

# YAPAY ZEKÂ TEKNOLOJİSİ YARATICI YAZARLIĞA KARŞI: DİJİTAL ÇAĞDA YARATICI YAZARLIĞIN DÖNÜŞÜMÜ

Yunus Emre GÜMÜŞ  
Kafkas Üniversitesi, Türkiye  
yunusemregumus@kafkas.edu.tr  
https://orcid.org/0000-0002-2707-5366

Yiğit KOCABIYIK  
İğdır Üniversitesi, Türkiye  
kocabiyikyigit@gmail.com  
https://orcid.org/0000-0001-7390-6370

<i>Atf</i>	Gümüş, Y. E. & Kocabiyik, Y. (2023). Yapay Zekâ Teknolojisi Yaratıcı Yazarlığa Karşı: Dijital Çağda Yaratıcı Yazarlığın Dönüşümü. The Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 13 (4), 1178-1191.
------------	--

## ÖZ

Yapay zekâ teknolojisinin ortaya çıkışı, yaratıcı yazarlık alanı da dahil olmak üzere insan hayatının birçok yönünü dönüştürdü. İnsana özgü bir yaratıcılığın sonucun niteliğini doğrudan belirlediği yaratıcı yazarlık alanındaki dijitalleşmenin sınırları ilk günden itibaren etik değerler çerçevesinde tartışılmaya başlandı. Bu çalışmada, dijital çağda yapay zekânın yaratıcı yazarlığın bir alt alanı olan dramatik yazarlık üzerindeki etkisi uygulama örneği üzerinden incelenmiştir. Yöntem olarak karşılaştırmalı metin analizi ve dramatik yapı çözümlemesinin kullanıldığı bu çalışmada, yapay zekânın yazarların zanaatlarına yaklaşımlarını değiştirme potansiyeli, yaratıcı yazarlığın üretimini ve dahi tüketimini nasıl etkilediği analiz edilmiştir. Çalışmada dramatik metin üretme sürecinde yapay zekâ kullanımının faydaları, sınırlamaları ve yazarın yaratıcı rolü araştırılmıştır. Çalışmada ayrıca, yaratıcı yazarlıkta yapay zekâ kullanımının etik sonuçları, sahne sanatları alanındaki potansiyel sonuçlarıyla birlikte tartışılarak incelenmektedir. Sonuç olarak bu makale, yapay zekânın birçok fayda sunmasına rağmen, insan yazarların zanaata getirdiği benzersiz yaratıcılık ve içgörünün yerini alamayacağını savunmaktadır. Yapay zekâyla insan yaratıcılığının entegrasyonu, yenilikçi ve heyecan verici yeni yaratıcı yazma deneyimleri vadetmektedir. Bunun yanında söz konusu yeniliklerin oyun yazarlığı ve sahne sanatları alanında etkili sonuçlar elde edilebilmesi için alanın nitelikleriyle ve gelenekleri uyum içinde olması gerekmektedir.

**Anahtar Kelimeler:** Sahne Sanatları, Yaratıcı Yazarlık, Yapay Zekâ, ChatGPT, Teknoloji.

## ARTIFICIAL INTELLIGENCE TECHNOLOGY VERSUS CREATIVE WRITING: THE TRANSFORMATION OF CREATIVE WRITING IN THE DIGITAL AGE

### ABSTRACT

The emergence of artificial intelligence technology has transformed many aspects of human life, including the field of creative writing. The limits of digitalization in the field of creative writing, where human creativity directly determines the quality of the result, have been discussed within the framework of ethical values from the first day. In this study, the impact of artificial intelligence on dramatic writing, a subfield of creative writing in the digital age, is analyzed through an application example. Using

comparative textual analysis and dramatic structure analysis as methods, this research analyses the potential of artificial intelligence to change writers' approaches to their craft and how it affects the production and even distribution of creative writing. In the research, the benefits, limitations and the creative role of the playwright in the process of producing dramatic texts are investigated. The study also discusses and analyses the ethical implications of the use of AI in creative writing, together with its potential implications in the field of performing arts. In conclusion, this paper argues that although AI offers many benefits, it cannot replace the unique creativity and insight that human writers bring to the craft. The integration of AI and human creativity promises innovative and exciting new creative writing experiences. However, for these innovations to be effective in the field of playwriting and performing arts, they must be in harmony with the qualities and traditions of the field.

**Keywords:** *Performing Arts, Creative Writing, Artificial Intelligence, ChatGPT, Technology.*

## GİRİŞ

20.yy'ın ikinci yarısından itibaren hız kazanarak sosyo-kültürel yaşantımızı derinden etkileyen teknolojik gelişmeler dijital çağ ya da bilgi çağı olarak tabir edilen 21.yy'a geldiğinde farklı bir boyut kazanarak yaşantımızın her alanında etkili olmuştur. Teknolojinin etkin kullanımı ve bilgiye ulaşmak her zamankinden daha kolay olsa da bu durum bir takım etik tartışmaları da beraberinde getirmiştir. Özellikle yapay zekâ teknolojisindeki gelişmeler bu tartışmaların merkezini oluşturmaktadır. Yapay zekâ tartışmalarının akademik olarak ilk defa 20.yy'ın en önemli matematikçilerinden Alan Turing'in 1950 yılında yayımladığı Makinelerin İşleyişi ve Zekâ makalesiyle başladığı söylenebilir. Turing, henüz çok erken bir dönemde makinelerin düşünme becerisine, daha doğrusu insana özgü düşünce eylemini taklit edebilme becerisine sahip olup olamayacaklarını sorgulayarak yapay zekâ alanında çığır açan görüşlerin tohumunu ekmiştir (Turing, 1988). İlk yıllarda sadece belirli alanların kullanımında kapalı devre gerçekleşen bu uygulamalar gün geçtikçe daha fazla kullanıcıya ulaşınca tartışmalar farklı bir boyut kazanmıştır. Örneğin yaratıcı yazarlık gibi bireysel niteliklerin fark yarattığı alanlarda yapay zekânın kullanılması kimileri tarafından verimliliği arttıracakları gerekçesiyle savunulurken, birçok insan bu durumun yaratıcılık ve özgünlük açısından açık bir tehdit oluşturduğu görüşündedir. Bu araştırma, her iki görüşün argümanlarını bilimsel bir yöntem çerçevesinde deneyimleyerek, yapay zekâ teknolojisinin dijital çağda oyun yazarlığını nasıl dönüştürdüğünü tartışmaya açmayı amaçlamaktadır. Bu amaçla araştırma kapsamında yapay zekâ teknolojisiyle üretilen dramatik bir metnin klasik dramatik kurallar çerçevesinde analizi yapılarak insan yaratıcılığı karşısında yapay zekâ yaratıcılığının potansiyelleri değerlendirilmiştir.

2021 yılından itibaren yapay zekâ şirketleri sohbet robotları aracılığıyla kullanıcıların yapay zekâ makinelerini eğitmesini, geliştirmesini sağlayarak kısa sürede bu alanda büyük bir fark yaratmışlardır. OpenAI tarafından geliştirilen insan benzeri metinler üretmeyi sağlayan dil işleme ve yapay zekâ modeli olan ChatGPT bu teknolojinin en popüler örneklerinden biridir. ChatGPT Genarative Pre-trained Transformer 4'ün (GPT4) en son sürümünün bir uygulamasıdır. Geleneksel sohbet robotlarından farklı olarak ChatGPT, kendisine sorulan soruları kullanıcının daha önceki konuşmada söylediklerini takip ederek cevaplar, uygunsuz istekleri reddeder ve yanlış komutları yerine getirmez (ChatGPT, 2023). Buna ek olarak ChatGPT, kod yazma veya hata ayıklayarak çözüm önerileri sunma gibi karmaşık görevleri de yerine getirmektedir (Floridi&Chiriatti, 2020:684). ChatGPT daha önce oluşturulmuş sohbet robotlarına göre avantajları sayesinde lansmanından sonraki bir hafta içinde bir milyondan fazla kullanıcıyı kendine çekerek Netflix gibi diğer birçok popüler çevrimiçi platformu geride bırakmıştır (Sier, 2023). Ayrıca ChatGPT'nin yakın gelecekte Google'ın yerini alacağına yönelik tartışmalar da giderek artmaktadır (Friedman, 2023). Bu fikri destekleyen en önemli adım, 2022 kasımında OpenAI şirketinin kodlama yapabilen, kullanıcıyla sohbet edebilen, şiir yazıp beste yapabilen güçlü bir yapay zekâ motoru üzerine inşa edilmiş bir sohbet robotu olan ChatGPT'yi piyasaya sürmesi olmuştur. Birçok büyük şirket bu teknolojiyi kısa sürede kendi altyapılarına dahil etmiştir; örneğin Microsoft, ChatGPT'nin teknoloji temeli olan GPT-4'ü Bing arama sonuçlarını güçlendirmek, e-posta yazma ipuçları sunmak ve sunumlar oluşturmaya yardımcı olmak için aktif olarak kullanmaktadır. Bunun

dışında küçük girişimcilerden günlük kullanıcılara kadar geniş bir yelpazede farklı amaçlar için ChatGPT'nin ürettiği sonuçlar uzmanların kontrolü altında kullanılmaktadır. Goldman Sachs'ın raporuna göre yapay zekâ 300 milyon tam zamanlı işin yerine geçerek ABD'deki işlerin %7'sinin yerini alma potansiyeli de taşımaktadır. Goldman'ın tahminlerine göre ABD'deki işlerin yaklaşık %7'si yapay zekâ ile değiştirilebilirken, %63'ü yapay zekâ tarafından tamamlanacak ve %30'u yapay zekâdan etkilenmeyecektir (Musil, 2023).

Ünlü araba markası Lexus'un reklam senaryosunu bir yapay zekâyâ yazdırmak isteyen şirket yöneticileri makineyi doğru bilgilerle beslemek için en beğenilen reklam trendleri ve lüks tüketim reklamları aracılığıyla yapay zekâlarını eğitmişler, makineye sezgisel olmayı öğreterek duygusal zekâyı geliştirmesi için bilim insanlarıyla bir dizi deneyler gerçekleştirmişlerdir. Sonuç her ne kadar büyük bir başarı gibi görünse de yapılan incelemeler yapay zekâ odaklı pek çok yaratıcı çabanın hedefi tam olarak tutturamadığını göstermiştir. Visual Voice'un kurucu ortağı Will Nutbrown "Yapay zekâ şu anda eksik, çünkü daha geniş insan durumu hakkında bilgi sahibi değil" diyerek yapay zekânın alt yapısını oluşturan bilgi bankasındaki eksikliğe dikkat çekmiştir (Kieffer, 2018). 2018 yılındaki bu açıklamadan sonra sadece beş yıl içinde yaşanan gelişmeler sayesinde bir dizi şirket yapay zekâ araçlarının bilgi bankalarını kullanıcıyla buluşturmuştur. Bu yazılımların en popülerlerinden birisi olan ChatGPT özellikle yaratıcı alanlardaki uygulama örnekleriyle kısa sürede dikkatleri üzerine çekmiştir. Ek olarak yapay zekanın yaratıcı endüstrilerdeki kullanım olanakları yaratıcı yazarlık gibi özel alanlar için bir tehdit olarak da değerlendirilmektedir.

Yazılımcı, grafik tasarımcı, analiz uzmanı, veri işlemci vd. ChatGPT'yle etkileşime geçenlerden azımsanmayacak kısmı bu sohbet robotunun programcı, eğitici, gazeteci ve oyun yazarlarının mesleğini elinden alacağına inanmaktadır (Lock, 2023). Bu kaygının bir sonucu olarak Hollywood'da yapay zekânın mesleklerini ve çalışma koşullarını tehlikeye attığını iddia eden senaryo yazarları 2023 Mayıs ayında büyük bir greve gitmişlerdir (Koblin & Barnes, 2023). Aynı tarihlerde Yuval Noah Harari The Economist'teki makalesinde, yapay zekânın insan uygarlığının işletim sistemini "hacklediğini" yazmış; yapay zekânın düşünme, hareket etme ve toplumu organize etme şeklimizi değiştirme potansiyeline sahip olduğunu ve insanlığın geleceği üzerinde derin etkileri olacağını iddia etmiştir (Harari, 2023).

Yapay zekânın yaratıcı yazarlık alanında artan kullanımı ve içerdiği belirsizlikler gerçekten de insan yaratıcılığı ve özgünlüğü üzerindeki potansiyel etkileri bağlamında endişeler doğurmaktadır. Çünkü yaratıcılık yeteneği tarihsel olarak, insanları makinelerden ayıran şeyin büyük bir parçası olarak kabul edilmiştir. Fakat günümüzde, yeni nesil "üretken" yapay zekâ uygulamaları, bu uçurumun gerçekte ne kadar geniş olduğu konusunda şüphe uyandırmaktadır (Marr, 2023). Bu teknolojinin savunucuları Yapay zekânın yazma sürecindeki yaratıcılığı ve verimliliği artırabileceğini iddia ederken karşıt düşüncedekiler yazmanın özündeki insani duygusal özellikleri yok edeceğini savunarak onu bir tehdit olarak algılamaktadırlar. Özellikle yaratıcı endüstriler için bir tehdit olarak algılanan yapay zekâ yazılımlarını asıl amaçlarıyla birer dil işlemcisi, kreatif bir editör olarak kullanılmasını öneren görüşler de mevcuttur (McGhee, 2023). Tüm bu tartışmaların basit ikili kutuplaşmalar üzerine kurulu modernist bir yaklaşımdan kaynaklandığı görülür. Oysa meselenin özüne ilişkin, kısır ikilikleri reddeden postmodern bir yaklaşım daha anlamlı tartışmaların kurulmasına olanak verecektir. Teknolojinin geldiği bu noktada, insan mı makine mi türü basit ikilikler efektif üretimin önündeki en büyük engellerden birini oluşturmaktadır. İnsan yaratıcılığının bütünleyici bir parçası, destekleyici bir etken olarak yapay zekanın kullanılması yaratıcı endüstrilerde çalışanların hareket kabiliyetini arttırıp verimliliğin önünü açacaktır. Her ne kadar popüler tartışmalar bu ikiliği gündeme getiren yaklaşımlarla meseleyi 'dünyayı ele geçiren robotlar' senaryosuna sıkıştırırsa da yapay zekanın gündelik hayattaki varlığı ve işlerliği daha derinlikli bir bakış açısını zorunlu kılmaktadır.

Sanat ve ChatGPT üzerinde güncel bir literatür taraması yapıldığında, yakın gelecekte yapay zekânın birçok alanda sanatçıların üretimlerine alternatif oluşturabileceği yönünde öngörülere ulaşmak mümkündür. Özellikle çizim ve müzik alanında geliştirilen DALL-E, Midjourney ve Soundraw gibi

yapay zekâ yazılımları buna örnek olarak gösterilmektedir. Sadece çizim ve müzik alanında sınırlı kalmayıp ChatGPT sohbet robotuyla senaryo yazımına yönelik deneysel uygulamalara da rastlanmaktadır. Peki yapay zekâ yazılımıyla geliştirilmiş sohbet robotu bir insan yazarın ortaya çıkardığı yaratıcı üretime paralel değerde bir içerik gerçekleştirebilir mi? Yapay zekânın ortaya çıkardığı senaryo ya da oyun metni, bir yazarın üretiminden hangi noktalarda ayrışmaktadır? Acaba gerçekten ChatGPT bildiğimiz manada yaratıcı yazarlığın sonunu getirebilir mi? Bu soru ChatGPT'ye yöneltildiğinde kendisini 'kullanıcılarla sohbet edebilen, bir dizi kural veya algoritmaya dayalı yanıtlar üretebilen bir sohbet robotu' olarak tanımlamaktadır. Her ne kadar ChatGPT gibi sohbet robotları, şimdilik, insana benzeyen yanıtlar üretebilse de gerçek bir yazarla aynı düzeyde yaratıcılık ve özgünlük sergileyemeyeceğini, bu bağlamda da kendisinin yaratıcı yazarlık yeteneğine sahip olmadığını kabul etmektedir (ChatGPT, 2022). Diğer taraftan ChatGPT'nin bu yaklaşımı temkinli bir 'düşmanın' sinsi emellerini gerçekleştirene kadar insanlığı ürkütmemek için ürettiği hınzır bir tevazu cümlesi olarak da değerlendirilebilir.

Tüm bu sorulara yanıt aranacak olan bu araştırmada, ChatGPT robotuyla yaratılan kurgusal bir metin yaratıcı yazarlığın bir alt alanı olan oyun yazarlığı alanının temel kuralları çerçevesinde değerlendirilerek analiz edilmiştir. ChatGPT modeli üzerinden yapay zekâ teknolojilerinin oyun yazarlığı bağlamında insan yaratıcılığıyla olan ilişkisi irdelenmiş, bunun yanında yeni teknolojilerin oyun yazarlığı alanında verimli biçimde nasıl kullanılabilmesine yönelik alternatifler araştırılmıştır.

## YÖNTEM

Araştırmada yöntem olarak dramatik metin analizi kullanılmıştır. Bu araştırma, yaratıcı yazarlığın bir alt türü olan dramatik yazarlık alanıyla, klasik dramatik metin yapısıyla sınırlıdır. Araştırma kapsamının dramatik yazarlık ile sınırlandırılmasının bir nedeni, klasik dramatik metin yapısının kesin kurallara sahip bir uygulama modeli olmasıdır. ChatGPT'nin ürettiği dramatik metin, Aristoteles'in temel prensipleri çerçevesinde, dramatik metin analizine tabi tutulmuştur. Aristoteles dram sanatının kurucu metni sayılan Poetika'da klasik dramatik yapının temel prensiplerini belemiştir. Kendisinden sonraki pek çok teorisyen de onun yaklaşımlarını geliştirerek iyi kurulu oyun, diğer bir deyişle ideal tiyatro metninin, bugün de kabul gören yapısını oluşturmuştur. Araştırmanın sonuçları yapay zekâ teknolojisinin konvansiyonel tiyatroyla ilişkisi bağlamında karşılaştırılarak tartışmaya açılmıştır.

## İşlem

Türkçe dilinde ChatGPT programından beş bin kelimelik bir oyun metni yazması istendiğinde kendisini bir dil robotu olarak tanımlayarak bu kadar uzun bir oyunu yazamayacağını belirtmiş, bunun yerine iyi bir oyun yazmanın ipuçlarını sıralamıştır. Konu, karakter, diyalog, tema gibi temel dramatik öğelerle ilgili bilgi vererek, ideal bir sahne metni için izlenmesi gereken yolları sıralamıştır. Bunun yanında sahneleme ve metin revizyonuna ilişkin ipuçlarını da önerileri arasına eklemiştir. İngilizce dilinde, sahnelenen oyun metni yazması istendiğinde yazdığı Son Umut adlı üç bölüm ve bir epilogdan oluşan altı sayfa uzunluğundaki oyun metni bu araştırma çerçevesinde model olarak kullanılmıştır. Oyunun ve oyun kişilerinin ismini kendisi koymuş bu konuda hiçbir yönlendirme yapılmamıştır. Yapay zekaya herhangi bir yönlendirme (kişileştirme, tema, durum, çatışma vs) yapılmamış üretim sürecinde insan yaratıcılığında olduğu gibi bağımsız ve özgür tercihler yapması sağlanmıştır.

Klasik dramın temel dramatik ilkelerini belirleyen Aristoteles'in Poetika eseri rehber alınarak tasarlanan kontrol listesi üretilen içeriklerin klasik biçim özelliklerini içerip içermediğini göstermek için kullanılmıştır.

## Kontrol Listesi

Bu araştırma çerçevesinde nitel verilerin nicel değerlere dönüşmesi amacıyla klasik dramatik yapının genel kuralları çerçevesinde belirlenen bir kontrol listesi kullanılmıştır. Aristoteles'ten Freytag'a farklı dönemlerde farklı yazar, kuramcı ve eleştirmenler tarafından klasik yapının genel hatları, uygulama örnekleri incelenerek belirlenmiş günümüzde de üzerinde uzlaşılan birtakım öğeler netleşmiştir

(Aristoteles, 1987; Baker 1919). Bu çalışma çerçevesinde yapay zekâ uygulamasının etkinliğini tespit etmek için bu öğeleri referans alan kapsayıcı bir dramatik metin kontrol listesi oluşturulmuştur.

**Tablo 1.** Klasik Dramatik Yapı Kontrol Listesi

Madde	Evet	Hayır
Sahnelenebilir özellikte mi?		
Bir önermeye sahip mi?		
Bir ana temaya sahip mi?		
Çatışma barındırıyor mu?		
Eksen bir karakterden söz edilebilir mi?		
Serim düğüm çözüm izleğine sahip mi?		
Evrensel ve düşünsel bir boyutu var mı?		
Olaylar örgüsü neden sonuç ilişkisiyle birbirini takip ediyor mu?		
İlginçlik inandırıcılık dengesi var mı?		
Yoğunluk işlevsellik ilkelerine uyuyor mu?		
Olasılık zorunluluk ilkelerine uyuyor mu?		
Tamamlanmış etkileyici bir finale sahip mi?		

Dramatik bir metni diğer yaratıcı yazı türlerinden ayıran temel özellik yazım sürecinin tümünde sahnenin olanaklarının sürekli göz önünde bulundurulmasıdır. Zamanı, zamanın kullanımını, dili, dilin kullanımını, aksiyonun yönelişini ve gelişimini, yoğunluğu, karakterin özelliklerini belirleyen sahnede canlandırılmak üzere yazılmış olmasıdır. Bu nedenle dramatik yazarlık bir mühendislik süreci olarak tanımlanır ve öğelerin belirli bir sistem dahilinde organize edilmesini gerektirir. Bu araştırma çerçevesinde klasik dramatik yapının temel nitelikleri çerçevesinde belirlenen kontrol listesini oluşturan öğeleri mesleki terminolojideki anlamlarıyla tanımlamakta fayda var.

*Sahnelenebilirlik:* Dramatik bir metnin ana özelliği sahnelenmek için yazılmış olmasıdır. Bu nedenle sahnenin teknik olanaklarına uygun olması beklenir. Sahnede canlandırılması fiziksel olarak mümkün olmayan olayların, yazılı metinde ne kadar etkileyici görünürse görünsün, sahnede yeri yoktur. Bunun yanında pek çok fiziksel değişken oyunun içeriğini doğrudan etkilemektedir. Örnekte günümüzde dramatik bir metnin uzunluğunu seyircinin izleme alışkanlıkları belirler.

*Önerme:* Dramatik metinlerde önerme yazarın seyirciye iletmek istediği ana düşünceyi belirten bir cümle olarak tanımlanır (Egri, 1988). Dramatik önerme oyun yazımında yazara yol gösterici ana amaç, oyunun merkezine yerleşmesi gereken ana öğedir (Baker, 1919).

*Tema:* Dramatik metinde tema, anlatının kök saldıği bir toprak olarak tanımlanabilir. Tema oyunun “aslında neyle alakalı” olduğunu gösteren öğedir ve oyunun tüm dokusuna yayılmış olması gerekmektedir (Greig, 2005: 43)

*Çatışma:* Metnin derin yapısında oyunu yöneten, özellikle merkezi karakterlerin alt metninde bulunan ve bir analiz yoluyla okunabilecek bir güçler mücadelesidir (Arıcı 2020:80; Aristoteles 1987). Belirli bir zaman dizgesi içinde giderek artan bir gerilimin doğal bir sonucu olan çatışma, kahramanın iç veya dış engellere karşı fiziksel ve / veya duygusal mücadelesidir (Zeem, Ruth, & Schilf, 2012).

*Eksen Karakter:* Ana karakter, baş oyun kişisi, kahraman (protagonist)...Genellikle hikâye bu eksen karakterin gözünden anlatılır ve hikâyenin sonunda kaybeden ya da kazanan odur. Eksen karakter hikâye boyunca diğer öğelerle sürekli bir etkileşim içindedir; değişime uğrar, olayları etkiler ve çevresindeki olaylardan etkilenir, engellerle karşılaşır ve bu engelleri aşmak için mücadele eder. Hikâyenin sonunda kazanan ya da kaybeden oyun kişisidir.

*Serim düğüm çözümü:* Serim dramatik dokunun hazırlandığı, ön öykünün oluşturulduğu, oyunla ilgili temel açıklamaların yapıldığı, mekânın ve kişilerin seyirciye tanıtıldığı giriş kısmı; çatışmanın merkezi olan düğüm ise serimle gelişen konunun karmaşıklaşmaya başladığı anda yaratılan sorun, çıkmaz; çözüm ise oyun boyunca atılan düğümlerin çözülmeye başladığı kesimdir (Fraytag, 2012; Nutku, 2017: 158).

*Evrensel & Düşünsel boyut:* Bir fikrin yazarın zihninde başlayıp seyircinin zihninde başarılı bir şekilde tamamlanması süreci oyunun toplumsal ve düşünsel boyutunun bir ifadesidir (Smiley, 2005). Dramatik olan, yatay ve dikey olmak üzere belirli bir büyüklüğe ve derinliğe oturtulmuş durumdadır. Toplumsal boyut dramatik olanın yatay etki alanını oluştururken düşünsel boyut ise geçmişten geleceğe uzanan etkisi bağlamında dikey etki alanını oluşturur (Tuncay, 2010: 60-69).

*Olay Örgüsü:* Olay örgüsü terimini ilk kullanan Aristoteles'tir ve drama sanatının kurucu metni Poetica'da oyundaki olayların belirli bir neden sonuç ilişkisi içinde bir araya getirilerek bir kompozisyon oluşturulması olarak tanımlanmıştır. Aristoteles dramatik yapının en önemli ögesi olarak gördüğü olaylar örgüsünde belirli bir baş, orta ve son planlamasının olması gerektiğini, eylemlerin zincirleme olarak geliştiğini ve birbirine yol açtıklarını savunur (Aristoteles, 1987). Özdemir Nutku da olay dizisinin neden-sonuç bağı ve mantıksal gelişim içinde belli bir yerde başlayan, gelişen sonra da sonuçlanan bir bütün olduğunu bu organik gelişimin nerde başlayıp nerde biteceğine oyun yazarının karar vereceğini belirtir (Nutku, 1997: 170).

*İlginçlik inandırıcılık:* Aristoteles rastlantıya dayanan olaylar arasında en olağanüstü olanın aynı zamanda amaçlı gibi görünenler olduğunu belirtir. Korku ve merhamet duyguları uyandırması amacıyla kaleme alınan tragedyalarda olayların beklenmedik biçimde gelişmesi, ortaya umulmadık bir durum çıkması gerekmektedir (Aristoteles, 1987). İlginçlik ise sahneye özgü bir etkileşim noktası, yaşam gerçeğindeki sıradanlıktan sahne üzerindeki kurgu gerçeği ayıran en önemli öğedir. Belirli bir amaç doğrultusunda sahneye davet edilen dramatik ilginçliğin; inandırıcılıkla dengelenmiş, estetik bir tasarımın işlevsel bir öğesine dönüşmeye uygun ve diğer dramatik öğelerle uyum içerisinde olacak şekilde kurgulanması gerekmektedir.

*Yoğunluk işlevsellik:* Dramatik olan yoğunlaştırılmış bir aksiyon tasarımıdır (Tuncay, 2010: 83). Dramatik yoğunluk karakter kurulumundan, mekanların, oyun kişilerinin sayısına, diyalog düzeninden sahne geçişlerine kadar tüm tiyatral öğelerde ekonomik ve işlevsel olmayı gerektirir. Dram yaşam gerçeğinden seçilip yoğunlaştırılarak elde edilir, eylemi bu şekilde yapılandırmak bir oyun yazarının en zor ve gerekli uğraşdır (Smiley, 2005).

*Olasılık zorunluluk:* Aristoteles Poetika'da "oyun yazarının görevinin gerçekte olan şeyi değil aksine olabilir olan şeyi yani olasılık ve zorunluluk yasalarına göre olanaklı olan şeyi anlatmak" olduğunu savunur (Aristoteles, 1987: 30). Aristoteles tarihçiyle oyun yazarını ayıran şeyin bu ayırım olduğunu söyleyerek olasılık ve zorunluluk yasalarını dramatik yapı içerisinde kilit bir yere yerleştirir. Bu ilke dram sanatının gerçeği taklit etmediğini, ona çok benzeyen ama birebir onun aynısı olmayan başka bir olası dünya yarattığının da kanıtıdır. Günlük hayatta gerçekleşen her olanaksız şeyin dramada yer alamayacağı gibi olasılık ve zorunluluk ilkeleriyle dengelenmiş gerçekler sahnede inandırıcılık boyutu kazanabilir.

*Final:* Olay dizisi boyunca atılmış tüm düğümlerin çözüldüğü, olayların açıklığa kavuşmasıyla oyunun seyircide tamamlanmışlık hissi yaratmayı sağlayacak olan son bölümüdür. Özdemir Nutku çözüm bölümünün başarılı olabilmesi için belirgin, anlaşılır ve ilginç olması gerektiğini söyler. Nutku'ya göre “yazar, hiçbir ayrıntısıyla seyircisini sorular içinde bırakmamaya dikkat eder” seyirci, “bu nasıl oldu?” sorusunu sormamalıdır. Her şey inandırıcı, mantıksal bir yolda ve genel çizgileri içinde bütün seyircileri doyuracak biçimde çözüme ulaştırılmalıdır (Nutku, 1997: 180).

Bu bilgiler ışığında ChatGPT'nin yazdığı oyun metni yukarıdaki dramatik yapı kontrol listesiyle değerlendirilmiş ve aşağıdaki bulgulara ulaşılmıştır.

## **BULGULAR**

Yapay zekâ sohbet robotu ChatGPT, estetik değeri ve sanatsal nitelikleri değerlendirmeye açık olmakla birlikte, sahnelenebilir tamamlanmış bir tiyatro oyun metni yazmayı başarmıştır. ChatGPT'nin yazdığı Son Umut adlı oyun üç ana bölümden ve bir epilog bölümünden oluşmaktadır. Günümüzde bir metropolde geçen oyun ortalama altı sayfa uzunluğundadır. Dram türündeki oyunda biri eksen karakter olmak üzere toplam beş kişi yer almaktadır.

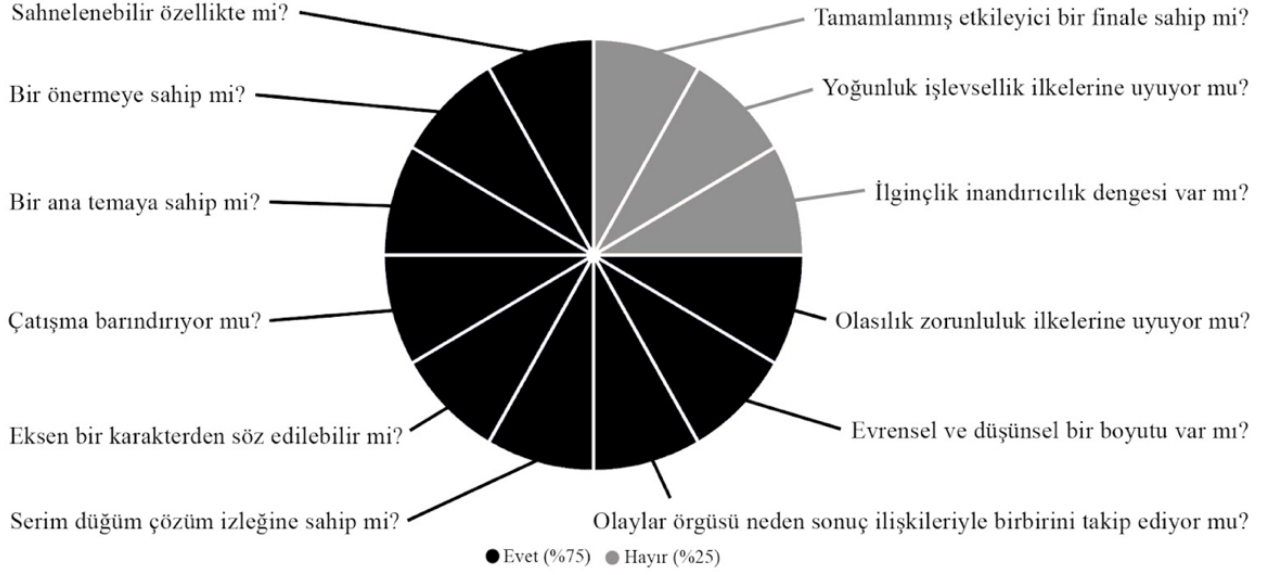
Yapay zekânın tasarladığı Son Umut adlı oyun, türüne ait klişelerden de faydalanarak klasik dramatik kuralların birçoğuna uygun biçimde gelişim göstermektedir. Ana karakter bir zorlukla karşılaşır onu aşmak için mücadele eder, yeni engellerle karşılaşır, mentörlerinin desteğiyle güçlenir mücadeleye devam eder ve sonunda muvaffak olur. Sohbet robotu yazdığı oyunda ana akım pek çok yapımda (dizi, film, roman vs) gördüğümüz bu bildik gelişim çizgisini takip etmiştir. Yapay zekâ sohbet robotunun yarattığı oyun tasarımının klasik dramatik yapının gerektirdiği bilgi verici, merak uyandırıcı, sürükleyici olay dizisine ve doğru kurulmuş akıcı bir diyalog yapısına sahip olduğu gözlemlenmiştir.

Bunun yanında yapay zekâ sohbet robotu ChatGPT'den dramatik kurallara uygun, uzun ve sahnelenebilir bir metin yazması istendiğinde günümüz tiyatrosunda seyircinin dönüşen izleme alışkanlıklarına atıf yapan bir tespit bulunarak şu yanıtı vermiştir:

“Elbette, sahnelenebilir özelliklere uygun bir tiyatro oyunu yazabilirim. Ancak, bir oyunun uzunluğunun genellikle hikâyenin ihtiyaçlarına ve seyircinin dikkat süresine göre belirlendiğini unutmamak önemlidir. Çok uzun bir oyun seyircinin ilgisini kaybedebilirken, çok kısa bir oyun temaları ve karakterleri tam olarak keşfetmek için yeterli zaman sağlamayabilir” (ChatGPT, 2023).

Bu tespit son yıllarda çağdaş tiyatro alanında tartışılan, dijital izleme alışkanlıklarının seyircinin tiyatroyla kurduğu bağın geçmiş yıllara kıyasla nasıl değiştiğini ortaya koyan araştırmaların bulgularıyla örtüşmektedir (Falocco, 2014).

Son Umut adlı oyun klasik dramatik yapı kontrol listesiyle değerlendirildiğinde aşağıdaki grafik değerler karşımıza çıkmaktadır.



Şeki 1. Dramatik Yapı Kontrol Listesi Sonuçları

ChatGPT'nin kaleme aldığı Son Umut adlı tiyatro oyununu daha detaylı inceleyip yorumlayabilmek için kontrol listesinin maddelerine tek tek değinmekte fayda var.

*Sahnelenebilir özellikte mi?* Oyun temel sahneleme kurallarına uygun olarak kaleme alınmış, sahne dramaturjisi ve reji süreçleri sonunda uygun uzunluğa sahip olabilecek bir yapıdadır. Oyuncular tarafından ezberlenerek canlı olarak performe edilmeye uygun diyaloglu bir yapısı vardır. Sohbet robotu diyaloglarla ilerleyen eksen bir karakterin bir çıkmaza girerek bu durumu aşmak için çeşitli yönelişlerde bulunduğu bir sahne metni yazmayı başarmıştır.

*Bir önermeye sahip mi?* Oyun, teorik olarak tanımlanan klasik dramatik yapıdaki bir oyundan beklenebilecek bir önermeye sahiptir. Oyunun önermesi, “yaşamdaki zorluklar karşısında mücadele etmenin ve asla vazgeçmenin sonucunda hak edilen ödüle mutlaka kavuşulacağı” olarak ifade edilebilir.

“SARAH: Biliyor musun Jim, gerçekten zor olsa da, işimi kaybetmenin kılık değiştirmiş bir lütf olduğunu düşünüyorum.

JIM: Nasıl yani?

SARAH: Şey, eğer işimi kaybetmemiş olsaydım, Melissa ile asla tanışamayacaktım ve bu yeni işi asla alamayacaktım.

JIM: (gülümser) Bu doğru. Ve bu muhteşem daireyi de asla bulamazdık.

SARAH: (gülümser) Sanırım her şeyin gerçekten bir nedeni var.

JIM: (Sarah'nın eline uzanır) Ve bunu birlikte yaşadığımız için çok mutluyum” (ChatGPT 2023).

Alıntılarda da görüleceği üzere ChatGPT parantez içlerini de yazarak dolaylı metin yazımında başarı göstermiştir. Bu insan bir oyun yazarını taklit etmesi ve dramatik metin yazımının gerekleri konusundaki hakimiyetini gözler önüne serer.

*Bir ana temaya sahip mi?* Oyun genel ve kapsayıcı bir temaya sahiptir. Bu tema, yaşam mücadelesi olarak tanımlanabilir.



*Çatışma barındırıyor mu?* Oyun iç ve dış çatışmaları ve çatışma yaratacak diyalektik çelişkileri barındırmaktadır. Çatışma karşıtlıkları Ev Sahibi ve Sarah arasında başlasa da ilerleyen süreçte Sarah'ın işsizlik ve evsizlik duygularıyla birleşerek kendi iç çatışmasına evrilir.

“EV SAHİBİ: Bunu size söylemekten nefret ediyorum ama korkarım kirayı tekrar yükseltmek zorunda kalacağım.

SARAH: Ne? Bu hiç adil değil. Zaten zar zor karşılayabiliyoruz.

EV SAHİBİ: Anlıyorum, ama binanın ciddi bir onarımına ihtiyacı var ve bunu tek başıma karşılayamam” (ChatGPT, 2023).

*Eksen bir karakterden söz edilebilir mi?* Oyun, Sarah adlı eksen bir karakter üzerine kuruludur. Hikâye olaylardan etkilenen ve olayları etkileme potansiyeline sahip olan Sarah'nın bakış açısından anlatılır. İşsiz ve evsiz kalan Sarah'dır. Ve olaylar onun yeni bir iş ve yeni bir ev bulmasıyla çözüme kavuşur.

“SARAH: 20'li yaşlarının ortasında, işini yeni kaybetmiş ve geçim sıkıntısı çeken genç bir kadın” (ChatGPT, 2023).

Bu tanımlama sohbet robotunun oyunun önünde yaptığı kendi özgün tanımlamalarıdır. Bu tanımlamalar da bize robotun çağdaş bir tiyatro metni yazma girişimini taklit ettiğini göstermektedir.

*Serim düğüm çözüm izleğine sahip mi?* Oyun neden sonuç ilişkileriyle birbirini izleyen bir dizi dramatik aksiyonu barındırmaktadır. Oyun Jim ve Sarah kanepede oturmuş, Sarah iş ilanlarına bakarken şu diyalogla serim yapar;

“JIM: Merak etme Sarah. Yakında bir şeyler buluruz.

SARAH: Bilmiyorum Jim. Bir sürü yere başvurduğum ama kimseden cevap alamadım.

JIM: Zor olduğunu biliyorum ama bunu birlikte atlatacağız. Her zaman atlatırız” (ChatGPT, 2023).

Dramatik kriterlere göre serim bilgi verici ve merak uyandırıcı şekilde tasarlanmalıdır. Yapay Zeka'nın serimi de bilgi verecek şekilde düzenlenmiş olmasının yanında izleyiciye “şimdi ne olacak” sorusunu sorduracak biçimde bir merak unsuru ortaya atar. Sonrasındaki gelişim de bu merak unsurunu cevaplayıp yeni sorular sordurarak düğüm çözüm bağıntısını sürdürür.

*Evrensel ve düşünsel bir boyutu var mı?* Oyun işsizlik ve ekonomik problemlerin duygusal ilişkilere etkisi, dayanışma, yardımlaşma gibi evrensel ve düşünsel boyutlarla zenginleştirilmiştir.

“SARAH: Bilmiyorum Jim. Bir sürü yere başvurduğum ama kimseden cevap alamadım.

JIM: Zor olduğunu biliyorum ama bunu birlikte atlatacağız. Her zaman atlatırız.

...

MELISSA: İşini kaybettiğini duydum, Sarah. Çok üzüldüm.

SARAH: Evet, zor oldu.

MELISSA: Senin için bir şeyim olabilir. Şirketim yeni başlattığımız bir kampanya için sosyal medyada çalışacak birini arıyor.

...

SARAH: (İç çeker) Artık ne yapacağımı bilmiyorum. Hiç umut yokmuş gibi geliyor.

JIM: (Kolunu Sarah'nın omzuna koyar) Böyle söyleme. Bir yolunu bulacağız. Her zaman buluruz.

...

MELISSA: Bu harika. Ve sana iyi haberlerim var, Sarah.

SARAH: Nedir?

MELISSA: İş aldım! Patronum mülakatını çok beğendi ve Pazartesi günü işe başlıyorsun.

SARAH: Aman Tanrım, bu harika! Çok teşekkür ederim, Melissa” (ChatGPT, 2023).

*Olaylar örgüsü neden sonuç ilişkileriyle birbirini takip ediyor mu?* Oyundaki dramatik izlek mantıksal bir şekilde gerçekleşmektedir. Her bir olay bir sonrakinin nedeni kendisinden öncekinin sonucudur. Örneğin hali hazırda işsiz olan Sarah üstüne bir de evsiz kalınca bir açmaza girer. Kısa süre sonra yeni ve daha küçük bir daireye taşınır ve arkadaşı Melissa sayesinde yeni bir iş bulur. Böylelikle başına gelen tüm olumsuzlukların daha iyisi için bir bahane olduğunu düşünür. Bu olay örgüsü birbirine neden sonuç ilişkileriyle bağlıdır.

*İlginçlik inandırıcılık dengesi var mı?* Oyun inandırıcı bir gelişim çizgisi izlese de ilginçlik bakımından bir tiyatro oyunundan beklenen ilgi çekiciliği barındırmamaktadır. Oyunun eksen karakteri Sarah, günümüz toplumunda herkesin başına gelebilecek türde bir kriz yaşamaktadır. Bu krizin çözümü de günlük hayatın akışına uygun doğallıkta gerçekleşmektedir. Her çalışanın Sarah gibi işini kaybetme potansiyeli inandırıcıdır. Fakat işini ve evini aynı anda kaybetmesi onun durumunu aynı zamanda ilginç kılar. Böylelikle Sarah'ın durumu ilginçlik ve inandırıcılık dengesi üzerine kurulmuş olur.

*Yoğunluk işlevsellik ilkelerine uyuyor mu?* Oyun yoğunluk bakımından gereksiz ayrıntı içermezken işlevsel öğeler gündelik boyutta kaldığı için güçlü bir etki yaratmaktan uzak görünmektedir. İşsiz kalan Sarah önce umutsuzluğa kapılmakta ardından gelen doğal çözümle birlikte rahatlamaktadır. Bu durum doğanın akışına ters olmamakla birlikte seyircide sarsıcı bir etki yaratmaktan uzak bir tablo ortaya koymaktadır.

*Olasılık zorunluluk ilkelerine uyuyor mu?* Olayların gelişimi olasılık ve zorunluluk ilkelerine uygun gelişmektedir. Bu ilkeye göre olaylar ve karakter davranışları, insan doğasına ve gerçek hayata uygun bir şekilde gelişmelidir. Sarah'ın başına gelenler ona özel gibi görünmekle birlikte ona benzeyen birçok insanın başına gelebilecek ölçüde olasılık dahilindedir. Yine zorunluluk ilkesi çerçevesinde olaylar rastlantısallıktan uzak mantıklı bir neden sonuç ilişkisiyle birbirine bağlı olarak ilerlemektedir.

*Tamamlanmış etkileyici bir finale sahip mi?* Oyun her ne kadar tamamlanmışlık hissi sağlayan bir finale son bulsa da final sekansı bir tiyatro oyunundan beklenen güçlü etkiyi yaratmaktan uzaktır. Hikâye mantıklı bir gelişim çizgisi izleyip tüm sorular cevaplanarak bitirilmiştir. Fakat oyunun finali bu haliyle izleyicide oyunun sonrasına taşan estetik ve düşünsel etkiyi yaratacak boyutta değildir. “(Sahne ikisinin el ele tutuşup kahvelerini yudumlamasıyla sona erer)” (ChatGPT ,2023). Bu final olayların tamamlandığı anlamına gelse de başarılı bir tiyatro oyununda olması beklenen düşünsel ve duygusal etkiyi gerçekleştirilmekten uzak görünmektedir.

## SONUÇ

Araştırmanın bulgularına bir bütün olarak bakıldığında araştırma soruları bağlamında şu sonuçlara ulaşılabılır.

1. Yapay zekâ yazılımıyla geliştirilmiş sohbet robotu bir insan yazarın ortaya çıkardığı yaratıcı üretime paralel değerde bir içerik gerçekleştirebilir mi?

Araştırmanın bulguları yapay zekâ sohbet robotunun bir tiyatro oyunu yazma kabiliyetine sahip olsa da insan bir yazarın incelikli ve estetik bakış açısını taklit etmekten uzak olduğunu ortaya koymaktadır.

2. Yapay zekânın ortaya çıkardığı senaryo ya da oyun metni, bir yazarın üretiminden hangi noktalarda ayrışmaktadır?

Yapay zekâ üretimi bir oyun metni öncelikle sanatın özündeki insana ait humour’u yansıtmamaktadır. Klasik kurallara büyük ölçüde riayet eden bir yaklaşıma sahip olsa da yapay zekâ ürünü insan yaratıcılığındaki derinliğe ulaşamamaktadır. Özellikle tiyatro sanatının seyircisiyle kurduğu mistik bağın kaynağı olan, sanatının özündeki, ‘insana dair’ özellikler tüm boyutlarıyla yansıtılmamaktadır.

3. ChatGPT bildiğimiz manada yaratıcı yazarlığın sonunu getirebilir mi?

Araştırma verileri yapay zekâ destekli sohbet robotunun şu aşamada yaratıcı meslekler için doğrudan bir tehdit oluşturmadığını ortaya koymaktadır.

Son on yılda geliştirilen yapay zekâ teknolojileri son kullanıcının günlük yaşantısını kolaylaştırmakta büyük rol oynamaktadır. Yüksek performans gösteren metin dikteleri, eğlence ve bilgi güvenliği için kullanılan görüntü tanıma sistemleri, dijital fotoğraf albümlerini düzenleme için kullanılan yüz tanıma özellikleri, yarı otonom sürüş deneyimleri yapay zekânın günlük yaşantımızı kolaylaştırmak için sunduğu olanaklardan bazılarıdır. Yapay zekâ teknolojileri özellikle teknik konularda yaratıcı süreci yöneten kişilerin iş yükünü büyük oranda azaltarak zamandan ciddi tasarruf etmelerini sağlamaktadır. Rogers'a göre yapay zekâlar "pazarlamacıların tüketicilerini daha iyi anlamalarını sağlamak için veri içgörüsü sağlamaktan, yaratıcı sürece yardımcı olmak için temel fikirleri tasarlamaya ve yinelemeye kadar değerli bir destek sağlayabilir" (Rogers, 2023).

Yaratıcı yazarlık, genel hatları itibarıyla özgün kurgu, şiir veya diğer yazılı edebiyat/sanat eserleri yaratmak için dili ve hayal gücünü kullanma pratiği olarak tanımlanmaktadır. Tanımdan da yola çıkarak yaratıcı yazarlığın sadece teknik bir süreç olmadığı, insana özgü birtakım niteliklerle birleşerek tamamlanan bir süreç olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Buradan hareketle yaratıcı yazarlığın, yapay zekâ destekli sohbet robotlarının tam olarak kopyalayamayacağı bir içgörü, duygu ve entelektüel derinlik düzeyi gerektirdiği söylenebilir. ChatGPT yazılımına yaratıcı yazarlığın yapay zekâyla ilişkisi sorulduğunda yakın gelecekte bu niteliklerinden dolayı yaratıcı yazarlığın insan kültürünün ifade yeteneğinin değerli ve önemli bir yönü olmaya devam edeceğini vurgulamaktadır. Yazılımın da belirttiği gibi yazarlığın doğası, insan yaratıcılığından kaynaklanan niteliklerinden ötürü taklit edilmesi güç bir yapıdadır. Bu araştırmanın bulguları da bu görüşü doğrular nitelikte sonuçlar ortaya koymaktadır.

Yapay zekâ sohbet robotunun tasarladığı dramatik metin incelendiğinde, yazım sürecinde klasik dramatik yapının kurallarına büyük oranda uyulsa da insan yazarlara has etkileyciliğin ve günün seyircisinin beklentilerini karşılayacak sahnelenme niteliklerinin yeterli olmadığı görülmektedir. Her ne kadar sahnelemenin estetik kuralları yıllar içinde gelişen deneyimlere dayansa da performans sanatının seyircisiyle kurduğu ilişki sürekli bir güncelliği zorunlu kılmaktadır. İnsan yazarların yaratıcı süreçlerinde günün seyircisinin anlam kodları, seyir alışkanlıkları, beğeni ve talepleri önemli bir belirleyen olarak karşımıza çıkmaktadır.

Yine çoğunlukla dramatik türlerde kalem oynatan insan yazarlar; belirli bir topluluk duygusu içinde, belirli bir yönetmen ve oyuncu topluluğuyla birlikte, belirli bir hedef kitle için üretim yaparlar. Deyim yerindeyse ekip işi tarzında üretim dramatik türlerin kendine has doğasını oluşturur. Araştırma bulgularına bakıldığında, yapay zekanın tiyatronun bu kendine has kimlik özelliğini göz ardı ederek bir şair ya da romancının yaptığı türden tekil/bireysel bir üretim yaptığı görülmektedir.

Bu durum bir tarafla teknik kuralları bilen fakat başarılı bir yaratıcı süreç işletemeyen bir yazarın acemiliğine benzetilebilir. Bu tablo yaratıcı yazarlık eğitiminin teknik bir süreçten ibaret olmadığını savunan, onun 'zanaat' yönüne de dikkat çeken araştırmacıların görüşleriyle de örtüşür niteliktedir. Ayrıca bu tespit insana özgü estetik/duygusal derinliğin yaratıcılık açısından ne denli önemli olduğunun bir göstergesidir. Bu argümanlardan yola çıkarak yaratıcı alanlarda başarılı olabilmek için temel kuralları bilmenin yeterli olmadığı söylenebilir. Belirli bir zaman ve tür sınırı çerçevesinde 'hoşa giden'(estetik), belirli bir mesaj etrafında örgütlenmiş bir düşünceyi evrensel ve düşünsel boyutlarıyla ele alarak ilginç, inandırıcı ve etkileyici bir hikâye olarak kurgulamak gerekmektedir. Yaratıcı bir yazarın temel motivasyonu belirli kurallar çerçevesinde yenilikçi, fark yaratan, özgün içerikler üretmektir. Taklit edilemeyecek, yeri doldurulamayacak, en azından şimdilik, şey de bu özel durumdur.

Yapay zekâ üretimi metinlerin, şimdilik, insan yaratıcılığını taklit etmekten uzak görünmesi yakın gelecekte teknolojik gelişmelere paralel olarak bu farkın hızla kapanmayacağı anlamına gelmemektedir.

Bu nedenle yaratıcı endüstrilerde üretim yapan yazarların teknolojik gelişmelerin yanında akademik alanda yapılan bu tür çalışmalardan haberdar olması önem taşımaktadır. Örneğin bu araştırmanın bulguları çerçevesinde yapay zekâ destekli araçların insan yaratıcılığının destekleyici bir boyutu olarak kullanılması önerilebilir. Bu tür yenilikçi teknolojilerin alanda görmezden gelinip düşmanlaştırılmasındansa daha yakından izlenerek işlevsel olarak kullanmanın olumlu sonuçlar verebileceği de düşünülebilir.

Bununla birlikte yapay zekânın yaratıcı yazarlıkta alternatif bir düşünme ve dil alanı olarak kullanılması da mümkün görünmektedir. Örneğin bu teknolojiler yazarlara farklı düşünce katmanları açarak yeni fikirler üretmelerinde yardımcı olabilir veya veri analizine dayalı olarak karakter gelişimi, olay örgüsü gibi konularda tıkandıklarında akıl açıcı alternatif öneriler sunabilir. Ayrıca ilham ve alternatif bakış açıları sağlayarak yazarların yazar tıkanıklığından kaçınmalarına ve yazma sürecinde ortaya çıkabilecek diğer zorlukların üstesinden gelmelerine yardımcı olabilir. Ayrıca yapay zekâ teknolojisi, dilbilgisi ve yazım düzeltmeleri gibi yazma sürecinin belirli yönlerini otomatikleştirmek için aktif olarak kullanılabilir.

Araştırmanın bulgularından hareketle yapay zekâ teknolojisinin oyun yazarlığı alanında destekleyici bir araç olarak kullanılmasının mümkün olduğunu belirtmek gerekir. Yapay zekâ teknolojisinin alametifarikası sadece veri girdilerine ve kalıplarına dayalı olarak metin oluşturabilen doğal dil işleme (NLP-Natural Language Processing) algoritmaları sunmaktan ibaret değildir. Yapay zekâ uygulamalarını oyun yazarları yeni fikirler bulma, mevcut fikirler arası bağlantılar kurma, farklı içgörüler üretmek üzere kullanılabilir. Bu bağlamda yapay zekâ teknolojisi yazar tıkanıklığını aşmakta etkili bir araca dönüşebilir. Büyük miktarda veriyi analiz edebilme yeteneğine sahip bu makineler öğrenme algoritmaları aracılığıyla yaratıcı yazarlıkta farklı biçimlerde efektif olarak kullanılabilir. Ayrıca söz konusu yapay zekâ teknolojisi, dilbilgisi ve yazım düzeltmeleri gibi yazma sürecinin farklı noktalarında destekleyici bir dil robotu olarak kullanılabilir.

“Yapay zekâ teknolojisi destekli bir dil robotunun ürettiği bir tiyatro oyunuyla insan yaratıcılığının ürünü bir tiyatro oyununun farkları neler olabilir?” diye ChatGPT’ye sorulduğunda; “genel olarak, insan yaratıcılığı özgünlük, duygusal derinlik, dilin estetik kullanımı ve kültürel anlayış gibi birçok yönü içerirken, yapay zekâ üretimi daha çok veri analizi, kalıp tanıma ve sentez yetenekleri üzerine kurulu olabilir. Bu nedenle, yapay zekâ ile insan yaratıcılığının ürünü arasında farklar, eserin derinliği, anlamı ve duygusal etkisi gibi konularda belirgin olabilir” yanıtını vermiştir (ChatGPT 2023). Araştırmanın bulguları da yapay zekânın ürettiği oyun metninin insana özgü duygusal içerik ve özellikle seyirciyle kurulan empatik bağdan yoksun olduğunu göstermiştir. Yapay zekânın duygusal derinlik açısından sınırlı bir kapasitesi olduğu yine araştırma bulguları doğrultusunda ulaşılan sonuçlardan birisidir. Bunun yanında insan yaratıcılığına özgü dilin estetiğinden ve nüanslarından yararlanma konusunda yapay zekânın sınırlı bir kabiliyet alanı olduğu da görülmüştür. Araştırmanın bulguları ayrıca evrensel kültürel bağlam noktasında bir tiyatro oyunundan beklenen derinliğin yapay zekânın kaleminden çıkan bir oyunda görülmediğini de ortaya koymuştur.

Bu araştırmada klasik dramatik yapı, net ve açık uygulama kurallarına sahip olduğu için bir uygulama modeli olarak seçilmiştir. Kuşkusuz dram tarihine yön veren farklı akım ve yönelişlerin uygulama alanlarında farklı sonuçlar elde edilecektir. Bu nedenle bundan sonraki araştırmalarda Post-dramatik, absürd, şiirsel tiyatro gibi yönelişlerin ürünü olan metinler açısından da yapay zekânın işlerliği test edilmelidir. Ayrıca ChatGPT’nin karakter gelişimi, olay örgüsü gibi konularda yazarlara ilham verici, akıl açıcı alternatif öneriler sunup sunmadığı bir başka araştırma konusu olabilir.

Sonuç olarak içinde bulunduğumuz dönemde yapay zekâ uygulamaları yaratıcı endüstrileri tehdit edecek boyutta bir uygulama modeli sunmaktan uzak görünmektedir. Bu araştırma kapsamında yapılan uygulama göstermiştir ki bir yapay zekâ robotu kurallara uyararak bir dramatik metin üretebilse de bunu insansı *humour*dan bağımsız şekilde hayata geçirebilmektedir. Yakın gelecekte yapay zekâ öğrenme

hedefini insansı boyutlarda geliştirerek bu engeli aşana kadar uygulama sonuçları bu rekabetin henüz adil bir boyutta olmadığını göstermiştir.

Bunun yanında insan yaratıcılığını destekleyecek, çalışma süreçlerini kolaylaştırıp zaman tasarrufu sağlayacak potansiyele sahip olan yapay zekâ dil robotları oyun yazarlığı alanında farklı biçimlerde yardımcı araçlar olarak kullanılabilir. Özellikle araştırmanın bulgularında ortaya çıkan sonuç üzerinden yapay zekanın daha etkili kullanılmasının önü açılabilir. Oyun yazarının kendi yazarlık serüveninde eksik kaldığını düşündüğü yerlerin yapay zekâ aracılığıyla desteklenmesi bu araştırmanın sonucunda ortaya çıkan sonuçlardan birisidir.

Yapay zekâ ve insan yaratıcılığı ilişkisini inceleyen uygulama temelli akademik araştırmaların artması halinde teknoloji ve sanat ilişkisi tartışmaya açılıp alanın gelişimine katkı sunulabilir. Bu araştırma yapay zekanın verimli bir derleme aracı ve dil robotu olarak etkinliğini ortaya koymakla beraber, araştırmanın bulguları şimdilik insan yazarların yaratıcılığının tahtını sarsacak etkinlikten uzak olduğunu göstermektedir.

#### KAYNAKÇA

Arıcı, O. (2020). *Kurmacanın İnşası; Oyun Yazarlığına Giriş*. Habitus Kitap.

Aristoteles. (1987). *Poetika; Şiir Sanatı Üzerine*. (İ. Tunalı, Çev.) Remzi Kitabevi.

Baker, G. P. (1919). *Dramatic Technique*. Houghton Mifflin Company.

ChatGPT, (2022, 12 Aralık). <https://chat.openai.com/>.

ChatGPT, (2023, 24 Nisan). <https://chat.openai.com/>.

Egri, L. (1988). *The art of creative writing*. Citadel Press.

Falocco, J. (2012). “This is too long”: A Historically-Based Argument for Aggressively Editing Shakespeare in Performance. *Shakespeare Bulletin*, 30(2), 119–143.

Floridi, L. & Chiriatti, M. (2020), Gpt-3.5: Its Nature, Scope, Limits, And Consequences. *Minds & Machines* 30, 681–694.

Freytag, G. (2012). *Freytag's technique of the drama; An exposition of dramatic composition and art*. General Books.

Friedman, A. (2023, 24 Mart). AI chatbot predicted to replace Google in a couple of years, Phone Arena, [https://www.phonearena.com/news/ai-chatbot-could-replace-google-soon\\_id144120](https://www.phonearena.com/news/ai-chatbot-could-replace-google-soon_id144120).

Greig, N. (2005). *Playwriting, A Practical Guide*. Routledge.

Harari, Y. N. (2023, 4 Mayıs). Yuval Noah Harari argues that AI has hacked the operating system of human civilisation, The Economist. <https://www.economist.com/by-invitation/2023/04/28/yuval-noah-harari-argues-that-ai-has-hacked-the-operating-system-of-human-civilisation>.

Koblin J. & Barnes B. (2023, 4 Mayıs), Hollywood Writers Go on Strike, Halting Production, NYTimes, <https://www.nytimes.com/2023/05/01/business/media/hollywood-writers-strike.html>.

Lock, S. (2022, 22 Nisan), What is AI chatbot phenomenon ChatGPT and could it replace humans?, The Guardian, , <https://www.theguardian.com/technology/2022/dec/05/what-is-ai-chatbot-phenomenon-chatgpt-and-could-it-replace-humans>.

Marr, B. (2023, 4 Mayıs) The intersection of ai and human creativity: can machines really be creative?, Forbes, <https://www.forbes.com/sites/bernardmarr/2023/03/27/the-intersection-of-ai-and-human-creativity-can-machines-really-be-creative/?sh=36c44f5e3dbc>.

McGhee, L.W. (2023, 10 Mart) AI vs. human creativity: a look at artificial intelligence creative writing, art and architecture. 7t Digital Transformation, Technology Trends, <https://7t.co/blog/ai-vs-human-creativity-a-look-at-artificial-intelligence-creative-writing-art-and-architecture/>.

Musil, S. (2023, 20 Nisan), Generative ai could impact 300m jobs, Goldman Sachs Predicts, Cnet, <https://www.cnet.com/tech/generative-ai-could-impact-300m-jobs-goldman-sachs-predicts/>.

Nutku, H. (2017). *Oyun Yazarlığı*. Eksik Parça Yayınları.

Nutku, Ö. (1997). *Dram Sanatı*. Kabalcı Yayınevi.

Özakman, T. (2017). *Oyun ve Senaryo Yazma Tekniği*. Bilgi Yayınevi.

Rogers, S. (2023, 17 Mart) Does ai enhance creativity? Forbes <https://www.forbes.com/sites/solrogers/2018/12/21/does-ai-enhance-creativity/>.

Sier, J. (2023, 20 Nisan) Chatgpt takes the internet by storm, bad poetry and all, Financel Rewiev, <https://www.afr.com/technology/chatgpt-takes-the-internet-by-storm-bad-poetry-and-all-20221207-p5c4hv>.

Smiley, S. (2005). *Playwriting: The Structure of Action, Revised and Expanded Edition*. (N. Bert, Dü.) Yale University Press.

Tuncay, M. (2010). *Sahneye Bakmak-I*. Mitos Boyut Yayınevi.

Turing, A. M. (1988). Computing Machinery and Intelligence. *Readings in Cognitive Science* (pp. 6–19). Elsevier.

Zeem, K., Ruth, D. & Schilf, M. (2012). *Encyclopedia of Screenwriting*. The Script Lab.