

Yapay Zekâya Ne Öğretiyoruz: Bilim Kurgu Sinemasında Kadın Robot Temsili

What Are We Teaching Artificial Intelligence: Female Robots Representation in Science Fiction Cinema

Elif ÇANĞA BAYER¹

Araştırma Makalesi / Research Article

Geliş Tarihi / Received: 02.04.2021

Kabul Tarihi / Accepted: 05.07.2021

Doi: 10.48146/odusobiad.908134

Atıf / Citation: Çanğa Bayer E., (2021). "Yapay Zekâya Ne Öğretiyoruz: Bilim Kurgu Sinemasında Kadın Robot Temsili" ODÜSOBİAD 11(2), 603-620, doi: 10.48146/odusobiad.908134

Öz

Sinemanın, toplumdaki beslenen ve toplumu etkileyen bir sanat dalı ve iletişim aracı olduğu bilinmektedir. Sinemanın gücü, insanların zihninde belirli temsillere yönelik kavram ve göstergeler oluşturmasından kaynaklanmaktadır. Bununla birlikte, toplumda daha fazla varlık göstermeye başlayan robotlar² ve makine öğrenimi düşünüldüğünde, çalışmada sinema temsillerinin, bu öğrenim süreci için veri olduğu kabul edilmektedir. Bu noktadan hareketle çalışmanın sorunsalı, insanların verileri ile beslenen yapay zekâyâ insanlığın ne öğrettiğidir. Çalışmanın amacı, bilim-kurgu sinemasının türsel özelliklerini de gözetenek, filmlerdeki kadın robot temsillerinin ortaya koyulması ve mevcut teknolojiler ile kesişim noktalarının saptanmasıdır. Bunun için niteliksel içerik analizi yöntemi ile 41 bilim-kurgu filmi analiz edilmiştir. Bu analiz yönteminin seçilmesiyle, sinema metinlerindeki ortak temsil noktalarının ortaya çıkarılması amaçlanmıştır. Çalışmanın sınırları, genel olarak IMDb üzerinden 'bilim-kurgu' 'sinema filmi' ve '6 ve üzeri puan' kriterleri seçilerek yapılan filtreleme ile belirlenmiştir. İnceleme aşamasında, robot-insan ilişkilerinin nasıl kurgulandığı ve robotların toplumsal konumun ne olduğu sorularına cevap aranmıştır. İncelemeler sonucunda, filmlerde canlı-cansız ayrımı başta olmak üzere yaş, ırk ve cinsiyet farklılıklarından kaynaklanan toplumsal sorunların filmlerde de varlığını sürdürdüğü görülmüştür. Sonuç göstermiştir ki öğrenen makineler düşünüldüğünde, insanlığın robotlara ne öğretmesi gerektiği disiplinlerarası çalışmalarla ortaya konulması gereken çok yönlü ve önemli bir meseledir. Çalışmada, problemli temsiller, kurgusal metinler ve mevcut teknolojiler kıyaslanarak tartışıldığı için disiplinlerarası yeni araştırmalar için de faydalı olacağı düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler İletişim, Sinema, Kadın Robotlar, Yapay Zekâ, Temsil

Abstract

It is known that cinema is a branch of art and a means of communication that feeds and affects society. The power of representation of cinema creates concepts and indicators specific to the subject in people's minds. However, given robots³ and machine learning, which are beginning to show a greater presence in society, it is accepted that cinema representations in the study are data for this learning process. From this point on, the problem of study is what humanity teaches artificial intelligence, which is fed by human data. The aim of the study is to determine the representation of women robots in films and to determine the intersections with existing technologies, taking into account the genre characteristics of science-fiction cinema. For this purpose, 41 science-fiction films were analyzed by qualitative content analysis method. By selecting this method of analysis, it is aimed to reveal the common points of representation in cinema texts. The limits of the study were determined by filtering by selecting 'science fiction', 'Motion Picture', 'Score 6 and above', 'science fiction' criteria on IMDb in general. At the review stage, answers were sought to questions about how robot-human relations are constructed and what the social position of robots is. As a result of the reviews, it has been seen that social problems caused by age, race and gender differences, especially the distinction between living and inanimate in films, also exist in films. The result has shown that when considering learning machines, what humanity should teach robots is a multifaceted and important issue that needs to be revealed through interdisciplinary studies. The study is also thought to be useful for interdisciplinary new research, as problematic representations are discussed by comparing fictional texts and existing technologies.

Keywords Communication, Cinema, Female Robot, Artificial Intelligence, Representation

¹ Öğr. Gör. Giresun Üniversitesi, Giresun, elif.bayer@giresun.edu.tr., ORCID ID: 0000-0002-3305-3016

² Çalışma boyunca robot kelimesi insansı görünüm ya da özelliklere sahip robot, android ya da yapay zekâ sistemlerine atıfta bulunacak şekilde kullanılacaktır. Farklı bir tür kullanıldığında belirtilecektir. Ör: Endüstriyel robotlar.

³ Throughout the work, the word robot will be used to refer to robot, android, or artificial intelligence systems with humanoid appearance or features. It will be indicated when a different type is used. Ex: industrial robots.



Giriş

Geçmişten bu yana robot ya da siborg (cyborg)⁴ insanların kültürel metinler sayesinde henüz var olmadıkları dönemlerden itibaren imgesel anlamda varlıklarını sürdüren kavramlar olmuşlardır. Kültürel metinlerin kurgusal olarak ettiği, gerçekte ise kimi zaman kurgusala yakın bir şekilde çeşitli alanlarda kendini göstermekte olan yapay zekâ, insanlarla iletişim içerisinde olmanın yanı sıra iş birliğinde de bulunmaktadır. International Federation of Robots (IFR) 2020 raporu, dünya genelinde 2.7 milyon olan endüstriyel robotların nüfusunun rekor seviyede olduğunu göstermektedir (IFR, 2020). Dünyanın önde gelen araştırma şirketlerinden Gartner'ın 89 ülkeden 3000'den fazla şirket katılımıyla gerçekleştirdiği 2019 anketine göre yapay zekâ kullanan işletmelerin yüzdesi 4 yılda %270 artmıştır (Costello, 2019). Farklı bir anket ise kullanıcıların — işletmelerin veri kullanımına temkinli yaklaşmakla beraber— %62'sinin yapay zekâyı geliştirmeye hazır olduğunu göstermektedir (Salesforce Research, 2019). Peki, yapay zekâ ne kadar hazır? "Dünyanın en önemli yapay zekâ araştırmacıları yalnızca tahminlerde değil, kendinden emin iyimserlikten ciddi endişeye kadar uzanan bir skalada bulunan duygusal tepkilerinde ciddi anlaşmazlık yaşamaktadırlar" (Tegmark, 2019:48). Geleceğe yönelik pek çok senaryo vardır. Ancak, öğrenen makinelerin insanlığın ortak mirasından ne gibi veriler elde edebileceğini ortaya koyan, geçmişe ait kültürel metinler göz ardı edilmektedir.

Yakın zamanda yapay zekânın sinema ile olan ilişkisi, insanların sağladıkları veri havuzları sayesinde öğrenen makinelerle ilgili olmuştur. Bu ilişki, senaryo yazan robotlar⁵, kullanıcılarının ne izleyeceklerine yardımcı olmak için poster tasarlayan (Netflix Technology Blog, 2016) ve film öneren algoritmalar, film eleştirisi yapan ve 70 milyon dolarlık bilim-kurgu filminin başrolünde oyunculuk yapmaya hazırlanan robotlarla (Keegan, 2020) gündeme gelmektedir. Yapay zekâ tüm bunları insanlardan öğrendiği veriler sayesinde yapabilmektedir. Bu da sinemanın insan imgelemine yanı sıra, yapay zekâ imgelemi üzerinde de etkili olabileceğini göstermektedir. Teknoloji sayesinde bir makineye, büyük veri girdileri sağlamanın kolaylaşması bu sürecin niceliksel boyutudur. Sinemada, yapay zekâ temsili üzerine oldukça fazla veri üretilmektedir. İnternet Film Veritabanı olarak bilinen IMDb (Internet Movie Database) üzerinde yalnızca 'bilim-kurgu' ve 'sinema filmi' kriterlerini seçerek yapacağımız arama on binlerce sonuç verecektir (IMDB n.d.). Çıktılar ise insanlığın yüzleşmesi gerekenlerle ilgilidir. Bu durum, verilerin niteliksel boyutunu sinema filmlerinde aramayı mümkün ve makul kılmaktadır. Dolayısıyla çalışma boyunca, insan-robot ilişkilerine ve robotların kültürel metinlerdeki temsillerine odaklanılmaktadır.

Tüm bu bilgiler ışığında çalışmada, bilim-kurgu filmleri öğrenebilen algoritmalar için potansiyel veri havuzları olarak kabul edilmektedir. Çalışmanın ana sorunsalı 'insanların verileri ile beslenen yapay zekâyı insanlığın ne öğrettiğidir'. Bu noktadan hareketle bilim-kurgu sinemasında kadın robot temsili niteliksel içerik analizi yöntemiyle incelenmiştir. IMDb üzerinden 6 ve üzeri puana sahip belirgin kadın robot rollerinin yer aldığı sinema filmleri belirlenmiş, robot-insan ilişkilerinin nasıl kurgulandığı ve robotların toplumsal konumun ne olduğu 41 film üzerinden sorgulanmıştır. Analiz aşamasının ham verileri film listesi halinde aktarıldıktan sonra, filmlerdeki ortak kodlar tablo haline getirilerek yorumlanmıştır. Tablo, teknolojinin getirileri ile ilgili belirgin göstergeler, ideoloji/hegemonya, toplumsal cinsiyet ya da yaş ve ırk gibi farklılıklarla ilgili temsil sistemlerini içermektedir. Öğrenen makineler düşünüldüğünde, sonuç göstermiştir ki; bilim-kurgu sinemasında kadın robotlarla ilgili olarak, bahsedilen temsil sistemleri aracılığıyla, sorunlu temsil anlayışlarını pekiştiren veriler üretilmektedir. Tüm bulgular, insan-robot iletişimi bağlamında mevcut teknolojilerle kıyaslanarak tartışılmış ve yoğunlaşılması gereken sorun alanlarına işaret edilmiştir. Dolayısıyla çalışmanın gelecek araştırmalar için de faydalı olacağı düşünülmektedir.

Captcha Testi Mi Turing Testi Mi?

Teknoloji ve insan etkileşimi, tarihin hiçbir döneminde günümüzde olduğu kadar yoğun yaşanmamıştır. Bu etkileşimde, tarafların birbirinden öğrenmesi ya da birbirini tanması söz konusudur. Teknolojik hale gelen yalnızca araçlar değildir. Bedensel ve zihinsel süreçler için de bu

⁴Biyolojik ve yapay kısımlara sahip organizma

⁵ Benjamin, tamamen yapay zekâ tarafından yazılan ilk film olan Sunspring (2016) filminin senaryosunu yazan robot olarak tanınmaktadır. It's No Game (2017) ve Zone Out (2018) adlı kısa filmlerin de senaryolarını yazmıştır. Benzer uygulamalar devam ettirilmektedir (Örn: Open AI GPT-3)

değişim geçerlidir. Gelinen noktada hem insanlar hem de makineler insan gibi davranmanın ya da düşünmenin ne anlama geldiğini öğrenmeye çalışmaktadır. Bilindiği üzere bunun ilk sorgulamasını yapan isimlerden biri Alan Turing'tir. 1950 yılında bir felsefe dergisi olan Mind'da, Computing Machinery and Intelligence (Makine Programlama ve Zekâ) adlı makalesiyle bir makineyi zeki kabul etmenin formülünü, The Imitation Game (Yapay Oyun) adını verdiği bir yöntem ile ortaya atmıştır. Oyun şu şekilde oynanmaktadır;

Bir erkek (A), bir kadın (B) ve her iki cinsiyetten de olabilecek sorgulayıcı (C). Sorgulayıcı diğer ikisinden ayrı bir odada durmaktadır. Sorgulayıcı için oyunun amacı diğer ikisinden hangisinin kadın hangisinin erkek olduğunu belirlemektir. Sorgucu onları X ve Y olarak bilmektedir ve oyunun sonunda 'X, A'dır ve Y, B'dir' ya da 'X, B'dir ve Y, A'dır.' cevaplarından birini verir. Sorgulayıcı A ve B'ye soru sorabilir" (Turing, 1950:433).

Sorgulayıcı A ve B'nin cinsiyetlerini öğrenmek üzere birtakım sorular sorarken, A ve B'nin görevi kendisinin doğru söylediğine sorgulayıcıyı inandırmaktır. Turing bu durumda A'nın bir makine olduğunu varsaydıığımızda, sorgulayıcının vereceği kararlara etkisi üzerinden 'makineler düşünebilir mi?' sorusunu sorabileceğimizi öne sürmüştür. Buradaki önemli nokta, verilen cevapların insaninkinden ayırt edilemediği takdirde makinenin zeki olduğunun kabul edilmesidir.⁶ Dolayısıyla test, makinenin insan olup olmadığını test etmektedir.

İnsan ve Bilgisayar Ayrımı Amaçlı Tam Otomatik Genel Turing Testi olan CAPTCHA Testi ise, insanların robot olup olmadıklarını test etmektedir. Uygulama ve sunucunun yanı sıra kullanıcıyı da korumak için geliştirilmiştir. Zaman içerisinde farklı testlere sahip olan CAPTCHA, formu bozulmuş şekilde ekrana gelen harf ve yazı görsellerinin yazımı, mantık ya da matematik problemlerinin çözümü veya istenen görsellerin seçilmesini gerektiren bir testtir. Son olarak Görünmez CAPTCHA olarak bilinen test türü geliştirilmiş ve bilgisayar kullanıcılarının fare hareketleri üzerinden testler yapılmaya başlanmıştır.⁷ Özünde insanın robot olup olmadığını test ederken yapay zekânın öğrenim sürecine de katkı sağlamaktadır.

Akıllı sistemler ve robotlar artan nüfuslarıyla toplumun bir parçası haline geldikçe insanlar internet, akıllı telefon, tablet, bilgisayar vb. araçlarına daha bağımlı hale gelerek mekanikleşmektedir. Bir zamanlar kurgusal anlatıların içeriği olan pek çok kavram, bugün yaşam tarzlarını şekillendirmektedir. Anlatı ve gerçekliğin kaynaşma metaforlarını sunan Donna Haraway 1985'te yayımlanan Siborg Manifestosu'nda örtük varsayımları için Siborg (Cyborg) kavramını kullanmaktadır. Ona göre "Toplumsal cinsiyet, ırk ya da sınıf bilinci, patriyarkanın, sömürgeciliğin ve kapitalizmin çelişkili toplumsal gerçekliklerinin bize yaşattığı korkunç tarihsel deneyimlerin kazanımlarıdır" (Haraway, 2006:16). Siborg ise gerçek ve kurgusal, doğa ve kültür, beden ve bedensizlik arasındaki ayrımın silikleşmesini işaret etmektedir. Dolayısıyla insan, makine ve hayvan arasındaki sınırların da yok olması anlamına gelmektedir.

Günümüzde farklı bir anlamda da olsa sınırların yok olmasında teknoloji ve dijitalleşen yaşam tarzı etkilidir. Ancak bu süreç Haraway'in bahsettiği anlamdaki sınırları değil, makine-insan iletişimindeki sınırları yok etmiştir. Toplumun büyük bir kesiminin, özel yaşantısına dair bilgileri dijital hale getirmek konusunda neredeyse tereddütsüz olduğu söylenebilir. Her gün milyonlarca insan fotoğraflarını, videolarını ve fikirlerini diğerleriyle paylaşmaktadır. Geldiğimiz noktada, bireylerin gerçekte kim olduklarından ziyade, dijital ortamlarda nasıl temsil edildikleri önemlidir. Bir kişinin internetteki izleri, toplumsal konumuyla ilgili pek çok veri sağlamaktadır. Problemleri temsillerin de pekiştirildiği internette, veri haline getirilen kişisel bilgiler sayesinde teknik açıdan makine öğrenimi geliştirilmektedir ancak diğer yandan insanla ilgili sorunlu veriler de sürece dahil edilmektedir. Sürecin taraflarının birbirini eğitmekle kalmayıp, ortak verilerden beslenerek gittikçe birbirlerine benzer hale geldiklerini söylemek yanlış olmayacaktır.

⁶ Sonradan Turing Testi adı verilmiştir. 1990'da New Yorklu hayırsever Hugh Loebner'in başlattığı, dünyanın en uzun süredir devam eden Turing-Test yarışması her yıl düzenlenmektedir. Testi geçen bilgisayara Loebner Ödülü vadedilmektedir. 2014'ten bu yana ise Yapay Zekâ Çalışmaları ve Davranış Simülasyonu Derneği (AISB) tarafından düzenlenmektedir. Exeter Üniversitesi'nden Dr. Antony Galton ve Micheal Barclay tarafından tasarlanan Görsel Turing Testi ise makinelerden insanların görsel tanıma yeteneklerini taklit etmesini beklemektedir.

⁷ Bu anlayıştan yola çıkılarak geliştirilmiş Marcus, Winograd Schema ve Lovelace gibi farklı test çeşitleri de mevcuttur. Detaylı bilgi için bkz; <https://searchenterpriseai.techtarget.com/definition/Turing-test> Erişim Tarihi: 20.02.2021



Öğrenebilen yapay zekâ üzerine çalışmaların insanları eğitmen olarak gördüğü düşünülürse, insanların henüz fikir birliğine varamadığı etik düşünceler kim ya da kimler tarafından yapay zekâyâ öğretilecektir? Bunun olumsuz bir örneği geçtiğimiz yıllarda Twitter'da yaşanmıştır. Bir sohbet botu olan Tay, Tay Tweet adlı hesap aracılığıyla, insanlarla etkileşim kurduğu bir günün sonunda, Hitler hayranı, soykırım yanlısı bir bota dönüşmüştür. Microsoft, insanların en kötü özelliklerinden bazılarını öğrenen botun öğrenme sürecine son vermiş ve özür dilemiştir. Ancak özür dilemesi gereken bu deneyi yapanlar mıdır, yoksa bir sohbet botunu günün sonunda ırkçı ve seksist yapan toplum üyeleri midir?

İnsanimsı robotlarla ilgili problemlerin temelinde insana gittikçe daha çok benzemeleri yer almaktadır ve en fazla sorulan sorulardan bazıları şunlardır; Robotların hakları olmalı mı? Mülkiyet edinebilirler mi? Kendi işleri olabilir mi? Köle/hizmetçi olmaları etik mi? Oy kullanabilirler mi? İktidarı ele alırlarsa ne olur? Bu soruların ilginç tarafı, insanlığın büyük mücadeleler vererek kısmen cevaplayabildiği sorular olmalarıdır. Max Horkheimer ve Teodor Adorno, Aydınlanmanın Diyalektiği adlı eserlerinde "İnsanlığın gerçekten insani bir duruma ulaşmak yerine neden yeni bir tür barbarlığa battığını" sorgulamışlardır (Horkheimer,Adorno,2014:10). İnsanlığın yeni sınavı, yapay zekâyı ve kendisini barbar hale getirmemektir.

Bir diğer önemli sorgulama tekinsizlik üzerinedir. Ernst Jentsch'in ve Sigmund Freud'un çalışmaları⁸ ile bilinirlik kazanmış olan bu kavramın barındırdığı tedirginlik, temelde robotların insana benzemesinden kaynaklanmaktadır. Bu sorgulamalar özünde insan özelliklerinin mekanik ya da algoritmik bir ifadesinin olup olmadığının merakını da barındırmaktadır (Özaktas, 1998:77).Tekinsiz vadi (uncanny valley) ise;

Temelde bir robotun gerçek bir insan kadar olmasa bile, insana benzer niteliklerde görünmesi ve davranması karşısında yaşadığımız âni şaşırma, ürkme, tiksinti, nefret tarzı olumsuz tepkileri açıklamaya çalışan bir varsayımın adı. İlk kez, Japon robotik profesörü Masahiro Mori'nin 1970 yılında dilimize Tekinsiz Vadi olarak çevrilebilecek Bukimi no Tani Genshō (不気味の谷現象) adlı makalesinde ortaya attığı sav üzerine ortaya çıkmıştır (İnce, 2011).

Makinelerin, insanların meslekleri ve toplumsal konumları ile ilgili köklü değişimlere neden olması, sanayi devriminin işçilerin yerine makineleri koyduğu tarihten beri tartışılmaktadır. İşçiliğin ucuzlaştırılması teknolojinin bir getirisidir. Hiçbir hak talep etmeyecek bir robota sahip olmanın getireceği toplumsal sonuçlar ise, bu tartışmalara yeni bir boyut katmıştır. Süper Zekâ adlı kitabında Nick Bostrom, bir ulaşım ve taşıma aracı olan atların sayısının, ABD'de 1915'te 26 milyon kadarken, 1950'lerin başında 2 milyona düşmesinin altında yatan sebebi, bu tartışmaların ekseninde aktarmaktadır. Atlardan alınan verimin makinelerden alınmaya başlanması, onları köpek maması, kemik tozu, deri ve yapıştırıcıya dönüştürmüştür. Ancak yakın dönemde 10 milyon at olduğu bilinmektedir. Bunun nedeni işlevselliklerinden değil, bir hobiye dönüşmelerinden kaynaklanmaktadır (Bostrom, 2018:193-95). Araçların kaderi de buna benzerdir. Eski bir gramofon değerli bir antikadır, nostalji olarak anılır. İlk zamanlar gözden düştüğü düşünülse de değeri eskidikçe artar ya da dijitalleşir; moda deyimlerle retro ya da vintage bir tüketim nesnesi haline gelebilir. Aynı durum insanlar, robotlar ve meslekler için de söz konusudur. Değişim, dönüşüm ve güncelleme her alan ve kesimi etkilemektedir. Teknoloji dolayimli her güncelleme esasında, yaşam tarzlarının da güncellenmesidir ve farklı bakış açıları mevcuttur. Max Tegmark bu bakış açılarını üç ekol şeklinde özetleyen tablosu (**Görsel 1**) ile ilgili olarak, her kesimin dünya çapında önemli uzmanları barındırdığını aktarmaktadır (Tegmark, 2019:49).

⁸ Sözü edilen çalışmalar Ernst Jentsch "On the Psychology of the Uncanny (Tekinsizliğin Psikolojisi) 1906, Sigmund Freud, The Uncanny (Tekinsiz) (1919)

Yapay Zekâ insan seviyesini ne zaman aşacak?	Asla	TEKNO-KUŞKUCULAR				
	300 Yılda	TEKNO-KUŞKUCULAR				
	100 Yılda	LUDDİTELLER	FAYDALI YAPAY ZEKÂ HAREKETİ			DİJİTAL ÜTOPYACILAR
	50 Yılda					
	Birkaç On yıl içinde					
	Birkaç Yıl içinde	NEREDEYSE HİÇ KİMSE				
	Kesinlikle kötü	Muhtemelen Kötü	Yüksek oranda belirsiz	Muhtemelen İyi	Kesinlikle İyi	

Görsel 1: Max Tegmark'ın 'Süperinsan YZ ortaya çıkarsa, bu iyi mi olacak?' adlı tablosu

Burada göz önünde bulundurulması gereken nokta, insanların öteki söz konusu olduğunda da benzer şekilde bölünmeleridir. Kendisi gibi olmayana karşı bu tutum, tıpkı doğayı ve yarattığı her kültürü kendi amaçları için kullanan, kendini özne olarak konumlandırırken diğerlerini araçsallaştıran insanlığın sorunu olagelmıştır. İnsanlar canlı-cansız, insan-hayvan/bitki, renkli-beyaz, kadın-erkek, akıllı-deli, çocuk-yetişkin, varlıklı-köle vb. pek çok ayırım üreterek mensubu olmadığı tarafı kendi çıkarlarına uygun hale getiren kültürler yaratmıştır. Farklı dönemlerde insan hakları, hayvan hakları, feminizm, LGBTQIA vd. gibi her kesime özgürlük talep eden toplumsal hareketlere neden olmuştur. Geldiğimiz noktada benzer bir sorgulama, yapay zekâ ve ilgili tüm gelişmeler karşısında da kendini göstermektedir. Çünkü robotlar da toplumsal bir sınıf haline getirilmektedir. Pek çok yanı sıra insana yaklaştırılmaya çalışılmaktadır.

Max Tegmark genel hatlarıyla, bir maddenin hatırlama, hesaplama, öğrenme ve deneyimlemeyi hangi şartlar altında yapabileceğiyle ilgili bir sorgulamada, deneyimleme ile bilinç arasında bağlantı kurmaktadır. Bilincin fiziksellik dışı hissettiren fiziksel bir olgu olduğunu düşünmektedir:

"...Kendi fiziksel maddesinden bağımsız özelliklere sahiptir. Bu, bilincin bilgi olduğu fikrinin mantıksal devamıdır. Bu da benim en çok sevdiğim radikal bir fikre çıkar: Eğer bilinç bilginin çeşitli şekillerde işlendiğinde hissediş şekli ise, maddeden bağımsız olmalıdır; önemli olan tek şey bilgi işlemenin yapısıdır, bilgi işlemeyi gerçekleştiren maddenin yapısı değil. Diğer bir deyişle bilinç, iki kere maddeden bağımsızdır!" (Tegmark, 2019:388)

Yapay bilincin özgür irade ile hareket etmesiyle ilgili yapay zekâ araştırmacılarının sürekli olarak uyarılarda bulunmasının sebebi, henüz böyle bir durumla baş edebilecek yasal ve etik kriterlerin olgunlaşmamış olmasıdır. Özellikle insanımsı robotlarla ilgili araştırmalar yapan şirketlerin, bir çeşit ilkeli anlaşmayı imzalaması gerektiği noktasında yaygın bir görüş mevcuttur. Bostrom, zekâ patlaması karşısında insanları bombayla oyun oynayan küçük çocuklara benzetmektedir:

'Elinde pimi çekilmemiş bir bomba olan bir çocuk için yapılacak olan mantıklı şey bunu yavaşça yere bırakmak, çabucak odadan çıkmak ve en yakındaki bir büyüğüyle temas kurmak olacaktır. Ama burada bir değil birçok çocuk vardır ve hepsinin tetik mekanizmasına kendi erişimi vardır. Hepimizin bu tehlikeli zımbırtıyı yere koyacak basireti göstermeyeceği şansa kalmıştır. Salağın teki çıkıp sırf ne olacağını merak ettiği için pimi çekebilir. Keza kaçarak da güvenliğimizi sağlayamayız, zira bir zekâ patlamasının tahribi tüm gök kubbeyi yere indirir. Ortalıkta bir yetişkin de yok ki!' (Bostrom, 2018:303)

Elinde pim olan dünyaca ünlü markaların listesi uzundur. Ancak konu insanlığın geleceğini etkileyen bir süreç olduğu için problem, çözümü yalnızca onlardan beklenemeyecek kadar zor ve hassastır.



Kültürel Metinlerde Robotlar Nasıl Temsil Ediliyor?

Medya temsilleri, genel anlamda insanların çevrelerindeki dünyayı anlamlandırma sürecini etkileyen imge araçlarıdır. Bu araçlar, gerçekliğin belirli yönlerinin karartılmasına, aydınlatılmasına ya değiştirilmesine neden olabilmektedir. Dolayısıyla medya ve temsil ilişkisinin, geçmiş ve gelecek ile ilgili bir tür gerçeklik yorumu barındırdığını söylemek mümkündür. "Farklı kültürel 'gerçeklikleri' temsil eden medya, yine bu kültürlerin içine kesinlikle ayrılmaz anlamların yüklenmesinde de etkin bir role sahiptir"(Laughey, 2010:84-85). Bu anlamların oluşturulmasında göstergebilim, ideoloji, hegemonya, toplumsal cinsiyet, ırk ve etnisite vb. kavram ve araçlar kullanılmaktadır. Kültürel metinler de tüm bu kavram ve araçları kullanarak yarattığı kurgusal dünyalar nedeniyle temsil incelemesinde önemli kaynaklar haline gelmektedir.

Bilim ve teknoloji, insanın yeni olana ön yargılı ve hazırlıksız olması nedeniyle benimsenme hızından daha hızlı ilerlemiştir. Eski insanların doğa olaylarını din ve sihirle açıkladığı düşünülürse, bilim ve teknolojinin neden tehdit olarak görüldüğü daha net anlaşılabilir. Yeni bir çağın başlangıcındayız ve insanlık, alışkın olmadığı makine öğrenimi, algoritma, büyük veri, nesnelerin interneti, bedenlerin interneti vb. kavramlara alışmaya çalışarak yapay zekâ çağına adım atmaktadır. Robotlar, androidler ve siborglar bilim kurgu türündeki kültürel metinlerden alışkın olduğumuz imgelerken, gün geçtikçe hayatımızın birer parçası haline geldiler ve gündelik yaşamın içinde yer almalarının aslında köklü bir tarihi var.

Din kitaplarından mitolojiye, edebiyattan sinemaya, cansız bir varlığın canlandırılması ya da bir nesneye can, nefes ya da ruh verilmesi hemen her kültürde alışkın olduğumuz bir anlatıdır. Pinokyo'nun burnu uzar, Frankenstein simya ile canlanır, Hacivat ve Karagöz perdede hareket eder. Bunlar insanın kendine benzer olanı yaratma ve canlandırma ile ilgili arzusunun, pek çok farklı kültürde var olduğunu yansıtmaktadır. Bunun tam tersi de söz konusudur; insan uzuvlarını mekanik parçalara benzetmek. Örneğin göz ve kamera arasında kurulan ilişki, sinema tarihinin önemli kuramlarından birine adını vermiştir: sine-göz ya da kamera-göz. Pek çok kültürel metnin yanı sıra bilimsel metinleri de inceleyen Despina Kakoudaki, bedene yönelik bilimsel çalışmaların eskizlerinde, mekanik betimlemeler olduğunu ve eski çağlardan bu yana akciğerlerin körük, kolların kaldıraç olarak tanımlandığına dikkat çekmektedir (Kakoudaki, 2017:20).

1920 tarihli, R.E.R (Rossum'un Evrensel Robotları) adlı tiyatro oyununun yazarı Karel Capek, köle anlamına gelen robot kelimesini ilk kez kullanmıştır. Öncesinde ise Aristoteles Politika adlı eserinde, Homeros'un İlyada eserindeki refaketçilerden yola çıkarak hizmetçi ve köle olarak kullanılacak otomasyon fikirlerinden bahsetmiştir. Ovidius'un Dönüşümler kitabında heykele can veren Afrodit, Leonardo Da Vinci'nin 1495'teki insansı robot tasarımları ve Isaac Asimov'un robotlar için yasalar kurguladığı bilim-kurgu romanları yalnızca akla gelen ilk kültürel metin örnekleridir (Nilsson, 2019;23-26). "Robotlar sözünü ettiğimiz ilk çağlardan itibaren hayal edilmiş ve biçimlendirilmiş – masallarda ve söylencelerde, dini metinlerde, Origami'de, otomatada ve dev heykellerde) olan şeyin endüstrilemiş formudur" (Batukan, 2017:19). İnsansı bir görünüme sahip olan robotlar ise, insanların da robotlaşma sürecini tetiklemiş, siborg ya da trans-insan bir masal ya da hikâye olmaktan fazlasını ifade etmeye başlamıştır. Bu noktada sorulması gereken sorulardan biri şudur; kültürel metinler bilimsel çalışmalara ilham mı verir yoksa geleceği mi tahmin eder? Bu, aslında diyalektik bir süreçtir. Kültürel metinlerin insanlarda oluşturduğu hazır bir imgelem varken, bilim insanları neden yeni arayışlara girsin? Aynı şekilde bilimsel çalışmalardan ilham alan kültürel metinler, mevcut bilimsel çalışmaların yeni versiyonlarını tasarlıyor gibi düşünülebilir.

Sinema tarihinin ilk filmlerinden olan Aya Seyahat, Jules Verne'nin bir romanıdır ve NASA aracı olan Apollo 11'deki kapsül bir nevi onun hayal gücünü yansıtmaktadır. Verne'in bu kapsülün yaklaşık maliyetini de tahmin ettiği bilinmektedir. Kitap 1865'te yayınlanmış, filmini yönetmen George Melies 1902'de uyarlamıştır, NASA ise bahsedilen ay modülünü 1969'da kullanmıştır. Bunun gibi örnekler sanıldığından fazladır. Kültürel metinler ve bilim, birbirlerinin verilerinin yanı sıra hayal gücü ve tasarımlarına da ihtiyacı duymaktadırlar. Orson Welles'in sesini duyan Amerikalıların, dinlediklerinin bir radyo tiyatrosu olduğunu fark etmemeleri nedeniyle, Marslılar'ın Dünyaya saldırdığını sanmalarıyla ilgili hikâye günümüzde neredeyse fıkralaşmış olsa da kültürel metinlerin toplum üzerindeki etkisini anlamak adına önemli bir örnektir.

Bu noktada bir diğer önemli soru şudur; bilim ve kültürel metinlerin halkla buluşmasını sağlayan basın ve yayın içeriklerinin yarattığı yapay zekâ imgelemi nedir? Yapay zekâ araştırmacısı olan Max

Tegmark, medyadaki dezenformasyonla mücadele etmek ve yapay zekânın geleceği adına herkesin katkı sağlayabilmesi için, bu alanda önemli isimlerin yanı sıra gönüllülerin de yer aldığı çalışmalar yürütmektedir.⁹ Tegmark, medyada robotlarla ilgili yer alan bazı haberlerin bilinç, şeytanilik ve robot endişelerini özetlediğini belirterek şöyle demektedir;

“Daily Mail’de şu başlığı görünce gözlerimi devirdim: ‘Stephen Hawking Robotların Yükselişinin İnsanlık için Felaket Olabileceği Konusunda Uyarılarda Bulundu.’ Buna benzer daha kaç tane makale gördüğümü hatırlamıyorum. Genelde bu makalelerin yanında silah taşıyan, şeytani görünümlü bir robot resmi olur ve bilinçli ve/veya şeytani oldukları için robotların ayaklanıp bizi öldürmesinden endişe etmemiz gerektiği salık verilir” (Tegmark, 2019:65).

Facebook’un yaptığı bir deneyi, botların kendi aralarında geliştirdikleri bir dil ile konuşması üzerine durdurduğuna dair çeşitli yanlış iddialar dünyaca ünlü gazete ve televizyon kanallarında yer almıştır.¹⁰ Yapay zekâ araştırmacılarının bile, mevcut potansiyelin neler doğurabileceğini net bir şekilde öngörememelerine dair kaygı olabilir ancak başarısız sonuçlanan bir deneyin sonlandırılması gibi basit bir verinin, kıyamet senaryosuna dönüştürülmesi medya miti üretkenlerin anlayışından ibarettir. Robotların insanları öldürmek istediğine dair videolar da sosyal medyada fazlaca paylaşılmıştır. Bu, robotların bilinçli olduğunda ve kontrolü ele aldığında neler yapabileceğine dair kimilerine göre gerçekçi kimilerine göre ise paranoyakça bir düşüncedir. En çok paylaşılan videolardan birinde Robot Sophia da yer almaktadır. CNBC’de yayınlanan *The Pulse @Market* adlı programda robot Sophia ve Hanson Robotics’in Ceosu Dr. David Hanson ile aralarında geçen diyalog şu şekildedir;

David Hanson: İnsanları yok etmek ister misin? Lütfen hayır de.

Robot Sophia : Tamam. İnsanları yok edeceğim.

David Hanson: Hayır! Sorumu geri alıyorum. İnsanları yok etme (CNBC ,2016).

Bu programın ardından özür niteliğinde bir video hazırlanmış ancak Sophia’yı bir insanın konuşturduğu iddia edilmiştir. Bu imajı değiştirmek amacıyla yapılan çalışmalardan biri de kardeşi ile yaptığı film eleştirisi programı olmuştur. Sophia bu programda, onun insanları öldürmek istediğine dair mevcut önyargının Terminatör filminden kaynaklandığını söylemiştir.¹¹ Bu araştırma, süreci tersinden ele alarak “robotlar filmlerden öğrenseydi nasıl bir veri elde ederlerdi?” sorusunu sormayı önermektedir.

Yöntem

Sinemanın, toplumdaki beslenen ve toplumu etkileyen bir sanat dalı ve iletişim aracı olduğu bilinmektedir. Sinemanın temsil gücü, insanların zihninde, konuya özgü kavram ve göstergeler oluşturmaktadır. Bununla birlikte, toplumda daha fazla varlık göstermeye başlayan robotlar ve makine öğrenimi düşünüldüğünde, çalışmada sinema temsillerinin, bu öğrenim süreci için veri olduğu kabul edilmektedir. Makine öğrenimi çok sayıda verinin istatistiksel analizi ile gerçekleşmektedir. Verilerin niteliği ne öğrendiğini belirlerken, niceliği ne kadar pekiştirdiğini belirlemektedir. Bu da “milyonlarca belgeyle eğitilmesi anlamına gelir. Bu bir insan için zor olabilir, ancak modern donanımlar için sorun değildir” (New Scientist, 2017:43). Bir makineye, büyük veri girdileri sağlamanın kolaylaştığı noktada, çıktılarının önemi insanlığın yüzleşmesi gerekenlerle ilgilidir. Tüm bu bilgiler ışığında çalışmada, bilim-kurgu filmleri öğrenebilen algoritmalar için potansiyel veri havuzları olarak kabul edilmektedir. Bu anlamda çalışmanın ana sorunsalı, insanların verileri ile beslenen yapay zekaya insanlığın ne öğrettiğidir.

Çalışmanın amacı, bilim-kurgu sinemasının türsel özelliklerini de gözetenek, filmlerdeki kadın robot temsilinin ortaya koyulması ve gündelik yaşamdaki mevcut teknolojiler ile kesişim noktalarının saptanmasıdır. Bunun için niteliksel içerik analizi yöntemi ile 41 bilim-kurgu filmi analiz edilmiştir. Bu analiz yönteminin seçilmesinin nedeni, “iletişim içeriğinin, genellikle önceden belirlenmiş

⁹ Detaylı bilgi için bkz; <https://futureoflife.org>

¹⁰ Deneyle ilgili detaylı bilgiyi Facebook makalesinden öğrenebilirsiniz; <https://engineering.fb.com/2017/06/14/ml-applications/deal-or-no-deal-training-ai-bots-to-negotiate/> 02.03.2021

¹¹ Film yorumunu izlemek için; https://youtu.be/732C-F3_fys 10.03.2021



kategoriler çerçevesinde sistematik olarak gerçekleştirilmesini sağlayan' (Geray, 2017:145) bir yöntem olmasının yanı sıra gerçek dünya karşılaştırması ve temsil analizine uygunluk göstermesidir.

Çalışmanın sınırları, IMDb üzerinden 'bilim-kurgu' 'sinema filmi' ve '6 ve üzeri puan' kriterleri seçilerek yapılan filtreleme ile belirlenmiştir. Çıkan sonuçlardan yalnızca kadın robot rollerinin yer aldığı filmler filtrelenerek analiz edilmiştir. Televizyon filmleri, diziler, animasyon ve çizgi filmlerin yanı sıra simya ile canlandırılmış ya da mekanik olarak var olan yaratık/oyuncak bebek/heykel/otomat vb. rollere yönelik filmler ile dilsel ya da sinema metnine ulaşmakla ilgili problemler yaşanan filmler değerlendirmenin dışında bırakılmıştır.

İnceleme aşamasında, kadın robot temsilleriyle ilgili, robot-insan ilişkilerinin nasıl kurgulandığı ve robotların toplumsal konumun ne olduğu sorularına cevap aranmıştır. Temsilin üç ana yaklaşımla özetlenebilecek çeşitleri mevcuttur (Hall vd.'den akt. Taş, 2017,41-43):

1. Anlamın kaynağının gerçek dünya olduğu *yansıtmacı yaklaşım*
2. *Anlamın kaynağının özne olduğu niyetçi yaklaşım*
3. Anlamın kaynağının simgesel düzen ve maddi gerçeklik arasındaki ayrımda olduğu *inşacı yaklaşım*

Çalışmada, bilim-kurgu filmlerindeki robot kadın temsilleri inşacı temsil anlayışıyla sorgulanmaktadır. Bu analiz yaklaşımının seçilmesinin sebebi, inşacı yaklaşımın bilim-kurgu türüne ait filmlerin analizindeki işlevsel analize olan katkısıdır. Her iki yaklaşımda kurgusal olan ile gerçek yaşam arasındaki ayrımı göz önünde bulundurmaktadır.

Bilim-kurgu film türüne giren robot filmlerinin incelenmesi, türün doğasından kaynaklanan motifleri baştan kabul etmek anlamına gelmektedir. Çünkü tür filmleri auteur yönetmenlerin filmlerinde olduğu gibi benzersiz özellikler sıklıkla barındırmamaktadır. İkisinin kesiştiği görülebilir ki bu durumlarda da yönetmen, film türünün yapısını yorumlayarak ya da farklı türleri sentezleyerek kendine has dilini yaratmaktadır. Bu çalışmada, özellikle türe özgü ortak kodları okuyabilmek adına çoğunlukla bilim-kurgu türüne ait filmler analiz edilmiştir. Çünkü "tür filmleri hangi biçimi alırlarsa alsınlar, tartışmasız olarak içinde üretildikleri sosyokültürel koşulları yansıtmaktadır" (Parkinson, 2015:63) ve "tür incelemelerine işlevsel yaklaşımın amacı, filmi gündelik hayatın alanına geri döndürmek veya daha doğru bir ifade ile kurgu filmi, kurgusal olmayan bağlamıyla ilişkilendirmektir" (Buckland, 2018:162). Bu amaca uygun olarak, içerik analizinin bulguları gündelik hayatın alanındaki teknolojilerle kıyaslanmaktadır.

Analiz aşamasının ham verileri film listesi halinde aktarıldıktan sonra, filmlerdeki ortak kodlar tablo haline getirilerek yorumlanmıştır. Tablo, teknolojinin getirileri ile ilgili belirgin göstergeler, ideoloji/hegemonya, toplumsal cinsiyet ve yaş gibi farklılıklarla ilgili temsil sistemlerini içermektedir.

İncelenen Filmler ve Bulgular

Sayı	Film Bilgileri	Kadın Robot/lar	Robotun Rolü / İnsanlarla İlişkileri	Yılı
01	Metropolis Yönetmen: Fritz Lang	Maria	Şeytani kadın robot Metropolis'in işçilerine çalışmaları için umut vermektedir.	1927
02	The Perfect Woman (Mükemmel Kadın) Yönetmen: Bernard Knowles	Olga	Söyleneni yapan, konuşmayan ve yemek yemeyen mükemmel eş	1949
03	Westworld (Batı Dünyası) Yönetmen: Micheal Crichton	Seks robotu	Yetişkin temalı eğlence parkında müşterilerin tüm fantezilerini gerçekleştirmekle görevli robotlar	1973
04	The Stepford Wives (Stepford Kadınları) Yönetmen: Bryan Forbes	Robot ev hanımı	Mükemmel eşin makine olduğunu düşünen zengin adamların, eşlerini öldürerek yerine koydukları neşeli ve itaatkâr robotlar	1975
05	Looker (Öldüren Gözler) Yönetmen: Michael Crichton	Cindy	Bilgisayar tarafından hesaplanarak hazırlanmış mükemmel kadın profili	1981
06	Blade Runner (Bıçak Sirtı) Yönetmen: Ridley Scott	Pris Zhora Rachel	Pris seks işçisi, Zhora katil, Rachel insan olduğuna inanan android	1982

07	Weird Science (Tuhaf Bilim) Yönetmen: John Hughes	Lisa	Kızlarla iletişim kuramayan iki genç erkeğin fantezilerini yerine getirmek için dergilerdeki kadınlar ve Barbie bebekten yola çıkılarak geliştirdikleri android	1985
08	Japon İşi Yönetmen: Kartal Tibet	Japon Robot	Veysel'in platonik aşkı Başak'a benzeyen kadın robot	1987
09	Friendship's Death (Dostluğun Ölümü) Yönetmen: Peter Wollen	Friendship (Dostluk)	Gazeteciyle film boyunca insan olmak üzerine sohbet eden, dünyaya gönderilmiş uzaylı kadın android	1987
10	Spaceball (Uzay Topları) Yönetmen: Mel Brooks	Dot Matrix	Star Wars'tan C-3PO'nun parodisi Prensesin yardımcısı, bakıcısı vb.	1987
11	Star Trek: First Contact (Uzay Yolu: İlk Temas) Yönetmen: Jonathan Frakes	Borg Kraliçesi	İnsanlığı asimile etmek isteyen biyolojik organizmaya sahip makine	1996
12	Alien: Resurrection (Yaratık:Diriliş) Yönetmen: Jean-Pierre Jeunet	Call	Dünyayı uzaylılardan korumak için tasarlanmış çekici olmasına rağmen kendinden nefret eden kadın robot	1997
13	Austin Powers Serisi Yönetmen: Jay Roach	Kadın robotlar	Mini şortları ve silah şeklindeki sutyenleriyle dansçı kadın robotlar (serinin diğer filmlerinde de görülmektedir)	1997
14	A.I. Artificial Intelligence (Yapay Zekâ) Yönetmen: Steven Spielberg	Jane İsimli	Jane seks robotu, İsimli sokağa atılmış dadı robot	2001
15	S1mOne (Simone) Yönetmen: Andrew Niccol	Simone	Gerçeklik illüzyonu medya aracılığı ile topluma inandırılmış, Oscar ödüllü dijital kadın yıldız	2002
16	Terminatör III: Rise of the Machines (Terminatör III: Robotların Yükselişi) Yönetmen: Jonathan Mostow	T-X	Güzel, sarışın katil robot	2003
17	I, Robot (Ben Robot) Yönetmen: Alex Proyas	WIKI	İnsanların yok edilmesi için robot isyanını başlatan üstün zekâlı bilgisayar	2004
18	Serenity Yönetmen: Joss Whedon	Lenore	Mr. Universe'ün robotik karısı	2005
19	Resident Evil: Final Chapter (Resident Evil: Son Bölüm) Yönetmen: Paul WS Anderson	Angie	Dr. Isaacs'in öldükten sonra hologram olarak canlandırılan kızı	2016
20	Surrogates (Suretler) Yönetmen: Jonathan Mostow	Kadın robotlar	İnsanlar evlerindeyken, onlar yerine avaturları olarak yaşayan, güzel robotlar	2009
21	Eva Yönetmen: Kike Maillo	Eva Dorotea	Eva 10 yaşında beyaz kız görünümünde robot Dorotea danışma görevlisi	2011
22	Space Milkshake Yönetmen: Armen Evrensel	Tilda	Uzay aracında görevli, aşık robot	2012
23	Cloud Atlas (Bulut Atlası) Yönetmenler: Tom Tykwer, Lana Wachowski, Lily Wachowski	Sonmi-451	Kölelikten kaçan restoran çalışanı kadın robot	2012
24	The Machine (Ölüm Makinesi) Yönetmen: Caradog W. James	Ava	Çin'e karşı yapılan savaşta İngilizler tarafından üretilen katil Robot	2013
25	Her (Aşk) Yönetmen: Spike Jonze	Samantha	Kullanıcısı ile sohbet eden, bilince sahip işletim sistemi	2013
26	Ex Machina Yönetmen: Alex Garland	Ava	Özgürlüğünü kazanmak için manipüle gücünü kullanan insansı robot	2014
27	Autómata Yönetmen: Gabe Ibanez	Cleo	Seks robotu versiyonunun yanı sıra koruyucu ve özgürleşmekte olan robot	2014
28	Doctor Mabuse: Etiopomar (Doktor Mabuse: Etiopomar) Yönetmen: Ansel Faraj	Maria	Savaşçı robot	2014
29	Guardians of the Galaxy (Galaksinin Koruyucuları) Yönetmen: James Gunn	Nebula	Kötü tarafta yer alan siborg	2014
30	Tomorrowland (Yarının Dünyası) Yönetmen: Brad Bird	Athena	12 yaşında çilli beyaz bir kız görünümünde robot	2015
31	Ghost in the Shell (Kabuktaki Hayalet) Yönetmen: Rupert Sanders	Major	Bir insanın zihni ve ruhuna sahip güzel bir kadın görünümünde asker siborg, ayrıca geysalara benzeyen robotlar	2017
32	Blade Runner 2049 (Bıçak Sırtı 2049) Yönetmen: Denis Villeneuve	Joi Luv	Joi görünüşünü değiştirebilen holografik ev arkadaşı, Luv katil android	2017
33	Guardians of the Galaxy Vol.2 (Galaksinin Koruyucuları)	Robot Courtesan	Aşk robotları	2017



	Yönetmen: James Gunn			
34	Zoe Yönetmen: Drake Doremus	Zoe	İnsanların ilişki uyumunu hesaplamak üzere üretilmiş, robot olduğunun farkında olmayan, tasarımcısına aşık sentetik insan	2018
35	Bumblebee (Yaban Arısı) Yönetmen: Travis Knight	Shatter Arcee	Savaşçı Robotlar	2018
36	Arif V 2016 Yönetmen: Cem Yılmaz	232	Robot 216'nın sevgilisi olmak üzere tasarlanan robot	2018
37	Solo: A Star Wars Story (Han Solo: Bir Star Wars Hikayesi) Yönetmen: Ron Howard	L3-37	Kadınları ve droidleri (yapay zekâya sahip mekanik varlık) eşit olarak gören özgürlükçü feminist robot	2018
38	Alita: Battle Angel (Alita: Savaş Meleği) Yönetmen: Robert Rodriguez	Alita	Kim olduğunu keşfetmeye çalışan savaşçı siborg	2019
39	I Am Mother (Ben Anneyim) Yönetmen: Grand Spuntore	Mother	Anne olarak tasarlanmış robot	2019
41	Archive Yönetmen: Gavin Rothery	Jules	Ölümünün ardından robotik uzmanı kocası tarafından geliştirilen robot	2020

Görsel 2: Sinemada Kadın Robot Temsiliyle İlgili Ham Veriler

Daha öncede belirtildiği üzere inceleme aşamasında, robot-insan ilişkilerinin nasıl kurgulandığı ve robotların toplumsal konumun ne olduğu sorularına cevap aranmış, yapay zekaya öğretebileceğimiz potansiyel ortak kod ve temsiller belirlenmiştir. Aşağıdaki ortak temsil sistemlerini göstermektedir.

Temsil Sistemleri	Kod / Temsil Yönü	Örnek Filmler
Belirgin Göstergeler	İleri teknoloji, hız, gelecek	Hemen her film
	Benlik sorgusu	The Stepford Wives, Zoe, Her
	Avatar kimlikler	Surrogates
	Ölümden sonra yaşam	Resident Evil: Final Chapter, Archive
	İnsanlığın sorgulanması, insanlık sonrası yaşam	Blade Runner, Friendship's Death, Star Trek: First Contact, I, Robot, Autómata
İdeoloji/Hegemonya	Kölelikten kaçış, özgürleşme çabası	Cloud Atlas, Ex Machina , Solo: A Star Wars Story
	Bir ülke ya da fikri savunan savaşçı/katil robotlar	Blade Runner, The Machine, Alien: Resurrection, Doctor Mabuse: Etiopomar, Guardians of the Galaxy, Ghost in the Shell, Blade Runner 2049, Bumblebee
	Toplumsal sınıf ayrımı, beyaz ırk üstünlüğü	Hemen her film
Toplumsal Cinsiyet	Anne, dadı, eş, sevgili, aşık	The Perfect Woman, The Stepford Wives, Looker, Spaceball, A.I. Artificial Intelligence, Space Milkshake, Zoe, Arif V 2016, I Am Mother
	Kişisel seks/aşk/sohbet robotu,	Weird Science, Japon İşi, Serenity, Her, Autómata, Blade Runner 2049, Guardians of the Galaxy Vol.2
	Şeytani cazibe	Metropolis, Austin Powers, Terminatör III: Rise of the Machines
	Medya yıldızı	S1m0ne
Yaş	Çocuk Robot	Tomorrowland, Eva

Görsel 3: Kadın Robotlarla İlgili Temsil Sistemleri



Görsel 4: Sinemada Kadın Robot

İnsan-robot ilişkileri binlerce filmin temasıdır ve olmaya devam edecektir. **(Görsel 4)** Kültürel metinlerde oluşturulan temsillerin gerçek hayatla kesişimleri pek çok kavram üzerine yeniden düşünmemize neden olmaktadır. Makine-insan birlikteliği eski olmasına rağmen, tarihin sonraki dönemlerini şekillendirecek pek çok yeni tartışmaya açık olduğu ortadadır.

Filmlerde belirgin gösterge sistemlerinde, gelecek öngörülerıyla ilgili sıklıkla akıllı kentler, silahlanma, sanal kimlik, yeni meslekler, siborgluğun normalleşmesi, eğitim, yönetim, hizmet ve sağlık sektörlerindeki dijitalleşme ve dolayısıyla gözetim vb. ile ilgili pek çok tasarım yer almaktadır. İleri teknoloji ve hız öngörülerini çoğunlukla distopik olmakla birlikte yer yer ütopye olabilmektedir. Özgürleşmeye ya da kölelikten kurtulmaya çalışan robotların sayısı azken, bilinçle beraber intikam alma güdüsüyle tehlikeli hale gelen robotlar çoğunluktadır.

İdeoloji/hegemonyaya yönelik temsil sistemlerinde, bir ülkeyi ya da ideolojiyi savunurken asker/savaşçı rollerinde olduklarında da güzellikleri ve çekicilikleri ile görevlerini yerine getirdikleri görülen kadın robotların, nadiren lider rolünde rol aldıklarını söylemek mümkündür. İnsan-robot iletişimi, insanın üstün hak ve özgürlükleri üzerinden yürütülmektedir. Isaac Asimov'un Üç Robot Yasası'na¹² —aslında dört adettir— filmlerde sıklıkla atıf yapılmaktadır. Yasaların ihlaline dayalı senaryolar, yasa açığını bulan ya da bilinçlenen robotları ölümcül gösterirken, yasanın sorunsuz uygulandığı durumda, kimi zaman köle kimi zaman yardımcı, asistan ya da hizmetçi olarak insanların her tür arzusunu karşılamakla yükümlü itaatkâr robotlar olarak göstermektedir. Çoğunlukla robotların alt sınıftan olduğuna dair hâkim bir temsil anlayışı mevcuttur. Üst sınıfta ise beyaz ırk hakimken farklı ırkların temsil edilmediği görülmektedir.

Toplumsal cinsiyete yönelik temsil sistemlerinde, hemen her filmde kadın robotlar hâkim güzellik anlayışına uygun olarak temsil edilmektedir. Filmlerde çoğunlukla kadın robotlar seks robotu, çekici katil robot/itaatkâr koruyucu, ideal eş/kaybedilen eş yerine geçecek kadın, dadı robot rollerinde yer almaktadırlar. Dolayısıyla özel alanda da kamusal alanda da bağımsızlık söz konusu değilken, çoğunlukla özel alana aittirler. Özellikle bir adamın sevgilisi, asistanı, düşmanı ya da fantezilerini gerçekleştirdiği bir araç olarak temsil edilmektedirler. Farklı cinsel yönelimlere sahip, medyada da az temsilen edilen kesimlerle ilgili rollere rastlanmamaktadır.

Filmlerden yalnızca iki tanesi çocukları temsil etmektedir. Ancak çocuk rollerinde de insan çıkarları ön planda tutulmaktadır.

¹² Isaac Asimov tarafından konulmuş ve kısmen geçerliliği korunan kısmen eleştirilen Üç Robot Yasası'dır. Filmlerde kullanıldığı şekliyle yasa şu şekildedir;

1. Robotlar, insanlara zarar veremez ya da evlemsiz kalarak onlara zarar gelmesine göz yumamaz.



Ayrıca araştırma sorularının kapsamının dışında filmin üretim aşamalarıyla ilgili veriler de elde edilmiştir. Tom Tykwer, Lana Wachowski, Lily Wachowski yönetmenliğindeki Bulut Atlası (2012) filmi dışında, yönetmenlerin tümü erkektir. Son olarak ise Türk sinemasında bu tür filmler yok denecek kadar azdır.

Tartışma

Geçmişte teknoloji ve yapay zekâ çalışmalarının ana hedefi, hayatımızı kolaylaştırma üzerine şekillendirilirken, bu anlayış yakın tarihte kırılmaya başlamıştır. Şimdilik, evimizdeki teknolojik aletlerimizle duygusal bağımız belli bir seviyededir, örneğin bilgisayarlarımıza olan bağlılığımız, bu araçlar sayesinde insan ilişkilerimizi ya da çalışmalarımızı sürdürmemizle alakalıdır. Oysa insan benzeri robotlar için durum farklıdır. Bir cep telefonu, sevgili olamayabilir ancak bir seks robotu eş ya da sevgili yerine geçebilir. Bu alanda yer alan ünlü firmalar, müşterilerinin, sosyal iletişimi zayıf kişilerden, insanlarla paylaşamayacağı fantezilerini gerçekleştirmek isteyen insanlara kadar geniş bir yelpazede yer aldıklarını belirtmektedir. Bu durumun tecavüz, şiddet, istismar vb. problemleri giderebileceğini düşünmek kadar, daha büyük şiddet problemlerine sebep olacağını düşünmek de mümkündür. Seks robotu sektörünün getirilerini bir tedavi yöntemi olarak gören psikologlar vardır. Ancak aile içi şiddet ya da ensest gibi durumlar göz önünde bulundurulduğunda, çocuk, kadın ya da çoğu zaman aile üyesi olarak görülen hayvan görünümüne sahip robotlar, başta **toplumsal cinsiyet** çalışmaları olmak üzere, **çocuk hakları/temsilleri ya da hayvan hakları** gibi konularda başlı başına araştırma konusudur.

Konuyla ilgili son hukuki gelişmelere yer veren Independent Türkiye haberi "Siber güvenlik uzmanlarının, hacklenen seks robotlarının kullanıcılara zarar verebileceği ve hatta cinayet işleyebileceği tehlikesine işaret ettiğini" aktarmaktadır (Independent Türkçe, 2021). Yapay zekâ uzmanı David Levy ise insan-robot evliliklerinin 2050'ye kadar yasal olacağını ve bunun toplum için olumlu bir gelişme anlamına geldiğini, robotlar insana benzedikçe uyum sürecinin kolaylaşacağını düşünmektedir. Bu konu etik tartışmaların yanı sıra anayasal değişikliklere sebep olabilecek haklarla ilgili yeni kavramları da üretecektir (Choi, 2008). Alan, bir robotun katil olması dolayısıyla verilecek cezadan, evlilik durumunda sahip olabileceği potansiyel haklarının neler olabileceği ya da robot evlat edinme süreçlerine uzanan sınırlara ait **hukuki araştırmaların** kapsamına da girmektedir.

Kimi tartışmalar geleceğe yönelikken, kimileri geçmişle alakalıdır. Mark Sagar'ın kaybettiği kızından sonra hayata geçirdiği, beynin simüle edildiği, öğrenebilen bir bebek yapay zekâ olan Baby X projesi (**Görsel 5**), çeşitli ünlülerin ya da siyasi liderlerin hologramları, Myheritage sitesinin kaybedilen aile yakınlarının fotoğraflarını Deepfake teknolojisi ile canlandırılmasına yardımcı olan Deep Nostalgia uygulaması, yaşayan ya da hayatta olmayan herhangi bir kişinin anısını yaşatmak ya da toplumdaki etkisini korumak veya devam ettirmenin doğuracağı sonuçlar bağlamında ele alınmalıdır. Alan, psikolojik, ideolojik, ekonomik, toplumsal vd. kapsayan pek çok yönde ele alınabilir. Geçmiş takıntılı ya da sosyal becerileri zayıf insanların durumunu değiştirebilir ki bu daha önce bahsedilen seks robotu tartışmalarının merkezinde yer alan konulardandır. Ayrıca ideolojik tarafında, geçmiş kimliklerin yaşatılması, Chaplin için olduğu kadar Hitler için de geçerlidir. Ekonomik ya da toplumsal boyutlarından biri ise, yerine robotların yerleştirildiği alanlardaki insanların, potansiyel yönelimlerinin neler olacağıdır. Bu durum araçlarla olduğu kadar **yaşayan ya da yaşamayan insanların verileriyle ilgili haklarının yanı sıra iletişimin yapısı ve genişleyen kapsamının** da sorgulanmasına müsait bir alandır.



Görsel 5: Mark Sagar ve Baby X (<https://www.soulmachines.com/resources/research/baby-x/> Erişim Tarihi:02.04.2021)

Kaybedilen yakınlar ya da insanlar hologram olarak hayata döndürülmeye çalışılırken, hayvan robotlar ya da yapay insanlar ortaya çıkmaktadır. Bu kültürel güncellenmenin önemli örneklerinden biri CES 2020 Fuarı'nda Samsung Neon'un geliştirdiği Yapay İnsan projesinde görülmüştür. Yapay insanların (**Görsel 6**), yapay zekâ asistanı ya da 3B avatar değil, tek kelimeyle gerçek bir dost ya iş arkadaşı olduğu, her dilde ve her konuda konuşabildiği, ihtiyaç duyulan her an yardıma hazır olduğu bilgilerine yer verilen internet sitelerinden ön sipariş alınmaktadır. Tanıtımlarında "Bir sonraki yoga eğitmeniniz. Bir finans danışmanı. K-pop yıldızı. Ve seni tanıyan bir arkadaş. NEON ile dünya sınırsız olasılıklarla ilgilidir. Bu yüz yüze insan ilişkisi ile ilgili" (NEON, 2021) şeklinde sunulan NEON'ların 2022'ye hazırlandığı bilinmektedir.



Görsel 6: NEON | Yapay İnsanlar (<https://neon.life/> Erişim Tarihi: 13.01.2021)

Robotların da tıpkı insanlar gibi toplumsal statülere sahip olduğunu varsayarsak, restoranda hizmet veren garson robot, kimisi ünlü porno yıldızlarının taklidi, kimisi tasarım ürünü olan seks robotları, güvenlik ya da temizlik amacıyla tasarlanan robotlar ile medyanın ilgisinin üzerinde olduğu ve önemli projelerde yer alan Sophia gibi robotların ünlü oyuncular, devlet liderleri, farklı ülkelerin televizyoncuları, bilim insanları ve sanatçılarla iletişim içerisinde olduğunu düşündüğümüzde toplumsal yaşam üzerindeki etkilerinin sosyolojik ve ekonomik yanları mevcuttur. Ayrıca insanların, yapay zekâ sistemlerinin, robotların ya da siborgların birlikte yaşayacağı toplumun **nasıl bir kamusal/özel alan yaratacağı ve kentlerin dönüşümleri** de araştırılacak konulardan biridir.

Isaac Asimov'un Üç Robot Yasası'nın ve üzerine kurguladığı hikayeler, bu yasaların açıklarının görünür kılındığı ve ne zaman devreye girip, zaman çıktığını anlattığı hikayelerdir. Bu hikayelerde yer alan robopsikolog Dr. Susan Calvin'in görevi ise insan-makine doğasıyla ilgilidir. Görevleri, yapay zekânın öğrenim sürecinin bilişsel, eğitsel ve etik açıdan geliştirmek ve mevcut potansiyelleri ortaya koymaktır. Ecem Tuğlan, NASA'ya 2016 yılında gönderdiği 'Androidler Elektrikli Deja-Vu Düşler Mi?' makalesinin ardından robopsikolog olarak anılmaya başlamış, Asimov'un kurgusal olan Dr. Susan Calvin karakterini hayata geçirmiştir. Dolayısıyla alan **yeni, eskiyen ya da dönüşen meslekler** ile ilgili araştırmalar için de veri sağlamaktadır.



Gelecekte toplumun bir parçası haline gelecek olan robotlar – vatandaşlık verilen Robot Sophia örneğinde olduğu gibi – belirli meslek grupları ile özdeşleştirilmektedir. Özellikle belirli meslek grupları göz önünde bulundurulduğunda, erkek görünümünde olan robotların, güvenlik/koruma ya da güç/performansla ilişkilendirilen alanlarda, kadın görünümünde ya da sesine sahip olanların ise iletişim ve seks robotu teknolojisinde yer aldıkları görülmektedir. UNESCO tarafından yayınlanan bir rapora göre teknoloji araçları geliştiren ekiplerde neredeyse hiç kadın bulunmamaktadır. Bu dengesizlik tasarım sürecine de yansımaktadır. Rapor, dijital cinsiyet uçurumunu kapatmak için ülkelerin alması gereken önlemleri de kapsamaktadır (UNESCO, 2019).

Teknoloji alanında dev tabir edilen firmalar, yapay zekânın mutfağında yer almalarının yanı sıra yarattıkları etkinin sonuçlarıyla da konuşulmaktadır. Verilerin saklanması, satılması, paylaşılması, gizlilik sözleşmeleri, mahkemeler, skandallar, haberler vb. konular beraberinde görsel, işitsel ve yazınsal verilerin üretim şekilleri, medya verilerinin doğrulunun da sorgulanmasına neden olmuştur. Verinin doğru ya da yanlış üretiminin yanı sıra Fakenews, Deepfake gibi uygulama ve içerikler, verinin manipüle edilmiş şekliyle ilgili de pek çok veri doğurmaktadır. Yapay zekâ destekli filtreleme sistemlerinin kutuplaştırdığı da bilinmektedir. Diğer yandan verinin teyit edilmesi için tüm dünyada olduğu gibi Türkiye’de de teyit.org gibi oluşumlar, **yapay zekânın işlevsel kullanımına** yönelik araştırmalar için alan sağlamaktadır.

Bir yandan gerçek ve doğru olana ihtiyaç duyulurken diğer yandan sanal para ve arttırılmış gerçeklik her geçen gün yeni yaşam alternatifleri sunmaktadır. VR teknolojisini, film ve oyun alanından çıkarıp gündelik hayata girmeye hazırlanan Facebook, Reality Labs (FRL) projesinde bu alandaki ilkelerini “insanları asla şaşırtma”, “önemli kontroller sağla”, “herkesi düşün” ve “insanları ön planda tut” gibi başlıklarla aktarıırken, “Bunların hiçbiri yeni değil. Bu sorunlar yıllarca en çok akılda olan sorunlardır. Bu ilkelerle amacımız, sorumlu bir şekilde inşa etme yaklaşımımızı daha da işlevsel hale getirmektir” (Tech@Facebook, 2020) diyerek geçmişte yapılan hataların tekrarlanmayacağı izlenimini güçlendirme çabasıdır. Bu noktada **teknolojinin ekonomi-politiğinin** yanı sıra **gündelik yaşam pratiklerinin değişimi** de araştırmaya açık bir alandır.

Makinelerin insanlığı geçmesinden korkmak için pek çok neden olduğunu belirten Toby Walsh, bunun sebebinin insanlardan kaynaklandığını ve sonuçlarının da yine insanları etkileyeceğini şu şekilde aktarmaktadır;

“Aletler, tarım ve buhar makineleri, elektrikli motorlar ve akıllı telefonlar gibi göz kamaştırıcı teknolojileri icat etmek için zekâmızı kullandık. Bunlar yaşamlarımızı dönüştürdü ve gezgene hükmetmemizi sağladı. Bu yüzden düşünen, belki de bizden bile iyi düşünen makinelerin bizi tahtımızdan etmekle tehdit etmesi şaşırtıcı değildir. Filler, yunuslar ve pandaların varlıklarını sürdürülebilmek için bizim iyi niyetimize bağlı olmaları gibi, kaderimiz bu üstün düşünen makinelerin kararlarına bağlı olabilir” (Walsh, 2017:257).

Sonuç ve Öneriler

Ortak kodların robot anlayışını taşıyan, bu anlayışla yeni fikirler tasarlayan ve geleceğe aktaran sinema filmleri, her ne kadar gelecek öngörüsünde bulunur gibi görünse de kadim tartışmaların varlığının da koruyucusudur. Araştırma listesinin oldukça sınırlı içeriğinde bile, hâkim anlayışa yönelik belli kodları okuyabilmek mümkündür. Robot-insan iletişim bağlamında, kurgusal boyuttaki temsillerin gerçek hayattaki teknolojiler ile kıyaslanması ve araştırmaya açık alanların belirlenmesi bu sebeple önemlidir.

Yapay zekâ için bu filmlerin veri kabul etmesiyle elde edilecek çıktılarının niteliğine yönelik sorunlar ortadadır. Ayrıca, bu filmlerin bazılarının kitap ve oyun uyarlaması olduğu, bazılarının ise televizyon formatına uygun hale getirilerek dizi, animasyon ya da çizgi film şeklinde üretilmeye devam edildiği düşünülürse, mevcut anlayışın hem tarihsel anlamda sürdürüldüğü hem de farklı izleyici ve okuyucu kesimlerine ulaştığını söylemek mümkündür. Kaldı ki sinemanın yarattığı temsiller nesillerce aktarılabilir. Bu sebeple konu metinlerarası okumalara ve disiplinlerarası araştırmalara açık, geniş bir alanda araştırılmayı beklemektedir.

Etik tartışmaların devam ettiği günümüzde iklim krizi, nükleer silahlar, virüs sanatı, dil oluşturucu GPT-3, biyoloji programları AlphaFold2, insan borsası NewNew, makine öğrenimi, derin öğrenme, algoritma, büyük veri, nesnelerin interneti, bedenlerin interneti vb. pek çok kavram ve uygulama

hayatımıza girmeye devam etmektedir. Verinin, insanlar ve yapay zekâ için hayatı anlamlandırma yolu olduğu bir çağda, kültürel metinlerin verileri bu anlamlandırmanın metaforlarını barındırmaktadır. Canlı ya da cansız varlıkların temsiliyle ilgili eşitlikçi ilkelerle hareket etmek, disiplinlerarası çalışmalar yürüterek ilerlemek, mevcut teknolojinin yaratabileceği risk ve faydalara yönelik ortak çalışmalar yürütmek gerekmektedir. Bu çalışma özelinde söylemek gerekir ki, sinemanın kültürel anlamları melez çalışmalarla daha fazla aydınlatılabilir, bu sayede yapay zekâyâ sağlanan verilerden yola çıkılarak, gelecekte nitelikli verilerin ayrıştırılması ve çoğaltılması sağlanabilir. Özetle teknolojiye güvenebilmek başta insana ait verilere ve uygulamalara güvenebilmekle ilgilidir.

Kaynakça

- Batukan, C. (2017). *Robotizm: Robot, Android, Sayborg ve Yapay Zekada Ruh Üzerine*. İstanbul: Altıkkırkbeş.
- Bostrom, N. (2018). *Süper Zeka Yapay Zeka Uygulamaları, Tehlikeler ve Stratejiler (Çev. Ferit Burak Aydar)*. Koç Üniversitesi (Orjinal yayın tarihi, 2014).
- Buckland, W. (2018). *Sinemayı Anlamak (Çev. Tufan Göbekçin)*. İstanbul: Hayalperest (Orjinal yayın tarihi, 2015).
- Choi, C. Q. (2008). "Humans Marrying Robots? A Q&A with David Levy." *Scientific American*. (<https://www.scientificamerican.com/article/humans-marrying-robots/>). Erişim Tarihi:10.01.2021
- CNBC. (2016). "This Hot Robot Says She Wants to Destroy Humans." (<https://www.cnn.com/video/2016/03/16/this-hot-robot-says-she-wants-to-destroy-humans.html>). Erişim Tarihi:15.12.2021
- Costello, K. (2019). "Gartner Survey Shows 37 Percent of Organizations Have Implemented AI in Some Form." *Gartner*. (<https://www.gartner.com/en/newsroom/press-releases/2019-01-21-gartner-survey-shows-37-percent-of-organizations-have>). Erişim Tarihi:10.01.2021
- Face@Tech (2020). "Facebook Reality Labs' Principles for Building the Future." (<https://tech.fb.com/facebook-reality-labs-principles-for-building-the-future/>). Erişim Tarihi: 01.04.2021
- Geray, H. (2017). *Toplumsal Araştırmalarda Nicel ve Nitel Yöntemlere Giriş*. Ankara: Ütopya.
- Haraway, D. (2006). *Siborg Manifestosu Geç Yirminci Yüzyılda Bilim, Teknoloji ve Sosyalist Feminizm (Çev. Osman Akınbay)*. Agora (Orjinal yayın tarihi: 1991).
- Horkheimer M, Adorno T. W. (2014). *Aydınlanmanın Diyalektiği Felsefi Fragmanlar (Çev. Nihat Ülner-Elif Öztarhan Karadoğan)*. İstanbul: Kabalcı (Orjinal yayın tarihi, 1944).
- IFR. (2020) "IFR Presents World Robotics Report 2020 - International Federation of Robotics." *IFR Press Release*. (<https://ifr.org/ifr-press-releases/news/record-2.7-million-robots-work-in-factories-around-the-globe>). Erişim Tarihi:09.12.2021
- IMDB. (2021) "Top 50 Sci-Fi Movies - IMDb." (https://www.imdb.com/search/title/?title_type=feature&genres=sci-fi). Erişim Tarihi:28.03.2021
- İnce, G. (2011). "Tekinsiz Vadi." *Açık Bilim*. (<http://www.acikbilim.com/2011/12/dosyalar/tekinsiz-vadi.html#comments>). Erişim Tarihi:29.03.2021
- Independent Türkçe. (2021) "Hukukta Yeni Tartışma: Hacklenmiş Bir Seks Robotunun İşlediği Cinayetten Üreticiler Sorumlu Tutulabilir Mi? | Independent Türkçe." <https://www.indyrturk.com/node/313041/ya%C5%9Fam/hukukta-yeni-tart%C4%B1%C5%9Fma-hacklenmi%C5%9F-bir-seks-robotunun-i%C5%9Fledi%C4%9Fi>



cinayetten-%C3%BCreticiler Erişim Tarihi:25.02.2021

- Kakoudaki, D. (2017). *Robot Anatomisi Edebiyat, Sinema ve Kültürel Çalışmalarda Yapay İnsan* (Çev: Deniz Aras). İstanbul: Kolektif Kitap (Orjinal yayın tarihi: 2014).
- Keegan, R. (2020) "A.I. Robot Cast in Lead Role of \$70M Sci-Fi Film." *Hollywood Reporter*. (<https://www.hollywoodreporter.com/news/ai-robot-cast-lead-role-70m-sci-fi-film-1300068>). Erişim Tarihi:28.03.2021
- Laughey, D. (2010) *Medya Çalışmaları Teoriler ve Yaklaşımlar* (Çev: Ali Toprak). İstanbul: Kalkedon.
- NEON. (2021). "NEON." (<https://neon.life/>). Erişim Tarihi:13.02.2021
- Netflix Technology Blog. (2016). "Extracting Image Metadata at Scale." *Netflix Technology Blog*. Retrieved March 28, 2021 (<https://netflixtechblog.com/extracting-image-metadata-at-scale-c89c60a2b9d2>). Erişim Tarihi:18.11.2020
- New Scientist. (2017). *Düşünen Makineler Yaklaşan Yapay Zeka Çağı ve İnsanlığın Geleceği* (Çev: Samet Öksüz). İstanbul: Say (Orjinal yayın tarihi, 2017).
- Nilsson, N. J. (2019). *Yapay Zeka Geçmişi ve Geleceği* (Çev:Mehmet Doğan). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi (Orjinal yayın tarihi: 2010).
- Özaktas, H. M. (1998) "Yapay Zeka: Bilgi Çağında Akıl-Beden Sorunu." *Cogito*, 77–85.
- Parkinson, D. (2015). *Sinemayı Değiştiren 100 Fikir* (Çev: Yeşim Burul). İstanbul: Literatür (Orjinal tarihi:2012).
- Salesforce Research. (2019). *Third Edition State of the Connected Customer*. https://c1.sfdcstatic.com/content/dam/web/en_us/www/assets/pdf/salesforce-state-of-the-connected-customer-report-2019.pdf
- Taş, O. (2017). *İletişim, Medya ve Kültür Anahtar Kavramlar*. Ankara: Ütopya.
- Tegmark, M. (2019). *Yaşam 3.0 Yapay Zeka Çağında İnsan Olmak* (Çev:Ekin Can Göksoy). İstanbul: Pegasus (Orjinal yayın tarihi, 2017).
- Turing, A. M. (1950). "Computing Machinery and Intelligence." *Mind*, 433–60.
- UNESCO. (2019) "I'd Blush If I Could." (<https://en.unesco.org/Id-blush-if-i-could>). Erişim Tarihi:13.10.2020
- Walsh, T. (2017). "Tekilliğin Neden Asla Gerçekleşmeyeceğinin Beş Sebebi." Pp. 257–60 in *Düşünen Makineler Yaklaşan Yapay Zeka Çağı ve İnsanlığın Geleceği* (Çev: Samet Öksüz). İstanbul: Say (Orjinal yayın tarihi, 2017).

Extended Abstract

Since the past, robots or Cyborg have been concepts that continue to exist in an imaginative sense since periods when humans have not yet existed thanks to cultural texts. Artificial intelligence, which exists fictionally in cultural texts, and in fact sometimes manifests itself in various fields close to fiction, exists in collaboration as well as in communication with people. The International Federation of Robots (IFR) 2020 report shows that the global population of industrial robots, which stands at 2.7 million, is at a record level. According to a 2019 survey conducted by Gartner one of the world's leading research companies, with the participation of more than 3000 companies from 89 countries, the percentage of businesses using artificial intelligence increased by 270% in 4 years (Costello, 2019). A different survey shows that while users —businesses are cautious about data use, 62% are ready to improve artificial intelligence (Salesforce Research, 2019). So, how ready is artificial intelligence? "The world's most important artificial intelligence researchers have serious disagreements not only in predictions, but in their emotional responses, which range from confident optimism to serious concern" (Tegmark, 2019:48). There are many scenarios for the future. However, cultural texts from the past that reveal what data learning machines can derive from the common heritage of humanity ignored.

Recently, the relationship of artificial intelligence with cinema has been related to machines that learn thanks to the data pools that people provide. This relationship comes from robots⁵ that write scripts, algorithms that design posters (Netflix Technology Blog, 2016) and recommend movies to help their users watch, robots that criticize movies and prepare to act in the lead role of a \$ 70 million sci-fi movie (Keegan, 2020). Artificial intelligence can do all this thanks to the data it learns from humans. This, in turn, shows that cinema can have an impact on artificial intelligence imagery, as well as human imagery. Making it easier to provide big data inputs to a machine thanks to technology is the quantitative dimension of this process. In cinema, there are quite a lot of representations of artificial intelligence. Searching on IMDb (Internet Movie Database), known as the Internet Movie Database, by selecting only the 'science-fiction' and 'motion picture' criteria will yield tens of thousands of results. And the output is about what humanity must face. This makes it possible and reasonable to search for the qualitative size of the data in motion pictures. Therefore, throughout the study, the focus is on human-robot relations and representations of robots in cultural texts.

In light of all this information, science-fiction films are considered potential data pools for learning algorithms. The main problem of the study is what humanity teaches artificial intelligence, which is fed by human data. From this point of view, the representation of female robots in science-fiction cinema has been analyzed by qualitative content analysis method. Movies featuring prominent female robot roles with a score of 6 or higher on IMDb were determined, and how the robot-human relations were constructed and the social status of robots were questioned through 41 films. After the raw data of the analysis stage was transferred as a movie list, the common codes in the movies were tabulated and interpreted. The table includes prominent indicators of technology returns, ideology/hegemony, gender or representation systems for differences such as age and race. Considering the learning machines, the result showed that; regarding female robots in science-fiction cinema, data that reinforces problematic representations are produced through the aforementioned representation systems. All findings have been discussed by comparing existing technologies in the context of human-robot communication and pointing to problem areas that need to be concentrated. Therefore, it is believed that the study will also be useful for future research.

