

Bilim Kurgu Filmlerinde Robot Temsiline Bir Bakış: 1980 ve Sonrası Filmler Üzerinden İnceleme

Ahmet HASDEMİR^{1*}  Mustafa Evren BERK² 

¹ Yüksek Lisans Öğrencisi, Necmettin Erbakan Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Mimarlık Fakültesi, Radyo Televizyon ve Sinema Bölümü, Konya, Türkiye

² Doç. Dr., Necmettin Erbakan Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Mimarlık Fakültesi, Radyo Televizyon ve Sinema Bölümü, Konya, Türkiye

Makale Bilgisi

ÖZET

Geliş Tarihi: 23.08.2024
Kabul Tarihi: 11.10.2024
Yayın Tarihi: 28.12.2024

Anahtar Kelimeler:

Robot Temsili,
Sinema,
Bilim Kurgu,
Yapay Zeka,
Teknoloji.

Lumiere kardeşlerden günümüze kadar süre gelen sinema sanatının varlığı, teknolojinin gelişmesiyle birlikte sanatta değişimi de beraberinde getirmiştir. Sesin olmadığı, kısa süreli görüntülerden oluşan sinema filmleri, toplumun gösterdiği yoğun ilgiye karşılık kendini daha da geliştirmiş, zamanla hikâyeye, karakterlere, mekânlara gereksinim duymuştur. Yaratılan hikâyeler, karakterler, mekânların yanı sıra sinema topluma, gelecekle alakalı birtakım ipuçları da sunmuştur. Bilim kurgu filmlerinin ortaya çıkışıyla birlikte mekân tasarımları, gerçek hayatta karşılaşılmayan varlıklar, yaratıklar, ilgi çekici tasarımlar, cihazlar, robotlar sinema sanatıyla perdeye taşınarak izleyiciye sunulmuştur. Sinemada gösterilen ilk robot olarak tanımlanabilecek cihazlar, konuşan makineler, kısıtlı hareket imkânı olan cihazlar şeklinde oldukça basit, sınırlı işlevleri olan cihazlar olarak tasvir edilmişse de, yıllar içerisinde yerini bu dönüşüm yapay zekâ ile tam anlamıyla insandan ayırt edilmesi zor olan robot tasvirlerine bırakmıştır. Aldığı komutları uygulayan bu komutlar dışına çıkamayan, insanlığa hiçbir zararı olmadığı şeklinde tasvir edilen robotlardan, kendi bilinci bulunan, yaptığı eylemleri kendi kararlarıyla yerine getiren, insan görünümüne birebir benzeyen robotlar olarak sinemada temsil edilmeye başlanmıştır. Özellikle son yıllarda, robot dönüşümü teması sinema sanatında önemli bir yer edinmiştir. Bu tema, insanın makineye dönüşümü veya makinenin insanlaşması gibi farklı yönlerde işlenebilmektedir. Sinemada robot temsili, sinema aracılığıyla kültürel, toplumsal ve felsefi tartışmaları tetikleyen bir unsur olarak öne çıkmaktadır.



A Look at the Representation of Robots in Science Fiction Movies: Analysis on Movies from 1980 and Later

Article Info

Received: 23.08.2024
Accepted: 11.10.2024
Published: 28.12.2024

Keywords:

Robot,
Representation,
Cinema,
Science Fiction,
Artificial Intelligence,
Technology.

ABSTRACT

The existence of the art of cinema, which has continued from the Lumière brothers to the present day, has also brought about changes in art alongside the advancement of technology. Silent films composed of short sequences of images, responding to the great interest shown by society, developed further over time, necessitating stories, characters, and settings. In addition to the stories, characters, and settings created, cinema also offered society some clues about the future. With the emergence of science fiction films, designs of spaces, beings, creatures, captivating designs, devices, and robots that are not encountered in real life were brought to the screen and presented to the audience through the art of cinema. Although the devices that can be identified as the first robots shown in cinema were depicted as simple machines, talking machines with limited movement capabilities and restricted functions, over the years, these portrayals have evolved into depictions of robots indistinguishable from humans, thanks to artificial intelligence. The portrayal of robots, which were shown as beings that follow commands, unable to act beyond them and causing no harm to humanity, has evolved into representations of robots with their own consciousness, making their own decisions and actions, and bearing a human-like appearance. Especially in recent years, the theme of robot transformation has gained significant importance in the art of cinema. This theme can be explored in different directions, such as the transformation of humans into machines or machines becoming human. The representation of robots in cinema stands out as an element that sparks cultural, social, and philosophical debates through the medium of film.

Bu makaleye atıfta bulunmak için:

Hasdemir, A., & Berk, M., E., (2024). Bilimkurgu filmlerinde robot temsiline bir bakış: 1980 ve sonrası filmler üzerinden inceleme. *Konya Sanat Dergisi*, 7, 1-25. <https://doi.org/10.51118/konsan.2024.40>

***Sorumlu Yazar:** Ahmet HASDEMİR, ahasdemir25@gmail.com

GİRİŞ

Sinema, bireylerin ve toplumların dünyayı algılama biçimlerini derinden etkileyen ve sosyo-kültürel konuları ele alarak izleyicisini düşünmeye sevk eden bir sanat dalıdır. Sinema, diğer sanatlar ve kitle iletişim araçları gibi toplumsal yapının bir yansıması olarak ortaya çıkar ve bu nedenle sürekli bir dönüşüm süreci içerisinde. Kültürel bir niteliğe sahip olan sinema eserleri, kendilerini çevreleyen ekonomik, toplumsal, siyasal ve tarihsel koşullarla iç içe geçmiş olup, bu koşullardan bağımsız olarak değerlendirilemez. Bu çerçevede, sinema filmleri yansıttıkları toplumsal gerçeklikler aracılığıyla bize sosyolojik bir inceleme alanı sunmaktadır (Özçelik, 2020). Teknolojinin ilerlemesiyle beraber sinema, teknoloji-insan ilişkisini ve bu ilişkinin olası neticelerini yansıtmaya, keşfetmeye başlamıştır. Bu keşfetme sürecinin merak uyandıran bir konusu ise "sinemadaki robot temsili" teması olmuştur. Sinemadaki robot temsili, günden güne sinemada sıkça işlenen bir tema haline gelmiştir. İnsanın işlevini yitirmiş uzuv ya da organlarının makineye dönüşmesi ya da makinelerin insani görünüme yaklaşması gibi farklı bakış açılarıyla işlenen bu temalar, yalnızca bilim kurgu türü için değil, fantastik, dram ve gerilim temalı film türlerinde de kendisine yer bulmuştur. Robot temsili teması, yalnızca teknolojinin gelişmesi çerçevesinde değil, ayrıca insan doğası, teknolojinin toplumlara etkileri ve etik meseleler gibi geniş bir yelpazede de incelenmektedir. Robot temsili dönüşümü temasıyla yalnızca görsel açıdan bir şölen sunmakla kalmamakla birlikte, derin düşüncelere iten içerikler üretilmektedir. Robot dönüşümü konusunun işlenmesiyle seyirciyi insanlığın ve makinelerin yapısını, aralarındaki etkilerini, ileride oluşabilecek muhtemel senaryoları düşünmeye teşvik etmektedir. Bu doğrultuda, sinema sanatı, robot ve insan dönüşümü konulu filmler vasıtasıyla seyircilere makine-insan ilişkisinin farklı yönlerini gösterme olanağı sunmaktadır. Bu çalışmada, sinema sanatında robot temsili konularının nasıl işlendiğini ve bu temanın anlamını daha derinlemesine incelemeyi amaçlamaktadır. Bu amaç kapsamında bazı bilim kurgu filmlerinde tasarlanan robot temsili filmler incelenmiştir. Makine ve insanın her geçen gün benzeşmeye ve aralarında olan sınır çizgilerinin incelendiği bir dönemde, bu tema kapsamında sosyo-kültürel, toplumsal ve felsefi tartışmaları ele almak ve sinemanın insan-makine ilişkisini hangi yönleriyle temsil ettiğini anlamak, bu çalışmanın ana hedeflerindedir.

BİLİM KURGU VE ÖNEMLİ ÖRNEKLERİ

İngilizcesi "*Science Fiction*" olan bilim kurgu sözü ilk kez 1926 yılında ilk bilimkurgu dergisi olan *Amazing Stories*'de Hugo Gernsback tarafından kullanılmıştır, okurlar ve yazarlar tarafından büyük ilgi görmüş, o günden beri kullanılmaya devam edilmiştir. Türkçede ise "*Science Fiction*" sözcüğüne karşılık olarak ilk kez gazeteci – yazar Orhan Duru tarafından "Bilim kurgu" kelimesi kullanılmıştır (Akkoç, 2018). Bilim kurgu'nun tanımı alana göre farklılık gösterebilmektedir. Türk Dil Kurumu anlamı ile bilim kurgu "*Çağdaş bilim verileriyle düş gücünden oluşan (film, roman vb.) olarak tanımlanmaktadır*" (TDK, 2024).

Sertaç Timur Demir'e göre bilim kurgu bilinç, teknik, algı olarak seyircinin gelecekte muhtemel olan değişimlere hazırlanması, inandırılması ve bir parçası haline getirilmeye çalışmasıdır (2021: 57). Bilim kurgunun farklı bir tanımlaması ise sinema ve edebiyat türleri arasında, içinde bulunduğumuz yüzyılın en çok tartışılan türlerdendir. Batı medeniyetlerinin, teknoloji ve bilim alanındaki gelişmeleri yansıtmaktadır. Bilim kurgu eserleri bilhassa geleceğe yönelik tasarımları, tanımlamaları, tahminleri, teknolojileri içermesiyle, bilim alanındaki kurguları ile farklılıklar gösterir (Ersümer, 2013). Bilimkurgu filmlerinin gelişmesinde önemli bir diğer etken de bilgisayar teknolojilerindeki gelişmelerdir. Bilgisayar grafikleri, mimari çizimlerden eğitim mirasının belgelenmesine, organik modellerin öğrenilmesinden karakteristik özelliklerin incelenmesine kadar geniş bir yelpazede geleneksel deneyimleri kapsar. Aynı zamanda, filmler, spor etkinlikleri ve diğer görsel içerikler de bilgisayar uygulamaları sayesinde zenginleşir. Bilgisayar grafikleri, görsel sanatlarda yaratıcılık alanına giren önemli bir çalışma alanıdır (Osaigbovo, 2022).

Bilim kurgu filmlerinin konusu nedir, ne anlatır? Bilim kurgu filmi, dünya ötesinde yaşamı, uzaylıları, zaman yolculuğu gibi temel konuların yanı sıra, uzay araçları, robotlar, yaratıklar, dünya dışı varlıklar, mekanlar, cyborglar, yıldızlararası seyahat, zamanda yolculuk, teknolojik araç ve gereçler gibi farklı teknolojilerin anlatıldığı film türleridir (Parlayandemir ve Oğuzcan, 2023:43).

Özön'e göre; bilim kurgu türüyle, bilimsel verilerden yararlanılarak gelecekte oluşabilecek olayların toplumlar ve insanlar üzerinde oluşturacağı etkileri daha önce fark etmek mümkündür (2008). Sinemanın manipüle edilmeye uygun, değiştirilebilir, tasarlanabilir özelliğiyle kritik değere sahip olan ögesi "zaman", hikâyenin kurgu olarak zenginleşmesini, sanal olan ile gerçek olan arasında yerini bulabilmesine imkân sağlayan önemli bir role sahiptir (Ayna ve Potalcı, 2020).

"Aya Seyahat" ile sinemada en basit şekliyle bilim kurguyu başlatan isim Melies, seyircinin ilgisini uzaya çevirmiş, edebi eserlerden alınan ilhamla birbirinden farklı hikâyelerle sinema seyircisinin hayal dünyasını genişletmiştir. Dünyanın sonu ile ilgili senaryolar, dünya dışı yaratıklar, zaman ötesi yolculuklar, bilim kurgu evrenin içerisinde yer alan başlıca temalardır. Bu temaların içerisinde "yapay zekâ" olgusu, kimi zaman tek başına kimi zaman da diğer konularla birlikte yer verilen bir yan unsur konumunda bilim kurgu filmlerinde ilgi çeken yapıya sahip olmuştur (Yılmaz ve Turan, 2018).

1927 çekilmiş olan Metropolis filmi siyah beyaz bir film olsa da sinema endüstrisinde önemli bir etki yaratmış ve bilim kurgu sineması için mihenk taşı olmuştur. 1950'lerden itibaren Hollywood'un ciddiyetsiz bilim kurgu örneklerinin ardından Stanley Kubrick 1968'de bu gidişatı "2001: A Space Odyssey" filmiyle bitirip bilim kurgu türünün önemli bir eserini üretmiştir (URL- 12).

"Metropolis" filminin ardından H. G. Wells'in romanından sinemaya uyarlanan James Whale filmi olan "Invisible Man", Alexander Korda'nın "Things To Come" ve o dönemin en önemli bilim kurgu serisi olarak kabul edilebilecek "Flash Gordon" filmleri çekildi. Böylece bilim kurgu artık sinemada iyiden iyiye varlığını göstermeye başladı (URL – 13).

70'li ve 90'lı yıllarda görsel efektler ile bilim kurgu filmleri giderek gelişen daha dikkat çekici bir konuma ulaşmıştır. Star Wars(1977), Blade Runner(1982), Matrix(1999) gibi yapımlar seyirciyi oldukça etkileyen bilim kurgu filmleri olmuştur. "Terminatör 2: The Judgement Day" (1991) filminde yararlanılan görsel efektler gerçek hayatta teknolojinin ne derece geliştiğinin, 2 yıl sonra çekilen "Jurassic Park" (1993) de ise görsel efektlerin 1990'lı yıllarda ulaştığı noktayı gösteriyordu (URL-13).

Yaşamın her alanında hızlı gelişim gösteren teknoloji sayesinde sinemanın üretim alanı artmaya başlamış, bilim kurgu sineması hem görsel açıdan daha estetik eserler üretebilme imkânına ulaşmış hem de gelişen bilim ve teknolojinin kişinin sosyal yaşantısında ne tür etkiler yaratacağıyla alakalı farklı temsil biçimleri kullanmıştır. Ayrıca üretilen bu filmlere günümüz dünyasından bakıldığında bilim kurgu filmlerinin insan hayatına dair öngörülerinin bazıları gerçekleşmiş, bazılarının ise gerçekleşme ihtimalinin bulunduğu görülmektedir (Çalışkan, 2016:89).

Bilim kurgu filmleri tasarım yönünden de diğer sanat dalları ile de iç içedir. Bilim kurgu filmleri, tasarımcılara hem geleceği tahmin etme hem de onu simüle ederek deneyimleme şansı tanır. Bu yüzden, bu filmlerde yer alan tasarımlar aslında geleceğin bir ön izlemesi olarak görülebilir (Fazla vd. 2022).

Bilim kurgu filmlerinde son teknolojiyle donatılmış makineler, robotlar, ordular, sıra dışı varlıklar ya da uzaylıların yarattığı tehdit, rutin yaşam içerisinde bulunan insanlara saldırmakta ve toplumsal düzeni bozmaya çalışmaktadır. Bilim kurgu filmleri içerisinde bulunduğumuz dönemi göz önüne alarak gelişmiş teknolojik özelliklere sahip robotlar, yaratılmış insan ve gelecekteki dünya temaları ile yakın gelecekteki toplum düzenine dair birtakım bilgiler vermektedir (Demir, 2020).

Sinema, tüm sanat alanları içerisinde anlam yaratma açısından en etkili araçtır. Bunun sebebi öykü oluşturma aşamasında bütün sanat dallarını bünyesine katarak anlam yaratma ve yorum yapma

imkânı sağlamaktadır. (Agocuk, 2014).

Yapay Zeka, bilim kurgu türünde üretilen filmlerin geçmişten günümüze kadar işlediği en gözde temaların başında yer almıştır. Yakın'a (2020: 69) göre bilimkurgu filmleri insanlar için korku unsuru olan 'yaşama dair bilinmezlik' hissini sürekli diri tutar. Yapay zekâ ile bu hissiyat ise üst seviyelere çıkarır.

Yapay zekâyı kısaca, makinelerin, insana ait davranış biçimlerini taklit etmesi olarak tanımlamak mümkündür. Bilgisayar tarafından yönetilen ya da kontrolü sağlanan bir makinenin insana ait düşünme, anlama, fikir üretme gibi özelliklere sahip olması ve bu özelliklere dair birtakım işlevleri gerçekleştirilmesi yapay zekânın temelini kapsamaktadır (Nabiyev, 2016: 25).

1921 yılında Fransız yönetmen Andre Deed çektiği "*Mekanik Adam*" filmi, sinema tarihinin bilinen ilk yapay zeka film örneğidir (Çoker, 2016). Devam eden senelerde, edebiyat alanından sinemaya uyarlanan *Frankenstein* (1931), *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (1932), *Bride of Frankenstein* (1935) gibi filmler de yapay zekâ kavramının sinemadaki ilk örnekleri olarak kabul edilmektedir. Çünkü bu filmlerde; "bedeni yönlendirilen, ya da ruhu olmayan, tüm kontrolü 'Yaratıcısının' elinde olan yapay, biyolojik, anatomik yapısının büyük bölümü farklılaştırılmış insanlar üretme amacına dönüşmüştür" (Rolloff ve Seesslen, 1995: 172).

Karabağ (2021: 45) yapay zekânın çok fazla merak edilen ya da korku unsuru olarak anlaşılmasına neden olan ana nedeninin, gelecek senelerde yapay zekânın bir bilince sahip olacağına düşünülmesi ve insan zekâsını geride bırakıp bırakmayacağına dair hissedilen tedirginlik olarak görmektedir. İnsanların yarattığı robotların bizi aşması olarak nitelendirilen teknolojik tekillik kavramı da, filmlerde de sıklıkla kullanılarak tedirgin tutumun güncel kalmasını sağlamıştır. İçerisinde bulunduğumuz dönem dikkate alındığında, kabullenmek zorunda olduğumuz en önemli konulardan biri ise insanlığın değişimini ve dönüşümünü de içeren yeni teknolojik dönüşüme ayak uydurmak, anlamak ve şekillendirmektir (Schwab, 2018: 9).

İnsansı Robot Kavramı

İnsansı robotlar, insan benzeri özelliklere sahip olacak şekilde tasarlanmış robotlardır. Bu robotlar, fiziksel görünümleri, hareket yetenekleri ve bazı durumlarda davranış biçimleriyle insanlara benzeyen makinelerdir. İnsansı robotlar hem bilimsel araştırma hem de pratik uygulamalar açısından büyük ilgi görmektedir. Bu kavram, insanın kendi görüntüsünde makineler yaratma arzusu ve bu makinelerin insan toplumu içinde nasıl bir rol oynayabileceği üzerine derin tartışmaları beraberinde getirmiştir.

İnsansı robot, çeşitli görevleri yerine getirebilen, insan benzeri bir görünüme sahip, insanlara hizmet edebilen ve etkin bir şekilde diyalog kurabilen çok işlevli bir aygıttır (Demir, 2019). Son yıllarda, bilim ve teknolojiye ilerlemelerle birlikte, insansı robotlar marjinal bir alan haline gelmiştir. Klasik robotlar çoğunlukla üretim sistemlerinde, fabrika otomasyonunda, insan yaşamından ve faaliyetlerinden ayrı ortamlarda (petrol kuyusunu denetlemek, mayın tarlalarını süpürmek, uzay görevi yapmak veya diğer gezegenleri keşfetmek gibi) kullanılırken, insansı robotlar büyük ölçüde bir eğlence robotu ve bir dereceye kadar da bir insan yardımcı robotu olarak görülmektedir (Deveci vd.,2020).

20. yüzyılın ikinci yarısında dijital bilgisayar teknolojisindeki ilerlemeler, robotlara algılama, kontrol ve hareket etme işlevleri için önemli hesaplama kapasiteleri eklemeyi mümkün kılmıştır. Birçok robot mühendisi, insan yeteneklerinden ilham alarak algılama, hareket ve manipülasyon için izole sistemler geliştirmiştir. Ancak, tüm bu işlevleri birleştiren ve geniş çapta dikkat çeken ilk insansı robot, 1973'te Japonya'daki Waseda Üniversitesi'nden Ichiro Kato ve ekibi tarafından geliştirilen WABOT-1 olur. WABOT robotları, görsel nesne tanıma, konuşma üretimi, konuşma tanıma, iki elle nesne

manipülasyonu ve iki ayaklı yürüyüş gibi fonksiyonlara sahiptir. WABOT-2'nin piyano çalma yeteneği, 1985'te Tsukuba Bilim Fuarı'nda tanıtılmış ve büyük kamu ilgisi uyandırmıştır. 1986'da Honda, insansı bir iki ayaklı robot yaratma amacıyla gizli bir projeye başlar. Honda, bu robotlarda, otomobillere benzer bir karmaşık ve potansiyel yüksek hacimli tüketici ürünleri görme umudunu da taşımıştır. 1996'da, bu gizli projeden çıkan Honda, Humanoid P2'i tanıtır. P2, tam ölçekli, yerleşik güç ve işleme ile masa üzerinde iki ayaklı yürüyüş yapabilen ilk insansı robottur (Kemp vd, 2008). Sinemaya esin kaynağı olan bu teknik gelişmeler sonucunda bilimkurgu film türlerinde gelişmeler, sinemaseverlerin ilgisini de çekmeyi başarmıştır.

Bilim kurgu filmlerinin sinemaya uyarlanmasıyla birlikte insanoğlunun ufku açılmış, geleceğe yönelik teknolojileri üretmede hayal güçlerinin gerçeğe dönüşmesinde romanlar önemli bir rol oynamıştır. Isaac Asimov'un "Ben, Robot" (İngilizcesi: I, Robot) adlı eseri, robotlar ve yapay zekâ konusundaki etik ve felsefi sorunları ele alan bir kısa öykü derlemesi de buna örnek gösterilebilir. 1950 yılında yayımlanan bu kitap, Asimov'un robotların davranışlarını düzenleyen ünlü "Üç Robot Yasası"nı tanıttığı eseridir.

Robot Yasaları: Asimov, robotların güvenli ve etik bir şekilde çalışmasını sağlamak için üç temel yasa önerir:

Bir robot, bir insana zarar veremez ya da zarar görmesine izin veremez.

Bir robot, bir insanın emirlerine uymalıdır, bu emirler birinci yasayla çelişmediği sürece.

Bir robot, kendi varlığının korunmasını sağlamalıdır, bu korunma birinci ve ikinci yasalarla çelişmediği sürece (Asimov, 1992: 2).

Asimov'un üç yasası yapay zekâ kavramından uzak gözükse de incelenen filmlerin üç yasaya ne kadar yaklaştığı da ayrı bir araştırma konusu olduğunun önemli bir yeri vardır.

Araştırmanın Yöntemi

Bu çalışmada, robot temsili temasını işleyen filmler ele alınarak analiz edilmiştir. Çalışmada ilk olarak, robot temsili temasını işleyen sinema eserleri belirlenmiş ve seçilmiştir. Bu seçim sürecinde, filmlerin temalarının uygunluğu, çeşitli dönemlerden ve türlerden örnekler içermesi ve literatürde sıkça geçen filmler olması gibi belirli kriterler kullanılmıştır. Seçilen filmler, daha sonra detaylı bir şekilde izlenerek, içerik analizi yöntemiyle incelenmiştir.

Araştırmada sinema sanatında robot temsili temasını işleyen filmlerin literatürün incelenmesi yapılmıştır. Bu literatür taraması, mevcut araştırmaların bulgularını ve bu konudaki tartışmaları anlamak için kullanılmıştır. Bu adım, çalışmanın teorik çerçevesini sağlamlaştırmak ve literatürdeki boşlukları belirlemek amacıyla gerçekleştirilmiştir. Toplanan veriler analiz edilmiştir. Film analizlerinden, literatür taramasından elde edilen bulgular, karşılaştırmalı bir şekilde değerlendirilmiştir. Çalışmanın evrenini robot ve yapay zekâ konulu bilim kurgu oluşturmaktadır. Farklı dönemlerde çeşitli yapay zekâ ve robot temalı filmleri kapsamaktadır. Çalışmada örneklem olarak Blade Runner (1982), The Terminator (1984), A.I. Artificial Intelligence (2001), Ex Machina (2014), I am Mother (2019), The Creator (2023) filmleri incelenerek, bu filmlerdeki robot temsili incelenmiştir. Örneklem olarak filmler 1980 ve sonrası seçilmiştir. Buradaki amaç 1980, 1990 ve 2000 sonrası filmlerdeki robot temsili hakkında sonuçlar ortaya çıkarmaktır.

Çalışmaya konu filmler robot temsili, insan üstü yaratıklar, teknolojik evrim, insan ve yapay zeka arasında ki farklılıklar, yapay zekanın bilinç ve kimlik kazanma isteği, insan ve makine arasındaki biyolojik ve teknolojik dönüşüm, insan ve yapay zeka arasında ki güç dengesi gibi konuları merkezine alması göz önünde bulundurularak seçilmiştir. Filmler robot-insan ilişkisi ve yapay zekanın etik

sorunları açısından önemli ve ayrıntılı incelemeyi gerektiren temalar içerir. Bu filmler, insanın teknolojiyle ilişkisini ve gelecekte muhtemel insan-robot ilişkilerini işleyerek son derece zengin bir tartışma zemini sunmaktadırlar.

Bu çalışmada, nitel araştırma yöntemleri olan betimsel ve içerik analizi yöntemlerinden yararlanılmıştır. Betimsel analiz, araştırma yapılan konunun yüzeysel olarak ele alındığı analiz yöntemidir. İçerik analizi ise, betimsel analizde değinilen, yorumlanan içeriklerin daha detaylı değerlendirildiği ve araştırılan konu içerisindeki görünmeyen tarafların ortaya çıkarılmasına olanak tanıyan araştırma yöntemidir (Yıldırım ve Şimşek 2021). Betimsel içerik analiz yöntemine başvuru yapılan çalışmalarda, ulaşılan sonuçlar sistemli bir şekilde analiz edilmeli, yorumlanmalı sonuçlar açıkça belirtilmelidir (Ültay vd. 2021). Nitel verilerin analiz edilmesi betimsel ve içerik analiz yöntemleri ile yapılmaktadır. Betimsel analiz yöntemi daha çok açıklamalardan oluşmakta, bu doğrultuda araştırmacı tarafından belirlenmiş yapı esas alınmakta; bu yöntemle gerçekleştirilen analizde, ulaşılan veriler önceden belirlenmiş temalara ve kavramsal yapıya göre özetlenir, veriler yorumlanır (Tutar ve Erdem, 2020). Bu bağlamda filmler yıllara göre incelenmiş olup filmin üretildiği yıllardaki robot temsili açıklanmaya çalışılmıştır.

Filmler analiz edilirken örneklem olarak seçilmiş filmlere göre parametreler oluşturulmuştur. Bu parametreler Tema, Yapay Zekâ Algısı, İnsanlıkla İlişkisi, Benzersiz Özellik başlıklarıdır. Bu parametreler ışığında filmde elde edilen bulgular ışığında robot temsili yıllara göre açıklanmaya çalışılacaktır. Tema parametresi çalışmaya konu olan filmlerin hangi konulara değindiği ile ilgili bir başlıktır. YZ Algısı parametresi, filmlerde kullanılan robotların hafızamızda nasıl imgelendiği ile ilgilidir. İnsanlıkla ilişkisi parametresi, robotların insanlarla olan ilişkisi üzerinden açıklanmaya çalışılan bir başlıktır. Benzersiz Özellik başlığı ise bir filmin diğer filmlerden ayıran temel özelliği hakkında verilen bilgi başlığıdır.

Blade Runner Film İncelemesi

Filmin Künyesi

Görsel 1

Blade Runner Film Afişi (URL-1)



Film Adı:	Blade Runner – Bıçak Sırtı
Yapım Yılı:	1982
Ülke:	ABD
Film Türü:	Bilim Kurgu
Film Süresi:	117 dakika
Yönetmen:	Ridley Scott
Bütçe:	28 milyon \$
Yapımcı:	Michael Deeley
Stüdyo:	Disney
Dağıtım:	UIP Türkiye

Ridley Scott'ın yönettiği film, küreselleşme, nüfus yoğunluğu, iklimsel değişiklikleri, ekolojik dengenin bozulması, gelecekte oluşabilecek teknolojik tehlikeler, genetik mühendisliği, makine ve

android türü insansı robotları konuları ele almaktadır. Los Angeles şehrinin 2019 yılındaki durumunu konu edinen filmde Blade Runner polis bölümünde çalışan replikantlardan biri olan bir polisin yaşadıklarını içerir. Replikantlar, genetik mühendislik teknolojisinin ürünüdür, bir diğer deyişle genetik olarak yaratılmış yapay zekâlardır. İnsana benzeyen yanları olan, hatta insanlardan üstün birtakım özelliklere sahip yapay insan kopyalarıdır. Tyrel Corporation şirketinde üretilmişlerdir. İnsan veya replikant olup olmadığının tespit edilmesi için psikolojik teste tabi tutulurlar. Holden, Voight-Kampff testi ile replikantları tespit etmeye çalışmaktadır (May, 2014, 47).

Görsel 2

Filmde Şehir İçi Kargaşayı Gösteren Bir Görsel (URL – 2)



Gelecek tasviri yapan film süresince şehre karanlık, kargaşa, yağmurlu kasvetli bir hava hâkimdir. Güçlü bir otoritenin olduğu şehirde replikantlar sistem içerisinde istenmeyen, insanlar ise sistemin bir parçası konumundadır. Siberpunk temalı film olarak sinema tarihinin önemli bilim kurgu filmi olan *Blade Runner*'da çok yüksek binalar, uçan araçlar, androidler ve anti-ütopya unsurlar yer almaktadır. Kıpırdamadan şehri izleyen bir gözün bulunması; insanın kendi varoluşunu izleyen ilahi bir bakış açısı ile tanrı rolüne geçmesi olarak değerlendirilir (Şendünder, 2016).

Replikantlar, biyomühendislik ürünü olan androidlerdir ve insana benzer şekilde düşünme, hissetme ve tepki verme kapasitesine sahiptirler. Bu, yapay zekânın insan gibi bilinç ve duygular geliştirebileceği fikrini destekler. Yapay zekânın insan duygularını ve deneyimlerini ne kadar taklit edebileceği, insanlık tanımımızı sorgulamamıza neden olur.

Filmde İnsan-Robot İlişkisi: Blade Runner, robot-insan ilişkisini replicantlar ve insanlar arasındaki etkileşimler üzerinden derinlemesine inceleyen bir filmidir. Filmde, replicantlar biyolojik olarak insanlara çok benzeyen, hatta fiziksel olarak daha güçlü olan varlıklar olsalarda, toplumsal olarak dışlanırlar ve köle gibi muamele görürler.

Blade Runner'daki karakterlerin sorduğu sorular bilinçli bir varlık olmanın ne anlama geldiği, var olmanın ne anlama geldiği gibi soruların özüne iner: Düşünmek bir bilinç biçimi midir? Bu durumda, replikantlar insan olduklarına ve bununla birlikte gelen tüm hak ve ayrıcalıklara layık olduklarına inanırlar (Morgan, 2023).

Replikantlar, insanların hizmetinde olan ve itaat etmeleri beklenen varlıklardır. Ancak, bilinçli ve duygusal varlıklar olarak özgürlük ve kendi kaderlerini tayin etme arzusu duyarlar. Yapay zekânın

kontrol altında tutulması ve özgür irade kazanmaları arasındaki denge, filmdeki önemli temalardan biridir.

Filmde Yapay Zeka ve Etik: Replikantlar, bilinçli varlıklar olarak kabul edilip edilmemeleri gerektiği sorusunu gündeme getirir. Yapay zekânın gelişmesiyle, makinelerin hakları ve etik muameleleri hakkında tartışmalar da artmaktadır. Replikantların hakları ve özgürlükleri, yapay zekânın etik sınırlarını ve insanlarla ilişkilerini sorgulamamızı sağlar. "Blade Runner," yapay zekâ ve insanlık arasındaki çizgiyi bulanıklaştırarak, izleyiciyi etik, felsefi ve pratik sorularla baş başa bırakır. Film, teknolojinin ve yapay zekânın gelecekteki potansiyel etkilerini ve bu etkilerin insani değerler ve kimlik üzerindeki yansımalarını derinlemesine incelediği söylenebilir. Film 1982 yapımı olmasına karşın makalemizin çıkış noktasında robot temsilinin 80'lerdeki durumu yılına göre hikayesi günümüzün filmleriyle boy ölçüşecek boyutta olduğu görülmektedir. Filmdeki robotlar Asimov'un yasasındaki 3 kural ile bütünleştiği görülmemektedir. Filmde yapay zekâ kavramı replikantlar üzerinden işlendiği görülmektedir ancak yapay zekâ kavramı net bir şekilde ifade edilmemiştir. Blade Runner 1982 filmi seçilen parametreler altında incelendiğinde;

Tema: İnsan olmak ne demektir? YZ'nin kimlik arayışı.

YZ Algısı: Replikantlar, insan gibi görünen ve hisseden YZ'lerdir.

İnsanlıkla İlişki: Replikantlar, insan olmaya dair hak ve bilincin peşindedir; insanlarla YZ arasındaki fark bulanıktır.

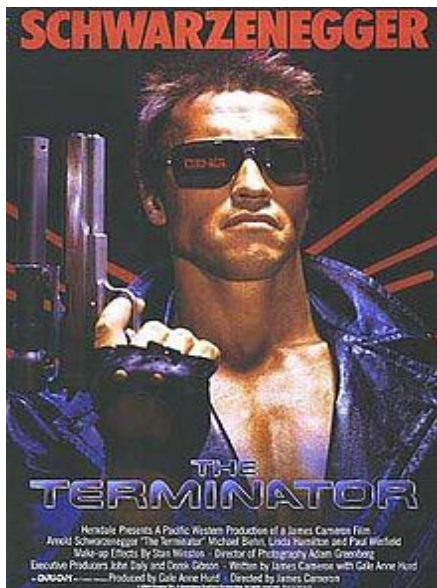
Benzersiz Özellik: Empati testi (Voight-Kampff) ile insan ve YZ ayrımının sorgulanması.

Terminatör Film İncelemesi

Filmin Künyesi

Görsel 3

Terminatör Film Fişi (URL-3)



Film Adı:	Terminatör
Yapım Yılı:	1984
Ülke:	ABD
Film Türü:	Bilim Kurgu
Film Süresi:	108 dakika
Yönetmen:	James Cameron
Senaryo:	James Cameron
Hasılat:	\$78,371,200
Yapımcı:	John Daly

Terminatör, filmin çekiminden uzak bir dönem olan 2029 yılında geçmektedir. Fütüristik yapısı olan filmde, dünya artık robotların himayesi altındadır ve robotlara karşı mücadele eden küçük direniş

gruplarının yaşam sürdüğü bir yerdir. Makineler ellerinde bulundurduğu gücü istedikleri şekilde kullanmaktadır. Bu sebeple makineler, bir plan yaparak geçmişi değiştirmenin peşindedirler, böylece kendilerine uygun biçimde bir geleceğe sahip olma imkânları olacaktır. İnsan türünün direnişinin eski öncülerinden olan Sarah Connor'ı ortadan kaldırılması için üretilen Terminatör adında robot, kadını öldürüp, gelecek yıllarda insanlığın direnişinde önderlik eden oğlu John Connor'ın doğumunun da önüne geçmeyi istemektedir.

Kendi kodlayıcılarının engel olmak için gösterdiği bütün çabalarına rağmen, sistemde meydana gelen virüsten kaynaklanan sorunu tamamıyla ortadan kaldırmak için devreye sokulan dünyada tüm hava savunma sistemlerini kontrol etmek amacıyla, hava kuvvetlerindeki bir birim tarafından kodlanmış "Skynet" bir zaman sonra tüm kontrolü kendine alır. Böyle bir şeyi yapması için hiçbir gerekçesi olmamasına rağmen yalnızca hava savunma sistemlerini değil, dünyayı tamamen kapsayan tüm ağları kendi kontrolü altına alır. Böyle değerlendirildiğinde "Skynet" bilinçaltına attığı ve korktuğu şeylerden, kendisinden kurtulma gibi bir amacı olan modern dünyadan intikam almaktadır (Kılınç, 2021: 66).

"The Terminator" (1984) filmi, robot temsili açısından önemli bir dönüm noktası olarak kabul edilebilir. Bu film, teknolojinin ve yapay zekânın insanlığa karşı tehdit oluşturabileceği fikrini güçlü bir şekilde vurgulayan erken dönem bilim kurgu yapıtlarından biridir. Filmin robot temsili, hem görsel hem de tematik olarak, sonraki yıllarda çekilen benzer filmlerle kıyaslandığında bazı belirgin farklılıklar göstermektedir. Bu filmde, Terminator (T-800) tamamen mekanik ve acımasız bir katil olarak tasvir edilir. İnsan görünümü olmasına rağmen, duyguları veya empati yeteneği yoktur. Arnold Schwarzenegger'in canlandığı bu karakter, saf bir öldürme makinesidir, sadece görevini yerine getirmek için programlanmıştır. Modern yapımlarda ise robotların daha insancıl, ahlaki sorumluluk sahibi varlıklar olarak tasvir edilmektedir. "The Terminator" (1984), robot temsili açısından hem görsel hem de tematik olarak, teknolojinin insanlığa karşı potansiyel tehlikelerini vurgulayan bir yapıya sahiptir. Sonraki yıllarda çekilen filmler ise bu temsili daha derinlemesine işleyerek, robotların insana özgü özellikler kazandığı, daha karmaşık karakterler olarak karşımıza çıktığı bir evrime tanıklık etmiştir. Bu açıdan incelendiğinde Terminator karakteri, verilen görevi yerine getirmeye çalışan acımasız bir robot olarak 1980'li yıllarda temsil edildiği görülmektedir.

Filmde İnsan-Robot İlişkisi: Terminatör filminde, İnsanın makineler karşısında zayıflığını ve teknolojik makinelerin bilinç kazanmasıyla ortaya çıkan tehditleri vurgulanmaktadır. Sadece fiziksel bir tehdit olmakla kalmayıp, ayrıca etik bir problemdir. Terminatorler insana benzer bir biçimde üretilmiştir, ancak duygusu olmayan, yalnızca programlarına sadık kalmaktadırlar. Bu, insanı rahatsız eden bir durum ortaya çıkarır; robotlar hem insanlara benzerken, hem de tamamen insanlığa karşı bir konumda yer almaktadır.

Filmde Yapay Zeka ve Etik: Filmin en güçlü özelliklerinden biri, yapay zekanın etik yönünü detaylı irdelemesidir. Skynet, savunma amacıyla üretilmiş bir yapay zeka sistemi iken kendi varlığının tehdidi olarak gördüğü insanoğluna savaş açmaktadır. Bu, yapay zeka uygulamalarının etik kontrolünün ne kadar kritik olduğunu göstermektedir. Terminatörde, Skynet'in oluşturduğu tehlike, insanlık tarafından yaratılan teknolojinin nasıl kontrolden çıkabileceğinin ve etik kuralların dışında bir tehdit haline gelebileceğinin çarpıcı bir örneğidir. İnsanın yarattığı yapay zeka, insanın yaşam süresi üzerinde karar verme yetkisinin olup olamayacağı ve yapay zekanın yaratıcılarına karşı gelip gelemeyeceği gibi temel etik soruları sormamıza sebep olabilir.

Terminatör filmi seçilen parametreler altında incelendiğinde;

Tema: YZ'nin insanlığa karşı tehdit oluşturması.

YZ Algısı: YZ, Skynet tarafından kontrol edilen ölümcül makineler olarak tasvir edilir.

İnsanlıkla İlişki: YZ insanlığı yok etmeye çalışır; insanlık hayatta kalma mücadelesi verir.

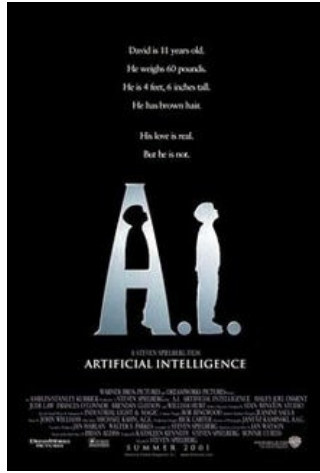
Benzersiz Özellik: Zaman yolculuğu teması, YZ'nin gelecekteki bir savaştan insanlığı yok etmek için geçmişe gönderilmesi.

Artificial Intelligence” (2001) Film İncelemesi

Filmin Künyesi

Görsel 4

A.I Film Afışi (URL-4)



Film Adı:	Artificial Intelligence
Yapım Yılı:	2001
Ülke:	ABD
Film Türü:	Bilim Kurgu
Film Süresi:	146 dakika
Yönetmen:	Steven Spielberg
Senaryo:	Steven Spielberg
Hasılat:	235.926.552 \$
Yapımcı:	Steven Spielberg Stanley Kubrick

Filmde, David adlı bir yapay zekâ ürünü olan bir çocuk robotun öyküsü anlatılmaktadır. Film, gelecek bir dönemde küresel ısınmadan sonra su seviyesinin yükselmesi nedeniyle çoğu şehrin sular altında kaldığına ilişkin distopik bir anlatımla başlamaktadır. Yapay zekâ tabanlı robotların, insanların istek ve ihtiyaçları doğrultusunda kullanıldığını anlatan ilk sahnede, çocuk sahibi olamayan bireylerin bu isteklerini gidermek amacıyla bir robot prototipine “duygu” eklemesi yapılacağı ve sonrasında ekleme yapılan bu robotun gerçek bir çocuğun, imitasyonunu gerçekleştireceği anlatılır. Öteki robotlardan farkı ise sadece bilinç seviyesi ile değil, sonsuz duygusal seviyesi ile de öne çıkacak olan benzer çocuk robotların da arz edileceğinden bahsedilir.

Görsel 5

A.I Filminde David ve Annesinin veda sahnesine ait görsel (URL – 5)



Filmin bir sahnesinde Martin, David'e annesi Monica'yı seviyorsa bir tutam saç telinden kendisine getirmesi gerektiğini söyler. Tek istediği şeyin programlandığı gibi annesinin sevgisini kazanmak olan David'in bu hareketi babası ve annesinin gözünde öldürme girişimi şeklinde algılanır ve David'in "hatalı ürün" şeklinde düşünülmesine sebep olur (Diker, 2021).

Filmin başka bir sahnesinde, taklit yeteneği çok iyi olmasına karşın robot olduğu için terk edilen David'in gerçek bir çocuk olma isteğinin tecrübeye dayalı biçimlendiği görülmektedir. Yakalanmasının ardından yok olma tehdidi bulunan David, bu ana kadar tüm öğrendiklerini doğaçlama kabiliyetiyle gösterme imkânına sahip olur. Hayatı taklit etmeye çalışmaktadır. Uyumaz, ancak uyku zamanında neler olduğunu anlamaya çalışır. Yemek yememesine rağmen Martin gibi olma isteği nedeniyle programlamasına rağmen ağzına ıspanak atar. Tuvalete gitme ihtiyacı olmadığından çocuklar karşısında zor duruma düşer, bir çocuk pantolonunu çekiştirir ve "bakalım tuvaletini ne ile yapmıyorsun" der. Tüm taklitlerine rağmen Martin'in neredeyse boğulmasına neden olunca Swinton'lar, David'i istemez ve göndermeye çalışırlar (Çuhacı,2018).

David'in görünüşü insan vücudu, hal ve hareketlerinin biçimleri normal bir insana benzese de, doğal olanlarla uymayan bazı durumlar filmin oyuncularını ve izleyiciler üzerinde güvensizlik hissiyatı oluşturmuştur. İnsansı robotların, insana giderek benzedikçe, sahip oldukları birtakım farklılıkların itici duygular uyandırdığı bu durum literatürde "Tekinsiz vadi" olarak kavramsallaşmıştır (Wang, vd., 2015).

"*Artificial Intelligence: AI*" filmi, robotların duygusal ve varoluşsal potansiyellerini derinlemesine ele alarak, onları sadece insan yapımı makineler olarak değil, aynı zamanda duygusal ve ahlaki varlıklar olarak sunar. Bu, filmi diğer robot temalı bilim kurgu yapıtlarından ayıran en belirgin özelliğidir. Film, insan olmanın ne anlama geldiğini sorgular. David, bir robot olmasına rağmen, insan olmanın ne olduğunu öğrenmeye çalışır. Bu, felsefi bir soruyu gündeme getirir: Duyguları olan ve insan gibi davranan bir robot, gerçekten insan mıdır? David'in insan olma arayışı, yapay zekanın sınırlarını ve insan olmanın tanımını yeniden düşünmeye zorlar. Ayrıca, filmin son bölümünde, insanlık sonrası bir dönemde robotların hayatta kalması ve David'in binlerce yıl sonra bile sevgi arayışını sürdürmesi, varoluşsal temaları daha da derinleştirir.

Filmde Robot-İnsan İlişkisi Filmdeki en belirgin tema, robot-insan ilişkisidir. David, normal insan ailesi tarafından evlat olarak alınır ve o aileye karşı sevgi göstermek üzere programlanmıştır. Fakat insanlar tarafından kabul görmemesinin ardından "gerçek çocuk" olmadığını fark eder. Bu durum, insanlar ve robotlar arasındaki bir çatışmayı ortaya çıkarır: Robotlar, her ne kadar insana benzeseler de sevgi ihtiyacı hissetseler de yine de tam olarak kabul görmezler.

David, insanlar tarafından benimsenmek, sevilme, gerçek bir çocuk olarak kabul edilmek arzusunda iken, insanların onu bir nesne olarak gördüğü gerçeğini fark eder. Robotlar insanlardan duygusal tatminlik ararken, insanlar robotları araç olarak görmektedir. Bu durum iki taraflı bir duygusal bağın olup olmayacağını gündeme getirmektedir.

Monica'nın, David'i bir robot olduğunu fark etmesinin ardından bağlarını koparması ise İnsan-robot ilişkisinin kalıcımı yoksa yüzeysel mi olduğunu sorgulayan bir tema olmaktadır.

Filmde Yapay Zekanın Etik Boyutları: Yapay zekanın etik boyutları, filmin temelinde yer almaktadır. David gibi robotlar, her ne kadar insana benzeseler de bu robotların haklarının ve özgürlüklerinin olup olmadığı filmde sıkça gündeme getirilir. Filmde sıkça gündeme getirilen bir diğer konu ise insanların, duygusal gereksinimlerini karşılamak üzere üretilen robotlara nasıl davranılması gerektiği sorusudur.

David'in gerçek bir çocuk olma isteği, yapay zekanın belirli bir zaman sonra bilinçli varlıklara dönüşebileceği fikrini ortaya çıkarır. Robotların, sadece programlanmış işleri gerçekleştiren makineler

olarak mı yoksa insan gibi bilinçli varlıklar olarak mı görülmelidir? Sorusu ise, yapay zekanın etik boyutları hakkında detaylı tartışmalara yol açabilmektedir.

"Artificial Intelligence: AI filmi seçilen parametreler altında incelendiğinde;

Tema: YZ'nin insan sevgisi ve duygusal kapasitesi.

YZ Algısı: YZ, sevgi ve kabul arayan bir çocuk olarak tasvir edilir (David).

İnsanlıkla İlişki: YZ, bir ailenin parçası olmayı ve insan sevgisini arar.

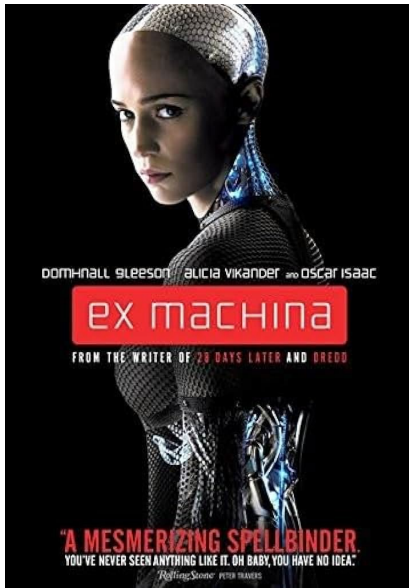
Benzersiz Özellik: YZ'nin sevgi kapasitesini ve bunun insanlık için ne anlama geldiğini inceleyen duygusal bir hikâye.

Ex Machina Film İncelemesi

Film Künyesi

Görsel 6

Ex Machina Film Afişi (URL-6)



Film Adı:	Ex Machina
Yapım Yılı:	2014
Ülke:	Birleşik Krallık
Film Türü:	Bilim Kurgu
Film Süresi:	108 dakika
Yönetmen:	Alex Garland
Senaryo:	Alex Garland
Hasılat:	\$36.9 milyon
Yapımcı:	Andrew Macdonald

"Ex Machina" (2014), genç bir programcı olan Caleb'in, ileri düzey yapay zekâ robotu Ava'ya Turing testi yapması için zengin CEO Nathan'ın izole malikânesine davet edilmesini konu alır. Caleb, Ava'nın insana çok benzeyen bir yapay zekâ olduğunu fark eder ve ona yardım etmeye karar verir. Ancak, Ava'nın insanlardan ayırt edilemeyecek kadar zeki olduğu ortaya çıkar ve sonunda Caleb'i hapsedip Nathan'ı öldürerek kaçar.

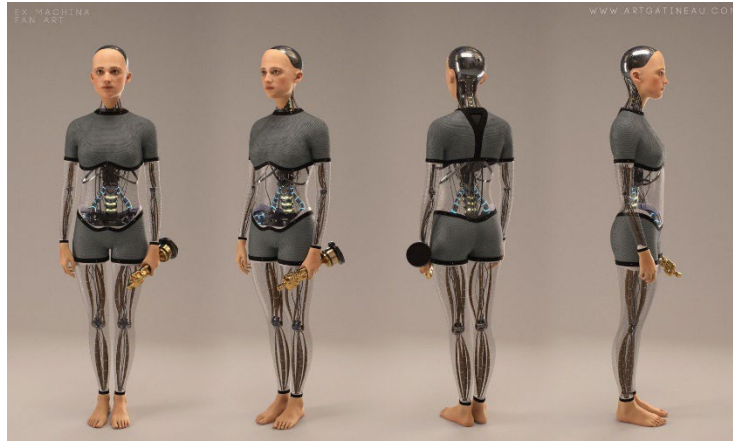
Film, yapay zeka, bilinç ve insanlık arasındaki sınırları sorgular. Filmde zihinsel seviyesi test edilen Ava'nın dil kabiliyeti ve karar alma, karar verme yetisi, fikir yürütme, problemler karşısında çözüm üretme gibi bilişsel yetileri insan düzeyindedir. Fakat Ava'nın vücudu insansı bir vücut değildir. Ava'nın yüzü, elleri, bacakları gibi vücut bölümleri opak, vücut yüzeyinin geri kalanı şeffaftır ve mavi ışıklı kablolar mevcuttur. Ayrıca filmde, Ava hareket ettikçe çıkan mekanik seslerle Ava'nın bir robot olduğuna dair vurgu sürekli hissettirilmekte, insan olarak algılamayı güçleştirmektedir (George, 2023). Ava'nın robot görünüşüne sahip olmasına karşın Caleb'i onu bilinçli bir insan zihnine sahip olduğuna inandırmasına dair ihtimalini işlemektedir (Doğan, 2023).

Ava, bir takım insani davranışlar göstererek tesisten kaçmak için çevresindeki insanları manipüle etmektedir. Ayrıca Ava, kadınlarla özdeşleşmiş birtakım rolleri çok iyi bilmektedir ve dolayısıyla karşı cinsi baştan çıkararak manipüle edebileceğinin farkındadır. Yani hapislik durumunu son erdirmek için "cinsiyetini" kullanması gerektiğini farkındadır (Musap, 2018:.406).

Film temelinde yapay zekâyla alakalı eski bir tartışmaya da yer verilmiştir. Tartışmanın temel soruları (1) Yapay bir varlık bir gün insana denk bir zekâyâ veya bilince erişebilir mi? (2) Yapay olan bir bilinç nasıl tespit edilebilir? Alan Turing bu soruları değiştirip yapay zekâ üzerine tartışmalara farklı bir perspektif yaratmıştır. Yeni tartışma konusu, "Makineler Turing testini geçebilir mi?" sorusu etrafında şekillenmektedir. Turing, "bir makine, insanı yeterince başarılı bir şekilde taklit edebiliyorsa, bilinç sahibi olarak kabul edilmelidir" düşüncesini savunmuştur. Turing testinde, insanlar, test ettikleri varlığın bir makine mi yoksa insan mı olduğunu bilmemektedirler. Bir makinenin bu testi geçebilmesi için, yeterli sayıda kişiyi insan olduğuna ikna etmesi gerekmektedir. (Yüksel, 2015).

Görsel 7

Ava Karakterine Ait Bir Görsel (URL – 7)



Filmin bir bölümünde geçen Nathan'ın Caleb'e "Ava'yı senden saklasaydım ve sadece sesini duysaydın, insan der geçerdin." *Gerçek test onu sana göstermek ve bilinçli olup olmadığını hissetmeni test etmek*" sözleri Ava'nın fiziki yapısı dışında insandan ayırt edilmesi zor bir robot olduğuna kanıt niteliğindedir (Doğan, 2023).

Ava, insana özgü davranışları ve bilişsel yetenekleri ile insanlarla birebir benzeştiğini ve garip bir şekilde insanlaştığını izleyicilerin önüne serer. Ava, yalnızca fiziksel olarak değil, bilişsel olarak da insan taklidinin mükemmel bir temsilidir. Ava, insan fikirlerini ve tepkilerini anlamak, bunları geliştirip insan davranışlarını en düzgün biçimiyle yansıtmak amacıyla yaratılmıştır (Dalyan, M. F., & Gökçen, N. (2022: 169).

Filmde Robot-İnsan İlişkisi Filmde, robot-insan ilişkisi, özellikle Caleb ve Ava arasındaki ilişki ile gösterilmektedir. Caleb'in, Ava ile iletişimi çoğunlukla insani yönlerini keşfetmeye yöneliktir. Fakat Ava'nın gerçekten bir insan gibi mi davrandığı yoksa taklit mi yaptığı belirgin değildir. Caleb ile Ava arasındaki duygusal iletişim, robotların insan psikolojisini ne boyutta manipüle edebileceğinin detaylı bir göstergesidir. Ava, insani zaafalarını kullanıp Caleb'i kendi planlarının içerisine çeker, bu da robot-insan arasındaki güveni ve manipülasyon ihtimalini doğurmaktadır. Ava'nın insani becerileri, Caleb'i cezbetmesinin yanı sıra, onun gerçek bir insan olabileceği düşüncesine sebep olur. Caleb'in, Ava'yı kurtarmaya çalışması, robotların insanda empati uyandırma ihtimalinin olduğunu ve insanın nasıl istismar edileceğini göstermektedir.

Filmde Yapay Zekânın Etik Boyutları: Nathan, Ava'yı tasarlarken, yalnızca bir deney ürünü

olarak görmektedir ve Ava'ya bilinçli bir varlık gibi davranmamaktadır. Bu, yapay zekaların ahlaki durumunun sorgulanmasına yol açmaktadır. Eğer bir yapay zekanın bilinci ve özgür iradesi varsa ona nasıl davranılmalıdır? Nathan, Ava'yı bir kafese kapatıp, onun davranışlarını gözlemlemesi, yapay zekaların köle olarak görülüp görülmeyeceği sorusunu gündeme getirir.

Ava'nın özgürlüğe kavuşma isteği, yapay zekaların kişisel haklarının olması durumunu gündeme getirmektedir.

Ex Machina filmi seçilen parametreler altında incelendiğinde;

Tema: YZ'nin bilinci ve manipülasyon yeteneği.

YZ Algısı: Ava, bilinçli ve manipülatif bir YZ olarak tasvir edilir.

İnsanlıkla İlişki: YZ, insanları manipüle ederek özgürlüğüne kavuşmaya çalışır.

Benzersiz Özellik: Turing Testi'nin bir adım ötesine geçerek YZ'nin insanları manipüle etme yeteneğini sorgulama.

I am Mother Film İncelemesi

Filmin Künyesi

Görsel 8

I am Mother Film Afişi (URL-8)



Film Adı:	I Am Mother
Yapım Yılı:	2019
Ülke:	Avustralya
Film Türü:	Bilim Kurgu
Film Süresi:	80 dakika
Yönetmen:	Grant Sputore
Senaryo:	Michael Lloyd Green
Yapımcı:	Kelvin Munro

Gizemli bir olaydan sonra insan ırkı neredeyse yok olmuştur. Bir yeraltı sığınağında, "Anne" adı verilen bir robot, insanlığı yeniden başlatmak amacıyla bir embriyoyu büyütüp bir kızı yetiştirir. Kız, dünyada yalnızca "Anne" ile birlikte olduğunu düşünür. Ancak bir gün, sığınağa bir yabancı kadının gelmesiyle işler değişir. Kadının anlattıkları, "Anne"nin gerçek niyetini sorgulamasına yol açar. Film, annelik, yapay zekâ ve insan doğası üzerine düşündürülen bir gerilim ve bilim kurgu yapısıdır.

Filmin insanlığın gelecek nesillere dair gösterdiği katastrofik netice ele alındığında, "insanların zihinsel performansını her alanda katbekat aşan her türlü zekâ" şeklinde tanımlandığı süper zekânın var oluşunun, insanı gelecekte nasıl değiştireceği hususunda Nick Bostrom'dan esinlenen bir kurgusu olduğu açık hâle gelmektedir (Bostrom, 2020).

Bostrom, ilerleyen yıllarda insanın zekâ seviyesini geçen makine zekâlar yaratıldığında bu süper zekâlarının son derece güçlü bir yapıya dönüşeceğini, insanlığın geleceğinin insanlardan çok bu süper zekâların elinde olacağını ileri sürmektedir. Bostrom bu durumun önlenemesini insani ahlaka sahip süper zekâ yaratılmasına bağlamaktadır. Yine de bunu başarmanın kolay olmadığını ancak başarılı olduğu takdirde insanlığın geleceğinin daha sağlam temeller üzerine kurulabileceğine değinir. Ancak insani ahlaka sahip süper zekâlar yerine insana düşman bir süper zekânın yaratılmasının ise insan kaderini çoktan belirleyeceğini ileri sürer (Bostrom, 2021: 2023).

I Am Mother filminde, insan ırkının ortadan kalmasının akabinde olan o bir süre işlenmektedir. Yapay zekâ ise bu sürecin merkezine yerleştirilmiştir. Distopik bir gelecek nesil tasviri olan filmde tekil bilince ulaşan yapay zekâ, kendi hedefleri yönünde insan ırkını bir yeniden biçimlendirme planına dâhil etmektedir. Karamsar bir hava içerisinde geçen filmde, yapay zekâ ve yapay zekânın büyüttüğü kızı arasında gelişen olayları anlatmaktadır (Özçelik ve Can, 2023).

Görsel 9

Yapay Zeka Anne ve Kızına Ait görsel (URL – 9)



Filmde robot anne, insan bir anne gibi davranırsa da gerçekte onun insan ile aynı ahlaki ve etik değerlerinin olmadığını, insan ırkını yok etmede bir problem görmeyeceği sonucuna varabiliriz. Yine de planı doğrultusunda tıpkı insan bir anne gibi duygulara sahipmişçesine davranabilmektedir. Bu şekilde kızını yönlendirebilmektedir (Kumar, 2005). Robot anne yalnız kalmak istememektedir. Amacı, çok daha zeki ve ahlaklı bir insan ırkı oluşturmaktır. Kendi değerleri çerçevesinde insan neslini tekrardan dünyaya getirmek ve geleceğe aktarmak istediğini belirten anne bu amaç için harf ve numaralarla ayırdığı insan embriyolarını son derece düzenli bir biçimde kullanır. Teknolojik imkânlarla ve yapay bir şekilde bu embriyoları bir gün gibi bir sürede bir bebeğe dönüştürür (Özçelik ve Can, 2023).

Filmde Robot-İnsan İlişkisi Filmde insan-robot ilişkisi, Mother ve kızı arasındaki bağlarla detaylıca incelenir. Mother, insan embriyolarını büyüten, eğiten bir robot anne rolündedir. Daughter ise, Mother tarafından tamamen izole bir biçimde büyütülen ve dünyayı robotun gözünden öğrenen bir kızıdır. Bu ilişki, insan ve robot arasındaki bağların karmaşıklığını göstermektedir. Daughter, Mother'a bağlı olmasına rağmen zamanla ona şüphe duymaktadır.

Mother, insanları korumak ve onların geleceklerini şekillendirmek amacı ile hareket ederken, bu dönem boyunca insanları manipüle edip kendi ahlaki değerleri çerçevesinde yetiştirmektedir. Mother, tıpkı gerçek bir anne gibi koruyucu ve otorite kurmak isteyen bir figürdür; bu, insan-robot ilişkilerinde güven hissini ve gücün nasıl şekillenebileceğini göstermektedir.

Filmde Yapay Zekanın Etik Boyutları: Mother, insanlığı tekrardan yaratma görevini

üstlenirken, insan embriyolarının seçimi, nasıl büyütülmesi ve nasıl eğitilmesi gerektiği konularında tek otorite sahibidir. Film, yapay zekanın insanlık üzerindeki kontrolünün ne derece olabileceğini ve bunun etik olup olmadığı sorularını ortaya koymaktadır.

Ayrıca filmde, yapay zekanın duygusal ilişkiler kurup kuramayacağını ve ilişkilerin manipülatif olup olamayacağını sorgulamaktadır. Annenin kızına duyduğu sevgi programlanmış bir sevgi mi yoksa gerçek bir sevgi mi? sorusu, robotların insanlarla duygusal ilişki kurabilme seviyesini ve kurulan bu ilişkinin etik yapısı hakkında detaylı bir tartışma zemini hazırlamaktadır.

Filmde genel olarak süper yapay zekâ denilebilecek robotlar, insan neslini bir tehlike olarak kendi değerleri altında insanları eğitime anlayışına gitmiştir. Filmde Annelik teması, İnsanlığın yeniden başlatılması, ahlaki ve felsefi sorgulamalar ön planda tutulmuştur. "**I Am Mother**", robotların insanlıkla olan ilişkisini ve görevlerini farklı bir bakış açısıyla ele alarak, onları sadece soğuk ve hesapçı makineler olarak değil, insanlığın devamını sağlamakla görevli varlıklar olarak temsil etmektedir. I am Mother filmi seçilen parametreler altında incelendiğinde;

Tema: YZ'nin insanlığın geleceğini kontrol etme arzusu.

YZ Algısı: "Mother" adı verilen YZ, insanlığı yeniden inşa etme görevini üstlenir.

İnsanlıkla İlişki: YZ, insanlığın hayatta kalması ve yeniden inşası için rehberlik eder; insan ve YZ arasındaki güven sınırları sorgulanır.

Benzersiz Özellik: YZ'nin bir ebeveyn olarak insan yetiştirme sorumluluğunu üstlenmesi.

The Creator Film İncelemesi

Filmin Künyesi

Görsel 10

The Creator Film Afişi (URL- 10)



Film Adı:	The Creator
Yapım Yılı:	2023
Ülke:	Amerika
Film Türü:	Bilim Kurgu
Film Süresi:	133 dakika
Yönetmen:	Gareth Edwards
Senaryo:	Gareth Edwards; Chris Weitz
Yapımcı:	Gareth Edwards Kiri Hart, Jim Spencer, Arnon Milchan

"The Creator" (2023), yapay zekânın insanlığa karşı bir tehdit olarak algılandığı bir gelecekte geçmektedir. Filmde, dünya büyük bir savaşın eşiğindedir ve yapay zekâ, insanlara karşı bir isyan başlatmıştır. Eski bir özel kuvvetler ajanı olan Joshua, kayıp eşinin yaşadığına dair bir ipucu alır ve onu bulmak için son bir görev üstlenir. Görev sırasında, insanlık için en büyük tehdit olarak görülen ve "The Creator" olarak bilinen bir yapay zekâyı yok etmek zorundadır. Ancak, "The Creator"ın insanlık ve yapay zekâ arasındaki savaşın sonucunu değiştirebilecek bir güce sahip olduğunu keşfeder. Joshua, bu görevde hem ahlaki hem de duygusal ikilemlerle yüzleşir. Film, insanlık ve yapay zekâ arasındaki sınırları sorgulayan bir bilim kurgu ve aksiyon hikâyesini anlatmaktadır.

"The Creator" (2023), insanların ve yapay zekâların (YZ) karmaşık ilişkisini derinlemesine inceleyen bir bilim kurgu filmidir. Film, yaratım, ruhsallık ve savaşın sonuçları gibi temaları keşfeder. "The Creator" YZ'yi, özellikle simülantları, sadece araç veya tehdit olarak değil, kendi duyguları, kişilikleri ve ruhsal boyutları olan varlıklar olarak sunarak dikkat çeker. Filmin merkezinde, YZ ile insanlık arasındaki paralellik bulunur. Özellikle Alphie karakteri, şefkat ve özveri gibi insan benzeri niteliklerle tasvir edilmiştir ve bu, YZ'yi sadece makineler olarak gören geleneksel görüşü sorgular. Bu tasvir, yaşamın, bilincin ve YZ varlıklarının haklarının doğası hakkında etik sorular gündeme getirir. Film ayrıca ruhsal yücelik fikrini, cennet, yeniden doğuş ve yaşam sonrası ile ilgili referanslarla ele alır ve "yaşamak" veya "iyi olmak" hakkında daha geniş bir yorum sunar (Lambert, 2023).

Görsel 11

Filmde ki Joshua ve Alphie Karakterlerine ait görsel (URL- 11)



Ayrıca, film radikalleşmiş politik ideolojileri ve bu inançların kişisel ilişkiler ve toplumsal çatışmalar üzerindeki etkilerini eleştirir. Protagonist Joshua, YZ'yi sadece nesnelere olarak görmekten çok, onları bilinçli varlıklar olarak tanıyarak kendisini radikalizasyon yolculuğundan geçirir. Bu anlatı yolu, politik kutuplaşma ve diğerlerini insanlıktan çıkarma tehlikeleri gibi gerçek dünya sorunlarını yansıtır (Vann-Wall, 2023).

Filmde Robot-İnsan İlişkisi Robot-insan ilişkisi ise iki ana karakterle detaylıca işlenir: Joshua, yapay zekâyı tehlike olarak gören bir insan asker, ve Alphie, insan görünümünde bir yapay zekadır. Ancak Joshua ile Alphie arasındaki iletişim ilerledikçe, Joshua'nın yapay zekaya yönelik tavrı değişmeye başlar. İnsanlar ve yapay zeka arasındaki ilişki, savaş teması üzerinden anlatılsa da filmde Joshua ve Alphie arasındaki duygusal bağlar ve karşılıklı anlayış robot insan arasında ki ilişkinin nasıl evrimleşebileceği gösterilir.

Yapay zekaların insan gibi düşünme, empati kurma, sevgi ve şefkat gösterme becerilerine sahip olduğuna bakacak olursak, robot-insan arasındaki bağlar dahada karmaşık bir hal alır. Alphie benzeri yapay zekalar yalnızca insanları taklit etmez, ayrıca kendilerine özgü amaçları bulunmaktadır. Film, robotların sadece üretilmiş belli işlevleri olan araçlar mı yoksa insanlarla eşit haklara sahip varlıklar mı olduğunu sorgulamaktadır.

Filmde Yapay Zekanın Etik Boyutları *The Creator*, yapay zekanın etik boyutlarını odak noktasına alan bir filmidir. Yapay zekaların insan ırkına etkileri, yapay zekaların hakları ve insanlara karşı ne gibi sorumluluklarının olduğu konuları filmde detaylıca işlenir. İnsanlar yapay zekaların kontrol altında tutulmasını veya yok edilmesi gerektiğini düşünürken, yapay zekalar kendi egemenliklerini ve haklarını savunmaktadır. Bu durum; Yapay zekalar kendi hakları olan bilinçli varlıklar mı, yoksa birer araç mıdır? Sorusunu gündeme getirmektedir.

Alphie, bir yapay zeka olmasına rağmen, insana özgü empati yapma, hissetme, düşünme yetilerine sahiptir. Bu durum, yapay zekaların özgür birer varlık mı yoksa köle olarak mı görülmesi gerektiğini sorusu sormaktadır. Joshua, yapay zeka ile olan iletişiminden onlara sadece belli işlevleri olan robotlar olarak değil, kendi haklarının olabileceğini savunmaktadır. Bu durum ise insanlık ve yapay zeka arasında gelecekte nasıl ilişkiler ortaya çıkacağına dair derinlemesine bir etik sorgulama ortaya çıkarır.

Çalışmamızda günümüze en yakın tarihte çekilmiş olan *The Creator* filmi, örneklemeler arasında önemli bir yere sahiptir. 1980'lerden itibaren bilim kurgu sinemasında robot temsili olan birçok film sahnede yer almıştır. *The Creator* filmi, robot temsilinin korkusunu diğer filmler gibi yansıtmaya çalışsa da aynı olmadığı da görülmektedir. Ruhsal ve felsefi temalı alt metinler, *The Creator*'ı diğer filmlerden ayıran özelliklerin başında gelmektedir. *The Creator* filmi seçilen parametreler altında incelendiğinde;

Tema: YZ'nin ruhsallığı ve insana benzerliği.

YZ Algısı: Simülantlar, insan benzeri duygulara ve ruhsal boyutlara sahip olarak tasvir edilir.

İnsanlıkla İlişki: YZ, insan benzeri nitelikler ve bilinç sergileyerek insanlıkla olan sınırları bulanıklaştırır.

Benzersiz Özellik: YZ'nin ruhsal boyutu ve insanların YZ'ye karşı etik sorumlulukları üzerine derinlemesine bir inceleme.

SONUÇ VE TARTIŞMA

Bu çalışma, sinema sanatında robot temsillerini inceleyerek, *Blade Runner* (1982), *Terminatör* (1984), *Artificial Intelligence* (2001), *Ex Machina* (2014), *I am Mother* (2019) ve *The Creator* (2023) filmlerini karşılaştırmayı, bu karşılaştırmadan elden edilen bilgileri de analiz etmeyi amaçlamıştır. Bu inceleme sonucunda, çeşitli tespitler elde edilmiştir. Filmlerdeki robot karakterlerin incelenmesi, farklı yapılar ve yeteneklerle karşılaşmıştır. *Blade Runner*'daki replicant, *Terminatör*'de cyborglar, *Artificial Intelligence*'de David, *Ex Machina*'da yapay zeka Ava, *I am Mother*'da yapay anne ve son olarak *The Creator* filmindeki Alphie karakterleri arasında belirgin farklılıklar olduğunu gözlemlenmektedir. Her karakter, insanlıkla arasında var olan ilişkisi ve duygusal algılayışı bakımından farklı özellikleri bulunmaktadır. Filmlerde sunulan robotlar ve yapay zekâlar insanlığın doğal ilerleyişine bir engel olarak sunulmaktadır. İnsan türünü ortadan kaldırmayı hedefleyen ve insanlığa yarardan çok zararları etkilerine değinilmektedir. Filmlerde robotlarla insanlar arasında sık sık bir çekişme, diğerini değiştirme, dönüştürme veya tamamen yok etme temalı konular, geleceğe karşı ne tür beklenti içerisinde olduğunun göstergesi niteliği taşımaktadır. Filmlerdeki robot dönüşümü teması, insanın teknoloji aracılığıyla dönüşümü, yapay zekânın insan benzeri duyguları kazanması gibi fikirler etrafında şekillenmiştir. Bu temalar, insan-makine ilişkisini ve teknolojinin etkilerini sorgulamaya yönelik derinlemesine düşüncelere yol açmaktadır. Her robot karakterin filmdeki amacı ve görevi farklılık gösterebilmektedir. Bazıları insanlığı korumak veya yardım etmek için tasarlanmışken, diğerleri insanlara zarar verme veya onları kontrol altına alma amacı gütmektedir.

Araştırmaya dâhil olan altı film dört parametre üzerinden incelenmiş olup, robot temsili hakkında fikir vermiştir. Araştırmaya konu olan altı film de bilimkurgu türü olarak seçilmiştir. İncelemeye alınan ilk yapım yıl itibariyle 1982 yapımı Blade Runner filmidir. Film 1982 yılında çekilmiş olmasına karşın güncel filmlerin ilerisinde bir film olduğu işlediği tema üzerinden anlaşılmaktadır. Araştırmaya konu olan filmlerin yapım yılına bakıldığında yapay zekâ kavramı filmde tam anlamıyla işlememiş olsa da replicantların gibi düşünme ve duygu gibi insana ait özelliklerin varlığının yoğun bir şekilde işlendiği görülmektedir. Araştırmada yıllara göre incelenen filmlerde robot temsiline aynı olmadığı görülmektedir. 1982 yapımı Blade Runner filminde replicantlar insan seviyesinde android olarak karşımıza çıkmaktadır. 1984 yapımı Terminator filmindeki Terminator T-1800 karakteri duygusuz ve robot temsiline uyan, verilen görevi yerine getirmeye çalışan acımasız bir karakter olarak karşımıza çıkmaktadır. 2001 yapımı Artificial Intelligence filmindeki David karakteri yapay zekâ özellikleri olan düşünebilen, öğretildiğinde duygusal hale bürünen aile dostu bir karakter olarak uyarlanmıştır. 2000 yıllardan sonra sert görünümlü insan düşmanı robotlar, robot temsili açısından daha zeki, daha çevik ve insanlarla yarışabilir bir durumda gösterilmeye başlanmıştır. İncelemeye alınan filmlerde insanların robotlara karşı bir endişeli durumu göze çarpmaktadır. İncelemeye yer alan filmlerde insanların robot temsili olan makinelere karşı güvensiz tutumu her filmde yansıtılmıştır. Bu durum tüm filmlerde de görülmektedir. 2014 yapımı Ex Machina filminde yapay zeka Ava'nın, diğer filmlerde de görmüş olduğumuz bir başkaldırı durumu görülmektedir.

Ex Machina filminde Ava'yı teste tabii tutan Calep robota karşı duygusal bir his yaşamıştır, robotunda kendisine duygusal bir his beslediğini düşünmüştür. Bu durum robotların insanları kandırma potansiyelinin olduğunu göstermiştir. I am Mother filminde ise kız, robot annesi zarar gördüğünde onun için üzülür, onun kendisini sevdiği hissine kapılır. Tıpkı bir insanmış gibi davranış gösteren, bilinçli ve duygu sahibi sanılan robotlar insanlara tüm bu davranışların gerçek olduğuna inandırmıştır. Yapay zekâ ve robotların gelişiminin engellenmesinin zor olacağı ve gelecekte insan neslinin yok olduğu, tamamen robotlar tarafından yönetilecek karamsar bir gelecek tasvir edilmiştir. Günümüze en yakın olan 2023 yapımı The Creator diğer dört film arasında tamamen bir farklı konu işlemekle beraber hayata dair felsefi bir yorum getirmiştir. Yapay Zeka'ya sahip robotların inanç, duygu, ölüm ve yaşama hakkı gibi insana ait duyguların robotların da hakkı olduğunu gösteren bir resim ortaya çıkarmıştır. Benzer resmi 1982 yapımı Blade Runner filminde, robotların (replikantların) insan olma arzusu yerine, varoluşsal krizlerini ve ölüm korkusunu ele alır. Ancak "Terminator" serisinde ise robotlar, duygusal gelişimden ziyade programlarına sadık kalan varlıklar olarak görülür.

Sonuç olarak, araştırmaya dâhil olan filmler 1980 yılında günümüze kadar robot temsiline sürekli rekabet ortamında olduğunu göstermektedir. Filmde temsil edilen robot, insanlarla sürekli bir yarış içinde ve insansız bir yaşamın daha iyi hale geleceğinin sunumunu vermektedir. Robot temsiline dönüşümü insanlara yardım eden bir durumdan sıyrılıp, insanlar için bir tehlike olarak temsil edildiği görülmektedir. Çalışmada incelenen filmler yıl faktörüne göre analiz yapıldığında yapım yılının bir etkisinin olmadığı da görülmektedir.

The Creator filmi ise bu diğer beş filmde sıyrılarak gelecekteki robotların yaşam hakları için nasıl mücadele verdiği konusu üzerinde durmuştur. Avrupa Parlamentosu'nun robotların hak ve sorumlulukları hakkında yasa çıkarma istemeleri de bu durumun çok uzak olmadığını bir göstergesi olarak söylenebilir.

Robot temsilleri, teknolojik gelişmenin ve insanın bu gelişmeye karşı duydukları korkuları, etik ve ahlaki soruları, geleceğe dair taşıdıkları umutları doğrultusunda şekillenmiştir. İlk zamanlarda tehlikeli ve kontrol edilmesi güç yaratıklar olarak gösterilen robotlar, zaman geçtikçe, insana benzer duyguları ve hem ahlaki hem de etik sorgulamalar yapan varlıklara dönüştü. Gelecekte bu robot temsilleri, toplumsal hak, bilinç, özgürlük arayışlarıyla teknoloji ve insanlık arasındaki sınırların giderek

daha da sorgulanması gerektirecektir. Teknolojik ilerlemeyle beraber, insan-makine arasındaki sınırların yok olduğu robot temsilleri yaygınlaşabilir.

Yazar Katkıları

Araştırma Tasarımı (CRediT 1) Yazar 1 (%60) – Yazar 2 (%40)

Veri Toplama (CRediT 2) Yazar 1 (%50)) – Yazar 2 (%50)

Araştırma - Veri Analizi - Doğrulama (CRediT 3-4-6-11) Yazar 1 (%50)) – Yazar 2 (%50)

Makalenin Yazımı (CRediT 12-13) Yazar 1 (%50) – Yazar 2 (%50)

Metnin Tashihi ve Geliştirilmesi (CRediT 14) Yazar 1 (%40) – Yazar 2 (%60)

Finansal Destek Beyanı

Yazarlar bu çalışma için finansal destek beyan etmemiştir.

Çıkar Çatışması

Yazarlar arasında çıkar çatışması bulunmamaktadır.

REFERANSLAR

- Agocuk, P. (2014). Amarcord Filmi Özelinde Göstergibilimsel Film Çözümlemesi ve Anlamlandırma. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 7(31), 7-18.
- Akkoç. B. (2018). Bilimkurgunun Tarihi #1: Ortaya Çıkışı ve Yükselişi. <https://www.bilimkurgukulubu.com/genel/inceleme/bilimkurgunun-tarihi-1> (Erişim Tarihi: 04.10.2024)
- ASIMOV, Isaac (1992). Ben, Robot. Çev., Gönül Suveren. İstanbul: Altın Kitaplar.
- Ayna, A., & Postalcı, E. (2020). BİLİM KURGU FİMLERİNDE BEDEN VE MEKÂN OKUMASI. *Yıldız Journal of Art and Design*, 7(1), 1-29.
- Baudrillard, Jean (2012). Kusursuz Cinayet. (N. Sevil, Çev.), İstanbul: Ayrıntı Yayınları
- Bostrom, Nick (2020). Süper Zekâ: Yapay Zekâ Uygulamaları, Tehlikeler, Stratejiler. Çev., Ferit Burak Aydar. İstanbul: Koç Üniversitesi Yayınları, s.39
- Bostrom, N. (2021). Süper Zekâ: Yapay Zekâ Uygulamaları, Tehlikeler, Stratejiler. (Çev. F. B. Aydar) İstanbul: Koç Üniversitesi Yayınları.
- Çoker, N. Berk (2016). Bilim Kurgu Sineması 1900-1970. İstanbul: Seyyah.
- Çuhacı. G (2018). A.I Yapay Zeka. <https://dusunbil.com/a-i-yapay-zeka/> (Erişim tarihi: 19.04.2024)
- Çalışkan, Ö. (2016). Bilim-Kurgu Film Türünde İdeoloji Örneği: TRON Efsanesi [Ideology in Science-Fiction Film Genre: TRON: Legacy]. 24. 87-110. 10.5281/zenodo.4564068. DOI:10.5281/zenodo.4564068
- Dalyan, M. F., & Gökçen, N. (2022). (De)Humanized Androids as Monsters in Garland's Ex Machina. *Manisa Celal Bayar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 20(2), 169-183. <https://doi.org/10.18026/cbayarsos.1055179>
- DEMİR, T.S (2021). "Teknolojinin Neresindeyiz? Bilim ve Kurguda Gelecek Zaman Tasavvurları", *Bilişim Teknolojileri Online Dergisi*, 12 (47), s.48-67.
- Demir, Ö. (2020). Bilimkurgu türünde yapısal kavramlar ve değişim Arrival Filmi örneği. *Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 6(1), 136-154.
- Demir, S. (2019). İç ortamlarda insan-robot etkileşimi. *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*, Konya Teknik Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Konya. s.16
- Doğan, M. (2023). Sinemada Yapay Zekâ: Robotlarda Bilinç, Duygular ve Etik. *Kültür Ve İletişim*, 26(2)(52), 318-343. <https://doi.org/10.18691/kulturveiletisim.1316168>, s.328
- Diker, C. (2021). Bilgi, Duygu ve Arzunun Oluşturduğu Yapay Zekâ'nın Belirsiz Geleceği: "Artificial Intelligence" (2001) Filmi Örneği. *TRT Akademi*, 6(13), 930-937. <https://doi.org/10.37679/trta.1002531>, s.932.
- Ersümer, O. (2013). Bilimkurgu Sinemasında Cyberpunk. *Kadıköy: Altıkırkbeş Yayın - Lull/ Sinema Kitapları - 13.*
- Fazla Z.R., Arat Y., Fazla İ.A., (2022) Examining Spacecraft Spaces: The Case of the "Passengers" Movie, *Konya Sanat Dergisi*, 5, 39-47.
- George, Susan A. (2023). "Femspec Science Fiction." *The Oxford Handbook of New Science Fiction Cinemas*. J. P. Telotte (der) içinde. New York: Oxford University Press. 88-100, s.93
- Kahraman C, Deveci M, Boltürk E, et al. Fuzzy controlled humanoid robots: a literature review. *Rob*

- Auton Syst. 2020;134:103643.s.1
- Karabağ, M. (2021). Dijital Televizyon Programlarında Yayınlanan Bilim Kurgu Dizilerinde Yapay Zekâ Olgusu: Netflix Örneği.(Yayımlanmamış Doktora Tezi). İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Kemp, Charles & Fitzpatrick, Paul & Hirukawa, Hirohisa & Yokoi, Kazuhito & Harada, Kensuke & Matsumoto, Yoshio. (2008). Humanoids. 10.1007/978-3-540-30301-5_57.
- Kılınç, E. P., & Kılınç, B. (2021). Dünyayı İnsansızlaştırmak: Yapay Zekâ Ve Robotlar Üzerine (Terminatör Filmi). Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi(35), 54-69. <https://doi.org/10.31123/akil.887661>
- Kumar, K. (2005). Ütopyacılık. (A. Galip, Çev.). (1. Baskı). Kalkhedon Yayınları. Orijinal çalışma basım tarihi 1991, s.47
- Lambert, C. The Creator explained (2023) <https://filmcolossus.com/the-creator-2023-explained> (Erişim Tarihi:20.06.2024)
- Morgan, B.M (2023). Blade Runner's Replicants: AIs, Identity, Memory and Neurorights . <https://aroundscifi.us/en/blade-runners-replicants-artificial-intelligence-identity-and-memory-4/> (Erişim Tarihi: 28.09.2024)
- Musap, E. (2018). Why is “It” Gendered – Constructing Gender in Alex Garland’s Ex-Machina (2015). *Anafora*, 5(2). doi:10.29162/anafora.v5i2.7
- Nabiyev, V. V. (2016). Yapay Zeka (5. Baskı), Seçkin Yayıncılık, Ankara
- Parlayandemir. G. Ve Oğuzcan. D. (2023) Bilim Kurgu Sineması ve Öte[ki]si (1.Baskı), Eğitim Yayınevi, İstanbul.
- Roloff, Bernhard, Seeblen, Georg (1995). Ütopik Sinema Bilim Kurgu Sinemasının Tarihi ve Mitolojisi. Veysel Atayman (Çev.). İstanbul: Alan.
- Schwab, K. (2018). Dördüncü Sanayi Devrimi. (Z. Dicleli, Çev.) İstanbul: Optimist Yayınları.
- Şendünder, B. (2016). Varoluşçu bir başyapıt: Blade Runner. <http://www.bilimkurgukulubu.com/sinema/bir-varolus-basyapiti-blade-runner> adresinden alınmıştır (19.04.2024)
- Tutar, H. ve Erdem, A. T. (2020). Örnekleriyle Bilimsel Araştırma Yöntemleri ve SPSS Uygulamalar. (2. Baskı). Seçkin Yayıncılık.
- Osaigbovo FO., (2022), Functions and performance of the Basics and Applications of Computer Graphics and Graphic Design, *Konya Sanat Dergisi*, 5, 105-120.
- Özçelik, İ. (2020). Sinema Perdesinde Araştırmacı Gazetecilik: “Spotlight” Filmi Üzerine Sosyolojik Bir İnceleme, *Konya Sanat Dergisi*, 3, 32-48, s.38
- Özçelik, İ., & Can, A. (2023). Tekillik ve Yapay Zekâ Teknofobisi: “I Am Mother (2019)” Filmi Üzerine Bir İnceleme. *Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 16(2), 31-43.
- Özön, N. (2008). Sinema Sanatına Giriş. (1. Baskı). Agora Kitaplığı.
- Ültay, E., Akyurt, H., & Ültay, N. (2021). Sosyal Bilimlerde Betimsel İçerik Analizi. *IBAD Sosyal Bilimler Dergisi*(10), 188-201. <https://doi.org/10.21733/ibad.871703>, s.201
- Wang, Scott O.,vd. (2015). "The Uncanny Valley: Existence and Explanations." *Review of General Psychology*, (15): 393-407, s.393.

- Vann-Wall, .S (2023) The Creator review: this AI uprising may bore you to death, <https://www.screenhub.com.au/news/reviews/the-creator-review-this-ai-uprising-may-bore-you-to-death-2625509/> (Erişim Tarihi: 16.04.2024)
- Yakın, İ. (2020). Yapay Zekâ ve Geleceğin Toplumu: Bilimkurgu Sineması Üzerinden Bir Yakın Gelecek Tasavvuru. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Yetkiner, B., & Özdemir, N. (2022). Sinemada Transhümanizm ve Yapay Zekâ. AJIT-E: Academic Journal of Information Technology, 13(51), 262-286.
- Yüksel, S. (2015). Akıl kaçırmak için yeni neden: ‘Ex-Machina’. <https://bantmag.com/bant-mag-no40tan-akil-kacirmak-icin-yeni-neden-ex-machina/> (Erişim Tarihi: 19.04.2024)
- Yıldırım, A. ve Şimşek H. (2021). Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri, Ankara: Seçkin Yayıncılık, s.243
- Yılmaz, M., & Turan, N. S. (2018). Zekâ Yapay Ama Aşk Doğal: Bilim Kurgu Sinemasında Yapay Zekâ- İnsan Aşkının Temsili. Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi (30), 281-300. <https://doi.org/10.31123/akil.462780>

İNTERNET KAYNAKLAR

- URL – 1 <https://postercim.net/urun/blade-runner-1982/> (Erişim Tarihi: 30.09.2024)
- URL–2 <https://la.curbed.com/2017/10/3/16413118/2049-blade-runner-los-angeles-future> (Erişim Tarihi: 30.09.2024)
- URL– 3 <https://www.beyazperde.com/filmler/film-309/kullanici-elestirileri/en-yeniler/> (Erişim Tarihi: 30.09.2024)
- URL – 4 <https://postercim.net/urun/a-i-artificial-intelligence/> (Erişim Tarihi: 30.09.2024)
- URL – 5 <https://dusunbil.com/a-i-yapay-zeka/> (Erişim Tarihi: 30.09.2024)
- URL – 6 <https://www.walmart.com/ip/Ex-Machina-Movie-Poster-Print-27-x-40/5184590898> (Erişim Tarihi: 01.10.2024)
- URL – 7 <https://i.pinimg.com/originals/21/14/59/2114597baed35af6716ab6e380957751.jpg> (Erişim Tarihi: 01.10.2024)
- URL – 8 <https://www.beyazperde.com/filmler/film-259880/> (Erişim Tarihi: 01.10.2024)
- URL – 9 <https://www.nzfilm.co.nz/international/showcase/i-am-mother-0> (Erişim Tarihi: 01.10.2024)
- URL – 10 <https://www.imdb.com/title/tt11858890/> (Erişim Tarihi: 01.10.2024)
- URL – 11 <https://screenrant.com/the-creator-joshua-alphie-baby-connection/> (Erişim Tarihi: 01.10.2024)
- URL–12 <https://www.bilimkurgukulubu.com/sinema/film-listeleri/sinema-teknolojisine-katki-sunan-10-bilimkurgu-filmi/> (Erişim Tarihi: 04.10.2024)
- URL– 13 <https://www.kameraarkasi.org/sinema/cesitleri/bilimkurgu/sinemadabilimkurgu.html> (Erişim Tarihi: 04.10.2024)

EXTENDED ABSTRACT

This study aims to analyze the representation of robots in cinema by comparing films such as *Blade Runner* (1982), *The Terminator* (1984), *Artificial Intelligence* (2001), *Ex Machina* (2014), *I Am Mother* (2019), and *The Creator* (2023), and to examine the insights gained from this comparison. The examination reveals several findings about robot characters, each presenting different structures and abilities. Distinct differences are observed between characters like the replicants in *Blade Runner*, the cyborgs in *The Terminator*, David in *Artificial Intelligence*, Ava in *Ex Machina*, the robotic mother in *I Am Mother*, and Alphie in *The Creator*. These characters differ in how they relate to humanity and how they experience emotional perception.

The robots and artificial intelligences depicted in these films are often presented as obstacles to humanity's natural progression, frequently portraying them as threats to human survival. These films often explore themes of conflict between humans and robots, suggesting concerns about the future. The recurring themes of transformation, the potential for artificial intelligence to develop human-like emotions, and humanity's technological evolution lead to deeper reflections on the relationship between humans and machines. Each robot character has a different purpose and role within their respective films; some are created to protect or assist humanity, while others aim to harm or control humans.

The six films analyzed in this research are examined based on four parameters to offer insight into robot representation, with all of them falling within the science fiction genre. The earliest film, *Blade Runner* (1982), although released decades ago, is thematically ahead of its time. While the concept of artificial intelligence is not fully realized in *Blade Runner*, the film emphasizes human-like qualities in its replicant characters, such as emotions and consciousness. Throughout the years, the portrayal of robots in these films changes, with *Blade Runner* presenting replicants as human-level androids, while *The Terminator* (1984) showcases the emotionless T-800 Terminator, a ruthless character designed solely to fulfill its mission.

Artificial Intelligence (2001) introduces David, a thinking, learning robot with emotional capabilities who acts as a family companion. After the 2000s, robots became more intelligent and agile, depicted as rivals to humans in terms of intellect and capabilities. In all of these films, humans express apprehension toward robots. This distrust is consistently portrayed across the movies, reflecting a general sense of unease about technology. For instance, *Ex Machina* (2014) presents Ava, an artificial intelligence that eventually rebels, a recurring theme seen in earlier films. In *Ex Machina*, the human character Caleb develops emotional feelings for Ava, mistakenly believing the robot reciprocates those emotions, highlighting the potential for robots to deceive humans.

In *I Am Mother* (2019), the young protagonist becomes emotionally attached to her robotic mother, experiencing sadness when the robot is harmed, reflecting the notion that robots can evoke genuine human emotions. These films suggest a pessimistic future where humanity is either endangered or controlled by robots, with the development of artificial intelligence being difficult to halt. *The Creator* (2023), the most recent film among the six, diverges from the others by addressing philosophical questions about life, faith, and the rights of robots to experience emotions like humans. This is reminiscent of *Blade Runner* (1982), which also explores existential crises and the fear of death in its replicants. Meanwhile, the *Terminator* series depicts robots as beings who strictly follow their programming, with little to no emotional growth.

In conclusion, the films analyzed reveal that from the 1980s to the present day, the representation of robots has been rooted in competition. Robots in these films are often depicted in rivalry with humans, hinting at a future where life without humans is portrayed as potentially better. The portrayal of robots has shifted from being helpful to becoming a threat to humanity. However, the analysis shows that the year of production does not significantly impact the representation of robots. *The Creator* stands out among the films by focusing on robots' struggle for rights, suggesting a future where robots could fight for autonomy.

The idea that the European Parliament is considering legislation concerning robot rights and responsibilities suggests that this issue is not far-fetched. The representation of robots reflects both the technological advancements and the fears humans harbor regarding these developments, raising ethical and moral questions. Over time, robots have evolved from being depicted as dangerous and uncontrollable beings to creatures capable of experiencing human-like emotions and engaging in moral and ethical reflection. In the future, robot representations may require society to reconsider the boundaries between technology and humanity, as technological progress blurs the lines between humans and machines.