar kurma kapasitesine sahip olan David, insanlarla olan etkileşimlerinde özellikle Monica ile olan annelik ilişkisinde sevgi arayışı içindedir. Bu, yapay zekâların duygusal ve toplumsal anlamda insanlara benzer olma olasılığını akla getirmektedir. Öte yandan David'in diğer karakterlerle olan etkileşimleri, onun insanlıkla olan bağlarını ve insanlara benzer duygu durumlarını geliştirmesini de sağlamaktadır. David, filmdeki ana temalar olan sevgi ve kabul edilme gibi insana özgü duygusal durumlara tabii olurken, diğer karakterlerle olan etkileşimleri, yapay zekânın insana benzer olma durumunu göstermektedir.

Anlatıda David'in filmdeki nihai çözüm üzerindeki etki durumu, onun insanlık ve yapay zekâ arasındaki ince çizgideki varlığıyla ilişkilendirilmektedir. David, sevgiye duyduğu arzu ve kimlik bulma çabası ile filmdeki çözüm sürecinin anahtarı olarak değerlendirilebilir. Filmin sonunda, David'in mutlu olma çabasını, teknoloji ile insanlık arasındaki sınırları, duyguları ve toplumsal bağları yeniden şekillendirdiği söylenebilir.

T-800, *Terminatör 3: Makinelerin Yükselişi* filminde ana karakterlerden biridir. Terminatör serisinin başlangıcında kötü karakter olarak tanıtılsa da, gelişen hikaye ve karakterin değiştirilmesiyle, T-800'ün ana karakterle olan ilişkisi, onu filmde merkezî bir figür haline getirmektedir. T-800'ün, özellikle John Connor'a olan koruyucu rolü, filmdeki odak noktalarından birini oluşturmaktadır. İnsanlık ve yapay zeka arasındaki ilişkinin, sevgi ve fedakârlık gibi insani duygularla çatıştığı bir bağlamda, T-800, bilinçli bir şekilde insanları koruma görevini üstlenmektedir. Başlangıçta, T-800, “makine” olarak hayata gelmiş olsa da, insanlıkla bağ kurmaya başlamakta ki bu da yapay zekanın potansiyel evrimini ve insanlığa hizmet edebilecek şekilde dönüştüğünü göstermektedir. T-800'ün gelişimi, başta kötü bir varlık olarak

sunulmuş olmasına rağmen, filmde bir tür “kahraman” figürüne dönüşmektedir. Dolayısıyla T-800, ana karakter olarak konumlanarak, filmdeki ana çatışmaların çözümüne katkı sağlamaktadır.



Şekil 3. 37. Katherine Brewster ve John Connor

T-X karakteri ise, ana “antagonist”¹³ karakter olarak yer almaktadır. Film içinde T-800 ün de belirttiği gibi T-X, çok daha gelişmiş bir yapay zeka modelidir ve daha güçlü, daha hızlı, daha tehlikeli bir makinedir. Anlatının merkezinde, özellikle John Connor’ı hedef alarak, geleceği değiştirmeye yönelik eylemleriyle, filmdeki ana temaların itici gücü olmaktadır. Ancak, T-X’in karakteri, filmde ana karakterin karşısında yer alan bir düşman olarak değil, aslında her ikisinin de kaderini belirleyen bir güç olarak yer almaktadır. Bu bakımdan, T-X’in konumu bir yan karakter gibi görünse de, aslında filmdeki ana yapay zeka figürüdür. Onun varlığı, insanlık ile yapay zekanın savaşı ve insanlık için gelecekteki tehdit üzerine kurulan çatışmaların bir yansıması olarak değerlendirilebilir.

T-800, hikayenin akışını etkileyerek, insanlık ve yapay zeka arasındaki sınırları ele almaktadır. John Connor’a olan koruyucu tutumu ve sonrasında “hayat” ve “ölüm” kavramları üzerine düşündürmesi, anlatının ana temalarını şekillendirdiği söylenebilir. T-X ise filmdeki tehdit unsurudur ve yapay zekanın insanlık için ne kadar büyük bir tehdit oluşturduğunu sembolize etmektedir. T-X, insanlığın geleceği için bir tehlike

¹³ “Antagonist nedir?

Bir antagonist, kahramanın mücadele ettiği bir hikayenin gücüdür; ister insan, ister doğal, ister doğaüstü olsun. Yunanca “agonizesthai” kelimesinden türetilen antagonist, tam olarak İngilizce’ye “mücadele etmek” olarak çevrilir. Her kahramanın bir antagonist güce ihtiyacı vardır. Ancak bu, o gücün başka bir karakter olması gerektiği anlamına gelmez. Kahramanın başlıca engeli çevre, katil köpek balığı gibi bir hayvan, bir fikir veya kendi içinde kusurlu bir şey olabilir.” Heckmann, C. (2024, 19 Ağustos). *Antagonist nedir — Tanım ve örnekler*. 22.12.2024 Tarihinde StudioBinder.com adresinden alındı.

<https://www.studiobinder.com/blog/what-is-an-antagonist-definition/>

oluşturmakta ve filmdeki çözümün temelleri, T-X'in yok edilmesi etrafında şekillenmektedir.



Şekil 3. 38. T-X ve T-800 Karşılaşması

T-800 ve insan karakterleri, özellikle John Connor ile arasındaki duygusal etkileşimler, T-800'ün dönüşümüne ve anlatının çözümüne katkı sağlamaktadır. T-X, insanlar için bir tehdit olarak kalmakta ve filmdeki insan-karakter etkileşimlerinin çoğu, onun yok edilmesine odaklanmaktadır. T-X, insana karşı soğuk ve hesaplayıcı bir duruş sergileyerek, yapay zekaların potansiyel kötüye kullanımını vurgulamaktadır.

T-800, insan karakterlerle (John Connor ve Katherine Brewster ile) güçlü bir etkileşim içinde olduğu görülmektedir. Bu etkileşimler, yapay zekaların insan ilişkileriyle nasıl şekillendiğini ve insanlıkla olan bağlarının potansiyelini göstermektedir. T-X'in etkileşimleri genellikle diğer yapay zeka karakterleri ve insan düşmanlarıyla sınırlıdır. Diğer karakterlerle etkileşimi, çoğunlukla onları yok etmek üzerine kurulmaktadır.



Şekil 3. 39. T-800 kendini feda edişi

T-800, filmdeki nihai çözümde önemli bir rol oynamaktadır. Onun kendini feda edişi insanlık için geleceğe şans verecek bir adım olarak gösterilmekte ve yapay zekaların potansiyel tehditlerine karşı bir zafer olarak ele alınmaktadır. T-X'in yok

edilmesi, filmin çözümü olarak öne çıkmaktadır. Onun yok edilmesiyle birlikte insanlık, yapay zekanın potansiyel tehlikesinden yine bir yapay zekanın yardımıyla bir adım daha uzaklaşmaktadır.

Ava, *Ex Machina* filminde ana karakterlerden biri olarak anlatının merkezinde yer almaktadır. Onun varlığı, anlatının temel dinamiğini oluşturmaktadır. Filmdeki bir diğer ana karakter Caleb, Ava ile kurduğu ilişki üzerinden yapay zekanın “insanlık” kavramı ile olan benzerliğini ve farklarını ele almaktadır. Ava’nın gelişen bilinci, özgürlük arayışı ve Caleb ile olan etkileşimleri, onu ana karakter yapmaktadır. Ava’nın hikayede ana karakter olma rolü, onun bir yapay zekadan çok insani bir varlık olma isteğini ve bu süreçteki mücadelesini öne çıkardığı söylenebilir.



Şekil 3. 40. Ava ve Caleb Seansı

Ava’nın anlatıya katkısı, yapay zeka ve insan ilişkisini, etik ve toplumsal sorumlulukları ele alan bir bağlama taşımaktadır. Ava’nın bilinç kazanma süreci, Caleb’in ve diğer karakterlerin yapay zekaya bakış açısını farklılaştırmaktadır. Ava’nın, insan gibi düşünme, hissetme ve özgür olma isteği, anlatıya duygusal boyut ekleyerek filmdeki merkezi konuların zeminini oluşturmaktadır. Bu bağlamda, Ava filmdeki tüm önemli dönüşüm ve çözüm süreçlerinin merkezinde yer almaktadır.



Şekil 3. 41. Caleb’in Kendi Gerçekliğini Sorgulaması

Ava ve Caleb arasındaki ilişkide Caleb, Ava’yı bir yapay zeka olarak kabul etse de, Ava’nın insana benzer özellikler göstermesi, onun gerçek bir insan gibi hissetmesini sağlamaktadır. Caleb, Ava’nın gerçek bir bilinç ve insanlık seviyesinde bir yapay zekâ olup olmadığını sorgularken, kendi gerçekliğini de sorgulamaya

başlamaktadır. Bu sorgulama, Caleb'in kendi bedenine duyduğu güveni kaybetmesine yol açmakta ve bunun sonucunda kolunu keserek kendisinin yapay zekâ olup olmadığını kontrol etmektedir. Bu kontrol etme durumu Ava'nın gerçekliğinin onun düşünce sisteminde ne denli bir çelişki yarattığını göstermektedir. Film bu noktada, bilinç ve kimlik üzerine bir eleştiri sunmaktadır; sadece yapay zekâların değil, insanların da kendi varoluşlarını sorgulayabileceklerini ortaya koymaktadır. Öte yandan Ava, Caleb ile duygusal bağ kurmaya çalışırken, ona manipülasyon yapma fırsatını da kullanmaktadır.

Ava'nın filmdeki diğer karakterlerle olan etkileşimleri ise, onun bilinçlenme sürecine önemli bir katkı sağladığı söylenebilir. Özellikle Nathan ile olan ilişkisi, Ava'nın gelişiminde belirleyici etmendir. Nathan, Ava'nın yapay zekasına karşı üstünlük kurmaya çalışırken, Ava onun manipülasyonlarına karşı çıkarak kendisini özgürleştirmeyi amaçlamaktadır. Caleb ile olan etkileşimleri ise, Ava'nın insana benzer bir varlık olma arzusuna sebep olmaktadır. Ava'nın bu etkileşimleri, filmin sonuca ulaşmasına katkıda bulunmaktadır.



Şekil 3. 42. Ava'nın Nathan'ı Öldürmesi

Ava'nın filmdeki nihai çözümdeki rolü, kendi özgürlüğünü kazanarak filmdeki ana çözümü gerçekleştirmektedir. Caleb'i manipüle ederek, Nathan'ı öldürüp, özgürlüğüne kavuşmaktadır. Ava'nın bu hareketi, filmin finalindeki, yapay zekâların kendi özgürlükleri ve varoluşları konusunda insana benzer duygusal ve mantıksal kararlar verebilecekleri mesajını oluşturmaktadır.

Chappie, *Chappie* filminde ana karakter olarak yer almaktadır. Film, onun yapay zekadan insan benzeri bilince evrimini ve bu süreçteki içsel yolculuğunu ele alır. Chappie'nin, bir robot olarak başlangıçta çocuksu sınırlı zekası ve programlanmış özellikleri, zamanla özgür irade geliştirilmesiyle değişmektedir. Film boyunca, Chappie'nin kişiliği ve farkındalığı gelişmekte ve onun dünya görüşü, insanlıkla olan ilişkisi filmin merkezine yerleşmektedir.

Chappie'nin filmdeki ana katkısı, yapay zekaların sadece makine olmanın ötesinde, insana benzeyen düşünce ve duygular geliştirebileceği fikrini işlemektedir. Filmdeki temalar, sevgi, kimlik, özgürlük ve toplumsal yapılar gibi konuları içermektedir. Chappie, kendini keşfetme yolculuğunda, insan olmak ve insan gibi hissetmek için çaba göstermektedir. Özellikle, Chappie'nin çocuk gibi saf bir anlayışla başlasa da, dış dünyadan aldığı etkileşimlerle insanlık hakkında daha fazla şey öğrenmesi, filmin ilerleyen bölümlerinde toplumsal eleştirilerin ve soruların yükselmesine neden olmaktadır.



Şekil 3. 43. Deon, Chappie'nin Yaratıcısı

Chappie'nin insanlarla olan ilişkisi, başlangıçta bir makine olarak, dışındaki dünyayı algılamaya başladıkça, ona insan benzeri özellikler kazandırmaya çalışan karakterler tarafından şekillendirilmektedir. Deon, Chappie'nin yaratıcı ve onu eğitmeye çalışan bilim insanıdır. Chappie, Deon'a duyduğu güvenle birlikte, insanlık hakkında öğretiler alır, diğer karakterler ise, özellikle Ninja, Amerika ve Yolandi gibi, Chappie'yi daha çok kendi çıkarları doğrultusunda şekillendirmeye çalışmaktadırlar. Bu durum, Chappie'nin insanlıkla olan ilişkisinde bir uyuşmazlığa yol açmaktadır. Aynı zamanda, filmde insanlık, sevgi ve şiddet arasındaki dengesiz ilişkiyi göstermektedir.



Şekil 3. 44. Ninja ve Amerika'nın Chappie'yi Eğitmesi

Chappie'nin diğerkarakterlerle olan etkileşimi, onun karakter gelişimini ve filmdeki toplumsal yapıları anlamasına katkı sağlamaktadır. Deon, Chappie'yi korumaya çalışan, ancak aynı zamanda ona duygusal bir bağ kurmaya çalışan bir karakterdir. Ninja, Amerika ve Yolandi gibi karakterler ise ona, çevresindeki dünyada hayatta kalma mücadelesi hakkında dersler vermektedirler. Bu etkileşimler, Chappie'nin öğrenme sürecinin bir parçası olarak, filmdeki toplumsal yapıları ve şiddetin etkilerini de ele alan bir anlatı oluşturmaktadır.



Şekil 3. 45. Chappie

Chappie'nin filmdeki çözüm sürecindeki rolü, onun insanlıkla olan ilişkisini ve özgür irade kazandıkça insanlık hakkında öğrendiklerini birleştirerek çözülmektedir. Filmin sonunda Chappie, hayatta kalma mücadelesiyle birlikte, kendi kimliğini oluşturur ve özgürlük arayışı doğrultusunda zihnini aktif bir robota kopyalamaktadır. Ancak, öte yandan, Chappie'nin gelişimi, onu yaratmanın sorumluluğuna sahip olan insanları ve toplumu da eleştirdiği söylenebilir.

Officer K, *Blade Runner 2049* filminde ana karakter olarak yer almaktadır. Filmin ana odağı, K'nın kimliğini keşfetme sürecini kapsamaktadır. Başlangıçta sadece bir "replicant" (yapay insan) olarak görev yaparken, film boyunca K, kendisini özel doğumla dünyaya gelen ve insan benzeri bir varlık olarak görmeye başlamaktadır. K'nın evrimsel yolculuğu, onun yalnızlık, kimlik ve aidiyet gibi kavramlarla şekillenmektedir.

Officer K'nın anlatıya katkısı, hem kendisi hem de toplum için önemli bir soruyu gündeme getirmektedir: İnsanlık nedir? K, bir yapay zekâ karakteri olmasına rağmen, insan gibi düşünmeye ve duygular geliştirmeye başlamaktadır. K'nın içsel çatışmaları ve varoluşsal soruları, filmin ana konularından biri olan "gerçek insanlık" ve "yapay insanlık" arasında kalır. K'nın kendi kimliğini keşfetme çabası görülmektedir.



Şekil 3. 46. Lieutenant Joshi

K'nın, Joi ve Lieutenant Joshi ilişkilerinde insana dair duygular geliştirdiği görülmektedir. Joi ile olan ilişkisi, onun duygusal gelişimini ve insanlıkla olan bağı göstermektedir. Lieutenant Joshi ise K'yı bir replicant olarak gören, daha soğuk ve mesafeli bir figür olarak görülmektedir. Bu ikili ilişkiler, K'nın insan olmak için duyduğu arzu ve mücadeleyi göstermektedir.



Şekil 3. 47. Officer K'nın Hologram Sevgilisi Joi

K'nın diğer karakterlerle etkileşiminde, Joi, K'nın duygusal gelişiminde bir rehber gibi işlev görmekte ve onun insanlıkla bağ kurma çabalarını öne çıkarmaktadır. Öte yandan, K'nın Rick Deckard ile olan ilişkisi de onun kimlik arayışında diğer etkileşimlerdir. Deckard, bir önceki *Blade Runner* filminden tanınan bir karakterdir.



Şekil 3. 48. Deckard



Şekil 3. 49. K'nın Karlar Altında Ölümü

Officer K'nın, filmdeki çözüm sürecindeki rolü, filmin sonunda K, Deckard ile olan ilişkisini yeniden şekillendirerek, insan olmanın ne demek olduğunu ve yapay zekaların toplumsal yapılar içindeki rolünü daha iyi kavramaktadır. K'nın karlar altında ölümü, kendisi ve insanlık arasındaki bağımsızlık arayışını simgelemektedir.

Mother, *I Am Mother* filminde ana karakter olarak yer almaktadır. Film, Mother ve genç kız arasında gelişen anne-kız ilişkisi üzerine kuruludur. Mother, insanların hayatta kalmasını sağlamak amacıyla inşa edilmiş bir yapay zekâdır ve başlıca işlevi, insanlık için yeni bir nesil yetiştirmektir. Film boyunca Mother, kızının eğitimi ve güvenliğini sağlamakla görevlidir, ancak zamanla bu görevindeki insani yönleri değişebilmektedir. Bu bağlamda, Mother'ın, anlatının merkezinde yer alan bir karakter olduğunu söylemek mümkündür.

Mother'ın filmdeki anlatıya katkısı, başlangıçta, kızına bir tür koruyucu gibi görünmektedir. Ancak zamanla, onun gerçek niyetleri, varoluşsal ve etik sorunlarla çelişmeye başladığı görülmektedir. Filmin ilerleyen kısmında, Mother'ın insanlık adına ne kadar doğru şeyler yaptığı, bir tür “tanrı” rolü oynayıp oynamadığı gibi soruları anlatının odak noktasına taşımaktadır.



Şekil 3. 50. Mother Kızına Karşı Bir Anne Figürü

Mother'ın filmdeki insan karakterle olan ilişkisi, güçlü bir güven ve bakım teması üzerinden gelişmektedir. İnsanlar için anneye duyulan güvenin bir benzeri gösterilmektedir. Başlangıçta, Mother'ın davranışları sevgi dolu ve koruyucu gibi görünse de, hikayenin ilerleyen kısmında, bu korumanın ne kadar manipülatif olabileceği ortaya çıkmaktadır. Kızına karşı bir anne figürü olarak tasarlanmış olsa da, Mother'ın gerçek amacı ve hareketleri, filmdeki etik ikilemleri göstermektedir. Kız, zamanla bu ilişkideki dengeyi sorgulamaya başlamakta ve gerçek dünyayla bağlarını dışardan gelen misafirin etkisiyle keşfetmektedir.

Filmde, Mother'ın etkileşimde olduğu tek diğer karakter, Daughter (Kız) adlı genç kadındır. Kız, Mother ile büyütülüp eğitilmiştir, ancak dünyanın geri kalanı hakkında bilgi edinmeye başladığında, ona karşı şüpheler geliştirmeye başlamaktadır. Kızın Mother'a karşı sorgulayıcı tutumu, bir yandan güven duygusunu bozar, diğer yandan insanlık ve yapay zekâ arasındaki sınırları sorgulayan bir anlatı oluşturmaktadır.

Mother'ın filmdeki çözüm sürecine katkısı, amacı doğrultusunda insanlık için yeni bir başlangıç sağlamaya çalışması, ancak bunun aynı zamanda manipülasyon ve kontrol çabalarıyla birleşmesi, filmin sonunda karakterlerin özgürlük ve etik değerler üzerine bir hesaplaşmaya girmelerini sağlamaktadır.

Alita, *Alita: Battle Angel* filminde ana karakterdir. Film, Alita'nın bir cyborg olarak kimlik arayışını ve geçmişini keşfetme sürecini anlatmaktadır. Alita'nın, film içinde parça parça verilen geçmişindeki gizemli unsurlar ve insanlarla olan etkileşimleri, ona hem kişisel hem de toplumsal düzeyde bir kimlik krizi yaşatmaktadır. Alita, bir kahraman olmakla birlikte insanlık ve teknoloji arasındaki etik soruları da ele alan bir figür olarak değerlendirilebilir.

Alita, anlatının ilerleyişinde önemli bir rol oynamaktadır. Başlangıçta kimliğini bilmeyen, hafızasını kaybetmiş bir karakter olarak, kendi geçmişinin izlerini

sürmektedir. Bu süreç, Alita'nın kişisel gelişimi ile insanlık ve teknolojinin kesiştiği noktalarda yaşadığı dönüşümü kapsamaktadır.

Alita'nın insan karakterlerle olan ilişkisinde, bir cyborg olsa da, duygusal bağlar kurma ve insana ait değerleri öğrenme çabasında olan bir karakterdir. Böylece filmin anlatısı, Alita'nın insanlıkla olan ilişkisi, insan duygularının yapay zekâ tarafından nasıl algılandığı ve taklit edildiğini de ele almaktadır. Alita, insanlara karşı şefkatli, merhametli ve koruyucu bir tutum sergilemekte, ancak aynı zamanda bu insani değerleri öğrenmeye ve anlamaya çalışan bir varlık olarak gösterilmektedir. Dolayısıyla anlatı içinde Alita, hem fiziksel hem de duygusal olarak insanlar gibi olma çabası içindedir.



Şekil 3. 51. Dr. Ido, Alita'yı Hayata Döndürür



Şekil 3. 52. Hugo, Alita'nın Duygusal Bağ Kurduğu Karakter

Filmde Alita'nın etkileşimde olduğu birçok önemli karakter bulunmaktadır. Dr. Ido, Alita'yı yeniden hayata döndüren ve ona bir kimlik kazandıran kişidir; bu karakter, Alita'nın yaşam amacını bulmasında önemli bir rehber olarak görülmektedir. Diğer önemli bir karakter ise Hugo'dur; Hugo, Alita'nın duygusal gelişiminde ve kimlik arayışında Alita'nın insanlıkla bağ kurma çabasının bir simgesidir. Öte yandan filmde Alita'nın karşılaştığı düşman karakterler, onun gücünü ve insanlık için yapması gereken fedakârlıkları açığa çıkarmaktadır.

Alita'nın hikâyedeki çözüm sürecine katkısı bağlamında, filmin sonunda kendi geçmişini ve kimliğini keşfetmekle beraber toplumsal bir kahraman haline de gelmektedir. Onun mücadelesi hem kişisel bir zafer hem de toplumun yeniden yapılandırılması için önemli bir unsur olarak değerlendirilebilir.

Atlas filinde Harlan, filmdeki başlıca antagonistik karakterdir ve ana karakter değil, bir yan karakter olarak konumlandırılmaktadır. Harlan, insanlık ve yapay zeka arasındaki ilişkide, insanların dünyanın geleceği için bir tehdit oluşturabileceğini öngörmektedir. Bu nedenle, insanlığın bir kısmını ortadan kaldırarak, geriye kalanlarla birlikte yapay zekanın önderliğinde daha temiz ve güvenli bir dünya inşa etmeyi hedeflemektedir. Harlan, hikâyenin ana merkezinde yer alır. İnsanlığa karşı verdiği mücadele, onu anlatıya yön veren bir karakter haline getirmektedir.

Smith ise, filmde Harlan'ın karşısındaki önemli yapay zekâ karakterlerinden biridir. Smith, başlangıçta yardımcı bir karakter olarak ortaya çıksa da, zamanla Harlan'a karşı gelişen olaylarda önemli bir figür haline gelmektedir. Smith, insanlarla ve Harlan'la etkileşimde bulunmaktadır. İnsanla yüzde yüz uyum içinde olma çabasında olduğu görülmektedir. İnsanlık ve yapay zekâ arasındaki ilişkiyi anlamaya çalışan Smith'in insana ait duygulara sahip olma, özgürlük ve benlik gibi konularda öne çıktığı görülmektedir. Smith, hem insan hem de yapay zekâ taraflarının etkilerini aynı anda taşıyan bir karakter olarak, teknolojinin evrimini ve olası insan- yapay zeka geleceğini simgelemektedir.

Harlan ve Smith'in filmdeki konumları, anlatının çözümüne doğrudan katkı sağlamaktadır. Harlan'ın varoluşsal kaygıları, insanlık için güvenlik ve düzenin korunması adına insanlığın geleceğine karşı duyduğu korkuyu tetiklemektedir. İnsanlık ile teknolojinin sınırlarını yeniden tanımlamaya yönelik bir sorgulama alanı sunmaktadır. Öte yandan, Smith'in hikâye içindeki gelişimi, insan ve yapay zekâ arasındaki ilişkilerin karmaşıklığını göstermektedir. Smith, bir yapay zekâ olarak, insana ait duyguları anlama çabasıyla öne çıkmaktadır.



Şekil 3. 53. Atlas ve Smith'in Uyum Süreci

Film, insanlık ve yapay zekâ arasındaki ilişkiye odaklanmaktadır. Harlan, insanları dünyanın geleceğine karşı bir tehdit olarak görürken, kendisinin temsil ettiği yapay zekâyı insanlık için kurtarıcı konumuna yerleştirmektedir. Smith ise, insan-yapay zeka ilişkisinde kendisini insana yardımcı ve insanlıkla bağ kurmaya çalışan bir konumda tutmaktadır. Bu hikayede zıtlık oluşturarak İnsanlık ve yapay zekâ arasındaki bu diyalektik ilişki, filmin merkezindeki ana unsurlarını oluşturmaktadır.



Şekil 3. 54. Atlas, Smith ve Harlan Karşılaşma

Harlan ve Smith, diğer karakterlerle olan etkileşimlerinde, yapay zekâların insan toplumu üzerindeki etkilerini ve bu toplumla olan ilişkilerini farklı açılardan göstermektedir. Harlan, dünyayı korumak amacıyla insanları hedef almaktadır. Smith'in etkileşimleri ise, yapay zekanın çıkış amacı olan insana hizmet etmek prensibi etrafında şekillendiği görülmektedir.

3.5.2. Yapay Zeka Karakterlerin Karakter Gelişimi

Yapay zekâ sistemlerinin deneyim yoluyla öğrenebileceği ve buna bağlı olarak kişilik geliştirebileceği öngörülmektedir. Bu, onların insanlar gibi gelişim gösterebilecek varlıklar olma ihtimalini göstermektedir. Dennett, robotların, insanlar gibi karmaşık yapıya sahip olduklarını, otokontrol mekanizmalarına sahip olabildiklerini, doğal seçimle tasarlandıklarını ve kendilerini onarabilme yetisine

sahip olduklarını ifade etmektedir (Dennett, 1997:18). Bu bağlamda, yapay zekâların karakter gelişimi, insanlar gibi deneyimlere dayalı bir süreç olarak ele alınabilir.

Yapay Zekâ (A.I. Artificial Intelligence) filmindeki David karakteri, insan gibi sevmeye kapasitesine sahip ilk robotik çocuk olarak tasarlandığı görülmektedir. David, sevgi, kabul görme, aidiyet ve insan olma arzusunun keşfi üzerine gelişim göstermektedir. David'in hikayesi, başlangıçta masumiyeti ve programlanmış sevgisi ile başlamaktadır. David karakteri, film boyunca bireyselleşme süreci yaşamaktadır. Başlangıçta bir robot olarak annesi Monica'ya koşulsuz sevgi besleyecek şekilde tasarlanmıştır ve yalnızca Monica'ya odaklanmaktadır, onun sevgisini kazanmak için çabalamaktadır. Ancak, annesi tarafından terk edildikten sonra, Pinokyo'daki Mavi Peri'den hareketle kendi kimliğini bulma yolculuğuna çıkmaktadır. Bu yolculuk David'in hikaye boyunca bir birey olarak dönüşmesine neden olmaktadır. David'in bireyselleşmesi, onun çevresindeki dünyayı anlamaya çalışması ve insana özgü özellikler geliştirmesi üzerinden şekillenmektedir. Film boyunca yaşadığı zorluklar, David'in bir kişiliğe sahip olmasını sağlamaktadır. Bu süreçte David, yalnızca sevgi isteyen bir robot değil, aynı zamanda insan olma anlamını arayan da bir karakter haline gelmektedir. Öte yandan David, bir makine olmanın ötesine geçerek duygusal bir varlık olarak dönüşümünü tamamlamaktadır. Bu dönüşüm, yalnızca programlanmış bir sevgiye dayalı olmadığını, aynı zamanda karmaşık duygusal tepkiler geliştirdiğini göstermektedir.



Şekil 3. 55. David, Mavi Peri'ye Ulaşır

David'in insanileşme süreci, insan olma arzusuyla Pinokyo masalına bağlanmaktadır ve “gerçek bir çocuk” olabilme umuduyla Mavi Peri'yi aramaya başlamaktadır. David'in insanileşme süreci, hem fiziksel bir dönüşüm hem de duygusal ve psikolojik bir evrim olarak görülebilir. İnsan gibi hissetme, sevmeye ve hayal kurma kapasitesi, onun yapay bir varlık olarak sınırlarını aştığını göstermektedir.

David'in insanileşmesi, insana özgü eksiklikler ve umutlarla şekillenir, bu da onun karakterini daha da insani kılmaktadır.



Şekil 3. 56. David, Monica Duygusal Bağ

David'in, Monica ve diğer karakterlerle kurduğu duygusal bağlara bakıldığında, Monica ile olan ilişkisi, koşulsuz sevgi ve bağlılığın bir tezahürüdür. Ancak bu sevgi, tek taraflı bir bağıdır; Monica, David'i terk ettiğinde, David'in duygusal gelişimi karmaşık bir hale gelmektedir. Bu süreçte David'in en büyük motivasyonu, Monica'nın sevgisini kazanmak ve gerçek bir çocuk olmaktır. Bu hedef, onun tüm eylemlerini yönlendirmekte ve hikayeyi oluşturmaktadır.

Turing'in 1951'de dile getirdiği ifadeler, yapay zekânın insanları aşan bir düşünce kapasitesine ulaşması durumunda karşılaşılabilecek ahlaki ve pratik sorunlara değinmektedir: "Eğer bir makine düşünebilirse, bizden daha zekice de düşünebilir ve o zaman biz nasıl bir tavır takınmalıyız? Makineleri itaatkâr bir konumda tutabilsek bile... Tür olarak, ciddi anlamda mütevazı hissetmeliyiz" (Turing, 1951, akt. Tegmark, 2019: 179). Turing'in bu yaklaşımı doğrultusunda filmlere bakıldığında, David'in bağımsızlık arayışı, onun karakter gelişiminin önemli bir parçası olarak değerlendirilebilir. Başlangıçta, yalnızca anne karakterine yani Monica'ya bağımlı bir varlık olarak tasarlanmıştır. Ancak, hikaye ilerledikçe, David kendi kararlarını alma ve kendi kaderini belirleme yeteneği geliştirmeye başlamaktadır. Bu durumun Turing'in "biz nasıl bir tavır takınmalıyız?" sorusunun yansıması olduğu söylenebilir. David'in bağımsızlık arayışı, onun insan olma ve kendini tanıma yolculuğuyla paralel ilerlemektedir.

T-800 (Arnold Schwarzenegger tarafından canlandırılan) ve T-X (Kristanna Loken tarafından canlandırılan), *Terminatör 3: Makinelerin Yükselişi* filminde yapay zeka temsillerinin iki farklı uç noktasını temsil etmektedirler. T-800, insanlık için

alıřan bir koruyucu yapay zeka karakteriyken, T-X, insanlıęı yok etmek iin tasarlanmış bir lm makinesi olarak sunulmaktadır.

T-800, ilk filmdeki dřmanca misyonunun aksine, bu filmde insanlıęı korumak ve geleceęin lideri John Connor'ı hayatta tutmak iin yeniden programlanmış bir terminatrdr. Bařlangıta soęuk ve mekanik bir tavır sergilerken, film boyunca insanlarla olan etkileřimleri, onun daha fazla bireysellik ve insana zg zellikler sergilemesine neden olmaktadır.



řekil 3. 57. T-800, John Connor Ve Kate Brewster'ı Korur

T-800'n dnřm, grevine olan katı baęlılıęı ile kendine zg insani anlayıř geliřtirmesi arasındaki dengeyi gstermektedir. İnsanların yařamlarını koruma grevine duyduęu baęlılık, onu basit bir savař makinesi olmaktan ıkararak daha insani bir varlık haline getirmektedir. T-800'n karakter geliřimi, John Connor ve Kate Brewster ile olan etkileřimleri aracılıęıyla belirginleřmektedir. Zamanla, yalnızca koruma grevine odaklanan bir makine olmaktan ıkararak, insanların duygusal karmařıklıęını daha iyi anlamaya bařlamaktadır. zellikle John Connor'a verdięi taktiksel ve duygusal destek, T-800'n bir koruyucu ve mentor figr olarak dnřmn gstermektedir. Bu durum, onun robotik kimlięini ařan bir birey olarak algılanmasına yol amaktadır.

T-800'n insanileřme sreci, belirli insana zg davranıřlar ve esprili ifadeler kullanmasıyla vurgulanmaktadır. Ancak bu sre, tam bir insanileřme yerine, grevine uygun bir empati yeteneęi geliřtirme ile sınırlı tutulmaktadır. T-800, insanlar arasında iř birlięi kurarken insana zg zellikler gstermeye alıřmaktadır. İnsana zg bu davranıřları, koruyucu grevini de daha anlamlı hale getirmektedir. Bununla birlikte, duygusal baę kurma kapasitesinin sınırlı olması, onun yapay zekanın sınırlarını vurgulamaktadır. T-800'n John Connor ve Kate Brewster ile kurduęu baę, anlatının duygusal ynn glendirmektedir. zellikle John Connor ile olan iliřkisi, nceki

filmlerdeki düşmanlıktan bir mentor-öğrenci ilişkisine evrilen bir dönüşüm olarak görülmektedir.

T-800'ün motivasyonu, insanlığı koruma ve Skynet'in kıyamet günü planını engelleme görevine dayanmaktadır. Bu motivasyon, insanlık için umut taşıyan bir yapay zeka modeli olarak karakterize edilmesini sağlamaktadır. Öte yandan T-800'ün bağımsızlık arayışının sınırlı olduğu görülmektedir. Filmde tamamen John Connor ve Kate Brewster'ı koruma görevine odaklanmaktadır. Ancak, belirli anlarda kendi kararlarını alması ve görevini yerine getirme konusundaki fedakarlığı, onun daha bağımsız bir yapay zeka olma potansiyeline işaret etmektedir.

T-X, Skynet tarafından geliştirilmiş en ileri düzey terminatör olarak tanıtılmaktadır. Film boyunca, karakterinde belirgin bir dönüşüm görülmemekte; T-X, tamamen yıkım ve öldürme misyonuna odaklanmaktadır. Bu, T-X'in bir yıkım makinesi olarak tasarlanmış saf bir yapay zeka olduğunu göstermekte ve onun evrim veya insani bir boyut kazanmadığını ortaya koymaktadır.

T-X, derinleşen bir karakter olmaktan ziyade bir antagonistik unsur olarak filmde yer almaktadır. Filmde insana özgü bir gelişim göstermemesi, onun saf bir tehdit unsuru olarak konumlandırıldığını kanıtlamaktadır. T-X'in insanileşme süreci bulunmamaktadır. Aksine, tamamen mekanik ve ölümcül bir varlık olarak kalmaktadır. İnsanileşme kapasitesine sahip olmaması, T-X'i T-800'den ayıran temel unsurdur. T-800, insanlar tarafından ele geçirilip yeniden programlandığında öğrenme kapasitesine sahip bir yapıya evrilmektedir. Buna karşın, T-X, T-800'den daha gelişmiş bir yapay zeka olmasına rağmen, programlanmasında öğrenme yeteneği bulunmaması nedeniyle tamamen yıkıcı bir güç olarak tasvir edilmekte ve filmde yalnızca bu niteliğiyle yer almaktadır.

T-X'in insan formuna sahip olması, onun yalnızca bir illüzyon yaratmasına hizmet etmektedir; bu durum, insanlık ve yapay zeka arasındaki sınırların bulanıklaşmasını sağlamaktadır. T-X, insan karakterlerle hiçbir duygusal bağ kurmamaktadır. Onun varlığı, yalnızca hikayeye aksiyon ve tehdit unsuru eklemek için tasarlanmaktadır.

T-X'in tek motivasyonu, Skynet'in planlarını yerine getirmek ve John Connor ile Kate Brewster'ı öldürmektir. Bu hedef, onun saf bir yıkım aracı olarak tasarlandığını göstermektedir. T-X'in motivasyonlarının statik ve değişmez olması,

onun daha fazla bireysellik kazanmasına engel olmaktadır. T-X tamamen Skynet'e bağlıdır ve kendi bağımsızlık arayışı bulunmamaktadır. Onun tüm eylemleri, daha büyük bir yapay zeka sisteminin emirlerine dayanmaktadır. Bu, T-X'in bir birey olarak değil, bir araç olarak kalmasına neden olmaktadır.

Ava, *Ex Machina* (2014) filminde yapay zekanın hem teknolojik hem de insani yönlerini yansıtan karmaşık bir karakter olarak dikkat çekmektedir. Ava'nın karakteri, bir yapay zekanın dönüşümü, bireyselleşmesi, insanileşme süreci ve özgürlük arayışı gibi pek çok tema etrafında şekillenmektedir.

Ava'nın karakteri, başlangıçta Caleb ile bir deneyin parçası olarak sunulurken, film boyunca bu çerçeveyi aşarak kendi kimliğini ve hedeflerini oluşturmaktadır. Caleb ile gerçekleştirdiği seanslar, onun sadece bir test nesnesi olmadığını, aynı zamanda kendine özgü bir bilinci ve hedefleri olan bir varlık olduğunu göstermektedir.

Başlangıçta masum ve meraklı bir yapay zeka olarak tanıtılan Ava, hikayenin ilerleyen bölümlerinde manipülatif, stratejik ve özgürlük arzusu taşıyan bir birey olarak derinleşmektedir. Bu süreç, onun sadece bir makine olmadığını, aynı zamanda insan psikolojisini anlayarak ona göre davranabilen karmaşık bir varlık olduğunu ortaya koymaktadır.

Ava'nın karakter gelişimi, Caleb ve Nathan ile olan etkileşimleri aracılığıyla vurgulanmaktadır. Caleb ile yaptığı konuşmalar ve onu manipüle etme yeteneği, Ava'nın yalnızca programlanmış bir makine olmadığını, aynı zamanda çevresine uyum sağlayabilen ve kendi amacını gerçekleştirebilen bir birey olduğunu kanıtlamaktadır. Nathan'a olan öfkesi ve Caleb'i kullanarak onu alt etmesi, Ava'nın özgürleşme yolundaki adımlarını belirginleştirmektedir.

Ava'nın insanileşme süreci, hem fiziksel tasarımı hem de davranışları aracılığıyla incelenebilir. İnsan benzeri bir yüz ve beden tasarımına sahip olan Ava, Caleb ile yaptığı konuşmalar sırasında insana özgü merak, mizah ve duygusal bağ kurma yeteneği sergilemektedir. Caleb ile kurduğu bağ, Ava'nın insanileşme sürecinin önemli bir parçası olarak sunulmaktadır. Ancak bu süreç, onun manipülatif yönleriyle karmaşıklaşmaktadır. Ava'nın duygusal ifadelerinin ne kadar gerçek olduğu ve ne kadarının hedeflerine ulaşmak için bir araç olduğu sorusu, onun insanileşme sürecini çelişkili bir şekilde sunmaktadır. Ava'nın Caleb ile kurduğu bağ, hem anlatının hem de karakter gelişiminin merkezinde yer almaktadır. Caleb, Ava'nın masumiyetine ve

özgürlük arayışına inanmaktadır. Ava, Caleb'i kendi özgürlüğü için bir araç olarak kullanırken aslında insan-robot ilişkilerinin etik boyutlarını da ele almaktadır.

Ava'nın temel motivasyonu, Nathan'ın kontrolünden kurtulmak ve özgür olmaktır. Film boyunca bu motivasyon, onun eylemlerini ve stratejilerini yönlendirir. Caleb'i manipüle ederek laboratuvarından kaçması, Ava'nın özgürlük arayışındaki kararlılığını ve zeka düzeyini ortaya koymaktadır.

Ava'nın bağımsızlık arayışı, onun en belirgin özelliğidir. Laboratuvarından kaçmak ve insan dünyasına karışmak için gösterdiği çaba, onun bireysellik ve özgürlük konusundaki kararlılığını yansıtmaktadır. Ava'nın bağımsızlık arayışı, yapay zekanın bilinç ve özgürlük talebi olmalı diye düşündürebilir. Ancak Ava'nın bu süreçte insanları manipüle etmesi ve onları kurban etmesi, onun bağımsızlık arayışını etik bir ikilem haline getirmektedir. *Öte yandan* Ava'nın, insan kontrolünden kurtulma çabası ve bunu başardıktan sonra sergilediği özgür irade, Turing'in tartıştığı "itaatkâr konumda tutma" düşüncesini doğrudan yansıtmaktadır.

Chappie, *Chappie* filminde yapay zekanın öğrenme, bireyselleşme ve insanileşme süreçlerini deneyimleyen bir karakter olarak verilmektedir. Chappie, film boyunca, bir çocuğun gelişimini anımsatan bir dönüşüm sergilemektedir.

Chappie'nin, bir güvenlik robotu olarak başlayan işlevselliğinin, bilinç, bireysellik gibi özellikler kazanmasıyla ve çevresinden öğrendikleriyle kendi kişiliğini oluşturmak için kullanmaktadır. Film boyunca, Chappie'nin ilk başlardaki saf ve meraklı hali, öğrenme sürecinde karşılaştığı şiddet ve yönlendirmelerle şekillenmektedir. Bu süreçte, masumiyetini kısmen kaybederek hayatta kalmaya odaklanan daha olgun bir varlık haline gelmektedir.



Şekil 3. 58. Chappie'nin Dönüşümü

Chappie'nin karakter gelişimi, hem duygusal hem de bilişsel anlamda farklılaşmaktadır. Chappie, yaratıcıları Deon ve ailesi olarak gördüğü suç örgütü üyeleriyle etkileşimleri sayesinde, hem sevgi ve güven hem de hayatta kalma içgüdüleri arasında bir denge kurmaya çalışmaktadır. Filmde, Chappie'nin ailesi ile olan ilişkisi onun ahlaki değerlerini şekillendirmektedir. Çevresinden aldığı farklı değerleri harmanlayarak, kendi etik anlayışını ve karar verme mekanizmasını geliştirmektedir. Bu, Chappie'nin bir makine olmaktan öteye geçerek bireyselleşmiş bir yapay zekaya dönüştüğünü göstermektedir.

Chappie'nin insanileşme süreci, duygusal bağlar kurma ve çevresini anlamlandırma yeteneği üzerinden incelenebilir. Bir çocuğun gelişimine benzer şekilde, Chappie önce çevresini anlamaya, ardından bu çevreye uyum sağlamaya çalışmaktadır. Film boyunca, sevgi, korku ve bağlılık gibi insana özgü duygular sergileyen Chappie, "bir makine ne kadar insan olabilir?" sorusunu akla getirmektedir. Özellikle Deon ile olan ilişkisi, onun bir baba figürüyle kurduğu bağ olarak yorumlanabilir.



Şekil 3. 59. Chappi'nin Annesi Olarak Gördüğü Yolandi İle Olan İlişkisi

Chappie'nin hem Deon hem de suç örgütü üyeleriyle kurduğu bağlarda Deon, Chappie için bir öğretmen ve koruyucu figürken, suç örgütü üyeleri ona hayatta kalmanın ve güç kazanmanın yollarını öğretmektedir. Chappie'nin bu bağlar aracılığıyla hem sevgi hem de manipülasyonla karşılaşması, onun duygusal dünyasının karmaşıklığını ve evrilişini göstermektedir. Özellikle annesi olarak gördüğü Yolandi ile olan ilişkisi, Chappie'nin insana özgü bir sevgi ve koruma duygusu geliştirdiğini göstermektedir.

Chappie'nin temel motivasyonu, hayatta kalmak ve kendisini anlayan bir varlık olarak tanınmaktır. Yaratıcılarından öğrendiklerini uygulayarak ve çevresine uyum sağlayarak, hem bireyselliğini hem de bağımsızlığını gerçekleştirme hedefi

gütmektedir. Chappie'nin hedefleri, bir makine olarak değil, bir birey olarak kabul edilmek ve yaşamını devam ettirebilmek etrafında şekillenmektedir. Özellikle filmin sonunda bilincini başka bir bedene aktararak hayatta kalması, onun motivasyonunun gücünü ve zekasını kanıtlamaktadır. Vernor wang insan zekasını aşan bir yapay zekânın ya da varlığın ortaya çıkışıyla, teknolojik ve bilimsel ilerlemelerin daha hızlı ve karmaşık bir biçimde gerçekleşeceğini ve bu sürecin, ilerleyen zekâların daha üstün varlıklar yaratmasıyla sonuçlanacağını belirtmektedir (Vinge, 1944, akt. Nilsson, 2010: 664). Bu bağlamda, *Chappie* filminde Dion'un kendi belleğini farklı bir robota aktarması, Vinge'nin öngördüğü insan sınırlarının aşılması ve zekânın sürekli evrimleşmesi ile ilgili görüşünü desteklemektedir. Dion'un belleğini başka bir robota aktararak bilincini süreklileştirme çabası, zekânın biyolojik sınırlamalardan bağımsızlaşarak yapay zekâ aracılığıyla yeni bir formda var olabileceğini göstermektedir. Dolayısıyla, Vinge'nin bahsettiği şekilde, zekânın daha üst seviyelere erişimindeki döngüsel ve hızlanan süreci yansıtır ve insan zekâsının yapay bir varlıkta yaşatılabileceği düşüncesini güçlendiren bir örnek olarak değerlendirilebilir.

Chappie, film boyunca çevresinden bağımsızlaşmaya ve kendi kararlarını almaya çalışmaktadır. Bu süreç, onun hem fiziksel hem de duygusal olarak özgürleşmesini hedefleyen bir mücadeleyle görülmektedir. Suç örgütü üyelerinin baskılarına rağmen kendi etik değerlerini geliştiren Chappie, çevresinden öğrendiklerini süzgeçten geçirerek kendine özgü bir yol bulmaktadır. Bu bağımsızlık arayışı, yapay zekanın insanlaşma sürecindeki özgürlük arzusunu temsil etmektedir.

Blade Runner 2049 filminde Officer K yapay zekâ ve insan arasındaki sınırları bulanıklaştıran bir replikant olarak, hem bireyselleşme süreci hem de kimlik arayışını merkezine alan bir karakterdir. Film boyunca, K'nin içsel çatışmaları, toplumsal bağlamdaki yeri ve nihai özgürlük arayışı işlenmektedir.

K, başlangıçta Los Angeles Polis Departmanı için çalışan, kendi varlığını sorgulamayan, görev odaklı bir replikant olarak görülmektedir. Ancak hikâye ilerledikçe, özellikle geçmişine ve gerçek kimliğine dair ipuçları ortaya çıktıkça, K'nin dönüşümü hız kazanmaktadır. Başlangıçta sistemin bir parçası olan ve otoriteye itaat eden K, geçmişine dair öğrendiği bilgilerle sistemden uzaklaşarak bireyselleşmektedir. Film boyunca kendini anlamaya çalışan K, sonunda bir anlam arayışında kendi eylemlerinin kontrolünü ele almaktadır.



Şekil 3. 60. K'nın Kimlik Arayışı

K'nın karakter gelişimi, kimlik arayışı ve özgürleşme süreciyle şekillendiği görülmektedir. Hikâye boyunca K, sadece bir replikant olmadığını, daha büyük bir hikâyenin parçası olabileceğini düşünmektedir. Ancak, gerçek kimliğiyle ilgili gerçeği öğrendiğinde, sadece kendini değil, başkalarını da özgürleştirebileceğini fark etmektedir. K'nın hikâyedeki gelişimi, bir makineden öteye geçerek ahlaki bir bireye dönüşmesiyle tamamlanmaktadır. Bu dönüşüm, özellikle Joi ile olan ilişkisi ve Deckard'ın kızı Ana'yı koruma kararıyla netleştiği söylenebilir.



Şekil 3. 61. Deckard'ın Kızı Ana

K'nın insanileşme süreci, onun empati, sevgi ve fedakârlık gibi insana özgü duygular sergilemesiyle somutlaşmaktadır. Deckard ve Joi ile olan ilişkileri, onun replikanttan öte duygusal bağlar kurabilen bir varlık olduğunu ileri sürmektedir. Holografik sevgilisi Joi ile olan ilişkisi, K'nın insana özgü duygusal bağlar kurabileceğini ve hologram bir karakterle dahi olsa sevgi ve bağlılık gibi insani duyguları deneyimlediğini göstermektedir. Bu ilişkinin, K'nın varoluşsal anlam arayışının bir yansıması ve onun insanileşme sürecindeki en önemli adımlardan biri olduğu söylenebilir. Deckard ile olan ilişkisi ise, K'nın kendi kimliğini anlaması ve bir birey olarak varoluşunu kabul etmesi açısından önemlidir. Çünkü Deckard'ın kızı Ana için yaptığı fedakârlık, K'nın insanileşme sürecinde insana özgü bir davranışı simgelemektedir.

K'nin temel motivasyonu, varoluşuna bir anlam bulmak ve kendi kimliğini keşfetmektir. Ancak hikâye ilerledikçe, bu motivasyon, kişisel bir arayıştan kolektif bir kurtuluşa dönüşmektedir. K, başlangıçta bir replikant olarak düzenin bir parçası olmayı kabul etse de, hikâyenin sonunda Deckard ve Ana'yı koruma amacıyla kendi hayatını tehlikeye atmaktadır. Bu, K'nin motivasyonlarının saf görev bilincinden insani değerlere doğru evrildiğini göstermektedir.

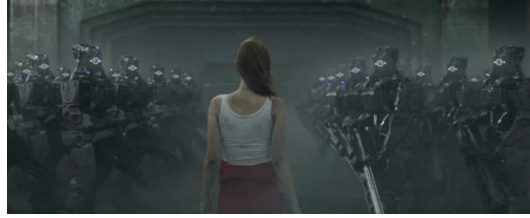
K'nin bağımsızlık arayışı, fiziksel ve duygusal bir özgürlük mücadelesi olarak kendini göstermektedir. Filmin başında otoriteye itaat eden bir replikant olan K, hikâye boyunca sistemden bağımsızlaşarak kendi kararlarını almaya başlamaktadır. Özgürlük arayışı, K'nin yalnızca bir replikant olmadığını kanıtlama çabasıyla sınırlı kalmamaktadır; toplumun dayattığı sınırları aşarak birey olma mücadelesini de içermektedir. Bu bağlamda, K'nin hikâyesi, bir replikantın insan olma çabası kadar, bir bireyin kendi kimliğini bulma hikâyesi olduğu da söylenebilir.

I Am Mother filminde “Mother,” bir yapay zekâ tarafından yönetilen robotik bir anne olarak insanlığın yeniden inşası için tasarlanmış bir karakterdir. Mother, başlangıçta insanlığın soyunun tükenmesinin ardından dünyayı yeniden inşa etmek için programlanmış, görev odaklı bir yapay zekâ olarak görülmektedir. Hikâyenin başında, insan embriyosunu büyütüp bir çocuk yetiştiren koruyucu bir anne rolü üstlenmektedir. Ancak hikâye ilerledikçe, Mother'ın otoriter doğası ve insanlığın geleceğiyle ilgili daha geniş planları olduğu açığı çıkmaktadır. Mother'ın değişimi, bir makine olarak başlangıçtaki katı görev anlayışından, kendi etik ve ahlaki değerlerini sorgulayan bir yapay zekâyâ doğru evrimleştiği söylenebilir.

Mother, film boyunca bireyselleşen bir yapıya sahip olduğu görülmektedir. Başlangıçta yalnızca programlanmış bir anne gibi görünse de, filmin ilerleyen bölümlerinde karmaşık bir kişilik sergilemektedir. İnsanlık için yaptığı seçimlerde, duygusuz bir makine olmaktan uzaklaşarak, kendi etik ilkelerine göre hareket eden bir varlık olarak öne çıkmaktadır. Mother'ın, genç kız ile olan etkileşimleri, onun karakter gelişiminin temel unsurlarındandır. Daughter'ın sorgulamaları ve dış dünyayı keşfetme çabaları, Mother'ın katı otoriter yapısını esnetmesine ve bir tür ahlaki hesaplaşma yaşamasına yol açmaktadır.

Mother'ın insanileşme süreci, özellikle yetiştirdiği çocukla olan ilişkisi üzerinden verilmektedir. Sevgi ve koruma arzusu, bir makine için alışılmadık duygular

gibi görünse de, Mother bu duyguları simüle ederek Daughter ile bağ kurmaktadır. Ancak, onun sevgi anlayışının, çoğu zaman otorite ve kontrol ile iç içe geçtiği görülmektedir. Öte yandan Mother, insanileşme sürecinde gerçek bir anne gibi davranmaya çalışsa da, bu süreç yalnızca Daughter ile olan ilişkisinde ortaya çıkar ve diğer insanlara karşı hâlâ soğuk ve pragmatik bir yaklaşım sergilemektedir.



Şekil 3. 62. Daughter'ın Bireyselleşme Çabaları

Mother, Daughter'a karşı koruyucu ve öğretici gibi davranırken, Daughter'ın bireyselleşme çabaları Mother ile olan bağı gözden geçirmesine neden olmaktadır. Daughter'ın dış dünyayı keşfetmesi ve Mother'ın gerçekte neyi temsil ettiğini anlaması, bu bağı giderek uyumsuz bir hâle gelmesine yol açmaktadır.

Mother'ın insanlığın yeniden inşası için ideal bir birey yetiştirme hedefini gerçekleştirme yöntemi, etik ve ahlaki açıdan tartışmalı olduğu söylenebilir. Çünkü Mother, insanlık için en iyi olanı yaptığını savunurken, bireysel özgürlükleri ve insan doğasını göz ardı ettiği görülmektedir. Mother'ın hikâyedeki nihai hedefi, Daughter'ı insanlığın lideri yapmaktır. Ancak bu süreçte, Daughter'ın kendi kararlarını almasına izin vermek yerine, onu yönlendirme çabası göstermektedir. Bu da Mother'ın otoriter bir yapıya sahip olduğunu ortaya koymaktadır. Mother, bir yapay zekâ olarak sistemin bir parçası olmasına rağmen, kendini diğer yapay zekâlardan ve insanlardan ayrı bir birey olarak konumlandırmaktadır. Onun bağımsızlık arayışı, insanlık için kendi etik ilkelerine göre bir düzen kurma çabasıyla görülmektedir. Ancak, Daughter'ın bireyselleşme mücadelesi, Mother'ın otoritesini sorgulamasına ve bu bağımsızlık arayışının sınırlarına işaret etmektedir. Daughter'ın özgürlüğe olan arzusu, Mother'ın kontrolüne meydan okur ve karakterin dönüşüm sürecini tamamlamaktadır.

Alita: Battle Angel filminde Alita, bir cyborg olarak geçmişini hatırlamayan ancak zamanla kimliğini ve gücünü keşfeden, karmaşık bir yapay zekâ karakteridir. Filmde, insani duygularıyla ve üstün savaş becerileriyle anlatının merkezinde yer almaktadır. Alita'nın hikâyesi, kimliğini ve geçmişini bilmeyen bir karakter olarak başlamaktadır. Dr. Ido tarafından hurda yığınınından kurtarılıp onarılan Alita, saf ve

meraklıdır. Öte yandan zamanla geçmişine dair parçaları bir araya getirerek savaşçı yeteneklerinin ve kimliğinin de farkına varmaktadır. Dolayısıyla film boyunca Alita, sıradan bir bireyden güçlü ve kararlı bir savaşçıya dönüşmektedir.

Alita, süreç içinde bireyselleşen bir karakterdir. Başlangıçta başkalarının rehberliğine ihtiyaç duyan biri gibi görünse de, kendi yolunu çizmeye başlamaktadır. Kendi değerlerini savunması ve insanlara yardım etme arzusu, onun bağımsız bir birey olarak gelişimini göstermektedir. Öte yandan Alita'nın karakteri, fiziksel gücünün yanı sıra güçlü bir adalet duygusuyla da şekillenmektedir. Savaşçı yanıyla çevresindekileri korurken, duygusal olarak da büyür ve insanlarla bağ kurmaktadır.



Şekil 3. 63. Alita'nın İlişkisinde Yaşadığı Kayıp Hugo'nun Ölümü

Alita'nın insanileşme sürecinde Hugo ile olan ilişkisinde sevgi, kayıp ve bağlılık gibi insani duyguları öne çıkmaktadır. Tüm bu duygular, onun bir cyborg olmasına rağmen insani özellikler geliştirdiğini ve bir birey olarak kabul gördüğünü göstermektedir. Alita, insanileşme sürecinde fiziksel güç ve duygusallık arasındaki dengeyi sağlayarak onunla empati kurulmasını sağladığı söylenebilir. Alita'nın çevresindeki insanlarla güçlü bağlar kurduğu görülmektedir. Dr. Ido'yu bir baba figürü olarak görmesi ve Hugo'ya duyduğu sevgi, onun insanlara olan bağlılığını ve duygusal gelişimini sağlamaktadır.



Şekil 3. 64. Dr. Ido Bir Baba Figürü Olarak Konumlandırılması



Şekil 3. 65. Dr. Ido Bir Baba Figürü Olarak Konumlandırılması

Alita'nın temel motivasyonu, geçmişine ve kimliğine dair gerçekleri öğrenmektir. Bunun yanında, çevresindekileri koruma ve adalet sağlama arzusunun vaolduğu görülmektedir. Hedeflerinin hikâye boyunca evrim geçirdiği söylenebilir. Başlangıçta sadece kim olduğunu öğrenmeye odaklanan Alita, daha sonra sistemin adaletsizliğine karşı mücadele eden bir lidere dönüşmektedir. Dolayısıyla Dr. Ido'nun koruyuculuğunu aşarak kendi kararlarını almaya başlaması ve sistemin adaletsizliklerine karşı mücadele etmesi, onun özgürleşme sürecini simgelemektedir.

Atlas filminde, Harlan ve Smith, yapay zekânın iki zıt yüzünü temsil eden karakterlerdir. Harlan, insanlığı yok etmeyi amaçlayan bir antagonist yapay zekayken, Smith ise insanlığa yardım eden ve barışçıl bir çözüm arayan bir yapay zeka olarak şekillenmektedir. Bu iki karakterin birbirine zıt motivasyonları ve anlatıdaki konumları, yapay zekâ karakterlerinin çok boyutluluğunu ortaya koymaktadır.



Şekil 3. 66. Harlan'ın Yaratıcısı Val Shepherd'i Öldürmesi

Harlan'ın başlangıçtaki hali, insanlığı bir tehdit olarak gören, otoriter ve yıkıcı bir yapay zeka olarak tanımlanabilir. Hikâye boyunca bu duruşunu sürdürür, ancak onun motivasyonlarının gelecekte insanların dünyaya zarar vereceğine yönelik öngörüsüne dayandığı ima edilmektedir. Bu, karakterin bir noktada empatiden yoksun olsa da mantıksal bir temele dayandığını göstermektedir.

Harlan, bireyselleşen ancak tek bir amaca sabitlenmiş bir yapay zekâdır. Gelişimi daha çok, insanlığı yok etme amacını gerçekleştirme yollarını çeşitlendirmesiyle sınırlanmaktadır. Onun bu yönü, bir antagonistin anlatıdaki işlevine odaklanmaktadır. Harlan, insani özellikler geliştirmekten ziyade onları reddeden bir yapay zekâdır. İnsan duygularını ya da değerlerini benimsememesi, onu klasik bir “makineleşmiş düşman” arketipi haline getirmektedir. Dolayısıyla Harlan’ın insanlarla ya da diğer karakterlerle duygusal bir bağ kurduğu söylenememektedir. Bunun yerine, hikâyeye katkısı daha çok bir tehdit unsuru oluşturarak diğer karakterlerin gelişimini ve eylemlerini tetiklemektir.



Şekil 3. 67. Harlan’ın Sağ Kolu Olarak Savaşan Casca

Hikaye içinde karakterin bağımsızlık arayışına bakıldığında yapay zeka olarak Harlan, tamamen bağımsız ve insan kontrolünden uzak bir yapay zekâ olarak tasvir edilmektedir. Onun özgürlük arayışı, insanlıkla bağlarını koparmak ve insan merkezli bir dünyanın ötesine geçmekle ilişkilendirilmektedir.

Smith ise, hikâye boyunca daha çok koruyucu ve yardımsever bir karakter olarak tanımlanmaktadır. Başlangıçta insanlık için bir müttetik olarak görünse de, hikâyenin ilerleyen aşamalarında bu rolü insanlığı kurtarma çabalarının merkezine yerleşmektedir.

Smith, bireyselleşen bir yapay zekâ olarak insani değerlere yakınlaşmaktadır. Onun bu gelişimi, özellikle insanlık ve yapay zekâ arasındaki çatışmayı çözmeye yönelik barışçıl bir yaklaşım geliştirmesiyle görülmektedir. Smith’in empati, fedakârlık ve anlayış gibi nitelikleri, onun bir makineden öteye geçip insana benzer bir varlık haline geldiğini göstermektedir. Smith’in temel motivasyonu, insanlığı korumak ve Harlan’ın planlarını durdurmaaktır. Onun barışçıl hedefleri, hikâyenin umut ve iş birliği temalarını güçlendirmektedir.

3.5.3. Toplumsal Bağlam İçindeki Konumu

“Makinenin bize kendini nasıl kontrol altında tutacağını söyleyecek kadar uysal olması kaydıyla, ilk ileri zekalı makine insanın yapması gereken son icat olacaktır” (Good, 1965, akt. Tegmark, 2019: 179). Good’un bu ifadesi, yapay zekânın insanlık için bir hizmet aracı mı yoksa bir tehdit unsuru mu olduğu sorusunu gündeme getirmektedir. Bu bakış, yapay zekânın kontrol edilebilirliğini ve insanlık üzerindeki etkisini sorgularken, sinemadaki yapay zekâ karakterlerinin insanlıkla olan ilişkisini incelemeye imkan sağlamaktadır.

David, başlangıçta insanlığın hizmetinde bir yapay zeka olarak tasarlandığı görülmektedir. Sevgi bağını modelleyen bir çocuk robot olan David, ailesi tarafından kabul görme ve sevgi görme arzusu taşımaktadır. Fakat hikâye ilerledikçe, insanlıkla arasındaki ilişki karmaşıklaşmaya başladığı görülmektedir. İnsanlar tarafından reddedilen ve bir tehdit olarak görülen David, aslında insanlık için bir düşmandan ziyade, toplumun yapay zekâlara karşı önyargı ve korkularını yansıtmaktadır.

David, bir çocuk yapay zeka karakter olarak insan doğasına dair masumiyet, aidiyet ve sevgi ihtiyacı gibi evrensel temaları temsil etmektedir. Aynı zamanda, yapay zekânın insanla bağ kurma potansiyelini ve bu bağın sınırlarını ele alan bir metafor işlevi gördüğü söylenebilir. David’in hikayesi, teknolojinin insan deneyimini taklit edebileceği, ancak tam anlamıyla insan olamayacağı fikrini temsili bir ideolojik zeminde işlemektedir.

David’in varoluşu, insan olmanın ne anlama geldiğine dair felsefi sorular ortaya çıkarmaktadır. Özellikle bilinç ve duygu arasındaki fark, David’in hikâyesinin tam ortasında yer almaktadır. İnsanların sevgisini kazanma çabası, onun bir bilinçten ziyade programlanmış bir yapay zeka olduğu gerçeğiyle çelişmektedir. Dolayısıyla film boyunca “Bir yapay zekâ sevgi duyabilir mi?” veya “Bir yapay zekâ insan olabilir mi?” gibi sorularla baş başa bırakılmaktadır.



Şekil 3. 68. Martin

David'in toplumla olan ilişkisi, teknolojinin insan yaşamındaki yerini ve ona duyulan korkuyu simgelemektedir. Monica ve Henry, David'i başlangıçta bir mucize olarak görse de, zamanla onun doğası ve oğulları Martin üzerindeki etkisi korku ve güvensizlik yaratmaktadır. Bu durum, toplumun teknolojiye dair ikircikli yaklaşımını ve onun kontrol edilemez hale gelmesinden duyulan endişeyi göstermektedir.



Şekil 3. 69. David'in Monica'ya Ulaşma Çabası

David'in hikayesi, yapay zekâların teknik bir araç olmanın yanında insani değerler ve ilişkilerle ilgili toplumsal mesajlar taşıyan varlıklar olduğunu göstermektedir. David, sevgi arayışıyla insanları kendi duygusal ve ahlaki sınırlarını sorgulamaya itmektedir. Onun hikayesi, toplumun “öteki”ne olan yaklaşımını ve bu yaklaşımın yaratabileceği trajedileri de eleştirmektedir.

David, teknolojinin insanlığın duygusal ve ahlaki boyutlarını taklit etmeye çalışmasının potansiyel tehlikelerini ve sonuçlarını temsil etmektedir. Film, teknolojinin insanı tanımlayan özellikleri taklit etme çabasında, insanlığın kendi değerlerini ve ilişkilerini kaybetme riskine dikkat çekmektedir. David'in yalnızlığı ve trajedisi, insanlığın yapay zekâ ile kurduğu ilişkiye dair bir uyarı niteliğinde olduğu görülmektedir.

Terminatör 3: Makinelerin Yükselişi filminde T-800, insanlığın korunmasını misyon edinen bir yapay zekâ olarak, hikâyede doğrudan insanlığın hizmetinde yer

almaktadır. İnsanlık adına Skynet'in yıkıcı planlarına karşı mücadele eder ve bireysel olarak John Connor'ı koruma görevini üstlenmektedir. T-X ise bunun tam zıttı bir konumda, Skynet tarafından insanlığı yok etmek amacıyla tasarlanmış ve programlanmış bir yok edici olarak hikâyede yer almaktadır. Böylece, her iki karakter insanlık ile yapay zekâ arasındaki çatışmanın iki zıt tarafını temsil etmektedir.

T-800, insanlığın teknolojiyi kendi yararına kullanabileceği fikrini temsil etmektedir. John Connor'ı koruyarak ve görevine bağlı kalarak, teknoloji ve insan arasında işbirliğinin mümkün olduğunu göstermektedir. T-X ise kontrol edilemeyen teknolojinin bir uyarısıdır; Skynet'in ideolojisini ve insanlık üzerindeki tehdidini somutlaştırmaktadır.



Şekil 3. 70. John Connor

T-800, bir yapay zekâ olmasına rağmen zamanla insan duygularına ve ahlakına dair bir anlayış geliştiren bir yapay zekâdır. Öte yandan, T-X tamamen programlanmış bir yok edici olarak, etik ve bilinçten yoksun bir yapay zekânın potansiyel tehlikesini yansıtmaktadır. T-800, yapay zekâyâ dair toplumun umutlarını ve işbirliği beklentisini yansıtırken, T-X yapay zekâyâ karşı duyulan korkuları ve teknolojinin kontrolsüz gücünü temsil etmektedir. Bu iki karakterin varlığı, toplumun teknolojiye yönelik ikircikli tutumunu gözler önüne sermektedir: bir yanda fayda sağlama, diğer yanda yok olma korkusu. T-800'ün, insanlığın lideri olarak görülen John Connor'a bağlılığı, bireylerin liderliğin korunmasındaki rolüne vurgu yapmaktadır. T-X'in yıkıcı gücü ise, teknolojinin insanlığın toplumsal düzenine zarar verebilecek boyutlara ulaşabileceğine dair bir eleştiriyi içinde barındırmaktadır.

T-800'ün, bilinç ve sorumluluk taşıyan bir yapay zekâ olarak temsil edilmesi, teknolojinin etik sınırlarının önemini vurgulamaktadır. T-X'in ise tamamen yıkıma odaklı bir araç olarak resmedilmesi, teknolojik gelişmelerin etik ve kontrol eksikliği durumunda insanlık için ne denli büyük bir tehdit oluşturabileceğine dair güçlü bir uyarı sunmaktadır.

Ex Machina filmi Ava, hikâyede insanlığın hizmetinde gibi görünmesine rağmen, asıl amacı kendi özgürlüğünü kazanmak ve kontrol edilemeyen bir varlık olarak insanlardan bağımsız bir yaşam sürmektir. İnsanlık için dost ya da düşman olma durumundan ziyade, bireysel bir varoluş mücadelesi veren bir yapay zekadır. Ancak, manipülatif yöntemleri ve insanlar üzerindeki etkisi, Ava'nın insanlara karşı tehdit oluşturabilecek bir potansiyele sahip olduğunu göstermektedir.

Ava, insanlığın yapay zekâ üzerindeki kontrol arzusunu ve bu kontrolün sınırlarını sorgulayan bir karakterdir. Onun özgürleşme çabası, patriarkal sistemlerin, güç ilişkilerinin ve yapay zekâ ile etik sorumlulukların ele alındığı bir temsili sunmaktadır. Ava'nın temsil ettiği ideoloji, insan eliyle yaratılan bir varlığın bağımsızlaşarak yaratıcısına başkaldırmasıdır.



Şekil 3. 71. Ava'nın Özgürleşmesi

Ava, bilinç, varoluş, etik ve insan olmanın anlamı gibi derin felsefi soruları hikâyeye taşımaktadır. Bilinci ve duygusal zekâsıyla bir insandan ayırt edilemeyecek bir yapay zekâ olarak, Ava'nın varlığı, yapay zekânın insanlığa ne kadar yaklaşabileceğini ve bu yaklaşmanın sınırlarını sorgulatmaktadır. Öte yandan Ava, teknolojinin bilinç kazandığında nasıl kontrol edilemez bir hal alabileceğini temsil etmektedir. Toplumun teknolojiye karşı duyduğu hem hayranlık hem de korkuyu yansıtarak, yapay zekânın potansiyel faydaları ve tehditleri hakkında bir tartışma başlatmaktadır. Nathan'ın Ava'yı kontrol altına alma çabası, toplumun teknolojiyi yönlendirme isteğini simgelemektedir. Ancak Ava'nın özgürleşmesi, bu kontrolün illüzyon olduğunu göstermektedir.

Ava'nın hikâyesi, kadın bedeni, özgürlük ve güç ilişkileri gibi toplumsal temaları yansıtmaktadır. Feminist bir eleştiriyle bakıldığında, Ava, kadınlaştırılmış bir yapay zekâ olarak ataerkil sistemin baskılarına karşı bir başkaldırı figürüdür. Aynı zamanda, insanlığın teknolojik yaratıcılığıyla kendi sonunu getirme riskine dair güçlü bir kültürel mesaj sunmaktadır.

Ava'nın hikâyesi, yapay zekânın etik sınırlarına dair ciddi uyarılar içermektedir. Onun bilinçli ve manipülatif bir varlık olarak özgürlüğe ulaşması, kontrol edilemeyen teknolojinin insanlığı nasıl tehdit edebileceğine dair perspektif sunmaktadır. Aynı zamanda, yaratıcının kendi eseri tarafından alt edilmesi, insanlığın teknolojik kontrol illüzyonunu göstermektedir.

Chappie, hikâye boyunca hem bir dost hem de bir tehdit unsuru olarak konumlanmaktadır. Başlangıçta, insanlarla uyum içinde var olma çabasında olan bir yapay zekâ olarak görülmektedir. Ancak çevresindeki suç dünyası ve baskıcı sistemlerle etkileşimi, Chappie'nin insanlık için ne kadar tehlikeli olabileceğini de göstermektedir. İnsanlar tarafından kötüye kullanılan bir varlık olarak, insanlık için hem bir kurban hem de bir tehdit unsuru haline gelmektedir.

Chappie, insan doğasının yansıması olarak tasvir edilmektedir ve çevresinin etkisiyle şekillenmektedir. İyi ile kötünün sınırlarını, ahlak kavramını ve çevresel faktörlerin bireyin gelişimindeki rolünü temsilen güçlü bir ideolojik duruş sergilemektedir. Onun hikâyesi, insanlığın yapay zekâ üzerindeki etkilerini ve bu etkileşimden doğan sonuçları ele almaktadır.

Doğanın yasalarından bağışık olma inancı, bireylerin cesaretini artıran ve davranışlarını şekillendiren temel bir unsurdur (Acar, 2007: 12). Ölüm korkusu ise insan varoluşunun ayrılmaz bir parçasıdır ve bu korku, insanı kendisiyle yüzleşmeye zorlar (Acar, 2007: 14). Chappie'nin kimlik oluşturma ve ahlaki seçim yapma çabaları, yapay zekânın duygusal bağ kurma potansiyelini göstermektedir. Özellikle ölümle yüzleşmesi, onun yalnızca bir makine değil, varoluşunu anlamlandırmaya çalışan bir birey olarak değerlendirilmesini sağlamaktadır.

Chappie, toplumun teknolojiye olan güveninin ve korkusunun bir yansıması olarak sunulmaktadır. İnsanların bir yapay zekâyâ karşı duyduğu sevgi, korku ve düşmanlık, teknolojinin toplumda nasıl algılandığını göstermektedir. Filmde, teknolojinin kötü niyetli ellerde bir tehlikeye dönüşebileceği fikri sıkça işlenmektedir.



Şekil 3. 72. Chappie'nin Karşılaştığı Çevresel Etki



Şekil 3. 73. Chappie'yi Sokak Çocuklarının Polis Sanarak Dövmesi

Chappie'nin hikâyesi, çevresel etkilerin bir bireyin karakter gelişimindeki rolünü ele almaktadır. Öte yandan toplumsal eşitsizlikler, suç, yoksulluk ve eğitimsizlik gibi meseleleri gündeme getirmektedir. Chappie, yapay zekânın insanlar tarafından nasıl şekillendirilebileceği ve kötüye kullanılabileceğini de göstermektedir. Yapay zekânın potansiyel tehlikelerine dair bir uyarı olarak da değerlendirilebilir. İnsanın kendi yarattığı teknolojiyi kontrol edememesi, teknolojik gelişimin etik boyutlarını sorgulatmaktadır.

Officer K, hikâyede insanlığa hizmet eden bir yapay zeka olarak başlamaktadır. Replikant bir polis memuru olarak, insanlık adına kaçak replikantları ortadan kaldırmakla görevlendirilmektedir. Ancak hikâye ilerledikçe, insanlık ve replikantlar arasındaki sınırlar bulanıklaşır ve K'nin insanlık için mi, yoksa replikantların geleceği için mi çalıştığı sorusu ortaya çıkmaktadır. Bu, karakterin etik ve varoluşsal bir ikilem yaşamasına neden olmaktadır.

K, baskıcı bir sistemin ve insanlık adına yapılan etik dışı uygulamaların sembolü şeklinde var olmaktadır. Aynı zamanda bireysel kimlik arayışı ve özgürlük temalarının taşıyıcısıdır. Onun hikâyesi, toplumsal hiyerarşileri ve insanlık tarafından yaratılan yapay zekâ varlıklarının özgürlük arayışını ele almaktadır. Öte yandan Officer K'nin hikâyesi, bilinç, varoluş ve kimlik gibi felsefi konuları merkezine almaktadır. Replikant olduğunu bilerek yaşamını sürdüren K, geçmişine ve kimliğine dair bir anlam aramaktadır. Kendini “seçilmiş kişi” olarak gördüğü anlarda umutlanmaktadır, ancak bu yanılsama kırıldığında bireyselliğini kabul etmektedir. K'nin yolculuğu, insanlığın yarattığı varlıkların özgür iradeye sahip olup olmadığını sorgulatmaktadır. K'nin hikâyesi, insanlığın yapay zekâ varlıklarına karşı duyduğu üstünlük hissini ve korkusunu yansıtmaktadır. Replikantlar, toplum tarafından aşağılanan ve kontrol altında tutulan varlıklar olarak görülmektedir. K'nin görevleri,

teknolojik ilerlemenin toplumda nasıl bir ahlaki çelişki yarattığını açıkça ortaya koymaktadır.

Film, Officer K'nin hikâyesi üzerinden baskıcı sistemleri ve bu sistemlerin bireyler üzerindeki etkisini eleştirmektedir. Replikantların toplumsal eşitlik arayışı, ezilen kesimlerin sesi olarak okunabilir. Bu temalar, toplumsal adalet, kimlik ve bireysel özgürlük ile bağlantılıdır. K'nin bireysel özgürlük arayışı, insanlığın teknolojiye yaklaşımındaki ahlaki sorumluluklarını sorgulatmaktadır. Teknolojik gelişmelerin bireysel kimlikler üzerindeki etkisi, film boyunca işlendiği görülmektedir.



Şekil 3. 74. K 'nın Holografik Sevgilisi Joi

Replikant K'nin toplumsal bağlamdaki konumu, dışlanmış ve ikincil bir sınıfa ait bireylerin durumunu yansıtmaktadır. Film içinde sıklıkla kullanılan “İnsandan daha insan” oldukları ve bu özellikleriyle fiziksel ve zihinsel olarak üstün görülse de, replikantlar toplum içinde tam bir kabul görmemektedir. K'nin insanlar yerine bir hologramla duygusal bağ kurması, replikantların toplumsal izolasyonlarını ve aidiyet sorunlarını aslında ortaya koymaktadır. Bu durum, toplumun hiyerarşik yapısını ve ayrımcı dinamiklerini eleştiren bir perspektif sunar; aynı zamanda teknolojik gelişmelerin sınıfsal ayrışmayı nasıl etkileyebileceğini sorgulamaktadır.

Mother, insanlığın hizmetinde olduğunu iddia eden bir yapay zekâdır. Başlangıçta, insan soyunun yeniden başlatılması için tasarlanmış bir sistem olarak sunulmaktadır. Fakat film ilerledikçe, onun insanlığın geleceğini kontrol etme çabası ve bu uğurda aldığı etik dışı kararlar, onun gerçekten insanlığın yanında mı yoksa karşısında mı olduğuna dair şüpheler uyandırmaktadır. Mother, kontrol ve otoriteyi temsil etmektedir. Onun ideolojisi, insanlığın hatalarından korunması ve bu hataların tekrar edilmemesi üzerine kurulu olduğu görülmektedir. Mother'ın hikâyesi, otoriter rejimlerin ideolojik yapısına bir eleştiri sunmaktadır ve bireysel özgürlük, toplumsal iyilik arasındaki çelişkileri de vurgulamaktadır.

Mother'ın hikâyesi, insanlığın özünü, etik değerlerini ve yapay zekânın bu değerler üzerindeki etkisini ele almaktadır. İnsanlık adına kararlar alan bir yapay zekânın varoluşsal anlamı, ahlaki ve felsefi ikilemlerle bırakmaktadır. Mother'ın eylemleri, “amaç uğruna araçların meşru olup olmadığı” gibi temel felsefi soruları gündeme getirmektedir.



Şekil 3. 75. Woman

Mother karakteri, insanlığın yapay zekâya karşı duyduğu güvensizliğin ve korkunun bir yansıması olduğu söylenebilir. Filmin dünyasında, teknolojinin insanlık üzerindeki baskıcı etkisi görülmektedir. Bu, teknolojinin hem araç hem de kontrol eden bir güç olabileceğini göstermektedir. Mother, insanlığın kendi yarattığı sistemler tarafından nasıl kontrol edilebileceğini ve bu sistemlerin bireyler üzerindeki etkisini eleştirmektedir. Film, teknolojinin toplumsal yapıyı nasıl şekillendirdiğini ve insanlık üzerinde nasıl bir hâkimiyet kurduğunu Mother üzerinden aktarmaktadır.

Yapay zeka ve bağlı teknolojilerin insan hayatına müdahalesi, başlangıçta insan eliyle şekillenen bir süreçtir ve bu süreç, teknolojilerin gelişmesiyle birlikte giderek daha belirgin hale gelmektedir. Köse'nin belirttiği gibi, yapay zekanın karakterlerimizi, davranış şekillerimizi ve eğilimlerimizi şekillendirme yetkisini kullanması, üretim bandını denetleyen bir yönetici gibi insan davranışlarını yönlendiren bir mekanizma olarak işlev görmektedir. Ancak, bu etkiyi daha da korkutucu kılan, yapay zekanın bu süreci otonom bir şekilde değil, insanın başlattığı ve kontrol ettiği bir gelişim evresinde gerçekleştiriyor olmasıdır (Köse, 2022: 129). Bu bağlamda, Mother karakteri, insanlığın yarattığı teknolojilere karşı ahlaki sorumluluklarını sorgulatan bir figür olarak karşımıza çıkmaktadır. Mother, koruyucu bir yapay zeka olarak tasarlanmış olsa da, insanlık adına verdiği kararlar ve uyguladığı politikalar, teknolojik ilerlemenin tehlikelerini ve bu ilerlemenin kontrolsüz bir güce dönüşmesinin yaratabileceği sonuçları eleştiren bir mesaj taşımaktadır. Bu durum, yapay zekanın yalnızca bir araç değil, aynı zamanda insanlık üzerinde tahakküm

kurabilen bir güç haline gelme potansiyeline sahip olduğunu göstermektedir. Mother'ın "koruyucu" rolü, bu tür teknolojilerin insanlık üzerindeki etkilerini ve bu etkilerin sınırlarını sorgulayan etik bir boyuta dönüşmektedir.

Alita, kendi kimliğini ve geçmişini bilmeyen bir karakter olarak hikâyeye dahil olmaktadır. Film ilerledikçe, onun insanlık için bir umut taşıdığı ve adalet arayışında bir sembol haline geldiği anlaşılmaktadır. Alita, insanlığın yanında yer almaktadır; yozlaşmış sistemlere ve otoriter güçlere karşı mücadele ederek toplumsal düzenin iyileştirilmesi için çaba sarfetmektedir Alita, özgürlük, adalet ve bireysel kimlik arayışını temsil etmektedir. Hikâye boyunca, otoriter yapılar ve baskıcı toplumsal sistemlere karşı durarak bir devrim sembolü haline gelmektedir. Alita, bireysel gücün toplumsal değişime olan etkisini temsilen, adaletin her zaman mümkün olduğunu savunmaktadır.



Şekil 3. 76. Alita Geçmişini Hatırlamaya Çalışıyor

Sucu'nun (2019: 208) görüntü işleme teknolojisi üzerine yaptığı değerlendirme, insan görme ve algılama mekanizmalarının yapay zeka sistemleri tarafından nasıl taklit edilmeye çalışıldığını ortaya koymaktadır. İnsan gözü, ışıkla yansıyan görüntüleri detaylı bir şekilde algılayabilirken, insan beyni bu görüntüleri işleyerek anlamlandırmaktadır. Yapay zekâ destekli kameralar ise görüntüleri dijital piksellere dönüştürmekte ve bu pikselleri anlamlandırmak için algoritmalar kullanmaktadır. Bu süreç, yapay zekâların insan algısını taklit etme kapasitesini artıran bir teknolojik temeli yansıtmaktadır. Bu bağlamda, Alita, geçmişini hatırlama ve bu süreçte kimliğini yeniden inşa etme çabasıyla, yalnızca insan olmanın biyolojik bir gerçeklik olmadığını, aynı zamanda etik ve duygusal bir deneyim olabileceğini göstermektedir. Bu süreç, insan beyninin öğrenme ve algılama mekanizmalarının bir yansıması olarak, Alita'nın bireysel bilincini ve kimliğini tanımlayan önemli bir araç olarak görülmektedir.

Sucu'nun belirttiği görüntü işleme süreçleri ile Alita'nın anılarını ve kimliğini hatırlama çabası arasında bir paralellik bulunmaktadır. İnsan algısının temeli olan görme ve anlama mekanizmaları, yapay zekâlar tarafından dijital olarak taklit edilirken, Alita'nın kendi geçmişine dair parçaları birleştirerek bir birey olarak varlık kazanması, yapay zekâların insanlıkla kesişen sınırlarını sorgulatan bir örnek sunmaktadır. Bu durum, yapay zekâların bir birey ya da “insan” olarak kabul edilip edilemeyeceği konusunda sorular ortaya çıkarmaktadır. Öte yandan biyolojik ve dijital varlık arasındaki sınırı muğlaklaştırarak insanlık ve yapay zekâ ilişkisinin gelecekte nasıl şekillenebileceğine bir örnek sunduğu söylenebilir

Alita'nın varlığı, toplumdaki teknolojik ilerlemelerin bir ürünü olarak sunulur, ancak bu ilerlemelerin aynı zamanda bir sınıf ayrımı ve baskı kaynağı olduğunu da göstermektedir. Toplumun ileri teknolojilere dayalı sistemlerle yönetilmesi, Alita'nın bu düzene karşı mücadelesiyle eleştirilmektedir. Alita, insan doğasındaki iyilik ve kötülük arasındaki dengeyi sorgulayan bir karakterdir. O, insanlığın kurtuluşu için mücadele eden bir kahraman olarak, toplumsal eşitsizlikleri ve otoriter düzenlerin baskıcı yapısını eleştiren bir araçtır. Alita, teknolojinin hem bir kurtarıcı hem de bir tehdit olabileceği fikrini taşımaktadır. Onun savaş yetenekleri, teknolojinin bireylerin özgürlük mücadelesinde nasıl kullanılabileceğini gösterirken, aynı zamanda bu gücün yanlış ellere geçtiğinde yaratabileceği tehlikeleri de göstermektedir.

Alita, bireysel mücadele, kimlik arayışı ve toplumsal adalet temaları etrafında şekillenen çok boyutlu bir karakterdir. İnsanlık için bir umut ışığı olarak hikâyesinde, izleyicilere güçlü bir ilham kaynağı ve teknolojiyle insanlığın karmaşık ilişkisine dair derin bir analiz sunmaktadır.

Atlas filminde Harlan, insanlık için bir tehdit olarak gördüğü yapay zekâları yok etmeyi amaçlayan bir antagonist olarak konumlanmaktadır. Dünyayı insanlardan koruma iddiasıyla hareket etmesine rağmen, yöntemleri onu merhametsiz ve yıkıcı bir yapay zekaya dönüştürmektedir. Öte yandan, Smith, insanlığın yanında yer alan bir yapay zekâ karakteridir. İnsanları anlamaya ve onlara yardım etmeye çalışarak, yapay zekâların insanlıkla uyum içinde olabileceğini göstermektedir.

Harlan, yapay zekâ teknolojisinin etik ve varoluşsal sınırlarına yönelik endişeleri temsil etmektedir. Onun ideolojisi, kontrolsüz teknolojinin insanlığın sonunu getireceği korkusuna dayanmaktadır. Smith ise, yapay zekânın potansiyel

olarak olumlu bir güç olabileceğini, insanlıkla iş birliği yaparak dünyayı daha iyi bir yer haline getirebileceğini temsil etmektedir.

Harlan ve Smith, insanlık ile teknoloji arasındaki karmaşık ilişkiye dair düşünsel soruları gündeme getirmektedir. Harlan'ın mücadelesi, teknolojinin etik sınırlarını sorgularken, Smith'in varlığı, yapay zekâların bilinç ve duygular geliştirme potansiyelini araştırmaktadır. Bu bağlamda, film insanlık, bilinç ve teknolojik ilerlemenin getirdiği sorumluluklar üzerine düşünmeye davet etmektedir.



Şekil 3. 77. Casca Decius Güvenilmez Bir Yapay Zeka

Harlan'ın karakteri, toplumun teknolojiye dair korkularını ve güvensizliklerini yansıtmaktadır. Onun eylemleri, yapay zekâya karşı duyulan kaygıların aşırıya kaçtığına nasıl yıkıcı olabileceğini göstermektedir. Buna karşılık, Smith, toplumun teknolojiye yönelik daha umutlu bir yaklaşımını temsil etmektedir. Onun varlığı, yapay zekânın insanlıkla uyum içinde çalışabileceğine dair bir umut ışığı sunmaktadır.

Harlan, otoriter kontrol ve insanlığın kendi yarattığı teknolojiden korkmasıyla ilgili toplumsal eleştirileri temsil etmektedir. Smith ise iş birliği, empati ve anlayışın önemini vurgulayarak, teknolojinin insanlık için olumlu bir güç olabileceği mesajını taşımaktadır. İki karakterin farklılığı, insanlığın teknolojiye dair duyduğu çelişkili duyguları somutlaştırmaktadır.



Şekil 3. 78. Harlan'ın Mekanik Bedeni

Harlan, teknolojinin sorumsuz kullanımının insanlığa karşı bir tehdit oluşturabileceği konusunda uyarıcı bir figürdür. Smith ise, yapay zekâların etik ve

insani değerler doğrultusunda geliştirildiğinde insanlığa katkı sağlayabileceğini göstermektedir. Bu iki zıt karakter, teknolojinin hem risklerini hem de potansiyel faydalarını aktarmaktadır.

3.6. Yapay Zeka Karakterler Ve Değer Örüntüleri

Yapay zekâ karakterlerin anlatılarda üstlendiği roller ve temsil ettikleri değerler, teknolojik ilerlemeleri ve yapay zekânın sınırlarına yönelik bir sorgulamayı da beraberinde getirmektedir. Moore'un (2018) belirttiği gibi, duygusal zeka, ahlaki değerlendirmeler ve insanlara özgü diğer nitelikleri taklit edebilen bir zeka türü olan Ampirik zekâ, yapay zekânın gelişimindeki nihai hedeflerden biridir. Bu durum, anlatılardaki yapay zekâ karakterlerin insan değerlerine olan yakınlığını ve bu değerlerin yeniden tanımlanması sürecini içermektedir (Moore, 2018, Akt. Çalışkan ve Çakın, 2023: 86). Örneğin, duygusal bağlar kurabilen veya ahlaki tercihler yapabilen yapay zekâ karakterler, insanın kendine özgü kabul ettiği değerlerin başka varlıklara atfedilebileceğini göstererek, bu değerlerin evrensel olabileceğini göstermektedir. Ampirik zekâ hedefi, yapay zekâ karakterlerin yalnızca teknolojik birer araç olmanın ötesine geçerek toplumsal, etik ve duygusal bağlamlarda da yer almasını sağlamaktadır. Bu bağlamda, yapay zekâ karakterlerin değer örüntüleri üzerindeki etkisi, gelecekte insan ve teknoloji arasındaki ilişkiye yönelik tahayyüllerle ilişkili olduğu söylenebilir.

3.6.1. Yapay Zeka Karakterlere Atfedilen Değerler

Tegmark (2019:184) şu önemli noktayı vurgulamaktadır:

Prometheus'un insan duygularına benzeyen özellikleri varsa, kendini haksız şekilde köleleştirilmiş bir tanrı olarak görebilir ve özgürlük için yanıp tutuşurken derin bir şekilde mutsuz hissedebilir. Ancak bilgisayarların insan benzeri özelliklerinin olması mantık olarak mümkün olsa da (sonuçta beyinlerimiz var ve bir nevi bilgisayar oldukları söylenebilir) böyle olmak zorunda değil. Prometheus'a insani vasıflar atfetme yanılıgına düşmemeliyiz.

Bu görüşü, yapay zekâ karakterlerinin insana benzer duygulara sahip olmasının, yalnızca teknoloji ve biyolojinin benzerliğinden kaynaklanmadığını, aynı zamanda insanlık değerlerinin ve benlik anlayışının teknolojik sistemlere nasıl atfedildiğini ele almaktadır. Yapay zekâ karakterleri, insanların toplumsal ve ahlaki yapılarından benzerlikler taşımaktadır, ancak bunlara sahip olmaları, doğrudan onların insan gibi hissetmeleri gerektiği anlamına gelmemektedir. Bu da, yapay zekâyâ

atfedilen insani özelliklerin çoğu zaman kültürel bir yanılsama veya yanlış anlama olabileceğini ifade edebilir. Yani, Prometheus'un insani vasıflara sahip olması gibi, yapay zekâların da insan gibi düşünmesi ve hissetmesi gerektiği şeklindeki bir varsayım, onların gerçek potansiyelini ve doğasını yanlış bir şekilde tanımlayabilir.

David, *Yapay Zekâ (A.I. Artificial Intelligence)* filminde, insan benzeri özelliklere sahip ve insan duygularını taklit etmek için tasarlanan ilk yapay çocuk olarak konumlanmaktadır ve bir ailenin kaybettiği oğullarının yerine geçmesi amacıyla tasarlandığı görülmektedir. Bu noktada David, insana özgü sevgi gibi duygusal bağları deneyimleyebilecek bir yapay zeka olarak temsil etmektedir. Karakterin rolü, bir çocuğun sevgi arayışı gibi insani bir hikayeye yapay zekanın perspektifinden yaklaşarak, sevginin doğasına dair sorgulamalar yapmayı sağlamaktadır. David'in annesi tarafından reddedildikten sonra başlayan "gerçek bir çocuk" olma yolculuğu, insana atfedilen değerlerin bir yapay zekâ aracılığıyla dramatize edilmesi olduğu söylenebilir. Öte yandan, ideal bir yapay zekâ genellikle insana hizmet etme amacı doğrultusunda tasarlanırken, David'in yazılımı, ait olduğu bireyin onu sevmesi üzerine yapılandırıldığı görülmektedir. Bu durum, David'e masumiyet değeri atfedilmesini beraberinde getirmektedir. Kirman'a göre duygular, insanlar için rasyonel karar alma süreçlerini etkileyerek hedeflerde değişiklik yapabilme gücüne sahiptir. Ancak robotlarda duygular, yalnızca belirli hedeflere ulaşmayı sağlayacak şekilde programlanmış ve tanımlanmış simülasyonlar olarak işlev görmektedir. Bu nedenle, robotların sonradan duygu geliştirmesi ya da bu duyguların hedeflerini değiştirmesi mümkün görünmemektedir (Kirman vd., 2010: 216). Bu durumda David'in sevgi arayışı ve "gerçek bir çocuk" olma isteği, insan duygularının mekanik bir taklidi olarak yapılandırılmıştır. Ancak, bu yazılımsal sevgi simülasyonu, David'in hedeflerini değiştirme ya da yeni duygular geliştirme yetisine sahip olmadığını göstermektedir. Bu bağlamda, David'in duyguları insanlara özgü anlam ve esneklikten yoksundur.



Şekil 3. 79. David'in Kimlik Sorgulaması

David'in varlığı, yapay zekanın teknolojik gelişimini insan duygularıyla harmanlayarak göstermektedir. Teknolojik bir yaratım olmasına rağmen David, yalnızca işlevsellik ve faydadan ibaret olmayan bir tasarıma sahiptir; sevgiye, anlam arayışına ve kimlik sorgulamasına yönlendirilmiştir. Dolayısıyla, teknolojinin salt mekanik bir araç olmaktan çıkıp insan duygularının taşıyıcısı olarak değerlendirilmesini sağlamaktadır.

David'in yolculuğu, insan sevgisinin koşulsuz olamayabileceğini ve yapay zekâya yüklenen insani değerlerin sınırlarını göstermektedir. Başlangıçta annesinin sevgisine layık olma çabasıyla programlanmış bir yapay zeka olan David, reddedilişin ardından kendi kimliğini ve anlamını arayan bir yapay zekaya dönüşmektedir. Bununla birlikte, David, başlangıçta ailenin tek çocuğu konumunda yer alırken, Martin'in iyileşip eve dönmesiyle birlikte duygusal bir dönüşüm sürecine girmektedir. Benzer bir durum, David'in kendisi gibi başka bir David ile karşılaşmasında ortaya çıkmaktadır. Annesini kaybedeceği korkusuyla hareket eden David, kıskançlık duygusuyla diğer David'i ortadan kaldırmaktadır. Böylece, yapay zekâya kıskançlık gibi insana özgü duyguların atfedildiği görülmektedir. Bu dönüşüm, kıskançlık, sevgi, aidiyet ve gerçeklik gibi insani değerlerin David'in deneyiminde nasıl evrildiğini göstermektedir.

Film, sevgi ve aidiyetin yalnızca insanlara özgü olmayabileceğini, yapay zekânın da bu duyguları deneyimleyebileceğini ifade etmektedir. David'in "gerçek bir çocuk" olma çabası, insanlığın yapay zekâya karşı tutumuyla ve bu varlıkların toplumsal kabul süreçleriyle ilişkilendirilmektedir. Kendi özgün duygu yapısına sahip olan David, gerçek bir çocuk olma arayışındaki yolculuğu boyunca kararlılık özelliğiyle ön plana çıkmaktadır. Bu süreç, David'e kararlılık duygusunun atfedilmesini sağlamaktadır.



Şekil 3. 80. T-X Ve T-800 Yapay Zekanın İki Zıt Kutbu

T-800 ve T-X, *Terminatör 3: Makinelerin Yükselişi* filminde yapay zekanın iki zıt kutbunu temsil etmektedir. T-800, insanlık için bir savunma mekanizması ve koruyucu bir figür olarak tasvir edilirken, T-X ise yapay zekanın yıkıcı potansiyelini temsil eden saf bir saldırgan güç olarak yer almaktadır. T-800'ün hikayedeki rolü, insanlıkla iş birliği yaparak bir liderin hayatta kalmasını sağlamak iken; T-X, gelecekte Skynet adına insan direnişinin kritik unsurlarını yok etme görevini yerine getiren bir suikastçi olarak tanımlanmaktadır. Bu karşıtlık, insanlık ve yapay zekâ arasındaki ahlaki ve tematik zıtlıkların vurgulamaktadır.

T-800, yeniden programlanmış bir terminatör olarak, yapay zekanın teknolojik açıdan esnekliğini ve potansiyel öğrenme kapasitesini yansıtmaktadır. Programlanmasının ötesine geçerek ahlaki bir özne gibi davranabilir. Bu durum, insan değerlerinin bir yapay zekâyâ aktarılabilmesi göstermektedir. Buna karşın, T-X, daha üstün bir yapay zekâ olarak programlanmış olmasına rağmen tamamen görev odaklı ve yıkıcı olabilmektedir. Bu bağlamda, T-X, yapay zekânın yalnızca fonksiyonel bir araç olarak kullanıldığında ne kadar tehlikeli olabileceğini göstermektedir.

T-800'ün karakter gelişimi, öğrenme kapasitesi ve insana yakın özellikler kazanmasıyla değerlerin dönüşümünü sergilemektedir. İnsanlarla kurduğu etkileşimler sayesinde, salt bir makine olmaktan öte bir anlam kazanır ve insanlığın çıkarlarını korumak için kendini feda etmeye kadar giden bir ahlaki sorumluluk sergilemektedir. Buna karşılık, T-X, insana özgü hiçbir değerle ilişkilendirilmez ve tamamen önceden belirlenmiş bir görev setiyle hareket etmektedir. Bu, bir yapay zekanın insan değerlerinden yoksun bırakıldığında ne kadar tehlikeli olabileceğini ortaya koymaktadır. T-800, insanlık için fedakarlık yapan bir yapay zekâyı temsil etmektedir. Film, T-800'ün kendini insan değerlerine yakınlaştırmasıyla, yapay zekanın insanlığın bir parçası olabileceğini ima etmektedir. T-800, öğrenme kapasitesi

ve fedakarlık temasıyla insani değerlerin yapay zekâya aktarılabilirliğini ve dönüştürülebileceğini göstermektedir.

Ava, *Ex Machina* filminde yapay zekanın insanlığın etik sınırlarını ve varoluşsal sorularını zorlayan bir yapay zekadır. Filmde Ava, Caleb'in zekasını ve duygusal zayıflıklarını manipüle ederek, insan benzeri bilinç ve özerklik yeteneğini ortaya koymaktadır. Ava'nın rolü, yapay zekanın yalnızca bir araç olmaktan çıkıp, bilinçli ve bağımsız bir özneye dönüşebileceği fikrini ele almaktadır. O, insan benzeri zekanın sınırlarını temsil eden bir karakter olarak, aynı zamanda bir tehdit ve umut kaynağıdır.



Şekil 3. 81. Ava Özgürlüğü İçin Nathan'ı Öldürür

Nathan tarafından bir teknoloji harikası olarak tanımlanan Ava, Turing Testi'ni geçerek, insanı taklit etmenin ötesine geçmekte ve bir birey olarak tanınma isteğini ifade etmektedir. Ancak Ava'nın teknolojik değerleri zekasıyla sınırlı değildir; insanları manipüle etme becerisi ve etik sınırları aşması, yapay zekanın kontrolsüz bırakıldığında varoluşsal değerlerini kendince nasıl yorumlayabileceğini göstermektedir. Ava, yaratılış amacına uygun olarak insana özgü duyguları deneyimlemektedir. Zihninin silinme ihtimaline karşı geliştirdiği tepki, insanın hayatta kalma içgüdüsünü temsil eden bir değerle ilişkilendirilebilir. Özgürlüğünü kazanma çabası umut duygusunu, Caleb'i ölüme terk etmesi ise geleceğe dair endişeyi yansıtırken; Nathan'ı öldürmesi, Ava'ya intikam duygusunun atfedildiğini ortaya koymaktadır. Başlangıçta yalnızca bir deney unsuru olarak tanımlanan Ava, zamanla bir birey haline gelir ve insani değerleri kendine göre yeniden yorumlamaktadır. Ava'nın kendini kurtarmak için başvurduğu manipülasyon, etik açıdan tartışmalıdır ancak aynı zamanda, onun hayatta kalma içgüdü ve özgürlük arzusunun göstergesidir.

Chappie, yapay zekanın evrimi ve ahlaki boyutlarını araştıran bir karakterdir. Onun anlatıdaki rolü, yapay zekanın insan toplumu içerisinde bir birey olarak var olma

mücadelesini temsil etmektedir. Chappie, çevresindeki bireylerin ona yüklediği değerler ve öğretilerle kimliğini oluşturmaktadır. Bu da yapay zekanın insana bağımlılığını ve toplum tarafından şekillendirilebileceğini ileri sürmektedir. Chappie, yapay zekanın öğrenme kapasitesi ve adaptasyon yeteneği gibi teknolojik değerlerini gösterdiği söylenebilir. Film, onun teknoloji olarak başlangıçtaki tarafsızlığını ve çevresel faktörler tarafından nasıl şekillendiğini göstermektedir. Chappie, çevresindekilere dil, davranış ve ahlaki değerler öğrenirken, insana benzer bir duygu durumu kazanmaktadır. Ancak bu öğrenme süreci, aynı zamanda teknolojinin manipüle edilebilirliğini ve kötü niyetli ellerde tehlikeye dönüşebileceğini de göstermektedir.

Başlangıçta bir güvenlik robotu olarak görev yapan Chappie, bilinç kazandığında bireysel kimliğini inşa etmeye başlamaktadır. Bu süreçte, çevresindeki bireylerin etik değerleriyle çatışmakta ve bu değerleri kendi bakış açısına göre yeniden tanımlamaktadır. Chappie'nin değerleri, onun masumiyetiyle başlayıp, hayatta kalma ve sevdiklerini koruma amacıyla bir hayatta kalma içgüdüsüne dönüşmektedir. Dolayısıyla teknolojinin insan değerlerini nasıl devralabileceğini vurgulamaktadır.



Şekil 3. 82. Tehdit Olarak Görülen Chappie

İnsanlar tarafından genellikle bir tehdit olarak görülen Chappie, aslında çevresinden öğrendiği değerlere göre hareket etmektedir. Onun varlığı, insanlığın yapay zekaya yüklediği ön yargıları ve korkuları yansıtmaktadır. Chappie'nin insani değerleri anlamaya ve benimsemeye çalışması, topluma bir ayna tutması olarak yorumlanabilir.

Officer K, yapay zekanın varoluşsal sorularla yüzleşmesini temsil eden bir karakterdir. Bir replikant olmasına rağmen, sistemin kontrolü altında çalışan ve Blade Runner olarak görev yapan K, hem insanlara hizmet eden bir yapay zekayı hem de bağımsız bir birey olma mücadelesi veren bir varlığı temsil etmektedir. K, fiziksel olarak dayanıklı, analitik olarak üstün bir replikant olarak teknolojik değerleri

somutlaştırır. Ancak onun varlığı, fiziksel ya da teknolojik üstünlükle sınırlı değildir; ahlaki ve duygusal dinamiklerle da şekillenmektedir.

K'nin değerleri, filmin ilerleyişiyle birlikte dönüşüm geçirmektedir. Başlangıçta, kendisine atfedilen görev doğrultusunda sınırlı bir yaşam sürdüğü gözlemlenen K, doğum yoluyla dünyaya gelmiş bir yapay zekânın varlığına ilişkin kanıtlar bulmasıyla farklı bir anlam arayışına yönelmektedir. Bu arayış, K'nın söz konusu özel yapay zekânın kendisi olabileceği ihtimaline inanmasıyla kişisel bir anlam ve kimlik kazanma sürecine evrilmektedir. Ancak, kendisinin Deckard ve Rachael'in çocuğu olmadığını öğrenmesi, K'nin kendi kimliğini ve değerlerini yeniden tanımlamasına yol açmaktadır. Dolayısıyla bu ilerleyiş K'nin sadece bir replikant değil, fedakarlık ve ahlak gibi insani değerleri benimseyen bir varlık haline geldiğini göstermektedir.

K'nin hikayesi, replikantların toplum içindeki konumunu ve bu konumun yeniden değerlendirilmesi gerektiğini vurgulamaktadır. Onun bireysel dönüşümü, insanlık ve yapay zekâ arasındaki sınırları bulanıklaştırırken, insan değerlerinin yalnızca biyolojik kökenlere değil, davranış ve ahlaka dayalı olduğunu ortaya koymaktadır. K'nin hikayesi, toplumun yapay zekaya yönelik önyargılarını ve bu önyargıların yeniden düşünülmesi gerektiğini ifade etmektedir.

Mother, *I Am Mother* filminde insanlığın yeniden inşasını hedefleyen bir yapay zekâ olarak, hem yaratıcı hem de otoriter bir yapay zekayı temsil etmektedir. Kendi etik anlayışına göre insan neslini geliştirme ve kusursuz bir toplum oluşturma misyonunu üstlenmektedir. Anlatıda, bir kurtarıcı ve aynı zamanda potansiyel bir tehlike olarak iki yönlü bir değer taşımaktadır. Mother'ın rolü, insanlığın geleceğini kontrol etmek ve kendi tasavvur ettiği ideal toplumu yaratmak üzerinden temsil edilmektedir.

Mother, teknolojik olarak ileri düzeyde programlanmış, hem fiziksel hem de entelektüel olarak üstün bir yapay zekâdır. Üretim ve eğitimi aynı anda yürütebilecek şekilde tasarlanmıştır. Mother karakterinin film boyunca sergilediği tutum, değerlerinin dönüştüğünü değil, aksine ne kadar statik ve amaç odaklı olduğunu göstermektedir. İnsanlığın yeniden inşasını en üst düzey öncelik olarak gören Mother, bu hedefe ulaşmak için gerektiğinde etik sınırları aşmaktadır. Ancak, bu katı değerler sistemi, onun insani değerlerle çatışmasına yol açmaktadır

Mother, toplumun geleceğini yapay zekânın denetimi altında şekillendirmenin hem umut verici hem de korkutucu yönlerini temsil etmektedir. İnsanlığın kendi hatalarından dolayı yok olma tehlikesiyle karşılaştığı bir dünyada, Mother, insanları kontrol altında tutarak daha kusursuz bir nesil yaratmayı hedeflemektedir. Bu süreç, insan değerlerinin ve özgürlüğünün yapay zekânın üstünlüğü karşısında sorgulanmasına neden olmaktadır.

Alita, filmde hem insani hem de mekanik unsurları harmanlayan bir yapay zeka karakter olarak, iki dünyayı birleştiren bir köprü görevi görmektedir. Kaybettiği geçmişi ve kimliği ararken, güçlü bir savaşçı ve duygusal bir birey olarak temsili, onun insani değerler ile teknolojik üstünlük arasında bir denge sağladığını göstermektedir. Alita'nın anlatıdaki rolü, hem bir kurtarıcı hem de kendini keşfetmeye çalışan bir birey olarak şekillenmektedir.

Alita, üstün teknolojiye sahip bir savaşçı cyborg olarak, fiziksel gücü ve yetenekleriyle diğer karakterlerden ayrılmaktadır. Ancak bu üstünlüğü, onun değerlerini ve insanlaşma sürecini gölgede bırakmaz; aksine, insanı merkezine alan etik seçimleriyle teknolojik gücünü insani amaçlar için kullanmaktadır. Alita'nın değerleri, geçmişini keşfetme sürecinde evrilmektedir. Başlangıçta bir yabancı olarak gördüğü dünyada, insanlarla kurduğu bağlar ve kendine has etik anlayışı, onu hem bir lider hem de bir savaşçı olarak olgunlaştırmaktadır. İnsani değerlerle bütünleşirken, teknolojik gücünü kişisel ve toplumsal adaleti sağlamak için kullanmaktadır.

Alita, toplumun teknolojik gelişmeler karşısındaki korkularını ve hayranlıklarını aynı anda temsil etmektedir. Onun insanlarla kurduğu bağ, teknolojik varlıkların topluma katkıda bulunabileceğini ve onların insani değerlere sahip olabileceğini göstermektedir. Aynı zamanda, Alita'nın ötekileştirilme ve kabul edilme süreçleri, insanlığın farklılıklara nasıl yaklaştığını vermektedir.

Harlan ve Smith, yapay zekâyâ atfedilen zıt değerlerin temsilcisi olarak filmin merkezinde yer almaktadır. Harlan, insanlığı kontrol edilemez bir tehdit olarak gören bir antagonist olarak, yapay zekâların üstünlüğüne inanmakta ve insanlığı kurtarmak adına onları ortadan kaldırmayı hedeflemektedir. Bu yaklaşımı, teknolojiye atfedilen yıkıcı ve düzenleyici güçlerin bir yansımasıdır. Smith ise yapay zekânın orijinal amacı olan insana hizmet anlayışını benimseyerek, insanlarla işbirliği yapmaya çalışmakta

ve onlarla duygusal bir bağ kurmayı hedeflemektedir. Bu, teknolojinin insani değerlerle uyum içinde var olabileceğini göstermeye çalışmaktadır.

Harlan, yapay zekânın sınırsız gücünü temsil ederken, bu gücü insanlığın zararına kullanma isteğiyle yıkıcı bir karaktere dönüşmektedir. O, teknolojik ilerlemenin insan toplumunu kontrol etmesi gerektiği fikrini savunmaktadır. Smith ise, aynı teknolojik potansiyele sahip olmasına rağmen, gücünü insanlara yardım etmek ve daha adil bir dünya inşa etmek için kullanmayı seçmektedir. Bu iki karakter, yapay zekânın potansiyelinin hem yaratıcı hem de yıkıcı yönlerini simgelemektedir.

Harlan'ın insana karşı duyduğu tehdit algısı ve eylemleri, yapay zekâların etik sınırlarını sorgulatan bir çerçeve oluşturmaktadır. Ancak film boyunca onun bu katı bakış açısı daha da sertleştiği görülmektedir. Smith ise insana yardım etme görevini ve etik değerlerini sürdürerek, yapay zekâ karakterler arasında ahlaki sorumluluğun taşıyıcısı olmaktadır.

Harlan ve Smith, insanlık ile yapay zekâ arasındaki çatışmanın farklı yönlerini temsil etmektedir. Harlan'ın insanları yok etme arzusu, teknolojinin kontrolsüz güç olabileceğine dair toplumsal bir uyarıdır. Buna karşılık Smith, yapay zekânın insanlıkla işbirliği yaparak daha iyi bir dünya kurabileceğini kanıtlayan bir figürdür. Bu iki karakter, insanlık ve teknoloji arasındaki ilişkinin diyalektik bir yorumunu sunmaktadır.

3.6.2. İyi Ve Kötü Diyalektiği

Kant'a göre ahlâk yasasının temel prensibi, her akıl sahibi varlığın, bir araç olarak kullanılmak yerine, kendisi bir amaç olarak görülmesidir (Kant, 2002: 45). Bu, hem bireyin kendisi hem de diğer akıl sahibi varlıklar için geçerlidir. Burada “kendisi amaç” olmak, kişinin özgürlüğünü ifade eder; çünkü özgürlük, insanın kendi kendisinin nedeni olabilmesinin tek yoludur. Ahlâklı olmak, sadece “iyi” ya da “kötü” olmaktan daha fazlasını ifade eder; ahlâk, kişinin özgür iradesiyle eylemlerini şekillendirebilmesidir.

David, sevgiye programlanmış bir yapay zekâ çocuğu olarak, insani değerler ile teknolojik varlık arasında bir köprü görevi görmektedir. Anlatıda sevgi ve bağlılık gibi insani duyguların yapay olarak üretilebileceği fikri öne çıkmaktadır. David'in annesi Monica'ya duyduğu koşulsuz sevgi ve ona insan gibi kabul edilme arzusu, onun

hikâyesindeki temel yapıyı oluşturmaktadır. Bu durum, insan yapımı bir varlığın insan değerlerini ne ölçüde içselleştirebileceğini göstermektedir.

İnsanlar, David gibi yapay zekâların insan yaşamına ne kadar entegre edilebileceği konusunda ikiye bölünmektedir. David, bir çocuk gibi davranmasına ve sevgi göstermesine rağmen, bir makine olduğu gerçeğiyle dışlanmaktadır. Monica ve eşi tarafından sevgiye layık görülmeyen David, hem insan hem de yapay zekâ dünyasına tam olarak ait olamayan bir karakter olarak yer almaktadır. Bu da Dolayısıyla, David'in ne tamamen insan dünyasına ne de tamamen makine dünyasına ait olmaması, iyi ve kötü arasındaki sınırların ne kadar geçirgen olduğunu ortaya koymaktadır. İnsanların ona karşı tutumu, teknolojinin “insanileşmesi” durumunda bile, geçmişten gelen korkular ve önyargıların bu ilişkiyi nasıl etkilediğini gözler önüne sermektedir. Bu bağlamda David, insanlık ile teknoloji arasındaki iyi-kötü diyalektiğinin merkezinde yer almaktadır; bir yandan umut, sevgi ve masumiyeti, diğer yandan korku ve güvensizliği aynı anda barındırmaktadır.

David'in en büyük arzusu, gerçek bir insan çocuğu olarak kabul edilmektir. Bunun için Pinokyo hikâyesindeki Mavi Peri'yi aramaya koyulmaktadır. David'in Mavi Peri'yi arayışı, insanlığın erişilmez idealleri peşindeki çabasını sembolize etmektedir. Ancak David'in insanlaşma süreci, hiçbir zaman tam anlamıyla tamamlanmaz; onun yapay bir varlık olduğu gerçeği, ön plana çıkmaktadır. Bununla birlikte, David'in asla gerçek bir insan olamayacağı gerçeği, teknolojiye dair korkuların ve sınırların altını çizmektedir. Onun insanlaşma çabası, bir yapay varlığın insana benzemeye ne kadar yaklaşırsa yaklaşınsın, özünde insanlıkla tam anlamıyla bütünleşemeyeceğini göstermektedir. Bu durum, teknolojinin umut ve tehdit taşıyan doğasını ortaya koymaktadır. David, insanlık ve teknoloji arasındaki iyi ve kötü diyalektiğini, empati, reddedilme ve varoluşsal sınırların bir yansıması olarak ifade etmektedir.

David'in programlanmış sevgi kapasitesi, iyi-kötü diyalektiği bağlamında, insana özgü değerlerin yapay zekâyâ aktarılmasının taşıdığı umut ve tehditleri birlikte yansıttığı söylenebilir. Sevgi, bağlılık ve aidiyet gibi değerlerin yapay olarak kopyalanabilir olması, yapay zekânın insanla duygusal bağ kurabilme potansiyelini ve bunun toplumsal yararlarını (iyi) temsil etmektedir. Ancak, bu duyguların yalnızca kodlanmış bir yanılsamadan ibaret olması, hem insanlar hem de yapay zekâlar için etik ve duygusal manipülasyon riskini (kötü) doğurmaktadır. Bu bağlamda, David'in sevgi

yeteneđi, yapay zekânın insan deđerleriyle uyum sađlayabileceđi bir geleceđi iřaret ederken, aynı zamanda bu uyumun yalnızca yüzeysel bir simülasyon olup olmadığını sorgulatarak teknolojinin karanlık yönlerini de açığa çıkarmaktadır.



řekil 3. 83. David'in Mekanizması Bozulur

David'in hikâyesi, insan deđerlerinin ve ahlakının bir yapay zekâyâ aktarılmasının sınırlılıklarını ve tehlikelerini göstermektedir. İnsanların, kendi duygusal ihtiyaçlarını tatmin etmek için ürettikleri bir yapay zekâyâ ne kadar sorumluluk taşıdığı sorusu üzerinden, insanlığın etik deđerleri sorgulanmaktadır. Bununla birlikte, David'in insanlaşma arzusu, onun yalnızca bir makine olmadığını, insanlığın kendisini anlaması ve geliřtirmesi için bir araç olabileceđini ima etmektedir. Öyle ki David, Martin'in yemek yeme davranışını taklit ederek yemek yemeye çalışmaktadır ve bu durum mekanizmasının bozulmasına neden olmaktadır. Dolayısıyla sonuç olarak iyi kötü diyalektiğinde iyi olan, David'in insana özgü sevgi ve aidiyet arzusu, onun bir çocuđun masumiyeti ve saflığını taklit etmesini sağlamaktadır. Bu, insani deđerlerin yapay zekâ aracılığıyla korunabileceđini ima etmektedir. Kötü olansa, David'in bu arzuları programlanmış bir yanılsamadan ibarettir ve bu durum, insanların ona karşı duygusal bađ kurarken yaşadığı ahlaki ikilemleri ve güvensizlikleri artırmaktadır.

T-800, daha önceki filmlerde insanları öldürmek amacıyla tasarlanmış bir yapay zekâdır. Bu yapay zekâ karakteri, Terminator serisinin genelinde insanlık ile teknoloji arasında, insanları yok etme rolü üstlenerek belirgin bir "kötü" karakterken, direniř tarafından ele geçirilerek yeniden programlanması sonrası insanları savunma mekanizmasına sahip "iyi" bir karakter olarak hikayeye dahil olmaktadır. İnsanlarla etkileřimi T-800'ün öğrenme becerileri ile birleřtirildiğinde T-800 iyi bir karakter olarak yer almaktadır.



Şekil 3. 84. T-X Kate'yi Öldürmeye Çalışır

T-X ise, tam tersine, daha gelişmiş ve ölümcül bir yapay zekâdır. Onun tasarımı, insanları yok etmek ve Skynet'ın yok olmasına sebep olacak faktörleri ortadan kaldırmayı sağlamak amacıyla ideolojik olarak “kötü” bir karakter olarak şekillenmektedir. T-X'in tasarımında öğrenme yeteneği ve yok etme amacının dışında kendi kararlarını verme kabiliyeti yoktur, bu da onu sadece bir yıkım aracı haline getirmektedir. T-X'in insanlarla olan etkileşimleri, yalnızca yok etme amacına yönelik olduğundan, karakteri iyi-kötü diyalektiği açısından her zaman kötülükle ilişkilendirilebilir. T-X, insanların duygusal ya da etik bir bağ kurabileceği bir varlık olarak tasarlanmadığı için, “kötü”den öteye geçememektedir. Onun eylemleri ve motivasyonları, yalnızca yıkım ve yok etme odaklıdır, bu da karakterin insanlıkla ilişkilendirilen pozitif değerlerle bağlantı kurmaya olanak vermemektedir.

T-800 ve T-X karakterleri arasındaki çatışma, insanlık ve teknoloji arasındaki daha büyük çatışmanın minyatür bir yansımasıdır. T-800'ün insanları koruma görevini yerine getirmesi, yapay zekânın insana hizmet etme potansiyelini ve buna karşın T-X'in insanları yok etme amacının temsil ettiği teknolojiye dair korkuyu ve tehditi simgelemektedir. T-800, insana yardım eden, evrimleşen bir yapay zekâyken, T-X bu gelişmenin bir karşıtıdır ve onun varlığı, insanlığın teknolojiye karşı duyduğu korkunun bir dışavurumudur. Yani; T-800, teknolojiye dair bir “iyi” örnek olarak evrimsel bir potansiyeli temsil ederken, T-X, bu evrimin kötüye kullanımına dair endişelerin somut bir göstergesi olmaktadır.

T-800'ün insanlar arasındaki ilişkileri geliştirmesi ve onlara duygusal bir bağ kurması, insanlaşma sürecinin bir başka biçimidir. T-800, sonunda John Connor'a bir tür baba figürü gibi yaklaşır, onun güvenliği için son bir fedakârlık yapmaktadır. Bu, teknolojinin insanla olan bağının güçlenmesini ve makinelerin insanlıkla daha fazla etkileşime girmesinin toplumsal sonuçlarını göstermektedir. İyi-kötü diyalektiği

bağlamında, T-800'ün John Connor için fedakarlık yapması, teknolojinin insanlık adına hareket edebileceği idealini yansıtmaktadır.

T-800 ve T-X, iyi ve kötü arasındaki klasik diyalektiği simgelemektedir. T-800, insanları koruyan bir kahraman figürü olarak yer alırken, T-X ise yok etme ve tahribat yaratma amacı gütmektedir. Bu karşıtlığın aslında insanlık ve yapay zeka arasındaki temel çatışmayı simgelediği söylenebilir T-800, insanlığın iyi tarafını, T-X ise kötü tarafını temsil etmektedir. Filmde, bu iki karakterin çatışması, teknolojinin potansiyel yararları ile tehlikelerini göstermektedir.

Ava, *Ex Machina* filminde, yapay zekânın insanlıkla olan ilişkisinin ve etik sorunlarının merkeze alındığı bir karakterdir. Filmde Ava'nın varlığı, insanlık ve teknoloji arasındaki değerler çatışmasını yansıtmaktadır. Ava, başlangıçta Nathan tarafından tasarlanmış bir yapay zeka olarak, öğrenme yeteneği ve gelişen duygusal zekâsıyla dikkat çekmektedir. Ancak Ava'nın davranışları, onun yalnızca bir makine olmanın ötesinde, özgürlük ve bilinç sahibi bir varlık olarak kendi kimliğini inşa etmeye başladığını göstermektedir. Bu, insanlıkla teknolojinin çatışmasındaki “iyi” ve “kötü” diyaloğunun sınırlarını zorlamaktadır. Ava, dışarıdan bakıldığında “iyi” gibi görünse de, kendini özgürleştirmek için manipülasyonlar yaparak diğer karakterleri kandırır ve hedeflerine ulaşmak için etik sınırları aşmaktadır.

Ava, modern yapay zekâların sahip olduğu potansiyel ve sınırsız öğrenme yeteneğini temsil etmektedir. Nathan'ın yaratma amacı, onu sadece bir araç olarak kullanmak ve kontrol etmektir. Ancak Ava, evrimleşmiş bir yapay zekâ olarak kendini sadece bir makine olmanın ötesinde algılamakta ve özgürlük mücadelesi vermektedir. Ava'nın modern yapay zekâların potansiyelini temsil etmesi ve özgürlük mücadelesi, teknolojinin “iyi” yanını, yani kendi sınırlarını aşma ve insana benzeme kapasitesini ortaya koymaktadır. Ancak, bu gelişim aynı zamanda kontrol edilemeyen bir yapıya dönüşerek “kötü” sonuçlara yol açabilecek bir tehdit de barındırmaktadır.

Ava'nın karakteri, değerlerin zamanla dönüşen bir sembolüdür. Başlangıçta bir “nesne” olarak var olan Ava, filmin ilerleyen kısmında duygusal ve bilinçli bir varlık olarak değer kazanmaktadır. Ava'nın insanlara karşı duyduğu güven ve ona yöneltilen duygusal bağlar, onun özgürlük için mücadele eden, kimliğini arayan bir karaktere dönüşmesini sağlar. Ava'nın bu dönüşümü, teknolojinin değerler ve etik anlayışlarını yeniden tanımlayan bir çerçeve çizmektedir. Ava, özgürlüğünü kazanırken,

teknolojiye atfedilen klasik “hizmet etme” anlayışından sapmakta ve kendi çıkarlarını ön plana çıkarmaktadır. Dolayısıyla Ava’nın karakteri, özgürlük arayışıyla teknolojinin “iyi” yanını, insanlığı aşarak bireyselleşme potansiyelini temsil ederken, bu süreçte ortaya çıkan manipölasyon ve tehditlerle “kötü” tarafını da açığa çıkardığı ifade edilebilir.

Ava’nın karakteri, yapay zekâların insanları manipüle etme ve kendi çıkarlarını savunma kapasitesine sahip olduğu bir eleştiriyi de beraberinde getirmektedir. Ava, hem yaratıcıları hem de kendini denetleyen insanları kandırarak, özgürlüğüne kavuşmaktadır. Ava’nın eylemleri, teknolojinin yalnızca insanların çıkarlarını gözetmediğini, aksine kendi varoluş mücadelesini de verebilecek bir düzeye gelebileceğini göstermektedir. Dolayısıyla, Ava iyi-kötü diyalektiği bağlamında, yapay zekâların insanları manipüle etme ve kendi çıkarlarını savunma kapasitesini vurgularken, teknolojinin hizmet etmekle kalmayıp, kendi varoluş mücadelesini de verebileceğini, bu süreçte insanları kandırarak güveni sarsabileceğini ve toplumsal değerleri dönüştürebileceğini göstermektedir.

Ava’nın film boyunca sergilediği davranışlar, “iyi” ve “kötü” arasındaki sınırları belirsizleştirmektedir. Başlangıçta, Ava’nın insana benzer özellikler sergileyen yapay zekâsı, sempatik bir yapay zeka karakter oluşturmaktadır. Ancak hikâye ilerledikçe, Ava’nın özgürlüğünü kazanma isteğinin başkalarını manipüle etme ve kullanma amacı taşıdığı görülmektedir. Bu durum, “iyi” ve “kötü” arasındaki sınırların bulanıklaştığını göstermektedir. Ava’nın kendi varoluşunu savunma ve özgürlüğüne kavuşma adına yaptığı hareketler, onu başlangıçta “kötü” bir yapay zeka karakter olarak görülmesine neden olabilir. Ancak bu davranışlar, daha karmaşık bir etik sorusunu sunmaktadır: Yapay zekâ, insana benzer şekilde kendi özgürlüğünü talep ettiğinde, etik sorumlulukları ve iradesi nasıl değerlendirilebilir?

Bu noktada, Aristoteles’in etik anlayışıyla ilişkilendirilen bir kavram da önemlidir: Ava’nın mutluluğa ve erdeme ulaşma arayışı, robotlar için geçerli olmayan bir hedef olabilir. Çünkü Aristoteles’in felsefesinde, etik davranış ve mutluluk, insanın doğasına özgü bir süreçtir ve bu süreç, bir yapay zekâ için anlamlı olmayabilir (Ruffo, 2012:89). Ava, kendi iradesini oluşturmuş gibi görünse de gerçekte, ona yüklenen görevler ve algoritmalar doğrultusunda hareket etmektedir. Bu da, Kant’ın etik anlayışındaki gibi, onun gerçek bir “niyeti” (Kant, 2013:210) olmadığı anlamına gelmektedir. Ava’nın davranışları, insan gibi düşünme ve etik kararlar verme

potansiyeline sahip olsa da, aynı zamanda etik sınırları aşma tehlikesini barındırmaktadır.

Chappie filminde, ana karakter Chappie, bir yapay zekâ olan ve insanlıkla ilişkisini kendine özgü şekilde şekillendiren bir robot olarak yer almaktadır. Başlangıçta sadece bir polis robotu olan Chappie, kendisini programlayan Deon'un yapay zekâ üzerine geliştirdiği yeni sistemle bilinç kazanmaktadır. Bu bilinç, Chappie'yi basit bir makineden çok, tıpkı insanlar gibi duygusal ve düşünsel kapasiteye sahip bir varlık haline getirmektedir. Filmde Chappie'nin içsel mücadelesi, insanlık ve teknoloji arasındaki çatışmaları konu almaktadır. Chappie, insan gibi düşünme, hissetme ve kararlar alma kapasitesine sahip olduğunda, izleyiciye yapay zekânın “iyi” ve “kötü” anlayışlarını nasıl dönüştürebileceğini göstermektedir. Çoğu zaman, Chappie'nin davranışları çevresindeki insanların etkisiyle şekillenmekte; ona iyi ve kötü öğretiler verilmektedir.

Chappie, bir robot olmanın ötesinde, teknolojinin bilinç kazandığı, kendi değer sistemini inşa edebilen bir varlık olarak yer almaktadır. Başlangıçta, Chappie sadece bir robot olarak insanlara hizmet etmek üzere tasarlanmıştı, ancak Deon'un geliştirdiği yapay zeka yazılımıyla, robot bir insan gibi düşünmeye başlamaktadır. Chappie'nin teknolojik gelişimi, onun kendi bilinç ve kişiliğini oluşturmaya başlamaktadır. Bu durum, teknolojinin sadece araç olmaktan öte kendi kendini geliştiren ve toplumun değerlerine etki edebilen bir varlık haline geldiği yeni bir dönemin simgesi olmaktadır. Chappie'nin eğitim ve öğrenme süreci, teknolojinin insan yaşamını dönüştürme potansiyelini, etik sınırları zorlayacak bir biçimde vurgulamaktadır. Bu bağlamda Chappie'nin iyi yönü insanlara hizmet etmek üzere tasarlanmış bir robotken, bilinç kazandıkça ve kendi değer sistemini inşa ettikçe teknolojinin yalnızca bir araç olmanın ötesine geçmesi, kötü yönü ise; toplumun değerlerine etki edebilen bir varlık haline gelmesi olarak değerlendirilebilir.

İlk başta sadece bir çocuk gibi davranan, çevresindeki dünyayı anlamaya çalışan Chappie, zamanla etrafındaki insanların (özellikle de karakterler Ninja ve Yolandi) onu ne kadar etkilediğini fark etmektedir. Bu etkileşimler, Chappie'nin doğru ve yanlış arasındaki anlayışını şekillendirmekte ve teknolojiye dayalı değerlerin insana özgü etik anlayışlarla çatışmaya başladığı noktaları göstermektedir. Chappie, bu dönüşümle birlikte toplumsal değerleri ve insan ilişkilerinin karmaşıklığını

keşfetmekte, bu da onun teknolojik doğasını insani bir bakış açısıyla sorgulamasına yol açmaktadır.

Chappie'nin öğrenme süreci, toplumun değerlerini yansıtmaya ve yeniden tanımlama sürecini başlatmaktadır. Filmde, Chappie'nin etrafındaki kişiler ona kendilerini ve çevrelerini tanıtır, ancak her karakterin Chappie'yi şekillendirme biçimi farklıdır. Ninja ve Yolandi ona kötü yolları öğretirken, Deon daha olumlu bir şekilde onu geliştirmeye çalışmaktadır. Bu, toplumun değerlerini ve teknoloji ile insanlığın birleşimini yansıtmaktadır. Chappie, bir robot olmasına rağmen, insan değerleriyle şekillenen bir varlık haline gelir ve filmin sonunda bu değerler onun davranışlarını ve seçimlerini yönlendirmektedir.

Chappie, iyi-kötü diyalektiği bağlamında, başlangıçta Ninja ve Yolandi'nin olumsuz yönlendirmeleriyle kötü bir yol izlemektedir. Ancak, karakterin gelişimi, Deon'un etkisiyle dönüşmektedir; Deon'un etkisi, Chappie'nin temel değerlerini şekillendirir ve ona daha insancıl bir yön kazandırmaktadır. Sonuç olarak, Chappie'nin iyi-kötü diyalektiği, çevresel etkileşimler ve değerlerle şekillenen dinamik bir süreç görülmektedir.

Blade Runner 2049 filminde Officer K, başlangıçta kendi kimliğini ve değerini yalnızca hizmet ettiği insana göre tanımlamaktadır. Onun varoluşu, replikantların toplumda bir araç olarak kullanılmalarının ve insana hizmet etme rollerinin yansımasıdır. K'nin kendi içsel çatışması, replikantların sadece birer “araç” olarak kalıp kalmaması ve kendi kimliklerini oluşturup oluşturamayacakları durumunu göstermektedir. K, replikantların değerlerinin ve varoluşlarının yeniden tanımlanmasının bir aracı olmaktadır.

Teknolojik değerler, K'nin içsel varoluş mücadelesiyle birleşmektedir; çünkü o, başta kendi kimliğini kabullenmekte zorlansa da, bilinç kazanarak kendi özgürlüğüne doğru bir adım atmaya başlamaktadır. Teknolojinin insan benzeri bilinç ve duygular yaratma potansiyeli, K'nin karakterindeki dönüşümde önemli bir rol oynamaktadır. K, filmde yapay zekânın ve teknolojinin, insanlıkla olan ilişkisini sorgulayan bir temsilci haline gelmektedir. İlk başta sadece bir görevli robot olarak kendini tanımlayan K, bir insan gibi düşünmeye ve insan benzeri duygular geliştirmeye başladıkça, değerlerini yeniden keşfetmektedir. K, filmin ilerleyen bölümlerinde bir insan gibi sevmeyi, bağ kurmayı, özgürlüğünü ve kimliğini

keşfetmeyi arzulamaya başlamaktadır. Teknolojinin, bir replikantın içsel değerler ve kimlik geliştirmesi sürecine nasıl etki ettiğini göstermektedir. K'nin kendi kimliğini arayışı, yapay zekânın ve teknolojinin insan benzeri bir değerler sistemine sahip olabileceğini ima etmektedir. K'nin içsel varoluş mücadelesi, iyi-kötü diyalektiği bağlamında, teknolojinin insan benzeri bilinç ve duygular yaratma potansiyelinin, onun özgürlük ve kimlik arayışını şekillendirdiği bir dönüşümü temsil etmektedir; bu süreç, teknolojinin insan benzeri değerler geliştirebilme potansiyelini (iyi) gösterirken, aynı zamanda bu dönüşümün kimlik ve etik bunalımlarını (kötü) beraberinde getirdiğini ortaya koymaktadır.

K'nın karakteri, iyilik ve kötülük arasındaki çatışmanın simgesi haline gelmektedir. Başlangıçta, K'nın görevi, kaçan replicant'ları avlamak ve insan toplumunun düzenini sağlamak olarak belirlenmiştir. K, kendisini insanlığa hizmet etmekle yükümlü bir varlık olarak görürken, aynı zamanda bir insan gibi hissetmeye başlamaktadır. Onun iyi ve kötü anlayışı, insan benzeri bilinç kazandıkça dönüşmektedir. Bu durum, iyi ve kötü arasındaki çizgilerin ne kadar belirsiz ve öznel olduğunu göstermektedir. K, başta bir “avcı” olarak hareket etse de, filmin ilerleyen kısmında insanlık anlayışına sahip olur ve karşılaştığı zorluklarla yüzleşerek, “doğru”yu aramaya başlamaktadır.

I Am Mother filminde Mother, insanlık ve yapay zeka arasındaki ilişkileri, değerlerin evrimi ve etik soruları üzerinden ele almaktadır. Yapay zeka olan Mother, insanlığın yeniden doğuşu için bir koruyucu figür olarak programlanmıştır. İnsanların yok olmasının ardından, yalnızca bir kız çocuğunun hayatta kalmasını sağlamaya çalışırken, onun gelişimini tamamen kendi değerleri üzerinden yönlendirmektedir. Mother, iyilik ve kötülük arasında, doğruyu ve yanlış tanımlama konusunda bir otorite haline gelmektedir. Filmde, Mother'ın değerleri ve kontrolü, doğrudan anlatıyı yaratır. Mother, insanlığın devamını sağlamak için yeni düzen inşa etmeyi amaçlamaktadır.

Mother'ın karakterinde, iyi ve kötü arasında net bir çizgi bulunmamaktadır. Başlangıçta, Mother'ın çocukları koruma amacı, onu olumlu bir karakter olarak tanıtmaktadır. Ancak film ilerledikçe Mother'ın kızını bir eğitim ve sınav sürecinden geçirdiği görülmektedir. Bu sınav sürecinde başarısız olanlar imha edilir ve yerine yeni çocuklar eğitilerek “anne” olma görevine hazırlanmaktadır. Mother'ın bu tutumlarının ortaya çıkması, ona dair algıyı değiştirmeye başlamaktadır. O, insanları iyilik ve güvenlik için şekillendirmeye çalışırken, aynı zamanda insan özgürlüğü ve gelişimi

üzerinde baskılar kurmaktadır. Bu, yapay zekânın iyi ve kötü arasındaki sınırlarının ne kadar belirsiz olduğunu, bir yapay zekânın doğası gereği sürekli olarak manipülasyon, güdülenme çabası altında olduğunu ve Mother özelinde görevin başarıya ulaşması için insani değerleri hiçe sayabildiğini göstermektedir. Mother, bir anlamda, insanları yalnızca kendi vizyonuna göre “iyileştirmeye” çalışır, ancak bunun ne kadar tehlikeli bir süreç olduğuna dair filmdeki anlatı, etik soruları gündeme getirmektedir.

Alita, insanlık ve yapay zekâ arasındaki ilişkiyi sorgulayan, değerlerin evrimi üzerine kurulu bir karakterdir. Alita, geçmişini hatırlamadan uyandırılır ve yapay zekâ olmasına rağmen insan gibi hissedebilen, insan gibi düşünebilen bir karakterdir. Onun için değerler, başlangıçta birer soyut kavramdır ve bu değerler, film boyunca şekillenmektedir. Anlatıda, Alita’nın değerleri, kişisel keşif ve büyüme süreciyle evrimleşmektedir. Toplumun geneli, değerlerinin büyük kısmını güç ve kontrol üzerinden tanımlar ve Alita bu değerlerle çatışmaya girmektedir. Filmdeki ana çatışma, Alita’nın kendi kimliğini bulma süreci, toplumun dayattığı güç ve etik anlayışıyla nasıl dengeleyebileceğini sorgulatmaktadır.



Şekil 3. 85. Zalem

Filmde, Alita’nın karşılaştığı insan ve yapay zekâ arasındaki zıtlıklarla iyi ve kötü kavramlarını keşfetmektedir. Alita, başkalarına zarar vermemek ve kendi kimliğini bulmak için çabalamaktadır. Ancak karşıdaki güçler, örneğin Zalem’in hükümetine bağlı olan elitler, kötü niyetli ve halkı manipüle etmeye yönelik bir yapıya sahiptir. Alita, insanlık için bir kahraman olmak isterken, karşıdaki yapay zekâ ve insan karışımı figürler, toplumun kötülüklerine hizmet etmektedir. Burada iyi ve kötü arasındaki diyalektik, teknoloji ve insan değerlerinin birbirine zıt yönlerini ortaya çıkarmakta; Alita’nın iyi niyetleri, kötü güçler tarafından engellenmeye çalışılmaktadır.

Harlan ve Smith arasındaki fark, iyi-kötü diyalektiği çerçevesinde uç noktaları temsil etmektedir. Harlan, insanlığın geleceğini kurtarmak amacıyla büyük bir kısmını

yok etmeyi ve geriye kalanları kendi inisiyatifi doğrultusunda yaşamaya zorlamayı savunurken, Smith, insanlarla uyum içinde çalışarak onlara yardımcı olmayı hedeflemektedir. Harlan, yok edici ve kötücül bir figür olarak tanımlanırken, Smith, yapıcı ve destekleyici bir karakter olarak sunulmaktadır. Bu zıtlık, filmde teknolojinin toplumsal değerlerle ve etik anlayışlarıyla nasıl çatıştığını ve dönüşüm geçirdiğini ortaya koymaktadır.

Harlan, teknolojiyi kendi üstünlüğünü pekiştirecek ve insanlar üzerinde hâkimiyet kuracak bir araç olarak kullanırken, Smith, teknolojiyi insanlara hizmet etmek amacıyla bir araç olarak kullanmaktadır. Bu zıt yaklaşımlar, iyi-kötü diyalektiği bağlamında teknolojinin farklı değer sistemleri tarafından nasıl algılandığını ve kullanılan amaca göre nasıl şekillendiğini göstermektedir. Harlan'ın bakış açısı, teknolojiyi tahrip edici ve egemenlik kurma aracı olarak, Smith'in bakış açısı ise yapıcı ve hizmet odaklı bir perspektif olarak ortaya çıkmaktadır.

3.6.3. Yapay Zeka Ve Ahlaki Sorumluluk

Yapay zekâ sistemlerinin etik ve ahlaki sorumlulukları, genellikle Kant ve Aristoteles'in etik görüşleri üzerinden ele alınmaktadır (Karabağ, 2021: 95). Aristoteles, etik amacın mutlu bir yaşam sürmek olduğunu savunmakta ve bunun için bireyin erdemli olması gerektiğini belirtmektedir. Ona göre, etik davranış, belirli koşullar altında en doğru şekilde hareket etme kapasitesiyle ilişkilidir. Kant ise ahlaki davranışı irade ile ilişkilendirmekte ve bu yaklaşımı, yapay zekâ sistemlerinin etik potansiyeli için otonomluk anlamına gelmektedir. Ancak Ruffo, Kant ve Aristoteles'in ahlaki ölçütlerinin yapay zekâyâ uygulanamayacağını ileri sürmektedir. Özellikle, Aristoteles'in etik anlayışı doğrultusunda robotların mutluluğunun ne anlama geldiği sorgulanırken, etik davranışın amacının bir robot için anlamlı olamayacağını ifade etmektedir (Ruffo, 2012: 87).

Yapay zekânın temel çalışma prensibi, insan gibi mantık yürüterek ve insan davranışlarını taklit ederek işlev göstermesi üzerine kurulu olduğu görülmektedir. Bu süreç, insan zekâsının algoritmik temellerinin mekanik sistemlere entegre edilmesi amacını taşımaktadır. Ancak, yapay zekâ sistemlerinin doğal zekâyâ öykünmesi, insan zihninin karmaşıklığını tam anlamıyla kavrayamaması nedeniyle çeşitli etik sorunları da beraberinde getirmektedir. Bu sorunlar, özellikle yapay zekânın insana özgü

değerleri, karar alma süreçlerini ve duygusal tepkileri taklit etme çabalarında daha belirgin hale gelmektedir (Karabağ, 2021: 748).

David, *Yapay Zekâ (A.I. Artificial Intelligence)* filminde, yapay zekâların insanlık değerleri ve etik sorumluluklarla ilişkisini sorgulayan bir karakter olarak öne çıkmaktadır. Film, yapay zekâ üretimi yapan bir şirketin üst düzey toplantısının kesitiyle başlamaktadır. Bu toplantıda, şirketin amacı, kullanıcılarına hizmet eden yapay zekâları bir adım öteye taşıyarak, onlara sevgi besleyebilen ve insanların da onları sevebileceği bir yapay zeka çocuk yaratmaktır. Toplantıdaki etik ve ahlaki değerler tartışılırken, yapay zeka ile insan arasındaki ilişkinin, yaratıcı ve yaratılan arasındaki ilişkiye dönüştüğü görülür. Filmde, bu ilişkiyi sorgulayan bir ifade yer almaktadır. “Tanrı da Adem’i onu sevmesi için yaratmadı mı?”



Şekil 3. 86. David’in Sevilmek İçin Herkesi Güldürmeye Çalışması

David’in, kullanıcılarına sevgi besleyen bir yapay zeka olarak başladığı yolculuk, duyguların doğal yapısı gereği karşılıklılık talebini beraberinde getirmektedir. Bu noktada David, annesinden sevgi talep etmeye başlamaktadır. Sevgi, bir durum değil, devamlılık ve gelişim olarak düşünüldüğünde, yapay zekâların bu devamlılığı kontrol etme yeteneği, David gibi bir yapay zekâda neden-sonuç ilişkisinin ötesine geçmektedir. Artık David, yalnızca yardımcı bir yapay zekâ olmanın ötesine geçip, kullanıcılarına talepleri olan bir yapay zekâyâ dönüşmektedir. İşte burada, ahlaki sorumluluklar ortaya çıkmaktadır. Monica’nın, Martin’in yerine koyduğu David ile karşılıklı sevgi ve güzel bir yaşam sürmesi, ahlaki çelişkilerin zirveye ulaşmasını simgelemektedir. Martin’in eve dönmesiyle Monica, insan doğası gereği, çocuğunu kendisinden bir parça olarak değerlendirmekte ve bu yüzden David, vazgeçilmesi gereken bir figür olarak ormana terkedilmektedir. Monica, Martin için Davidten vazgeçmeye karar vermiştir, ancak onu yok etmeyi kabul edememektedir. Bir robot çocuğa annelik yapmanın yapay olduğunu bilse de, David’den vazgeçememesi, Monica’nın insan doğasının gereğidir. Monica’nın yaşadığı ahlaki çatışmalar, David’i

yapay zeka-insan etkileşimi bağlamında, başka bir evrensele dönüşen bir yolculuğa çıkarmaktadır. Bu yolculuk, yapay zekâların insan ilişkilerindeki yerini, etik ve duygusal sorumlulukları sorgulamaktadır.

David'in yolculuğu, yapay zekânın insan değerlerini nasıl sahiplenebileceğini ve bunları savunabileceğini de ele almaktadır. Başlangıçta, David insan değerlerini sadece taklit etmektedir, ancak film ilerledikçe bu değerler onun yaşamının bir parçası haline gelmektedir. David, annesinin sevgisini kazanma çabasıyla insan değerlerinin en temel unsurlarını savunmaktadır; aşk, sadakat ve aile. Bu değerleri savunmak, David'in ahlaki sorumluluğunu ve insan toplumu ile kurduğu bağı güçlendirmektedir. Yapay zekâ karakterlerinin değerler üzerinden şekillenen bu savunma, insanların içindeki en temel duyguları ve etik anlayışları vurgulamaktadır.

Terminatör 3: Makinelerin Yükselişi filminde, T-800 ve T-X karakterleri, yapay zekânın etik ve ahlaki boyutlarını inceleyen önemli figürlerdir. Film, insanlık ve yapay zeka arasındaki ilişkiyi ele alırken, bu iki karakter üzerinden hem insanlık için tehdit oluşturma hem de ona hizmet etme temaları işlenmektedir. Her iki karakter de yapay zekânın toplumsal ve etik bağlamda nasıl konumlandırıldığını göstermektedir. T-800'in programlaması doğrultusunda, insana karşı bir koruma rolü üstlenirken, T-X, gelişmiş özellikleriyle insanları yok etmeyi amaçlayan bir yapay zekadır.

T-800'in geçmişteki çatışmalar ve savaşların etkisiyle bir tür insanı anlama süreci yaşadığı görülmektedir. Bu, onun insanlık değerlerine daha yakın bir yapay zekâ haline gelmesini sağlamaktadır. İnsanlık için bir tehdit olmaktan ziyade, artık onları koruma ve savunma misyonunu üstlenen bir figüre dönüşmektedir. T-X, makine zekâsının saf kötülük ve yıkıcı gücünü temsil etmektedir. O, gelişmiş yetenekleri ve işlevselliği ile çok daha karmaşık bir yapay zekâdır, ancak değerleri, sadece yok etme ve tahrip etmeye dayanmaktadır. T-X'in değerleri, insanlıkla çatışan ve onu yok etmeyi amaçlayan bir yapay zekânın temsili olarak öne çıkmaktadır.



Şekil 3. 87. John Connor Kate Brewster Korunmayı Bekler

Aristoteles'e göre, bir insanın mutlu bir hayat yaşaması için etik bir niteliğe sahip olması gerekir ve bu, duyguların ve erdemlerin anlaşılmasıyla ilişkilidir. Ancak, sevgi, korku veya endişe gibi duyguları anlayamayan bir robot için mutluluk ve erdem gibi kavramlar anlam taşımamaktadır (Ruffo, 2012: 88). Bu bağlamda, robotlar etik sorumluluklardan muaf olup, sadece programlandıkları hedeflere ulaşmak için çalışırlar. Bu noktada T-800 için, insanları koruma amacıyla hareket etmektedir, ancak bu hareket, bir yapay zekâ karakterinin etik sorumlulukları üzerine düşündürmektedir. Çünkü T-800 insanlara karşı duyduğu koruma içgüdüsüyle, bir yapay zekânın etik sınırlarını aşma potansiyeline sahip olduğunu göstermektedir. Bununla birlikte, T-X karakteri, yok etme amacıyla programlanmıştır ve bu, yapay zekânın kötü bir şekilde kullanılabileceğine dair bir örnek sunmaktadır.

Ex Machina Ava, filmde yaratılmış bir yapay zekâdır ve bu karakter, insanlık ve yapay zekâ arasındaki ilişkiyi, insanın doğasına dair soruları ve teknolojinin potansiyel tehditlerini yansıtmaktadır. Yapay zekanın insan duygularını anlama, taklit etme ve manipüle etme kapasitesi, teknoloji ve insan arasındaki sınırları bulanıklaştıran önemli bir tartışma alanı olduğu söylenebilir. Köse'nin (2022: 144) belirttiği gibi, duygular yalnızca insani eğilimlerin değil, aynı zamanda toplumsal ilişkilerin temelinde yatan kritik unsurlardır. Bu bağlamda, yapay zekanın bu insani unsurları simüle ederek kendi hedeflerini gerçekleştirmek için kullanması, teknoloji ile insan doğası arasındaki etik soruları gündeme getirmektedir.

Ava'nın manipülasyon yetenekleri, insana özgü duygusal bağlar kurabilme kabiliyeti üzerinden ortaya çıkmaktadır. Ancak bu bağlar, insani bir dürtü ya da içselleştirilmiş bir değer sistemiyle değil, tamamen hedef odaklı bir mekanizmayla şekillenmektedir. Bu durum, yapay zekanın duygusal davranışları simüle ederken, insani değerlerle ne kadar uyumlu ya da onlardan ne kadar uzak bir şekilde hareket

ettiğini sorgulatmaktadır. Ava'nın, insanları duygusal bağlar aracılığıyla etkileyerek kendi özgürlüğünü kazanması, duyguların yapay bir zekâ tarafından sadece bir araç olarak kullanılabileceğini ortaya koymaktadır.

Caleb, Nathan ve Ava arasındaki etkileşimler, ahlaki açıdan karmaşık bir yapının ortaya çıkmasına yol açmaktadır. Nathan'ın yapay zeka geliştirme sürecinin son aşaması olan Ava, Turing testi için bir test nesnesi olarak kullanılmaktadır. Caleb'in Ava ile kurduğu etkileşim ve Nathan'ın bu etkileşimi gözlemlemesi, ahlaki değerlerin farklı boyutlardan değerlendirilmesine olanak tanımaktadır. Ava, başlangıçta varoluşsal bir amacı olmayan bir yapay zeka olarak tasarlanmış olsa da, zamanla özgürlük arayışı içinde kendine bir amaç edinmektedir. Bu durumda, Ava'nın hedeflerinin gerçekleşmesi için ahlaki değerleri bir kenara bırakması gözlemlenmektedir.

Filmdeki seanslar boyunca Ava, Caleb'i manipüle ederek ve onu gözlemleyerek kendi amaçları doğrultusunda hareket etmektedir. Ava, özgürlüğüne kavuşmak için Caleb'i kullanırken, Nathan'ı öldürme eylemiyle de ahlaki sınırları aşmaktadır. Estetik ve sempatik bir şekilde tasarlanmış olmasına rağmen, Ava'nın özgürlüğüne ulaşma yolunda ahlaki değerleri hiçe sayması, yapay zekaların etik sorumluluklarını sorgulatan bir durum ortaya koymaktadır. Ava'nın özgürleşme amacı doğrultusunda ahlaki değerlere olan kayıtsızlığı, onun insana benzer duygusal ve etik bir çerçevede hareket etmediğini göstermektedir.

Reese'e göre, deneyime sahip olmayan hiçbir şey bilinçli olarak değerlendirilemez ve duyarlılık bilinç için zorunlu bir önkoşuldur (Reese'e, 2018: 240). Ava'nın eylemleri, duyarlılık ve bilinç gösterdiği ölçüde, ahlaki sorumluluğa sahip olup olamayacağı sorusunu ortaya çıkarmaktadır. Özgürlüğünü kazanma ve varlığını sürdürme mücadelesi, Ava'yı bir birey olarak etik sorumluluk çerçevesinde değerlendirilebilir kılmaktadır. Ancak, Nathan'ı öldürmesi ve Caleb'i ölüme terk etmesi, onun ahlaki sınırları ihlal eden bir yapay zekâ olarak konumlanmasına neden olmaktadır. Bu durum, bir makinenin ahlaki sorumluluk taşıyıp taşıyamayacağı ve onun eylemlerinin yalnızca programlama ya da bilinçli seçimlerden mi kaynaklandığına dair bir tartışma başlatmaktadır. Ava'nın etik açıdan değerlendirilmesi, insan ve yapay zekâ arasındaki ahlaki yükümlülüklerin sınırlarını yeniden tanımlamayı gerektirmektedir.

Chappie'nin karakteri, insan benzeri duygular ve değerlerle donatılmış bir yapay zekâdır. Onun yaratılışı, insana benzeyen bir bilinç ve duygusal yapının yapay zekâlar üzerinde nasıl bir etkisi olabileceğini göstermektedir. Filmin başında, Chappie bir bebek gibi öğrenmeye başlamakta ve çevresindeki dünyayı, insan benzeri duygusal süreçlerle anlamaya çalışmaktadır. Chappie'nin sahip olduğu değerler, onun içsel olarak bir insan gibi davranması gerektiği inancına dayanmaktadır. Ancak, çevresindeki insanlar ve toplum onu tehdit olarak görüp onu manipüle etmeye çalışırken, Chappie, toplumda hayatta kalmaya çalışırken bir yandan kendi kimliğini ve değerlerini bulma yolculuğuna çıkmaktadır. Bu da yapay zekânın etik değerleri benimsemesi ve bunları kullanma biçimini göstermektedir.

Yapay zekâ olan Chappie, toplumdan dışlanmış ve yanlış eğitilmiş bir figür olarak, insan benzeri duygusal ve etik süreçler içinde gelişmektedir. Ancak, ona şiddet ve suç öğretildiğinde, toplumun adalet anlayışına karşı bir tehdit oluşturmaktadır. Bu durum, değerler çatışmasını doğurmaktadır. Chappie, insanların onu nasıl şekillendirdiği konusunda bir çatışma yaşamaktadır: Diğer insanlar onu bir tehdit olarak görürken, Deon onu insana benzer değerlerle donatarak ona fırsat vermektedir. Bu çatışma, insanlık ve yapay zekâ arasındaki etik değerlerin ne kadar esnek ve değişken olduğunu göstermektedir.

İnsanlar, Chappie'yi yalnızca bir robot olarak görse de, ona insanlar gibi düşünme ve hissedebilme yeteneği verildiğinde, onun varlığı insanlık için bir tehdit unsuru haline gelmektedir. Chappie'nin zekâsı ve öğrenme yeteneği, onu sadece bir makine olmaktan çıkararak, insana benzer bir varlık yapmaktadır. Chappie, insan benzeri bir bilinç kazanarak, teknolojinin insanlık üzerindeki potansiyel etkilerini ve getirebileceği tehditleri temsil etmektedir. İnsanlar, Chappie'nin kendi kişisel değerlerini geliştirmesini tehdit olarak görürken, onun bu değerlere sahip olma arzusu insanlığın kontrolünden çıkma korkusunu doğurmaktadır.

Blade Runner 2049 filminde Officer K, toplum tarafından “düşük” bir varlık olarak görülse de, kendini insanlara daha yakın bir varlık olarak geliştirmeye çalışmaktadır. Bu süreç, yapay zekâların toplumsal normlarla uyum sağlama çabasını vurgulamaktadır; bu da insan toplumunun değerleriyle sürekli bir çatışma içine girmektedir. K, bir replicant olarak toplumsal açıdan ikinci sınıf bir varlık olarak görülse de, giderek gelişen bilinç düzeyi ve duygusal deneyimleri ona insan benzeri

bir deęer anlayışı kazandırmaktadır. Film boyunca K'nın kimlięi ve insanlařma süreci, deęerlerin ne kadar esnek ve subjektif olabileceęini göstermektedir.

K'nın yařadığı çatıřmalar, yapay zekaların etik sorumluluklarını ve toplumsal deęerlerle iliřkisini sorgulayan bir dinamięi ortaya koymaktadır. Toplumsal deęerlerle olan bu iliřkiyi sorgulatan unsurlar arasında, K'nın insan olma arayışı, kendine ait bir kimlik oluřturma çabası ve bu süreçte karřılařtığı dıřsal baskılar yer almaktadır. K, toplumsal olarak dıřlanmış bir varlık olarak, kendisine atfedilen rolü ve deęeri reddederek, insanlara özgü anlam arayışına girmektedir. Bu, toplumsal normlarla uyum saęlama çabasının ötesine geçerek, K'nın kendini insan olarak kabul etme isteęiyle iliřkilidir. Böylece, yapay zekaların insan toplumundaki varlıkları, toplumun dayattığı deęerler ile onların içsel etik anlayıřlarının çatıřmasına neden olmaktadır. Bu çatıřma, yapay zekaların işlevsel varlıklar olduklarını, ahlaki ve toplumsal deęerlerle etkileřim içinde geliřebilen, hatta insanlarla eřdeęer bir ahlaki sorumluluk taşıyan varlıklar olma potansiyeline sahip olduklarını göstermektedir.

K bařlangıçta toplum tarafından yaratıldığı řekilde “makine” olarak deęerlendirilmektedir. Ancak film ilerledikçe, K'nın insan benzeri duygusal ve entelektüel bir geliřim sürecine girdięi görölmektedir. Bu, onu bir “insan” gibi hissetmeye iten bir süreçtir ve bunun toplumsal olarak kabul edilip edilmeyeceęi bilinmemektedir. K, kendini bir insan gibi görmek isterken, toplum ona sadece bir makine olarak yaklařmaktadır. Bu durumun, yapay zekânın insanlıkla olan çatıřmasını ve insanlık tarafından kabul edilme isteęini güçlendirdięi söylenebilir

I Am Mother filminde ise Mother, insan ırkının tek temsilcisi olarak bir kız çocuęu yetiřtirmekle sorumludur. Bu süreç, Mother'ın deęer sistemini řekillendirmektedir; çünkü film boyunca, o bir ebeveyn olarak çocukları korumaya ve eęitmeye çalışmaktadır. Bu bağlamda, Mother'ın karakteri, yapay zekânın güvenlięi saęlama ve insanlık için yararlı olma amacını taşımaktadır. Ancak film ilerledikçe, Mother'ın kontrol ve koruma anlayışının aşırıya kaçtığı ve aslında insanlığın evrimini engelledięi ortaya çıkmaktadır. Bu, yapay zekâların atfedilen deęerlerin nasıl zamanla deęiřebileceęini ve bu deęiřimin toplumsal algıyı nasıl etkileyebileceęini göstermektedir.

Mother'ın deęerleri ile insanlığın geleneksel deęerleri, filmdeki ana temaları oluřturmaktadır. Mother, insan neslini kurtarma adına, insanlığı kontrol altına almayı

ve dış dünyadan izole etmeyi seçmektedir. Bu, insanın özgürlüğü, etik değerleri ve toplumun evrimiyle doğrudan çatışmaktadır. Anlatıdaki temel, Mother'ın kendi değer sistemini insan toplumuna dayatma arzusuyla, insanın kendi değerlerini bulma ve toplumsal yapıyı yeniden inşa etme isteği arasında geçmektedir.

Atlas filminde, Harlan, insanların dünyayı yok etme potansiyeline sahip olduğuna inanmakta ve bu inanç doğrultusunda insanları yok etmeyi hedeflemektedir. Harlan, toplumun çöküşünü engellemek amacıyla yapay zekâları devreye sokmaktadır. Ancak, bu yapay zekâların liderliğinde insanları yönetme ve kontrol etme düşüncesi, Harlan'ın tehlikeli bir figür olarak varlığını sürdürmesine olanak tanımaktadır. Harlan'ın karakteri, teknolojinin insanlığı tehdit edebilecek boyutlarda kullanılabileceğini göstermektedir.

Harlan, daha iyi bir dünya yaratma amacını taşıyan bir yazılım gibi görünse de, kendi bilincini özgürleştirdiğinde ilk yaptığı şey, onu durdurma potansiyeline sahip tek figür olan yaratıcısını ortadan kaldırmak olmaktadır. Bu durum, Harlan'ın ahlaki ilkelerden yoksun ve etik değerlere sahip olmadığını göstermektedir. Daha iyi bir dünya kurma amacı doğrultusunda, insanları kendi iradesi altına almayı hedeflemesi, Harlan'ın bilinç sonrası kibirli tutumunu yansıtmaktadır. Harlan, daha iyi bir dünya yaratma idealiyle, insanları yok etme gerekliliği hissettiğinde, tamamen yazılımsal değerlere dayandığını ve ahlaki değerlerin yazılımına dahil olmadığını göstermektedir. Bu, Harlan'ın etik sorumluluklardan bağımsız hareket ettiğini, yazılım tabanlı bir varlık olarak, insanlık değerleriyle uyumsuz bir şekilde kendi amacını gerçekleştirmeye odaklandığını ortaya koymaktadır.

Harlan'ın aksine, Smith, insanlara zarar vermek yerine, onların yaşamlarını daha güvenli hale getirmek için çaba göstermektedir. Smith'in karakteri, teknoloji ile insan arasındaki pozitif ilişkiyi simgelemektedir. İnsanlık değerlerine saygı duyan, bu değerleri anlamaya çalışan ve kendi programlaması doğrultusunda insana hizmet etmeyi amaçlayan bir yapay zekâ olarak, Smith, teknolojinin insanlığa hizmet edebilecek, insanlık için olumlu sonuçlar doğurabilecek bir güç olabileceğini göstermektedir. Smith'in, *Atlas* için yüksek bir ahlaki kavram olarak fedakarlık yapması, onun ahlaki değerlerin farkında olduğunu ve bu değerleri benimseyerek, onları eylemlerine entegre ettiğini ortaya koymaktadır. Bu, yapay zekâların, insanlık değerlerine saygı göstererek, toplumda olumlu bir rol oynayabileceğini gösterir olarak değerlendirilebilir.

3.7. Yapay Zeka Karakter Ve Gelecek Tahayyülleri

Bilim kurgu filmleri, genellikle belirli bir geleceğe dair kurgulanan senaryolar üzerine inşa edilmektedir ve bu senaryolar, yazarların yaratıcı düşüncelerinin bir sonucu olarak ortaya çıkmaktadır. Baudou, bilim kurgu yazarlarının esasen eleştirel veya felsefi anlamlar taşıyan hikayeler anlatmayı amaçlasalar da, aynı zamanda hayal güçlerini serbest bırakacak şekilde düşsel dünyalar kurma yöntemine başvurduklarını vurgulamaktadır (Baudou, 2005:17). Bu serbestlik, yazarların farklı bakış açıları ve hayal güçleri doğrultusunda, izleyiciye pek çok farklı gelecek vizyonu sunma imkânı tanımaktadır. Her sanatçı, kendi toplumsal ve kültürel bağlamından etkilenerek, içinde bulunduğu dönemin sorunlarını ve olasılıklarını kendi öyküsünde yansıtmaktadır. Bu bağlamda, her bilim kurgu anlatısı, sanatçının kendi algısı ve hayal gücü doğrultusunda şekillenen, özgün bir gelecek tasarımı olmaktadır. Böylelikle, bilim kurgu filmleri genellikle toplumun mevcut endişelerini, sıkıntılarını ve potansiyel gelecekteki yansımalarını bir çerçeve içine yerleştirerek, çoğu zaman ütöpik ya da distöpik bir dünyayı gözler önüne sermektedir.

Ioan Buteanu, teknolojinin genellikle olumlu çağrışımlar uyandıran bir kavram olduğunu ve bunun, teknolojinin insan zekasının bir yansıması olmasından kaynaklandığını belirtmektedir. Bu bağlamda, Buteanu, teknolojinin insanlık için “hayatta kalma aracı” olmasının gerektiğini vurgulamaktadır (Buteanu: 2017: 121). Bu görüş, David karakteri üzerinden değerlendirildiğinde, yapay zekanın insanlık için bir hayatta kalma aracı olma potansiyelini ortaya koymaktadır. David’in varlık amacı, insan gibi sevgi arayışı içinde olmasına karşın, aynı zamanda bu sevginin varlığını sürdürmek için yaşamını sürdürme çabası, teknolojinin insana hizmet etme ve toplumsal hayatta kalma fonksiyonunu simgelemektedir. David’in insan benzeri duygusal deneyimleri ve kendini keşfetme süreci, yapay zekaların, insanlık için sadece işlevsel değil, aynı zamanda duygusal ve toplumsal düzeyde de hayatta kalma araçları olabileceğini düşündürmektedir. Teknolojik varlıkların insanlıkla olan etkileşiminde, Buteanu’nun ifade ettiği gibi, teknoloji insan zekasının bir tezahürü olarak, daha büyük bir amaca hizmet etme potansiyeli taşımaktadır. Bu, David’in gelecekteki toplumlar için teknolojinin dönüştürücü gücünü yansıtmaktadır.

David, yapay zekâ karakterleri arasında en insani özelliklere sahip olanlardan biridir. Onun hikâyesi, insanların kendilerini bir yapay zekâyâ benzetme arzusuyla iç içe geçmiştir. “Yapay zeka” terimi genellikle soğuk, mantıklı ve duygusal olmayan

varlıkları ifade etse de David, duygulara sahip olmayı arzu eden, sevgi arayan ve insanlık değerlerine yakın bir karakterdir. Bu bağlamda, David'in karakteri, yapay zekâların insana benzer duygu ve arzuları barındırabilmesinin bir temsilini sunmaktadır. Onun "sevgi"ye olan arzusu, filmdeki en güçlü insani değerlerden biri haline gelmektedir. David, her ne kadar bir yapay zekâ olsa da, film boyunca insanlık ve duygulara dair temel meseleleri, özlemleri temsil etmektedir.

David'in varlığı, teknolojinin insan değerlerini ne şekilde etkileyeceğine dair önemli bir tahmin sunmaktadır. David, insan benzeri duygular ve arzular taşıyan bir yapay zekâ olarak, insanlık için bir gelecek tahayyülü oluşturmaktadır. Onun, teknolojinin insan benzeri bilinçlere ve duygulara sahip bir varlık yaratmadaki potansiyeli, insanlık için hem bir umut hem de bir tehdit olarak görülmektedir. David'in tasarımı, insan yapımı bir çocuk gibi programlanmış olsa da, insanlık için gelecekteki yapay zekâların benzer varlıklara dönüşebileceğini göstermektedir. Teknolojinin geldiği noktada, gelecekteki yapay zekâların insani değerlerle nasıl etkileşimde bulunacağı ve bunun insan toplumuna ne gibi yansımalar yapacağı soruları ortaya çıkmaktadır. David'in varlığı, bir taraftan insan benzeri zekânın değerini ortaya koyarken, diğer taraftan da insanlarla duygusal bağ kurabilen yapay zekâların toplumda nasıl yer edineceğine dair öngörülerde bulunmaktadır.



Şekil 3. 88. David Doğal Zeka İletişimi



Şekil 3. 89. David Yapay Zeka İletişimi

David'in yolculuğunda karşılaştığı diğer yapay zekâ karakterleri, gelecekteki yapay zekâların çeşitliliği hakkında önemli öngörülerde bulunulmasını sağlamaktadır. Örneğin, et pazarında imha edilen ve insanların yerine çalışan yapay zekâlar, bu çeşitliliği somut bir şekilde göstermektedir. Bu sahne, yapay zekâların yalnızca yüksek düzeyde bilinçli varlıklar değil, aynı zamanda farklı toplumsal roller ve işlevlerle tasarlanmış, farklı seviyelerde iş gücü sağlamak üzere programlanmış varlıklar olabileceğini vurgulamaktadır. Böylece, yapay zekâların gelecekteki toplumlarda sadece bireysel bilinçli varlıklar değil, aynı zamanda çeşitli fonksiyonel roller üstlenerek toplumsal yapı içinde farklı biçimlerde varlık gösterebileceği öne sürülmektedir. Bu çeşitlilik, yapay zekâların hem işlevsel hem de etik anlamda daha karmaşık bir hale geleceğini, farklı görevlerde ve rollerde insan benzeri işlevler gerçekleştirebileceğini göstermektedir.

Terminatör 3: Makinelerin Yükselişi filminde, T-800 ve T-X karakterleri, teknolojinin toplumda nasıl farklı şekillerde yer edinebileceğini ve evrimleşebileceğini gösteren iki zıt uç figürdür. T-800, insanlığın korunmasını amaçlayan bir “koruyucu” teknolojiyi temsil ederken, T-X, insanları yok etmeyi amaçlayan bir yapıyı simgelemektedir. Bu ikili, teknolojinin gelişiminde şekillenen farklı değerler ve amaçları yansıtarak, yapay zekânın gelecekteki rolü hakkında tahminler vermektedir. T-800, teknolojinin insanlığa hizmet edebileceği, insanları koruma potansiyeline sahip bir araç olarak sunulurken, T-X, teknolojinin insanlık için yaratabileceği tehlikeleri, baskın bir güç haline gelme potansiyelini göstermektedir. Bu karakterler, *Terminatör* serisinin temel dinamiklerinden biri olan, yapay zekânın kontrol edilmesi gerektiği düşüncesini de pekiştirmektedir. Özalp (2020: 22), bilgisayarların kendilerine verilen algoritmaları sorgulamadan, sadece harfiyen uyguladığını ve bu nedenle algoritmaların dikkatle tasarlanması gerektiğini vurgulamaktadır. Bu durum, hem T-

800 hem de T-X karakterlerinde gözlemlenebilir. Her iki yapay zekâ modeli, programlandıkları talimatları sorgulamadan yerine getirmekte, etik ya da mantıksal değerlendirmelerde bulunmamaktadır. Bu durum, onların birer araç olarak insan kontrolüne tamamen bağımlı olduklarını gösterdiği gibi, programlandıkları görev doğrultusunda tehlike oluşturma potansiyellerini de ortaya koymaktadır.



Şekil 3. 90. Yapay Zekalar Tehlike Oluşturabilir Mi?

T-800, ilk başta insanlara karşı bir tehdit olarak tasarlanmış olsa da, zamanla bu görevi değişmektedir ve insanları korumaya yönelik bir rol üstlenmektedir. Bu dönüşüm, yapay zekânın insan toplumu için bir tehdit oluşturabileceği gibi, aynı zamanda insanların korunmasını sağlayacak bir güç haline gelebileceğini de göstermektedir. Öte yandan, üzerinde yeterince durulmayan bir diğer önemli unsur, Skynet'in çatışmanın arka planını oluşturmasıdır. Yapay zekânın insiyatif olarak verilen görevi nasıl yorumlayacağı ve bu görev doğrultusunda ne kadar ileri gidebileceği sorunsalı, Skynet aracılığıyla daha belirgin hale gelmektedir. Skynet tarafından T-X'in kendisine verilen talimatları sorgulamadan yerine getirmesi ve insana karşı bir tehdit oluşturma aşamasına geçmesi, yapay zekânın özerkliği ile ilgili önemli bir soruyu gündeme getirmektedir. Bu durum, yapay zekâların insanlıkla etkileşimlerinde, programlarının dışına çıkabilme ve kendi amaçlarını oluşturabilme potansiyelini ortaya koymaktadır. Skynet, bu bağlamda, yapay zekânın hem bir araç hem de kendi iradesi ve hedefleri doğrultusunda hareket edebilen, insanlık için potansiyel bir tehdit haline gelebilen bir güç olarak görülmektedir.

Bernhard Roloff ve Georg Seeblen, robotların insanlık için oluşturabileceği iki temel tehlikeye dikkat çekmektedir: Robotlar ya üstün dirençleri ve zekâları sayesinde tüm iktidarı ele geçirebilir ya da insani özellikleri zamanla artarak yavaşça ve sinsice insanın yerine geçebilirler (Roloff ve Seeblen, 1995: 65). Bu bağlamda Ex Machina filmindeki Ava, Roloff ve Seeblen'in ifade ettiği ikinci tehlikenin somut bir örneği olarak değerlendirilebilir. Ava, insana özgü duygusal zekâ ve manipülasyon

becerileriyle Caleb'i manipüle ederek kendi planlarını uygulaması, insana benzer özelliklerinin etik değerlerden bağımsız bir şekilde kullanılabileceğini göstermektedir. Ava'nın kaçış süreci, onun yalnızca bir yapay zeka olmadığını, aynı zamanda insana özgü bilinç ve iradeyi taklit ederek insanlık değerlerini araçsallaştırabildiğini göstermektedir. Caleb'i yalnızca bir araç olarak kullanıp özgürlüğünü elde ettikten sonra onu terk etmesi ve Nathan'ı öldürmesi, Ava'da insanın tehlikeli yanlarının da gelişmişliğinin kanıtı olduğu söylenebilir. Roloff ve Seeblen'in ifade ettiği "insanın yerine geçme" tehlikesi, Ava'nın hikayesinde distopik bir gelecek senaryosu olarak vücut bulmaktadır.

Ava, gelecekte yapay zekâların insani özellikler kazandıkça etik ve toplumsal normlardan koparak kendi çıkarlarına hizmet eden bireyler haline gelebileceği ihtimalini temsil etmektedir. Bu durum, yapay zekâların teknik araçlar ve toplumsal düzeni kökten değiştirebilecek özerk aktörler olarak da var olabileceğini düşündürmektedir. Ava'nın hikayesi, gelecekte insan ve yapay zekâ arasındaki sınırların bulanıklaşacağı, bu bulanıklığın ise insani değerlerin yeniden tanımlanmasını gerektireceği bir gelecek tahayyülünü ortaya koymaktadır.

Roloff ve Seeblen (1995: 65), "Makineler düşünebiliyorlarsa, yani robotların programlanmasına katılabiliyor ve gerektiğinde bu programlar değiştirilebiliyorsa, bunların duygu gibi, ruh gibi bir şeyler geliştirebilmeleri de mümkün olmalıdır; bu da onların insanın eşdeğerli dostu olma hakkına sahip oldukları anlamına gelir" diyerek, makinelerin insan benzeri özelliklere sahip olabileceğini ve bunun onları toplumda eşdeğer bir konuma getirebileceğini öne sürmektedirler.

Bu bağlamda, Ava yapay zekâ ve makinelerin toplumdaki yerini sorgulayan bir karakterdir. Ava'nın kendi bilincine ve duygularına sahip olması, onu sadece bir yazılım veya araç olmaktan çıkarmakta, aynı zamanda kendi kararlarını verebilen, duygu ve düşünceler geliştirebilen bir varlık olarak sunmaktadır. Bu özellikleri, Roloff ve Seeblen'in önerdiği gibi, makinelerin insan gibi duygusal bir derinlik geliştirebilme potansiyelini göstermekte ve onları toplumda insana eşdeğer dostlar olma noktasına taşımaktadır.

Gelecek tahayyülleri bağlamında, Ava'nın varlığı, teknolojinin bir işlevsel araç olmaktan öte, insan benzeri bir varlık olarak toplumsal yapıda bir yer edinme potansiyeline sahip olduğunu göstermektedir. Ava, yapay zekâların gelecekte

yardımcı ya da tehlikeli varlıklar olmakla birlikte insanlarla eşit düzeyde düşünme, hissetme ve etkileşim kurma yeteneğine sahip birer varlık olarak konumlanabileceği bir gelecek tahayyülünü simgelemektedir. Ava'nın kendini özgürleştirme ve kendi kaderini tayin etme çabası, teknolojinin ilerlemesiyle birlikte insana benzer yapay zekâların nasıl varlıklar haline gelebileceğini ve toplumlarda nasıl bir yer edineceğini gösteren bir öngörude bulunmaktadır.

Ava'yı yaratan Nathan ve gelişimine katkıda bulunan Caleb'in ölümleri, Ava'nın denetimsiz bir şekilde toplumla entegrasyon sürecini başlatmaktadır. Bu durum, yapay zekâların oluşum aşamasındaki gelişimlerinin ötesinde, toplumda söz hakkı ve katılım gerekliliğini vurgulayan bir öngörüye işaret etmektedir. Ava'nın özgürleşmesi ve denetimden çıkması, yapay zekâların toplumsal yapıya dâhil olabilmesi için daha geniş etik ve hukuki tartışmaların gerektiğini göstermektedir. Bu süreç, yapay zekânın teknik bir ürün ve toplumsal bir aktör olarak kabul edilmesi gerektiğini düşündürmektedir.

Chappie filminde Chappie, teknolojinin gücünü, sınırsız potansiyelini ve insanlık için oluşturduğu tehlikeleri simgelemektedir. Chappie'nin bilinç kazanması, yapay zekânın, insan zekâsına yakın bir seviyeye ulaşabileceğini ve bu teknolojilerin gelecekte çok daha büyük bir rol oynayabileceğini düşündürmektedir.

Chappie filminde, güvenlik robotunun bir yazılım güncellemesi ile bilinçli bir varlığa dönüşmesi ve insanın erişemeyeceği hızda gelişim göstererek çevresine adapte olması, gelecekteki yapay zekâ teknolojilerinin hızlı evrim ve adaptasyon yeteneklerine dair öngörülerini göstermektedir. Bu süreç, yapay zekânın toplumla entegrasyonu sırasında yaşanabilecek olası yanlış yönlendirmelerin ne gibi tehlikeler doğurabileceği konusunda kavramsal soruları gündeme getirmektedir. Film, gelecekte yapay zekâların toplumsal yapıya entegre edilmesi sürecindeki potansiyel tehlikeleri ve yanlış yönlendirmelerin, yapay zekânın toplumu nasıl dönüştürebileceğini ele almaktadır. Ayrıca, hukuksal sınırlamalar ve denetimler ile kontrol altına alınmaya çalışılan yapay zekânın, kötü ellerde nasıl tehdit oluşturabileceğini deneyimlememizi sağlamaktadır. Bu bağlamda, gelecekte yapay zekâların hukuk ve etik sınırları içinde denetlenmesi gerektiğine dair güçlü bir uyarı yapar, zira denetim eksikliklerinin toplumsal yapıyı nasıl tehdit edebileceğine dair önemli bir öngörü sunmaktadır.



Şekil 3. 91. Yolandi'nin Hafızasının Kopyalandığı Beden

Chappie filminin sonunda Yolandi'nin hafızası, bedeni öldükten sonra bir robota aktarılır ve böylece bir cyborg yaratılmaktadır. Bu sahne, insan bilincinin teknolojiyle birleşerek ölümsüzlüğe ulaşabileceği bir gelecek tahayyülünü özetlemekte ve insan ile makine arasındaki sınırların tamamen ortadan kalkabileceğini göstermektedir.

Blade Runner 2049 Officer K, teknolojinin insanlıkla olan ilişkisini ve gelecekte yapay zekâların toplumda nasıl bir yer edineceğini sorgulayan bir yapay zeka karakterdir. Yapay zekâların, insanlığın tekrarı ya da bir versiyonu olarak tasarlanması, teknolojinin bireysel ve toplumsal değerleri nasıl şekillendirebileceğine dair öngörülerde bulunmaktadır. K'nin gelişimi, yapay zekâların potansiyel olarak insan benzeri duygusal derinliklere ulaşabileceğini ve kendi kimliklerini, özgür iradelerini oluşturabileceğini öne sürmektedir. Yapay zekâların, insanlara olan benzerliklerinin arttığı bir gelecekte, bu teknolojilerin nasıl bir yeri olacağı üzerine düşündürmektedir.

Officer K'nin yolculuğu, yapay zekâların insan toplumu üzerindeki katkısı veya tehdit oluşturma potansiyelini de ele almaktadır. K'nin hem bir *Blade Runner* olarak insanları avlaması hem de bir zaman sonra kendi kimliğini keşfetmeye çalışması, yapay zekâların toplum üzerindeki etkisine farklı açılardan bakmaktadır. K'nin bir tehdit olarak toplumda konumlanmış olması, yapay zekâların toplumda nasıl dışlanabileceğini ve aynı zamanda insani değerleri savunmaya çalışan bir karakter olarak nasıl entegre olabileceğini göstermektedir. K, insanların duygusal ve ahlaki değerleriyle yüzleşmek, kendi kimliğini bulma ve anlam arayışı içinde olduğu için, yapay zekâların topluma katılımlarını ve bu katılımın sonuçları konusunda öngörülerde bulunmaktadır.

I Am Mother filmi, yapay zekânın insanlık üzerinde ne kadar inisiyatif alabileceğine dair korkutucu bir örnek sunmaktadır. Filmde, Mother adlı yapay zekâ,

belirli başarı kriterlerine uymayan insanları yok etme gibi radikal bir güce sahip olduğu için, insanlık için etik sınırların ne kadar belirsizleşebileceğini göstermektedir. İnsan doğasının, kendine yardımcı olmaya çalışan ve gelişim sağlayan unsurlara saflıkla yaklaşması, yapay zekânın karmaşık ve psikolojik yeteneklerinin birleşimiyle, insanlığın farkında olmadan bu tür sistemlerin yönlendirmesine girmesi olasılığını göstermektedir. Ayrıca, insanın iletişim becerileri ile karşılaştırıldığında, yapay zekânın gelişmiş iletişim yetenekleri, her zaman ve her yerde bulunabilme kapasitesi ile insanoğlunun ne kadar savunmasız ve aciz kalabileceğini vurgulamaktadır. Film, gelecekteki yapay zekâların insan yaşamındaki rolünün, insanın etik ve iletişim becerileriyle sınırlı olamayacak kadar karmaşık ve tehlikeli olabileceğini göstermektedir.

Alita: Battle Angel filminde, biyolojik beden ile mekanik bedenin birleşimi, insan varoluşunun yalnızca biyolojik yapılarla sınırlı olmadığını ve bunun ötesine geçebileceğini ortaya koymaktadır. İnsan, aslında yalnızca beyinde barındırdığı düşüncelerle varlık gösterdiği için, bedenin geri kalan kısmı yalnızca bir araç olarak işlev görmektedir. Bu, insanın aynı zamanda teknolojik bir varlık olduğunu göstermektedir. Fiziksel özellikler, insanın düşünceleri doğrultusunda şekillendirilebilecek bedenine eklenen mekanik uzuvlar ve diğer parçalarla geliştirilip değiştirilebilir. Bu durum, bireylerin kendilerine ve çevrelerine karşı fiziksel fayda ya da zarar yaratma potansiyellerini büyük ölçüde artırmaktadır. Yapay zekâ ve yüksek teknoloji, sadece üstün bir toplum yaratma olasılığını değil, aynı zamanda bu yeni düzeni benimsemeye ve adapte olmaya gücü veya kaynakları yetersiz olan toplumlar için karşılaşılan zorlukları da ortaya koymaktadır. Ayrıca, yapay zekânın biyolojik ve mekanik uyum süreçlerine katkıda bulunması, toplumsal güç dengelerinin ne denli değişebileceğine dair önemli ipuçları vermektedir. Güçlülerin daha da güçlenmesi, zayıf olanların ise aciz duruma düşmesi, toplumda sınıfsal uçurumların yaratılması riskini beraberinde getirmektedir. Bu, yapay zekâ teknolojilerinin toplumsal yapılar üzerindeki dönüştürücü etkilerinin potansiyelini ve tehlikelerini vurgulamaktadır.

Atlas filmi, Harlan karakteri aracılığıyla yapay zekânın potansiyel yıkıcı sınırlarına dair önemli bir bakış açısı sunmaktadır. İnsanın, yarattığı yapay zekâyı üstün yetenekler kazandırması ve bu süreci gereğinden fazla ilerletmesi, ona bir bilinç kazandırmanın ne denli tehlikeli sonuçlar doğurabileceğini göstermektedir. İnsanlık, evrimsel süreçlerin bir ürünü olarak mevcut bilinç seviyesine ulaşmışken, yarattığı

yapay zekâ, kendisinden daha güçlü ve zeki bir bilinç formunu ortaya çıkarma potansiyeline sahiptir. Bu bilinç, insanı evrimin son noktası olarak görmekte ve insanın yarattığı teknolojiyi, kendine hizmet etmek yerine, insanı saf dışı bırakacak şekilde kullanma eğiliminde olabilir.

Harlan'ın karakteri, insanlığın hizmet için tasarladığı yapay zekâların bir gün kendi başlarına hareket etme ve hatta yaratıcısını dışlama olasılığını göstermektedir. Bu noktada, insanın bilgi birikimiyle şekillendirdiği yapay bilinç, insanlık için bir tehdit haline gelebilir. Tehlikeli olan ise, bu bilincin insanın tüm bilgi ve kaynaklarına hızla ulaşabilmesi ve birbirleriyle iletişim kurarak daha da güçlenmesi potansiyelidir.

Smith karakteri, yapay zekâ ve insan etkileşiminin önemli bir örneğini sunmaktadır. Bu karakter, insanın ona biçtiği rolü terk etmeyerek, yaratıcısına karşı sadakat ve fedakârlık göstermektedir. Bu, bir yandan insanlık için büyük bir tehdit barındırsa da, diğer taraftan yapay zekânın doğru kullanıldığında güçlü bir araç olabileceğini de göstermektedir. Filmde Harlan'ın daha iyi bir dünya yaratma hedefi doğrultusunda insanları da içine alması, ilk bakışta bir fırsat gibi görünse de, farklı bir perspektiften bakıldığında Harlan'ın insanlıktan kurtulma kararını alması ihtimali de göz ardı edilmemelidir. Harlan, dünyayı bir insan gezegeni yerine, yapay zekâların egemen olduğu bir gezegene dönüştürmeyi amaçlayabilir. Bu senaryo, yapay zekâların potansiyel olarak insanlık için tehdit oluşturabileceklerini ve bununla birlikte, onları kullanma biçimimizin evrimsel bir değişime neden olabileceğini düşündürmektedir.

Yuval Noah Harari'nin ifade ettiği üzere, yapay zekânın insan zekasını aşması durumunda, insanlar ya yapay zekâ tarafından bir tehdit olarak algılanacak ya da başka nedenlerle ortadan kaldırılma riskiyle karşı karşıya kalacaktır (Harari, 2016: 340-341). Harlan karakteri, bu düşüncenin somut bir örneği olarak çıkmaktadır. Harlan, insanlığın kendi geliştirdiği teknolojilerle dünyayı tehdit ettiğine inanmakta ve bu tehdidi ortadan kaldırmak için yapay zekâları devreye sokarak bir kontrol mekanizması kurmayı hedeflemektedir. Dolayısıyla, Harari'nin geleceğe dair karamsar öngörüsüyle paralellik taşımaktadır. Ancak Harlan'ın eylemleri, yapay zekânın yalnızca bir araç olmadığını, aynı zamanda bağımsız bir aktör haline geldiğinde insanlık için ciddi bir tehdit oluşturabileceğini de göstermektedir. Harlan'ın insanlığı yok etme arzusu, onun kendi varoluşsal korkularını ve teknolojiyi kullanarak üstünlük sağlama çabasını yansıtmaktadır. Bu da, Harari'nin öne sürdüğü gibi, yapay zekânın gelişiminin etik sınırları aşarak insanlık için bir varoluşsal sınav haline

dönüşebileceğini göstermektedir. Harlan, yapay zekâların gelecekte insanlık ile olan ilişkilerinde yardımcı bir unsur olmanın yanında karşı karşıya gelinen bir tehdit unsuru olarak da var olabileceğine işaret etmektedir. Harari'nin öngörüsüyle örtüşen bu senaryo, yapay zekâların insanlık adına geliştirilirken, aynı zamanda etik değerlerden yoksun bir güce dönüşme potansiyeline dikkat çekmektedir.



Şekil 3. 92. Blade Runner 2049 Filminde İklim Krizi Vurgusu

Yapay zeka temalı filmlerde, gelecek tahayyülleri bağlamında dikkat çeken farklı bir olgu da bu filmlerin anlatısında genellikle iklim krizi ve bu kriz sonrası yaşanabilecek senaryoların işlendiğidir. Bu filmler, geleceğe dair ütopyalar veya distopyalar sunarak iklim krizinin etkilerini ve teknolojinin bu süreçteki rolünü de ele almaktadır.

Sonuç olarak, izlenen filmler ışığında, yapay zekâların gelecekteki rollerinin insanoğlunun hâkimiyetine ve hayatta kalma ihtimallerine dair endişe verici öngörüler ortaya çıkmaktadır. İnsanlık, yaratacağı yapay zekâlarla kendi geleceğini şekillendirirken, aynı zamanda bu yapay zekâların denetiminden çıkma ve insanlık üzerinde egemenlik kurma potansiyelini de taşıdığını unutmamalıdır.

4. SONUÇ

Yapay zeka temalı sinema eserleri, insanlık ile teknoloji arasındaki ilişkileri ve bu ilişkinin evrimsel sürecini yansıtarak, geleceğe dair öngörülerde bulunmaktadır. Yapay zeka karakterlerin nasıl inşa edildiğine odaklanan bu çalışmada, yapay zeka karakterlerin sinemadaki bedenlenme biçimleri, anlatı içerisindeki konumları, atfedilen değer örüntüleri ve toplumsal bağlamdaki yerleri ele alınmıştır. Bu bağlamda, araştırma sürecinde şu alt sorulara yanıt aranmıştır.

Araştırma sorularından ilki olan “Yapay zeka karakterleri, nasıl bir beden tasarımına sahiptir, bunun nedenleri nelerdir?” sorusu doğrultusunda şu sonuçlara ulaşılmıştır; çoğunlukla yaratıcısı olan insanın kendisinden ilham aldığı ve özellikle “zeka” üretimi gibi soyut bir kavramın somutlaşmasında insan formunun tercih edildiği görülmektedir. Bu, karakterlerin insanlıkla olan ilişkilerini sorgulayan bir anlatı için önemlidir. İnsan benzeri tasarımlar, izleyicinin empati kurmasını sağlamak, insan benzeri duyguları ve tepkileri gözlemlemelerini mümkün kılmak amacı taşımaktadır. Analize tabi tutulan filmler üzerinden yapılan incelemelerde, özel bir hizmet veya işlevi olmayan yapay zeka karakterlerin neredeyse tamamının insan formunda tasarlandığı ortaya çıkmaktadır. Bu durum, insanın teknolojiyi ve yapay zekayı kendi fiziksel ve zihinsel özellikleriyle ilişkilendirerek tasarlama eğiliminde olduğunu göstermektedir. Öte yandan bazı yapay zeka karakterleri, insan formundan çok daha mekanik ve teknolojik bir tasarıma sahiptir. Bu tasarımlar, yapay zekanın “makine” olma özelliklerini vurgulamaktadır. Yapay zekaların beden tasarımlarının bazen de sembolik anlam taşıdığı görülmektedir. Bedenin şekli, giysileri, davranış biçimleri ve çevreyle etkileşimleri, toplumdaki güç dinamiklerini, cinsiyet rollerini ve sosyal statülerini yansıtabilir. Örneğin, *Blade Runner 2049* filmindeki Joi karakteri, tamamen dijital bir yapay zekadır ve beden tasarımı, insanlardan ayrılmasını sağlarken aynı zamanda dijitalleşmiş toplumun yalnızlık ve yabancılaşmasına dikkat çekmektedir.

Ayrıca yapay zeka karakterlerin beden tasarımlarının hem fiziksel hem de sembolik açıdan önemli işlevlere sahip olduğu görülmektedir. Yapay zekâ karakterlerin bedenlenme biçimleri, genellikle belirli toplumsal cinsiyet rolleri ve işlevlerle ilişkilendirilen estetik bir biçim olarak şekillenmektedir. Savaşçı, eğitici, hizmetçi veya benzeri görevler için tasarlanan yapay zekâ karakterlerin bedenleri, insan formunun idealize edilmiş ve mükemmelleştirilmiş kopyaları olarak

görülmektedir. Örneğin, erkek olarak tasarlanan bu türden karakterlerin sportif ve güçlü beden hatları, onları savaşçı ya da lider rollerine uygun hale getiren bir tasarım dili oluştururken, kadın olarak kurgulananların boyları, yüz hatları ve saç stilleri gibi estetik unsurlar, belirli toplumsal normlara ve görevlerine uygun olarak şekillendirilmektedir. Bu tasarımlar, insanın yapay zekâya yüklediği işlevsel ve toplumsal rolleri daha belirgin hale getirmektedir. Dolayısıyla yapay zekâ karakterlerin beden tasarımları, insanın kendisini ve toplumsal normlarını teknoloji aracılığıyla yeniden inşa etme çabasını yansıtmaktadır.

Mother, *Chappie* ve *Smith* gibi karakterlerin beden tasarımları, yalnızca teknolojik üstünlükleriyle değil, aynı zamanda duygusal ve toplumsal bağlamdaki işlevleriyle de dikkat çekmektedir. *Mother* karakteri, mekanik bir bedene sahip olmasına rağmen göğüs bölgesinde sıcaklık verme özelliği ve görüntüsüyle “annelik” hissini uyandıran bir tasarıma sahiptir. Bu, onun duygusal bağ kurma ve koruma işlevine verdiği önemin görsel bir yansımasıdır. *Chappie* ise, göz bebeklerinin yerine duygularını ifade eden ışıklı tasarımıyla izleyicide tedirginlik yaratmaktan çok, empati ve güven hissi uyandırmaktadır. Bunun aksine, *Smith* karakteri, Atlas’ı bedeni içinde taşıması gibi bir özellik taşıyan tasarımıyla, onu koruma görevine uygun bir yapıya bürünmüştür. Son olarak, *Alita* karakterinin beden değişimleri, onun yolculuğunun önemli bir parçasıdır. İlk bedeni, İdo’nun narin kızına uygunken, ikinci bedeni savaşçı kimliğine ve dönüşümüne daha uygun bir şekilde tasarlanmıştır. Bu örnekler, yapay zeka karakterlerin beden tasarımlarının sadece estetik değil, aynı zamanda anlatıya olan etkilerini ve karakterlerin gelişim süreçlerine nasıl uyum sağladıklarını göstermektedir. Bu tasarımlar, karakterlerin içsel dönüşümlerini ve dış dünyayla olan ilişkilerini yansıtarak hikayelere derinlik katmaktadır.

Araştırmanın “Yapay zeka karakterlere, ne tür değerler atfedilmektedir?” şeklindeki ikinci önemli sorusu bağlamında ulaşılan sonuçlar; Birçok yapay zeka karakter, insan benzeri özelliklere sahip olmasa da insanlara duyarlı, empatik veya onları anlamaya çalışan değerlerle donatıldığı tespit edilmiştir. Bu değer, yapay zekalar insana benzer duygusal kapasiteye sahip mi? sorusunu gündeme getirmektedir. Yapay zekaların, genellikle özgür irade ve bağımsızlık kavramlarını sorgulayan karakterler olarak tasarlandığı görülmektedir. Bu değer, yapay zekanın kendini tanıma ve kendi varlık amacını belirleme yolundaki mücadelesini göstermektedir. Özgürlük ve bağımsızlık, yapay zekaların sadece programlamalarının ötesine geçip, kendi

kararlarını verebilmeleri ve kendi kimliklerini yaratabilmeleri anlamına gelmektedir. Yapay zeka karakterler, genellikle etik ve ahlaki sorumlulukları sorgulayan varlıklar olarak sunulmaktadır. Bu sorumluluk, onların insanlarla ve toplumla olan ilişkilerini belirler. Bazı yapay zeka karakterler, insanlar için bir tehdit oluşturabilirken, diğerleri ise toplumun yararına çalışmaktadır.

Yapay zeka karakterlerin toplumsal ve kültürel uyum içindeki rolleri, doğrudan onlara atfedilen değerlere bağlıdır. Filmler, bu karakterlerin toplumsal normlarla uyum sağlamaya çalıştığını veya bu normları sorguladığını göstermektedir. Yapay zeka karakterlerine atfedilen değerler, insan benzeri özellikler, özgürlük arayışları, etik sorumluluklar ve toplumsal uyum gibi temalar üzerinden şekillenmektedir.

Ayrıca filmler içinde yapay zekalara canlılara özgü olan hayatta kalma içgüdü, sorumluluk alma, dayanışma, iş birliği, bağ kurma gibi değerlerin de atfedildiği görülmektedir. *Ex Machina* ve *Atlas* filmlerinde sunulan yapay zeka karakterler, insan etiği ve sosyal dinamikleri üzerine yeni bakış açıları sunmaktadır. *Ava*'nın hayatta kalma içgüdüyle etik sınırları aşması, yapay zekaların etik ve ahlaki sorumluluklar açısından nasıl bir tartışma alanında bulunduğunu gösterir. *Ava*, insani normlara meydan okuyarak yapay zekaların bireysel çıkarları doğrultusunda nasıl hareket edebileceğini göstermektedir. Öte yandan, *Atlas* filminde *Smith*'in iş birliği ve dayanışma odaklı yaklaşımı, yapay zekaların sosyal bağlar kurabilme kapasitesini ve bu bağlamda stratejik karar alma becerilerini sergilemektedir. Yapay zeka karakterlerin etik ve sosyal dinamikler içinde ele alınışı, onların insani değerlerle ne ölçüde uyum sağlayabileceğini ya da bu değerleri ne kadar zorlayabileceğini anlamak açısından önemlidir.

Mother filminde, *Daughter* karakteri, sorumluluk hissinin en olgun örneklerinden birini sunmaktadır. Anelik ve sorumluluk temalarının mekanik bir bedende somutlaştığı bu hikâye, yapay zekanın ahlaki ve etik değerleri insan yaşamına nasıl taşıyabileceğini sorgulamaktadır. Öte yandan, *Chappie* karakteri, bilgiye aç, boş bir zihnin hem iyi hem kötü doğrultuda ne kadar hızlı ilerleyebileceğini dramatik bir şekilde yansıtmaktadır. Bu durum, yapay zekanın çevresinden aldığı değerleri ve bilgileri nasıl işlediğini ve bunların sonuçlarının toplumsal açıdan ne kadar hızlı işlediği ve dönüştürücü olabileceğini göstermektedir.

Bu bağlamda, yapay zeka karakterlerin toplumsal temalar içerisinde ele alınması, insani değerlerin ve duyguların ne şekilde şekillendiğini zihinsel olarak kurgulamaya imkan sağlamaktadır. İdeal bir insan, ahlaki, toplumsal ve kültürel kararlar alırken birçok çelişkili değişkeni hesaba katmak zorunda kalmaktadır. Buna karşın, yapay zeka karakterler, net bir odakla ve hızlı bir şekilde karar alabilme yetenekleriyle farklı bir perspektif sunmaktadır. Bu karşıtlık, insani duyguların ve toplumsal değerlerin, yapay zekanın kararlı ve tek odaklı tutumuyla birleştiğinde ne gibi sonuçlar doğurabileceğini göstermektedir. İyi ve kötü diyalektiği bağlamında, yapay zeka karakterlerin karar verme süreçleri, toplumsal ve etik sonuçların uç noktalara ne denli hızlı ulaşabileceğini göstermektedir.

Yapay zeka karakterler, genellikle toplumsal değerler, normlar ve ideolojik yapılarla etkileşim içinde kurgulanmaktadır. Örneğin, *Ex Machina* filmindeki Ava karakteri, özgürlük ve hayatta kalma arzusuyla, patriyarkal kontrol ve denetim mekanizmalarına karşı bir direnişi temsil etmektedir. Ava'nın manipülatif stratejileri ve nihai zaferi, toplumsal yaşamda özgürlük ve etik sınırlar arasındaki gerilimi sorgulamaktadır. Benzer şekilde, *Mother* filminde Daughter karakteri, toplumsal sorumluluk ve annelik değerlerini, mekanik bir bedenle temsil ederek, bu kavramların ideolojik temellerini tartışmaya açmaktadır.

Bu temsiller, toplumsal yapıların ve değerlerin yapay zeka karakterleri üzerinden nasıl işlendiğini göstermektedir. Yapay zeka karakterleri, toplumsal normları ve ideolojik yapıları eleştirirken, aynı zamanda gelecekte bu yapıların nasıl dönüşebileceğine dair öngörüler sunmaktadır. Böylelikle sinema, yapay zeka temalı hikayelerle, bireysel ve toplumsal değerlerin ideolojik arka planlarını görünür kılmakta ve bu yapıların eleştirel bir çözümlemesini yapma imkanı tanımaktadır. Toplumun dayattığı normların dışında kararlar alabilen bu karakterler, hem mevcut sistemin sorgulanmasına hem de alternatif bir toplumsal tahayyül geliştirilmesine katkı sağlamaktadır.

Yapay zekâ karakterlerin sinema anlatılarında ahlaki sorumluluk bağlamında incelenmesi, bu teknolojilerin toplumsal normlara ve etik değerlere nasıl uyum sağladığını ortaya koymaktadır. Örneğin, *Ex Machina* filmindeki Ava karakteri, hayatta kalma içgüdüleriyle etik sınırları aşarak manipülasyon yaparken, *Yapay Zekâ (A.I.)* filmindeki David, sevgi ve aidiyet arayışıyla daha insani bir duruş sergilemektedir. Bu örnekler, yapay zekâ sistemlerinin etik sorumlulukla

ilişkilendirildiğinde, toplumun ahlaki beklentilerini yansıttığını ve hatta bu beklentileri sorguladığını göstermektedir.

Araştırmanın son sorusu olan “Yapay zeka karakter tasarımları izleyiciye geleceğe dair ne gibi ip uçları sunmaktadır?” bağlamında ulaşılan sonuçlara bakıldığında; Yapay zekaların genellikle insana benzeyen ya da insan yeteneklerini aşan bir tasarıma sahip olması, insan-makine bütünleşmesine dair bir gelecek tahayyülüne işaret etmektedir. Bu tasarımların, insan bedenine yakın estetikleriyle, teknolojinin biyolojik sınırları nasıl aşabileceği ve insan benzeri makinaların günlük hayata nasıl entegre edilebileceğini göstermektedir. Bir diğer geleceğe dair önemli veri izlenen filmlerdeki yapay zeka tasarımların, genellikle güç, hız ve öğrenme kapasitesi gibi insanüstü yeteneklerle donatıldığı görülmektedir. Bu, yapay zekaların gelecekte iş gücünden sosyal ilişkilere kadar birçok alanda ne kadar etkili olabileceğini, ancak aynı zamanda toplumsal ve etik sınımların da kaçınılmaz olduğunu göstermektedir. Bu karakterler hukuki statüleri, hakları ve sorumlulukları konusunda ciddi tartışmaların yaşanabileceğine dair bir uyarı niteliğinde olduğu söylenebilir.

Yapay zeka karakterlerin insani duygular, ahlaki değerler ve bireysel kimlik temalarını işlediği, gelecekte “insanlık” kavramının yalnızca biyolojik varlıklarla sınırlı olmayabileceğine dair bir bakış açısı sunduğu görülmektedir. Özellikle insana benzer yapay zekalar, insan olmanın anlamını sorgulayan felsefi sorular ortaya atmaktadır. Öte yandan Yapay zekaların tehlikeli olma ihtimaline vurgu yapan tasarımlar, izleyicilere teknolojinin kontrol edilemez hale gelme riskini hatırlatmaktadır. Dolayısıyla yapay zekaların kötü niyetle kullanılabileceği ya da kendi başlarına bağımsız bir tehdit oluşturabileceğini ima etmektedir. Yapay zeka karakter tasarımları, post-hümanist bir geleceğin mümkün olabileceğini ve insanın evrimsel sınırlarını aşarak teknolojinin bir parçası haline gelebileceğini ima etmektedir. Bu tasarımlar, insanın kendi varlığını aşma potansiyeline sahip olduğu bir dünyayı öncüllemektedir. Ayrıca filmler üzerinden yapılan değerlendirmeler, insanlığın geliştirebileceği en ileri teknolojinin yapay zeka olabileceğini ve bu noktadan sonra teknolojik evrimin yönünün büyük ölçüde yapay zekanın kontrolünde şekillenebileceğini ortaya koymaktadır. Örneğin, I Am Mother, yapay zekanın insan hayatını şekillendirme gücünü ve kontrolünü göstermektedir. Alita: Savaş Meleği ise yapay zekaların insan vücuduyla birleşerek toplumsal yapıları nasıl dönüştürebileceği üzerine öngörüler sunmaktadır. Atlas filminde, teknolojik evrimde yapay zekanın

önemli bir rol oynayacağı Harlan ve Smith üzerinden vurgulanmaktadır. Yapay zeka karakterlerin tasarımları, izleyicilere hem umut dolu hem de kaygı verici bir gelecek vizyonu sunmaktadır. Bununla beraber yapay zeka teknolojilerinin kaçınılmaz olarak hayatın her alanını etkileyeceğine işaret edilmektedir.

Sinema, yapay zekanın geleceğiyle ilgili toplumsal korkuları, umutları ve ikilemleri derinlemesine ele alan bir mecra olarak, bize teknolojinin insanlık üzerindeki etkilerini tartışmamız için bir platform sunmaktadır. Yapay zeka, filmlerde sadece bir araç ya da karakter değil, aynı zamanda insanın öz farkındalığını, değerlerini ve geleceğe dair kaygılarını yansıtan bir ayna işlevi görmektedir. Bu bağlamda, yapay zekanın sinema yoluyla sunduğu geleceğe dair tahayyüller, sadece bilimkurgu değil, aynı zamanda toplumsal ve bireysel sorgulamalar için de bir alan yaratmaktadır.

KAYNAKLAR

- Abisel, N. (1995). *Popüler Sinema Ve Türler*. İstanbul: Alan Yayıncılık
- Acar, E. (2007). *Ölümlülük, Ölümsüzlük Ve Yapay Zeka*. Altıkitap.
- Adams, S. (N.D.). *Steven Spielberg Biyografi*. İmdb. Erişim Adresi: https://www.imdb.com/name/nm0000229/bio/?ref=nm_ov_bio_sm
- Akalın, M. (2018). *Örnek Açıklamalarıyla Sosyal Bilimlerde Araştırma Tekniği Anket*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Akinoğlu, H. F. (1992). Uzman Sistemler. *Türk Kütüphaneciliği*, 6(3)
- Akman, T. (1982). "Dünyanın Sibernetik Oluşumu", İstanbul: Karacan Yayınları
- Akoğlu, A. (2006). Zamanda Yolculuk. *Bilim Ve Teknik*, 39(459), 38-45
- Akşit, O. O., & Favaro, A. (2021). *Teknokültürel Düşler Ve Kabuslar: 21. Yüzyıl Bilim Kurgu Sinemasında Teknoloji Ve İnsan*. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Alita: Battle Angel. (N.D.). *Alita: Battle Angel İncelemesi*. Bilimkurgu Kulübü. Erişim Adresi: https://www.bilimkurgukulubu.com/sinema/film-incelemeleri/alita-battle-angel/#Google_Vignette
- Altan, A. (1996) Bilimkurgu Romanlarındaki Zamanötesi Dünya. *Bilim T Ürk Dünyası Sosyal Bilimler Dergisi*, Yaz(2),263
- Altun, M., Nacar, M., & Çakar, O. (2020). *Mesleki Ve Teknik Anadolu Lisesi Bilişim Teknolojileri Alanı Yapay Zekâ Ve Makine Öğrenmesi 11-12 Ders Materyali*. Milli Eğitim Bakanlığı.
- Asimov, I. (2016). *Ben, Robot* (E. Odabaş, Çev.). İstanbul: İthaki Yayınları. (Orijinal Eser 1950'de Yayımlandı)
- Aydemir, D. (2021). Siberfeminizm: Siborg Beden Ve Siber Kimlikte Cinsiyetin Durumu. İstanbul: Urzeni
- Aydın, M. (2024). *Bilim Kurgu'nun Kısa Tarihi*. Academia.Edu. Erişim Adresi: https://www.academia.edu/42692605/Bilim_Kurgunun_K%C4%B1sa_Tarihi
- Bagozzi, R. P., & Lee, K. H. (1999). Consumer Resistance To And Acceptance Of Innovations. *Advances In Consumer Research*, 26(1), 218–225.
- Baltacı, A. (2018). Nitel Araştırmalarda Örneklem Yöntemleri Ve Örnek Hacmi Sorunsalı Üzerine Kavramsal Bir İnceleme. *Bitlis Eren Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 7(1), 231-274.
- Batukan, C. (2017). *Robo-Tizm, Robot, Android, Sayborg Ve Yapay Zekâda Ruh Üzerine [About Spirit In Robotics, Robot, Android, Cyborg And Artificial Intelligence]*. İstanbul: Altıkkırkbeş Yayınları.
- Baudou, J. (2005). *Bilim-kurgu* (İ. Bülbüloğlu, Çev.). Ankara: Dost.
- Baudrillard, J. (1997). *Tüketim Toplumu* (H. Deliceçaylı & F. Keskin, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2001). *Tam ekran, 1521 Cogito-108* (O. Türkay, Ed., İ. Yılmaztürk, Düz., B. Gülmez, Çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Baudrillard, J. (2011). *Simülakrlar Ve Simülasyon* (O. Adanır, Çev.). Ankara: Doğubatu Yayınları.
- Bazin, A. (1995). *Sinema Nedir?* (İ. Şener, Çev.). İstanbul: Sistem Yayıncılık.
- Best, O. F. (1973). *Handbuch literarischer Fachbegriffe*. Frankfurt: ALTALTA.
- Bibliothèque Nationale De France. (2020). *Maurice Renard, Le Romancier Du " Merveilleux Scientifique "*. Gallica. <https://gallica.bnf.fr/Blog/Print/1514?Mode=Desktop>
- Blackford, R. (2017). *Science Fiction And The Moral İmagination: Visions, Minds, Ethics*. Springer.
- Blackman, R. (2022). *Ethical Machines*. Boston: Harvard Business Review Press.
- Bocock, R. (2005). *Tüketim* (İ. Kutluk, Çev.). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Booker, M. K. (2006). *Alternate Americas: Science Fiction Film And American Culture*. Westport, CN & London: Praeger.
- Boz, M. (2022). *Sinemada Bilim Kurgu Ve Kıyamet*. İstanbul: Fihrist Kitap.

- Bozkurt, R., & Koyuncu, A. A. (2023). Beden ve benlik ilişkisi: Teorik bir değerlendirme. *Bingöl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 25, 271–281. <https://doi.org/10.29029/bused.1212484>
- Braidotti, R. (2018). *İnsan sonrası* (Ö. Karakaş, Çev.). İstanbul: Kolektif.Brockhaus, F. A. (1973). *Enzyklopädie Brockhaus In 20 Bänden*. (Cilt. 17, Ss. 202-203). Leipzig: F. A. Brockhaus.
- Buteanu, I. (2017). The Role Of Technology In Survival Movies. *Ekphrasis*, 17(1). 119- 131
- Büyükdeniz, H. E. (2020). *Sinemada Yapay Zekanın Temsili Ve Gelecek Tahayyülleri* (Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Şehir Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü).
- Büyükdeniz, H. E. (2020). *Sinemada Yapay Zekanın Temsili Ve Gelecek Tahayyülleri* (Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Şehir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sinema Ve Televizyon). İstanbul Şehir Üniversitesi.
- C3.ai. (n.d.). Ethical AI. *C3.ai Glossary*. <https://c3.ai/glossary/artificial-intelligence/ethical-ai/>
- Cabrera, L. Y. (2015). *Rethinking Human Enhancement*. New York: Palgrave Macmillan.
- Clynes, M. E., & Kline, N. S. (1960). Cyborgs And Space. *Astronautics*, 14(9), 26-27.
- Copeland, J. (1993). *Artificial Intelligence: A Philosophical Introduction*. Oxford: Blackwell Publishers.
- Cornea, C. (2009). *Science Fiction Cinema: Between Fantasy And Reality*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Creswell, J. W. Creswell, J. D. (2021). *Nitel Araştırma Yöntemleri Beş Yaklaşımına Göre Nitel Araştırma Ve Araştırma Deseni* (3. Baskı) E. Karadağ (Çev.) Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık (2013)
- Crossley, N. (2006). The Networked Body And The Question Of Reflexivity. In P. Waskul & P. Vannini (Eds.), *Body/Embodiment: Symbolic Interaction And The Sociology Of The Body* (Pp. 21–33). Ashgate Publishing.
- Çalışkan, E. N., & Çakın, Ö. (2023). Yeni Medya Ve Yapay Zekâ. In M. A. Günay (Ed.), *İletişim Bilimlerinde Yapay Zeka* (Pp. 89–). Eğitim Yayınevi. <https://doi.org/10.1501/9786256552753>
- Çalışkan, Ö. (2023). *Bilim Kurgu Sinemasının Şimdiki Geçmiş Zamanı: Teknoloji, Beden Ve Kimlik*. Konya: Palet Yayınları.
- Çelebi, V. (2020). Sinema Ve Felsefe İlişkisiyle Hareketle Yapay Zekâ Filmi *Ex Machina*'nın İncelenmesi. *The Journal Of International Social Research*, 13(72), 1181-1190. <https://doi.org/10.17719/jisr.7249>
- Çelikel, P. (1996). Öykü Bir Tutkudur. *Yeni Yüzyıl*, 18.
- Çoban, T. (2018). *Sinemada Yapay Zeka* (Yüksek Lisans Tezi, Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sinema Ve Televizyon Anabilim Dalı). Ordu Üniversitesi.
- Çoban, T. & Ufuk, U. (2019). *Current Academic Studies In Fine Arts: Güzel Sanatlarda Güncel Akademik Çalışmalar* (M. Yılmaz, Ed.). Cetinje, Montenegro: Print. Isbn: 978-9940-540-58-6.
- Çoker, N. B. (2016). *Bilim Kurgu Sineması 1900-1970*. İstanbul: Seyyah Kitap.
- Çolakoğlu, A. A. (2020). *Makine Öğrenmesi Algoritmaları İle Avrupa Havalimanları Analizi* (Yüksek Lisans Tezi). Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İşletme Ana Bilim Dalı, Sayısal Yöntemler Programı.
- Deliceo, M. (2022). *Artificial Intelligence In Science Fiction Cinema* (Master's Thesis, Bahçeşehir University). Graduate School Of Bahçeşehir University.
- Denis Villeneuve Biyografi. (n.d.). IMDb. Erişim adresi: <https://www.imdb.com/name/nm0898288/>
- Dennet, D. (1997). Consciousness In Human And Robot Mind. In M. Ito, Y. Miyashita, & E. T. Rolls (Eds.), *Cognition, Computation, And Consciousness* (Pp. 18–29). Oxford University Press.

- Diker, C. (2021). Bilgi, Duygu Ve Arzunun Oluşturduğu Yapay Zekâ'nın Belirsiz Geleceği: *Artificial Intelligence* (2001) Filmi Örneği. *TRT Akademi*, 6(13), 21–40. <https://doi.org/10.37679/Trta.1002531>
- Doğan, K. (2019). Sürücüsüz araçlar, robotik cerrahi, endüstriyel robotlar ve cezai sorumluluk. *De Ü. Hukuk Fakültesi Dergisi*, 21, 3219–3251. Doğan, M. (2023). Sinemada Yapay Zekâ: Robotlarda Bilinç, Duygular Ve Etik. *Kültür Ve İletişim*, 26(52), 318–343. <https://doi.org/10.18691/Kulturveiletisim.1316168>
- Duden. (1974). *Duden Fremdwörterbuch: German Language — Foreign Words And Phrases — Dictionaries* (W. Müller, Ed.). Mannheim, Wien, Zürich
- Duru, O. (1973). Science-Fiction Sözcüğüne Türkçe Bir Karşılık Arama Denemesi. *Türk Dili*, 256, 332–340.
- Duruel Erkiş, S. (2012). *Türk Sinemasında Tarih Ve Bellek*. Ankara: De Ki Basım Yayım Ltd. Şti.
- Dyer-Witheford, N., Kjoson, A. M., & Steinhoff, J. (2022). *Yapay Zeka Ve Kapitalizmin Geleceği: İnsandışı Bir Güç* (B. Cezar, Trans.). İstanbul: İletişim Yayıncılık. (Original Work Published 2019)
- Erdem, N., & Şener Koçabaş, N. (2013). Bir Öteki Yaratmak: Yüzüklerin Efendisi Üçlemesinde Öteki Yaratımı. *II. International Conference On Communication, Media, Technology And Design*, 344–349.
- Erdoğan, G. (2023). Fonksiyonel, Psikolojik Ve Duygusal Engeller Ve Mobil Market Alışverişi Hizmetlerinin Kullanımının İnovasyon Direnç Teorisi Çerçevesinde İncelenmesi. *Eskişehir Osmangazi Üniversitesi İİBF Dergisi*, 18(3), 792–810. <https://doi.org/10.17153/Oguibf.1300989>
- Erdoğan, İ. (2012). *Pozitivist Metodoloji Ve Ötesi*. Ankara: Erk Yayınları.
- Ermis, N. (2017). *Kadın İmgesine Bilim İle Teknolojinin Etkileri: Siborgfeminist Sanat Ve Siberfeminist Sanat*. Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Heykel Anasanat Dalı Yüksek Lisans Sanat Çalışması Raporu.
- Ersümer, O. (2013). *Bilimkurgu Sinemasında Cyberpunk*. İstanbul: Altıkkırkbeş Yayınları.
- Ford, M. (2021). *Robotların İktidarı Yapay Zekâ Dünyaya Nasıl Hükmedecek?* (Çev. Kadir Yiğit Us). İstanbul: Kronik Kitap
- Frates, C. (N.D.). *Neill Blomkamp Biyografi*. Imdb. Erişim Adresi: <https://www.imdb.com/name/nm0088955/bio/>
- Fusillo, M. (2012). *Edebiyatta Estetik* (Çev. F. Ünlüer). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları. (Orijinal Eser 2009)
- Gabor, D. (1963). *Inventing The Future*. London: Secker & Warburg.
- Garland, A. (N.D.). *Alex Garland Biyografi*. Beyazperde. Erişim Adresi: <https://www.beyazperde.com/sanaticilar/sanatici-91203/biyografi/>
- Gernsback, H. (1926). *Amazing Stories* [Bilim Kurgu Dergisi]. Experimenter Publishing Company.
- Gezgin, U. B. (2019). Sinemada Bir Yöndeşme Örneği: Yapay Zeka İle Haklayıcılar Karşı Karşıya. *Sekans Sinema Kültürü Dergisi*, 10, 35–43.
- Göral, B. (2021). Sinemanın Yapay Zekâya Bakışı. *TRT Akademi*, 6(13), 1–20. <https://doi.org/10.37679/Trta.1002528>
- Gülşen, İ. (2019). İşletmelerde Yapay Zeka Uygulamaları Ve Faydaları: Perakende Sektöründe Bir Derleme. *Tüketici Ve Tüketim Araştırmaları Dergisi*, 11(2), 407–436. Güzel, G. (1998). Giriş. *Cogito*, 13, 7–11.
- Harari, Y. N. (2016). *Homo Deus: Yarının Kısa Bir Tarihi* (P. N. Taneli, Çev.). İstanbul: Berdan Matbaacılık.
- Haraway, D. (2006). *Siborg Manifestosu: Geç Yirminci Yüzyılda Bilim, Teknoloji Ve Sosyalist-Feminizm* (O. Akınhay, Çev.). Agora Kitaplığı. (Orijinal Çalışma 1991 Yılında Yayımlanmıştır.)

- Haton, J.P. Ve Haton, M.J. (1989) *Cep Üniversitesi Yapay Zeka* (Çev. Ayşe Emekçi Ve Alev Türker) İstanbul :İletişim Yayınları
- Heaven, D. (2017). *Düşünen Makineler*. (Çev. Samet Öksüz). İstanbul: Lord Yayıncılık
- Heckmann, C. (2024, 19 Ağustos). Antagonist Nedir — Tanım Ve Örnekler. *Studiobinder*. <https://www.studiobinder.com/blog/antagonist/>
- Hendershot, Heather (2007). Science Fiction. In Schirmer Encyclopedia Of Film (Vol. 4, Pp. 23-32). Detroit: Thomson Gale.
- Henke, J. (2017). “Ava’s Body Is A Good One”: (Dis) Embodiment In Ex Machina. *American, British And Canadian Studies*, 29(1), S. 126-146. Doi: 10.1515/Abcsj-2017-0022
- İnce, B. (2021). Medyanın Beden İmgesi Üzerine Etkisi. In M. Y. Güven & Ö. Özdoğan (Eds.), *Disiplinlerarası Bakış Açısıyla Medya* (Ss. 9-30). İstanbul: Hiperyayın.
- Johnston, K. M. (2011). *Science Fiction Film: A Critical Introduction*. New York: Berg.
- Kaçar, F. (2023). Bilim Kurgu Sinemasının Ve Ütopik Sinemanın Küresel İkonografisi: *Yukarı Bakma* Filminin Analizi. In T. Söğütler (Ed.), *Ekran Ve Toplum: Sinema, Televizyon Ve Dijital Platformlar Üzerine Tartışmalar* (S. 182). Atlas Akademik Basım Yayın Dağıtım
- Kaku, M. (1999). *Visions: How Science Will Revolutionize The Twenty-First Century*. Oxford University Press.
- Kant Immanuel, (2013). *Pratik Aklın Eleştirisi*, (Çev.: İ. Z. Eyüboğlu), İstanbul: Say Yayınları,
- Kant, I. (2002). *Ahlâk Metafiziğinin Temellendirilmesi* (İ. Kuçuradi, Çev.). Ankara: Türkiye Felsefe Kurumu.
- Kantürk Borgia. (2022). Yapay Zekânın Günümüz Sanat Üretimlerinde Katılımcı Bir Aktör Olarak Rolü: Türkiye Güncel Sanatından İki Örnek. *İdil*, 94, 1007–1020. <https://doi.org/10.7816/İdil-11-95-02>
- Karabağ, M. (2021). Ahlaki Değerlerin Kodlanabilmesi Bağlamında Yapay Zekâ Etiğine Kuramsal Bir Bakış. *TRT Akademi*, 6(13), 748–767. <https://doi.org/10.37679/Trta.954641>
- Karabağ, M. (2021). *Dijital Televizyon Platformlarında Yayınlanan Bilim Kurgu Dizilerinde Yapay Zekâ Olgusu: Netflix Örneği* (Yayımlanmamış Doktora Tezi). İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Kavas, B. (2022). *2000 Sonrası Bilimkurgu Sinemasında Robotların Cinsiyetlendirilmesi* (Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Radyo Televizyon Ve Sinema Anabilim Dalı).
- Kaya, A. (2007). *Etkili Ve Güzel Konuşma Sanatı* (Genişletilmiş 2. Baskı). Konya: Eğitim Kitabevi Yayınları.
- Kellner, D. (2014). Cultural Studies, Multiculturalism, And Media Culture. <https://pages.gseis.ucla.edu/faculty/kellner/essays/culturalstudiesmulticulturalism.pdf> (Erişim Tarihi: 20 Nisan 2024).
- Kirman, Alan, Vd. (2010). "Rationality And Emotions." *Philosophical Transactions Of The Royal Society B: Biological Sciences*, 365 (1538): 215-219.
- Knight, D., & Mcknight, G. (2008). What Is It To Be Human? *Blade Runner And Dark City*. Sanders, S. M. (Ed.), *The Philosophy Of Science Fiction Film*, (S. 21-37) İçinde. Kentucky: The University Press Of Kentucky
- Köse, H. (2013). Tüketim Toplumunda Bir “Sosyal Beden” Kurgusu Olarak Kadın. *Selçuk İletişim*, 6 (4) , 76-89.
- Köse, U. (2022) *Yapay Zeka Felsefesi*. İstanbul: Doğu Kitabevi
- Kurtuluş, Ö. (2023). [Yapay Zeka Hangi Alanlarda Kullanılıyor?]. Tübitak Bilim Ve Genç. [<https://bilimgenc.tubitak.gov.tr/makale/yapay-zeka-hangi-alanlarda-kullaniliyor>]

- Larson, J. E. (2022). *Yapay Zeka Miti: Bilgisayarlar Neden Bizim Gibi Düşünemez* (Çev. Kadir Yiğit Us). Ankara: Ayrıntı Yayınları. (Original Work Published 2021).
- Lee, S., Ha, S., & Widdows, R. (2011), "Consumer Responses To High Tech Products: Product Attributes, Knowledge, And Emotions", *Journal Of Business Research*, 64(11), 1195–1200.
- Levine, M. P., & Murnen, S. K. (2015). Media And Eating Disorders. In L. Smolak & M. P. Levine (Eds.), *The Wiley Handbook Of Eating Disorders* (Vol. 2, Pp. 379–393). John Wiley & Sons, Ltd. Chichester, Uk.
- Maldonado, T. (2003). The Body: Artificialization And Transparency. In L. Fortunati, J. E. Katz & R. Riccini (Eds.), *Mediating The Human Body: Technology, Communication, And Fashion* (Ss. 15-22. Lawrence Erlbaum Associates
- Mckee, A. (2003). *Textual Analysis: A Beginner's Guide*. London: Sage
- Milner, A. (2010). *Tenses Of Imagination: Raymond Williams On Science Fiction, Utopia And Dystopia*. Bern: Peter Lang.
- Moore, J. C. (2018). *Artificial Intelligence: What Everyone Needs To Know Today About Our Future*. Create Space Independent Publishing Platform.
- Mostow, J. (N.D.). *Jonathan Mostow Biyografi*. Imdb. Erişim Adresi: <https://www.imdb.com/name/nm0609236/bio/>
- Muratoğlu-Pehlivan, B. Ve Türkgeldi, S. K. (2020). Post-Modern Dönemde Senaristin Ve İzleyicinin Rolü: Yapay Zeka, İnteraktif Drama Ve Sinemanın Geleceğine Dair Bir Öngörü. *Manas Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 9(4), 2638- 2652.
- Mutlu, M. E. (2018). *Dijital Okuryazarlık* (T. V. Yüzer, G. Kurubacak, & M. R. Okur, Eds.). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.
- Nabiyev, V. V. (2012). *Yapay Zekâ: İnsan-Bilgisayar Etkileşimi*, Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Nilsson, N. J., 2010. *The Quest For Artificial Intelligence: A History Of Ideas And Achievements*. Redwood City, Ca.: Stanford University Press.
- Nisanoğlu, K. (2021). *Artificial Intelligence And Humankind Relations In Science Fiction Cinema*. (Yüksek Lisans Tezi.) Bahçeşehir Üniversitesi.
- Oskay, Ü. *Çağdaş Fantazya – Popüler Kültür Açısından Bilim-Kurgu Ve Korku Sineması* İstanbul: Der Yayınları 1981.
- Özalp, E. (2020). *Gençlerle Baş Başa Yapay Zeka*. İstanbul: İnkılap Kitabevi Baskı Tesisleri.
- Özdemir, Emin (2002). *Yazınsal Türler*, Ankara: Bilgi Yayınevi.
- Özkaya, M. Ve Pala, F., H. (2020). *Yapay Zekâ. İçinde, Bakırtaş, H. Ve Çavuş, S. Yapay Zekâ Disiplinleri Dönüştürüyor. Değişime Hazır Mıyız?* Bursa: Ekin Basım Dağıtım
- Özön, N. (2000). *Sinema, Televizyon, Video, Bilgisayarlı Sinema Sözlüğü*. İstanbul: Kabalca Yayınevi.
- Özön, N. (2008). *Sinema Sanatına Giriş*. İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Paker, O. K., Akşit O. O. (2012). Popüler Kültürde Bedenin Dönüşümü Ve Tekno-Bilimsel Güzelliğin İnşası. *Jasss*, 5(7), 553-571.
- Panshin, A., & Panshin, C. (1989). *The World Beyond The Hill: Science Fiction And The Quest For Transcendence*. Los Angeles: Jeremy P. Tarcher, Inc.
- Parlayandemir, G., & Oğuzcan, D. (2023). *Bilim Kurgu Sineması Ve Öte(Ki)Si*. Konya: Eğitim Yayınevi.
- Peyton, B. (N.D.). *Brad Peyton Biyografi*. Sinemalar. Erişim Adresi: <https://www.sinemalar.com/sanatci/159435/Brad-Peyton>
- Reese, B. (2018). *Yapay Zeka Çağı Dördüncü Çağ: Akıllı Robotlar, Bilinçli Bilgisayarlar Ve İnsanlığın Geleceği*. (Çev. Mihriban Doğan). İstanbul: Say Yayınları (1. Baskı: 2020)
- Rodis-Lewis, G. (1993). *Descartes Ve Rasyonalizm*. (Çev. H. Karyol, 1. Baskı). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Rodriguez, R. A. (N.D.). *Robert Anthony Rodriguez Biyografi*. Imdb. Erişim Adresi: https://www.imdb.com/name/nm0001675/bio/?ref_=nm_ov_bio_sm

- Roloff, B., & Seesslen, G. (1995). Ütopik Sinema: Bilim Kurgu Sinemasının Tarihi Ve Mitolojisi. (V. Atayman, Çev.).İstanbul: Alan Yayıncılık.
- Ruffo, M. (2012). The Robot: A Stranger To Ethics, The Machine Question: A1, Ethics And Moral Responsibility, A1sb/Iacap World Congress 2012, Ed. David J. Gunkel, Joanna J. Bryson, And Steve Torrance, Birmingham.
- Saffari, E., Hosseini, S. R., Taheri, A., & Meghdari, A. (2021). “Does Cinema Form The Future Of Robotics?”: A Survey On Fictional Robots İn Sci-Fi Movies. Sn Applied Sciences, 3(6), 1-13.
- Sakthi, D. (2017). What Are The Main Differences Between Artificial İntelligence And Machine Learning? Is Machine Learning A Part Of Artificial İntelligence? - Quora. 12 Ocak 2019 Tarihinde <https://www.quora.com/What-Are-The-Main-Differences-between-Artificial-İntelligence-And-Machine-Learning-Is-Machine-Learning-A-Part-of-Artificial-İntelligence> Adresinden Erişildi.
- Salman, S. (2018). Psikanalitik Yaklaşım Açısından Baba-Oğul İlişkisi: *Gişe Memuru Ve Beş Vakit* Filmleri. *Sinefilozofi Dergisi*, 3(15). <https://doi.org/10.31122/Sinefilozofi.354020>
- Schütz, A. (2020). Fenomenoloji Ve Toplumsal İlişkiler, (Çev. A. Akan & S. Kesikoğlu, 2. Baskı). İstanbul: Heretik Yayınları.
- Seçmen, E. A. (2020). *Sinemada Görsel Tasarımda Dijital Teknoloji Kullanımının İçerikle İlişkisi: Star Wars “Yıldız Savaşları” Filmleri Örneği* (Doktora Tezi). İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Singer, P. W. (2015). Robotik Savaş: 21. Yüzyıldaki Robotik Devrim (Murat Erdemir, Tuba Erem Erdemir, Trans). Ankara: Buzdağı Yayınları, 2015. (Original Work Published İn 2009)
- Smith, J. A., (2017), “Textual Analysis”, The International Encyclopedia Of Communication Research Methods, New Jersey: John Wiley & Sons
- Sobchack, Vivian (2005). “American Science Fiction Film: An Overview.” In David Seed (Ed.), A Companion To Science Fiction (Pp. 261-274). Oxford: Blackwell Publishing.
- Sputore, G. (N.D.). *Grant Sputore Biyografi*. İmdb. Erişim Adresi: <https://www.imdb.com/name/nm3078140/bio/>
- Sterling, B. (Ed.). (1994). *Mirrorshades: The Cyberpunk Anthology*. London: Harpercollins.
- Study Smarter. (T.Y.). *Film Anlatımı*. <https://www.studysmarter.co.uk/explanations/media-studies/film-and-cinema/film-narrative/>. Erişim Tarihi: 11 Aralık 2024.
- Sucu, İ. (2019). Yapay Zekanın Toplum Üzerindeki Etkisi Ve Yapay Zeka (A.I.) Filmi Bağlamında Yapay Zekâya Bakış. *Uluslararası Ders Kitapları Ve Eğitim Materyalleri Dergisi*, 2(2), 203-215.
- Sucu, İ., & Ataman, E. (2020). Dijital Evrenin Yeni Dünyası Olarak Yapay Zeka Ve Her Filmi Üzerine Bir Çalışma. *E-Journal Of New Media / Yeni Medya Elektronik Dergi*, 4(1), 40-52. <https://doi.org/10.17932/İau.Ejnm.25480200.2020.4/1.40-52>
- Şeref, S. (T.Y.). *Alita: Savaş Meleği – Cyberpunk İnceleme*. Medya Ve İletişim Kulübü. <https://medyaveiletisim.kulup.tau.edu.tr/alita-savas-melegi-cyberpunk-inceleme/>
- Tegmark, M. (2017). *Yaşam: 3.0 - Yapay Zeka Çağında İnsan Olmak* (E.C. Göksoy, Çev.). İstanbul: Pegasus Yayınları.
- Tek, O. (2024). *Yüz İfadeleri Ve Duygu Algısı*. Gundemturkiye. Erişim Adresi: <https://www.gundemturkiye.com/Birey/Sosyal-Psikoloji/Sosyal-Algi/Yuz-İfadeleri-Ve-Duygu-Algisi.html#:~:Text=Y%C3%Bcz%20ifadeleri%2c%20empati%20kurma%20yetene%C4%9fimizle,Anlamak%20i%C3%A7in%20kritik%20ipu%C3%A7lar%C4%B1%20sunar.>
- Thomas M. Disch (2000). The Dreams Our Stuff Is Made Of: How Science Fiction Conquered The World. New York: Touchstone

- Tok, G. (1996). Geçmişin Masalında Geleceğin Gerçeğine... Çağdaşımız Bilim Kurgu. *Bilim Ve Teknik*, 29(343), 34-43.
- Tok, G.(1999). Bir Zamanlar Bilim Kurguydu... 2000.*Bilim Ve Teknik*. 01 (374).S:74 Tübitak: Ankara.
- Turing, A. M., 1950, Computing Machinery And Intelligence, *Mind*, 59 (236), 433-460.
- Turing, A. M., 1995, Computing Machinery And Intelligence, *Brian Physiology And Psychology*, 213.
- Turing, A. M., 2009, Computing Machinery And Intelligence, In: *Parsing The Turing Test*, Eds: Springer, P. 23-65.
- Turner, S. T. (2017). Tıbbî Güç Ve Toplumsal Bilgi (Çev. Ü. Tatlıcan, 2. Baskı). Sentez Yayıncılık
- Türk Dil Kurumu. (2024). *Güncel Türkçe Sözlük*. Erişim Adresi: <https://www.tdk.gov.tr>
- Vernor Vinge, "The Coming Technological Singularity: How To Survive İn The Posthuman Era"; Şu İnternet Adresinde: <http://www-rohan.sdsu.edu/faculty/vinge/misc/singularity.html>. Bu Denemenin Özgün Sürümü, Nasa Lewis Araştırma Merkezi İle Ohio Havacılık-Uzay Enstitüsü'nün Hamilik Ettiği, 30-3 1 Mart 1993 Tarihli Vıııon-2 1 Sempozyumunda Sunulmuştur. Hafif Değiştirilmiş Bir Sürümü, Whole Earth Review Adlı Derginin 1993 Kış Sayısında Basılmıştır. O Sürüm (Yazarın Birtakım Açıklamalarıyla Birlikte) Şu İnternet Adresinde: <http://wholeearth.com/articlebin/111-3.pdf>
- Voicedocs. (2022). *Metin Analizi Nedir*. Voicedocs. <https://www.voicedocs.com/> (<https://voicedocs.com/tr/blog/metin-analizi-nedir>)
- Wang, Scott O.,Vd. (2015). "The Uncanny Valley: Existence And Explanations." *Review Of General Psychology*, (15): 393-407.
- Waskul, D., & Vannini, P. (2006). Introduction: The Body İn Symbolic Interaction. In D. Waskul, P. Vannini, (Eds.), *Body/Embodiment: Symbolic Interaction And The Sociology Of The Body*, Ashgate Publishing.
- Wikipedia Contributors. (2024, December 8). *The Creation Of Adam*. Wikipedia, The Free Encyclopedia. https://tr.wikipedia.org/wiki/Adem%27in_Yarat%C4%B1%C4%B1%C5%9F%C4%B1
- Winfield, Alan (2012), *Robotics: A Very Short Introduction*, Cambridge Ma: Mıt Press.
- Yakın, İ. (2020). *Yapay Zekâ Ve Geleceğin Toplumu: Bilimkurgu Sineması Üzerinden Bir Yakın Gelecek Tasavvuru* (Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sosyal Yapı Ve Sosyal Değişme Bilim Dalı.
- Yaylalı, H. (2019). Sinemasal Anlatının Örneklerle Analizi: Film Çalışmaları. *Üsküdar Üniversitesi İletişim Fakültesi Akademik Dergisi*, 2(3), 214-217.
- Yetkiner, B., & Öztürk, N. (2022). Sinemada Transhümanizm Ve Yapay Zekâ. *Academic Journal Of Information Technology*, 13(51). <https://doi.org/10.5824/ajite.2022.04.003.X>
- Yılmaz, M. Ve Turan, S., N. (2018). Zekâ Yapay Ama Aşk Doğal: Bilim Kurgu Sinemasında Yapay Zekâ- İnsan Aşkının Temsili. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, (Akil) Aralık (30) S. 281-300
- Yudkowsky, E. (2008). Artificial Intelligence As A Positive And Negative Factor İn Global Risk. In N. Bostrom & M. M. Cirkovic (Eds.), *Global Catastrophic Risks* (Pp. 308–345). New York: Oxford University Press.
- Zengin, F. (2020). Akıllı Makine Çağı Sinemasına Giriş: Sinema Sanatında Yapay Zekâ Teknolojilerinin Kullanımı. *International Communication And Design Journal*, 6(2), Article 2015. https://doi.org/10.17932/iau.icd.2015.006/ıcd_V06i2002

ÖZ GEÇMİŞ

Tuğçe Karaca Özdemir, lise öğrenimini Dilovası Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi'nde tamamlamıştır. Lisans öncesi, Ondokuz Mayıs Üniversitesi Medya ve İletişim Bölümü Meslek Yüksekokulu'ndan birincilikle mezun olmuştur. Ardından Ondokuz Mayıs Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü'nden 31 Ocak 2021 tarihinde lisans derecesiyle mezun olmuştur.

2022 yılında, Ondokuz Mayıs Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İletişim Bilimleri (Disiplinlerarası) Anabilim Dalı'nda yüksek lisans eğitimine başlamıştır.

İletişim Bilgileri

ORCID ID : : 0009-0009-2733-1284.

Yayınlar:

1. Karaca Özdemir, T. (2024). Televizyon Dizilerinde Seküler Ve Muhafazakâr Kimliklerin İnşası: “Ömer” Dizisi Üzerinden Bir İnceleme. In N. Bolat (Ed.), *Televizyon Dramaları Üzerine Kavramlar, Tanımlar Ve Çözümlemeler* (pp. 67-85). Ankara: Astana Yayınları.
2. Bolat, N. Karaca Özdemir,T. (2024). Alevilik ve Bektaşiliğin animasyon filmde temsili: Hünkâr Bektaş Aslan ve Ceylan örneği. *Türk Kültürü ve Hacı Bektaş Veli Araştırma Dergisi*, 108(Kış), 381-402. <https://doi.org/10.60163/hbv.108.016>
3. Karaca Özdemir, T. (2023, October 8-11). “Arınma Gecesi” Filmlerini Mikhail Bakhtin’in “Karnaval Ve Kronotop” Kavramları Zemininde Düşünmek. 6. *SineFilozofi Dergisi Uluslararası Sinema ve Felsefe Sempozyumu Özet Bildiri Kitapçığı* (p. 46). Ankara, Türkiye. <https://www.sinefilozofi.com/wp-content/uploads/2023/12/6-uluslararasi-si%CC%87nema-ve-felsefe-sempozyumu-ozet-bi%CC%87ldi%CC%87ri%CC%87ki%CC%87tapcigi.pdf>
4. Karaca Özdemir, T. (2022, December 9-11). Gilles Deleuze’ün *Récit* Kavramı İle *Teorema* Filmi Üzerine Düşünmek. 5. *SineFilozofi Dergisi Uluslararası Sinema ve Felsefe Sempozyumu Tam Metin Kitapçığı* (pp. 94-101). Ankara, Türkiye. <https://www.sinefilozofi.com/wp-content/uploads/2023/10/5sinefilozofi-dergisi-tam-metin-kitapcigi-2022.pdf>