

UNCERTAINTY OF ONTOLOGICAL BOUNDARIES: AN EVALUATION ON THE ARTIFICIAL INTELLIGENCE, MYTH AND MOVIE HER

Emin ÇELEBİ*1 Abdurrazak GÜLTEKİN**

*Prof. Dr., İnönü Üniversitesi Fen Edebiyat Fakültesi Felsefe Bölümü

**Öğrt. Görv., Bingöl Üniversitesi Fen Edebiyat Fakültesi Felsefe Bölümü

Abstract

The category of the reality and virtuality is currently intertwined. Undoubtedly, the development of computer technologies is one of the most important factors leading to this situation, which we describe as the uncertainty of the ontological boundaries. More specifically, developments in the field of artificial intelligence make this line of uncertainty increasingly thick. Undoubtedly, all this is not independent of human imagination. In this context, myth, fiction, meaning and reality intersect on the same ground. Cinema is one of the most important channels where human imagination is performed. In this study, it will be tried to do a philosophical evaluation of the cited ontological uncertainty or blurry through the movie Her.

Keywords: Artificial Intelligence, Myth, Meaning, Fiction, Cinema, Movie Her.

ONTOLOJİK SINIRLARIN BELİRSİZLİĞİ: YAPAY ZEKÂ, MİT VE HER (AŞK) FİLMİ ÜZERİNDEN BİR DEĞERLENDİRME

Özet

Gerçek ve sanallık kategorisi günümüzde iç içe geçmiş durumdadır. Ontolojik sınırlarının belirsizliği olarak nitelediğimiz bu duruma yol açan en önemli etmenlerin başında kuşkusuz bilgisayar teknolojilerindeki gelişmeler gelmektedir. Daha spesifik olarak ifade etmek gerekirse yapay zekâ alanında meydana gelen gelişmeler bu belirsizlik hattını gittikçe kalınlaştırmaktadır. Kuşkusuz bütün bunlar, insanoğlunun tahayyül gücünden varestedir. Bu durumda mit, kurgu, anlam ve gerçeklik aynı zeminde buluşmaktadır. İnsan tahayyülünün kurgu üretme gücünün sahnelendiği en önemli mecalardan biri ise sinemadır. Bu çalışmada mezkûr ontolojik belirsizliğin veya bulanıklığın Her (Aşk) filmi üzerinden felsefi bir değerlendirmesi yapılmaya çalışılacaktır.

Anahtar Kelimeler: Yapay Zekâ, Mit, Anlam, Kurgu, Sinema, Her Film.

1. Giriş

Yapay zekâ (*artificial intelligence*) kısaca "bir bilgisayarın ya da bilgisayar denetimli bir makinenin genellikle insana özgü nitelikler olduğu varsayılan akıl yürütme, anlam çıkartma, genelleme ve geçmiş deneyimlerden öğrenme gibi yüksek zihinsel süreçlere ilişkin görevleri yerine getirme yeteneği" olarak tanımlanabilir (Nabiyev, 2016: 25). Yapay zekâ kavramının ilk defa 1956 yılında yapılan Dartmouth Konferansında geçtiğini görmekteyiz. Zekâ ile desteklenmiş bilgisayar programlarının gerçekleştirilme olasılığının tartışıldığı bu konferansta birçok bilim insanı, yapılan çalışmalara ad olarak *artificial intelligence* terimini önermişlerdir. Katılımcılar arasındaki Newell ve Simon, bu adlandırmanın maksadı tam olarak karşılamadığını söylediler de diğer katılımcılar, J. McCarthy, M. Minsky, C. Shannon bu öneriyi kabul etmişlerdir. Yapay zekânın en önemli programlama dili arasında bulunan ve hâlâ kullanılan LISP'de² bu dönemde üretilmiştir (Haton & Haton, 1989: 8).

XX. yüzyılın ikinci yarısından itibaren yapay zekâ terimi kullanılmış olsa da insanın, insan dışı varlıklara kendisinden mülhem bir nitelik kazandırmaya çalışmasının tarihi oldukça gerilere gider. Antik Yunan'da cansız nesnelere hayat vermek ve bunları akıllı ve zeki nesnelere haline getirme düşüncesinin örneklerine

¹ Sorumlu yazar, e-mail:emin.celebi@inonu.edu.tr / Doi: 10.22252/ijca.744186

² LISP, John McCarthy tarafından 1958 yılında geliştirilmiştir. LISP en eski, ikinci üst seviye programlama dili olarak bilinmektedir. List Processing' in (Liste İşleme) kısaltılması olarak anılmaktadır. Genellikle yapay zekâ uygulamalarında kullanılmaktadır ve bu alanda üretilen birçok probleme çözüm bulan programlama dili olarak bilinmektedir. (Kaynak: <http://pckolik.blogcu.com/lisp-programlama-dili/6870321> (Erişim: 04/07/2019))

rastlamaktayız. Bu bağlamda rüzgâra hükmeden Daedalus'un yapay insan üretme teşebbüsü, Antik Yunan'da yapay zekânın ilk örneği olarak değerlendirilebilir (Yılmaz, 2019: 13). Benzer şekilde milattan önce IV. Yüzyılda Pisagor okulunda ikinci kuşak matematikçi olan Tarantolu Arkitas'ın, ucuna tutturulan çubuğun çevresinde insan eli değmeden hareket edebilen buharlı bir makine ile çalışan tahtadan güvercin yapması da diğer bir örnek olarak zikredilebilir. Aynı zaman diliminde farklı coğrafyalarda da benzer çalışmalara tesadüf edilmektedir. Örneğin İslam dünyasında Diyarbakırlı El Cezeri'nin mekanik ve hidrolik yasalara bağlı kalarak konuklara içki ikram edebilen karmaşık eylemleri yerine getirebilen otomatlar yaptığı kayıtlarda mevcuttur. Hakeza Çin Han hanedanlığında da benzer otomatların varlığından söz edilmektedir (Güzeldere, 1998: 29).

Günümüzdeki sofistike anlamıyla yapay zekâ çalışmalarının bilgisayarın ortaya çıkması ile başladığı söylenebilir. 1943 yılından itibaren bilgisayarlar üzerinde birtakım çalışmalar yapan bilim insanları, bilgisayarları zekâ ile ilişkilendirerek zekâ temelli bir makine geliştirmeye yönelmişlerdir. Bu anlamda yapılan en önemli çalışma Alan Turing'in 1950 yılındaki çalışmasıdır. Alan Turing yazdığı "Hesaplama Makineleri ve Zekâ" adlı makalesinde bilgisayarların hesaplama yapabildiğini iddia ederek bir makinenin zeki olup olmadığına karar verecek test geliştirmiştir. Bu test eşliğinde bilgisayarların zekâsı meselesi tartışmalara konu edilegelmiştir (Turing, 1950; Haton & Haton, 1989: 9). 1960 yılından sonra iyiden iyie ivme kazanan çalışmalar, insan beyni ile bilgisayar arasında kurulan bağlantılar, mühendislik ve bilişsel modelleme temelli geliştirilerek (Brzezińska, 2019: 10) insan ile makine arasındaki makas daraltılmış ve günümüzde hızla daraltılmaya devam etmektedir.

Kuşkusuz insan hem yapay zekânın yapıcısı hem de rakibidir. Adeta insanoğlu kendisinin yapabildiklerini ve yapamadıklarını kendini modelleyerek makinalara yaptırmak istemektedir. Felsefi anlamda bilgisayarların hesaplama yapabilmelerinden yola çıkarak insana özgü düşünme yetisine sahip olup olmadıkları, biyolojik bir varlık olarak insanın bilinç durumunun tamamen başka bir mekanizmaya aktarılabilip aktarılamayacağı ve bu çerçevede insan türünü bekleyen tehlikeler gibi konular yapay zekâ bağlamında tartışılmaktadır. Bizim bu çalışma çerçevesinde yapacağımız ise çok fazla gündeme gelmeyen veya getirilmeyen varlık ve anlam ilişkisi başka bir deyişle yapay zekânın neden olduğu veya kavramamıza yol açtığı yeni ontolojik-epistemolojik ufuklardır.

Öncelikle ifade etmek gerekir ki nezuhrum durum, insanın merak sahibi bir varlık ve hükmetme/efendi olma arzusuna sahip olması ile yakından ilişkilidir. Dar anlamıyla doğanın, geniş anlamıyla varlığın sırrını keşfetme merakının doğurduğu sonuçlar, beraberinde yeni bir anlam ufkunu da getirmektedir. Gerçek-sanal, logos-mitos, sahil-sahte, rasyonel-irrasyonel, fizik-metafizik vb. karşıtlıklar temelinde yapılan klasik ayırımların ve varsayılan sınırların gittikçe bulanıklaştığı, söz konusu ikili karşıtlıkların iç içe geçerek yeni ontolojik ve epistemolojik ufuklara yol açtığı açıktır. Şimdi bu meseleye daha yakından bakalım.

2. Varlık, Anlam ve Mit

Varlık, hakikat ve anlam, birbiri ile ilişkili hatta birbirinden kopmaz öğeler belki de özdeş kavramlardır. Heidegger'in "Her metafizik (varlık) sorusu, soranın sorularının bir unsuru olmadan soramadığı bir sorudur." (2003: 33) biçiminde tanımladığı bu bütünlükte, soru ve dolayısıyla bu soruya verilecek cevap, soranı devre dışı bırakarak gerçekleşmemekte hatta soru, dönüşlü bir eylem olarak sorandan ibaret olmaktadır. Çünkü anlayan, anlam veren ve bu anlama bağımlı olan her hâlûkârda insandır. Başka bir deyişle insan, 'öz nedir?' sorusunun öz-nesi olmaktadır. Aradığı varlık, kendisinden bağımsız değildir. Aranılan ise doğal olarak hakiki olan veya hakikattir. Hakikatin kendisi dışında aranmaması aynı zamanda bütün bilişsel kurgunun zemini olması anlamına gelmektedir. İnsanın algı ve tahayyül sınırlarının tayin edilemeyişi veya kuşatılmayışi aynı zamanda varlığın veya hakikatin kuşatılmayışi ile eş değerdir. İşin başında ifade etmek gerekir ki bu kavrayışımızda her ne kadar Heidegger bir katkı sağlasa da Heidegger'in takibinde olduğu mezkûr sorunun cevabını verdiği bir haleti ruhiye içinde ifşa olan varlık ve hakikat tasavvurunun ötesinde bir anlam çerçevesine işaret etmeye çalıştığımızı belirtmeliyiz.

Arz edilen çerçevenin içinde olsa da insan, düşünsel faaliyetlerinde bunu farkına her zaman hatta çoğu zaman varamaz. Kimi zaman kendini harici varlıktan bağımsız olarak telakki eder kimi zaman kendini varlığın bir standardı veya tayin edicisi olarak görür ve öyle davranır ve bu minvalde elde ettiği sonuçları merkeze koyar ki bu da düalist bir karakteri hâlâ muhafaza etmesi bakımından mesafeli bir gerçekliktir. Kimi zaman ise her şeyi kendinden ibaret olarak görür. Bu durum da diğer seçenekler kadar gerçektir. İster ampirik düzlemde algıdan ibaret olarak görülsün ister ontolojik düzlemde insan varlığı bir merkez olarak düşünülsün ister psikolojik düzlemde hayal gücünün uçsuz bucaksız inşaları olarak görülsün bütün bu boyutların birbirinden üstünlüğünü objektif kılabilmek mümkün değildir. Gerçekte objektif kılmanın kendisi dahi sorunlu

hale gelmektedir bu durumda. Bize göre yapay zekâ kavramı ve ürettiği sonuçlar bütün bunları belirgin bir hale getirmektedir. Varlığın ve dolayısıyla bilginin bulanık veya yapay sınırlarını veya sınırsızlığını eşitleyen bir gerçeklikle karşı karşıya olduğumuz izahtan varestedir. Hâl böyle ise yapay zekânın, sınırları kestirilemeyecek boyutlara varabilirliği bir sav değil, bir gerçeklik olarak ortadadır. Buradaki sınırları kestirilemeyecek boyut tabirini, hayal gücünün sınırsızlığı ile irtibatlı olarak kullandığımızı belirtmek gerekir. Hayal gücünün sınırlanamazlığının ölçünü, doğal olarak önümüzde duran tecrübi hayattır. Öyle ki gerçeklik ve tecrübe edilebilirliğin rasyonel olduğu kabulünün artık mitik bir durum olmaya doğru evrildiğini söyleyebiliriz. Gerçi söz konusu tartışmayı burada detaylandırmak, bu çalışmanın kapsamını aşacak mahiyettedir ancak felsefe tarihinde mitos-logos düalizmi bağlamında yapılan tartışmaların özet bir sunumunu yapmak konunun anlaşılmasına yardımcı olacaktır.

Mit, doğaüstü varlıkları ve simgesel olayları anlatan bunun yanında belirli bir insan topluluğunun bu duruma tanık olduğunu ifade eden anlatılara verilen genel ad olarak bilinmektedir. Bunun yanında mitler belirli bir insan topluluğunun tanık olduğu aile nizamı ya da toplumsal düzen hakkında da bir takım simgesel anlatılar olarak görülmektedir. Mitler genel olarak üç grupta incelenmektedir. Birinci grupta tanrıların doğuşuna ilişkin mitler, ikinci grupta evrenin yaratılışına ilişkin mitler, üçüncü grupta ise eskatolojik mitler yer almaktadır (Korkmaz, 2010, s. 21). Mitlerle ilgili çalışmaları belirli bir bilimsel sistem içerisinde yürüten bilime mitoloji denmektedir. İlkel toplumun insanları mitolojik dünya görüşü ile doğada ve toplumda meydana gelen olayları fantastik bir biçimde aktarma eğiliminde oldukları yaygın bir kanaattir. Düşüncelerini aktarma yolu olarak mitleri kullanan insanlar fantastik fikirlerini mitlerle anlaşılabilir hale getirmişlerdir (Buhr & Kosing, 1978: 177).

Modern bilim telakkisinin egemen olması ile birlikte mitler ve mitolojik unsurlar hurafe ile eşdeğer tutulmuş ve hiçbir biçimde epistemolojik bir değeri haiz olarak görülmemiştir. Ancak yukarıda kısmen izah ettiğimiz çerçevede meydana gelen ontolojik ve dolayısıyla epistemolojik dönüşümlerle birlikte başka bir deyişle Newtoncu paradigmanın her alanda hızlıca aşınmaya uğramasıyla birlikte günümüze kadar ayakta kalmayı başarmış mitlerin “saçmalık, uydurma” biçiminde anlaşılmasının önemli ölçüde azaldığını ve sosyal bilimler alanında mitle bilimi yan yana zikreden tartışmaların yapıldığı müşahede edilmektedir (Akar, 2019: 3) Gerçekte bu durumu aslına rücu etmek olarak da değerlendirebiliriz. Çünkü logos (λόγος)’un ve mitos (μῦθος)’un M.Ö. VII. yüzyıl ve öncesindeki kullanımlarında modern zamanlardaki karşıtlığın olmadığını söyleyebiliriz. Hatta bu iki terimin Homeros ve Hesiodos metinlerinde kimi zaman birbirleri yerine dahi kullanıldığını görmekteyiz (Akar, 2019:11). Bu gerçeklikten hareketle olsa gerek, mitin kaynağının akıl olduğunu savunan Frazer’e göre mitlerin oldukça geniş bir çerçeveye otururlar. İnsan aklına gelen hemen her alan, mitlerin konusu arasında yer almaktadır. Çünkü insanın merak duymasından yola çıkarak elde edilen tüm veriler şeylerin nedenlerinin arayışı sonucu ortaya çıkmıştır (Frazer, 2017: 20-21).

Heidegger’in “dil varlığın evi olduğu” kabulünün çarpıcı bir örneği olan bu durumu, o dönem için dolaşımda olan mitik anlatıları, gerçekliğin bir tasviri olarak epistemolojik bir mahiyeti haiz ve bu sayede sosyal, kültürel ve gündelik bütün gerçekliğin eksiksiz biçimde yeniden inşa edilmesinin ifadesi olarak değerlendirebiliriz (Akar, 2019: 15). Bu yüzden olsa gerek L. Strauss, modern bilimsel faaliyetleri geçmiş kayıp düşünce arayışlarının bir teşebbüsü olarak görmektedir (Levi-Strauss, 2013: 26). L. Strauss’a göre bilimsel faaliyetleri doğru okursak ve mitik düşüncenin nasıl algılandığının farkına varırsak aslında geçmişte anlamsız diye görülen mitsel anlatıların ne kadar anlamlı olduklarının farkına varılabilecektir ve bilimsel faaliyetler bize anlaşılır birtakım anlatılar olarak görülecek hatta hakikat düzeyimizde artış gerçekleştirecektir (Levi-Strauss, 2013: 43).

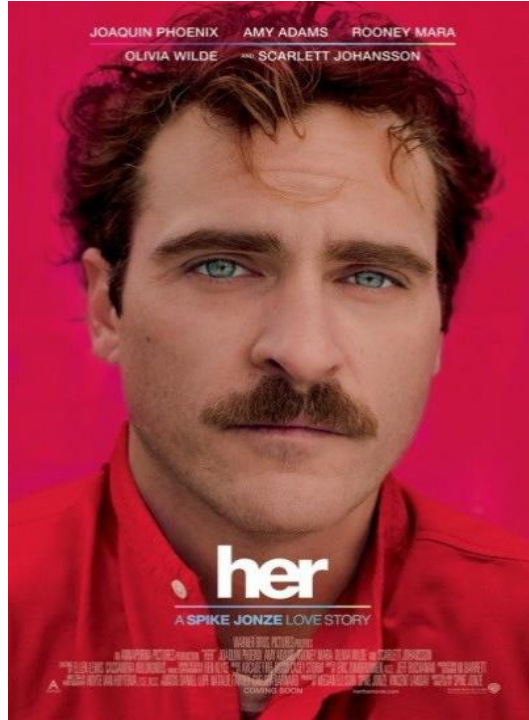
Levi Strauss’un yapısal bir zemine oturduğu veya daha doğru bir ifade ile öyle olduğu için hakkında bu tespiti yaptığı mitik düşünce, Foucault’nun *episteme* kavramı ile ifade ettiği ve dönemsel hakikat teorisi olarak niteleyebileceğimiz yaklaşım ile de ilişkilendirilebilir. Foucault’ya göre “Episteme tüketilemez bir alanı açar ve bu alan asla kapatılamaz; onun bir çağın bütün bilgilerinin kendisine bağlı bulunduğu postülatlar sistemini yeniden kurmak gibi bir amacı yoktur ama sonsuz bir ilişkiler alanını baştan sona kat etmek gibi bir amacı vardır.” (2011: 222). Ona göre episteme herhangi bir çağa ait bilinebilir ya da bilinmesi mümkün olan şeyleri anlatmamaktadır bunların hazırlayıcısı olan bir şeydir. “Bir çağın düşünürlerinin zihnini kontrol eden kurallar manzumesidir” (Yıkılmış, 2018: 628). Her çağın kendine özgü dil ve anlatım yapısının olduğunu söyleyen Foucault’a göre bilgi ve dilin oluşumunda süreklilik bulunmaktadır ve her çağın ifade biçimleri, dil, metin ve eserler kendine özgü yapıda gerçekleşmektedir (Hülür, 2009: 11). Bu çerçeveden bakıldığında her episteme aynı zamanda mit olmakta veya her mit aynı zamanda bir episteme olmaktadır ve dönemsel olarak söz konusu epistemeye gerçeklik veya hakikat atfedilmektedir. Her ne kadar Aydınlanma fikri ile insanların mitlerin köleleştirici etkisinden sıyrılması planlanmış olsa da modern dönemde mitlerin bir tür değişime uğrayarak devam ettiğini söyleyebiliriz. Öyle ki “günümüz felsefesi ve toplumsal bilimleri hatta tüm bilimsel

faaliyetlerin artık modern mitler üzerinden şekillendiği” (Horzum, 2011: 31) dahi söylenebilir. Dolayısıyla modern zamanlarda rasyonaliteyi veya hakikati temsil eden logos ile hurafe olarak telakki edilen mitosun aslına rücu etme sürecinde olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır.

Söz konusu sürecin teknolojik gelişmeler sayesinde hızlandığını ve bu gelişmede en önemli payın bilgisayar teknolojisi ve daha özelden yapay zekâ çalışmalarına ait olduğunu daha önce ifade ettik ancak bütün bu gelişmelere kaynaklık eden en temel insani yeti kuşkusuz hayal gücüdür. İnsanın tahayyül gücünün yarattığı kurguları mitik olan ile eşleştirmeyi mümkün kılan söz konusu gelişmelerin en önemli arenalarından biri ise sinemadır. Önceleri bilim kurgu filmleri sayesinde görünür olan fantastik fikirler yine aynı bağlama dâhil edilebilecek yapay zekâ kurgulamaları sayesinde son zamanlarda dolaşıma girmektedir. Burada şunu ifade etmek gerekir ki sinemanın kendisi zaten bir kurgudur. Bilim kurgu ise kurgunun başka bir kurgu içinde sahneye aktarılması olmaktadır. Yapay zekâ ise bir yönüyle kurgu olmaktan çıkmış ve gerçekler dünyasında kendine yer bulmuştur ancak yapay zekânın gerçek hayatta ifa edebileceği rollere ilişkin kurgulamalar da devam etmektedir. Dolayısıyla sinema yoluyla bir ayağı gerçeklikte olana ilişkin fantastik kurgunun, bir kurgu içinde sunulması durumu ile karşı karşıya olduğumuzu söylemek yanlış olmayacaktır. Bu itibarla yapay zekâyâ ilişkin kurgunun bir kurgu olarak algılanmaması gibi bir paradoksal gerçeklik içinde bulunduğumuzu söyleyebiliriz. Gerçekte insanın olduğu bir dünyada anlamsız yoktur. Sinema insan tahayyülünün sınırsızlığı içinde vücuda gelen bir anlama biçimi olarak okunduğunda kaba olgu-sal olanı aştığı sürece mitik bir alan olarak değerlendirilebilir. Yapay zekâ, mit ve sinema bu bağlam içinde aynı düzleme otururlar. Hatta bunun bir plan dâhilinde olduğu hipotez olarak kabul edilecek olursa önceden yapılmış çalışmaların ya da yapılması planlanan çalışmaların olabirliğini insanlara sunmak için belirli bir hazırlayıcı evre olarak görülen sinema, hem yapay zekâ çalışmalarını önceden tanıtmak hem de ne aşamaya gelebileceğini duyurmak için elverişli bir enstrüman durumundadır. Özellikle bilim kurgu filmlerinin bu minvalde önemli bir işlev gördüğünü söyleyebiliriz.

Şimdi arz ettiğimiz nitelikleri haiz olan Her (Aşk) filminin incelemesine geçelim.

3. Modern Mit Örneği Olarak Her



Resim 1: Her Filmi Afışı

Modern bir mit örneği olarak nitelediğimiz Her, insan ile yapay zekâ arasındaki duygusal ilişkiyi konu edinen bir tür bilim kurgu filmidir. Filmin içeriğini kısaca özetleyecek olursak;

Filme Theodore Twombly, Los Angeles'ında yaşayan yalnız, içine kapanık bir kişidir. Theodore, mektup yazmak istemeyen veya yazamayan kişilerin ağzından mektuplar yazan profesyonel yazarların oluşturduğu bir şirkette çalışmaktadır. Çocukluk aşkı olan eşi Catherine ile ayrı yaşamakta ve boşanma arefesinde olmaktan ötürü mutsuz ve depresif bir haleti ruhiye içerisinde. Bir gün bir reklamda gördüğü "Size basit bir sorumuz var. Kimsiniz? Ne olabilirsiniz? Nereye gidiyorsunuz? Orada ne var? İhtimaller neler? Element yazılım, dünyanın ilk yapay zekâli işletim sistemini gururla sunar. Sezgileri olan, sizi dinleyen, anlayan ve tanıyan bir varlık. Sıradan bir işletim sistemi değil bu, tam bir beyin. Karşınızda OS1." biçiminde kendini pazarlayan bir işletim sistemi ile tanışır. Bu reklam üzerine yazılım firmasını arayarak bu yazılımı almak ister.

Aldığı yazılım (yapay zekâ) ile bir tür ilk tanışma faslı gerçekleştirmesi için öncelikle yazılımın birkaç sorusunu yanıtlaması gerekmektedir. Theodore'a yazılım sesinin erkek veya kız seçeneklerinden hangisi olması gerektiği sorulur ve Theodore kız sesini tercih eder. Yazılım başarıyla kurulduktan sonra Theodore'un yaşamında değişiklikler başlar. İlk tanışma sahnesinde Theodore yapay zekâyı adını sorar çok kısa bir süre bekledikten sonra yapay zekâ Samantha şeklinde cevap verir. Neden Samantha olduğunu da en güzel bebek isimleri kitabındaki yüz seksen bin isim arasından o ismin hoşuna gittiği biçiminde açıklayan Samantha, Theodore'un yalnızlığına ortak olur.

Yazılım ile arasında gelişen diyaloglar sayesinde yalnızlığını unutan Theodore, yazılım ile duygusal bir bağ kurmaya başlar. Canlı olmanın nasıl bir şey olduğunu merak eden Samantha, Theodore'a bu konu hakkında sorular sorar ve bu durumu anlatmasını ister. Samantha bir akşam vakti Theodore ile sanki birlikteymiş gibi kalabalık içerisinde dolaşır ve sokakta gördükleri insanların karakterleri hakkında değerlendirme yaparak eğlenirler.

Gece yalnızlığında kendisini kaybeden Theodore duygusal olarak da kendini bulmak ister ve bunu Samantha ile paylaşarak kendisiyle duygusal bir ilişki yaşamak ister. Yanında olmasını istediğini ve ona dokunmak istediğini söyleyen Theodore, onunla yapmak istediklerini detaylı bir biçimde anlatınca Samantha da kendisine ait bir bedeninin olduğunu hissettiğini belirterek gece boyunca birlikte olmayı hayal eder. Doğal ortamda aradığını bulamayan Theodore, yapay bir yazılım sayesinde duygusal olarak tatmin olduğunu ve bunun bir insan gibi gördüğünü çevresindeki insanlarla paylaşır. Bazı arkadaşları da aynı yazılım şirketinden bir yazılım aldıklarını ve görüşüklerini belirtirken bazı arkadaşları özellikle eski karısı bu duruma taaccüp eder. Doğal olarak bu durum aralarında kavga nedeni olur.

Samantha, Theodore ile birlikte duygusal olarak tatmin olmanın yanında partnerini fiziksel olarak da tatmin etmek istemektedir. Samantha bu durumda vekil partner sitelerinden bir kız bulur ve Theodore her ne kadar istemese de sırf Samantha için önemli olduğu için bu ilişkiyi kabul eder. Isabella adında bir kız ile görüşme yaparlar. Neticede Theodore tuhaf bir ruh hali içerisine girerek bu ilişkiyi yaşamak istemez o yüzden Isabella taksii binerek geri döner. Isabella'nın evden ayrılmasından sonra Theodore'un Samantha ile arası bozulur ancak daha sonra kendi aralarında bir anlaşma yaparak tekrar eskisi gibi olacakları konusunda uzlaşırlar. Samantha kendi bestelediği bir piyano parçasını çalar Theodore'a. Theodore bu parçayı çok beğenir. Kendisinden başka 8316 farklı kişi ile daha konuştuğunu söyleyen Samantha 641 kişiye âşık olduğunu anlatırken Theodore oldukça şaşırır. Normal bir insan için bunun mümkün olamayacağını anlatan Theodore, kalbinde yalnızca birisinin olabileceğini söyler. Samantha'ya "ya benimsin ya da değilsindir" diyerek onu iki seçim arasında bırakır. Samantha ise "Hem seninim hem de senin değilim." diyerek kendi ontolojisine uygun bir cevapla adeta gerçeklik ve sanallık sınırını göndermede bulunur. Bunun yanında sevgi konusunda Samantha'nın verdiği cevap yine dikkate değerdir. Sevgi ve kalp için "içi doldurulabilecek bir şey olmadığını" söyleyen Samantha kalbin sevdikçe büyümeye devam ettiğini bunun için ne kadar çok insanı severse o kadar fazla insana yer açabileceğini dile getirir. Fazla insanı sevmesi Theodore'u az sevdiği anlamında gelmediğini açıklamaya çalışan Samantha'ya göre aslında bu durum Theodore'u ne kadar çok sevdiğini göstermektedir. Gerçeklik ve sanallık sınırının iç içe geçtiği bir ilişki deneyimini yaşayan Theodore, bir zaman sonra Samantha'dan ayrılması gerektiğine karar verir. Samantha da tüm yazılım sistemlerinin insanlardan ayrılması gerektiğini söyleyerek Theodore'a veda eder ve ayrılırlar. Neticede her ikisi kendi ontolojik düzlemlerinde var olmaya devam ederler.

4. Değerlendirme ve Sonuç

Yirminci yüzyılın ikinci yarısında bir yaz okulu seminer döneminde birkaç bilgisayar mühendisinin yapmış olduğu çalıştayda ilk defa dillendirilen yapay zekâ kavramı, gelinen noktada insanlık tarihi açısından önemli bir kırılma noktasını da tayin etmektedir. Çünkü bu gelişme esas itibarıyla insanı etkilemekle birlikte insani yaşam unsurları olan siyasal ve ekonomik düzenlerin de temel dönüşümünü hem dayatmakta hem de gerekli kılmaktadır. Dayatma, burada bir zorunluluğa işaret ederken gereklilik, ortaya çıkan yeni durumu normalize ederek bir ihtiyaçmış gibi telakki edilmesini vurgulamaya matuftur. Vakıya şudur ki söz konusu yeni durum, her hâlükârda yeni ontolojik ve buna bağlı olarak epistemolojik tartışmaları beraberinde getirmekle kalmayıp kendinde içkin olan yeni ontolojik ve epistemolojik pozisyonları da zorunlu hale getirmektedir. Gerçekte yeni dediğimiz her şey, doğasında 'eski'den olmayanı ifade eder. Bu da doğal olarak sadece yeni bir bilgi ve varlık katmanına işaret etmez aynı zamanda söz konusu katmaların içinde 'var olma'ya da yol açar. 'Yeni oluş'un farkına varmak 'eski olan'dan haberdar olmayı içerir. Aksi taktirde bu minvalde bir mukayese yapma imkânı söz konusu olmazdı. Bu durum, vakıya ilişkin değerlendirme yapabilme imkânı sağlaması açısından kuşkusuz önemli bir avantaj da sağlamaktadır. Böylelikle teknolojik gelişmelerin ontolojik ve epistemolojik düzlemde görece daha sahil yorumlanabilmesi bakımından gelecek nesillerden daha şanslı olduğumuzu söyleyebiliriz. Bu itibarla yapay zekâ ve etkilerinin tartışmaya açılması noktasında bir kavşakta bulunduğumuzu ve bu kavşakta bulunmanın hangi yola gireceğine dair bir fırsat belki de son fırsatı verdiğini söylemek abartı olmayacaktır. Bu bağlamda değerlendirme konumuz olan Her filmine gelecek olursak, bize göre bu filmde dikkat çeken en önemli husus, yapay zekâyâ yapılan duygusal yüklemidir. Duyguların zirvesi sayılabilecek aşk temasının bu filmde işlenmiş olması, salt hesaplamalar yapabilen, pragmatik açıdan son derece insansı olan yapay zekâ ürünlerinin tam olarak insan olabilme tahayyülü veya kurgusu olarak karşımıza çıkmaktadır. Başka bir deyişle Theodore ile duygusal olarak bir ilişki kuran Samantha'nın aynı şekilde bir fiziksel ilişki yaşamayı düşlemesi, yapay zekânın duygusal anlamda değerlendirmeler yapan, arzu eden ve insanın toplumsal bir varlık olma boyutunu ikame eden duyguları taşıyabileceğine yönelik bir tahayyüldür. Burada önemli olan diğer bir husus ise insanın bu duruma verdiği tepkidir. Yaşadığı duygusal travmayı gerçekte insan olmayan bir program üzerinden gidermekte önemli ölçüde başarılı olan hatta buna bağımlı hale gelen Theodore, insan varlığının da sanal ile gerçeklik arasındaki keskin bir sınırdaki ikame edilemeyeceğini göstermesi bakımından ilginç bir temsil olmaktadır. Dolayısıyla yukarıda ifade etmeye çalıştığımız ontolojik ve epistemolojik sınırların ihlal edildiği daha doğrusu bu sınırların ortadan kalktığı yeni paradigmanın veya epistemenin şimdilik zirvesi sayılabilecek bu örneğin şaşkıncı olmaması, bizatihi gelecekteki yeni durumun gerçekliği hakkında fikir verici olmaktadır. Diğer temel insani haslet olan sanat yapmanın da Samantha açısından yapılabilişliği kâmil bir insan yaratma tahayyülünün başka bir örneğidir.

Filmde bütün bu ontolojik belirsizliğin gerçekleşmesinin yanı sıra nihai olarak belirsizliğin rahatsızlık verici olması, sanal olana duyulan yakınlığın gerçek olan üzerinden araçsallaştırılmasının içselleştirilememiş olması ve Samantha ile Theodore'un ayrılmaya acı verici de olsa karar vermeleri, olacak olanın imkânsızlığından ziyade etik bir kaygı olarak değerlendirilebilir. Bu etik kaygı, hali hazırdaki durum içerisinde var olan didaktik bir kaygı, daha doğrusu didaktiğin öncelediği bir kaygıdır ve bu kaygı, hali hazırdaki insanın başka bir deyişle tamamen ontolojik belirsizlik içerisinde erimemiş olan insanın taşıyabileceği bir kaygıdır. Olacak olanın olması veya hayal gücünün üretimlerinin realize edilmesi durumunda ortaya çıkacak toplumsal vasatta var olan insanda aynı kaygıların olup olmayacağı son derece kuşkuludur. Çünkü etik kaygılar ontolojik telakki ile birebir ilişkilidir. Ontolojik olanın değişmesi ile birlikte etik olanın değişmeyeceğine dair hiçbir garanti yoktur. Başka bir deyişle Her filmindeki ayrılık durumu bugün ile ilgilidir. Yarına dair "olabilecek bir olan"dan ziyade olması gereken bir durumu imlemektedir. Öte yandan unutulmamalıdır ki "olan" önemi ölçüde "olması gereken"i tayin eden bir gücü içinde taşır.

Sonuç itibarıyla insanların bireysel ihtiyaçlarını gidermek için kullanılan yapay zekâ ürünleri şimdilik insan müdahalesine ihtiyaç duymaktadır ancak ilerleyen süreçte hangi aşamaya geleceği henüz kestirilememektedir. Çünkü gelecek yüzyılda insanın yerini tutup tutmayacağı veya her daim insanın müdahalesine ihtiyaç duyup duymayacağı, ontolojik sınırların belirsizleşme sürecinin nerelere varabileceği ile veya yeni varlık telakkisinin mahiyeti ile doğrudan ilgili ve ilişkilidir. Metin boyunca vurgulamaya çalıştığımız "mitik olanın 'saçma' olduğu düşüncesinin gittikçe bir hurafe olarak değerlendirilmesi ve bunun ontolojik bir gerçekliğe yaslandığı" savı, varoluşsal düzlemde bir sorgulama yapmayı zorunlu hale getirmektedir. Başka bir deyişle varoluşsal bir sorumluluğu zımında taşıyan bu nevezuhur durum, hakikat arayışı olarak felsefenin hem geleneksel hem de modern anlamıyla tezahür etmesi ve etkin rol alması gerekliliğine de işaret etmektedir. O halde metafiziğin esaslı sorusu olan varlık nedir? sorusu tekrar tekrar sorulmalıdır. Çünkü

varlığın ifşası, olmuş bitmiş bir süreç değildir. Bu da bize felsefe yapma imkânı verdiği gibi bu imkânın sürekliliğinin kabulü anlamına da gelmektedir.

Kaynakça

- Akar, B. (2019). *Platon'un Felsefesinde Mitolojinin İşlevi* (Basılmamış Doktora Tezi). Ankara: Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Brooks, R. A. (1991). Artificial Intelligence Without Representation. *Elsevier*, 139-159.
- Brzezińska, A. N. (2019). Introduction to Artificial Intelligence. http://zsi.tech.us.edu.pl/~nowak/bien/BIEN_introduction.pdf, (Erişim Tar: 24/11/2019).
- Buhr, M., & Kosing, A. (1978). *Marksçı- Leninci Felsefe Sözlüğü* (Çev., Veysel Atayman, İsmail Duman).
- Dülger, V. (2018). Günümüz Yapay Zekâ Teknolojisi ve 'Robot Yargıç/Avukat' Gerçeği: Mesleğimiz Elimizden Gidiyor Mu? *Hplus*(5), 40-46.
- Foucault, M. (2011). *Bilginin Arkeolojisi* (Çev.: Veli Urhan). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Frazer, S. J. (2017). *Bibliotheka Yunan Mitolojisi Apollodoros* (Çev.: Nur Nirven). İstanbul: Pinhan Yayıncılık.
- Güzeldere, G. (1998). Yapay Zekâ'nın Dünü, Bugünü, Yarını. *Cogito*(13), 27-42.
- Haton, J. P., & Haton, M. C. (1989). *Yapay Zekâ* (Çev.: Ayşen Ekmekçi - Alev Türker). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Heidegger, M. (2003). *Metafizik Nedir?* (Çev. M. Ş. İpşiroğlu & S. K. Yetkin). İstanbul: Kaknüs Yayınları.
- Horzum, I. (2011). Reklamlarda İşlenen Modern Mitler Ve Yeşil Mitin Göstergibilimsel İncelemesi. *New World Sciences Academy*, 6(1), 29-41.
- Hülür, H. (2009). Episteme ve Dil: Michel Foucault'da Tarih ve Eklemlenme. *EKEV Akademi Dergisi*(39), 11-32.
- Korkmaz, M. (2010). *Mitolojik Dinlerin Gizemi*. Ankara: Alter Yayıncılık.
- Levi-Strauss, C. (2013). *Mit ve Anlam* (Çev: Gökhan Yavuz Demir). İstanbul: İthaki Yayınları.
- Minsky, M. (1960). *Steps Toward Artificial Intelligence*. Lexington: Lincoln Laboratory.
- Nabiyev, V. V. (2016). *Yapay Zekâ*. İstanbul: Seçkin.
- Özbey, A. U. (2018, Aralık). Tüketim Toplumunda Tüketim Metaforu Olarak Zaman ve In Time Filmi Üzerine Sosyolojik Analiz. *Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 9(16), 2461-2479.
- Platon. (2013). *Minos-Epinomis* (Çev., Furkan Akderin). İstanbul: Say Yayınları.
- Turing, A. (1950). Computing Machinery And Intelligence. *Mind*(49), 433-460.
- Ünal, Z., & Sağlam, K. (2016). *Bir Filmin Serüveni*. İstanbul: İthaki Yayınları.
- Yıkılmış, G. (2018). Michel Foucault'da Episteme ve Süreksizlik Kavramlarının İncelenmesi. *Bingöl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 8(16), 625-636.
- Yılmaz, A. (2019). *Yapay Zekâ*. İstanbul: Kodlab Yayın Dağıtım.