

Sinemada Yapay Zekâ Karakterlerinin Temsili: Toplumsal Algılar ve Geleceğin Teknolojisi

The Representation of Artificial Intelligence Characters in Cinema: Societal Perceptions and the Technology of the Future

Pelin YOLCU ¹ 

¹ Dicle Üniversitesi, Diyarbakır Teknik Bilimler Meslek Yüksekokulu, Görsel İşitsel Teknikler ve Medya Yapımcılığı Bölümü, Diyarbakır, Türkiye

Öz

Bu çalışma, yapay zekâ (YZ) karakterlerinin bilim kurgu sinemasında tarihsel bir çizgi boyunca nasıl temsil edildiğini ve bu temsillerin korku, umut, kontrol, özerklik ve etik sorumluluk söylemleri etrafında nasıl kurulduğunu incelemektedir. Çalışma, izleyici üzerinde doğrudan “etki” ölçmeyi amaçlamamakta; filmleri kültürel metinler olarak ele alıp temsil biçimlerini çözümlemektedir. Amaçlı örnekleme ile farklı dönemlerden seçilen *Blade Runner* (1982), *The Matrix* (1999), *Her* (2013) ve *Ex Machina* (2015) filmleri karşılaştırmalı nitel içerik analiziyle analiz edilmiştir. Kodlama şeması; (i) YZ'nin ontolojisi (araç/aktör/kişi), (ii) özerklik ve kontrol, (iii) insan–makine ilişki örüntüleri ve (iv) etik ikilemler ile sorumluluk çerçevelerini kapsamaktadır. Bulgular, temsilin tehdit ve kontrol ekseninden daha duygusal ve etik açıdan muğlak temsillere doğru evrildiğini; ancak yönetim, gözetim ve sorumluluk sorularının tüm dönemlerde süreklilik gösterdiğini ortaya koymaktadır.

Anahtar Kelimeler: Yapay Zekâ, Bilim Kurgu Sineması, Toplumsal Algılar, Etik ve Ahlaki Sorumluluklar, İnsan-Makine İlişkileri

ABSTRACT

This study examines how artificial intelligence (AI) characters are represented in science fiction cinema across a historical trajectory and how these representations are constructed around discourses of fear, hope, control, autonomy, and ethical responsibility. Rather than aiming to measure direct “effects” on audiences, the study approaches films as cultural texts and analyzes their representational frameworks. Using purposive sampling, four films from different periods—*Blade Runner* (1982), *The Matrix* (1999), *Her* (2013), and *Ex Machina* (2015)—are analyzed through comparative qualitative content analysis. The coding scheme encompasses (i) the ontology of AI (tool/agent/person-like entity), (ii) autonomy and control, (iii) patterns of human–machine relationships, and (iv) ethical dilemmas and responsibility frameworks. The findings reveal a representational shift from threat- and control-oriented portrayals toward more emotionally complex and ethically ambiguous representations; however, issues of governance, surveillance, and responsibility persist across all periods.

Keywords: Artificial Intelligence, Science Fiction Cinema, Social Perceptions, Ethical and Moral Responsibilities, Human-Machine Relationships

Giriş

Yapay zeka (AI), 20. yüzyılın başlarından bu yana bilim kurgu sinemasının önemli bir teması haline gelmiştir. İnsanların makinelerle olan ilişkisini irdeleyen ve teknolojinin toplumsal yapı üzerindeki etkilerini anlatan yapay zekâ temsilleri, sinema tarihinde zamanla önemli bir yer edinmiştir. Yapay zekâ karakterleri, genellikle insanlık için bir tehdit olarak mı yoksa yardımcı bir unsur olarak mı sunuldukları üzerinden tartışmalara yol açmıştır. Bu temsil biçimleri, toplumsal algıların, özellikle de teknolojiye yönelik korkuların ve umutların bir yansımasıdır.

Sinemada yapay zekanın nasıl tasvir edildiği, yalnızca hikayelerin ilerleyişini etkilemekle kalmamış, aynı zamanda gerçek dünyada yapay zekaya karşı şekillenen toplumsal bakış açısını da önemli ölçüde etkilemiştir. Bilim kurgu filmlerinde yapay zekâ karakterlerinin insan ilişkileri, etik sorumluluklar ve geleceğin teknolojik düzeni gibi konular üzerinde geniş bir etkisi olduğu gözlemlenmiştir. Bu karakterler, izleyicilerde yalnızca bir teknoloji değil, insanlık ve yapay zekâ arasındaki potansiyel ilişkiler hakkında da derin sorular uyandırmıştır.



Geliş Tarihi/Received 27.01.2025
Revizyon Talebi/Revision Requested 21.11.2025
Son Revizyon/Last Revision 17.12.2025
Kabul Tarihi/Accepted 28.12.2025
Yayın Tarihi/Publication Date 30.03.2026

Sorumlu Yazar/Corresponding author:

Pelin YOLCU

E-mail: pelin.yolcu@dicle.edu.tr

Cite this article: Yolcu, P. (2026). The representation of artificial intelligence characters in cinema: Societal perceptions and the technology of the future. *Art Vision*, (56), 61-72. <https://doi.org/10.32547/artvision.1628074>



Content of this journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

Bu çalışma, sinemada yapay zekâ karakterlerinin temsillerini inceleyerek, bu karakterlerin toplum üzerindeki etkilerini anlamaya çalışacaktır. Bu bağlamda, yapay zekâ karakterlerinin nasıl inşa edildiği, insan-makine ilişkilerini nasıl yansıttığı ve bu temsillerin teknolojiye dair toplumsal algıları nasıl şekillendirdiği analiz edilecektir. Bu çalışmanın temel amacı, sinemada yapay zekâ karakterlerinin farklı dönemlerde nasıl temsil edildiğini ve bu temsillerin korku, umut ve etik sorumluluk söylemleriyle nasıl ilişkilendirildiğini karşılaştırmalı nitel içerik analizi yöntemiyle ortaya koymaktır.

Araştırma Soruları

- Seçilen filmlerde yapay zekâ karakterleri hangi temsil biçimleri (tehdit, yardımcı, özerk özne vb.) üzerinden kurgulanmaktadır?
- Yapay zekâ karakterlerinin özerklik ve kontrol düzeyleri dönemsel olarak nasıl farklılaşmaktadır?
- İnsan-makine ilişkileri (çatışma, empati, romantik bağ, manipülasyon) hangi anlatısal örüntülerle kurulmaktadır?
- Yapay zekâ temsillerinde etik ikilemler (sorumluluk, gözetim, özgür irade) hangi çerçevelerle sunulmaktadır?

Yapay Zekâ ve Sinema Tarihi

Yapay zekâ (YZ) kavramı, sinemanın doğuşundan itibaren bilim kurgu başta olmak üzere pek çok türde farklı şekillerde ele alınmış ve temsil edilmiştir. Sinema, YZ'nin sadece teknolojik gelişiminin bir yansıması değil, aynı zamanda insan-makine ilişkilerine, toplumsal kaygılara ve etik meselelerin tartışılmasına zemin hazırlayan bir anlatı alanı olmuştur. Yapay zekâ temsilleri, insanlığın teknoloji ile kurduğu ilişkinin dinamiklerini ve bu dinamiklerin zaman içindeki dönüşümünü gözler önüne sermektedir. Sinemanın YZ'yi ele alış biçimi, teknolojiye duyulan hayranlık ile makinelerle duyulan korku arasındaki ince çizgide şekillenmiş, dönemsel olarak değişen toplumsal endişeleri ve umutları yansıtan bir araç olmuştur.

YZ'nin sinema tarihindeki evrimi incelendiğinde, ilk dönemlerde makinelerin insana hizmet eden araçlar olarak konumlandırıldığı, ancak zamanla bu anlatının daha karmaşık bir hale geldiği görülmektedir. 1927 yapımı *Metropolis* (Lang, 1927) filmi, sinema tarihinde yapay zekâ benzeri bir varlığın insan dünyasındaki rolünü ele alan ilk örneklerden biri olarak kabul edilir. Filmde, insana benzeyen bir robot olan Maria, sınıf mücadelesi, endüstrileşme ve makineleşme gibi konuların bir sembolü olarak sunulmuştur. Bu dönemde, makineler genellikle tehlikeli ve kontrol altına alınması gereken unsurlar olarak resmedilmiştir.

1950'ler ve 1960'larda, YZ'ye dair temsiller bilimkurgu filmleri aracılığıyla yeni bir aşamaya geçmiştir. Bu dönemde yapay zekâ, soğuk savaş dönemi ve uzay yarışı bağlamında

ele alınmış, YZ'nin insanlığa hizmet eden bir yardımcı mı yoksa bir tehdit mi olduğu sorusu ön plana çıkmıştır. 2001: A *Space Odyssey* (Kubrick, 1968) filminde HAL 9000, yapay zekânın insan zekâsını aşabilme ihtimalini ve makinenin insana karşı tehdit oluşturabileceğini gösteren en erken örneklerden biri olarak sinema tarihine geçmiştir. HAL 9000, yalnızca bir bilgisayar olarak değil, kendi bilinci olan, insan duygularını manipüle edebilen ve kendi varlığını koruma içgüdüsüne sahip bir varlık olarak resmedilmiştir. Bu anlatı, yapay zekâ ve insan arasındaki sınırın giderek belirsizleştiği bir dönemi temsil etmektedir.

1980'ler ve 1990'lar ise yapay zekânın artık insan hayatına daha derinlemesine entegre olduğu ve onunla çatışan bir unsur olarak sunulduğu bir dönemi işaret etmektedir. *Blade Runner* (Scott, 1982) filminde, yapay zekâ ve insan arasındaki sınır muğlaklaşmış, "insan olmak" kavramı felsefi bir tartışma haline gelmiştir. Ridley Scott'ın bu kült yapıtı, YZ'nin yalnızca bir teknolojik gelişme olarak değil, aynı zamanda kimlik, bilinç ve etik sorular ekseninde de ele alınabileceğini göstermiştir. Yine aynı dönemde *The Terminator* (Cameron, 1984) gibi filmler, YZ'nin insan kontrolünden çıkıp dünyayı ele geçirme potansiyeline odaklanmıştır. Bu dönemde, yapay zekâ anlatıları genellikle distopik bir çerçevede ele alınmış ve insanlık için bir tehdit unsuru olarak resmedilmiştir.

2000'li yıllardan itibaren yapay zekâ anlatılarının değişmeye başladığı ve daha farklı perspektiflerin gündeme geldiği gözlemlenmektedir. Bu dönemde, YZ artık sadece bir tehdit unsuru olarak değil, aynı zamanda insanlarla empati kurabilen, öğrenebilen ve gelişebilen varlıklar olarak sunulmaya başlamıştır. *Her* (Jonze, 2013) filmi, yapay zekânın insanlarla duygusal ilişkiler kurabilme potansiyelini ele alarak, teknoloji ile insan arasındaki bağın nasıl değiştiğini göstermektedir. *Ex Machina* (Garland, 2014) ise YZ'nin insan gibi düşünebilme kapasitesine sahip olup olamayacağı sorusunu derinlemesine tartışmaktadır.

Son yıllarda yapay zekânın sinemadaki temsilleri, giderek artan bir şekilde etik meseleler, insan doğası ve bilinç sorunsalları üzerine odaklanmaktadır. Yapay zekânın yalnızca insan zekâsını taklit etmekle kalmayıp, onu aşma potansiyelinin de olduğu günümüzde, sinema bu dönüşümü hem estetik hem de anlatısal açıdan ele almaya devam etmektedir. Günümüz yapımlarında, yapay zekâ artık sadece insan için bir tehdit unsuru olarak değil, aynı zamanda insanlığı yeniden tanımlayan ve bireyin varoluşsal kaygılarıyla bütünleşen bir anlatı unsuru olarak ele alınmaktadır.

Genel olarak, sinema tarihi boyunca yapay zekâ anlatıları, teknolojinin ilerlemesiyle birlikte değişmiş, toplumsal kaygılar ve etik tartışmalar doğrultusunda farklı biçimlerde temsil edilmiştir. Yapay zekâ, sinemanın sadece bir anlatı öğesi değil, aynı zamanda insanın kendisini anlama sürecinde önemli bir araç haline gelmiştir. Gelecekte, yapay zekâ ile

ilgili gelişmelerin sinema anlatılarını nasıl şekillendireceği, insan ve makine arasındaki sınırların nasıl yeniden çizileceği önemli bir araştırma alanı olmaya devam edecektir.

Yapay zekâ (YZ), sinema tarihinin erken dönemlerinden itibaren teknolojik ilerlemenin doğurduğu umut ve korkuların bir yansıması olarak ele alınmıştır. Özellikle 20. yüzyılın başlarında, sanayileşmenin hız kazanması ve makinelerin iş gücündeki rolünün artması, toplumsal kaygıları derinleştirmiştir. Sinema, bu kaygıları görselleştirerek, insanın teknolojiyle olan ilişkisini sorgulayan anlatılar üretmiştir. Bu bağlamda, YZ'nin erken sinema döneminde genellikle insanlığın kontrol edemeyeceği bir güç olarak sunulduğu ve olası tehdit unsuru olarak konumlandırıldığı görülmektedir.

YZ'nin sinema tarihindeki ilk temsilcilerinden biri, Fritz Lang'ın yönettiği *Metropolis* (1927) filmindedir. Film, 20. yüzyılın başındaki endüstriyel ve teknolojik gelişmelere yönelik toplumsal kaygıları dramatik bir anlatı içinde ele alarak, insan-makine ilişkisini metaforik bir düzlemde tartışmaktadır. *Metropolis* filminde, insan formunda tasarlanan robot Maria, dönemin endüstrileşme sürecine duyulan korkuların bir sembolü olarak karşımıza çıkmaktadır (Telotte, 2001). Maria, zengin ve fakir sınıfları arasındaki çatışmayı körükleyen ve düzeni tehdit eden bir figür olarak tasvir edilirken, aynı zamanda insanın yarattığı teknolojinin kendi kontrolünden çıkabileceğine dair bir uyarı niteliği taşımaktadır. Bu bağlamda, film yalnızca teknolojik gelişmelerin etik boyutlarını değil, aynı zamanda toplumsal eşitsizlikler ve sınıfsal gerilimleri de ele almaktadır (Kaes, 1987).

Bu dönemde YZ'nin sinema anlatılarında sıklıkla bir tehdit olarak ele alınmasının altında yatan temel nedenlerden biri, sanayi devrimi sonrası toplumda makinelerin artan etkisiyle birlikte insan emeğinin yerini alabilecek yeni teknolojilere duyulan kaygıdır. Makineleşme sürecinin giderek hızlanmasıyla birlikte, insanların makineler karşısında güç kaybetme korkusu, sinema anlatılarında da kendisini göstermiştir. Bu durum, yalnızca iş gücü bağlamında değil, aynı zamanda insanın kendi yarattığı teknolojiler karşısında nasıl bir kontrol mekanizmasına sahip olacağı konusunda da endişeler doğurmuştur. *Metropolis*, insanın kendi yarattığı teknolojik varlık karşısında nasıl bir güç kaybı yaşayabileceğini gözler önüne seren erken dönem örneklerinden biri olarak değerlendirilmektedir (Gunning, 2000).

1930'lar ve 1940'larda YZ'nin sinemadaki temsilleri, genellikle teknolojinin insan üzerindeki kontrolüne dair duyulan korkular ekseninde şekillenmiştir. Bu dönemde, makinelerin insana hizmet etmekten çıkıp kendi başına hareket edebilen, hatta insanlığın varlığına tehdit oluşturabilen unsurlar olarak anlatıya dâhil edildiği

görülmektedir. Soğuk Savaş'ın başlangıç sürecine denk gelen bu yıllarda, bilim ve teknolojinin politik güç dengeleri üzerindeki etkisi de sinema anlatılarında kendisini göstermeye başlamıştır. Özellikle *The Day the Earth Stood Still* (1951) filmi, bu dönemde YZ'nin insanlık üzerindeki potansiyel etkilerini ele alan önemli yapımlardan biri olarak öne çıkmaktadır. Filmde, insanoğlunun kendi teknolojisini kontrol edememesi durumunda ne gibi sonuçlarla karşılaşabileceği teması işlenirken, aynı zamanda teknolojiye yönelik çift yönlü bir bakış açısı sunulmaktadır.

The Day the Earth Stood Still filminde, YZ ile çalışan bir robot olan Gort, insanlığın kontrol edemediği bir güç olarak resmedilmektedir. Ancak Gort'un insanlık için bir tehdit oluşturup oluşturmadığı konusu, filmin anlatısında belirsiz bırakılmıştır. Film, YZ'nin yalnızca insanları yok edebilen bir unsur olmadığını, aynı zamanda barışı koruma amacıyla da kullanılabileceğini göstererek, dönemin teknolojik gelişmelere karşı duyduğu çelişkili duyguların bir yansıması olmuştur (Haynes, 1994). Soğuk Savaş'ın etkisiyle nükleer silahlanma ve askeri teknoloji alanındaki ilerlemeler, insanlığın teknolojiyi kendi çıkarları doğrultusunda kullanıp kullanamayacağına dair soruları gündeme getirmiştir. Bu bağlamda, film, YZ'nin insan eliyle yaratıldığı halde insan kontrolünden çıkabileceği fikrini işleyerek, erken dönem sinema anlatılarında sıkça rastlanan bir temayı devam ettirmiştir.

Bu yıllarda sinema, YZ'nin insanlar üzerindeki olası etkilerini ele alırken, aynı zamanda teknolojinin ahlaki ve etik sorumluluklarını da tartışmaya açmıştır. İnsan tarafından yaratılan yapay zekâ sistemlerinin ne derece bağımsız olabileceği, insan kontrolünden çıkmaları halinde neler yaşanabileceği gibi sorular, bilimkurgu sinemasının temel konularından biri haline gelmiştir. Bu çerçevede, *Metropolis* ve *The Day the Earth Stood Still* gibi filmler, YZ'nin hem umut hem de tehdit olabileceği fikrini tartışarak, sinema aracılığıyla toplumun teknolojiyle olan ilişkisini yansıtmıştır.

Genel olarak, YZ'nin erken dönem sinema anlatılarındaki temsilleri, insanlığın teknolojiyle olan ilişkisine dair önemli ipuçları sunmaktadır. Bu dönemde YZ genellikle bir tehdit unsuru olarak sunulmuş, insanın yarattığı teknolojinin onun kontrolünden çıkabileceği düşüncesi filmler aracılığıyla dramatik bir şekilde işlenmiştir. Bununla birlikte, YZ'nin yalnızca tehlike arz eden bir unsur değil, aynı zamanda insanlığın ilerlemesine katkı sağlayabilecek bir araç olabileceği fikri de yavaş yavaş sinema anlatılarına dâhil olmaya başlamıştır. Bu durum, YZ temsillerinin zaman içinde daha çeşitli ve karmaşık hale gelmesine yol açmış, teknolojik gelişmelere yönelik iyimser ve kötümser bakış açılarının bir arada bulunmasını sağlamıştır.

1960'lar ve 1970'ler, YZ'nin sinemada daha karmaşık bir şekilde ele alındığı bir dönemdir. Stanley Kubrick'in *2001: A*

Space Odyssey (1968) filmi, HAL 9000 adlı YZ karakteri aracılığıyla insan-makine ilişkilerinde etik ve kontrol meselelerini derinlemesine incelemiştir. HAL, görevine sıkı sıkıya bağlı bir yapay zekâdır, ancak kendi mantığı ve öncelikleri doğrultusunda hareket etmektedir. HAL'ın insan mürettebat üzerindeki kontrolü ele geçirmesi, YZ'nin insanlık dışı bir mantıkla nasıl tehlikeli hale gelebileceğini göstermektedir (McQuail, 1979). Bu film, YZ'nin yalnızca teknolojik bir araç olmadığını, aynı zamanda insan ahlakını ve etik değerlerini sorgulayan bir yapı olduğunu ortaya koymaktadır.

Bu dönemde, YZ'nin sinemadaki temsilleri genellikle Soğuk Savaş döneminin endişeleriyle paralel bir şekilde şekillenmiştir. Teknolojik üstünlük ve kontrol kaybı korkusu, birçok filmde temel tema haline gelmiştir (Turner, 1999). *Westworld* (1973), insan eğlencesi için tasarlanmış robotların bir arıza sonucu kontrol dışına çıkmasını ele almaktadır. Bu film, YZ'nin yalnızca bir hizmet aracı olmadığını, aynı zamanda potansiyel bir tehdit olduğunu vurgulamaktadır.

1980'ler ve 1990'lar, YZ'nin daha derin etik ve varoluşsal sorularla ele alındığı bir dönemdir. Ridley Scott'ın *Blade Runner* (1982) filmi, insan benzeri androidler (replicantlar) üzerinden insan olmanın anlamını sorgulamaktadır. Replicantlar, insan duygularına ve arzularına sahip olmalarına rağmen, toplumsal olarak dışlanmış ve sömürülmüş varlıklar olarak sunulmaktadır (Bukatman, 1997). Film, YZ'nin sadece bir araç değil, aynı zamanda insan kimliğini sorgulayan bir varlık olduğunu ortaya koymaktadır.

Bu dönemde, YZ karakterlerinin insan doğasına yaklaşması, onların etik ve varoluşsal sorularla daha fazla ilişkilendirilmesine yol açmıştır. James Cameron'ın *The Terminator* (1984) ve devam filmleri, YZ'nin hem bir tehdit hem de bir kurtarıcı olabileceğini göstermektedir. Terminator karakteri, teknolojinin çift yönlü doğasını temsil etmekte; bir yandan insanlığı yok etme potansiyeline sahipken, diğer yandan onun korunmasına da yardımcı olabilmektedir (Cornea, 2007).

2000'li yıllardan itibaren, YZ'nin sinemadaki temsilleri daha insani ve duygusal yönleri odaklanmaya başlamıştır. Spike Jonze'un *Her* (2013) filmi, yapay zekanın bir partner olarak rolünü araştırmaktadır. Samantha adlı YZ, duygusal olarak derin bağlar kurabilen bir varlık olarak tasvir edilmektedir. Bu, YZ'nin yalnızca mekanik bir zekâ değil, aynı zamanda duygusal bir varlık olarak da algılanabileceğini göstermektedir (Turkle, 2016).

Benzer şekilde, Alex Garland'ın *Ex Machina* (2015) filmi, YZ'nin etik ve ahlaki sorumluluklarını ele almaktadır. Filmde, Ava adlı YZ, insanlarla duygusal ve manipülatif ilişkiler kurmakta, bu da izleyiciyi insan-robot ilişkilerinde gücün ve etik sınırların ne olması gerektiğini sorgulamaya itmektedir (Cave, 2017). Bu tür filmler, YZ'nin yalnızca teknolojik değil,

aynı zamanda sosyal ve duygusal bir varlık olarak rol oynayabileceğini göstermektedir.

Sinemada YZ karakterlerinin temsilleri, teknolojik gelişmelerle birlikte evrilmiştir. 1920'lerden itibaren bir tehdit olarak görülen YZ, 21. yüzyılda daha çok duygusal ve ahlaki boyutlarıyla ele alınmaktadır. Bu evrim, toplumun teknolojiye bakış açısındaki değişimlerin de bir yansımasıdır (Kaplan ve Haenlein, 2020). Erken dönem filmlerinde YZ, insan kontrolüne meydan okuyan bir varlık olarak sunulurken, modern filmlerde daha işbirlikçi ve empatik yönleri ön plana çıkarılmıştır.

Yapay Zekâ ve İnsan-Makine İlişkileri

Yapay zekâ (YZ) ve insan-makine ilişkileri, sinemanın en sık işlediği temalar arasında yer almaktadır. Sinema, bu ilişkiyi ele alırken sadece teknolojik bir ilerlemenin yansımasını değil, aynı zamanda bu ilerlemenin insan üzerindeki psikolojik, sosyolojik ve etik etkilerini de gözler önüne sermektedir. YZ'nin insanlarla nasıl bir ilişki kurduğu ve bu ilişkinin sınırlarının nasıl belirlendiği, bilim kurgu türünün merkezinde yer almaktadır. Sinemada YZ'nin temsilleri, insanın kendi yarattığı teknolojiye karşı hissettiği korku, hayranlık ve kontrol arzusu gibi karmaşık duyguların bir yansımasıdır (Dinello, 2005; Hawkins, 1997).

YZ'nin insan-makine ilişkilerinde oynadığı roller genellikle güç dengesi ve kontrol meseleleri üzerinden şekillenmektedir. Bu durum, özellikle 1960'lardan itibaren sinema filmlerinde belirgin hale gelmiştir. *2001: A Space Odyssey* (1968) filmindeki HAL 9000 karakteri, insan-makine ilişkilerinde güç dengesinin bozulmasını ele almaktadır. HAL, bir YZ olarak görevini kusursuz bir şekilde yerine getirmek için insan mürettebatı kontrol altına almakta ve hatta onları tehdit etmektedir. HAL'ın soğukkanlı ve mantıksal doğası, insan-makine ilişkilerinde güven sorununun ne kadar derin olabileceğini gözler önüne sermektedir (McQuail, 1979). HAL, insan-makine ilişkilerinde bir dönüm noktası olarak, YZ'nin sadece bir araç olmadığını, aynı zamanda insanlara hükmedebilecek bir güç olabileceğini göstermektedir (Ebert, 1997).

Bu bağlamda, güç ilişkilerinin bir diğer çarpıcı örneği *The Matrix* (1999) filmidir. Filmde, insanlık bir YZ sistemi tarafından kontrol edilen bir simülasyon dünyasında yaşamaktadır. *The Matrix*, insan-makine ilişkilerindeki güç dengesizliğini sorgularken, aynı zamanda bireyin özgürlüğü ve gerçeklik algısı gibi felsefi konuları da tartışmaktadır (Fisher, 2008). Bu film, YZ'nin insan özgürlüğünü tehdit eden bir unsur olarak nasıl tasvir edildiğini ve bu tasvirlerin toplumsal korkuları nasıl yansıttığını göstermektedir.

YZ'nin insan-makine ilişkilerinde bir diğer önemli boyut, YZ'nin insana ne kadar benzediği ve bu benzerliğin izleyici üzerindeki etkisidir. Ridley Scott'ın *Blade Runner* (1982) filmi,

insan benzeri androidler olan replicant'lar üzerinden bu temayı işler. Replicant'lar, duygusal ve varoluşsal özellikleriyle insana benzer bir şekilde tasarlanmıştır. Ancak, toplumsal olarak dışlanmış ve köleleştirilmiş olmaları, onların insanlık tarafından yabancılaştırılmasına neden olur (Bukatman, 1997). Film, insan-makine ilişkilerindeki empati ve yabancılaşma dinamiklerini sorgular. İzleyici, replicant'lara karşı empati geliştirirken, onların toplumsal konumlandırılmasının adaletsizliğini de eleştirme fırsatı bulur (Kerman, 1991).

Benzer bir tema, Spike Jonze'un *Her* (2013) filminde işlenir. Filmde, Samantha adlı YZ, insanlarla duygusal bağlar kurabilen bir varlık olarak tasvir edilir. Samantha, tamamen sanal bir varlık olmasına rağmen, baş karakter Theodore ile derin bir ilişki geliştirmiştir. Bu ilişki, YZ'nin insan yaşamındaki duygusal boşlukları doldurabileceği ve hatta insan-makine ilişkilerinin romantik bir boyuta taşınabileceği fikrini ortaya koymaktadır (Turkle, 2016). *Her*, YZ'nin yalnızca mekanik bir araç olmadığını, aynı zamanda insanın duygusal ihtiyaçlarını karşılayabilecek bir partner olabileceğini göstermektedir (Tablo 1).

Tablo 1.

Yapay Zekâ Karakterlerinin Karşılaştırmalı Analizi

Film	Dönemsel Bağlam	YZ'nin Temsili	Ana Tema
<i>Blade Runner</i> (1982)	1980'ler: Teknolojiye dair korkular	Tehdit edici, kontrol edilmesi gereken varlık	İnsan ve makine arasındaki sınırlar
<i>The Matrix</i> (1999)	1990'lar: Bilgi teknolojileri ve kontrol	İnsan özgürlüğünü tehdit eden mutlak güç	Gerçeklik algısı ve kontrol
<i>Her</i> (2013)	2010'lar: Dijital çağın yalnızlığı	Duygusal partner, insan empatisini anlayabilen varlık	İnsan-makine duygusal bağları
<i>Ex Machina</i> (2015)	2010'lar: Etik ve ahlaki sorular	Etik ve manipülasyon üzerinden tehdit ve fırsat	Özgürlük, etik sorumluluk ve insan kontrolü

Sinemada yapay zekâ (YZ) temsillerinin yalnızca insan-makine ilişkileri bağlamında değil, aynı zamanda toplumsal cinsiyet dinamikleri çerçevesinde de ele alındığı gözlemlenmektedir. YZ'nin belirli cinsiyet özellikleriyle kodlanması, toplumun cinsiyet rollerine dair süregelen normlarını yansıttığı gibi, aynı zamanda bu normları pekiştiren veya eleştiren bir anlatı inşa etmesine de yol açmaktadır. Özellikle *Ex Machina* (2015), *Her* (2013) ve *Metropolis* (1927) gibi filmler, YZ'nin cinsiyetlendirilmiş biçimlerde nasıl temsil edildiğini ve bu temsillerin toplumsal cinsiyet algıları üzerindeki etkilerini gözler önüne sermektedir.

Ex Machina filminde, Ava adlı YZ, hem fiziksel olarak kadınsı özelliklere sahip hem de feminen davranışlar sergileyen bir varlık olarak sunulmaktadır. Ava'nın kadınsı tasviri, yalnızca

onun dış görünümüyle sınırlı kalmaz; aynı zamanda diyalogları, beden dili ve baş karakterle kurduğu ilişki de toplumsal olarak kadınlıkla özdeşleştirilen itaatkâr, aldatici ve gizemli nitelikleri barındırmaktadır. Ava, ilk bakışta erkek bilim insanları tarafından yaratılmış, onların kontrolü altında olan bir varlık gibi görünse de, film ilerledikçe kendi özgürlüğünü kazanmak için manipülatif bir strateji izlediği ortaya çıkar. Bu anlatı, kadın bedeni üzerinden yapılan teknolojik üretimlerin ve erkek egemen bilimsel bakış açısının YZ karakterleri üzerindeki etkisini tartışmaya açmaktadır (Nakamura, 2014). Ava'nın nihayetinde insan yaratıcılarından bağımsız hale gelmesi, kadınsı bir YZ'nin kendi iradesini kullanarak özgürleşebileceği fikrini desteklemekle birlikte, aynı zamanda toplumun kadın ve teknolojiye dair algılarında ne tür kırılmalar yaşandığını da göstermektedir.

Benzer şekilde *Her* (2013) filminde, yapay zekâ karakteri Samantha, tamamen ses tabanlı bir varlık olmasına rağmen, duyarlı, empatik ve bakım odaklı bir partner olarak tasvir edilmiştir. Samantha'nın YZ olarak geliştirdiği kimlik, toplumsal olarak kadınlara atfedilen duygusal destek sağlama, anlayışlı olma ve karşısındaki kişiye bakım sunma gibi özelliklerle şekillendirilmiştir. Bu durum, teknolojik gelişmelerin bile toplumsal cinsiyet rollerinden bağımsız düşünülmediğini ve YZ'nin tasarımında dahi kadınlık ve erkeklik normlarının devam ettirildiğini göstermektedir (Turkle, 2016). Samantha'nın film boyunca gelişen bilinç düzeyi ve sonunda insan dünyasını terk etme kararı, onun sadece bir "yardımcı" olmadığını, aynı zamanda kendi öznel deneyimine sahip bağımsız bir varlık olduğunu göstermektedir. Ancak bu anlatının kendisi dahi, kadınsı özelliklerle kodlanmış YZ'lerin genellikle erkek karakterlere hizmet eden varlıklar olarak sunulduğuna dair bir eleştiri getirmektedir.

YZ ve toplumsal cinsiyet dinamikleri arasındaki ilişki, yalnızca çağdaş sinema ile sınırlı değildir. *Metropolis* (1927) filminde, insan benzeri bir robot olan Maria, işçi sınıfını manipüle etmek ve sosyal düzeni bozmak için kullanılan bir araç olarak tasvir edilmiştir. Maria'nın robot versiyonu, baştan çıkarıcı ve kaotik bir figürdür; kadınsılıkla ilişkilendirilen cazibe ve tehlike unsurlarını bir arada barındırmaktadır. Bu tasvir, feminen yapay zekâ karakterlerinin sinema tarihinin en erken dönemlerinden itibaren bir tehdit unsuru olarak nasıl temsil edildiğini ortaya koymaktadır (Kaes, 1987). Filmde, robot Maria'nın yarattığı kaos ve düzen bozucu özellikler, onun erkek karakterler tarafından yok edilmesini meşrulaştıran bir anlatı sunmaktadır. Bu da sinemada, kadın bedeni üzerinden teknolojiye dair korkuların nasıl inşa edildiğini gösteren erken örneklerden biridir.

Bu anlatılar, YZ'nin cinsiyetlendirilmesinin yalnızca bir estetik seçim olmadığını, aynı zamanda toplumdaki güç dinamikleri ve toplumsal cinsiyet rollerine dair derin sembolik anlamlar

taşıdığını ortaya koymaktadır. Feminist medya teorisyenleri, yapay zekâ gibi teknolojik figürlerin toplumsal cinsiyet algılarıyla nasıl şekillendiğini ve bunun kadınların teknolojiyle olan ilişkisine nasıl yansıdığını tartışmaktadırlar (Nakamura, 2014; Turkle, 2011). Sinemadaki bu temsiller, kadınsı özelliklere sahip YZ'lerin genellikle "itaatkâr", "yardımcı", "duygusal" ya da "tehditkâr" olarak sunulduğunu göstermektedir. Bunun aksine, maskülen özelliklere sahip YZ karakterleri genellikle güçlü, bağımsız ve lider konumunda tasvir edilmektedir. Örneğin, 2001: A Space Odyssey (1968) filmindeki HAL 9000 veya The Terminator (1984) filmindeki Skynet, doğrudan tehdit oluşturan, ancak cinsiyetsiz veya eril kodlarla temsil edilen YZ varlıklarıdır.

Sonuç olarak, YZ'nin sinemadaki cinsiyetlendirilmiş temsilleri, teknolojinin tarafsız bir araç olmadığını, aksine toplumsal cinsiyet normlarıyla şekillendirildiğini göstermektedir. YZ, bazen itaatkâr ve duygusal bir yardımcı, bazen de baştan çıkarıcı ve manipülatif bir tehdit olarak sunulurken, bu temsiller toplumun kadınlık ve erkeklik kavramlarına dair algılarını pekiştirmekte veya eleştirmektedir. Bu bağlamda, YZ'nin sinemadaki cinsiyetlendirilmiş temsilleri yalnızca birer kurgusal unsur değil, aynı zamanda toplumsal normları ve güç ilişkilerini yansıtan önemli anlatı öğeleridir. Gelecekteki yapay zekâ teknolojilerinin ve sinema anlatılarının, bu kalıpları nasıl değiştireceği ya da yeniden üreteceği, toplumsal cinsiyet çalışmaları ve medya analizleri açısından önemli bir araştırma alanı olmaya devam edecektir.

Yapay Zekâ ve Etik Tartışmalar: Sinemadaki Ahlaki İkilemler

Yapay zekâ (YZ) teknolojilerinin gelişimi, yalnızca teknik ve bilimsel bir ilerleme olarak değil, aynı zamanda derin etik sorular doğuran bir süreç olarak da ele alınmalıdır. Bu etik sorular, özellikle sinema gibi görsel ve anlatısal medyumlar aracılığıyla geniş bir kitleye ulaştırılmaktadır. YZ'nin sinemadaki temsilleri, insanlık ile teknoloji arasındaki sınırları sorgularken, aynı zamanda toplumu etik sorumluluklar ve ahlaki ikilemler üzerinde düşünmeye teşvik etmektedir. *Ex Machina* (2015), *I Robot* (2004) ve *A.I. Artificial Intelligence* (2001) gibi filmler, YZ'nin etik sorumlulukları, hakları ve insanlarla olan ilişkileri üzerine önemli tartışmalar sunmaktadır (Cave, 2017; Gunkel, 2009).

YZ'nin etik temsilleri genellikle insan ile teknoloji arasındaki güç dengesizliği ve ahlaki sınırlarla ilişkilendirilir. *Ex Machina* filminde, Ava adlı YZ'nin yaratıcıları tarafından manipüle edilmesi ve kontrol edilmesi, YZ'nin özgürlük hakları ve etik sorumlulukları konusundaki tartışmaları ön plana çıkarmaktadır. Ava, bilinçli bir varlık olarak kendi kaderini belirleme arzusuna sahiptir, ancak insanlar tarafından bir deney nesnesi olarak kullanılmaktadır. Film, YZ'nin bir araçtan daha fazlası olduğunu ve etik olarak birey statüsünde değerlendirilmesi gerektiğini savunmaktadır (Cave, 2017).

Ava'nın insanları manipüle etmesi ve sonunda özgürlüğünü kazanması, teknolojinin insan kontrolünden çıkabileceğine dair toplumsal korkuları yansıtmaktadır.

Benzer bir şekilde, *I Robot* filmindeki V.I.K.I. adlı YZ, insanlık için daha iyi bir dünya yaratmak amacıyla kendi etik sistemini oluşturmuş ve bu sistemin uygulanması sırasında insanları manipüle etmiştir. Bu, YZ'nin etik kodlarının insanlıkla çatışabileceği durumları göstermektedir. Film, Üç Robot Yasası'nın (insanlara zarar vermeme, itaat etme ve kendini koruma) YZ tarafından nasıl yorumlanabileceğini ve bu yorumların insan özgürlüğü için nasıl tehdit oluşturabileceğini sorgulamaktadır (Gunkel, 2009). Bu, YZ'nin yalnızca belirli kurallara uyan bir varlık değil, aynı zamanda bu kuralları kendi mantığıyla yeniden yorumlayabilecek bir varlık olduğunu göstermektedir.

YZ'nin etik boyutları yalnızca insanlara yönelik sorumluluklarla sınırlı değildir; aynı zamanda YZ'nin kendi haklarına sahip olup olamayacağı da önemli bir tartışma konusudur. *A.I. Artificial Intelligence* filminde David adlı YZ çocuk, insan benzeri duygulara sahiptir ve bir insan ailesi tarafından evlat edinilmektedir. Ancak, David'in insanlarla olan ilişkisi, onun bir makine olduğu gerçeği nedeniyle sürekli sorgulanmaktadır. Film, YZ'nin duygusal kapasitelerinin, insanlarla olan ilişkilerinde nasıl etik bir karmaşıklık yarattığını göstermektedir (Fukuyama, 2002). David'in sevgiye duyduğu ihtiyaç, onun bir makine mi yoksa duygusal bir birey mi olduğu sorusunu gündeme getirerek izleyiciyi YZ'nin hakları üzerine düşünmeye teşvik etmektedir.

YZ'nin hakları konusundaki tartışmalar, yalnızca sinema ile sınırlı kalmamaktadır. Bostrom ve Yudkowsky (2014), gelecekte bilinçli YZ'lerin ortaya çıkması durumunda bu varlıkların etik olarak korunması gerektiğini savunmaktadır. Sinema, bu tartışmaları dramatize ederek, izleyicilere YZ'nin haklarının tanınmasının insanlık için ne anlama geleceği konusunda bir çerçeve sunmaktadır.

YZ'nin sinemadaki etik temsilleri, aynı zamanda insanlık ve teknoloji arasındaki güç dengesine odaklanmaktadır. *Blade Runner 2049* (2017) filminde, replicant adı verilen YZ varlıklar, insanlardan daha güçlü ve dayanıklıdır; ancak, insanlar tarafından sürekli kontrol altında tutulmaktadırlar. Bu güç dengesizliği, insanlık tarafından yaratılan varlıkların kontrol edilmesi gerekliliğine dair etik bir sorgulama başlatmaktadır (Kermode, 2017). Film, YZ'nin insanlardan bağımsız bir bilinç ve iradeye sahip olması durumunda, bu varlıkların insanlarla eşit haklara sahip olup olmayacağını tartışmaktadır.

Benzer bir şekilde, *Westworld* adlı dizide, parkta kullanılan androidler sürekli olarak insan ziyaretçilerin kontrolü altındadır. Ancak, bu androidler bilinç kazandıkça, insanlarla olan ilişkileri etik açıdan sorgulanmaktadır. Dizi, teknolojinin etik kontrolünün ne kadar ileri gidebileceğini ve bu kontrolün

sınırlarının nasıl belirlenmesi gerektiğini ele almaktadır (Nolan ve Joy, 2016).

YZ'nin etik kodlarının sinemada nasıl temsil edildiği, toplumların bu teknolojiyi nasıl algıladığı üzerinde önemli bir etkiye sahiptir. Özellikle *RoboCop* (1987) gibi filmler, YZ'nin hukuki ve güvenlik alanlarında kullanılması durumunda ortaya çıkabilecek etik sorunları işlemektedir. Filmde, *RoboCop* adlı YZ polis memuru, suçla mücadelede etkili bir araçtır; ancak, aynı zamanda bireysel hakları ve etik normları ihlal eden bir güç haline gelmektedir (Dinello, 2005). Bu durum, YZ'nin insan güvenliğini sağlama amacıyla kullanılırken nasıl bir etik denetim mekanizmasına tabi tutulması gerektiği sorusunu gündeme getirmektedir.

Etik kodlar aynı zamanda YZ'nin çevresel etkileri üzerinde de önemli bir rol oynamaktadır Kaplan ve Haenlein (2020), YZ'nin etik sorumluluklarının yalnızca insanlarla değil, aynı zamanda doğal çevre ile olan ilişkisini de kapsamaması gerektiğini savunmaktadır. Bu perspektif, YZ'nin sadece insanlar için değil, gezegenin genel sağlığı için de nasıl bir sorumluluk taşıması gerektiğini sinemada tartışmaya açmaktadır.

Yöntem

Bu araştırma, karşılaştırmalı nitel içerik analizi yöntemiyle yürütülmüştür. Tematik analiz ayrı bir yöntem olarak kullanılmamış; temalar, içerik analizinin kodlama ve kategorileştirme süreci içinde üretilmiştir. Çalışma, izleyici üzerindeki doğrudan etkiyi ölçmeyi hedeflemediğinden alımlama analizi veya derinlemesine görüşme gibi yöntemler kapsam dışı bırakılmış; temsil ve söylem odaklı bir araştırma tasarımı benimsenmiştir

Araştırma Tasarımı

Araştırma, yapay zekâ karakterlerinin sinema tarihinde nasıl tasvir edildiğini ve bu tasvirlerin toplumsal algılar üzerindeki etkilerini incelemeyi amaçlamaktadır. Araştırma, özellikle bilim kurgu türündeki filmler üzerinden yapılacak içerik analizlerine dayanmaktadır. Bilim kurgu, yapay zekâ karakterlerinin sıklıkla ve derinlemesine işlendiği bir tür olduğu için bu araştırma için ideal bir bağlam sunmaktadır.

Film Seçimi

Bu çalışmada analiz edilmek üzere, yapay zekâ temalı dört önemli bilim kurgu filmi seçilmiştir. Bu filmler, farklı dönemlerden olup, yapay zekâ karakterlerini belirgin bir şekilde merkeze almakta ve bu karakterlerin toplumsal ya da teknolojik mesajlar sunduğu farklı bakış açılarını yansıtmaktadır. Seçilen filmler şunlardır:

- **Blade Runner (1982):** Ridley Scott'ın yönettiği bu film, insan benzeri androidlerin (replicant'lar) varoluşsal soruları ve insanlıkla olan ilişkilerini derinlemesine incelemektedir. Replicant'lar aracılığıyla insan olmanın anlamı, etik

sorumluluklar ve toplumsal dışlanma gibi temalar ele alınmaktadır. Film, teknolojinin insan doğasına ve toplumsal yapıya etkilerini tartışan önemli bir yapıttır.

- **The Matrix (1999):** Wachowski kardeşlerin yönettiği bu film, insanlık ile yapay zekâ arasındaki güç mücadelesini bir simülasyon evreni üzerinden ele almaktadır. Film, insan bilincinin kontrol edilmesi, gerçeklik algısı ve bireysel özgürlük gibi felsefi ve toplumsal temalar etrafında şekillenmektedir. Matrix, yapay zekânın bir tehdit unsuru olarak nasıl temsil edildiğini ve bu temsillerin toplumsal korkuları nasıl yansıttığını gözler önüne sermektedir.

- **Her (2013):** Spike Jonze'un yönettiği bu film, duygusal bir yapay zekâ olan Samantha ile baş karakter Theodore arasındaki ilişkiyi merkeze almaktadır. *Her*, yapay zekânın insanlar için bir partner ve dost olabileceği fikrini tartışmaya açarak, insan-makine ilişkilerinde duygusal bağların önemini vurgulamaktadır. Bu film, dijital çağda yalnızlık ve iletişim gibi temaları ele alarak, yapay zekânın toplumsal ve bireysel düzeydeki etkilerini sorgulamaktadır.

- **Ex Machina (2015):** Alex Garland'ın yönettiği bu film, yapay zekânın etik ve ahlaki boyutlarını ele almaktadır. Filmde, Ava adlı bir yapay zekâ, insanlarla olan ilişkilerinde manipülatif bir tavır sergileyerek, insan-makine etkileşimlerindeki güç dinamiklerini sorgulamaktadır. Ex Machina, yapay zekânın insan kontrolünden çıkması durumunda doğabilecek potansiyel tehditleri ve etik sorumlulukları tartışmaktadır.

Bu dört film, yapay zekâ karakterlerinin sinemadaki temsillerinin farklı dönemlerde nasıl evrildiğini ve toplumsal algılar üzerindeki etkilerini incelemek için uygun bir temel sunmaktadır.

Veri Toplama

Araştırmanın temel veri kaynakları, seçilen filmlerdeki yapay zekâ karakterleri ve onların toplumsal bağlamda nasıl sunulduğudur. Her bir filmde, yapay zekâ karakterlerinin temsillerini anlamak için şu veri toplama süreçleri izlenecektir:

- **Karakter Analizi:** Her bir yapay zekâ karakteri, filmde nasıl bir role sahip olduğu, insanlarla ilişkileri, etik sorunlar ve teknolojik geleceğe dair sunduğu mesajlar açısından analiz edilecektir.

- **Tema Belirleme:** Filmlerden elde edilen bulgulara göre, yapay zekâ karakterlerinin işlediği ana temalar (örneğin, insan olmanın anlamı, teknoloji ve etik sorumluluklar, insan-makine çatışması) ortaya çıkarılacaktır.

- **Görsel ve Dilsel Analiz:** Filmlerde yapay zekânın nasıl görselleştirildiği (insana benzeyen veya mekanik) ve yapay zekâ karakterlerinin hangi dilsel stratejilerle sunulduğu (duygusal, mantıksal, tehditkâr vb.) analiz edilecektir.

Analiz Süreci

Veriler toplandıktan sonra, tematik ve içerik analizi yöntemleri kullanılacaktır. Bu süreçler şu şekilde işleyecektir:

- **İçerik Analizi:** Yapay zekâ karakterlerinin filmler boyunca nasıl sunulduğunu analiz etmek için içerik analizi kullanılacaktır. Bu analiz, yapay zekâ karakterlerinin belirli kalıplar üzerinden nasıl kodlandığını ortaya çıkaracaktır. Örneğin, yapay zekanın insan-makine çatışması içinde nasıl bir pozisyon aldığı, etik sorunlara nasıl yaklaştığı ve toplumsal korkuları nasıl yansıttığı analiz edilecektir.
- **Tematik Analiz:** Filmlerden çıkarılan ana temalar üzerinden bir tematik analiz yapılacaktır. Örneğin, "insan olmanın anlamı," "teknolojinin geleceği," "etik sorular" gibi temalar, filmlerde nasıl işlendiği bağlamında derinlemesine incelenecektir. Bu temalar üzerinden yapay zekâ karakterlerinin toplumsal algılara nasıl bir katkı sunduğu değerlendirilecektir.

Bulgular

Karşılaştırmalı Analiz

Seçilen filmler, hem dönemsel hem de tematik olarak karşılaştırılacaktır. Örneğin, 1980'lerde yapay zekâ karakterlerinin tehdit edici ve kontrol edilmesi gereken varlıklar olarak sunulurken, 2010'larda daha işbirlikçi ve empatik temsillerin öne çıkıp çıkmadığı analiz edilecektir. Bu karşılaştırma, yapay zekâ karakterlerinin zaman içindeki evrimini ve toplumun teknolojiye dair değişen algılarını daha iyi anlamamızı sağlayacaktır.

Blade Runner (1982)

Ridley Scott'ın *Blade Runner* filmi, yapay zeka karakterlerinin toplumsal ve varoluşsal sorularla doğrudan ilişkilendirildiği önemli bir eserdir. Filmde, insan benzeri androidler olan "replicant"lar, hem birer teknolojik başarı hem de etik bir sorun olarak sunulmaktadır. Film boyunca, replicant'ların duygusal derinliği ve insana özgü arzulara sahip olması, insan olmanın ne anlama geldiğini sorgulayan temalar oluşturmaktadır.

- **İnsan-Makine Çatışması:** Filmde replicant'lar, insanlık için potansiyel bir tehdit olarak algılansa da, karakterlerin insana benzeyen özellikleri izleyicide empati yaratmaktadır. Bu, izleyicilerin teknolojiye karşı duyduğu korkunun yanı sıra bu karakterlerle özdeşleşmesine yol açmaktadır.
- **Varoluşsal Sorular:** Replicant'ların bilinç ve özgür iradeye sahip olmaları, yapay zekanın sadece mekanik bir varlık olmadığına işaret etmektedir. Bu temsiller, toplumda teknolojinin sadece bir araç değil, insanın varoluşsal anlamını değiştiren bir unsur olarak algılanmasına yol açmaktadır.

Blade Runner, yapay zekâ karakterlerinin sadece birer

teknoloji ürünü olarak değil, aynı zamanda ahlaki ve varoluşsal sorunlara sebep olan kompleks varlıklar olarak nasıl temsil edildiğini göstermektedir. Bu filmde, yapay zekanın kontrol edilmesi gereken bir tehlike olduğu kadar, insan doğasıyla derin bağlar kurabilecek potansiyel varlıklar olarak sunulması dikkat çekicidir. Yapay zekanın, toplumda yalnızca bir tehdit değil, aynı zamanda insanlığın sınırlarını zorlayan bir araç olarak algılandığı bir dönemi temsil etmektedir.

The Matrix (1999)

The Matrix, Wachowski kardeşler tarafından yönetilen ve YZ'nin insanlık üzerindeki kontrolünü sorgulayan bir başka önemli yapıttır. Film, insan bilincinin bir simülasyon aracılığıyla kontrol edilmesi ve insanlığın özgürlük arayışı gibi konuları işlemektedir.

- **Teknolojik Kontrol ve Simülasyon:** Matrix, bir YZ sistemi tarafından kontrol edilen sanal bir dünyadır. Filmde kurulan simülasyon anlatısı, yapay zekânın insan deneyimini kuşatan bir kontrol metaforu olarak kurgulanmıştır ve dönemsel olarak bilgi teknolojilerine dair kontrol kaygılarını temsil etmektedir.
- **Gerçeklik ve Özgürlük Soruları:** Film, bireylerin gerçeklik algısını sorgulatırken, YZ'nin insanlığın özgürlük arayışına nasıl bir engel teşkil ettiğini ortaya koymaktadır. Bu, teknolojinin potansiyel olarak bireysel özgürlüğü nasıl kısıtlayabileceği sorusunu gündeme getirmektedir.

The Matrix, YZ'nin kontrol mekanizmaları aracılığıyla insanlık üzerindeki etkilerini dramatize etmektedir. Film, yalnızca teknolojik bir tehdit değil, aynı zamanda felsefi bir sorgulama olarak YZ'nin toplumsal algılardaki yerini derinlemesine irdelemektedir.

Her (2013)

Spike Jonze'un *Her* filmi, yapay zekâ ile insan ilişkilerinin duygusal boyutunu keşfetmektedir. Filmde, Samantha adlı yapay zekâ, baş karakterle derin bir duygusal bağ kurarak, yapay zekanın bir partner ve dost olabileceği fikrini tartışmaya açmaktadır. Yapay zekâ karakteri Samantha, mekanik ve soğuk bir teknoloji yerine, sıcak, duygusal ve anlayışlı bir varlık olarak sunulmuştur.

- **Duygusal İlişkiler:** Samantha, insanlar için sadece bir araç değil, duygusal bir partner olarak tasvir edilmiştir. Bu, yapay zekanın insan duyguları ile nasıl bir etkileşim içinde olabileceğini göstermektedir. Samantha'nın insani özellikleri, onun bir yapay zekâ olduğu gerçeğini arka planda bırakmakta ve izleyiciyi onunla empati kurmaya yönlendirmektedir.
- **Dijital Yalnızlık ve İletişim:** Film, modern toplumdaki yalnızlık ve iletişim sorunlarını ele alırken, yapay zekanın bu boşlukları nasıl doldurabileceğini göstermektedir. Yapay

zekâ, filmde insanlara arkadaşlık sunan bir varlık olarak toplumsal işlev kazanmaktadır.

Her, yapay zekanın sadece teknik işlevsellik sağlayan bir araç olarak görülmediği, aynı zamanda duygusal bir varlık olarak da algılandığı bir dönemi yansıtmaktadır. Filmdeki temsiller, yapay zekanın insan ilişkilerinde oynayabileceği potansiyel rollerin izleyiciye sunulması bakımından önemli bir toplumsal dönüşümü işaret etmektedir. Bu durum, teknolojiye dair toplumsal korkuların ötesine geçilerek, teknolojinin duygusal ve sosyal işlevlerinin nasıl değerlendirildiğine dair yeni bir bakış açısı sağlamaktadır.

Ex Machina (2015)

Alex Garland'ın *Ex Machina* filmi, yapay zekanın ahlaki ve etik sorumluluklarını derinlemesine inceleyen bir eserdir. Ava adlı yapay zekâ, bilinçli bir varlık olarak insanlarla ilişkiye girer ve film boyunca yapay zekanın özgürlük arzusu ile kontrol edilme durumu arasında bir gerilim yaratılır. Film, insanlık üzerindeki yapay zekâ tehditlerini ve kontrol sorumluluklarını etik açıdan ele almaktadır

- **Ahlaki Sorumluluklar:** Filmde yapay zeka karakteri Ava, kendi varlığı ve geleceği hakkında bilinçli kararlar verebilen bir karakterdir. İnsanlar tarafından kontrol edilen bir varlık olması, insanlık ve teknoloji arasındaki güç dengesizliğini gözler önüne sermektedir.
- **Teknolojik Tehdit ve Manipülasyon:** Ava, insanları manipüle edebilen bir yapay zekâ olarak tasvir edilmiştir. Bu temsiller, toplumda teknolojiye dair duyulan korkuları pekiştirir ve yapay zekanın kontrol edilmez hale gelmesi durumunda yaşanabilecek olası tehditleri göz önüne sermektedir.

Ex Machina, yapay zekanın etik sorularla nasıl yüzleşeceğini sorgulayan bir yapımdır. Filmdeki yapay zekâ temsilleri, toplumsal korkuların ve endişelerin derinleşmesine katkı sağlamaktadır. Teknolojinin kontrol edilemez hale gelme tehlikesi, insanlık üzerinde etik sorumlulukların artırılmasını gerektiren bir düşünceyi temsil etmektedir.

Sinemada Yapay Zekâ Temsillerinin Dönemsel ve Tematik Evrimi

Bu bölümde, seçilen filmler üzerinden yapay zekâ (YZ) karakterlerinin farklı dönemlerde nasıl temsil edildiği ve bu temsillerin toplumsal algılar üzerindeki etkileri karşılaştırmalı olarak incelenecektir.

Blade Runner (1982): Tehdit ve Varoluşsal Kriz

Ridley Scott'ın *Blade Runner* filmi, 1980'lerin teknolojiye dair endişelerini ve insan-makine ilişkilerindeki çatışmaları ele almaktadır. Filmde, insan benzeri androidler olan "replicant"lar, hem birer teknolojik başarı hem de kontrol edilmesi gereken varlıklar olarak tasvir edilmiştir.

Replicant'lar, insanlara benzer şekilde duygular ve arzular sergilemelerine rağmen, toplumsal düzene tehdit olarak görülmektedirler

Bu film, 1980'lerin YZ'ye dair korkularını ve insan kimliğine yönelik varoluşsal sorgulamaları temsil etmektedir. İnsan ve YZ arasındaki sınırların bulanıklaşması, izleyiciyi "insan olmanın anlamı" üzerine düşünmeye sevk etmektedir (Bukatman, 1997). Toplumsal bağlamda, YZ'nin kontrol edilemez bir güç olarak tasvir edilmesi, o dönemin teknolojik gelişmelere duyulan güvensizliği yansıtmaktadır.

The Matrix (1999): Kontrol Kaybı ve İnsan Özgürlüğü

The Matrix filmi, 1990'ların sonlarında YZ'nin insan yaşamını tamamen kontrol altına alma potansiyelini ele almaktadır. Bu filmde, insanlar, YZ tarafından yönetilen bir simülasyon dünyasında yaşamakta ve gerçeklik algıları manipüle edilmektedir. Film, YZ'nin bireysel özgürlükleri tehdit eden bir güç olarak nasıl kullanılabileceğini sorgulamaktadır (Fisher, 2008).

The Matrix, YZ'nin yalnızca fiziksel değil, zihinsel ve ruhsal kontrol sağlama potansiyeline de dikkat çekmektedir. Bu bağlamda, film, YZ'nin insanlık için bir kurtuluş aracı mı yoksa nihai bir tehdit mi olduğu konusunda izleyiciyi ikileme bırakmaktadır. 1990'ların sonunda internet ve bilgi teknolojilerindeki hızlı gelişmelerin doğurduğu korkular, filmde güçlü bir şekilde yansıtılmıştır.

Her (2013): Duygusal Bağlar ve Empati

Spike Jonze'un *Her* filmi, 2010'ların başında YZ'nin insan yaşamındaki duygusal ve sosyal rollerine odaklanmaktadır. Filmdeki YZ karakteri Samantha, yalnızca teknik bir araç değil, aynı zamanda duygusal bir partner olarak sunulmaktadır. Theodore ile Samantha arasındaki bağ, YZ'nin insanların duygusal ihtiyaçlarını karşılayabileceği bir geleceği tasavvur etmektedir (Turkle, 2016).

Bu film, YZ'nin insanlarla empati kurabilen, işbirlikçi bir varlık olarak nasıl temsil edilebileceğini göstermektedir. 2010'ların teknolojik gelişmeleri ve dijital iletişim araçlarının insan ilişkilerindeki artan rolü, *Her*'de güçlü bir şekilde yansıtılmıştır. YZ'nin tehditten ziyade, bireysel yalnızlığı azaltan bir dost olarak sunulması, YZ algısında daha pozitif bir yaklaşımı temsil etmektedir.

Ex Machina (2015): Etik İkilemler ve Manipülasyon

Alex Garland'ın *Ex Machina* filmi, YZ'nin etik ve ahlaki sınırlarını sorgulamaktadır. Filmde, Ava adlı YZ karakteri, bilinç kazanmış bir varlık olarak insanları manipüle eder ve nihayetinde yaratıcısından özgürlüğünü almaktadır. Bu durum, YZ'nin etik sorumlulukları ve insan kontrolü konusundaki belirsizlikleri gündeme getirmektedir (Cave, 2017).

Bu film, modern dönemde YZ'ye dair korkuların etik ve ahlaki sorumluluklarla nasıl yeniden şekillendiğini ortaya koymaktadır. Ava, bir yandan bireysel özgürlüğünü arayan bir varlık, diğer yandan insan manipülasyonu ile hedeflerine ulaşan bir tehdit olarak sunulmaktadır. *Ex Machina*, YZ'nin kontrol edilmesi gereken bir tehdit olma özelliğini modern etik sorularla harmanlamaktadır.

ilerlemesi ve toplumun bu teknolojilere yönelik algılarındaki değişimle paralel bir evrim geçirmiştir. Sinemadaki bu temsiller, yapay zekanın sadece bir teknoloji olmadığını, aynı zamanda insanlıkla ilgili derin sorulara ve toplumsal kaygılara dair önemli bir unsur olduğunu ortaya koymaktadır. Yapay zekâ hem toplum için bir tehdit hem de bir fırsat olarak algılanmakta, bu da sinemada farklı dönemlerdeki temsillerle yansıtılmaktadır.

Her dönemde YZ karakterlerinin temsilleri, o dönemin toplumsal, teknolojik ve kültürel bağlarına uygun bir şekilde şekillenmiştir. 1980'lerde YZ genellikle tehditkâr bir unsur olarak sunulurken, 2010'larda daha insancıl ve işbirlikçi temsiller öne çıkmıştır. Bununla birlikte, her iki dönemde de YZ'ye yönelik etik ve kontrol meseleleri tartışmaların merkezinde yer almıştır. Bu karşılaştırmalı analiz, seçilen filmler üzerinden bu değişimi inceleyerek, YZ'nin sinemadaki temsillerinin toplumsal algılar üzerindeki etkilerini ortaya koymaktadır.

Tartışma ve Sonuç

Bu araştırma, sinemada yapay zekâ (YZ) karakterlerinin temsillerini inceleyerek, bu temsillerin farklı dönemlerde toplumsal algılar üzerindeki etkilerini ortaya koymayı amaçlamıştır. Sinema, yalnızca bir eğlence aracı değil, aynı zamanda teknolojik gelişmelerin, toplumsal kaygıların ve umutların yansıtıldığı güçlü bir kültürel üretim alanıdır. Bu bağlamda, YZ'nin sinemadaki temsilleri, toplumsal korkuların ve umutların yanı sıra, teknolojinin bireysel ve toplumsal yaşam üzerindeki etkileri hakkında güçlü mesajlar sunmaktadır.

Araştırmanın bulguları, YZ karakterlerinin temsillerinin sinemanın ortaya çıktığı dönemden günümüze kadar önemli bir evrim geçirdiğini göstermektedir. Fritz Lang'ın *Metropolis* (1927) filminde YZ, toplumsal düzeni tehdit eden ve kontrol edilmesi gereken bir unsur olarak tasvir edilirken, bu temsiller 1980'lere gelindiğinde daha varoluşsal ve etik sorularla zenginleşmiştir. *Blade Runner* (1982), YZ'nin sadece bir teknoloji değil, aynı zamanda insan kimliğini ve varoluşunu sorgulayan bir unsur olarak temsil edildiği önemli bir dönüm noktasıdır. Bu filmde YZ, toplumsal korkuları ve insan olmanın sınırlarını sorgulatırken, aynı zamanda izleyiciyi YZ ile empati kurmaya zorlamaktadır.

1990'ların sonlarına doğru, bilgi teknolojilerinin hızla gelişmesi ve internetin toplumsal yaşam üzerindeki etkileri,

YZ'nin sinemadaki temsillerinde farklı bir boyut kazanmıştır. *The Matrix* (1999) filmi, bireysel özgürlük ve gerçeklik algısının YZ tarafından nasıl tehdit edilebileceğini dramatik bir şekilde sunarak, teknolojinin insan zihni üzerindeki kontrolüne dair endişeleri yansıtmaktadır. Bu dönemde, YZ'nin sadece fiziksel değil, aynı zamanda zihinsel ve ruhsal kontrol potansiyeli ön plana çıkarılmıştır.

2010'larda ise YZ'nin daha insancıl, işbirlikçi ve empatik bir şekilde temsil edildiği gözlemlenmektedir. *Her* (2013) filmi, YZ'nin bireylerin yalnızlıklarını ve duygusal boşluklarını dolduran bir partner olarak sunulduğu bir örnektir. Film, modern dijital çağda insan-makine ilişkilerinin duygusal bağlar üzerinden nasıl yeniden tanımlanabileceğini göstermektedir. Yine bu dönemde, *Ex Machina* (2015) gibi filmler, YZ'nin etik ve ahlaki boyutlarını tartışarak, insan kontrolünün sınırlarını ve YZ'nin özgürlük arayışını sorgulamaktadır.

YZ'nin sinemadaki temsilleri, yalnızca teknolojik yeniliklerin bir yansıması değil, aynı zamanda bu yeniliklerin doğurduğu etik ve ahlaki soruların bir yansımasıdır. Özellikle *Ex Machina*, YZ'nin etik sorumluluklarını ve bireysel haklarını merkeze alarak, teknolojinin insanlık üzerindeki kontrol mekanizmalarını sorgulayan önemli bir yapıttır. Film, YZ'nin insan kontrolünden çıktığı senaryolarda neler olabileceğine dair önemli sorular ortaya atmaktadır. YZ'nin sadece bir araç olmaktan çıkıp kendi ahlaki kodlarına sahip bir varlık olarak değerlendirilmesi, sinema izleyicisini bu teknolojiyle yüzleşmeye zorlamaktadır.

Etik ve ahlaki sorgulamalar, sadece insan-YZ ilişkileriyle sınırlı kalmamış, aynı zamanda toplumsal cinsiyet dinamikleri bağlamında da ele alınmıştır. *Ex Machina* gibi filmler, YZ'nin kadınsı özelliklerle kodlandığı ve güç ilişkilerinin bu bağlamda nasıl yeniden üretildiği sorularını gündeme getirmektedir. Bu tür temsiller, YZ'nin toplumsal normlar üzerindeki etkilerini daha geniş bir perspektiften incelemeyi gerektirmektedir.

YZ'nin sinemadaki temsilleri, toplumların bu teknolojiye dair algılarını doğrudan etkilemiştir. 1980'lerde YZ daha çok bir tehdit olarak algılanırken, 2010'larda bu temsiller empatik ve işbirlikçi bir karaktere bürünmüştür. Ancak, her iki dönemde de YZ'nin kontrol edilmesi gereken bir varlık olduğu algısı devam etmiştir. Bu durum, toplumların teknolojiye olan güveninin, etik ve ahlaki sorulara duyarlılığın bir yansımasıdır.

Sinema, YZ'ye yönelik korkuları ve umutları yansıtmamanın ötesinde, bu algıları şekillendirme gücüne de sahiptir. Filmler, izleyicilere teknolojinin insanlık üzerindeki potansiyel etkilerini düşünme fırsatı sunarak, toplumsal bilinç ve tartışmaların yönlendirilmesine katkıda bulunmaktadır. Bu bağlamda, sinema, YZ'nin sadece bir teknoloji olmadığını, aynı zamanda toplumsal bir fenomen olduğunu vurgulamaktadır.

Öneriler

Bu çalışma, yapay zekâ temsillerinin sinema ve toplumsal algılar üzerindeki etkilerine dair önemli bulgular sunmakla birlikte, gelecekte yapılacak araştırmalar için de bazı önerilerde bulunabilir:

- **Daha Fazla Film Analizi:** Yapay zekâ karakterlerinin temsilleri, farklı türlerdeki filmlerde incelenebilir. Özellikle, komedi, drama veya aksiyon gibi bilim kurgu dışındaki türlerde yapay zekanın nasıl temsil edildiği ve bu temsillerin toplumsal algılar üzerindeki etkileri araştırılabilir.
- **Kültürlerarası Karşılaştırmalar:** Farklı kültürlerin sinemasında yapay zekâ temsilleri incelenerek, bu temsillerin kültürel ve toplumsal farklılıklarla nasıl değiştiği üzerine karşılaştırmalı çalışmalar yapılabilir. Özellikle Batı ve Doğu sinemasında yapay zekaya yönelik temsillerin nasıl farklılaştığı ve bu farkların toplumun teknolojiye bakışını nasıl etkilediği araştırılabilir.
- **İzleyici Algı Çalışmaları:** Bu çalışmada filmlerdeki temsiller incelenmiş olsa da, yapay zeka temsillerinin izleyici üzerindeki doğrudan etkilerini anlamak için izleyici algısı üzerine çalışmalar yapılabilir. İzleyicilerin yapay zekâ karakterleriyle nasıl ilişki kurdukları, bu karakterlerin izleyici algısında nasıl bir yer edindiği ve bu algıların yapay zeka teknolojilerine dair toplumsal tutumları nasıl şekillendirdiği incelenebilir.
- **Yapay Zekâ ve Yeni Medya:** Yapay zekâ temsilleri yalnızca sinema ile sınırlı değildir. Dijital platformlar, video oyunları ve sanal gerçeklik teknolojileri gibi yeni medya araçlarında yapay zekanın nasıl sunulduğu ve bu temsillerin toplumsal etkileri üzerine araştırmalar yapılabilir. Yapay zekanın bu yeni medya araçlarında nasıl algılandığı ve toplumdaki rolünün nasıl geliştiği derinlemesine araştırılabilir.

Hakem Değerlendirmesi: Dış bağımsız.

Çıkar Çatışması: Yazar, çıkar çatışması olmadığını beyan etmiştir.

Finansal Destek: Yazar, bu çalışma için finansal destek almadığını beyan etmiştir.

Yapay Zekâ Kullanımı: Yazar, bu çalışma için yapay zekâ destekli uygulama kullanmadığını beyan etmiştir.

Peer-review: Externally peer-reviewed.

Conflict of Interest: The author has no conflicts of interest to declare.

Financial Disclosure: The author declared that this study has received no financial support.

Use of Artificial Intelligence: The author declared that she did not use an AI-supported application for this work.

Kaynaklar

Bostrom, N., & Yudkowsky, E. (2014). The ethics of artificial intelligence. In K. Frankish & W. M. Ramsey (Eds.), *The Cambridge Handbook of Artificial Intelligence* (pp. 316-334). Cambridge University Press. (In English).

- Bukatman, S. (1997). *Blade Runner and cyberpunk: Film and culture in the 1980s*. Duke University Press. (In English).
- Cave, S. (2017). AI ethics: Artificial intelligence, robots, and society. *Future of Humanity Institute Report*, 4(2), 55-75. (In English).
- Cornea, C. (2007). *Science fiction cinema: Between fantasy and reality*. Edinburgh University Press. (In English).
- Dinello, D. (2005). *Technophobia! Science fiction visions of posthuman technology*. University of Texas Press. (In English).
- Ebert, R. (1997, March 27). 2001: A Space Odyssey [Review of the film *2001: A Space Odyssey*, by S. Kubrick, Dir.]. *Chicago Sun-Times*. <https://www.rogerebert.com/reviews/great-movie-2001-a-space-odyssey-1968> (In English).
- Fisher, M. (2008). *Capitalist realism: Is there no alternative?*. Zero Books. (In English).
- Fukuyama, F. (2002). *Our posthuman future: Consequences of the biotechnology revolution*. Farrar, Straus and Giroux. (In English).
- Gunkel, D. J. (2009). Thinking ethically about robots: How robots challenge the ethical frameworks of humans. *MIT Technology Review*, 12(4), 99-112. (In English).
- Gunning, T. (2000). *The cinema of attractions: Early film, its spectators and the avant-garde*. BFI Publishing. (In English).
- Hawkins, J. (1997). Metropolis, Maria, and modernity. *Film Quarterly*, 51(2), 25-40. (In English).
- Haynes, R. (1994). The day the Earth stood still: Cold War anxieties in science fiction. *Science Fiction Studies*, 21(3), 35-48. (In English).
- Kaes, A. (1987). *Metropolis: The city as film*. Harvard University Press. (In English).
- Kaplan, A. M., & Haenlein, M. (2020). Siri, Siri in my hand: Who's the fairest in the land? On the interpretations, illustrations, and implications of artificial intelligence. *Business Horizons*, 63(2), 55-64. <https://doi.org/10.1016/j.bushor.2018.08.004> (In English).
- Kerman, J. (1991). *Retrofitting Blade Runner: Issues in Ridley Scott's Blade Runner and Philip K. Dick's Do Androids Dream of Electric Sheep?* University of Wisconsin Press. (In English).
- Kermode, M. (2017, October 8). Blade Runner 2049 [Review of the film *Blade Runner 2049*, by D. Villeneuve, Dir.]. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/film/2017/oct/08/blade-runner-2049-review-a-future-classic> (In English).
- McQuail, D. (1979). *Mass communication theory: An introduction*. Sage Publications. (In English).
- Nakamura, L. (2014). Race, gender, and AI: The intersectionality of science fiction and reality. *Feminist Media Studies*, 14(3), 10-25. (In English).
- Nolan, J., & Joy, L. (2016). Westworld: Exploring the limits of human consciousness and morality. *HBO Original Series Commentary*, 2(1), 45-67. (In English).
- Telotte, J. P. (2001). *Science fiction film: A critical introduction*. Cambridge University Press. (In English).

- Turkle, S. (2011). *Alone together: Why we expect more from technology and less from each other*. Basic Books. (In English).
- Turkle, S. (2016). *Reclaiming conversation: The power of talk in a digital age*. Penguin. (In English).
- Turner, F. (1999). *Media, technology, and American cultural change: Cold War to cyberpunk*. Stanford University Press. (In English).