

## Dünyayı İnsansızlaştırmak: Yapay Zekâ Ve Robotlar Üzerine (Terminatör Filmi)

### Dehumanizing The World: On Artificial Intelligence And Robots (The Terminator)

Barış KILINÇ<sup>1-2</sup> Elif Pınar KILINÇ<sup>3</sup>

#### Öz

Bir teknolojinin ortaya çıkma sürecinde, o teknolojinin ortaya çıktığı toplumun ihtiyaçları kadar düşünce dünyası da etkilidir. Çoğu zaman ihtiyaçların ve bu ihtiyaçları giderme çabalarının düşünceyi şekillendirdiği düşünülür. Oysa bazen düşünce, ihtiyaçları ve bu ihtiyaçları gidermeye yönelik çabaları şekillendirir. Böyle düşünüldüğünde Batı uygarlığının, özellikle modernite ile birlikte daha görünür hale gelen, dünyaya, kendi istediği biçimde çeki düzen verme amacı, ürettiği teknolojilerin temel motivasyonunu oluşturur. Bu makalede, son yıllarda ortaya çıkan yapay zekâ ve robot teknolojilerinin, Batı uygarlığının dünyayı kendi gerçekliği doğrultusunda biçimlendirme çabası içindeki yeri ve bu çabanın öteki dünya üzerindeki etkisi konu edilmektedir. Batı uygarlığının, dünyayı irrasyonel olduğunu düşündüğü her şeyden olduğu gibi insandan da arındırma çabasının, yapay zekâ ve robot teknolojilerinin bu çaba içindeki yerinin ve bütün bunların öteki dünya üzerindeki etkisinin tartışılması amaçlanmaktadır. Sözü edilen bu tartışmayı daha anlaşılır kılacağı için *Terminatör* filminden de yararlanan bu makale, nitel bir araştırma makalesidir ve veriler literatür taraması ile elde edilmiştir.

**Anahtar Kelimeler:** Yapay zekâ, robotlar, Batı uygarlığı, öteki dünya, dünyayı insansızlaştırmak, gerçeklik, rasyonalizm, Terminatör filmi.

#### Abstract

In the process of production of a technology, it is also effective that the intellectual world as much as the needs of the society in which that technology emerges. Most of the time, it is thought that the needs and the efforts to satisfy these needs shape the thought. Whereas sometimes the thought shape the needs and the efforts to satisfy the needs. The aim to arrange the world in its own desired manner of the Western civilization which especially becomes more visible together with modernity constitutes the main motivation of the technologies which it produces In this article, it is talked about the place of artificial intelligence and robot technologies within the effort which the western civilization arranges the world and the effects on the other world of all these. It is aimed to discuss the effort that the Western civilization purges the world from human being as it does from everything that it thinks being irrational and the place of artificial intelligence and robot technologies within this effort and the effects on the other world of all these. For making this discussing more understandable, this article from also which The Terminator movie is taken advantage of is a qualitative research article and the data were obtained with literature review.

**Keywords:** Artificial intelligence, robots, the Western civilization, the other world, dehumanizing the world, reality, rationalism, The Terminator movie.

Araştırma Makalesi (Research Article)

Gönderim Tarihi (Received): 27.02.2021

Kabul Tarihi (Accepted): 16.03.2021

Atf (cite as): Kılınç, Barış ve Kılınç, E. P. (2021). Dünyayı İnsansızlaştırma: Yapay Zeka ve Robotlar Üzerine (Terminatör Filmi), Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, 35, s. 54-69, DOI:10.31123/akil.887661

1 Doç.Dr, Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi Yaygın Öğretim Bölümü, bkilinc@anadolu.edu.tr, ORCID: 0000-0002-3176-9985

2 Sorumlu Yazar

3 Dr.Öğr.Üyesi, Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi Yaygın Öğretim Bölümü, epkilicatan@anadolu.edu.tr, ORCID: 0000-0002-9743-861X

## Giriş

Covid-19 salgınının bütün dünyayı esir aldığı bugünlerde, oldukça distopik bir düşünce gibi görünse de olabilirliğinin sınırlarının ortaya çıkmasına neden olan bir tasarı aslında insansız dünya ve kimileri için ise bir ütopya. Kapitalizmin olanca dehşeti ile gün yüzüne çıkardığı ama düşüncesini, tarihin arkaiklerinde bulmanın mümkün olduğu bir tasarı. Belirsizlik ile itham edildiği için kontrol edilmesi gereken temel insani varoluşu (doğal olanı) yaşamın dışına atıp, yeni bir insan yaratma çabasının dışı vurumu. Onu sadece aklın bir uzvu haline getirmek. Bu yönüyle şeytani ama başa bir yönüyle de yine insani olanın zorunlu kıldığı bir çaba. Freud'a (2013, s. 37) kulak kabartılırsa eğer, yaşama dört elle tutunmaya neden olan temel içgüdü'nün; libidonun (yaşam enerjisinin) kontrol ettiği insanın, ölümden; onu mutsuz kılacak acıların ve belirsizliklerin en büyüğünden kaçmak istemesinden daha normal ne olabilir? Ama sorun burada değil. Sorun, bu insanî çabanın aşırı rasyonalize edilip, uygarlığın gelişiminin temel dayanağı haline getirilmesinde. Böyle olduğu için de işler sarpa sarmış gibi görünüyor. Bugün, bu ütopyaya sınıfsal çıkarları adına ya da değil, gönül vermiş ya da razı, herkesi kontrol altına almış, başına buyruk ve öngörülemez bir düzen söz konusu artık. Bu haliyle de insanlık, kendisinden kaçılan belirsizliğin içine savrulmuş gibi. Kaçınılmaz son; ölüm, estirdiği belirsizlik rüzgârı ile yapılanı her defasında yıkıyor. Yani, söylenen doğru gibi: "Durdurulamaz ilerlemenin laneti durdurulamaz gerilemedir" (Adorno ve Horkheimer, 2010, s. 58, 59).

Bütün insansızlaştırma çabalarına rağmen dünya kendi yörüngesinde akmaya devam ediyor. Teknolojinin eliyle son verilmeye çalışılan belirsizlik, irrasyonel olarak görülen yazgının eliyle geri geliyor. İşin sonunda, rasyonel mantığın ve bu mantığın yollarının ve yöntemlerinin asıl kendisinde bir sorun olduğunu düşünerek, her olasılığı hesap edip çözümlene yeteneğine sahip başka bir akla, yani töze ihtiyaç olduğuna kanaat getirilip, yapay zekâ ve onun etrafında dönen yeni bir dünya hayali kuruluyor. Yapay zekâ ve onun kontrol ettiği insanlar ya da insanmış gibi görünen makineler, otomatlar ve robotların 'işlettiği' dünya hayali. Her istenilenin sorgusuz sualsiz yerine getirildiği ve en ücra köşesine kadar kontrol edilen bir dünya. Gözler, rasyonel ahlakın en uç noktasına dikilmiş gibi; tarihten ders alınmadan (Hitler'in verdiği emirleri, rasyonel ahlak gereği sorgusuz sualsiz yerine getiren, vicdanlarına kulak tıkayan Nazilerin yaptıkları ortadayken). Kuşkusuz insanî yararlılıklarından söz edilerek sürülüyor piyasaya bu hayaller. Cep telefonuna yüklenen bir program, bir öksürük sesi kontrolüyle, Covid-19 tanısı koyabiliyor. Büyük kolaylık, daha neler yapılamaz ki! Bunun için Brown Üniversitesi İnsani Amaçlı Robot Teknolojileri Girişim merkezinde (Humanity Centered Robotics Initiative) yardımcı yönetici olarak çalışan Peter Haas'ın TED/Talks'ta yaptığı konuşmasında sözünü ettiği; Amerika'da on üç eyalette, adalet sisteminin biriken iş yükünü hafifletmek ve daha hızlı çalışmasını sağlamak için kullanılan *Cezai Hüküm Pusulası* (The Compass Criminal Sentencing) adı verilen yapay zekâ algoritmasının nasıl çalıştığına bakmak yeterli olur. Yeniden suç işleme eğilimini ya da serbest kaldıktan sonra yeniden suç işleme riskini belirlemede kullanılan bu sistem, Afrikalı Amerikalıları beyazlara oranla yüzde 77 daha fazla, potansiyel şiddet faali olarak görüp, tanımlamaktadır (TED/Talks, 2017, 20.02.2021) Daha hızlı ve verimli çalışacağı düşünülerek aynı ayrımcı mantıkla kodlanmış bir sistemin, Covid-19 aşısının dağıtımında kullanılmayacağını kim garanti edebilir? Aynı konuşmasında, benzer soruları Haas da sormaktadır. Dolayısıyla sorun da çözüm de laboratuvarların dışında gibi: Bu algoritmaları biçimlendirip kodlayan düşüncenin kendisinde. Bu nedenle, kendini teknolojinin olanakları sayesinde Tanrı gibi gören Batılı'nın (Freud, 2013, s. 50 ) yarattığı ve bütün dünyaya sıçrayan kapitalist ekonominin, tam da bittiği yerde ve biçimiyle (tüketim) yeniden üretilmesi için insanî varoluşun sözde 'aydınlanmamış' tözünden vazgeçme planını ve onun yerine yapay zekâ ve etrafında yüzen yapay ve insansız bir dünya yaratma çabasını gözden

geçirmenin belki de tam zamanı.

Bu bağlamda, nitel bir çalışma olan, verilerin literatür taraması ile elde edildiği bu araştırma makalesinde, Modern Batı'nın dünyayı insansızlaştırma çabaları, bu çabaların düşünsel arka planı ve bu çabada yeni teknolojik olanakların; özellikle yapay zekâ ve robot teknolojilerinin yeri konu edilmektedir. Böyle bakıldığında bu makale kapsamında, bu teknolojilerin yol açabileceği distopik durumla (bu durum radikal bir varsayım olarak değerlendirildiğinde) ve sonuçlarla ilgilenildiğini söylemek mümkündür. Dolayısıyla dünyayı insansızlaştırma çabalarının ne anlama geldiği ve yapay zekâ ile robot teknolojilerinin bu çaba içinde, nasıl işlev görebileceği sorularına cevap bulmaya çalışılmaktadır. Bunun için de öncelikle insansızlaştırma çabalarının tarihi seyri, düşünsel bağlamı; sonrasında da kavramın, zihniyet farklılığı nedeniyle öteki dünya için ifade ettiği anlam üzerinde durulmaktadır. Üçüncü olarak, insansızlaştırma çabalarında teknolojinin, özellikle de yapay zekâ ve robot teknolojilerinin nasıl işe koşulduğu ve son olarak da, böyle bir distopyanın mümkün olup olmadığı sorusu, *Terminatör*<sup>4</sup>serisinin ilk dört filmi (öykülerin, öykülerinin düşünsel arka planı dikkate alınarak çözümlenmesi ile) bağlamında tartışılmaktadır.

## 1. İnsansızlaştırmanın Kısa Tarihi

Max Weber, on yedinci yüzyılda neredeyse üç yüz kadar küçük devletçiğe ayrılarak<sup>5</sup> başat güç konumunu yitiren ve yerini, ticaret kapitalizmi ile hem ekonomik hem de toplumsal anlamda yeni bir düzen inşa etmeyi çoktan başarmış İngiltere'ye ve Fransa'ya kaptıran Almanya'nın, rakiplerinden çok daha sonra, on dokuzuncu yüzyılda gecikmiş bir biçimde inşa etmeye çalıştığı yeni toplum modelini<sup>6</sup> açıklamak için 'bürokratik rasyonalizasyon' kavramı ile 'demir kafes'metaforunu kullanır. Bu kavramlar, sözü edilen yeni toplum modelinin biçimlenmesini sağlayan temel unsurlardır. Aşırı uzmanlaşmaya dayalı bir eğitim, bu eğitim sonunda kazanılan uzmanlıklar ile uzmanlardan oluşan ve bütün toplumsal yaşamı çevreleyen bürokratik bir mekanizma ve bu bürokratik mekanizmanın işleyişi için gerekli kuralları uygulamak dışında herhangi bir sorumluluğun gerekmediği rasyonel ahlakın esas olduğu yeni bir modeldir bu. Tarihsel bilinçaltının etkisinin de göz ardı edilemeyeceği ve bu nedenle, biraz da Almanya'ya özgü olan bu yeni toplum modelinin biçimlenmesini sağlayan şey ise kuşkusuz yeni üretim biçimi; kapitalizmdir (dolayısıyla olan biten de sadece Almanya'ya özgü değildir). Ticaretten sanayiye doğru evrilmiş kapitalizmin gerekliliklerini yerine getirmek ve bu gereklilikler doğrultusunda bütün toplumu organize edebilmek üzere uygulamaya konulan bu modelin, yeni bir insan tipini ortaya çıkardığını düşünen Weber (Akt. Löwith, 1999, s. 116), bu insan tipini, yaşayan makine olarak betimlemiş ve bu yaşayan makinenin, taşlaşan makineyle birlikte gelecekteki köleliğin kafesini inşa edeceğini iddia etmiştir.

4 Seri halinde çekilen ve bu filmlerin tekrarı niteliğindeki öbürleri dışarıda bırakıldığında; ilk film, *Terminatör I* (James Cameron) 1984'de; ikinci film, *Terminatör II Mahşer Günü* (James Cameron) 1991'de; üçüncü film, *Terminatör III Makinelerin Yükselişi* (Jonathan Mostow) 2003'te ve son film, *Terminatör IV Kurtuluş* (McG) 2009 yılında gösterime girmiştir.

5 "Otuz Yıl Savaşları, ...1648 tarihli Westphalia Barışı ile bitmiştir... Westphalia Barışı ile 300 kadar Alman devleti hükümlerine siyasi birimler oldular... Böylece, Avrupa'nın öteki devletleri mutlakiyetçi monarşi altında birleşir ve güçlenirken, Almanya, ömrü çoktan tükenmiş olan feodal bir karışıklık içine itilmiş oldu" (Sander, 1995, s. 73,74).

6 Bestekâr Gustav Mahler, 21 Ocak 1903 tarihinde Frankfurt'a yaptığı günü birlik bir ziyaret sırasında çıktığı gezinti sonrası izlenimleri ile ilgili karısı Alma'ya yazdığı mektubunda şunları söyler: Bütün insanlar, dükkânlar ve evler birbiri ile aynı. Her şeyde aynı hava var: düzenli, oldukça sağlam, baskıcı bir tekdüzelik içinde (Mahler, 2005, s. 111). Ayrıca Otto von Bismarck'ın liderliğinde 1871 yılı itibarıyla siyasi birliğini sağlayan Almanya'nın bu yeni toplum modelinin gelişimini Sander şöyle anlatır: "Almanya ulusal birliğini kurduktan sonra, ekonomik gelişmelerini liberal bir ekonomi anlayışı ile yürütmüş değildir... Ülkeyi tam bir demir elle yönetmiş bulunan Bismarck'ın anlayışına göre ekonomik faaliyetin amacı, ulusal refahı artırmaktır. Ulusal güçlerin bunu gerçekleştiremediği alan ve durumlarda, merkezi hükümet için içine girmeliydi" (Sander, 1995, s. 163).

Büyüsünü yitiren (modern dünya büyü bozumudur) ve aslında belki de bu nedenle kötülüğün belirsizliği içine savrulan dünyanın öngörülebilir (bunu sonu önceden bilinen yeni bir iyilik ideali ya da insan eliyle yazılmış yazgısı üzerinde ilerleyen) bir biçimde yeniden inşası için işe koşulan rasyonalizasyonun, insanı neye dönüştürdüğü ya da dönüştürebileceği üzerinde düşünmek için söylenen, oldukça ilgi çekicidir. Jean Baudrillard'ın (2016, s. 87) ikinci simülakr dönemi olarak adlandırdığı ve Almanya'nın da içine dâhil olduğu bu dönemi, dünyanın yanılısamasının yarattığı belirsizliği<sup>7</sup> ve bu belirsizliğin yarattığı karmaşayı düzene dönüştürme çabasının ikinci aşaması olarak görmek mümkündür. Bu aşamayı yeni bir gerçeklik inşası çabası olarak değerlendirmek de yerinde olur. Bu ikinci simülakr düzeninin insanından beklenen ise kendisine biçilen uzmanlığı doğrultusunda içine sokuşturulduğu üretim bandının, bu bandın koşullandırdığı ve yine içine sokuşturulduğu toplumsal iş bölümünün rasyonalitesinin sorumluluğu, dışına çıkmaması ve tıpkı bir makine gibi davranmasıdır.

Kafkavari bu dünyanın, kendi doğasına ya da alın yazısına yabancılaştıran etkisi karşısında, insanın bir böceğe dönüşerek tepki verdiği ve bu sistemin de -ki devletin bütün ideolojik ve baskı aygıtlarının işe koşulmasını da içerir- bu tepkiyi umursamadan işine devam ettiği görülür. Kuşkusuz bütün bu yeni toplumsal alanı, yeni iş bölümü doğrultusunda örgütleyen üretim bandının kendisi gibi bir makineye dönüşen bu insan, hâlâ el yordamıyla (analog) yaşamakta, çalışmakta ya da çalıştırılmaktadır. Bu yönüyle de oldukça ilkindir. Dolayısıyla dünyanın yanılısamasını hatırlatan belirsizliğe dair çok fazla tehdit içerir ve risk taşır: Öngörülemez riski, ki bu risk oldukça irrasyoneldir. Bu riski, insani düzeyde ve dolayısıyla toplumsal örgütlenme açısından bertaraf etme çabasını büyük bir hızla devam ettiren modern dünyanın başarılı olup olmadığını söylemek için belki henüz çok erkendir ama Baudrillard'ın (2016, s. 87) üçüncü simülakr dönemi olarak adlandırdığı simülasyon düzeni ile yeni bir gerçeklik aşamasına geçilir. Bu aşamada temel amaç, üretim maksatlı örgütlenen toplumsal yapının tüketim odaklı değişimine koşut, düzeni bozabilecek her türlü akıldışı olasılığı dışarıda bırakarak olabildiğince öngörülebilir bir dünya yaratmaktır. Belki de kodlamak demek daha doğru olur. Sözü edilen, önceden kodlanmış ve bütün olasılıkları içeren yeni bir toplumsal örgütlenme biçimidir.

Bu yeni toplumsal düzen, birbirinin karşısı gibi görünen ve aslında temel modelden sahte bir karşıtlık çerçevesinde üretilen ikili modelin ve bu modelin alt türevlerinin işleyişine dayanır. Tabii ki temel model, tüketimin üretimine dayalı yeni kapitalizmdir ve ondan üretilen öbürleri ile birlikte bu model, önceden belirlenmiş (kodlanmış) ve sibernetik bir etkileşimle değişen belirli bir işleyişe sahiptir. Bu işleyişte, her şey olasılık dâhilindedir ve birbirinin yerine geçebilir. Eski yeni, yeni eski, iyi kötü, kötü iyi, doğru yanlış, yanlış doğru, sağ sol, sol da sağ haline dönüşebilir ve dolayısıyla bütün diyalektik karşıtlıklar anlamını yitirir. Modanın dikey (artık sabit hale gelmiş toplumsal ya da sınıfsal hiyerarşi doğrultusunda yukarıdan aşağıya) ve yatay (zamana göre ama bu zaman artık lineer değil döngüsel; geçmişteki güncel, güncel olan ise geçmiş hale dönüşebilir) değişimi doğrultusunda kendini içsel olarak (çünkü her şey ve herkes model için kullanım olasılığı içindedir) sürekli yenileyen bu modellerin tek amacı, kullanım ve değişim değerinin gösterge değere bağlı belirlendiği, gösteriye dayalı tüketimin üretimidir. Öyleyse bu yeni toplum düzeninde, insanlardan beklenen, gösterge değere dayalı işleyen herhangi bir modele uyum sağlaması ve o modelin gösteriye dayalı oyununda kendine yer ediniş, o gösterinin parçası olmasıdır. Kazanç ise parçası olduğu gösterinin, ona sağladığı ve sözde farklılaştıran prestijden yararlanmaktır. Mutluluk, farklı olmaktır. Farklılık ise aynının türevidir. Herkes de bunun farkındadır ve oynanan gösteri oyunu, bu farkındalığı içeren duyarsızlığa dayanır. Çünkü kimse için başka bir seçenek yoktur. Bütün olasılıklar tükendiği için, insanların tek olasılığı, içinde buldukları hiyerarşideki konumunu kabullenip tüketime dayalı oyunun içinde, bu oyunun

7 Baudrillard bu belirsizliği, Modern Batı'nın 'kötülük' olarak anlamlandırdığını söyler (2015, ss. 133-160).

kendilerine sağladığı geçici mutluluklar ile avunmaktadır. Yaşamın her anını ve alanını örgütleyen; insanlara kendi hiyerarşik konumuna uygun istediği modele dâhil olabilmesi özgürlüğünün tanındığı, değişim değerine bağlı kullanım değerini önceleyen üretim bandının dayattığının aksine, modelin işleyişi içinde her konumda olabilmemesinin sağlandığı böyle bir toplumsal düzende yabancılaşma da söz konusu değildir. Her şeyin gösteri düzeyinde olasılık dâhilinde olması, düzenin kendini tekrar ederek yaşadığını ve gideceği hiçbir yerinin kalmadığının da kanıtıdır. Bu nedenle de artık, her olasılığı içeren, önceden kodlanarak düzenlenmiş temel modele bağlı ortaya çıkan ikili bir model ve bu modelin türevlerinden başka bir şey olmayan sayısız modelle düzenlemiş bir toplumsal yapı; bu kodlara uyumlu davranmaktan başka seçeneği kalmamış (hepsi de aynı olan seçenek bolluğundan kafası karıştığı için kendini özgür hisseden) ve dolayısıyla modelin ya da modellerin sınırlılıkları içinde eylediği için iradesi ipotek altına alınmış robot insanlar söz konusudur. Bunlar, hiçbir baskı unsuruna ya da ideolojik hiçbir aygıtı gerek kalmadan bütün iradesi elinden alınmış ve bunun farkına varamadığı ya da varsa da gerek duymadığı için (çünkü karşısında örnek biri yoktur, idealize edebileceği bir öteki yoktur, ideal olan yoktur, ulaşılabilecek bir hedef ya da amaç yoktur) yabancılaşmasına dahi imkân verilmeyen robot insanlardır. Üçüncü simülakr dönemine ait bu yeni toplumsal düzen, her olasılığın mümkün olduğu ve simülasyon olarak adlandırılan hiper-gerçeklik aşamasıdır (Baudrillard, 2016, s. 126-136).

Bugün, sanayi döneminin sonrasında hayat bulan bu gerçekliğin kötülüğün ve kötülüğün nedeni olan belirsizliğin bertaraf edilmesinde yetersiz kalındığı düşünüldüğü için, simülasyon adlı gerçekliğin ikinci aşaması konuşulmaya başlanmıştır. Bu, dünyanın, yapay zekânın kontrolünde çalışan araçlara teslim edilerek, robotik ve insansızlaştırılmış; dolayısıyla da aşırı rasyonel bir işleyişle biçimlendirilmek istendiği bir aşamadır. Tamamen öngörülebilir bir yazgı (insan eliyle yazılmış) üzerinde dönen dünyaya ait yeni bir gerçekliktir bu. Kodlanmış bir dünyadan söz edilmektedir. Böylece anormal toplumlara özgü olan ve bu düzenin neden olduğu insana özgü kötülüklerin (belirsizliğin, kargaşanın, irrasyonel ve öngörülemez olanın) önünün alınabileceği düşünülür. Ancak belirsizlikten, kargaşadan, irrasyonel ve öngörülemez olandan kaçmak hâlâ mümkün değildir; çünkü simülasyon düzeninin kendisi de bir belirsizlik kaynağı haline dönüşmüştür ki neden olduğu duyarsızlık ve bu duyarsızlığın dönüştüğü nefret ve saldırganlık mevcut gerçeklik oyununu bozmaktadır.

Duyarsızlık, hiper-gerçeğe hiper-uyumun yarattığı bir tepkidir. Bu tepki, herkesi ayınının türevleri şeklinde üreten toplumsallaştırmaya karşı tepkisiz kalan sessiz yığınların ortaya çıkışıdır. Buna kitle de denebilir ama burada sözü edilen kitle, “toplumsalın içinde kaybolduğu kara bir deliktir” (Baudrillard, 2017, s. 13). Artık söz konusu olan, hiçbir şeyin üzerinde iz bırakmadığı, üzerine yapışmadığı; her şeyi etkisizleştirip yansıtan, idealize edilebilecek ve bu anlamda politik olarak yönlendirilebilecek, bütün enerjisini kaybetmiş olan sessiz yığınlardır. Tepkisiz ve dağınık bu yığınlar, tüketimin üretimine endeksli; kullanım ve değişim değerini belirleyen gösterge değere dayanan gösteri oyunu içinde, her şeyi varabileceği son noktaya kadar götürüp yok etme eğilimi ile duyarsızlığını perçinlemekte ve sistemin zorla oynatmaya çalıştığı oyunu sonuna kadar götürme niyetiyle, “tüketmemizi isteyen siz değil misiniz? –Alın işte, her şeyi yararsız ve saçma sapan bir şekilde ve giderek daha çok tüketeceğiz” (Baudrillard, 2017, s. 43) demektedir. Bu meydan okuma artık tartılıp, ölçülebilecek ve öngörülerek kontrol edilebilecek aşamanın ötesine geçmiş ve bu nedenle de sözü edilen toplumsallaşmanın ve simülasyonun modelleme mantığını çöktürmektedir. Hiper-gerçekliğe karşı gösterilen ve kargaşa ile belirsizliğe yol açan ilk tepki budur. İkincisi ise aşırı duyarsızlığın yol açtığı ve nesnesini yitirmiş şiddet eylemleridir. Güncel terörizmi de bu şiddete dâhil eden Baudrillard’a göre hiçbir ideolojik özellik içermeyen ve ne zaman ve nerede ortaya çıkacağı tahmin edilmesi

oldukça zor olan sahipsiz bu şiddet eylemlerinin hedefi, bir oyun olan simülasyonun gerçekliğidir. Oldukça bulaşıcı olan ve hızla yayılan bu eylem biçimleri aynı zamanda nesnesiz ve nedensizdir<sup>8</sup>(Baudrillard, 2017, s. 40-54).

Simülasyon düzeninin ikinci aşaması, Weber'in yaşayan makinesinden; insan robottan, yapay zekânın kontrolünde insana benzeyen -ki bu benzerlik gösteriye uyum açısından önemlidir- robotların hâkim olduğu insansızlaştırılmış dünya distopyasına (cehennemi andırsa da kimilerine göre bir ütopya olan); dünyanın yanılması neden olan yazgının yerine tamamen insan eliyle yazılmış bir yazgı üzerinde dönüp duran bir gerçeklik yaratma çabasının önemli bir göstergesidir. Türkiye'de sadece bir aksiyon ve üstelik yapılması (hem teknik hem de düşünsel yetersizlik nedeniyle) mümkün olmayan bir film olarak görülen *Terminatör* serisini belki de bu gözle değerlendirmek gerekir; dünyanın yanılması neden olan Tanrısal yazgı ile insanın baş etme çabasında gelinen düşünsel nokta açısından: Belirsizliğin neden olduğu kargaşanın düzenlenmesi çabası. Böyle bakıldığında modern Batı için yapay zekâ ve onun kontrol ettiği robotik yaşam düşüncesi çok da yeni değildir.

## 2. Öteki Dünyanın Hali

Öteki dünyada bu tür filmlerin yapılamamasının nedenini belki de teknik yetersizliklerin ötesinde (ki bu yetersizliklerin de temel nedeni) aramak gerekir: Zihniyet farklılığında. Denendiğinde (yine teknik yetersizliklerin ötesinde) becerilememesinin nedenini de. Baudrillard bu tür 'beceriksizlikleri', modern dünyayı örnek alan ötekilerin düştüğü bu durumu, karnalvari bir komedi<sup>9</sup> ve bir yamyamlık olarak görür. Aslında yamyamlık sadece öteki dünyaya özgü bir yok etme biçimi değildir. Modern dünya da dahil hemen bütün kültürler ortaya çıktığı hallerinden uzaklaşıp tüketimin üretimi çerçevesinde biçimlenmiş simülasyon düzeni nedeniyle, ayının türevleri (komik de olsa) haline getirilip çeşitliliğini ve ötekiliğini yitirmiştir. Bunun en çarpıcı örneklerini de modern dünyayı kopyalayan öteki dünyanın verdiğini düşünür. (Baudrillard 2012a, s. 5-23) Kopyalama sadece ekonomi ya da politika alanında değil, sanatta da gerçekleşir. Örneğin, "ilkel sanatın en güzel örneklerini kendi hesabına geçiren Picasso'nun çalışmalarının... uluslararası bir estetik anlayış çerçevesinde Afrikalı sanatçılar tarafından kopyalanması" (Baudrillard, 2012a, s. 8) böyledir. Burada kopyanın kopyası ile paramparça edilen bir gerçek ve arta kalanların modeller içinde iş gördüğü, yeniden şekillenmiş bir gerçeklik söz konusudur: Simülasyonun gerçekliği. Böylece kopya eden Picasso'nun kopya edilmiş düzinelerce eserinin yanı sıra onun estetik anlayışı ile şekillenmiş ve çoğu Picasso'ya atfedilebilecek ve olup olmayacak her yerde gösteri oyununun bir parçası haline getirilen düzinelerce resim ortaya çıkmıştır. Zaten simülasyon düzeninde, gönderilen ile aynı şey olan gösterilen değil (gösterilen, gösteren ve gösterge dizilimi içinde), sadece gösterge önemlidir; yani resimlerin gösterge oyununda içi boş bir gösterge olarak iş görüyor olmaları. Yoksa asıllarının ve onların iç sızısının hiçbir önemi yoktur. Benzer bir aynılaştırma ya da türdeşleştirme sürecini sinemada görmek de mümkündür. Hollywood gibi film yapma uğraşı (Türkiye'de olduğu gibi; komediden romantik dramlara hemen bütün film türleri, anlatı ve pazarlama metotları ile birinci sinemanın kopya edilmesi); yıldız sistemi, kırmızı halı merasimleri, fan kulüpler gibi bütün yapım öncesi, yapım ve yapım sonrası faaliyetlerin

8 Avrupa ve Amerika Birleşik Devletleri'nde okullarda, değişik toplantılarında ya da siyasi gibi görünen ama kitle iletişim araçları ile dolaylı olarak tamamen bir gösteri haline dönüşerek hedefini yitiren eylemlerde (sarı yelekli eylemleri ile siyahilere karşı işlenen cinayetler sonrası yapılan gösteriler bunun için güzel örneklerdir) çokça karşılaşılan bu şiddet türünün bir başka biçimi ise sebepsiz işlenen cinayetlerdir. Bunun en güzel örneğini Micheal Haneke'nin "Funny Games" (Ölümcül Oyunlar, 1997) filminde bulmak mümkün. İki genç görece zengin olan ama rastgele seçtikleri evlere girerek rastgele cinayetler işlerler.

9 Karl Marx'ın *Louis Bonapart'ın On Sekizinci Brumaire* adlı eserinin girişinde söylediği, "Hegel, büyük dünyasal-tarihsel vakıaların ve şahsiyetlerin sanki iki defa çıktığından bahsetmişti bir yerlerde. Şunu eklemeyi unuttu: İlk seferinde trajedi olarak, öteki seferinde fars" (Marx, 2010, s. 29) sözlerle gönderme yapılmaktadır.

kopyalanması ile yapılan yerel filmler, asıllarının komik bir kopyası olmaktan öteye geçememiştir. Türkiye’de de çokça rastlanılan bu tür örnekler (belki bunun en uç örneği 1982 yılı yapımı ‘Dünyayı Kurtaran Adam’ filmidir) Baudrillard’ın söylediği gibi aslında “bütün dünya halklarının beyazların göstergelerini ve kendilerine ait olmayan teknolojilerini kendi üstlerine uydurma girişimlerinin güncel bir parodisi”dir (Baudrillard, 2012a, s. 8). Ancak gözden kaçırılmaması gereken nokta simülasyon düzenine uygun kolonizasyon sürecine karşı verilen ve alay konusu haline gelen tepkilerin dekolonizasyon süreci ile ilişkisidir. Öteki dünyanın kopyalayarak uyum sağlama çabası sonunda modern dünyada tüketilmektedir. Yamyamlık karşılıklıdır. Beyazlara benzemeye çalışan siyahların aslında siyahlaşan beyazlardan başka bir şeye benzemedikleri bir süreç söz konusudur. (2012a, ss. 5-23) Ortaya çıkan şey ise simülasyonun kodlarına uygun türetilmiş türdeş insanlardır. Bir anlamda cinsiyeti, dili, dini, ırkı ile sadece simülasyonun temel modelince türetilmiş yeni bir insan türü söz konusudur. Belki de robotların ilk versiyonu budur. İnsanoğlu kendi kendinin yamyamıdır.

Öteki dünyanın, bütün kültürlerin göstergeler haline dönüşüp simülasyon oyununun bir parçası haline geldiği süreçte aynılaştırmaya ya da türdeşleştirmeye karşı verdiği parodiyi andıran karnavalvari tepkisinin ötesinde, *Terminatör* gibi filmlerin yapılamamasının asıl nedenini belki de kendilerini bir türlü terk etmeyen ve Baudrillard’ın da söylediği gibi “oturmuş bir yapıya ve geleneksel anlamlara sahip olduğu” (Baudrillard, 2017, s. 41) için oldukça güçlü olan simgesel düzeninde aramak gerekir: Batı’ya göre hâlâ tehdit içeren simgesel düzende. Simgesel düzeni, simülasyonun modellere dayalı gösteri oyunu içinde bir görünümünden ibaret olan ve gösterge oyunu içinde oynadığı oyuna bağlı olarak kullanım ve değişim değeri kazanan nesnelere üzerinden tarif etmek belki de en doğrusudur. Bugün modern dünyayı şekillendiren simülasyon düzeni içinde nesnelere, kullanım değeri ya da bunu belirleyen değişim değeri (piyasanın karar verdiği) ile anlamlandırılmamaktadır. Tam tersi bir akış söz konusudur. Bu akışı belirleyen nesnenin bir gösteri oyununu andıran model içindeki konumudur. Nesne bu konumuna göre bir kullanım değeri ve değişim değeri kazanır. Bu gösterge değeridir. Örneğin bir buzdolabı artık sadece soğutma işlevi sayesinde yiyeceklerin bozulmadan bir süre saklanmasını sağlayan bir araç olmaktan öte bir anlama sahiptir. Bu buzdolabı, diğer mutfak gereçleri ile birlikte, onlarla bir model çerçevesinde kurduğu ilişki doğrultusunda ortaya çıkan, sahip olduğu kişinin toplumsal hiyerarşideki konumunu gösteren ve sağladığı prestij doğrultusunda ona farklılık kazandıran bir gösteri oyununun parçasıdır. (Baudrillard, 2009) Bu oyuna uyup uymadığına göre bir anlam kazanır ki bu onun gösterge değeri haline gelir. İşte kullanım ve değişim değerini belirleyen de bu gösterge değeridir ve bu değer, aslında aynılaştıran simülasyon gerçekliğinin modellere dayalı tüketim düzeninde toplumsal farklılaştırma mekanizmasının işleyişine olanak sağlar.

Baudrillard, insanlara prestij sağlayan ve ötekilerden ayırıştırıcı sözde farklılaştırmaya dayalı bu sistemin işleyişini ilkel toplumlardaki simgesel değiş tokuşa; kula ve potlaç düzenine benzetir. Simgesel düzende nesnelere, toplumsal değerlerin ve statü sisteminin yeniden üretimini sağlayan bir değiş tokuş işlemine tabidir. Kullanım değerini belirleyen de zaten sözü edilen zeminde gerçekleşen bu değiş tokuştur. Nesnelere, verili toplumsal hiyerarşiyi yeniden üretmek için (doğanın ya da tanrıların kızdırılmaması için) zincirleme olarak elde ele dolaşır ve bağışlanır. Elden ele zincirleme dolaştırılan nesnelere, var olan toplumsal ilişkiler ağının karşılıklılık esasına dayalı bir biçimde yeniden üretilmesini sağladığı gibi herkesin gözü önünde gerçekleşerek grupla bütünleşilmesine de olanak verir. Bağışlama da fazla olanın kurban edilmesi ya da yok edilmesi ile ilgilidir. Böylece kişi kendisine Tanrı (ya da doğa) tarafından lütfedilenlere karşı yükümlülüklerini yerine getirerek şükran borcunu ödediği gibi, bu ödeme biçimine göre de toplumsal konumunu ve bu konumun saygınlığını pekiştirmiş olur. Burada gözden kaçırılmaması gereken nokta ise, gösterge değere dayalı tüketim düzeninin aksine

simgesel deęiş tokuşta, fazlalığın feda edilmesi yoluyla elde edilen bir prestijin söz konusu oluşu ve insanları duygusal olarak birbirine bağlayan, karşılıklılık esasına dayalı olduğu için de kendi başına buyruk ve o an içinde anlam kazanan (ilişkinin esasını ve derecesini belirleyen) bu fedanın, hiçbir ekonomik kullanım ve deęişim deęerini içinde barındırmamasıdır. Burada deęiş tokuşun kendisi anlamlıdır; yoksa deęiş tokuş yoluyla sağlanan ekonomik deęer deęil. Dolayısıyla simgesel düzende nesnelere biriktirilmemekte ve önceden kodlanmış rasyonel bir ilişki biçiminin sonunda bir anlam, daha doğrusu, herhangi bir ekonomik kullanım ve deęişim deęeri kazanmamaktadır. Hem temel anlamıyla hem de kazandığı yan anlamıyla söylenilecek olursa eđer, nesnelere haydan gelip huya gitmektedir. Tanrının lütfu fazlalık, yine Tanrı için harcanmakta; önceden kodlanmış bir model çerçevesinde (gerçeklik) bir gösteri oyununun parçası olarak kendisine, rasyonel bir anlam ve amaç atfedilerek deęil de irrasyonel bir karşılıklılık esasına göre, başına buyruk bir biçimde dolaşıma sokularak tüketilmektedir. Fazlalık ya da nesne kişiye deęil, deęiş tokuş düzenine aittir (Baudrillard, 2009). Öyleyse simgesel düzene ait bu deęiş tokuş, dünyanın yanılması ve bu yanılmaya bağlı ortaya çıkan belirsizlikle; verili olanla uyumludur ve bu deęiş tokuşun, onu deęiştirme, düzenleme ya da tamamlama amacı yoktur.

Simgesel düzenin onu farklı kılan bir başka özelliđi doğum, yaşam ve ölüme yüklediđi anlamdır. Dünyanın yanılmasının belirsizliđi karşısında ona çeki düzen verme çabalarının ötesine geçilerek kavranabilecek bir anlamdır bu. Gerçekliğin ötesine geçildiğinde dünyanın yanılması ve bu yanılma ile koşul ortaya çıkan kötülük akla gelir; kötülük ise Baudrillard'ın söylediđi gibi "simgesel anlamda deęiş tokuş edilebilen her şey egemen düzen açısından ölümcül bir tehlike anlamına gelmektedir." (2016: 229) Çünkü ölüm, gerçeklik inşası adına bir iktidar alanı haline getirilen yaşamın düzenlenmesi için ona düşman, belirsiz ve öngörülemez bir olgudur. Kontrol edilemez bu niteliđi nedeniyle de yaşamın ötesine, gerçekliğin dışına itilerek görölmez hale getirilmeye çalışılır. Baudrillard'a göre "ölümü yaşamın elinden almak ekonomik bir işlem gerçekleştirmektir..." (2016, s. 229) ve böylece elde "işlemselleşmiş, muhasebe ve deęer terimleriyle açıklanan kalıntılaşmış bir yaşam kalır" (2016, s. 229). Bu yaşam da içinde bulunulan simülakr aşamasına uygun bir biçimde sınırlandırılarak, yapay ve düş gücü ürünü olan gerçekliğe şekil veren bir oyun hamuruna dönüştürölür. Simgesel düzende ise ölüm, biyo-antropolojik bir yazgı olmanın ötesinde yaşamın her an içinde olan, verili toplumsal düzenin devamını sağlayan ve hiç durmadan işleyen deęiş tokuş sisteminde görevi olan toplumsal bir öğretilir. Örneğin ilkelerde, klan içinde bir erkeğin karısını, ölen kişiye sunmasındaki amaç ölünün yaşama geri dönmesini sağlamaktır. Aynı şekilde kendisine yiyecek verilen ölü, grup yaşantısı içindeki yerine geri dönerek, yaşamaya devam etmektedir. Ancak bu deęiş tokuş karşılıklıdır. Ölü de karısını ve klana ait toprađını ailenin yaşayan üyelerinden birine bırakır ve böylece hem kendi hem de onun sayesinde, kalan üyeler yaşamına devam edebilir. Daha da ötesi, gençler klana ait ve verili olan toplumsallaşmanın gereklilikleri doğrultusunda belli bir yaşa gelince, klanın rahipleri tarafından simgesel olarak öldürölür. Belli bir anne-babadan doğan çocuk öldürölüdükten sonra, topluluğun tamamına ait hale gelebilmesi için yetiştirilmek üzere klanın yaşlılarına teslim edilir ki bu yeniden doğum anlamına gelir. Böylece öğreti sayesinde ölüm, topluluğun olduğu haliyle devamı için, onun bir parçası haline getirilerek sürekli yaşamın içinde tutulur (Baudrillard, 2016, s. 222-248). Ölüm, öngörülemez, kontrol edilemez ve ortaya çıkan sonuç da işe yaramaz olduğu için, ekonomik bir deęer atfedilen yaşamın ötesine atılmaz ve gerçekliğin sınırlılıkları içinde, kendine ayrılan gettolara (şehirlerden olabildiğince uzak inşa edilen mezarlıklara ve öncesinde de sırasını beklemek üzere hastanelerin yoğun bakım servislerine), dolayısıyla da bilinçaltına (ölüm korkusu, ölümden kaçma çabası) hapsedilmez. Hâlâ simgesel düzene ait izler taşıyan topluluklar



için ölümler, evin hemen ötesinde, belki de yan bahçesinde, yaşamın içindedir (Bugün Türkiye’de köylerde hâlâ böyledir). Böyle topluluklarda ölüm ötelenmeye çalışılan, belli bir yapay zaman aralığı tanınarak biçimlendirilmeye çalışılan yaşamın (gerçekliğin) ardından gelmesi gereken ve beklenen bir biyolojik zorunluluk olmanın ötesindedir. Yaşam ile karşıtlık içinde değil de yaşamın içinde birlikte yaşanan, haydan gelen ve yine ona dönecek olan benin yer değiştirmesi, başka bir niteliğe bürünmesi anlamına gelir. Böyle topluluklarda yaşam, ölümle birlikte. Dolayısıyla ölüm, dünyanın yanılması ve bu yanılmaya uygun kökten belirsizliği ile uyumlu olduğu için de bir iktidar aracı, gerçekliğin inşasında görmezden gelinip yaşamdan kovulması gereken bir kötülük değildir. Böyle düşünen topluluklar için dünya tamamlanmamış bir yer olmadığı gibi, onu tamamlamaya yönelik düşlerin (*Terminatör* gibi) nesnesi de değildir.

### 3. Natamam Dünyayı Tamamlamak: Makineler, Otomalar ve Robotlar

Dünya bir yanılısamadır: Kendine ait yazgısı olan ve onu değiştirebileceği hayaline kapılan insanı da biçimlendiren bir yanılısama. Yanılısama belirsizlik; belirsizlik de mutsuzluktur. Mutsuzluğa neden olan şey ise kötülük. Kötülüğü kovmak, yaşama, onu belirli sınırlar içine hapsederek şekil vermek, böylece natamam dünyayı tamamlamak ve herkes için geçerli olacak öngörülebilir bir gerçeklik inşa etmekle mümkündür. Bu, en kolay çözüm yoludur ve bu yola başvurularak, belirsizliğin neden olduğu kargaşa düzenlenmek istenir. Baudrillard; “Başka kültürlerin varlığından habersiz oldukları gerçeklik, modern Batılı akıl tarafından keşfedilmiş olup, evrensel giden yolda önemli bir dönüm noktasıdır. Bu dönüm noktasında karşımıza bütün öte dünyalardan kurtulmuş, nesnel bir dünya çıkmaktadır” (2015, s. 35) der. Oysa dünya, onu, bir neden sonuç ilişkisine indirgeyerek yapay bir bütünsel sentezle gerçek kılma girişimlerinin tümüne direnir. Bu direniş, dünyanın kendisi hakkında kesin bir bilgiye sahip olunamamasına neden olan belirsizliğiyle yakından ilgilidir. Baudrillard, sözü edilen bu belirsizliğin nedenleri ile ilgili -ki bu nedenler belirsizliği açıklamak için de kullanılabilir- şöyle söylemektedir:

*Nesnel yanılısama, bu evrende hiçbir şeyin, ne cinslerin, ne yıldızların, ne bu bardağın, ne şu masanın, ne kendimin ne de beni çevreleyen şeylerin gerçek zamanda bir arada var olamaması olgusudur. Işığın dağılması ve görece hızı nedeniyle, her şey birbirinden kaçınılamaz bir biçimde uzak bulunan zaman dilimlerinin sözle anlatılmaz düzensizliği içinde ancak banttan yayındaymış gibi sonradan var olur. Demek ki bunlar, gerçekte hiçbir zaman aynı anda bir arada olmadıkları gibi birbirileri için ‘gerçek’ de değildir (Baudrillard, 2012, s. 71).*

Dünyaya dair hemen hiçbir şeyin diğeri için gerçek olmamasının nedeni, nesnel yanılısamaya neden olan zamansal yanılısama ile de ilgilidir. Baudrillard’a göre:

*Zamana ilişkin yanılısama da aynı türdendir. Bu aynı anda bütünüyle bir yerde bulunamayacağımız ve eksiksiz varoluşun sanal olabileceğine ilişkin nesnel olgudur. Zamanın herhangi bir noktasında, başka bir yerde değil de bu anda bulunduğumuz gerçekse, tüm olayın özetlenebileceği bu tek noktada da hiçbir zaman bulunamazsınız. Sonuçta ‘gerçek’ zaman yoktur, kimse gerçek zamanda yer almaz, gerçek zamanda hiçbir şey gerçekleşmemiştir- bu baştan aşağı bir yanlış anlaşılmalıdır (Baudrillard, 2012, s. 71).*

Dolayısıyla dünya “görünümlerine ardına gizlenerek kendisinin sezinlenmesine bu yolla olanak tanır... dış görünüşler düzeneği olan bu kesin yanılısama yoluyla var olur ve her anlamın, her erekliliğin durmaksızın kaybolduğu yerdir...” (Baudrillard, 2012, s. 15, 21). Dünyayı nesnel bir gerçeklik olarak algılamamızı sağlayacak hiçbir kesin bilgi yoktur. Üstelik dünya böyle bir bilginin nesnesi olmak için de var değildir. Onu, nesnel bir gerçeklik olarak sunan ya da sunmaya çalışan şey ise düş gücü ile koşut çalışan zihinsel yeniden canlandırma (Baudrillard, 2012, s. 13-91). İşte gerçeklik, dünyanın sözü edilen bu radikal illüzyonunun ve bu illüzyonun neden olduğu belirsizliğin (ne olduğu, nereden gelip nereye gittiği, neden var olduğu gibi sorulara kesin ve net cevap verilememesi durumu

ki simgesel düzen ve ilkelerde bu soruların sorulmasına ihtiyaç duyulmaz) somut bir biçimde anlamlandırılmaması<sup>10</sup> sonucunda kolay yolun seçilerek inşa edilmeye çalışılan şeydir (Baudrillard, 2015, s. 43-46). Kendini hakikat gibi gösteren görünümünden hareketle ve bu görünümünün dünyanın yanılması saklamak üzere işe koşuluyla inşa edilen gerçekliklere de simülakr denir ve tarihsel sırayla modern Batı'nın inşa ettiği, üç tür simülakr düzeninden söz edilir ki üçüncü simülakr dönemi simülasyondur ve simülasyonun ikincil evresi de bütüncül gerçeklik adı verilen, bütün dünyanın ve onun bir yansıması olan insanın, yapay zekânın işe koşulması yoluyla biçimlendirildiği gerçeklik evrenidir.

İlk simülakr düzeni, Rönesans'tan sanayi dönemine kadar süren ve zorunlu göstergenin kopyalanması ile ortaya çıkan yeni bir gerçeklik dönemidir. Zorunlu gösterge nedir? Zorunlu gösterge, simgesel düzene; arkaik ve feodal toplumlara özgü katı hiyerarşik ilişkiler içinde ortaya çıkan nesnelere kullanımına dair bir anlam içerir. Böyle bir düzende sınırlı sayıda gösterge olduğundan herkes bunları kullanamadığı gibi bu göstergeler, kişiler arası ilişkileri düzenler ve karşılıklı yükümlülük ile yasakları da gösterir. Gösterge, nedensiz değildir. Onun kullanım değerini belirleyen, sözü edilen o toplumsal düzene ait katı ve arasında geçişin mümkün olmadığı sınıfsal hiyerarşik ilişkilerdir. Bu ilişkilerin sona ermesi ile birlikte zorunlu göstergeler dönemi de sona ermiştir. Bu göstergelerin yerini alan ise onların kopyası olarak tarif edilebilecek özgür göstergelerdir. Bu işlem özgün göstergenin doğasının bozulması ile değil, yaygınlaşması ve yaygınlaşmasını sağlayacak yeni tözün işe koşulması ile gerçekleşir. Böylece artık göstergelerin karşılıklı yükümlülükleri belirleyen hiyerarşik ilişkiler ile ilişkisinin kalmadığı ve herkesin kullanımına açık hale geldiği görülür: Her şey, yeni bir tözle kopyalanarak rekabete dayalı ilişkiler içinde herkesin kullanımına açılır. Aslında yalancı mermer; alçı tozu bu dönemi inşa eden yeni tözdür ve bu töz, reform hareketlerinden sonra paramparça olmuş dünyayı (aslında Avrupa'yı), nesnel bir doktrin aracılığıyla bir araya getirip, yeni bir seçkinler grubu ile yönetmeye talip olan Cizvitlere ait zihniyeti temsil eder ve bu anlamda oldukça semboliktir: "... şeyleri doğal tözlerinden arındırıp yerlerine sentetik bir töz koyarak yeni bir dünya oluşturma tutkusu" (Baudrillard, 2016, s. 87-91).

Baudrillard (2016, s. 91), bu zihniyeti açıklamak üzere verdiği bir örnekte şöyle söyler: "Tanrının doğal bir aşamada bıraktığı dünyayı yeniden ele almak gibi kibirli bir girişimdir." Bu kibirli girişim söylenildiği gibi doğal olanı kopyalama, onun benzerini yaratma girişimidir. Dolayısıyla bu girişime insanî düzeyde gösterilebilecek örnek de otomattır. İnsan, bu düzeyde; yani ilk simülakr düzeninde henüz bir otomattır. Onu belirleyen, bütün ilişkileri ile Rönesans öncesi insanının özelliklerini taklit etmesidir. Temel amacı içinde bulunduğu ilişkiler de dâhil olmak üzere o doğal insana benzemektir. Onu kopya etme idealine sahiptir. Daha doğrusu onun gibi olmaktan başka hedefi yoktur. Oysa gösterge, doğal olana gönderme yapmayı bıraktığı ve ticari rekabetin belirlediği değişim değeri yasasının denetimine girdiği andan itibaren artık otomattan değil, makine ve robotlardan söz etmek gerekir ki bu yeni ve *ikinci simülakr düzene* geçiş anlamına gelmektedir. Bu dönemin gerçekliğini inşa eden taklide ya da kopyaya dayalı değil de tamamen tekniğe dayalı ve doğrudan doğruya, birbirinin aynısı, seri biçiminde ve sonsuz sayıda üretilen, kullanım değerini, değişim değerinin (piyasanın belirlediği) belirlediği göstergelerdir. Bu dönem sanayi dönemidir ve dolayısıyla özgün referansın (kast geleneğine ve statü sınırlamalarına dayalı doğal düzen) hiçbir zaman bilinmemesi ya da sönüp gitmesi nedeniyle sözde kendinde örneklerin ortaya çıktığı, üretime dayalı makine dönemidir (Baudrillard, 2016, s. 93-96). Böyle olduğu için de artık otomatların yerine, üretime dayalı

10 Sonradan Müslüman olan Fransız düşünür ve mutasavvıf René Guénon buna neden olarak Batı'ya özgü düşünce yetersizliğini ve yüzeyselliğini gösterir (Guénon, 2014, s. 67-70).

bu yeni iş bölümünde, sadece kendisine biçilen görevi (bu görev ve yapma biçimi de yenidir) yerine getiren robotlar geçmiştir. Artık otomattaki gibi doğal olanın özelliklerini taklit ederek ona benzemeye çalışan insan yerine, yeni üretim düzeninin ürettiği ve ona uyumlu olmakla mükellef, uzmanlaşmış ve taşlaşmış insandan söz etmek mümkündür. Bu insan piyasa koşullarına göre değer kazanan (değişim değerine göre anlam kazanan ya da kullanım değeri belirlenen) göstergelerin üretimine ve bu üretim için gerekli yetkinliklerin kazanıma vakfedilmiş yaşamları ile robotlaşmış; rasyonel tahakkümün emrinde olan bir modeldir. Daha doğrusu, bir proje örneğidir ki bu proje örneği aslında bir sonraki gerçeklik aşamasının hazırlığı için bir deney örneğidir.

Bir sonraki aşama, kullanım değerinin nesnenin gösterge oyununa uyumuna bağlı biçimlendiği temel tüketim modeli ve bu modelin karşıtı gibi görünen ama birbirinin ikizinden başka bir şey olmayan ikili modellerin ve bu modellerin türevlerine dayalı düzenlenmiş üçüncü simülakr düzeni; *simülasyon* dönemidir. Baudrillard'a göre simülasyon evreni, "üretim dayalı kapitalist toplumdan bu kez her şeyi (yaşamın bütün alanlarını) denetlemek isteyen, sibernetik özellikler taşıyan neo-kapitaist düzenine" (Baudrillard, 2016, s. 104) geçişle mümkün olmuştur. Bu dönem, en son noktasına ulaşmış ve artık gidecek yeri ve dolayısıyla vaat edecek hiçbir şeyi kalmayan kapitalist sisteminin, vardığı son nokta itibarıyla kendini sürekli ve hiçbir şey değişmemiş gibi üretmesine dayanır. Aslında bu dönemin temel motivasyonu artık, sanayi üretimi değildir ve böyle olduğu için de sanayi üretime endeksli yaşam, tüketimin üretiminin esas olduğu gösterge değere bağlı bir oyuna dönüşür. Modellere dayalı bir oyundur bu. Bunlar, ikinci simülakr düzeninde sınırları çizilen ve o haliyle kesinleşen hiyerarşik yapıyla uyumlu modellerdir. Göstergeler, kendine ait ve kendi başına hiçbir kullanım değerine sahip değildir. Onların kullanım değerini, dolayısıyla değişim değerini belirleyen (piyasa şartlarını belirleyen), değişmeyen hiyerarşik toplumsal yapı ile uyumlu modeller içinde oynadığı roldür. Göstergeler bu rolleri sayesinde, yani modellere bağlı olarak bir gösterilene ve onunla aynı anlama gelen gönderene (kullanım değerine) sahip olur ki buna da gösterge değer denir (Baudrillard, 2016, s. 98-136). Rollün değişimi, moda ya bağlı biçimde gerçekleşir. Nesneye ait, değişim olasılıklarının tümünün önceden tasarlanmış olduğu (kodlanmış) modellere dayalı bu gösterge oyunu, insan robot için de geçerlidir. İnisiyatif sahibi olduğu düşündürülen (temel model, bu modele bağlı ikiz modeller ve onların türevleri nedeniyle birçok seçeneğin mümkün görüldüğü oldukça demokratik bir toplum gösterisi) ama toplumsal hiyerarşide konumu ve bu konuma bağlı katı ilişkiler nedeniyle kendisine ait olan modeller dışına çıkamayan önceden tasarlanmış (kodlanmış) insanlardır bunlar. Hangi modelin parçası olması (bütün olasılıkların kodlama sürecine dâhil edilerek hesaplandığı), neyi, ne kadar tüketmesi gerektiği önceden modellenmiş robot insanlar. Bu insanlar, üretime dayalı ilerleme düşlerini yitirmiş ve kendisi için tasarlanmış alanlarda (dışı mümkün değildir) kayıtsızlık ve atalet içinde, sadece tüketerek mutlu olabilen ve zaten, kendisine böyle salık verilen, yaşayan ölümlerdir.

Ancak hâlâ var olan irrasyonel kalıntılar, kusursuz gerçekliğin gerçekleşmesine, natamam dünyanın tamamlanmasına izin vermez. Kötülüğün nesnel yazgısı bir karabulut gibi kusursuz gerçeklik düşlerinin üstünde dolanır. Bu karabulut, aşırı gerçekleşmenin yol açtığı mutsuzluktur. İçinde hala simgesel düzene ait özellikler barındıran modern insan, kendisine dayatılan ve bütün yaşamı içine alan tüketime dayalı sınırları esnetmek ya da daha da ötesi silip atma istediği ile yanıp tutuşur. Bunu da kontrol edilemez ve öngörülemez hale gelen ve bu nedenle de genel bütçe dengelerini alt üst eden aşırı tüketim ve nedensiz şiddet eylemleri ile gösterir. Toplumsalın kitle içinde eriyip gittiği bir düzende, beklenilmeyen ve atalet içindeki kitleleri de etkileyen ve oyunu bozan bu sorunun bertaraf edilmesi, ancak *simülasyon evresinin ikinci aşamasına* geçiş ile mümkündür. Bu aşama, nihai çözüm aşamasıdır: Dünyanın tözünün maddi olmayan ve işlemler stratejisi üzerine oturtulduğu

bütünsel gerçeklik aşaması (Baudrillard, 2015, s. 13-42). Yani, sanal gerçeklik: Tözünü, her türlü nedenini ve anlamını yitirmiş; var olan modellerle uyumlu nesnelere (nesne demek yerine görünüm demek daha doğrudur, içerikten yoksun görünüm, sanal denmesinin nedeni de budur) müteşekkil, sözcüğün gerçek anlamıyla kodlanmış bir gerçeklik. Yapay zekânın kontrolünde, her türlü olasılığın düşünülmüş olduğu kodlanmış bir yaşam ve dünya. Böyle bir dünyada yaşayan insandan söz etmek mümkün değildir. Artık “daha başlangıçta kendi modeli tarafından, yutulup yok edilmiştir” (Baudrillard, 2015, s. 25). Bu insanın artık bir göbek bağı yoktur (Baudrillard, 2012, s. 37). Bu nedenle bir insandan doğduğunu söylemek bile mümkün değildir. Dolayısıyla robot insan, artık bir analogi olmaktan öte bir anlama sahiptir. Yapay zekânın kontrolünde insan gibi görünen, sözde ikili karşıtlıklara dayalı modellerin ilk aşamasında temeli atılmış, görünürde cinsiyet olarak farklı ama aslında ‘nitelik’ olarak aynı; istenileni istenildiği biçimde yapması için kodlanmış robotların, yaşamayan insanların dolandığı, aşırı rasyonel bir dünyadan söz edilmektedir. Weber’in kehaneti gerçekleşmek üzeredir.<sup>11</sup>

#### 4. Terminatör: Yazgının Tecellisi

Bu dünyaya; simülasyon evreninin ikincil aşamasına ya da bu bütünsel gerçeklik evresine ait distopik düşleri en iyi yansıtan film, belki de *Terminatör*'dür. Aynı zamanda bu düşlere dair kafası hâlâ oldukça karışık olan modern dünyanın içine girdiği kısır döngüyü de: Bir yanda dünyanın yanılması, bu yanılmaya bağlı belirsizliğin neden olduğu kötülüğe ve bunların tümünü ifade eden Tanrısal yazgıya kafa tutup büyük bir kibirle yarım kalanı tamamlama girişimi; öbür yanda bu girişimlerin neden olduğu belirsizliğin ve kötülüğün sorumluluğundan (yazgıyı suçlama) kurtulma arzusu. Olup biteni olduğu gibi kabul etmek yerine Sisifos gibi sürekli çabalayan modern dünya. Belki de hilekârlığının ve kurnazlığının bedelini ödüyor ya da fitratının gereğini yapıyor. Çünkü Freud, bu çabayı temel yaşam güdüsü olan libido ile açıklamakta: Yaşam enerjisi ile. Ona göre insan, fitratı gereği hayatta kalmaya programlanmış bir robot. Bütün amacı, acıların en büyüğü olan ölümden kaçmak, hayatta kalıp mutlu olmak: Ölmektir (Freud, 2013, s. 34-56). Ancak dünyanın yanılmasına dâhil olan ölümün kendisi de onun yazgısına bağımlıdır. Ansızın ortaya çıktığı için de simgesel bir değer taşır. Böyle düşünüldüğünde tıpkı doğal dünya gibi insanoğlu da tehlikeli bir kusurdur. Öyleyse, dünyanın kusursuz olması isteniyorsa, insanın kendisinin de yapay bir nesne olarak üretilmesi, dolayısıyla dünyanın doğal insandan arındırılması gerekir. Bu yapay insan, yapay bir yörünge üzerinde (yapay zekânın yörüngesi) yüzen bir görünümünden ibarettir. Ayrıca üretilen bu nesneyi kusursuz kılan tek şey ölümsüzlüğü de değildir. Yine dünyanın yanılmasının neden olduğu belirsizliği içinde barındıran, arzularından ve bu arzuları kendi başına hayata geçirmesine yarayan özgür iradede de yoksundur (bütün olasılıkları ile kodlanmıştır) (Baudrillard, 2012, s. 56, 57). Bilinen insandan daha zekidir ama hoşlanılan bu durumun aksine tam da özgürlükten, iradede, cinsellikten yoksun oldukları için kusursuzdur. Kötülükten sakınılmıştır. Oysa

*Bu akıllı makineler, yine de... ..kaza ve felaketin karanlık yollarını sezinlemişlerdir. Kendilerini kusursuzluktan koruyan ve onları da kendi olanaklarının sonuna değin gitmekten alıkoyan kimi işlevsel büyüyle, elektronik virüslerle ve öteki uğursuz işlevlerle donanmışlardır. Kusursuz cinayet, hiçbir eksikliği olmayan bir dünya yaratmak ve bir iz bırakmadan aradan çekilmek olmalıydı. Ama bizler bunu başaramıyoruz. Her şeye karşın, izler, virüsler, dil sürçmeleri, mikroplar ve felaketler, yapay dünyanın bağrında insanoğlunun imzasına benzeyen kusurların izlerini bırakıyoruz (Baudrillard, 2012, s. 57, 58).*

Baudrillard (2012, s. 52), kurtulmak için onları gerçeğe aktarmak ile fantasmalar gerçekleşmiş

11 Makalenin, İnsansızlaştırmanın Kısa Tarihi başlığının ilk paragrafında Weber'in sözünü ettiğini kehanet.

olmazlar, der. Belki de haklıdır. Dünya bir yanılısamadan ibarettir ve bu yanılısamanın neden olduğu belirsizliği yaşamdan kovmak ve geriye kalanlar ile bir gerçeklik inşa etmek için ne kadar çaba sarf edilirse edilsin, son sözü yine yazgı söylemektedir. Dünyanın kontrolünü ele alan yapay zekânın neden olduğu ve üç milyar insanın yok olduğu nükleer savaştan sonra, dünyayı, yapay zekâdan ve onun kontrolündeki makinelerden kurtaracak olan kahramanın, yani John Conor'un annesi de böyle düşünmüş olsa gerek ki serinin ikinci filminin bir sahnesinde oturduğu masaya 'no fate what we make' (kader, elden ne gelir)<sup>12</sup> yazar. Kendini kodlayanların (yaratıcıların) aksi yöndeki bütün çabalarına rağmen, sistemde oluşan virüs kaynaklı sorunu kökten çözebilmek için devreye sokulan 'skynet' (dünyada kendisine ait bütün hava savunma sistemlerini kontrol etmek üzere, hava kuvvetlerindeki özel bir birim tarafından yazılmış ve yapay zekâyâ sahip program) bir süre sonra bütün inisiyatifi eline alır ve sadece hava savunma sistemlerini değil, dünyayı çepeçevre saran bütün ağları ve bağlı bilişim sistemlerini kontrol eder hale gelir. Üstelik bunu yapması için de hiçbir nedeni yoktur. Böyle düşünüldüğünde sanki fantazmaları (bilinçaltına bastırdığı ve korktuğu şey), ondan kurtulmaktan başka bir amacı olmayan modern dünyadan intikam almaktadır.

Skynet'in dünyayı tam anlamıyla kontrol altına almaması, gerçeğin düşünüldüğü biçimiyle hiper-gerçek haline gelmemesi ve insanların yapay zekânın yörüngesinde yüzen birer yapay nesneye dönüşmemesi için gösterilen çabaların –John Conor'un, doğuşunu mümkün kılmak ve hayatta kalabilmek için bir zaman makinesi yardımıyla geçmişe gönderdiği kurtarıcıların ve skynet'in devreye girmemesi için Sarah Conor'un yaptıkları- hepsi aslında yine bir yanılısama olan dünyanın belirsizliğini alt edebilmek içindir. Çünkü dünyayı daha gerçek kılmak üzere yaratılan (kodlanan) yapay zekânın bizzat kendisi, dünyanın bir yanılısama olduğunu kanıtlamakta ve belirsizliğe neden olmaktadır. Modern dünyanın ikilemi de buradadır. İçine düştüğü kısırdöngüye neden olan ikilemdir bu. Bir yanda 'hiper' hale gelen gerçeklik, öbür yanda bu gerçekliğin neden olduğu belirsizlik. Ne yapılırsa yapılsın baş edilemeyen ve boşuna kürek çekildiğini her fırsatta kanıtlayan yazgının intikamıdır bu.

Hatta kendini alt etmeye çalışan düşün sahibine aldırılan bir intikam. Ölümsüzlük peşinde koşup, kendi gibi kusurlu olduğunu düşündüğü dünyayı aşırı rasyonel kılıp kusursuzlaştırmaya çalışan modern insanın, kendi yarattığı, tersi bir biçimde kopya etmeye çalıştığı (iradesini, kendisini programlamaya yarayacak bir çip takılmasına izin verecek kadar teslim etmeye razı) ve giderek kusursuzlaşan (terminatörlerden sonra ortaya çıkan ve John Conor'u öldürmek ya da korumak için peşine düşen bütün yok ediciler) robotları (bu robotların sanıldığı gibi aksine bir cinsiyeti yoktur; üzerine giydirilen cinsiyete dair elbise, simülasyon düzeninin istediği gibi sadece bir görünümünden ibarettir; dolayısıyla erkekliğe ya da kadınlığa dair herhangi bir insanî sıcaklık ya da çekicilik içermez!) insanlaştırmaya çalışması, insansızlaştırılmaya uğraşılacak dünyanın intikamıdır. Seri filmlerin hemen hepsinde, işe koşulan robotların insan gibi (programının dışında) davranması için çaba sarf edilmesinin nedeni de budur. Bu çaba, taşlaşmış, yaşamayan makineye dönüşmüş modern insanın, kurtulmaya çalıştığı insanlığa duyduğu özlemin yansımasıdır. Ancak "son çözümlemede katil ve kurban aynı kişidir. İnsanın soyunun birliğini anlamamız, ancak bu nihai eşdeğerliğin gerçekliğini tüm korkunçluğu içinde anlamamamızla olanaklıdır" (Baudrillard, 2012, s. 10). Belki de modern dünyanın kafası, bu eşdeğerlilikle yüzleşmekten korktuğu için karışıktır. Mutlu olmak adına alt etmeye çalıştığı şey, kötülük, bumerang gibi kendisine dönüp mutsuzluk kaynağı haline gelmiştir.

12 Çev. Kaderi biz yazmıyoruz ya da yapmıyoruz.

## Sonuç

Freud (2013, s. 50), “insan, çok eskiden beri mutlak güç ve mutlak bir bilgi ideali oluşturmuş, bu ideali tanrılarda cisimleştirmiştir” der. Antik Yunan ve onların hayali Olympos sakinleri düşünüldüğünde, Freud’a hiç de haksız sayılmaz. Tarihi bir arkaik olarak görüp, sırtını dayadığı Helenlerin mirasına layık olmaya çalışan Batı’nın bilim ve teknoloji eliyle inşa etmeye çalıştığı uygarlığın yaşattığı insani huzursuzlukları göz ardı etmeden okunması gereken bir tespit bu. Kuşkusuz kendi idealini, nesnel bir gerçeklik olarak bütün dünyaya dayatan ve sahip olduğu teknoloji sayesinde mutlak güç olduğu vehmi ile kendini Tanrı gibi gören bir uygarlıktan söz etmek daha doğru olur. Ama kurduğu ve dayattığı gerçekliğin, vaatleri ile birlikte çoktan tükenip gittiğini de saklama derdinde olan bir uygarlıktır bu. Kapitalist üretim biçimi ve ilişkileri bugün, Batı için sadece tüketimin üretimi ile ayakta duran bir sistem olmaktan başka bir anlama sahip değildir. Değişmesi mümkün olmayan ve artık kanıksanmış hiyerarşik ayrışmaları pekiştiren modellere bağlı biçimde tüketerek yaşamaktan memnun (herkese asgari tüketim olanağı sunulmuş olduğu için) gibi görünse de Batı insanı da yaşadığı ataleti, sebepsiz şiddet olayları biçiminde ve hatta kimi zaman da kitlesel halde, dışa vuruyor. Amerikan adalet sisteminin başa çıkamadığı işleri, üstelik oldukça hayati olan işleri; kendine (Beyazlara-Caucasian) benzemeyenleri ayıran oldukça ırkçı bir yapay zekâ algoritmasına teslim etmiş olmasının nedeni belki de budur. Dışarıda ise hâlâ öngöremediği ve kontrol edemediği bir dünya var. Böyle düşünüldüğünde, bütün ‘faydalarına’ rağmen yapay zekâ ve robot teknolojilerinin, bu belirsiz, öngörülemez ve hâlâ yeterince rasyonelleştiremediği bu dünyayı ve bütün bunlara neden olan insanlığı dize getirmek ve mutlak güç sahibine boyun eğmesini sağlamak için işe koşulmayacağını kim bilebilir? Yapay zekâ yoluyla kontrol edilen ve önceden tasarlanmış ve sibernetik biçimde kendini sürekli yenileyen modellere uyumlanmış insanlık hayalinin gerçekleşmesi, sistemin devamı için hayatidir ve Freud’un tespiti dikkate alınırsa eğer, yabana atılmaması gereken bir idealin gerçekleşmesi için gereklidir de. Daha doğmadan modellere uygun insanlar üretmek için yapılan çalışmalar düşünüldüğünde (klonlama bunun ilk aşaması), kodlanmış robot insanlardan söz etmek gerekecek: Dijital ortamda bütün ‘defoları’ temizlenmiş, ‘parazitlerinden’ arındırılmış, işlenmiş görüntüler gibi. Böylece modellerin kendini sibernetik biçimde yenilemesine de ihtiyaç kalmayacak. Dolayısıyla artık insanların yerini alan robotlardan değil, robotların yerini alan insanlardan söz edilecek. Bu zihin yapısını okumak için *Terminatör* serisi filmlerine bakmak yeterli: Özellikle bu filmlerin öykülerinin, Batı insanının düşlerinden bağımsız olmadığını anlamak için. Makalenin başında da söylendiği gibi radikal bir varsayım gibi görünse de ortaya çıkan bu teknolojileri, bu yönüyle düşüncenin konusu haline getirmek oldukça önemli. Özellikle bu teknolojilere, istenildiği biçimde maruz kalan öteki dünya entelektüelleri için.

## Kaynakça

- Adorno, W. Theodor ve Horkheimer, Max (2010). *Aydınlanmanın Diyalektiği*. (N. Ülner ve E. Ö. Karadoğan, Çev.), İstanbul: Kabcacı Yayınevi.
- Baudrillard, Jean (2009). *Gösterge Ekonomi Politiği Hakkında Bir Eleştiri*. (O. Adanır ve A Bilgin, Çev.), İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Baudrillard, Jean (2012a). *Karnaval ve Yamyam*. (O. Adanır, Çev.), İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Baudrillard, Jean (2012). *Kusursuz Cinayet*. (N. Sevil, Çev.), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, Jean (2015). *Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği*. (O. Adanır, Çev.), Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Baudrillard, Jean (2016). *Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm*. (O. Adanır, Çev.), İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Baudrillard, Jean (2017). *Sessiz Yığınların Gölgesinde Toplumsalın Sonu*. (O. Adanır, Çev.), Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Freud, Sigmund (2014). *Uygarlığın Huzursuzluğu*. (H. Barışcan, Çev.), İstanbul: Metis Yayınları.
- Guénon, René (2014). *Modern Dünyanın Bunalımı*. (M. Kanık, Çev.), Ankara: Hece Yayınları.
- Löwith, Karl (1999). *Max Weber ve Karl Marx*. (N. Yılmaz, Çev.), Ankara: Doruk Yayıncılık.
- De La Grance, Henry-Louis et al. (2005). *Gustav Mahler Letters To His Wife*. Berlin: Wolf Jobst Siedler Verlag GmbH.
- Marx, Karl (2010). *Louis Bonaparte'in On Sekiz Brumaire'i*. (T. Bora, Çev.), İstanbul: İletişim Yayınları.
- Sander, Oral (1995). *Siyasi Tarih*. Ankara: İmge Kitapevi.
- TED/Talks (Yapımcı). (2017, 15 Aralık). *The Real Reason to be Afraid of Artificial Intelligence*. Erişim adresi: [https://www.youtube.com/watch?v=TRzBk\\_KulaM&t=364s](https://www.youtube.com/watch?v=TRzBk_KulaM&t=364s) 20.02.2021

## Extended Abstract

### Purpose of Research

It is also effective that the intellectual world of the society in which that technology emerges in the process of production of a technology. In this article, it is talked about the place of artificial intelligence and robots technologies within the effort which the western civilization arranges the world and the effects on the other world of all these. It is aimed to discuss the effort that the Western civilization purges the world from human being as it does from everything that it thinks being irrational and the place of artificial intelligence and robot technologies within this effort and the effects on the other world of all these.

### Research Questions

There are some social effects like which seem too much dystopian of artificial intelligence and robot technologies. First of these effects, may be, which is the most important, is the dehumanizing process of the world. In this sense, It is tried to find answers to those questions related to the social effect which is mentioned: What does the dehumanizing process of the world mean and what are the functions and effects of the artificial intelligence and robot technologies in this process?

## Literature Review

It is taken advantage of Jean Baudrillard's simulation theory in order to answer the questions which are above-mentioned. Baudrillard mentions three kind of realities which are realized consecutively in modern civilization. The third one of these realities is the simulation order and artificial intelligence and robot technologies have very important functions, especially on the dehumanizing process of the world.

## Methodology

This article is designed as the four sections in order to answer to the questions which are above-mentioned. First two sections, it is dwelt on the historical progress of dehumanizing process and what the meaning of this process is for the other world which has a different intellectual structure and mentality. In the section three, it is discussed the question how do artificial intelligence and robot technologies function in this process and lastly, in the section four, it is also discussed the question whether the dehumanized world is possible or not by utilizing the first four series of the Terminator movie.

## Results and Conclusion

The dehumanizing of the world should not seem as a new historical stage and is not a process just which is related to the simulation order. This process is related to the intellectual structure and mentality of the Western civilization and because of this, it is possible to say that the process started historically in the first simulacra period after Renaissance. From this period to the simulation order, it is mentioned that there have been the three kind of realities which are formed with the new mode of production capitalism as distinct from the olds and there is also rationalism in the base of these realities that means to arrange all the world which includes uncertainty and unpredictability because of the divine fate. In this sense, it can be mentioned the three main results that the article includes which results still continue to be discussed: First of all, the modern West tries to arrange all the world in its desired way which is above-mentioned. Secondly because of being uncertain and unpredictable, the human being is also included in this world which is tried to arrange and he is to be rationalised and has to be rationalised. Lastly, all technologies like artificial intelligence and robot which the West produce are used for also this aim but despite of all efforts, the dehumanized world does not still seem to be realized and for now it does not still seem possible.