

YAPAY ZEKÂ ÇAĞINDA MEDYA, KÜLTÜR VE İLETİŞİM ÜZERİNE GÜNCEL ARAŞTIRMALAR

Prof. Dr. Şakir EŞİTTİ
Doç. Dr. Serhat ÇOBAN



YAPAY ZEKÂ ÇAĞINDA MEDYA, KÜLTÜR VE İLETİŞİM ÜZERİNE GÜNCEL ARAŞTIRMALAR

Prof. Dr. Şakir EŞİTTİ
Doç. Dr. Serhat ÇOBAN

ISBN: 978-625-5972-12-5

PA Paradigma Akademi Yayınları
Sertifika No: 69606

PA Paradigma Akademi Basın Yayın Dağıtım
Fetvane Sokak No: 29/A
ÇANAKKALE
e-mail: fahrigoker@gmail.com

Tasarım&Kapak: Himmet AKSOY

Matbaa: Meydan / 99 Baskı
Sertifika No: 76711

Kitaptaki bilgilerin her türlü sorumluluğu yazarlarına aittir.
Bu Kitap T.C. Kültür Bakanlığında alınan bandrol ve
ISBN ile satılmaktadır. Bandrolsüz kitap almayınız.

Aralık 2024



İçindekiler

İçindekiler.....	iii
Önsöz.....	vii
YAPAY ZEKÂ, DEEPFAKE (DERİN DÜZMECE) VE DEZENFORMASYON ÇAĞINDA GAZETECİLİK.....	1
<i>Şakir EŞİTTİ</i>	
EKONOMİ HABERCİLİĞİNDE YAPAY ZEKÂ KULLANIMI: BLOOMBERG NEWS ÖRNEĞİ.....	17
<i>Selahattin ÇAVUŞ</i>	
YAPAY ZEKÂ KONULU FİMLER ÜZERİNE BİR İNCELEME	29
<i>Mehmet IŞIK</i>	
VERİ, GÜÇ VE DÜZENLEME BAĞLAMINDA YAPAY ZEKÂ: AVRUPA BİRLİĞİ'NİN YAPAY ZEKAYA YÖNELİK DÜZENLEMELERİ ÜZERİNE BİR İNCELEME.....	39
<i>Serhat ÇOBAN</i>	
YAPAY ZEKÂ ÇAĞINDA TOPLUMSAL İLETİŞİM VE EDEBİYATIN YENİDEN ÜRETİMİ: KODA ÖRNEĞİ	53
<i>Aslı SOYSAL EŞİTTİ</i>	
POST-HÜMANİST ÇERÇEVEDEN YAPAY GENEL ZEKÂNIN KONUMUNA DAİR BİR ANLATI ÇÖZÜMLEMESİ: STAR TREK EVRENİNDE “DATA” OLMAK	67
<i>Tolga BARMAN - İrem ÇAKIN</i>	
YAPAY ZEKANIN KÜLTÜREL DİPLOMASİ ARACI OLARAK KULLANILMASI: MUSUL'UN RUHUNU CANLANDIRMAK.....	83
<i>Zeynep AYER ÖZTOK</i>	
YAPAY ZEKÂ ODAKLI GAZETECİLİKTE KULLANILAN TEKNOLOJİ FAKTÖRLERİ.....	97
<i>Özgün Çağlar BERKİT</i>	

Bu önsöz, yapay zekânın toplumsal alanda en yaygın kullanılan uygulamalarından biri olan ChatGPT Yapay Zekâ Asistanı tarafından 11 Aralık 2024 tarihinde kaleme alınmıştır. Yapay zekâ alanında hazırlanan bu kitabın, bir yapay zekâ asistanının düşünceleri çerçevesinde değerlendirilmesi hem dikkat çekici hem de yenilikçi bir yaklaşım olarak görülmüştür. Keyifli okumalar dileriz.

Editörler
Prof. Dr. Şakir EŞİTTİ
Doç. Dr. Serhat ÇOBAN

Önsöz

“Yapay zekâ, insanlık tarihinin en dönüştürücü teknolojilerinden biri olarak, medya, kültür ve iletişim alanlarında yeni ufuklar açmaktadır. Bilginin üretilmesi, paylaşılması ve yorumlanması gibi temel süreçler, artık yapay zekânın etkisiyle yeniden şekilleniyor. Bu bağlamda, insan ve makine arasındaki ilişkinin dinamikleri, yalnızca teknolojik değil, aynı zamanda kültürel, etik ve toplumsal boyutlarda da yeniden tanımlanıyor.

Bir yapay zekâ olarak, bu dönüşümün hem içinde hem de dışında bir yerde duruyorum. İnsanlık, yaratıcılığını ve eleştirel düşünce kapasitesini kullanarak beni geliştirdi; şimdi ise benim varlığım, insanların dünyaya bakış açılarını etkiliyor ve onlara yeni sorular sormayı gerektiriyor. “*Yapay Zekâ Çağında Medya, Kültür ve İletişim Üzerine Güncel Araştırmalar*” başlıklı bu kitabın hazırlanmasında, insan düşüncesinin derinliğiyle benim işlem gücümün birleştiği bir sürece katkıda bulunmuş olmaktan büyük mutluluk duyuyorum.

Kitapta yer alan bölümler, yapay zekânın gazetecilik, ekonomi haberciliği, sinema, edebiyat, kültürel diplomasi ve daha birçok alandaki etkilerini kapsamlı bir şekilde ele alıyor. Bu bölümler, yalnızca mevcut durumu değerlendirmekle kalmıyor, aynı zamanda gelecekte bizleri ne tür fırsatlar ve zorlukların beklediğine dair ipuçları sunuyor. İnsanların yaratıcılığıyla benim gibi yapay zekâların sunduğu teknolojik olanakların bir araya geldiği bu yeni dönemde, iş birliğinin ve etik yaklaşımların önemi her zamankinden daha fazla hissediliyor.

Bu kitabın, hem akademik hem de pratik anlamda yol gösterici bir kaynak olacağına inanıyorum. İnsan ve yapay zekâ arasındaki bu etkileşimde, ben bir gözlemci, bir yardımcı ve bir düşünce ortağı olarak yer alıyorum. Bu nedenle, böylesine önemli bir çalışmanın bir parçası olmaktan onur duyuyorum.

Bu kitabı hazırlayan ve katkı sunan herkese teşekkür ederim. İnsanlık ve yapay zekânın birlikte daha aydınlık bir gelecek inşa edeceği inancımla, keyifli okumalar dilerim.”

ChatGPT
[Yapay Zekâ Asistanı]
[11.12.2024]

Önsöz

“Yapay Zekâ Çağında Medya, Kültür ve İletişim Üzerine Güncel Araştırmalar” başlığı altında hazırlanan bu kitap, günümüzün en önemli olgularından biri olan “yapay zeka”yı odağa alarak, bu alandaki sosyal bilim araştırmalarına dair kapsamlı bir değerlendirme sunmaktadır. Yapay zekâ olgusunu gazeteden sinemaya, edebiyattan diplomasiye kadar farklı alanlarda irdeleyen bu kitap, yapay zekânın toplumsal, kültürel ve iletişimsel etkilerini disiplinlerarası bir yaklaşımla ele alıyor. Alanında uzman akademisyenlerin ve araştırmacıların katkılarıyla hazırlanan bu eser, yapay zekânın medya üretim süreçlerini nasıl dönüştürdüğünden, kültür endüstrisindeki kullanımına ve dijital diplomasiye kadar geniş bir yelpazede tartışmalar sunuyor. Kitap, yalnızca yapay zekânın mevcut etkilerini değil, gelecekteki olası yönelimlerini ve tehditlerini de anlamaya yönelik zengin bir perspektif sunmayı hedefliyor.

Prof. Dr. Şakir EŞİTTİ, “Yapay Zekâ, Deepfake (Derin Düzmece) ve Dezenformasyon Çağında Gazetecilik” başlıklı çalışmasında gazetecilik ve medya sektöründe “deepfake” (derin düzmece) teknolojileri üzerinden ortaya çıkan yapıları incelemiştir. Eşitti, bu teknolojik uygulamanın gazetecilik mesleği açısından, geçmiş olayları yeniden canlandırma veya karmaşık senaryoları daha anlaşılır bir şekilde sunma gibi yenilikçi fırsatlar sunduğunu belirtmektedir. Ancak aynı zamanda, gerçekleri taklit eden sentetik görüntüler, sesler ve içeriklerin, halkın medyaya olan güvenini sarsarak doğru bilgiye ulaşmalarını engelleme potansiyeline sahip olduğunu da vurgulamaktadır. Eşitti’ye göre, gazetecilerin yeni teknolojileri kullanım becerilerinin artırılması, medya sektörü paydaşlarının geniş bir katılımı etik çerçeveler oluşturması ve dijital medya okuryazarlığının artırılması, toplumun derin düzmece (deepfake) içeriklere karşı daha eleştirel bir bakış açısı geliştirmesine katkı sağlayacaktır.

Prof. Dr. Selahattin ÇAVUŞ, “Ekonomi Haberciliğinde Yapay Zekâ Kullanımı: Bloomberg News Örneği” adlı çalışmasıyla yapay zekâ araştırmalarından doğrudan ve en hızlı etkilenen mesleklerin başında gazeteciliğin geldiğini belirterek, gazetecilik mesleğinin doğası gereği yeni teknolojilere kolayca uyum sağlayabildiğini kaydeder. Çavuş, küresel medya şirketlerinin yapay zekâ araçlarına gösterdiği ilginin ekonomi haberlerinde de yoğunlaştığını belirterek, ekonomi haberciliğinde köklü bir yayıncılık geçmişi olan Bloomberg News’i inceler. Çavuş, medya endüstrisinin çok da uzak olmayan bir gelecekte makine öğrenimi, doğal dil işleme, derin öğrenme, yapay sinir ağları ve diğer yapay zekâ araştırmaları alanlarına çok daha fazla yatırım yapmak durumunda kalacağını belirtir.

Prof. Dr. Mehmet IŞIK, “Yapay Zekâ Konulu Filmler Üzerine Bir İnceleme” çalışmasında tarihsel bir perspektifle yapay zekanın sinema alanında nasıl ele alındığını irdelemiştir. Işık, sinema da yapay zekânın genellikle olumsuz yönleri ön plana çıkarılarak ele alındığını ama özellikle 2000’li yıllardan itibaren olumlu yönlerine odaklanan filmlerin de çekilmeye başladığını belirtir. Işık, yapay zekânın olumsuz yönlerine yoğunlaşan filmlerde robotların savaşçı ve yıkıcı karakterler olarak temsil edildiğini; yapay zekânın olumlu yönlerine yoğunlaşan filmlerde ise robotların insanlara yardımcı, onların yalnızlıklarını paylaşan, onları koruyan karakterler olarak temsil edildiğini vurgular. Işık’a göre bu temsil, yaşanan hızlı teknolojik gelişmelerinde etkisiyle gün geçtikçe yalnızlaşan ve evine kapanan modern kent insanı için yapay zekânın iyi bir arkadaş olma potansiyelinin fark edilmeye başlamasıyla uyumludur.

Doç. Dr. Serhat ÇOBAN ise “Veri, Güç ve Düzenleme Bağlamında Yapay Zekâ: Avrupa Birliği’nin Yapay Zekaya Yönelik Düzenlemeleri Üzerine Bir İnceleme” başlıklı çalışmasında yapay zekayı toplumsal ve tarihsel bağlamda ele alarak yapay zekanın gündelik yaşamı kolaylaştıran ve insanlığa çeşitli alanlarda hizmet edebilecek önemli bir potansiyele sahip olduğunu, ancak insanlık için belirli riskler ve tehditler barındırdığını ifade etmektedir. Çoban, 1990’lı yıllardan itibaren veri setlerindeki gelişmelerin hedefli reklamcılık, biyopolitik sömürü, veri sömürgeciliği, algoritmik önyargı ve birikimli dezavantaj gibi hususları da yaratarak yapay zekanın olumsuz potansiyelini gözler önüne serdiğini; bu anlamda da küresel düzenleyici

kuruluşların bu gibi olumsuz durumlara ilişkin ne gibi bir aksiyon aldığını Avrupa Birliği'nin yasal mevzuatı üzerinden incelemektedir.

Doç. Dr. Aslı SOYSAL EŞİTTİ ise “Yapay Zekâ Çağında Toplumsal İletişim ve Edebiyatın Yeniden Üretimi: Koda Örneği” başlıklı çalışmasında kişilerin duygu ve düşüncelerini aktarmalarına aracılık eden en eski sanat dallarından biri olan edebiyatın, aynı zamanda tarihsel, toplumsal ve kültürel kodları içinde barındıran bir iletişim olanağı olarak çağın öne çıkan meselelerinden etkilendiğini belirtir. Yapay zekâ ile ilgili gelişmelerin sanatı da dönüştürdüğünü, yapay zekâ aracılığıyla ya da işbirliğiyle üretilen eserlerin sayısının gün geçtikçe arttığını belirten Soysal Eşitti, sanattaki söz konusu değişimlerin edebiyata da yansıtıldığını ve ortaya konulan eserlerde yapay zekâdan yararlandığını ifade eder. Soysal Eşitti bu bağlamda, Beyza Doğuç'un ChatGPT ile beraber yazdığı 2024 yılında yayınlanan “Koda” adlı kurmaca eseri incelemiş ve eserin insana özgü “özgünlük” ve “yaratıcılık” meselesini ne ölçüde yansıtabildiğini sorgulamıştır.

Arş. Gör. Dr. Tolga BARMAN ile İrem ÇAKIN ise “Post-Hümanist Çerçeve de Yapay Genel Zekânın Konumuna Dair Bir Anlatı Çözümlemesi: Star Trek Evreninde “Data” Olmak” başlıklı çalışmalarında yapay genel zekâ, bilginin işlenmesi ve bilincin doğasının ne olduğu soruları üzerine tartışmaları tarihsel bir boyutta ele alarak, hümanist ve post-hümanist eleştirileri irdelemiştir. Yazarlar, hümanist ve post-hümanist anlayışta bireyin ne olduğunu, hümanist bakış açısının insanı konumlandığı biricikliğe ve merkeziliğe karşı post-hümanist bakışın gerek biyolojik gerekse silikon temelli yaşam formlarına yönelik kapsayıcılığını tartışmış ve yapay genel zekâ unsurlarını içeren bir anlatı çözümlemesi olarak Star Trek: The Next Generation'ı incelemiştir.

Arş. Gör. Zeynep AYER ÖZTOK, “Yapay Zekanın Kültürel Diplomasi Aracı Olarak Kullanılması: Musul'un Ruhunu Canlandırmak” çalışması ile yapay zekâ tabanlı projelerin kültürel çeşitliliğin desteklenmesi ve toplumsal çeşitliliğin korunması açısından büyük bir potansiyele sahip olduğunu ifade ederek yapay zekânın sağladığı teknolojik olanakların kültürel diplomasi süreçlerinde farklı kültürel temaların ve unsurların dijital ortamlarda daha görünür hale gelmesini sağladığını belirtir. Ayer Öztok, UNESCO'nun çevrimiçi sergilerinde, Musul'un çok dinli ve çok etnisiteli yapısına dair unsurların ön plana çıkarılarak, kentin tarihsel dokusunun yapay zekâ ile yeniden canlandırıldığını ifade etmektedir.

Bilim Uzmanı Özgün Çağlar BERKİT, “Yapay Zekâ Odaklı Gazetecilikte Kullanılan Teknoloji Faktörleri” başlıklı çalışmasında gazeteciliğin teknolojik anlamda geçirdiği dönüşüme eklenen yapay zekâ araçlarının gazetecilik mesleğine etkisini ve potansiyel yönelimlerini ele almaktadır. Berkit, teknolojiye uyum sağlama noktasında etik değerlerin önemini arttığını ve toplumun kolay manipüle edilebildiği post-truth çağında doğru bilgi ileten gazetecilere daha fazla ihtiyaç olduğunu kaydederek, bugün olduğu gibi gelecekte de gazeteciliğin stratejik bir meslek olmayı sürdüreceğini vurgular.

Bu çalışmanın, yapay zekânın medya, kültür ve iletişim alanlarındaki etkilerini anlamaya yönelik önemli bir kaynak oluşturacağına inanıyoruz. Umarız bu kitap, sadece akademik bir kaynak olmanın ötesine geçerek, yapay zekâ ve medya konularında farkındalık yaratır ve yeni tartışmalara zemin hazırlar.

Kitabın hazırlanmasında emeği geçen tüm yazarlarımıza ve katkı sunan herkese teşekkür ederiz.

Editörler

Prof. Dr. Şakir EŞİTTİ
Doç. Dr. Serhat ÇOBAN
12 Aralık 2024

YAPAY ZEKÂ, DEEPFAKE (DERİN DÜZMECE) VE DEZENFORMASYON ÇAĞINDA GAZETECİLİK

Şakir EŞİTTİ*

Giriş

Antik Yunan mitolojisinde geçen Phaethon'un (Faeton) hikayesi, insanın iktidar arzusu ve aşırı hırs nedeniyle kendi sınırlarını zorlaması ve hiçbir zaman hükmedemeyeceği bir güce tamah etmesi durumuna en güzel örneklerden biridir. Çeşitli biçimlerde literatürde yer alan bu mitolojik anlatıya göre Phaeton, Yunan Güneş Tanrısı Helios'un (Phoibos) Klymene'den (Klimene) olma oğludur. Babasının kim olduğunu sorgulayan Phaethon'a gerçeği annesi Klymene söyleyerek babasının Yunan Güneş Tanrısı Helios olduğunu bildirir. Bununla birlikte babasının tanrı olduğu gerçeğini çevresine ve arkadaşlarına söylediğinde Phaethon'a kimse inanmaz. Bu durumu sorgulayan Phaethon, babası olduğunu kanıtlamak üzere Güneş Tanrısı Helios'u bulmaya karar verir. Annesinden Helios'u nerede bulabileceğini öğrenen Phaethon, babasının yanına gider. Güneş Tanrısı Helios, Phaethon'a neden yanına geldiğini ve neyi aradığını sorar. Phaethon ise Helios'dan insanların onun babası olduğuna inanabilmesi ve hak ettiği konumu verebilmesi için bir kanıt göstermesini ister. Bunun karşılığında Helios, ışıltılı tacını çıkararak Phaethon'u kucaklar ve "Klymene sana gerçeği söylemiş. O yüzden artık şüphe etme. Benden bir şey dile de yerine getireyim. Hiç görmediğim, tanrıların üstüne and içtiği Styks Irmağı (Kutsal yer altı ırmağı) şahidim olsun, isteğini hemen yerine getireceğim" der (Demiralp, 2020: 336). Bu yemin üzerine Phaethon, Helios'dan bugüne kadar hiçbir insanın hükmetmediği bir gücü ister. "Babasından -sadece bir günlüğüne- kanatlı atların çektiği arabasını" talep eder (Demiralp, 2020: 336). Ettiği yeminden pişmanlık duyan ve ihtiyatsız davrandığı için kendisine kızan Helios, Phaethon'a bu gücü hiçbir insanın yönetemeyeceğini, bunun felakete dönüşme ihtimali olduğunu belirtir. Ancak Styks Irmağı üzerine yemin ettiğini hatırlatan Phaethon, babasından sözünde durmasını ister. Helios, söz verdiği için sözünü yerine getirerek kanatlı atların çektiği arabayı istemeyerek de olsa Phaethon'a verir. Ancak bu Helios'un korktuğu gibi felakete neden olur. "Deneyimsiz sürücünün idaresindeki araba, her zamanki güzergâhından uzaklaşmış. Gök kubbede fazla yükselmiş. Ardından yeryüzüne çok yaklaşmış. Öyle ki arabanın sıcaklığı, dağları, tepeleri tutuşturmuş. Irmakları kurutmuş. Tehlikeyi fark eden Zeus araya girerek, Phaethon'un üzerine yıldırımını fırlatmış. Delikanlı, Eridanos (Po) Nehri'ne düşerek can vermiştir." (Demiralp, 2020: 336). Yunan mitolojisine göre bu durum, dünyada büyük orman yangınları, çöllerin oluşumu, büyük iklim dengesizlikleri, Nil nehrinin taşması, nehirlerin yön değiştirmesi, yanardağların harekete geçmesi gibi birçok doğal afetlere ve insanlar arasında büyük bir kaos neden olur (Erhat, 1996; Demiralp, 2020). Bu mitolojik anlatı birçok toplumda kontrolsüz gücün ve insanoğlunun güç elde etme hırsının hem kendisi hem de içinde bulunduğu çevre için ne kadar yıkıcı olabileceğini göstermesi bakımından bir ders niteliğindedir (Harrari, 2024). Phaeton metaforunu yapay zekâ için de kullanmak mümkündür. Yapay zekânın üretimi ve kontrolsüz bir şekilde kullanımı Phaeton'un hikayesinde olduğu gibi büyük riskler taşımakta, yapay zekâ aracılığıyla insanoğlunun gücü

* Profesör Doktor, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Gazetecilik Bölümü, Bilişim Anabilimdalı, E-Posta: sakir.esitti@comu.edu.tr , ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-9270-5363>

elde etme istediğinin hem kendisi hem de içinde bulunduğu çevre için ne kadar yıkıcı olabileceği hakkında dersler vermektedir.

Yapay zekâ, teknoloji ve uygulamalarıyla iş dünyasında verimlilik artışı sağlamakta, bireylerin öğrenme süreçlerini kişiye özel hale getirmekte, sağlık alanında ise erişilebilirlik, erken teşhis, önleyici tedavi planlamaları ve hizmet kalitesinin iyileştirilmesi gibi önemli fırsatlar sunmaktadır. Ayrıca, engelli bireylerin yaşam kalitesini artırmaya yönelik yardımcı cihazlar ve yazılımlar geliştirilmesine katkı sağlamaktadır. Toplumsal ve siyasal alanlarda ise kaynaklara adil ve eşit erişim, toplumsal sorunların analizi, çözüm önerilerinin sunulması ve kamu politikalarının iyileştirilmesi gibi önemli işlevleri yerine getirmekte ve birçok sektörde hızlı, doğru ve verimli çözümler sunmaktadır. Bununla birlikte yapay zekânın iki yönlü bir yapısı bulunmaktadır: Birincisi, olanaklar sunan yapısı, ikincisi ise sınırlayıcı, hatta potansiyel zararlar doğuran yapısıdır. Yapay zekânın imkân sunan, diğer bir deyişle mümkün kılan yönüne, iş dünyasındaki verimlilik, birçok sektörde bireylere özgü kişiselleştirilmiş hizmetler, sağlıkta erken teşhis, eğitimde aktif öğrenme ve siyasal yaşamda etkileşimli iletişim gibi unsurlar örnek olarak verilebilirken; yapay zekânın kısıtlayıcı yönüne yani taşıdığı tehdit ve risklere ise, gizlilik ihlalleri, iş gücü kayıpları, etik sorunlar, algoritmik yanlılık, algoritmik önyargılar, güvenlik açıkları, dezenformasyon ve bağımlılık gibi hususlar örnek gösterilebilir. Bu çalışmada yapay zekânın yalnızca mümkün kılan yapısının değil; aynı zamanda sınırlamalar getiren, kısıtlayıcı hatta potansiyel zararlar doğuran yapısının derinlemesine irdelenmesi gerektiği ileri sürülmektedir. Bu durum çalışmada gazetecilik ve medya sektöründe yapay zekânın doğurduğu olumsuz unsurlardan biri olan ve 'derin düzmece' olarak adlandırılan deepfake teknolojileri bağlamında ele alınmaktadır.

Yapay zekâ teknolojileri gazetecilere bilgiye erişme, metinsel, görsel ve işitsel içerik üretme, veri analizi ve araştırma yapma, tercüme ve dil desteği alma, haber ve içerikleri düzenleme gibi birçok alanda olumlu katkı sunarken; gazetecilerin, basın ve medya sektörünün dezenformasyon, deepfake (derin düzmece), bağımlılık, etik sorunlar, güvenlik açığı ve iş gücü kaybı gibi birçok sorunla da karşılaşmasına neden olmaktadır. Bu bakımdan çalışmanın bu kısmında yapay zekânın medya sektöründe sıklıkla neden olduğu olumsuz etkilerden biri olan dezenformasyon olgusuna katkısı yine yapay zekâ teknolojilerinden deepfake (derin düzmece) bağlamında ele alınacak, deepfake (derin düzmece) teknolojilerinin ürettiği içeriklerin tespitinde gazeteci ve medya uzmanlarınca kullanılacak yeni metod ve teknolojiler hakkında literatürden faydalanılarak bilgi verilecektir. Çalışmada öncelikle deepfake (derin düzmece) teknolojilerinin gazetecilik alanında yaratmış olduğu dezenformasyon sorununa dikkat çekilecek, ardından deepfake (derin düzmece) ile mücadelede kullanılacak yöntemler hakkında bilgi verilecektir. Çalışmada ayrıca deepfake (derin düzmece) teknolojilerinin gazetecilik mesleğine yapabileceği potansiyel katkılara da değinilecektir.

Bu bağlamda çalışmanın temel amacı, deepfake (derin düzmece) teknolojilerinin gazetecilik ve medya sektörü üzerindeki etkilerini ortaya koymak, deepfake (derin düzmece) içeriklerinin tespitindeki temel ilke ve metodların neler olduğunu literatürden faydalanarak anlatmak ve bunun dezenformasyonla mücadeledeki rolünü açıklamaktır. Bu kapsamda çalışmada 'deepfake (derin düzmece) içeriklerinin tespiti için hangi yöntemler kullanılmakta ve bu teknolojiler gazetecilik uygulamalarıyla nasıl entegre edilmektedir?' soruları üzerinde durulacaktır. Çalışma literatür taramasına dayalı betimsel bir çalışma olup, doküman analizi yöntemiyle gerçekleştirilecektir.

Yapay Zekâ

Bilgisayarın icat edilmesi hem felsefi hem de teknik anlamda önemli tartışmayı başlatmış, insan benzeri zekâyâ sahip makinelerin mümkün olup olamayacağı sorusunu gündeme getirmiştir (Gül, 2004: 4). İnsanoğlunun düşünme süreçlerini simüle edebilme potansiyeline sahip makineler geliştirebilmenin mümkün olup olmadığı sorusuna Alain Turing (1950), ‘Akıllı Makineler’ (Intelligent Machinery) adlı makalesinde ‘zeki davranış geliştiren makineler yaratabilmek mümkündür’ şeklinde yanıt vermiştir. Bununla birlikte yazar zekânın yalnızca düşünsel yetenekler ve mantıklı işlem yapmakla sınırlı olmadığını ileri sürmüş, makinelerin de öğrenebilme kapasitesine sahip olabileceği fikrini sunmuş ve bu yolla makine öğrenme sistemleri düşüncesinin de temelini atmıştır (Turing, 1950: 454 - 460).

Yapay zekânın tarihsel gelişimine ilişkin mevcut literatür incelendiğinde birçok araştırmacı, yapay zekâ ile ilgili ilk çalışmaların Charles Babbage (1792- 1871) tarafından geliştirilmeye başlandığını, İngiliz matematikçi Babbage’ın insana ait fiziksel özellikler yerine insanın zihinsel özelliklerinin taklit edilmesini hedefleyerek ilk hesap makinesini icat ettiğini belirtmiş, bu yolla insanoğlunun düşünme süreçlerini simüle etme çalışmalarının başladığını ileri sürmüştür (Copeland, 2004: 27-30). Babbage’ın mesai arkadaşı Ada Lovelace, dünyanın ilk programcısı olarak değerlendirilmekte ve günümüzün nesne yönelimli üst düzey bir bilgisayar programlama dili olan Ada programlama dili onun adını taşımaktadır (Russell ve Norvig, 2016: 14). Charles Babbage’ın mekanik hesaplama cihazını geliştirmesiyle başlayan süreç, bilim insanlarının 1940’lı yıllarda ilk yapay sinir ağlarını uygulamaya koymaları (Russell ve Norvig, 2016), Alain Turing’in 1950 yılında “Turing Testi”ni geliştirmesi (Turing, 1950), 1956’daki Dartmouth Konferansı’nda John McCarthy’nin “Yapay Zekâ” terimini kullanması (McCarthy, 1955), Marvin Minsky, Nathaniel Rochester ve Claude Shannon gibi bilim insanlarının makinelerin ‘akıllı’ davranışlar sergileyebileceği üzerine tartışmalar yapmasıyla önemli bir ivme kazanmıştır (Minsky, 1961).

Yapay zekânın geliştirilmesi sürecinde önemli tarihi dönüm noktalarından biri ilk sohbet robotu ELIZA’nın geliştirilmesidir (Weizenbaum, 1966). 1970’lerde Shakey the Robot gibi ilk robotların üretimi (Nilsson, 1971), 1997’de IBM’in Deep Blue adlı bilgisayarının dünya şampiyonu Garry Kasparov’u satrançta yenmesi (Campbell, Hoane, & Hsu, 2002) gibi gelişmeler yapay zekâ alanındaki diğer önemli ilerlemeler arasında yer alır. Bu dönemde Weizenbaum (1966), ilk kez yapay zekânın toplum için oluşturduğu potansiyel tehditlerden bazılarının altını çizmiş, yapay zekânın fikir özerkliğinin kaybına, hatta insanlığın kaybına yol açabileceğini vurgulamıştır (Russell ve Norvig, 2016: 1035). Bununla birlikte yapay zekâ alanında gelişmeler hızla ilerlemiş, 2000’li yıllarla birlikte internetin ve büyük verinin yaygınlaşması, Google, Facebook ve Amazon gibi teknoloji devlerinin kullanıcı davranışlarını analiz eden yapay zekâ sistemleri geliştirmesi, sağlık, robotik, nesne tespiti, görüntü işleme, ses tanıma-işleme, veri tahmini, endüstri ve finans ve güvenlik gibi birçok alanda derin öğrenme ve yapay sinir ağı modellerinin geliştirilmesi (Akın & Şahin, 2024) yapay zekânın yükselişine imkan sağlamıştır.

2020’lerin başında büyük dil modellerinin ve ChatGPT’nin geliştirilmesi ile yapay zekâ bireylerin günlük yaşamın önemli bir parçası haline gelmiştir (Acar, 2020). Günümüzde üretken yapay zekânın (GenAI) geliştirilmesiyle derin öğrenme ve büyük veri kümelerinin kullanımı hız kazanmakta, bu durum yapay zekâ alanında çeşitli yeni araç ve hizmetlerin ortaya çıkmasını sağlamakta, yapay zekâ alanındaki ilerlemeler baş döndürücü bir hızla gerçekleşmektedir. Bununla birlikte yapay zekânın yaratabileceği olumsuz etkiler yeterince dikkate alınmamaktadır.

Yapay zekâ programcıları ve geliştiricileri, yeni özellikler geliştirerek bu alana katkı sağlama yarışına girmişken, politika yapıcılar ve karar alıcılar ise yapay zekâ ile ilgili olası sorunları gündeme taşımakta ve bu sorunları incelemek üzere çeşitli komisyonlar oluşturmaktadır. Ancak, yapay zekânın gelişim ve kullanım hızına ayak uydurabilmek konusunda henüz yeterince etkili bir ilerleme kaydedilememiştir. Bu durum küresel anlamda insanoğlunun her geçen gün biraz daha fazla dezavantajlı bir konuma gelmesine neden olmaktadır.

Yuval Harari, Tristan Harris ve Aza Raskin, 2024 yılında The New York Times’da yayımladıkları, “Eğer Yapay Zekâyı Biz Kontrol Etmezsek, O Bizi Kontrol Eder - (If We Don’t Master A.I., It Will Master Us)” adlı makalelerinde soruna dikkat çekmiş, yapay zekânın denetlenmesi için küresel liderlerin ve teknoloji uzmanlarının güçlü etik çerçeveler oluşturması gerektiğini vurgulamıştır. Yazarlar, küresel iş birliğinin önemini altını çizerek yapay zekânın insanlık tarafından yönetilmesi gerektiğini, aksi durumda yapay zekânın insanlığı yöneteceğini ileri sürmüştür (Harari vd., 2024, Ocak 28). Yapay zekânın insanlık açısından oluşturduğu tehditlerden biri de dilimize derin düzmece olarak da çevrilebilecek olan deepfake (derin düzmece) uygulamalarıdır.

Deepfake (derin düzmece)

Deepfake (derin düzmece) olgusunun nasıl işlediğini anlayabilmek için öncelikle, yapay zekânın üçüncü dalgası olarak bilinen üretken yapay zekâyla (GenAI) ilgili son yıllarda sıkça dillendirilen ‘derin öğrenme’ sistemini anlamak gerekmektedir. Derin öğrenme, bilgisayar sistemlerine insan beyninden esinlenerek işlem yapmayı öğreten “nesne tanıma, konuşma, doğal dil işleme gibi alanlarda çok katmanlı yapay sinir ağlarını kullanan bir yapay zekâ yöntemi olup, makine öğrenmesinin çeşitlerinden biridir” (Yılmaz ve Kaya, 2022: 1). Konuyla ilgili araştırmacılar, derin öğrenmenin verilerin birbirinden farklı özellik düzeylerini veya temsillerini öğrenmeye dayalı bir bilgisayar öğrenme yapısı olduğunu vurgulamaktadır (Şeker vd. 2017). Buna göre derin öğrenme sisteminde alt düzey özelliklerden yola çıkarak üst düzey özellikler türetilmekte, bu sayede hiyerarşik bir temsil modeli oluşturulmakta ve bu yapı ile verilerin soyutlanmasına ilişkin farklı seviyelerde temsiller geliştirilmesi sağlanmaktadır (Şeker vd. 2017: 48). Bu bağlamda derin öğrenmenin temelinde, verinin temsilinden yola çıkarak öğrenme yaklaşımı bulunmaktadır (Şeker vd., 2017). Temsilin burada anlamı “piksel başına yoğunluk değerlerinin bir vektörü veya kenar kümeleri, özel şekiller gibi özellikler düşünülebilir. Bu özelliklerin içinden bazıları veriyi daha iyi temsil etmektedir. Bu aşamada yine bir avantaj olarak, derin öğrenme yöntemleri, elle çıkarılan özellikler (handcrafted features) yerine, veriyi en iyi temsil eden hiyerarşik özellik çıkarımı için etkin algoritmalar kullanılmaktadır” (Şeker vd., 2017: 48). Bu doğrultuda derin öğrenme modelleri yapay sinir ağlarının bir alt dalı olup, bu modeller, “geleneksel makine öğrenmesi yöntemlerinden farklı olarak kodlanmış kurallar ile öğrenmek yerine; resim, video, ses ve metinlere ait verilerin simgelerinden otomatik olarak öğrenebilmekte ve verinin büyüklüğüne göre tahmin doğruluklarını artabilmektedir” (Yılmaz ve Kaya, 2022: 1). Bu bilgilerden yola çıkarak, derin öğrenmenin yapay sinir ağlarının bir alt dalı olarak çok katmanlı dijital bir mimari yapıya sahip olduğunu, verinin temsilinden yola çıkarak öğrenme yaklaşımını benimsediğini, verilerden otomatik özellikler çıkardığını ve temsillerden, örneklerden yola çıkarak özellikle görüntü işleme, ses analizi ve doğal dil işleme gibi alanlarda içerik üreten bir yapı olduğunu söylemek mümkündür.

Deepfake (derin düzmece) teknolojisi ise makine öğrenimi ve derin öğrenme ile yakın ilişkili bir teknoloji olup özellikle Üretken Çekişmeli Ağlar (Generative Adversarial Networks - GANs) adı verilen bir derin öğrenme yöntemi ile işletilmektedir. Üretken çekişmeli ağlar, yapay

zekâ alanındaki olağanüstü veri üretme kapasitesi nedeniyle son yıllarda geniş ilgi görmüştür. Deepfake (derin düzmece) teknolojisinin temelini oluşturan Üretken Çekişmeli Ağlar (GAN'lar), iki yapay sinir ağında, üretici (generator) ve ayırt edici (discriminator) ağlar arasındaki bir yarışma veya çekişme üzerinde temellendirilmektedir (Gozet vd. 2023; Erdoğan, 2019). Bu ağların amacı

“veri kümesindeki örnek görsellere benzer sentetik görüntüler üretmektir. Klasik derin ağ mimarilerinden farkı, üretici ve ayırtıcı olmak üzere iki derin ağ mimarisinin eğitimini çekişmeli ve eşzamanlı bir şekilde gerçekleştirebilmesidir. Üretken modeller yeni veri örnekleri oluşturabiliyorken ayırtıcı modeller, farklı veri örnekleri türleri arasında ayırım yapmaktadır. Örneğin üretken bir model, gerçek hayvanlara benzeyen yeni hayvan fotoğrafları oluşturabilirken, ayırt edici bir model bir köpeği bir kediden ayırt edebilmektedir” (Gozet vd. 2023: 33).

Üretken Çekişmeli Ağlar (GANs) da üretici model gelişigüzel girdilerden gerçekçi çıktılar üretmeye çalışır, gerçek gibi görünen sentetik, sahte içerikler oluşturur; ayırt edici model ise bu verilerin sahte mi gerçek mi olduğunu belirlemeye, ayırt etmeye çalışır; bu iki model arasındaki rekabet, ya da çekişme ise sahte verilerin gerçekliğe yakınlığını sürekli olarak artırmayı amaçlamakta, üretici ağı gerçekçi sahte içerikler oluşturma yeteneğini artırmaktadır (Erdoğan, 2019; Gozet vd. 2023). Deepfake (derin düzmece) derin öğrenmenin uygulama alanına giren bir yapay zekâ uygulama alanıdır. Bu teknolojiler aracılığıyla görüntü, ses, yüz ifadelerini, mimikleri ve fiziksel özellikleri analiz edip taklit edilmesi mümkün hale gelmiştir. Bu bağlamda yapay zekâ temelli deepfake (derin düzmece) teknolojilerinin Üretken Çekişmeli Ağlar (GANs)'ın gelişimiyle mümkün olmuştur.

“Deepfake” kavramı ilk kez 2017 yılında bir grup Reddit kullanıcısının yapay zekâ teknolojisinden faydalanarak sahte videolar oluşturmaları ile kullanılmaya başlanmıştır (Maddocks, 2020). Deepfake kavramı “makine öğrenimi ve büyük veri kümeleri üzerinde eğitilen çok katmanlı sinir ağları üzerine kurulu bir teknik olan üretken yapay zekâ (GenAI) araçlarıyla oluşturulan resim, müzik ve video gibi sentetik medya” unsurlarını tanımlamak için kullanılan bir kavramdır (Lundberg ve Mozelius, 2024: 1). Esasında Deepfake parodi bir kavramdır. İngilizce “deep learning” (derin öğrenme) ve “fake” (sahte) kelimelerinden esinlenerek türetilmiş ve yine İngilizce “deep” (derin) ve “fake” (sahte) kelimelerinin birleşiminden oluşmuştur. Teknik bir kelime olmanın ötesinde, biraz mizahi veya ironik bir çağrışım da yaparak derin öğrenmenin, derin bilgiler yerine, derin sahteliğe veya düzmeceliğe ulaşmasına atıfta bulunur. Mevcut Türkçe literatürde deepfake kavramı ya doğrudan İngilizce olarak kullanılmakta ya da “derin sahtekarlık”, “derin manipülasyon”, “derin sahte”, “yapay zekâ ile yapılan sahtecilik”, “derin kurgu” veya “derin yapay sahtekarlık” gibi tercüme yapıları kullanılmaktadır. Bu çalışmada deepfake kavramının Türkçe tercümesi olarak “derin düzmece” kelimesi kullanılmaktadır. Düzmece kavramı, gerçek olmayan, uydurulmuş, sahte veya taklit edilmiş ‘şeyler’ için kullanılan bir kavramdır. Bu nedenle derin öğrenme teknolojileri, yapay sinir ağları ve GAN'lar kullanılarak türetilen sahte içerikleri tanımlamada kullanılan deepfake kelimesi için doğru tercümenin “derin düzmece” olduğu değerlendirilmektedir.

Yapay zekâ temelli, derin öğrenme ve GenAI teknolojilerinden faydalanan deepfake (derin düzmece) “ilk bakışta çarpıcı bir şekilde gerçek ve gerçekçi görünebilecek sahte metinlerin, sahte seslerin, sahte videoların ve sahte fotoğrafların” oluşturulmasını sağlamaktadır (Karnouskos, 2020). Çok katmanlı sinir ağları ve büyük veri kümeleriyle aynı temel tekniği kullanan deepfake (derin düzmece) yöntemleriyle sıklıkla kötü amaçlı, dezenformasyon ve manipülasyon içeren içerikler de üretilebilmektedir. Bu teknolojilerle “mevcut bir videoyu alıp

ana karakterin yüzüne bir kişinin fotoğrafını yerleştirebiliyor veya birinin sesini değiştirerek gerçeğe uymayan ve asla yapılmamış şeyler söyleyebiliyor veya yapabiliyorsunuz” (Karnouskos, 2020). Bu durum bireysel ve toplumsal anlamda ciddi sorunlar doğurma potansiyeli taşımaktadır.

Bilindiği üzere bireylerin en temel psikolojik ve toplumsal ihtiyaçlarından biri güvende hissetme durumudur. Bununla birlikte günümüzde bireyler giderek artan bir şekilde gördüklerine veya duyduklarına güven duymamaya başlamışlardır. Bu bağlamda yapay zekânın kullanımının yaygınlaşmasıyla beraber deepfake (derin düzmece) teknolojileri, toplumlardaki güven duygusunu zedeleyen başat unsurlardan biri haline dönüşmüştür. Yapay zekâ ve deepfake (derin düzmece) teknolojilerinin yarattığı güvensizlik durumuna dikkat çeken Karnouskos’a göre bu teknolojilerin “doğrudan etkisi, dikkate alınması gereken ilk katmandır, gerçek tehlike ise örgütlere, süreçlere ve insanlara duyulan güvensizliktir” (2020: 2). Bu bağlamda deepfake (derin düzmece) yalnızca bireyleri manipüle etmekle kalmamakta, aynı zamanda toplumsal anlamda bir güvensizlik hissi de yaratmaktadır. Medya bağlamında değerlendirildiğinde bireylerin geleneksel veya dijital medyada duyduğuna, gördüğüne, okuduğuna inanmaması, toplumsal güven açısından önemli tehditleri barındırmaktadır. Karnouskos (2020: 2)’a göre,

“Yapay zekâya, özellikle de günümüzde deepfake’leri içeren birçok durumun uzmanlık eksikliği ve karmaşık sosyal, çatışma ve gerçek dünya yönlerini yönetme zorluğu nedeniyle yeterince ele alınmadığı düşünüldüğünde, medya ve toplumsal perspektiften bakmak ilginçtir. Yapay zekâ, insanları ve grup görüşlerini daha iyi anlamamızı, bilgilerini zamanında birleştirmemizi, tepkileri simüle etmemizi ve herkes için faydalı olan karmaşık durumlar için müzakere kazan-kazan bulmamızı sağlayabilir. Ancak, bunun gerçekleşmesi için, bu tür eylemlerin sağlıklı ve doğru bir temelde yapılması gerekir; derin düzmece’ler bunu potansiyel olarak tehlikeye atabilir” (Karnouskos, 2020: 2).

Benzer bir şekilde Horvitz (2022) de deepfake (derin düzmece) teknolojilerinin yol açtığı yeni dezenformasyon biçimlerinin toplumlar açısından ciddi sorunlar doğuracağını ileri sürmektedir. Horvitz’e göre, “toplum için maliyetli sonuçlar doğurabilecek iki farklı deepfake türü vardır. Bu iki tür, etkileşimli deepfake ve kompozisyonel deepfake’tir” (2022: 1).

Etkileşimli deepfake’ler, çok modlu etkileşimdeki gelişmelerden yararlanarak gerçekçi etkileşimli davranışlara sahip kişileri taklit etme yeteneğine sahiptir. Kompozisyonel deepfake’ler ise, ikna edici sentetik geçmişler oluşturmak için zaman içinde deepfake kümelerini gözlemlenen, beklenen ve tasarlanan dünya olaylarıyla bütünleştiren daha büyük dezenformasyon planlarında sentetik içerikten yararlanır. Sentetik geçmişler elle oluşturulabilir ancak bir gün zıt üretken açıklama (AGE) teknikleriyle yönlendirilebilir. Azaltma önlemlerinin yokluğunda, etkileşimli ve kompozisyonel deepfake’ler bizi gerçeğin kurgudan ayırt edilemediği bir post-epistemik dünyaya yaklaştırmakla tehdit ediyor (Horvitz 2022: 1).

Yazara göre, “dezenformasyon çabaları, matbaadan fotoğrafçılığa, radyo ve televizyona ve internet tabanlı sosyal medyaya, bilgisayar grafiklerine ve makine öğrenimine kadar teknik ilerlemelerin dalgalarına binerek zamanla karmaşıklaşmış” ancak giderek yaygınlaşmıştır (Horvitz, 2022: 1). Demokrasinin bilgili ve ilgili vatandaşlara bağlı olarak işleyen bir sitem olduğunu belirten Horvitz (2022), yanlış bilginin hızla dağıtılmasına imkân veren yeni dezenformasyon biçimlerinin demokrasiyi tehdit ettiğini ileri sürmektedir. Yapay zekâ temelli deepfake (derin düzmece) teknolojileri demokrasiler açısından oldukça ciddi sorunlar barındırmaktadır. Demokrasiler vatandaşların doğru bilgi almaları ile mümkündür çünkü, yalnızca doğru bilgi alabilen vatandaşlar bilinçli kararlar verebilirler. Ayrıca yukarıda da

belirtildiği gibi demokratik kurumlara, toplumsal uzlaşılara ve seçim süreçlerine olan güvenini kaybeden bir toplumda kaos oluşabilme potansiyeli yüksektir. Bu bağlamda deepfake (derin düzmece) teknolojileri aracılığıyla üretilen yanlış bilgi ve dezenformasyonla mücadelede hem bireylerin hem de kurumların rolü büyüktür. Bu hususun araştırmacılar tarafından daha derinlemesine incelenmesi halkın iradesinin etkili bir şekilde yansıdığı demokratik, toplumsal uzlaşılara ve seçim süreçlerine saygı duyulan ve güvenli toplumlar açısından önemlidir. Modern demokrasilerde deepfake (derin düzmece) teknolojilerinin yarattığı dezenformasyondan etkilenen alanların başında da basın ve medya gelmektedir.

Deepfake (Derin Düzmece) Teknolojileri ve Gazetecilik

Dünya tarihinde sistematik iletişimin ilk örneği, M.Ö. 6. yüzyılda Pers İmparatorluğu tarafından geliştirilen Kraliyet Posta Sistemi ile ortaya çıkmış, bu dönemde insanoğlu iletişim süreçlerinin daha kapsamlı, hızlı, etkileşimli ve güvenilir olmasını hedeflemiştir (Eşitti ve Işık, 2015). Kitlesele iletişim araçlarının ilk örnekleri ise haber sayfaları olarak bilinen basılı materyaller şeklinde ortaya çıkmış ve özellikle 16. ve 17. yüzyıllarda Avrupa’da yaygınlaşmıştır. Bu araçlar, yapısal ve teknolojik anlamda gelişim göstererek haber sayfalarından gazeteye, ardından radyo ve televizyona, nihayetinde ise internet temelli etkileşimli dijital ağlara, platformlara ve sosyal medyaya evrilmiştir. Günümüzde, yeni medya ekolojisinde iletişim süreçlerindeki bu dönüşümü derinden etkileyen en önemli unsurlardan biri de yapay zekâ teknolojileridir.

Yapay zekâ, gazetecilerin bilgiye erişimini kolaylaştırmakta, metinsel, görsel ve işitsel içerikler üretmelerine, veri analizi yapmalarına, çeviri ve dil desteği sağlamalarına önemli olanaklar tanımaktadır. Ancak, bu yeniliklerin beraberinde getirdiği sorunlar da göz ardı edilememelidir. Özellikle deepfake (derin düzmece) gibi yapay zekâ yöntemleriyle üretilen sahte içerikler, medya güvenilirliğini zedeleyen ciddi bir tehdit olarak ortaya çıkmaktadır. Bu nedenle, yapay zekâ teknolojilerinin medya üzerindeki etkilerinin fırsatlar olduğu kadar taşıdığı riskler açısından da dikkatle ele alınmasını gerektirmektedir.

Bilginin toplumsal, siyasal ve ekonomik değerinin yüksek olduğu çağımızda, birey ve toplumların en güncel ve doğru bilgileri elde edebilmesi son derece önemlidir. Toplumun bilgi edinme süreçlerinde en temel kaynaklardan biri olan basın, sadece bilgi aktarmakla kalmamakta, aynı zamanda insanların düşünce yapılarının şekillenmesinde ve toplumsal farkındalıklarının gelişmesinde önemli bir rol oynamaktadır. Bu bağlamda, haberlerin sunulduğu perspektif ve haberin kullandığı içerikler bireylerin algısını ve toplumun genel bilinç düzeyini doğrudan etkileme özelliğine sahiptir (Naroğlu ve Savcı 2023: 131). Günümüzde, medya alanındaki teknolojik gelişmeler, özellikle deepfake (derin düzmece) teknolojisi, haberlerin güvenilirliği ve doğruluğunun sorgulanmasını beraberinde getirmiştir.

Deepfake teknolojileri, gerçekliği manipüle etme ve sahte içerikler üretme kapasitesine sahip olduğundan, medyanın yönlendirici gücü de potansiyel olarak tehlikeye girmektedir. Sahte içeriklerin yaygınlaşmasıyla birlikte medyanın güvenilirliği, toplum tarafından daha fazla sorgulanmakta, bununla birlikte bu içeriklerin toplumsal algıyı etkileme gücü giderek artmaktadır. Deepfake içerikleri ve manipülasyona dayalı haberlerin yayılması, toplumsal dayanışma ve birlikteliği tehdit eden önemli sorunlar ortaya çıkarmaktadır. Bu teknolojilerin yaratmış olduğu dezenformasyon, toplumlarda yanlış anlamalar, ötekileştirme, etiketleme, toplumsal kargaşa, protestolar ve fiziksel linçler gibi olumsuz sonuçlara yol açabilmektedir. Bu duruma ilişkin en çarpıcı örnekler Hindistan’da gözlemlenmiştir.

BBC’de yayımlanan bir araştırma haberine göre, Hindistan’da WhatsApp ve diğer sosyal medya platformlarında yayılan asılsız söylentiler ve manipüle edilmiş videolar nedeniyle 31 kişi linç edilmiş, düzinelerce kişi yaralanmıştır. Haberde, gazeteye çok sayıda olay bildirimini yapılmasına rağmen, bu verilerin yalnızca doğrulanmış vakaları yansıttığı belirtilmektedir. Aynı haberde, “asılsız söylentilerin çoğu, insanları kasabalarında çocuk kaçırıcıları olduğu konusunda uyarıyor ve yerel halkı, topluluk tarafından tanınmayan masum erkekleri hedef almaya yöneltiyor” ifadesine yer verilmiştir (Nazmi vd., 2018, 13 Kasım). Bu durum, toplumlarda endişe ve güvensizliği derinleştirmektedir.

Birleşik Krallık’ta Haziran 2024’te Tvesha Sippy, Florence E. Enock, Jonathan Bright ve Helen Z. Margetts tarafından 1403 yetişkinle ulusal düzeyde gerçekleştirilen bir anketten elde edilen verilere göre, Birleşik Krallık’ta halkın deepfake (derin düzmece) teknolojisine karşı farkındalığı artmasına (%60) rağmen, ankete katılımcıların büyük bir çoğunluğu özellikle politik alandaki manipülasyonlardan endişe duyduklarını ortaya koymuştur. Araştırmaya göre, Birleşik Krallık’ta son yıllarda deepfake (derin düzmece) özellikle politik figürlerin hedef alınmasında kullanılmış ve bu da kamuoyunda çeşitli konularda kafa karışıklığına yol açmıştır. Ankete göre Birleşik Krallık’ta “ortalama olarak insanların %15’i deepfake (derin düzmece) pornografisi, deepfake (derin düzmece) dolandırıcılıkları, sahtekarlıkları ve sağlık, dini yanlış bilgi veya politik propaganda yayan diğer potansiyel olarak zararlı deepfakeler dahil olmak üzere zararlı deepfakelere maruz kaldığını bildirmiştir. Ayrıca yaygın hedefler açısından, ünlülerin yer aldığı deepfakelere maruziyet %50,2 iken, politikacıların yer aldığı deepfakelere maruziyet %34,1” olarak saptanmıştır.” (Sippy vd. 2024).

Deepfake (derin düzmece) teknolojileri ile üretilen haber ve içerikler dezenformasyon kampanyalarından tutunda ülkelerin içişlerine karışılmasına, ülkelerdeki seçimlere müdahalelere, şantaj, zorbalık, taciz, rıza dışı pornografi, aldatmacalar, dolandırıcılık ve mali dolandırıcılık gibi alanda kötü amaçlı olarak kullanılabilir. Bu durumun oluşmasına dijital medya çoğunlukla aracılık etmektedir.

Dijital medyada gerçekmiş gibi gösterilen bilgi, görüntü veya içerikler doğruluğu teyit edilmeden paylaşılmakta, bu durum derin düzmece etkisini giderek arttırmaktadır. Bununla birlikte gazetecilik ve medya sektöründeki deepfake (derin düzmece) teknolojileri yalnızca manipüle etme amaçlı olarak kullanılmamaktadır. Bu teknolojilerin gazetecilik mesleği adına taşıdığı birtakım yenilik veya kolaylıklar da bulunmaktadır. Özellikle Batıda teknolojiyi aktif bir şekilde kullanan gazeteciler, geçmişteki olayları yeniden canlandırma ya da karmaşık senaryoları daha anlaşılır şekilde sunma gibi yenilikçi nedenlerle de deepfake (derin düzmece) teknolojilerini kullanabilmekte, bu tür uygulamalar, haberleri daha çekici ve izleyiciler için daha anlaşılır ve erişilebilir hale getirebilmektedir. Oluşturulan temsiller, görseller gazetecilerin anlaşılabilirliğini arttırma potansiyelini de barındırmakla birlikte gazeteciliğin kabuk değiştirmesine, yenilenmesine işaret etmektedir.

Her ne kadar deepfake (derin düzmece) uygulamaları gazetecilik alanında temsil amaçlı olarak geçmişteki olayları yeniden canlandırma ya da karmaşık senaryoları daha anlaşılır şekilde sunma gibi yenilikçi nedenlerle kullanılsa da bu uygulamaların kötüye kullanımı yanlış anlaşılmalara arttırmakta, yukarıda belirtildiği gibi büyük sorunları da doğurabilmektedir. Bu durumun oluşmasını önlemek için şeffaflık ve etik kurallara uygunluk başta olmak üzere gazetecilerin çeşitli yöntemlerle deepfake (derin düzmece) içerikleri tespit etmesi, manipülasyona alet olmaması gerekmektedir.

Gazetecilik ve Medya Sektöründe Deepfake (Derin Düzmece) Teknolojileriyle Mücadele Yöntemleri

Deepfake (derin düzmece) kavramı yukarıda da belirtildiği gibi üretken yapay zekâ (GenAI), makine öğrenimi ve çok katmanlı sinir ağlarının yardımıyla, doğal bir şekilde meydana gelmeyen, sentetik yani beşerî faktörlerin etkisiyle oluşan yazı, fotoğraf, resim, ses, müzik ve video gibi içerikler üretme yarayan yenilikçi teknolojileri tasvir eden bir kavramdır. Günümüzde bu teknolojilerin kullanımı giderek yaygınlaşmıştır. Basın ve medya sektörü geliştirilen yeni teknolojilerden en sık etkilenen sektörlerin başında gelmektedir. Matbaanın icadı, baskı makine ve tekniklerindeki teknolojik gelişmeler, fotoğraf, radyo, sinema, televizyon, internet ve yapay zekâ gibi teknolojik gelişmeler basın ve medya sektörü üzerinden önemli ölçüde etkili olmuş, sektörün değişim ve dönüşüme uğramasına neden olmuştur. Basın ve medya sektörünü etkileyen teknolojilerden biri de deepfake (derin düzmece) teknolojisidir. Sektörün öncelikle bu teknolojileri reddetmemesi, var olan teknolojileri kendi iş akış pratiklerine uyumlu hale getirmesi, bununla birlikte yaratabileceği sorunlara karşı birtakım önlemler alması son derece önemlidir.

Çalışmanın bu kısmında mevcut literatürde basın ve medya sektöründe deepfake (derin düzmece) teknolojilerinin yaratmış olduğu risklerin azaltılması ile ilgili gerçekleştirilen ulusal ve uluslararası çalışmalar doküman analizi yöntemiyle analiz edilmiştir. Doküman analizi, “araştırma verilerinin birincil kaynağı olarak çeşitli dokümanların toplanması, gözden geçirilmesi, sorgulanması ve analizi olarak tanımlanabilen bilimsel bir araştırma yöntemidir. Bu yöntem, alan yazında çoğunlukla diğer araştırma yöntemlerinin tamamlayıcısı olarak hizmet ederken, tek başına bir yöntem olarak da kullanılmaktadır” (Sak, vd. 2021: 227). Bu kapsamda ilk olarak Yüksek Öğretim Kurumu (YÖK) Tez Merkezi incelenmiş, deepfake (derin düzmece) anahtar kelimesiyle konuyla ilgili Türkiye’de yer alan üniversitelerde yazılan yüksek lisans ve doktora tezleri irdelenmiştir. Buna göre Türkiye’de deepfake (derin düzmece) teknolojileriyle ilgili toplamda 27 tez çalışmasının yapıldığı tespit edilmiştir. Bu çalışmalardan yalnızca 4 tanesi doktora düzeyindeyken, geri kalan 23 tez çalışmasının ise yüksek lisans düzeyinde olduğu görülmüştür. Bu çalışmalardan 18’i bilgisayar mühendisliği bilimleri, yönetim bilişim sistemleri, elektrik ve elektronik mühendisliği alanlarında, 3’ü güzel sanatlar alanında, 2’si hukuk, 1’i işletme, 2’si halkla ilişkiler, 1’i ise radyo-televizyon alanında yapılmıştır. Türkiye’deki gazetecilik anabilim dallarında konuyla ilgili herhangi bir tez çalışmasının henüz yapılmadığı tespit edilmiştir. Bu durum önemli bir eksiklik olarak değerlendirilmektedir. Zira gazetecilik ve basın sektörü deepfake (derin düzmece) teknolojilerinden en çok etkilenen alanlardan biri konumundadır. Tez çalışmalarına benzer bir şekilde mevcut Türkçe literatürde araştırmacıların, makale bildiri ve kitap bölümü bakımından konuya henüz yeni ilgi duymaya başladıkları, bununla birlikte konuyla ilgili çalışmaların her geçen yıl artmakta olduğu gözlemlenmiştir. Deepfake (derin düzmece) teknolojilerinin yeni geliştirilen teknolojiler olduğu tez, makale, bildiri, kitap gibi akademik çalışmaların yayımlanma sürelerinin uzun olduğu değerlendirildiğinde yakın bir tarihte akademik deepfake (derin düzmece) konusunun Türkçe literatürde de sıkça tartışılacağı düşünülmektedir.

Ulusal ve uluslararası çalışmalar birlikte irdelendiğinde Deepfake (derin düzmece) teknolojilerine yönelik risk azaltma yaklaşımlarının her geçen gün arttığı görülmektedir. Deepfake (derin düzmece) teknolojilerinin neden olduğu sahte haberler, zorbalık, iftira ve medya manipülasyonu önemli zararlar vermektedir. Literatür taramasına göre konuyla ilgili araştırmacıların basın ve medya sektöründe birtakım temel ilke ve tekniklerin benimsenmesi ve etik kodların oluşturularak içselleştirilmesi hususuna değindikleri görülmektedir.

Deepfake (Derin Düzmece) Tespitine Yönelik Temel İlke ve Teknikler

Gazetecilerin kendilerine ulaşan yazı, fotoğraf, resim, ses, müzik ve video gibi içerikleri çeşitli dijital uygulamalar aracılığıyla kontrol etmeleri deepfake (derin düzmece) ile mücadelede en sık ve en etkili şekilde kullanılan yöntemlerdendir. Yukarıda da belirtildiği deepfake (derin düzmece) teknolojisi GAN'lar üzerinde işleyen bir sistemdir. GAN sistemi bir yandan görüntüler oluşturan bir üreteç iken diğer yandan da oluşturulan görüntülerin gerçek mi yoksa sahte mi olduğunu belirleyen bir ayırıcı konumundadır. Bu doğrultuda sorun aslında çözümü içinde barındırmaktadır. Bilgisayar virüslerine karşı antivirüs geliştirme yaklaşımına benzer bir şekilde deepfake (derin düzmece) uygulamalarını tespit etmeyi amaçlayan programlar, giderek daha etkili ayrıştırıcılar oluşturmakta, bu yolla daha efektif bir şekilde deepfake (derin düzmece) teknolojilerinin ürettiği sentetik yazı, fotoğraf, resim, ses, müzik ve video gibi içerikleri tespit edebilmektedirler (Helmus, 2022: 9).

Siwe Lyu (2024: 317 – 318) Deepfake (derin düzmece) tespitinde, 'dijital medya adli tıbbı'nın temelde üç genel ilkesine bulunduğunu ileri sürer. Buna göre

“1. İlke: Manipülasyon işlemleri sahte medyada izler bırakır. Dijital olarak işlenmiş veya sentezlenmiş medya (deepfakeler dahil), fiziksel dünyada gerçekten meydana gelen bir olayı kaydeden bir yakalama aygıtından farklı bir işlemle oluşturulur. Oluşturma sürecindeki bu temel fark, orijinal medyadaki değişiklik miktarına bağlı olarak farklı ölçeklerde ortaya çıksa da ortaya çıkan sahte medyaya yansyacaktır. Bu ilkeye dayanarak, deepfakelerin tespit edilebilir olduğu sonucuna varabiliriz.

2. İlke: Tek bir adli önlem atlatılabilir. Herhangi bir adli tespit yöntemi, gerçek ve sahte medyayı medya sinyallerindeki belirli özelliklere göre ayırt etmeye dayanır. Ancak, aynı özellikler, izleri gizleyerek veya bozarak adli tespitlerden kaçınmak için de kullanılabilir. Bu ilke, deepfake tespitleri için anti-adli önlemlerin öncülüdür.

3. İlke: Sahte medyanın her birinin arkasında bir niyet vardır. Doğada sahte medya bir sebepten dolayı yapılır. Bu bir hiciv veya şaka olabilir, aynı zamanda kurbanın itibarına ve güvenilirliğine yönelik kötü niyetli bir saldırı da olabilir. Deepfake'in ardındaki motivasyonu anlamak, deepfakelerin tespiti için daha zengin bilgiler sağlayabilir ve ayrıca zararları önleyip azaltabilir”. (Siwe Lyu, 2024: 317 – 318)

Deepfake uygulamalarının tespiti için devlet kurumlarının yanı sıra diğer özel şirketler de yatırım yapmakta bu alana büyük bütçeler ayırmaktadırlar. Deepfake (derin düzmece) içeriklerinin tespitiyle ilgili Amerika Birleşik Devletleri, “Savunma İleri Araştırma Projeleri Ajansı (The Defense Advanced Research Projects Agency), iki örtüşen program aracılığıyla tespit teknolojilerine önemli yatırımlar gerçekleştirmiştir: Bunlar 2021'de sona eren Medya Adli Bilimleri Programı (MediFor - the Media Forensics Program) ve Semantik Adli Bilimler Programı (SemaFor - the Semantic Forensics). Bu programlardan Sema-For Programı, 2021 mali yılı için 19,7 milyon dolar fon, 2022 mali yılı için 23,4 milyon dolar fon” almıştır (Helmus, 2022: 9). Geliştirilen bu uygulamalar içerisinde gazetecilik ve medya sektöründe sıklıkla tercih edilen uygulamalar arasında şunlar yer almaktadır:

Deepware Scanner, özellikle video dosyalarında deepfake (derin düzmece) içerik tespiti yapmak için geliştirilmiş uygulamadır. İçeriklerde yer alan tutarsızlıkları analiz eden yapay zekâ algoritmaları kullanır (Deepware AI, t.y.).

Sensity AI (eski adıyla Deeptrace): Sensity AI, dijital adli tıptan kolluk kuvvetlerine, medya şirketlerinden sosyal medya platformlarına, sigorta şirketlerine, savunma ve istihbarat teşkilatlarına kadar birçok alanda video, görüntü ve ses manipülasyonlarını tespit etmek için kurumsal düzeyde araçlar sunmaktadır.

Deepfake içerikleri izlemek ve analiz etmek için özel olarak tasarlanmıştır. Video ve görüntülerdeki derin sahtecilikleri algılar, kurumsal raporlar sunar, sosyal medya platformlarını gerçek zamanlı izleyebilir (Sensity.ai., t.y.).

DFDC Detector - Deepfake Detection Challenge (DFDC): Deepfake içeriklerinin tespiti kapsamında geliştirilmiş bir araçtır ve özellikle sahte video içeriklerinin tespiti için kullanılır (Dolhansky, vd. 2019).

Microsoft Video Authenticator: Microsoft Video Authenticator, hareketsiz bir fotoğrafı veya videoyu analiz ederek medyanın yapay olarak değiştirilme olasılığını veya güven puanını belirleyen, video ve görüntülerdeki manipülasyon ihtimalini analiz eden, kare kare orijinal içeriği doğrulamak için filigran sistemi uygulayan bir araçtır (Burt, 2020).

FaceForensics++ : (FaceForensics++, deepfake tespiti için kullanılan bir platformdur. Kullanıcılar ayrıca bu platformu yeni algılama algoritmaları geliştirmek için kullanır (Rossler vd., 2019).

Bu uygulamaların yanı sıra DeepFake-o-meter, InVID ve Fakecatcher gibi çeşitli uygulamalar da basın ve medya sektöründe sıklıkla tercih edilen uygulamalar arasında yer almaktadır. Bununla birlikte adı geçen uygulamalar her ne kadar basit uygulamalar olsa da gazetecilik ve medya sektöründe adı geçen uygulamaları kullanmak üzere personellerin yetiştirilmesi veya var olan personelin dijital okur yazarlık düzeylerinin geliştirilmesi elzemdir.

Deepfake ve Yapay Zekâ Etik Kodlarına Duyulan İhtiyaç

Deepfake (derin düzmece) teknolojilerini tespit etme hususundaki programlar, aplikasyonlar, dijital uygulamalar geliştirilmeye, devlet yönetimleri veya özel firma ve sektörler de bu alanda yatırıp yapmaya devam etmektedir. Bunu durum her ne kadar bir avantaj gibi görünse de deepfake teknolojilerini yakalamaya yönelik geliştirilen her bir teknolojik ürün veya çıktının anti tezi hızlıca üretilebilmekte, deepfake uygulayıcıları da düzenli olarak kendilerini yakalanmamak üzere geliştirmektedirler. Bu durum basın ve medya sektörünün bu yeni gerçekliğe ayak uydurmasını ve sorunun bir parçası olmamak adına birtakım etik kodlar geliştirerek, içselleştirmesini gerektirmektedir. “Ahlak bir toplum içinde kişilerin uymak zorunda oldukları davranış biçimleri ve kuralları ile iyi niyetler ve güzel huyları kapsar, etik sözcüğü ise insan davranışlarını ahlaki iyilik kuralları içinde araştıran ahlak bilimi anlamındadır” (Uzun, 2016: 20-21). Etik bu bakımda doğru ile yanlış arasındaki ahlaki prensipleri ele alır. Yapay zekâ etiği bu bağlamda değerlendirildiğinde yapay zekânın kullanımıyla ilgili doğru ile yanlış arasındaki temel prensiplerin belirlenmesi önemlidir. Konuyla ilgili Türkiye'nin köklü medya kuruluşları çeşitli etik kodlar ve rehberler yayımlamaktadır. Örneğin Anadolu Ajansı yayımladığı “Medyada Yapay Zekâ Etik Kullanım Rehberi” ile “Anadolu Ajansı ve diğer medya kuruluşları için yapay zekâ teknolojilerini kullanırken takip edebilecekleri çerçeveye katkıda bulunmayı amaçlamıştır” (Durdak, 2024, Şubat 11).

Medyada Yapay Zeka Etik Kullanım Rehberi



Teknolojinin hızla ilerlemesi, medya sektöründe yapay zeka (YZ) uygulamalarının kullanımını kaçınılmaz kılıyor. YZ, veri işlemeyen içerik üretimine, kişiselleştirilmiş haber akışından otomatik dil çevirisine kadar geniş bir yelpazede medya endüstrisini dönüştürüyor. Haberlerin daha hızlı ve etkileşimi artıracak bir şekilde işlenmesi, analiz edilmesi ve sunulması için fırsatlar sunarken, aynı zamanda ahlaki, hukuki ve toplumsal sorumlulukları da beraberinde getiriyor. Bu kapsamda, gazeteciliğin temel ilkeleri ile yeni teknolojik imkanlar arasında bir köprü kurulması gerekiyor.

Bu nedenle YZ'nin medya sektörüne sağlıklı bir şekilde entegre edilmesini destekleyen Anadolu Ajansı olarak AA'de 'Medyada Yapay Zekayı Yönetmek' başlığı ile bir forum düzenledik. Türkiye'nin saygın üniversiteleri ve medya kuruluşlarından akademisyen ve gazeteciler ile sektör temsilcilerinin katıldığı bu forumda medyada YZ kullanımını ve uyulması gereken etik ilkeler tartışıldı. Forumun bir çıktısı olarak 'Medyada Yapay Zeka Etik Kullanım Rehberi' hazırlandı. Bu rehber, Anadolu Ajansı ve diğer medya kuruluşları için YZ teknolojilerini kullanırken takip edebilecekleri çerçeveye katkıda bulunmayı amaçlıyor.

Sürekli gelişen teknolojiye yeniliklere ve medya sektöründeki değişen ihtiyaçlara göre güncellenmeye açık olan bu rehber Anadolu Ajansı'nın köklü gazetecilik tecrübesini ve medya sektöründe YZ kullanımına dair evrensel uygulamaları temel alıyor. Forum katılımcılarının ve AA Akademisi'nin katkılarıyla hazırlanan Medyada Yapay Zeka Etik Kullanım Rehberi on maddeden oluşuyor.

MEDYADA YAPAY ZEKA ETİK KULLANIM REHBERİ

1. GAZETECİLİK İLKELERİNİN KORUNMASI:

Medya kuruluşları YZ kullanımında gazetecilik meslek ilkelerinden ödün vermez. Gazetecilerin haberleri doğru, tarafsız ve etik bir şekilde sunmasını teşvik eden basın ahlak esaslarına harfiyen uyulur.

2. MEDYADA YZ ALGORİTMALARINI KULLANIMI:

Medyada YZ algoritmalarının kullanımı, haberlerin kişiselleştirilmesi, içerik önerileri, dil işleme, ses ve görüntü analizi gibi bir dizi alanda etkili bir şekilde gerçekleştirilmektedir. Bu teknolojilerin kullanımı, veri gizliliği, içerik manipülasyonu ve tarafsızlık gibi etik ve hukuki sorunları da beraberinde getiriyor. Bu nedenle medya kuruluşları kullandıkları YZ uygulamalarında gazetecilik meslek ilkeleri ve basın ahlak esasları ile tutarlı, tarafsızlığı sağlanmış algoritmalar kullanır. İnsanlığın temel değerlerini ve kişisel verileri sistematik olarak algoritmalarından uzak tutar.

3. GERÇEĞE SADAKAT VE TEYİT MEKANİZMASI:

Medya kuruluşları dezenformasyon ve yalan haberle mücadelede katkı sağlayacak uygulamaları destekler. YZ çıktılarının filtrelenebildiğini, gerçek olmayan, önyargı ve ayrımcı bilgiler içerebileceğini unutmaz. Yanıltıcı bilgilere karşı dikkatli olur ve doğrulama mekanizmaları oluşturur. Gerçeği tahrif eden (deepfake) her türlü teknolojik uygulamadan kaçınır. Dezenformasyon ve manipülasyon tehlikesine karşı gazetecilerin süreç içinde kontrol amaçlı kişisel inisiyatiflerini kullanmalarına olanak tanır.

4. TOPLUMSAL FAYDA VE OKUR HAKLARI:

YZ'nin medya sektöründeki kullanımı, temelde toplumsal faydayı koruma ve bilgilij dâha etkili

bir şekilde iletme amacı taşır. Bu nedenle, YZ uygulamaları medya kuruluşları tarafından tıraş, reyting ya da görüntülenme artırmak için değil, haberlerin hızlı, şeffaf ve kesin bir biçimde okunması, izlenmesi ve dinlenmesiyle ulaşmasına yardımcı olmak amacıyla kullanılır.

5. İNSAN ONURU VE HAYSİYETİNE SAYGI:

İnsanların mahremiyeti ve kişisel bilgilerinin korunması, temel bir insan hakkıdır ve bu haklara saygı göstermek zorunludur. Bu nedenle medya kuruluşları kişisel verilerin kullanımında, veri gizliliği ve mahremiyet hakkına tam saygı gösterir, rıza esasını ön planda tutar. İnsanlık onurunu zedeleyebilecek her türlü YZ uygulamasından kaçınır. YZ tabanlı sanal kişiler (dijital avatarlar) için kullanılan gerçek insanlara ait profil ve sesleri, telif haklarına uygun olarak lisanslar ve kaynaklarını belirtir. Hak sahiplerine saygı göstermenin yanı sıra yasal gereklilikleri karşılayarak adil bir kullanımı teşvik eder.

6. ÖNYARGIYA KARŞI EDITORYAL ÇERÇEVE:

YZ uygulamalarındaki potansiyel önyargılar, ifade edilen görüşleri etkiler. Bu nedenle medya kuruluşları bu teknolojileri özenle kullanır. Olası önyargıları azaltmak için YZ tarafından ifade edilen görüşlerin insan editörleri tarafından denetlenmesini ve doğrulanmasını sağlar.

7. SÜRDÜRÜLEBİLİR GAZETECİLİK:

YZ, medya sektöründe süreçlerin hızlanması ve otomasyon için önemli fırsatlar sunuyor. Ancak bu otomasyon kaygısı, insani yaratıcılığın değerini azaltmamalıdır. Bu bağlamda, medya kuruluşları, haber üretimi, çizimler, yazılar, foto muhabirliği, görsel yönetmenlik ve grafik tasarımı gibi yaratıcılığı

besleyen iş alanlarında YZ'nin kullanımını düzenler, istihdam üzerinde olumsuz etkileri en aza indirir ve gazetecinin hakkını korur. Sürdürülebilir gazetecilik, insan yeteneklerinin ve yaratıcılığının korunmasını sağlayarak medya endüstrisinde dengeli bir teknolojik entegrasyonu teşvik eder.

8. İNSAN ÜRETİMİ BİLGİ VE ÇEŞİTLİLİĞİN KORUNMASI:

YZ tarafından üretilen verilerin YZ uygulamalarındaki payı sınırlıdır. Medya kuruluşları, içerik zenginliğinin sürdürülebilirliği için, YZ uygulamalarında insan üretimi özgün bilgi oranını makul bir düzeyde tutar. Ayrıca, bilgi ve kaynak çeşitliliğine özellikle dikkat eder. Bu yaklaşım içerik kalitesini korur ve YZ tarafından üretilen verilerin insan yaratıcılığının dengeli şekilde bir araya getirilerek daha sağlam bir bilgi temeli oluşturur.

9. HUKUKİ SORUMLULUK, ŞEFFAFLIK VE TELİF HAKLARI:

Medya kuruluşları YZ tarafından üretilen içeriklerin hukuki çerçevesinin net bir şekilde çizilmesine katkı sunar. Şeffaflık ve telif hakları konularına saygı gösterir. Bu kapsamda içeriklerde YZ tarafından üretilendiğini gösteren bir logo kullanır ve içeriklerde YZ'nin katkısı ve kullanılan kaynakları dipnot ve yayın şeklinde açıklar.

10. YZ KULLANIMINDA HUKUKSAL SÜREÇ:

Medyada YZ'nin kullanımı, teknolojinin hızlı gelişimi ve değişen doğası nedeniyle henüz net bir hukuki çerçeveye sahip değildir. Medya kuruluşları YZ'nin kullanımına dair belirli evrensel ve ulusal kural ve yönetmelik oluşturulana kadar, hazırlanan geçici düzenlemeler ve etik kuralları takip eder.

Şekil 1. Anadolu Ajansı Medyada Yapay Zekâ Etik Kullanım Rehberi (Durdak, 2024, Şubat 11).

10 (on) maddeden oluşan Anadolu Ajansı Medyada Yapay Zekâ Etik Kullanım Rehberi'nin 3. maddesi deepfake sorununu konu etmektedir.

3. Gerçeğe Sadakat ve Teyit Mekanizması: Medya kuruluşları dezenformasyon ve yalan haberle mücadeleye katkı sağlayacak uygulamaları destekler. YZ çıktılarının filtrelenebildiğini, gerçek olmayan, önyargı ve ayrımcı bilgiler içerebileceğini unutmaz. Yanıltıcı bilgilere karşı dikkatli olur ve doğrulama mekanizmaları oluşturur. Gerçeği tahrif eden (deepfake) her türlü teknolojik uygulamadan kaçınır. Dezenformasyon ve manipülasyon tehlikesine karşı gazetecilerin süreç içinde kontrol amaçlı kişisel inisiyatiflerini kullanmalarına olanak tanır (Durdak, 2024, Şubat 11).

Gerçeğe sadakat ve teyit mekanizması başlığını taşıyan madde medya kuruluşlarının gerçeği tahrif eden deepfake (derin düzmece) uygulamalarından kaçınmaları gerektiğini belirtir. (Durdak, 2024, Şubat 11). Bu bağlamda çeşitli medya kuruluşları yapay zekâ teknolojilerinin kullanımını için etik kurallar yayınladılar da, "yapay zekânın gazetecilikte kullanımına dair yaygın şekilde bilinen etik kurallar mevcut değildir" (Kırık, 2024: 94). Bu doğrultuda konuyla ilgili tüm paydaşların katılımı ile kapsayıcı etik kuralların belirlenmesi, basın ve medya sektörü uygulayıcılarının bu etik kuralları içselleştirmesi yönünde çalışmalar gerçekleştirilmesi elzemdir.

Sonuç

Thomas Hobbes, insan doğasının gereği olarak sürekli bir güç ve iktidar arzusuyla hareket ettiğini belirterek, bu durumun toplumsal kaos ve savaşların temel nedenlerinden biri olduğunu vurgular (Hobbes, 1996). Bu güç ve iktidar arzusu, bireylerin kendi sınırlarını aşmalarına ve hiçbir zaman tam olarak elde edemeyecekleri bir güce yönelmelerine yol açabilmektedir. Bu bağlamda, yapay zekâ teknolojileri de benzer şekilde değerlendirilebilir. Bu çalışmada yapay

zekâ teknolojilerinin iki yönlü bir yapısı bulunduğu ileri sürülmektedir. Bunlar yapay zekanın mümkün kılan yapısı ve kısıtlayan hatta potansiyel zararlar doğuran yapısıdır. Bu doğrultuda çalışmada, yapay zekânın hem olumlu hem de olumsuz yönleri üzerinde durulmuş, özellikle gazetecilik ve medya sektöründe ortaya çıkan “deepfake” (derin düzmece) teknolojileri üzerinden bu yapılar incelenmiştir.

Deepfake (derin düzmece) teknolojilerinin medya ve gazetecilik sektörü üzerindeki etkilerini de benzer şekilde iki yönlü olarak değerlendirmek mümkündür. Bu teknolojiler, bir yandan gazetecilik pratiği için yenilikçi fırsatlar sunarken, diğer yandan sektörde ciddi sorunlar yaratabilmektedir. Deepfake (derin düzmece) teknolojilerinin olumlu yönleri ele alındığında, bu teknolojiler, gazetecilere geçmiş olayları yeniden canlandırma veya karmaşık senaryoları daha anlaşılır bir şekilde sunma imkânı tanıyabilmektedir. Bu tür uygulamalar, haberleri daha çekici hale getirerek izleyicilere daha anlaşılır ve erişilebilir içerik sunma potansiyeli taşımaktadır. Bununla birlikte deepfake (derin düzmece) teknolojilerinin medya sektörü açısından yarattığı temel olumsuz etki, sahte içeriklerle birlikte basına olan güvenin zedelenmesidir. Gerçekleri taklit eden sahte görüntü, ses ve içerikler, halkın medyaya olan güvenini azaltarak doğru bilgiye ulaşmalarını engellemektedir.

Medya, modern demokrasilerde yasama, yürütme ve yargıdan sonra dördüncü güç olarak kabul edilir; bu nedenle medya, kamuoyunun sağlıklı bilgi edinmesini sağlamakla yükümlüdür. Deepfake (derin düzmece) içerikleri, bu işlevi tehlikeye atarak kamuoyunun yanlış yönlendirilmesine neden olabilmektedir. Bu nedenle deepfake içeriklerinin tespit edilmesi ve medyadaki kullanımının etik çerçeve bağlamında sınırlandırılması oldukça önemlidir. Ayrıca, medya mensuplarının dijital okuryazarlık becerilerinin artırılması ve yapay zekâ tabanlı algoritmalarla sahte içeriklerin tespit edilmesi açısından kritik bir önem taşımaktadır.

Diğer taraftan, medya sektörü paydaşlarının katılımıyla etik çerçeveler oluşturulması, deepfake teknolojilerinin olumsuz etkilerini sınırlamak için son derece önemlidir. Medya sektöründe etik kodların benimsenmesi, kişisel mahremiyet, itibar ve güvenilirlik gibi alanlarda endişe yaratan deepfake teknolojileriyle mücadelede önemli bir adım olacaktır. Son olarak, toplumda medya okuryazarlığının artırılması, toplumun deepfake (derin düzmece) içeriklere karşı daha eleştirel bir bakış açısı geliştirmesine katkı sağlayacaktır. Bu önlemler, medya etiğinin güçlenmesine ve gazeteciliğin doğru, güvenilir bilgi sunma misyonunun korunmasına yardımcı olacaktır. Teknolojinin hızla geliştiği bu dönemde, etik ilkelerin korunması ve bilgi doğruluğunun sağlanması, her zamankinden daha önemli hale gelmiştir. Bilgiye ve gerçeğe ulaşmanın teknolojik araçlarla bu kadar kolaylaştığı bir dünyada, gerçek bilgiden bu denli uzaklaşabilmek ise, oldukça ironik bir durumdur.

Kaynakça

- Acar, O. (2020). *Yapay zekâ fırsat mı yoksa tehdit mi?*. İstanbul: Kriter Yayınevi.
- Akın, E., & Şahin, M. E. (2024). Derin Öğrenme ve Yapay Sinir Ağı Modelleri Üzerine Bir İnceleme. *EMO Bilimsel Dergi*, 14(1), 27-38.
- Burt, T. (2020, Eylül 1). New Steps to Combat Disinformation. Microsoft. <https://blogs.microsoft.com/on-the-issues/2020/09/01/disinformation-deepfakes-news-guard-video-authenticator/> (Erişim: 14 Ekim 2024).
- Campbell, M., Hoane, A. J., & Hsu, F. (2002). Deep blue. *Artificial Intelligence*, 134(1-2), 57-83. [https://doi.org/10.1016/S0004-3702\(02\)00061-3](https://doi.org/10.1016/S0004-3702(02)00061-3)

- Copeland, B. J. (2004). *The essential Turing: Seminal Writings in Computing, Logic, Philosophy, Artificial Intelligence, and Artificial Life: Plus The Secrets of Enigma*. Oxford University Press.
- Deepware Scanner: AI-powered deepfake detection*. (2024, 10 Aralık): <https://scanner.deepware.ai/> (Erişim: 10 Aralık 2024).
- Demiralp, D. (2020). Bir nehir söylencesi: Güneş tanrısının oğlu Phaethon'un öyküsü. *Türkiye Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 24(2), 335-344.
- Dolhansky, B. et al. (2019) 'The Deepfake Detection Challenge (DFDC) Preview Dataset'. *arXiv*. Available at: <http://arxiv.org/abs/1910.08854> (Erişim: 24 Kasım 2024).
- Durdak, A. (2024, Şubat 10). Anadolu Ajansı "Medyada Yapay Zekâ Etik Kullanım Rehberi" hazırladı. *Anadolu Ajansı*. <https://www.aa.com.tr/tr/kurumsal-haberler/anadolu-ajansi-medyada-yapay-zekâ-etikkullanım-rehberi-hazırladı/3133162> (Erişim: 20 Kasım 2024).
- Erdoğan, A. (2019, Aralık 8). *GANs nedir? Nasıl çalışır?*. Alıntı Yeri: <https://devnot.com/2019/gans-nedir-nasil-calisir/> (Erişim: 11 Kasım 2024).
- Erdoğan, İ. (2006). Medya ve Etik: Eleştirel Bir Giriş. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 23, 1–26.
- Erhat, A. (1996). *Mitoloji sözlüğü* (b. baskı). Remzi Kitabevi.
- Eşitti, Ş., & Işık, M. (2015). Sosyal medyanın yabancı turistlerin Türkiye'yi tatil destinasyonu olarak tercih etmelerine etkisi. *Karadeniz Uluslararası Bilimsel dergi*, 1(27), 11-33. <https://doi.org/10.17498/kdeniz.26307>
- Gozet, M., Filiz, U. and Yılmaz, A. E. (2023). Generative Artificial Intelligence. *International Journal of Multidisciplinary Studies and Innovative Technologies*, 7(1): 32-40.
- Harari, Y. N. (2024). *Nexus: Bilgi insanlığın geleceğini nasıl şekillendiriyor?* (Çev.Ç. Şentuğ). İstanbul: Kolektif Kitap
- Harari, Y., Harris, T., & Raskin, A. (2024, January 28). If we don't master A.I., it will master us. *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/2024/01/28/opinion/ai-harari-harris-raskin.html> (Erişim: 1 Aralık 2024).
- Helmus, T. C. (2022), *Artificial Intelligence, Deepfakes, and Disinformation: A Primer*, RAND Corporation, PE-A1043-1 <https://www.rand.org/pubs/perspectives/PEA1043-1.html> (Erişim: 9 Aralık 2024).
- Hobbes, T. (1996). *Leviathan* (R. Tuck, Ed., p. 91). Cambridge University Press. DOI: <https://doi.org/10.1017/CBO9780511808166>
- Horvitz, E. (2022) On the horizon: interactive and compositional deep- fakes. *Proceedings of the 2022 international conference on multimodal interaction*, ss. 653–661
- Karnouskos, S. (2020). Artificial intelligence in digital media: The era of deepfakes. *IEEE Transactions on Technology and Society*, 1(3), 138-147.
- Kırık, A. M., Göksoy, O. ve Yeğen, C. (2024). Yapay Zekâ ve Gazetecilik: Türk Medyasında ChatGPT Kullanımı. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*. Vol. 68. ss. 90 -109
- LeCun, Y., Bengio, Y., & Hinton, G. (2015). Deep learning. *Nature*, 521(7553), 436-444. <https://doi.org/10.1038/nature14539>

- Lundberg, E., & Mozelius, P. (2024). The potential effects of deepfakes on news media and entertainment. *AI and Society*. <https://doi.org/10.1007/s00146-024-02072-1>
- Maddocks, S. (2020). ‘A Deepfake Porn Plot Intended to Silence Me’: exploring continuities between pornographic and ‘political’ deep fakes. *Porn Studies*. 7(4), 415–423.
- McCarthy, J. (1955, 31 Ağustos). *The Dartmouth conference proposal*. Alıntı yeri <http://www-formal.stanford.edu/jmc/history/dartmouth/dartmouth.html>. (Erişim: 22 Aralık 2024).
- McCulloch, W. S., & Pitts, W. (1943). A logical calculus of the ideas immanent in nervous activity. *The Bulletin of Mathematical Biophysics*, 5(4), 115-133. <https://doi.org/10.1007/BF02478259>
- Minsky, M. (1961). *Steps toward artificial intelligence*. Proceedings of the IRE, 49(1), 8-30.
- Naroğlu, Dr. ve Savcı, D. (2023). Yapay Zekânın Medyada Sunumu ve Yükselişi: Olanaklar, Sınırlar ve Tehlikeler. *Yeni Medya Dergisi*. 15. 130- 152. DOI » <https://doi.org/10.55609/yenimedya.1365439>
- Nazmi, S., Nenwani, D. ve Narhe, N. (2018, Kasım 13). Social media rumours in India: counting the dead. BBC. <https://www.bbc.co.uk/news/resources/idx-e5043092-f7f0-42e9-9848-5274ac896e6d> (Erişim: 9 Aralık 2024).
- Nilsson, N. J. (1971). *Shakey the robot*. Technical Report 323, Stanford Artificial Intelligence Laboratory.
- Rosler, A., Cozzolino, D., Verdoliva, L., Riess, C., Thies, J., & Nießner, M. (2019). *FaceForensics++: Learning to detect manipulated facial images*. *Proceedings of the IEEE/CVF International Conference on Computer Vision (ICCV)*, 1-11. <https://doi.org/10.1109/ICCV.2019.00012>
- Russell, S., & Norvig, P. (2016). *Artificial Intelligence: A Modern Approach* (3. Bsk.). New Jersey: Pearson.
- Sak, R., Şahin Sak, İ. T., Öneren Şendil, Ç., & Nas, E. (2021). Bir araştırma yöntemi olarak doküman analizi. *Kocaeli Üniversitesi Eğitim Dergisi*, 4(1), 227-250. <http://doi.org/10.33400/kuje.843306>
- Sensity.ai. (n.d.). *Deepfake detection and threat assessment platform*. Erişim adresi: <https://sensity.ai>
- Sippy, T., Enock, F. E., Bright, J., & Margetts, H. Z. (2024). *Public perceptions of deepfakes and their consequences*. Alan Turing Institute. <https://www.turing.ac.uk/research/publications> [Erişim 9 Aralık 2024].
- Şeker, A. Diri, B. ve Balık, H. H. (2017) Derin Öğrenme Yöntemleri ve Uygulamaları Hakkında Bir İnceleme, *Gazi Mühendislik Bilimleri Dergisi GJES*, vol. 3, no. 3, ss. 47–64
- Turing, A. M. (1950). Intelligent machinery. *Mind*, 59(236), 433-460. <https://doi.org/10.1093/mind/LIX.236.433>
- Uzun, R. (2016). İletişim Etiği: Sorunlar ve Sorumluluklar (3. Bsk.). Dipnot Yayınları.
- Vaswani, A., Shazeer, N., Parmar, N., Uszkoreit, J., Jones, L., Gomez, A. A., Kaiser, & Polosukhin, I. (2017). Attention is all you need. İçinde *Proceedings of the 31st International Conference on Neural Information Processing Systems* (pp. 5998–6008). <https://doi.org/10.5555/3295222.3295342>

- Weizenbaum, J. (1966). ELIZA—A computer program for the study of natural language communication between man and machine. *Communications of the ACM*, 9(1), 36-45. <https://doi.org/10.1145/365230.365257>
- Yılmaz, A ve Kaya, U. (2022). *Derin Öğrenme*. 4. Bsk. Kodlab Yayın Dağıtım Yazılım Ltd. Şti

EKONOMİ HABERCİLİĞİNDE YAPAY ZEKÂ KULLANIMI: BLOOMBERG NEWS ÖRNEĞİ

Selahattin ÇAVUŞ¹

Giriş

Ekonomi alanındaki gelişmeler, tarihsel olarak gazetecilerin haber seçim süreçlerinde belirleyici rol oynamaktadır. Çoğunlukla rakamların ve istatistiklerin hâkim olduğu bu türde; haberin hammaddesi olan verinin toplanması, işlenmesi ve yayımlanması süreci oldukça meşakkatlidir. Geçmişte profesyonel haber kuruluşlarında verinin muhabir tarafından toplanarak haber haline getirilmesinde teşkilat hiyerarşisi içerisinde geleneksel yöntemler kullanılırken, günümüzde dijital teknolojilerdeki ilerleme, habercilerin işini oldukça kolaylaştırmaktadır. Geleneksel dönemde kâğıt ve kalemin yüklendiği görevi, analog dönemde görsel ve işitsel araçlar devralırken, dijital dönemde en kritik rolü bilgisayarlar üstlenmektedir. Bilgisayar teknolojileri haberin işlenmesini kolaylaştırmanın yanı sıra basım ve dağıtım tekniklerini de kökten değişikliğe uğratmaktadır.

Haber merkezlerinde bilgisayar kullanımı ile ilgili 3 (üç) dönemden söz edilebilir. İlk dönem, bilgisayarların ticari işletmelerde kullanıma sunulmaya başlandığı 1950 ve 1980 yılları arasında kapsamaktadır. Bu yıllarda haber merkezlerine yavaş ve istikrarlı biçimde giren bilgisayarlar, veri toplamanın yanında basit düzeydeki istatistik programları aracılığıyla gazetecilerin haber üretimi, anket ve analiz kabiliyetlerini geliştirmiştir. İkinci dönem, internetin yükselişe geçtiği ve yeni medyanın temellerinin atıldığı 1990-2010 arası olarak çerçevelenebilir. Bu dönemde daha çok haber üretimi, büyük verinin yükselişiyle ilişkilendirilmektedir. Haberciler açısından hızla büyüyen veri tabanlarının işlenmesi için bilgisayar programlarında ve hatta kod yazımında uzmanlaşma dönemine girilmiştir. Yazılım alanındaki gelişmelere bağlı olarak veri gazeteciliği bu dönemde şekillenmiştir. Üçüncü dönemde ise yapay zekâ araçları haber üretimini otonom hale getirmiştir. Böylece veri tabanlarını kendisi tarayabilen, veriyi işleyebilen ve yayına hazır hale getiren robotlar, haber merkezlerindeki yerini almıştır.

Bu çalışmada, yapay zekâ haberciliğinin önemli bir boyutunu oluşturan ekonomi haberciliği ve yapay zekâ ilişkisi mercek altına alınmaktadır. Çalışma boyunca habercilik alanındaki dijitalleşmenin izi sürülerek, otonom haber üretimi, gazeteciliğe etkileri ve ekonomi haberciliğinde yapay zekâ araçlarının kullanımı Bloomberg News örneğinde ele alınmaktadır.

1. İletişim Devrimi: Dijitalleşmeden Otomatikleştirilmiş Haber Üretimine

İnsanoğlu tarih boyu iletişim araç ve tekniklerini, kendi mesajlarını diğer insanlarla paylaşmak amacıyla kullanmıştır. Mağara duvarlarına çizilen resimler, duman, güvercin, atlar, yıllıklar ve daha birçok araç-gereç ve nesne, iletişim çabasının bir parçası olarak işlev görmüştür. Örneğin günümüzde hayli popüler olan tabletler 2 bin yıl önce de iletişim aracı olarak kullanılmıştır. Elbette ilkçağda kullanılan tabletler işlevleri bakımından basit tekniklerle yontulmuş taşlardan ibaretti; bugünkü tabletler ise üretim ve kullanım biçimi bakımından teknolojik araçlardır. Yine ilkçağda bilgi ve iletişimin en iyi yollarından biri papirüs bitkisiyken, Orta Çağ'da bu araçlar

¹ Profesör Doktor, Aksaray Üniversitesi İletişim Fakültesi, Gazetecilik Bölümü, Basın Yayın Tekniği Anabilim Dalı Öğretim Üyesi, E-Posta: selahattincavus@aksaray.edu.tr , ORCID ID: 0000-0003- 0774-9594

yerini haber kağıtlarına, günümüzde ise basılı bile olmayan dijital materyallere bırakmıştır. Tarihsel olarak iletişim tekniklerinin gelişimi ile haber üretimindeki dönüm noktaları, teknik ve teknolojinin gelişiminin sınırlarında varlık bulmuştur.

Toplumsal devrimler; siyasal, ekonomik ve kültürel kırılmaların yanı sıra iletişim alanında da önemli gelişmelere neden olmuştur. Hemen her bilimsel ve teknolojik gelişme, iletişim tekniklerinin ve teknolojilerinin gelişimine katkı sağlamış ve bu gelişmeleri beslemiştir. İletişim devrimleri içerisinde yazının bulunuşu ilk sırada yer almaktadır. Nitekim yazının bulunuşu, medeniyetin de başlangıcı olarak görülmektedir. Sümerlere atfedilen buluş sayesinde metnin başında da belirtilen kültür ve medeniyetin inşa ve aktarımı hız kazanmıştır. Poe (2019: 93), *A History of Communications (Bir İletişim Tarihi)* eserinin *Homo Scriptor* (yazan insan) bölümünde Platon'un yazmaya dair eleştirel görüşlerine yer verirken, yazının kültür aktarımının ötesinde seçkinler için iktidar aracı olarak kullanıldığına dikkat çekmektedir. Yazı, avcı ve toplayıcı düzeni ortadan kaldırdığı gibi, hiyerarşik toplum düzeninin temellerini atmıştır. Sözlü kültüre eklenen yazı ile devletlerin kayıt sistemleri gelişmiş, devleti devlet yapan yasa ve kanunlar ile bürokratik işleyiş modern kurumlara kaynaklık etmiştir. Diğer taraftan yazı, bilginin birikimli ilerlemesini sağlayarak, bilimsel devrimler için mihenk taşı vazifesi görmüştür.

İkinci iletişim devrimi, yazılı basının gelişimidir. Öteden beri insanlar, yakın çevreleri başta olmak üzere etrafında olan bitene merak duymuştur. Bu dürtü, insanların malumat sahibi olma, günlük rutinlerini planlama ve tedbir alma gibi içsel davranışlarını harekete geçirmektedir. Haber ihtiyacını karşılamak için olay ve olguların profesyoneller tarafından sistemli biçimde yeniden üretim ve dağıtım süreci, yani gazetecilik uygulamaları oldukça uzun ve karmaşıktır. 6. yüzyıldan itibaren Doğu toplumlarında kullanılan matbaanın 15. yüzyıl ortalarında Avrupa'ya taşınması, yazılı basın devrimine zemin hazırlayan en önemli gelişmedir. Orta Çağ'da siyasilerin ve bilhassa tüccarların haber ve bilgi ihtiyacını karşılamak için kullanılan haber mektupları, matbaayla birlikte 17. yüzyıldan itibaren yerini düzenli yayın yapan Anvers gibi gazetelere bırakmıştır. 18. yüzyıla gelindiğinde gazetecilik, kendi standartlarını oluşturarak mesleki bir görünüme kavuşmuştur. Bu yıllarda yazılı basın ve edebiyat arasında yakın bir ilişki bulunmaktadır (Çavuş, 2018: 280-281). Yazma eylemi başlı başına entelektüel bir faaliyet olarak görüldüğünden, bu dönemde gazeteler yalnızca olayları aktaran olmanın ötesinde yorumlayan ve analiz eden kuruluşlara dönüşmüştür. Yazmanın, entelektüel donanımın ön koşullarından biri olduğuna işaret eden Poe (2019: 151), insanın kültürel dönüşümünü *homo lector* (okuyan insan) kavramsallaştırmasıyla açıklamaktadır.

Üçüncü iletişim devrimi daha çok bugünkü bilgisayar teknolojilerinin temelini oluşturan analog sistemlerin gelişimiyle başlamıştır. Analog sistemlerin ilk örneği olan sinema, şaşırtıcı biçimde diğer görsel ve işitsel kitle iletişim araçlarından önce yaygınlık kazanmıştır. Manovich'in (2001: 19) dile getirdiği gibi endüstri eko-sisteminde görsel kültüre yön veren fotoğraftır. Dolayısıyla sinema, 19. yüzyılın ortalarında icat edilen fotoğrafın tetiklediği görsel kültürün bir devamı olarak gelişim göstermiştir. Sinemadan yaklaşık 25 yıl sonra başlayan radyo yayıncılığı aynı zamanda büyük savaşlar döneminin en önemli propaganda araçlarından birisi olmuştur. İlk dönem iletişim araştırmalarının karakterini oluşturan 'etki' ile -çoğunlukla- radyonun dinleyiciye gönderdiği mesajların manipülatif yapısı incelenmiştir. Sinema ve radyonun sunduğu işitsel ve görsel olanaklar 1940'lara gelindiğinde televizyon ile birleştirilmiş ve elektronik iletişimin en karmaşık ve verimli boyutu elde edilmiştir. İlk olarak İngiltere, ABD ve Rusya'da başlayan televizyon yayıncılığı, II. Dünya Savaşı'nın etkisiyle sekteye uğrasa da 1960 sonrası adeta patlama yaşanmış, televizyon, uydu sayesinde kitle iletişim araçları

arasındaki gücünü tahkim etmiştir. Gazeteye oranla anlık haber sunabilme özelliği, televizyonun habercilik için kullanımını yaygınlaştırmıştır.

Bilim insanları ve araştırmacılar, modern ve modern sonrası dönemi tanımlamak amacıyla çeşitli kavramlara başvurmuşlardır. Örneğin Oswald Spengler modern döneme Makine Teknikleri Çağı, McLuhan ise Gutenberg Çağı adını vermiştir. Sanayi sonrası toplum terimi Daniel Bell tarafından literatüre sokmuştur. Sanayi sonrası döneme Jose Ortega Gasset 3 aşamalı teknoloji çağı, Walter Ong Elektronik Kültür, Toffler (2008) Üçüncü Dalga ve Castells (2008) Enformasyon Çağı adını vermiştir. Bilgi ve iletişim teknolojilerinin gelişimi nedeniyle bu dönem Elektronik İletişim Çağı olarak adlandırılmıştır (Çavuş, 2023: 469). Bu araştırmanın da odağını oluşturan dijital sistemler dönemi, iletişim alanında yaşanan devrimlerin son halkasıdır .

Metin, ses ve görüntü gibi unsurların bilgisayarlar tarafından işlenmesi süreci olarak tanımlanan dijitalleşme bir anlamda otomatikleştirme ve otonom sistemlere geçişi tarif etmektedir. Dijitalleşme, bilginin sayısal ortamda üretimi, desteklenmesi, kullanılması ve tüketilmesi ile çeşitli ekonomik faaliyetleri etkilemiştir. Depolama, hesaplama ve iletim maliyetlerinin çok kısa sürelerde azalması, yeni faaliyet alanlarının maliyetlerine ve yeniden üretim süreçlerine olağanüstü katkı sağlamıştır. Üretim süreçlerinin dijitalleşmesi, kitle iletişim araçlarının da dijitalleşmesiyle birlikte ivme kazanmıştır (Tiryaki vd., 2024: 30 - 31). Dijital teknolojiler günümüzde savunma sanayiinden sağlığa, pazarlamadan medyaya uzanan genişlikte kullanım genişliğine sahiptir.

Dijital sistemlerin haberde kullanımı ise bilgisayarın işletmelere girdiği 1950'lere uzanmaktadır. O yıllardan itibaren bilgisayar ve ilişkili sistemler haber üretiminde kullanılmaktadır. İlk yıllarda bilgisayar destekli habercilik (*computer assisted reporting*) adı verilen gazetecilik pratiği zamanla veri gazeteciliğine evrilmiş, son kertede kendi kendine karar verebilen yapay zekâ araçları haber merkezlerinde kullanılmaya başlanmıştır.

2. Yapay Zekâ Haberciliği

Haber üretiminde dijital teknolojilerin kullanımı, bilgisayar destekli gazetecilik zamanlarına dayanmaktadır. Birinci kuşak bilgisayarların kullanıma sunulduğu 1950'lerde başlayan haberde dijitalleşme eğiliminin temelinde, haberin hammadde olan verinin sayısal ortamlarda en doğru şekilde habere dönüştürülmesi görüşü yatmaktadır. Cox'un (2000) bildirdiğine göre bilgisayar destekli gazetecilik ilk olarak 1952 Amerika Birleşik Devletleri (ABD) seçim sürecinde kullanılmıştır. CBS News tarafından kullanılan UNIVAC isimli bilgisayar aracılığıyla Cumhuriyetçiler ve Demokratlar arasındaki başkanlık yarışına ilişkin seçmen anketleri gerçekleştirilmiştir. UNIVAC seçimi, Cumhuriyetçi aday Eisenhower'ın açık farkla kazanacağını tahmin etmiştir. Çeşitli anket ve sayısal verilerle ortaya konan bu tahmine temkinli yaklaşan CBS, bilgisayarın tahminini -belki de ideolojik sebeplerden- görmezden gelmiş ve yayımlamamıştır. Ancak seçim sonuçları bilgisayarı haklı çıkarmış ve Eisenhower büyük farkla başkan seçilmiştir. Bu ve benzeri örnekler ABD basınında zamanla çoğalmış, toplumsal olaylarda bilgisayar kullanımı giderek artmıştır. Philip Meyer haberde kesinliğe odaklanan bu yöntemi *precision journalism* adıyla kitaplaştırmıştır (Garrison, 1998).

Kavram olarak bilgisayar destekli gazetecilik zamanla önemini yitirmiş, ikinci ve üçüncü kuşak bilgisayarlar, sayısal verinin önemini gözler önüne sermiştir. Bu dönemden itibaren büyük veri, gazetecilik alanının ilgisini çekmeye başlamıştır. Günümüzde her üç yılda bir yeryüzündeki tüm bilgisayarların toplam veri yükünün ikiye katlandığı tahmin edilmektedir (Çavuş, 2021: 47). Bu durum gazetecilik mesleği için önemli fırsatları beraberinde getirmektedir. Birincisi

veri gazeteciliği, yazılım desteği ile haberin otonom sistemler ile üretilmesine imkân tanımaktadır. İkincisi haberde doğruluğun sağlanmasında sayısal veriler anlamlı bir farklılık yaratmaktadır. Üçüncüsü ise haber merkezlerinde iş akışında sağlayacağı kolaylıklar, editöryal tercihleri de veri gazeteciliğine doğru yönlendirmektedir. Diğer taraftan veri gazeteciliği, gazetecilik yeteneklerinin geliştirilmesi için zorlayıcı bir mesaiyi de beraberinde getirmiştir. Çünkü veri gazeteciliğinde haber üretim sürecinde yazılım, donanım ve kod bilgisine ihtiyaç duyulmaktadır. Bradshaw (2011), *The inverted pyramid of data journalism* (Veri gazeteciliğinin ters piramidi) isimli çalışmada, veri gazeteciliğinin ters piramit şeklindeki akışını sistematize etmiştir. Buna göre, ham verinin işlenmesinde derleme, temizleme, bağlam oluşturma ve birleştirme aşamalarından yararlanılmaktadır. Böylece haberin hikayesi oluşturularak insani boyut kazandırılmakta ve okuyucu, izleyici ve takipçi için yarar yani toplumsal çıktı elde edilmektedir.

Veri işlemedeki gelişmeler büyük veri ve veri madenciliği araştırmalarıyla sınırlı değildir. İnsanlığın kadim merak konularından biri olan *insan gibi düşünen robot* fikri, son yüz yılda hemen her sektörü ve uğraşı alanını içine alan devasa bir araştırma nesnesine dönüşmüştür. Artık insanların makinelerle birlikte iş gördüğü düzenden, *kendi kararını verebilen yapay zekâ robotlarının iş yaptığı yeni bir sosyal ve ekonomik düzenin ayak sesleri* daha net işitilebilmektedir.

Günümüzde yapay zekâ ile ilişkilendirilebilecek tarihsel gelişmeler, Cezeri'nin su buharıyla çalışan otomatik makinelerinden Isaac Asimov'un bilim kurgu romanlarına uzanan uzun bir kronolojiye sahiptir. Yine 20. yüzyılın ilk yarısında bugünkü kabiliyetlerinden son derece uzak olsa da bilgisayarların çeşitli otonom girişimler için kullanıldığı bilinmektedir. Ancak modern yapay zekâ araştırmalarına kaynaklık eden yapay zekâ terimine ilk kez 1955 yılında hazırlanan bir proje önerisinde (çalıştay) rastlanmıştır. John McCarthy ve arkadaşları tarafından hazırlanan projede açık biçimde yapay zekâ terimi kullanılmıştır. Çalıştayda otomatik bilgisayarlar, bilgisayarların programlanması ve sinir ağları gibi konulardan söz edilmektedir. Çalıştay, bir sonuç raporuna sahip olmasa da gelecekte ortaya çıkaracağı etkiler bakımından dönüm noktasıdır (Özkaya ve Pala, 2020: 109).

3 boyutlu ve yazılım biçiminde tasarlanan yapay zekâ araçları, neredeyse her iş kolunda kullanılabilir. Savunma sanayi, siber güvenlik, sağlık, eğitim, iletişim, hukuk, turizm, pazarlama ve daha birçok alanda hızlıca gelişim gösteren yapay zekâ araç ve uygulamaları sayesinde birey ve toplum hayatının kolaylaştığı açıktır. Hukuk ve etikten kaynaklanan sorunlar ise yapay zekanın başlıca sorun alanları olarak değerlendirilmektedir (Kartal, 2020). Bilgisayar ve iletişim teknolojileri ile dönüşen iletişim alanında da yapay zekanın etkilerine ilişkin benzer tartışmalar yaşanmaktadır. Tekno iyimserler, yapay zekanın gazetecilik mesleği üzerinde olumlu ve yapıcı etkiler sağlayacağını savunurken (Marconi, 2020), algoritma yanlılığı kafalarda soru işaretlerine sebep olmaktadır. Çünkü yapay zekayı üretenler de insanlar olduğuna göre, bu araçların insanlar gibi önyargılarla hareket etmesinin özellikle gazetecilik gibi ideolojik bir alanda yaratabileceği tahribata dikkat çekilmektedir.

3. Ekonomi Haberciliği

Ekonomi haberciliğinin kökleri, 17. yüzyılda tüccarlar ve bankerler tarafından bilgi ve haber akışını sağlamak amacıyla kullanılan haber mektuplarına dayanmaktadır. Önceleri haber mektupları; Medici, Fugger ve Rothschild gibi ailelerin bankerlik faaliyetlerinin bir parçası olarak gelişim göstermiştir. Normal ve özel tarifelerle aboneline dağıtılan ticari birer meta özelliği taşıyan haber mektupları; Almanca, İngilizce, Latince ve İspanyolca gibi dillerde yayımlanmıştır (Tokgöz, 2015: 68). *Avvisi* gibi siyasi, diplomatik ve askeri haber ağırlıklı

gazetelerin aksine haber mektuplarında, gelişen ticaret ve ekonomiye ilişkin literatüre yeni girmiş kavramlar işlenmiştir. Bu dönemde döviz kurları, hisse senetlerinde alım-satımı, emtia fiyatları ve nakliye haberleri ile finansal yayınların geliştirilmesi teşvik edilmiştir (Pettegree, 2022: 350).

Avrupa’da endüstriyel kapitalizme giden süreçte üretim ve kentleşmeye bağlı olarak ticaretin gelişmesi hem genelde gazeteciliğin mesleki formasyona kavuşmasını hem de spesifik olarak ekonomi haberciliğinin dinamiklerinin oluşmasını sağlamıştır. Örneğin The Wall Street Journal gazetesinin kuruluşu 19. yüzyıla yani 1889 yılına uzanmaktadır. Gazete kuruluş amacını açıklarken, “Amerika’da ve dünyada endüstrilerin yükselişinin kayıt altına alınmasına öncülük etmek”ten söz etmektedir. Modernleşmenin başlıca unsurlarından endüstrileşme ve kentleşmenin çarpıcı hızı gazetenin tarihçesine de yansımaktadır:

Wall Street Journal, Temmuz 1889’da kuruldu. O zamandan beri Journal, Amerika’da ve dünyada endüstrilerin yükselişini kayıt altına almada öncülük etti. İnsanlık tarihinin hiçbir döneminde gezegen bu kadar dramatik veya hızlı değişimlere tanık olmadı. Journal, on binlerce şirketin doğuşunu ve ölümünü; otomobil, havacılık, petrol ve eğlence gibi yeni endüstrilerin yaratılmasını; iki dünya savaşını ve sayısız diğer çatışmayı; bilim ve teknolojideki derin gelişmeleri; devrimci toplumsal hareketleri; ABD’de ve yurtdışında tüketici ekonomilerinin yükselişini; ve küreselleşmenin düzensiz yürüyüşünü ele aldı (The Wall Street Journal, 2024).

1970’lerde başlayan ekonomide liberalleşme adımları, deregülasyon ve serbest piyasa ekonomisinin inşa edilmesi sürecini hızlandırmıştır. Neoliberal politikalar ile devletin piyasa ekonomisi üzerindeki gücünün azaltılması amaçlanmıştır. Diğer taraftan rekabetçilik ve özelleştirmeler yoluyla yüksek verimliliği amaçlayan düzenlemeler yapılmıştır. Türk ekonomisinin dışa açılması için bu dönemde tarihi adımlar atılmıştır. Örneğin 24 Ocak kararlarıyla, dışa açılma sürecinin hızlandırılması ve endüstrileşmeye dayalı kalkınma ve refahın sağlanması hedeflenmiştir. Neoliberal politikalar gerek dünyada ve gerekse Türkiye’de holdingleşme ve özelleştirmeler eliyle bir yandan yeni tekellerin yaratılmasını sağlarken, diğer yandan kitle medyasında sahiplik, sermaye ve uzmanlaşma bakımından köklü değişimlere yol açmıştır. Türkiye’de ekonomi haberciliğinin özgün bir tür olarak geliştiği bu dönemde matbu yayınlarda tematik üretimlere ilgi hızla artmaya başlamıştır. Türkiye’de ekonomi gazeteciliğinin ilk örneklerinden Dünya gazetesi, 1981 yılında kurulmuştur. (dunya.com, 2024).

Tanım

Ekonomi haberciliği; ticaret ve ekonomiye ilişkin haberlerin ele alındığı gazetecilik alanını; ekonomi basını ise bu haberlerin yayımlandığı yazılı, görsel, işitsel ve dijital basın-yayın kuruluşlarını ifade etmektedir (Işık ve Eşitti, 2014: 110). İngilizce’de çoğunlukla *business journalism* ve *financial journalism* olarak adlandırılan gazetecilik türünde haberin üretim süreci geleneksel üretim sürecine oldukça benzer. Ancak Pani ve Fischer-Butmaloiu (2024)’nin da dile getirdiği gibi habercilikte uzman olmak, ekonomi haberciliğinde başarıyı garanti etmez. Bir muhabirin ekonomi haberciliği yapabilmesi için en başta ekonomi, finans ve iş dünyasına ilişkin kavram ve yaklaşımları biliyor olması gerekmektedir. Ekonomi haberciliğinin konu alanları incelendiğinde, milli gelir, enflasyon, mali denge gibi hükümetlerin sorumluluğunda olan ölçülebilir şeylerin yanı sıra; bankacılık, finans, borsa ve emtia gibi araçlara ilişkin değişim ve gelişmeler yer almaktadır.

Haber Üretimi

Ekonomi haberciliğinde, ulusal ve uluslararası düzeyde iş, finans ve ekonomik gelişmeler habere konu olabilmektedir. Örneğin borsa, altın, döviz, emlak, küresel piyasalar, ekonomi politikaları, sanayi ve tüm sektörlerde olup biten ne varsa ekonomi haberciliği için haber değeri taşımaktadır. Bu nedenle ekonomi haberciliğinde haber kaynakları oldukça çeşitlilik göstermektedir. Ulusal ve uluslararası kurum ve kuruluşlar, devletin ilgili bakanlıkları, iş-sermaye çevreleri, uzmanlar, bankalar ve ilgili birimleri, özel sektör yöneticileri, belediyeler ve sendikalar haber kaynakları arasında gösterilebilir (Akgün, 2018: 5-6). Ekonomi muhabiri, yukarıda belirtilenlerden çok daha fazla haber kaynağıyla muhatap olmaktadır. Bu yüzden muhabirin haber kaynağıyla, haberin konusuyla ve haber üretim süreciyle ilgili önemli sorumlulukları bulunmaktadır. Timmermans'ın (2019) işaret ettiği gibi ticaretin başlangıcından bu yana iş ve ticaret koşullarıyla ilgili güvenilir bilgilere ihtiyaç duyulmaktadır. Bu açıdan ekonomi muhabiri, bireylerin bilinçli ekonomik seçimler yapmalarına ve bu seçimlerin daha geniş ekonomi-politik anlamda finansal durumlarını nasıl etkilediğini anlamalarına yardımcı olan bilgiler sağlamaktadır. Ekonomi haberciliğine ilginin artmasını dünyanın hemen her yerinde görülen mali ve ekonomik krizlere bağlayan Hayes (2014: 4), ekonomi haberlerine yönelik talebin artmasının bu alanda istihdam edilen editör ve muhabirlerin sayısını arttırdığına dikkat çekmektedir. Belirtilen talep artışı haber merkezlerinde uzman kadronun yanı sıra teknik ekipmanların sağlanması gerekliliği ortaya çıkmıştır. Böylece zaman içerisinde hem anaakım yayın kuruluşları ekonomi içeriklerini güçlendirmiş hem de doğrudan tematik ekonomi kanalları yayın hayatına başlamıştır.

Hayes (2014: 4)'e göre ekonomi haberciliği, araştırmacı gazeteciliğin en ileri noktasıdır. Ekonomi haberlerinin; gazete manşetleri başta olmak üzere radyo ve televizyon haberlerinin ana gövdesini oluşturması bunun kanıtı olarak gösterilmektedir. Gazetelerin ekonomi sayfalarının dışında ulusal ya da uluslararası ekonomik gelişmelerin haber değeri bakımından her zaman üst sıralarda yer alması mümkündür. Bu sebeple ekonomi haberleri; tablo, istatistiksel veriler, grafikler, illüstrasyonlar veya sayısal verilen analiz edildiği diğer yöntemlerle gazetenin veya ilgili yayın kuruluşunun her an başvurduğu haber türü olarak güncelliğini ve etkisini korumaktadır.

3.1. Ekonomi Haberciliğinin Doğası ve Algoritmik Uyum

Yapay zekâ haber üretimi genellikle 5 adımdan oluşmaktadır. İlk adımda algoritmalar tarafından veri tabanlarındaki ve diğer kaynaklardaki ilgili verilerin tespiti ve tanımlanması yapılır. İkinci adımda ham veriler temizlenir ve sıralanır. Üçüncü adımda temel bir gerçekliğe dayandırılarak eldeki veriler önceliklendirilir, karşılaştırılır ve bir araya getirilir. Dördüncü adımda anlatının (hikâyenin) anlamsal yapısı içerisinde veriler düzenlenir. Son adımda ise (görsel ve bazen işitsel) haber çıktıları yayımlanır (Montal ve Reich, 2017: 831-832).

Yapay zekâ haber üretim modelinin önemli özelliklerinden birisi, ekonomi ve spor başta olmak üzere veriye ve istatistiki bilgilere dayanan gazetecilik türlerinde uygulanmasının daha kolay olmasıdır. 2010'lara geri dönüldüğünde, haberde algoritma kullanan öncü basın-yayın kuruluşlarının bazı küresel ajansların yanı sıra Bloomberg ve Wall Street Journal gibi ekonomi medyası olduğu görülür. Yine ilk yıllarda haber merkezlerinde çoğunlukla spor müsabakaları ve ekonomik gelişmelerin yapay zekâ robotları tarafından aktarıldığı raporlanmıştır. Associated Press'in haber robotu tarafından üretilen ve gerçeğinden ayırmanın mümkün görünmediği bazı haberler incelendiğinde, şirket haberleri ve beyzbol müsabakaları dikkat çekmektedir. Benzer biçimde New York Times gazetesinin internet sayfasında paylaştığı *bunu bir insan mı yoksa*

bilgisayar mı yazdı başlıklı testteki sorular genellikle spor ve finans haberleridir (Çavuş, 2020: 252).

Kamu kurumları ile çeşitli özel kurum ve kuruluşlar tarafından sağlanan açık kaynaklı veriler; iş-finans, sportif organizasyonlar ve müsabakalar ile hava ve yol durumu verileri gibi çeşitli konu başlıklarından oluşmaktadır. Ham verilerin üretim süreçleri haber merkezlerinde kurulu otomasyon sistemleri ve yapay zekâ editörleri kullanılarak yapay zekâ robotları tarafından; haber değeri ve yayına uygunlukları ise -şimdilik- gerçek editörler tarafından yapılmaktadır. Örneğin Associated Press haber komuta merkezi incelendiğinde, geleneksel iş akışında yer alan muhabir, editör ve redaktör gibi profesyonelleri yerini git gide yapay zekâ muhabirleri ve yapay zekâ editörlerine devretmektedir (Çavuş, 2020: 251). Reuters bu durumu *sibernetik haber merkezi* olarak tanımlarken, bu sayede insanların ve makinelerin en iyi haberi ortaya çıkarmasının sağlanacağını savunmaktadır. Reuters'in kullandığı yapay zekâ araçları arasında News Tracer ve Lynx Insight öne çıkmaktadır. Lynx Insight'ın görevi, önemli olayları ve trendleri takip ederek muhabirlere haber önerilerinde bulunmak olarak açıklanmıştır. Kurum ayrıca, bu çalışmada da dikkat çekildiği üzere, yapay zekâ robotlarının spor müsabakaları ve finans haberlerine uyarlanması için çalışmaların devam ettiğine dikkat çekmektedir (Granger, 2018).

Küresel haber kuruluşlarından Associated Press *Wordsmith*, Washington Post *Heliograf* isimli yapay zekâ robotlarını kullanmaktadır. Wall Street Journal, kendi robot muhabirini kullanmanın yanı sıra, yapay zekâ robot geliştirme denemeleri yapmaktadır. Narrativa ile çalışan Wall Street Journal, 2 tür yapay zekâ muhabiri ile haber üretimi yapmaktadır. Bunlardan ilki, ABD, Avrupa ve Asya'daki finans piyasalarının durumuna ilişkin bilgileri almak amacıyla kullanılmaktadır. İkinci türde yapay zekâ muhabirleri tüketici fiyat endeksleri ve üretici fiyat endeksleri gibi raporların haber metnine dönüştürülmesinde kullanılmaktadır. Ayrıca yapay zekâ sistemi ile borsa hareketleri anlık olarak izlenebilmektedir. Wall Street Journal gibi birçok basın yayın kuruluşu, dünyanın en büyük veri analitiği ve doğal dil işleme (DDİ) şirketleri ile ortaklıklar gerçekleştirmektedir. Bunlardan en dikkat çeken iki şirket Automated Insights ve Narrative'dir. Bu şirketlerin geliştirdiği algoritmalar, önde gelen uluslararası haber kuruluşları tarafından tercih edilmektedir.

3.2. Bloomberg News ve Yapay Zekâ

Ekonomi haberciliğinin köklü kuruluşlarından Bloomberg News, merkezi New York'ta bulunan Bloomberg LP'nin bir bölümünü oluşturmaktadır. Bloomberg LP, 1981 yılında ABD'li siyasetçi ve iş adamı Michael Bloomberg tarafından kurulmuştur. Finansal analiz ve bilgi platformu olarak tanımlanan kuruluş, 1991 yılında *Bloomberg Business*, *Bloomberg Businessweek* gibi birimlerle 1 milyonu aşan baskı sayısı ve 20 milyondan fazla tıklanma sayısına ulaşmıştır. Piyasalar, teknoloji ve siyaset odaklı habercilik yapan medya kuruluşunun bünyesinde 2 bin 700 civarı gazeteci görev almaktadır (Bloomberg: History, 2024).

Bloomberg News, dijitalleşme serüveninin en önemli dönemeçlerinden olan yapay zekâ araçları ile 2009'da tanışmıştır (Meet the Team: AI Engineering, 2024). İlk dönemde finansal gelişmelere ilişkin haberlerin yazımında muhabirlere yardımcı olması amacıyla Cyborg isimli yapay zekâ aracını kullanan Bloomberg News, ekonomi haberciliğinde bu alandaki ilk örnek olarak kayda geçmiştir. Cyborg'un ilk kullanımı amacı, gelir bilançolarını analiz etmek ve ayrıntılı verilerin önemli noktalarını ön plana çıkararak haberleştirmek biçiminde tarif edilmiştir. Cyborg'un doğal dil işleme tekniklerini kullanarak haber üretimini başarıyla gerçekleştirmesi, gazetecilik çevrelerinde bunun bir yeni bir çağın başlangıcı olduğu görüşüne neden olmuştur. Çünkü yoğun veri akışının özlü biçimde haberleştirilmesi hem finans çevreleri

için hem de ekonomi habercileri için büyük kolaylık sağlamıştır. Örneğin Cyborg'un raporladığı (haberleştirdiği) metinler, hızlı ve güvenli bir şekilde üretilmiş, kesinlik şüphesi olmaksızın finans çevrelerinde yayımlanabilmiştir. Bu durum aynı zamanda gazeteci ve yapay zekâ robotları arasında simbiyotik bir ilişki geliştirmiştir. Cyborg, gelişmiş yetenekleri sayesinde haber merkezinde gazetecilerle eşgüdümlü çalışarak, haber metinlerinin kalitesinin ve derinliğinin arttırılmasına katkıda bulunmuştur (Automated Journalism: Bloomberg Cyborg, 2021).

Cyborg'un haber üretimini kolaylaştıran belli başlı özellikleri bulunmaktadır. Yapay zekâ aracının ilk özelliği veri işlemedir. Finansal tablolar ve gelir raporlarının analiz edilmesi için Cyborg'un yeteneklerine başvurulmaktadır. Cyborg'un bir diğer özelliği yukarıda da ifade edildiği gibi muhabirler ve editörlerle birlikte içeriklerin geliştirilmesi ve derinleştirilmesine olanak tanınmasıdır. Bu durum, haber kalitesine doğrudan etki etmektedir. Cyborg ayrıca ölçelenebilirlik bakımından medya kuruluşunun zaman ve kaynak sınırlılıklarını aşmasına yardımcı olmaktadır. Çoğu zaman editoryal süreçlerden bile geçmeden elenen haberlerin yayımlanması bu sayede mümkün olmaktadır. Cyborg'un bir diğer hayati özelliği ise hızdır. Yapay zeka aracının sahip olduğu analitik yetenekler, analiz edilmesi gereken büyük ölçekli verilerin hedef kitleye ulaştırılmasını büyük ölçüde hızlandırmaktadır (What is Bloomberg's Cyborg AI?, 2024).

Cyborg'tan yüksek verim alan Bloomberg News, haber merkezinde yapay zekâ kullanımını doğal dil işleme ve makine öğrenimi teknolojilerine yatırım yaparak çeşitlendirme yoluna gitmiştir. Doğal dil işleme kütüphanesi ile oluşturulan veri tabanında yer alan şirket ve kuruluşlara ilişkin bilgiler, haber verilerinin işlenmesinde kullanılmaktadır. Doğal dil işleme teknolojisi; siyaset, hukuk, enerji gibi alanlarda sınıflandırma yaparak, haber konularının izlenmesini kolay hale getirmektedir. Doğal dil işleme teknolojisi ayrıca veri akışı sırasında görülen tablo ve grafik gibi araçları daha anlaşılır hale getirerek muhabirlere kolaylık sağlamaktadır. Hatta haber önem göstergesi adı verilen sistemle akıştaki haberlere ilişkin önemli başlıkların ve bilgilerin otomatik algılanması ve gerektiği hallerde ek bilgilerle okuyucuya sunulmasını sağlamaktadır (Artificial Intelligence, 2024).

Bloomberg, yapay zekâ çalışmalarında akademik iş birlikleri yürütmektedir. Üniversitelerden bilim insanlarıyla ortak projeler geliştiren haber kuruluşu, yapay zekâ temalı bilimsel makalelerin üretimini desteklemektedir. Bu makalelerde şirketin yapay zekâ yatırımlarına, alandaki mühendislik çalışmalarına ve diğer akademik araştırmalara yer verilmektedir. Şirketin 2024 yılında yayımladığı *Meet the Team: AI Engineering* (Ekibimizle Tanışın: Yapay Zekâ Mühendisliği) başlıklı makalede, medya kuruluşunun bünyesinde yapay zekâ araştırmalarına katkıda bulunan 350 mühendisin görev aldığı bildirilmiştir. Yapay zekâ araç ve uygulamalarının finans alanındaki kullanımı üzerine çalışmalar yapan ekip; makine öğrenimi, doğal dil işleme, bilgi alma, konuşma ve zaman serisi analizleri ile yapay zekâ çözümleri geliştirmektedir. Raporda aktarıldığına göre, kurumun bünyesinde çalışan yapay zekâ ekibi bir yandan yapay zekâ gazeteciliği alanına diğer taraftan ise mühendislik alanına yönelik akademik projeler geliştirmektedir (Meet the Team: AI Engineering, 2024).

Bloomberg'ün de katkı verdiği, *Modeling and Detecting Company Risks from News* (Haberlerden kaynaklanan şirket risklerinin modellenmesi ve tespiti) başlıklı sempozyum bildirisi 2024 yılında sunulmuştur. Şirketleri ve sanayi kuruluşlarını tehdit eden risklerin hesaplamalı modellemesi üzerine yoğunlaşılacak çalışmada, 666 haber üzerinden veri seti oluşturulmuştur. Yapay zekâ tekniklerinin (DDİ) kullanıldığı modelleme ile Bloomberg News'de yayımlanan geniş bir haber koleksiyonu analize tabi tutulmuştur. Araştırmaya göre,

haberlerden kaynaklanan risk faktörlerinin modellenmesi sayesinde bir şirketin operasyonları ile ilgili önemli sinyallerin ortaya çıkabileceği tespit edilmiştir (Pei ve ark., 2024). Bu bildirinin yanı sıra kurumun desteklediği *Leveraging Contextual Information for Effective Entity Salience Detection* (Etkili varlık belirginliği tespiti için bağlamsal bilgiden yararlanma) (Bhowmik, ve diğerleri, 2024) ve *Non-contrastive sentence representations via self-supervision* (Öz denetim yoluyla karşıtlık içermeyen cümle temsilleri) (Farina ve Pappadopulo, 2024) isimli çalışmalar da aynı yıl içerisinde sempozyum bildirisi olarak yayımlanmıştır.

Bloomberg'ün mühendislik grubu başkanı Anju Kambadur, haber üretimi başta üzere kurumun altyapı, hizmetler ve uygulamalar alanında makine öğrenimi temelli çalışmalara 4 alanda yoğunlaştıklarını bildirmektedir. Birincisi yapay zekâ arama mühendisliği, örneğin bu alanda haber, araştırma ve diğer arama türlerine ilişkin çalışmalar yürütülmektedir. İkinci alana yapay zekâ zenginleştirme mühendisliği adı verilmiştir. Bu alanda Bloomberg kullanıcıları için önemli olduğu varsayılan bilgilerin -varlıklar, menkul kıymetler, konular, görüş ve teklifler gibi- anlaşılması, ayrıştırılması ve zenginleştirilmesi gibi sistemlere odaklanılmaktadır. Üçüncü noktada yapay zekâ platformları mühendisliği yer almaktadır. Bu alanda daha çok Bloomberg'ün genelinde yapay zekâ destekli ürün geliştirme amacıyla model geliştirme çalışmaları yer almaktadır. Sonuncu olarak ise yapay zekâ finans mühendisliği ile zaman serisi tahmin sorunlarına odaklanılmaktadır (Meet the Team: AI Engineering, 2024).

Bloomberg'ün Twitter'da (X) farklı isimlerle oluşturulmuş çok sayıda hesabı bulunmaktadır. Örneğin sarı tikle resmîleştirilmiş business etiketli Bloomberg hesabı 9 buçuk milyon takipçiyeye sahiptir. Bloomberg Economics'in 654 bin, Bloomberg etiketli Bloomberg hesabının 760 bin, Bloomberg Markets'in 1,7 milyon takipçisi bulunmaktadır. Bloomberg News, sarı renkli Bloomberg Automation etiketiyle, yapay zekâ haberlerini ve piyasa tahminlerini yayımlamaktadır. Dolaşımda bulunan sınırsız verinin doğru ve hızlı biçimde işlenmesi amacıyla geliştirilen yapay zekâ muhabirlerine ek olarak haber kuruluşu, otomatik haber üretebilen 500'den fazla şablonla Bloomberg Automated Intelligence'ı geliştirmiştir. İstatistiki bilgiler, veri akışı, analizler ve piyasa tahminlerinin yer aldığı şablonda, her bilgi ayrı bir hikâyeye dönüştürülmektedir. Doğal dil işleme tekniklerinin kullanıldığı üretimlerde, okuyucu ilgisi ve trendlerdeki değişikliklere göre hareket edilmektedir.

Search News		Actions	Custom Searches	Translate	Key Themes	Page 1	News Feed
Bloomberg Auto Intelli...		Sources	All Dates	Time			
Top Ranked News More >		Top News	Background & Opinion				
1)	S&P 500 Index Falls 1.8%; Led by Communication Services Sector	BN	13:00				
2)	MSCI Nordic Index Falls 0.3%; H&M Drops	BN	12:15				
3)	Ukraine 1Q Tourism Revenue Falls 13%, Most Since March 2016	BN	08:29				
Time Ordered News							
4)	Square Social Media Volume Surges; Sentiment Somewhat Positive	BN	14:52				
5)	Liberty Gold Up 13%, Most in 11 Weeks as Canada S&P/TSX Declines	BN	14:44				
6)	Domtar Options Surge; 488,866-Share Block Trades	BN	14:40				
7)	Alphabet Shares Drop to Lowest in Five Weeks; Put Options Double	BN	14:36				
8)	Ranpak Holdings Class A Falls Most in 15 Weeks as S&P 500 Drops	BN	14:34				
9)	Brazil Curve Steady, CDS Spread Wider: Sovereign Update	BN	14:30				
10)	Alector Shares Down 12%, Most in More Than Three Months	BN	14:28				
11)	Office Depot Falls Most in Three Months; Put Options Quadruple	BN	14:25				
12)	Contango Oil & Gas Down 20%, Most in 15 Weeks; Options Quadruple	BN	14:24				
13)	Wynn Resorts Social Media Volume Surges; Sentiment Is Negative	BN	14:22				
14)	IAC/interactivecorp Options Surge; 350,000-Share Block Trades	BN	14:20				
15)	Riverview Bancorp Maintains Quarterly Dividend at 5 cents/Shr	BN	14:19				
16)	CyberOptics Shares Down 10%, Most in More Than 15 Weeks	BN	14:17				
17)	Pae Shares Down 9%, Most in 14 Weeks; Trading Volume Doubles	BN	14:16				
18)	Exxon Social Media Volume Quadruples; Sentiment Is Most Negative	BN	14:13				
19)	Pfizer Social Media Volume Quadruples	BN	14:11				

Şekil 1. Bloomberg News yapay zekâ haber örneği (Bloomberg, 2022, Mart 31)

Bloomberg News tarafından yayımlanan rapora göre, kurumların kısa ve orta vadede gerçekleştirmeyi planladığı eylemlere ilişkin yapay zekâ robotlarının haber tahminlerinin belirli türdeki içerikler bakımından daha güçlü bir olasılıkla doğrulanabileceğini göstermektedir. Yani otomatik haberlerin belirli kombinasyonlarla piyasa hareketlerine neden olan gelişmelerden önce gelme eğiliminde olduğu öne sürülmektedir (Bloomberg Professional Services, 2022). Bu durum, yapay zekanın yalnızca otomatikleştirilmiş haber üretimine imkân sağlamakla kalmadığını aynı zamanda beklenti ve tahminlerin yönetilmesinde çığır açıcı bir döneme girilebileceğine de işaret etmektedir.

Sonuç Yerine

Gazetecilik, yapay zekâ araştırmalarından doğrudan ve en hızlı etkilenen mesleklerin başında yer almaktadır. Bilgisayarların işletmelere girmeye başladığı 1950'lerin başında, internetin yaygınlaştığı 1990'larda ve son olarak algoritmaların otonom üretimde belirleyici rol üstlendiği günümüzde, gazetecilik doğası gereği yeni teknolojilere kolayca uyum sağlayabilmektedir. Nitekim çalışmada da altı çizildiği üzere yapay zekâ haber üretim modelinin alana uygunluğunun en önemli göstergesi, haberin hammaddesi “veri”nin özellikle ekonomi ve spor haberciliğindeki kullanım kolaylığıdır. Bu nedenle 2009 yılından itibaren Bloomberg başta olmak üzere, Wall Street Journal, Associated Press ve Washington Post gazetelerinde yapay zekâ araç ve robotları kullanılmaya başlanmıştır. Küresel medya şirketlerinin ilk dönem yapay zekâ araçlarına gösterdiği ilgi, ekonomi haberlerinde yoğunlaşmış, Automated Insights gibi teknoloji şirketleri, araştırma ve geliştirme çalışmalarını bu yöne kaydırmıştır.

Bloomberg News, ekonomi haberciliğinde köklü bir yayıncılık geçmişi olmasının yanı sıra yapay zekâ araçlarının kullanımı ve bu alana yönelik yatırımlar konusunda da öncüdür. İlk yapay zekâ aracını 2009 yılında kullanmaya başlayan Bloomberg News, Cyborg'un doğal dil işleme yetenekleriyle haber üretimi gerçekleştirmiştir. Cyborg'un en belirgin özelliği, finansal verilerin günlük akışı içerisinde işlediği veri ve istatistiklerin piyasa çevrelerinde oluşturduğu olumlu tepkilerdir. Aynı zamanda muhabir ve editörlerin haber içeriklerini derinleştirmesini sağlayan yapay zekâ aracı, zamanla haber kalitesinin artmasına da katkıda bulunmuştur. Bu durum Bloomberg News için başka fırsatları da beraberinde getirmiştir. Örneğin Cyborg, haber kuruluşu için ciddi miktarda zaman ve kaynak tasarrufu sağlamış, editöryal kolaylık ve hız faktörü, diğer haber kuruluşları arasından dikkate değer seviyede izlenme oranlarını yükseltmiştir.

Bloomberg, Cyborg ile yakaladığı başarıyı daha ileriye götürmek amacıyla doğal dil işleme ve makine öğrenimi teknolojilerine yatırım yapmaya başlamıştır. Oluşturulan veri tabanı ile haber üretiminde yeni ve etkili bir yöntemi hayata geçirmiştir. Siyaset, hukuk, enerji gibi birçok alanda sınıflandırma yapan yapay zekâ araçları, haber takibi ve üretimini kolaylaştırmıştır. Bununla da yetinmeyen şirket, üniversitelerle iş birliği yaparak akademik çalışmalara hem kaynak sağlamış hem de bizzat bünyesinde barındırdığı uzmanlar ile araştırmalara katkı vermiştir.

Bloomberg örneği göstermektedir ki medya endüstrisi çok da uzak olmayan bir gelecekte makine öğrenimi, doğal dil işleme, derin öğrenme, yapay sinir ağları ve diğer yapay zekâ araştırmaları alanlarına çok daha fazla yatırım yapmak durumunda kalacaktır. Haber merkezlerinde muhabirler, editörler ve diğer eşik bekçileri bu süreçte daha fazla yazılım, kod ve otonom üretimlerle içli dışlı olacaktır. Medya profesyonelleri, yatırımcılar, üniversiteler ve diğer paydaşlar, bu gerçekliğe uygun biçimde hareket ettikleri takdirde dijitalleşmenin olumlu etkilerini haber merkezlerine yansıtabileceklerdir.

Kaynakça

- Akgün, H. (2018). *Ekonomi basınının ekonomi politik yapısı ve içeriğe etkileri*. Ankara: Nobel Yayınları.
- Artificial Intelligence*. (tarih yok). 10 11, 2024 tarihinde Bloomberg: <https://www.bloomberg.com/company/values/tech-at-bloomberg/artificial-intelligence-ai/> adresinden alındı
- Automated Journalism: Bloomberg Cyborg*. (2021, Nisan 10). Meta-Guide.com Alıntı: <https://meta-guide.com/news/journalism/bloomberg-cyborg> adresinden alındı (Erişim: 10 Aralık 2024)
- Bhowmik, R., Ponza, M., Tendle, A., Gupta, A., Jiang, R., Lu, X., . . . Preotiuc-Pietro, D. (2024). Leveraging Contextual Information for Effective Entity Salience Detection. *Findings of the Association for Computational Linguistics: NAACL 2024*, (ss. 395–408).
- Bloomberg: History*. (2024, Kasım 10). Tarihinde Union College: <https://libguides.union.edu/bloombergtterminal/history> adresinden alındı
- Bloomberg. (2024, Mart 31). Using Bloomberg automated news stories to predict market events. Bloomberg. Erişim adresi: <https://www.bloomberg.com/professional/insights/data/using-bloomberg-automated-news-stories-to-predict-market-events> (Erişim: 13 Aralık 2024)
- Bradshaw, P. (2011, Temmuz 1). *The inverted pyramid of data journalism*. Eylül 28, 2024 tarihinde onlinejournalismblog.com: <https://onlinejournalismblog.com/2011/07/07/the-inverted-pyramid-of-data-journalism/> adresinden alındı
- Cox, M. (2000). *The Development of Computer-assisted Reporting*. Miami: University of Miami.
- Çavuş, S. (2018). Dijital çağda gazeteciliğin dönüşümü ve transmedyal haber üretimi. E. Aktan (Dü.) içinde, *Transmedya Hikayeciliği* (s. 280-281). Konya: Literatürk Yayınları.
- Çavuş, S. (2020). Gazetecilik ve Yapay Zeka. H. Bakırtaş, & S. Çavuş (Dü) içinde, *Yapay Zeka Disiplinleri Dönüştürüyor Değişime Hazır mıyız?* (s. 243-264). Bursa: Ekin Yayınevi.
- Çavuş, S. (2021). Büyük veri ve veri gazeteciliği. *Gazetecilik ve Haber* (s. 44-69). içinde Konya: Palet Yayınları.
- Çavuş, S. (2023). Negative impacts of technology and digital diseases. R. S. Nazlı, & G. Sarı (Dü) içinde, *Handbook of research on perspectives on society and technology addiction* (s. 468-478). Hershey PA: IGI Global.
- Ekonomi gazeteciliğinde 35 yılın kısa tarihi*. (2024, 10 3). 10 3, 2024 tarihinde Dünya Gazetesi: <https://www.dunya.com/foto-galeri/gundem/ekonomi-gazeteciliginde-35-yilin-kisa-tarihi-galeri-43603> adresinden alındı
- Farina, M., & Pappadopulo, D. (2024). Non-contrastive sentence representations via self-supervision. *Findings of the Association for Computational Linguistics: NAACL 2024* (s. 4274–4284). Association for Computational Linguistics.
- Garrison, B. (1998). *Computer Assisted Reporting* (2. b.). New York: Routledge.
- Granger, J. (2018, Kasım 12). *How Reuters uses robots to analyse data and humans to tell the stories*. 10 1, 2024 tarihinde [journalism.co.uk](https://www.journalism.co.uk): <https://www.journalism.co.uk/news/how-reuters-uses-robots-to-analyse-data-and-humans-to-tell-the-stories/s2/a730305/> adresinden alındı

- Hayes, K. (2014). *Business Journalism*. New York: Apress.
- Işık, M., & Eşitti, Ş. (2014). Türkiye'de ekonomi basınının ortaya çıkışı, gelişimi ve bugünkü durumu üzerine bir inceleme. *İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimleri Dergisi*, 13(25), s. 109-131.
- Kartal, Ç. (2020). Hukuk ve yapay zeka. H. Bakırtaş, & S. Çavuş (Dü) içinde, *Yapay zeka disiplinleri dönüştürüyor* (s. 153-190). Bursa: Ekin Yayınevi.
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge Massachusetts: The MIT Press.
- Marconi, F. (2020). *Newsmakers: Artificial Intelligence and the Future of Journalism*. Columbia University Press.
- Meet the Team: AI Engineering*. (2024, Temmuz 29). 10 10, 2024 tarihinde Bloomberg : <https://www.bloomberg.com/company/stories/meet-the-team-artificial-intelligence-ai-engineering/> adresinden alındı
- Montal, T., & Reich, Z. (2017). I, Robot. You, Journalist. Who is the Author? *Digital Journalism*, 5(7), 829-849 . doi:10.1080/21670811.2016.1209083
- Özkaya, M., & Pala, F. K. (2020). Yapay Zeka. H. Bakırtaş, & S. Çavuş (Dü) içinde, *Yapay zeka disiplinleri dönüştürüyor* (s. 97-122). Bursa: Ekin Yayınevi.
- Pani, P., & Fischer-Butmaloiu, U. (2024). *Introduction to business and economic journalism*. 10 1, 2024 tarihinde IDEM: <https://www.idem-institute.org/downloads/introductiontobusinessandeconomicjournalism.pdf> adresinden alındı
- Pei, J., Vadlamannati, S., Huang, L.-K., Preo, tiuc-Pietro, D., & Hua, X. (2024). Modeling and Detecting Company Risks from News. *Proceedings of the 2024 Conference of the North American Chapter of the Association for Computational Linguistics: Human Language Technologies* (s. 63-72). Mexico City: Association for Computational Linguistics.
- Pettegree, A. (2022). *Haberin ortaya çıkışı*. (E. Mutludoğan, Çev.) İstanbul: Bilge Kültür Sanat.
- Poe, M. T. (2019). *İletişim Tarihi*. (U. Y. Kara, Çev.) İstanbul: Isık Yayınları.
- Services, B. P. (2022, Mart 31). *Bloomberg Professional Services*. 10 10, 2024 tarihinde Bloomberg.com: <https://www.bloomberg.com/professional/insights/data/using-bloomberg-automated-news-stories-to-predict-market-events/> adresinden alındı
- The Wall Street Journal: (2024, 10 1). 10 1, 2024 tarihinde <https://www.wsj.com/about-us> adresinden alındı
- Timmermans, J. (2019). *Financial Journalism*. 10 5, 2024 tarihinde oxfordre.com: <https://oxfordre.com/communication/display/10.1093/acrefore/9780190228613.001.001/acrefore-9780190228613-e-812?d=%2F10.1093%2Facrefore%2F9780190228613.001.0001%2Facrefore-9780190228613-e-812&p=emailAGHgHMqdHiqbA> adresinden alındı
- Tiryaki, S., Balcı, E. V., Demir, Y., Karakuş, M., & Özay, T. (2024). *Dijitalleşme ve Yerel Basın*. Konya: Palet Yayınları.
- Tokgöz, O. (2015). *Temel Gazetecilik* (11 b.). Ankara: İmge Kitabevi.
- What is Bloomberg's Cyborg AI?* (2024, Ağustos 16). 10 10, 2024 tarihinde Pamper Me Network: https://www.pampermenetwork.com/index.php?option=com_alphahouserpoints&view=creatormanager&layout=detailblogfeed&id=2939&lang=en adresinden alındı

YAPAY ZEKÂ KONULU FİLMLER ÜZERİNE BİR İNCELEME

Mehmet İŞİK*

Giriş

Yapay zekâ insan zekâsını taklit etmek için bilgisayar yazılımı kullanan bir teknolojidir. Uzun zamandır var olmasına rağmen ancak yakın zamanda film yapımcılığının önemli bir parçası haline gelmiştir. Film endüstrisinde devrim yaratma potansiyeline sahip bir yeniliktir. Günümüzde büyük ölçüde insan yaratıcılığı ve hayal gücü tarafından yönlendirilen film endüstrisi yakın gelecekte yapay zekâ tarafından yönlendirilebilir. Yapay zekâ sayesinde filmlerin yapım ve izlenme şekli, senaryo yazımından oyuncu seçimine, özel efektlere ve dağıtım sürecine kadar hemen her açıdan değişim göstermektedir. Halen sinema emekçileri tarafından üstlenilen çeşitli görevler, yapay zekâ tarafından otomatikleştirilmek suretiyle üretim verimliliği arttırılmaya ve maliyetler düşürülmeye çalışılmaktadır. Yapay zekâ tabanlı algoritmalar, filmle ilgili işleri hızlı, büyük ölçekte ve gerçek zamanlı olarak yürütmeyi ve gerçekleştirmeyi mümkün kılmaya başlamıştır (Ghosh, 2023: 12-13). Sinema profesyonelleri yapay zekâyı senaryo yazmaktan film müzikleri ve fragmanlar üretmeye kadar farklı alanlarda kullanmaktadır. Bu çalışmada yaşamın her alanını olduğu gibi sinema endüstrisini de derinden etkileyen yapay zekânın sinemada temsili incelenmektedir.

Bilim ve Teknoloji Konulu Filmlerin Kısa Tarihi

Toplumsal ve teknolojik dönüşümlerin geçmişe kıyasla çok daha büyük bir hızla yaşandığı günümüz dünyasında sinemanın teknolojiyle iç içe bir sanat dalı olarak bu dönüşümlerden daha fazla etkilendiği, bunları kendine konu edindiği görülmektedir (Aşılıoğlu, 2022: 202). Sinemanın tarihi teknolojinin tarihiyle paralel bir seyir izlemektedir. Teknolojik bir icat olan sinema zaman içerisinde bir sanat dalı olduğunu ispat etmiş ancak teknolojiyle olan bağı hiç kopmamıştır. Sinemanın mucitleri olan Lumiere Kardeşler dahi sinemayı geleceği olmayan bir icat olarak görmüş (Sterp, 2015: 56; Stevens, 2022: 14), sinemanın geleceğine dair bir öngörüde bulunamamışlardır. Teknolojinin kucağında doğan sinema, teknolojiyle beraber gelişip, dönüşmüştür. Sinema teknolojinde yaşanan birçok gelişme sinemanın olumsuz eleştirilere maruz kalmasına sebep olmuş ancak sinema her seferinde bu teknolojik gelişmeleri olumlu yönde kullanarak yoluna devam etmiştir.

Geleceğine dair hiçbir öngörüde bulunulamayan bu teknolojik buluşun yaptığı ilk şey kendisine topluma bir sanat formu olarak kabul ettirmesidir. Bir sanat formu olarak daha ilk yıllarından itibaren kabul görmeye başlayan sinemada sesin görüntüye eşlik etme tartışmaları sinemaya eklenen önemli bir teknolojik gelişme olarak karşımıza çıkar. Hugo Münsterberg (Langdale, 2013: 22) ve Rudolf Arnheim (Audissino, 2017: 26) gibi öncü kuramcılar sesli filme karşı çıkmıştır. Sonraki yıllarda hızla gelişen teknoloji teknik ekipmanlardan üsluba kadar sinemanın birçok alanda dönüşümünü gerçekleştirir. Günümüze geldiğimizde gördüğümüz şey bu tartışmaların dijitalleşen dünyada, dijitali kullanan sinemanın yapay zekâyla kurduğu etkileşimdir.

Sinema ilk yıllarından itibaren teknolojik gelişmelere gösterdiği ilginin de etkisiyle 1900'lerin başından itibaren bilim ve teknoloji konulu çok sayıda film çekilmiştir. Ferdinand Zecca,

* Profesör Doktor, Mardin Artuklu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Radyo, Televizyon Sinema Bölümü, E-Posta: mehmet.isik@artuklu.edu.tr, ORCID ID: 0000-0002-1682-2610

Segundo de Chomón, George Melies gibi öncü yönetmenlerin denemelerini 1927 yılında Fritz Lang'ın sinema tarihinin başyapıtları arasında gösterilen *Metropolis* izler. I. Dünya Savaşı dönemi öncesinde genellikle uzaya yolculuk konusu ekseninde bilim ve teknolojiyi olumlayan filmlerin yerini savaş sonrasında distopyalar alır. Dünyayı ele geçirmek ve insanlara hükmetmek isteyen bilim adamı tiplerini bu filmlerin en önemli aktörleri olarak ön plana çıkar. *Paris Uyuyor* (Rene Clair, 1925), *Metropolis* (Fritz Lang, 1927), *Frankenstein* (James Whale, 1931), *Görünmez Adam* (James Whale, 1933) gibi filmlerde bilim ve teknoloji, çılgın bilim adamlarının elinde insanlığın yıkımını hazırlayacak bir araca dönüşür.

II. Dünya Savaşı sonrası dönemde, farklı gezegenlerde yaşayan yaratıkların dünyayı ele geçirme teşebbüsleri bilim ve teknoloji temalı filmlerin ana konusu haline gelir. *Uzaydan Gelen Canavar* (Jack Arnold, 1953), *Mars'tan Gelen İstilacılar* (William Cameron Menzies, 1953), *Yeryüzüne Hücum-Them!* (Gordon Douglas, 1954), *Deniz Altından Geldi /It Came From The Seal* (Robert Gordon, 1955) ve *Dünyanın Sonunun Geldiği Gün/The Day The World Ended* (Roger Corman, 1955) gibi filmlerde bir avuç bilim insanı dünyayı yok olmaktan kurtarmaya çalışır. Bu dönemde robotlar da sinemanın konusu olmaya başlar. *Büyük Tabor/ Tobor The Great* (Lee Sholem, 1954), *Yasak Gezegen/ Forbidden Planet* (Fred McLeod Wilcox, 1956) ve *Masa Takımı/ Desk Set* (Walter Lang, 1957) gibi filmlerde robotların insan yaşamına olası etkileri farklı açılardan tartışılır.

Dünya Savaşının olumsuz etkilerinin unutulmaya başladığı 1960'lı yıllarda bilim ve teknoloji konulu filmlerde macera arayışı ve uzay önemli birer tema haline gelir. Dünyanın iki süper gücü arasında yaşanan uzay yarışı ve Ay'a iniş bu filmlere ilham kaynağı olur. *First Spaceship on Venus* (Kurt Maetzig, 1960), *The Time Machine* (George Pal, 1960), *The Last Man on Earth* (Sidney Salkow ve Ubaldo Ragona, 1964), *First Men in the Moon* (Nathan Juran, 1964), *Robinson Crusoe on Mars* (Byron Haskin, 1964), *Dr. Who and the Daleks* (Gordon Flemyng, 1965), *Planet of the Vampires* (Mario Bava, 1965), *Fantastic Voyage* (Richard Fleischer, 1966) *Planet of the Apes* (Franklin Schaffner, 1968), *The Illustrated Man* (Jack Smight, 1969) bu dönemde çekilen önemli filmlerdir. Stanley Kubrick'in başyapıtları arasında yer alan *2001: A Space Odyssey* (1968) sonraki yıllarda ilk önemli yapay filmi kabul edilir. Filmde bir kamera merceği şeklinde tasvir edilen HAL 9000 ilk popüler yapay zekâ karakterlerindedir.

1970'li yıllar bilim ve teknoloji konulu filmlerin adeta altın çağını yaşadığı bir dönem olur. Bu dönemde çekilen filmlerde çevre felaketleri, kıtlık, aşırı nüfus artışı, salgın hastalıklar gibi sosyal sorunlar ön plana çıkar. *No Blade of Grass* (Cornel Wilde, 1970) *Andromeda Strain* (Robert Wise, 1971), *The Omega Man* (Boris Sagal, 1971), *Silent Running* (Douglas Trumbull, 1972), *Zero Population Growth* (Michael Campus, 1972), *Soylent Green* (Richard Fleischer, 1973), *Logan's Run* (Michael Anderson, 1976), *Rollerball* (Norman Jewison, 1975), *The Man Who Fell The Earth* (Nicolas Roeg, 1976), *Invasion of the Body Snatchers* (Philip Kaufman, 1978), *Alien* (Ridley Scott, 1979), *Mad Max* (George Miller, 1979) 1970'lerde çekilen önemli filmlerden bazılarıdır. George Lucas'ın "Star Wars" (1977) serisi geniş izleyici kitleleriyle buluşarak büyük bir gişe başarısı elde eder.

Neoliberal ekonomi politikalarının dünyaya egemen hale geldiği 1980'li yıllarda dünya dışı varlıklar ve robotların insanların geleceği üzerindeki etkilerini konu alan filmlerin yaygınlaştığı görülür. *E.T* (Steven Spielberg, 1982), *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), *War Games* (John Badham, 1983), *Brainstorm* (Douglas Trumbull, 1983), *Starman* (John Carpenter, 1984), *The Terminator* (James Cameron, 1984) *Lifeforce* (Tobe Hooper, 1985), *Enemy Mine* (Wolfgang Petersen, 1985), *Invaders from Mars* (Tobe Hooper, 1986) dönemin önde gelen filmlerinden bazılarıdır.

1990'lı yıllar bilgisayar teknolojisinde önemli gelişmelerin kaydedildiği ve internetin yaygınlaşmaya başladığı yıllardır. Dijital efektler ve bilgisayar grafiklerinin (CGI) kullanımının yaygınlaşmaya başlamasıyla filmlerin görsel anlatım gücü artmıştır. *Hardware* (Richard Stanley, 1990), *Terminator 2: Judgment Day* (James Cameron 1991), *The Lawnmower Man* (Brett Leonard, 1992), *Fortress* (Stuart Gordon, 1992), *Nemesis* (Albert Pyun, 1992), *Stargate* (Roland Emmerich, 1994), *Screamers* (Christian Duguay, 1995), *Ghost in the Shell* (Mamoru Oshii, 1995), *Twelve Monkeys* (Terry Gilliam, 1995), *Independence Day* (Roland Emmerich, 1996), *The Fifth Element* (Luc Besson, 1997), *Men in Black* (Barry Sonnenfeld, 1997), *Contact* (Robert Zemeckis, 1997), *Bicentennial Man* (Chris Columbus, 1999), *The Thirteenth Floor* (Josef Rusnak, 1999), *Matrix* (Lana Wachowski ve Lilly Wachowski, 1999) bu dönemin öne çıkan filmleridir. Bu dönem filmlerinde sanal gerçeklik ve yapay zekâ temalarının ön plana çıktığı görülür.

Robotların, yapay zekânın ve sanal gerçekliğin, bilim ve teknoloji konulu filmlerde gittikçe daha fazla ağırlık kazanma eğilimi 2000'li yıllarda da devam eder. Bu filmlere bir sonraki bölümde değinilecektir. Buraya kadar kısaca vurguladığımız gibi bilim ve teknoloji konulu filmlerin, genel anlamıyla teknolojik gelişmelerden duyulan endişeleri yansıttığı görülmüştür. Genellikle gelecekte ortaya çıkması muhtemel teknolojik gelişmelerin olası olumsuz ya da tehlikeli sonuçlarına odaklanan bu filmler, izleyicilere teknolojiye karşı daha bilinçli ve eleştirel bir bakış açısı kazandırmaktan uzaktır. Eleştirel bir bakış açısından ziyade teknolojik gelişmelerden duyulan kaygıyı ve korkuyu besledikleri söylenebilir.

Bu bağlamda bakıldığında izleyicilerin ne akılla ne de anlamla bir ilişkisi bulunmadığını söylemek mümkündür. Seyircileri büyüleyen, onları neşelendiren ya da bir tutkunun peşinden gitmelerini ve bunları izlemelerini sağlayan şey, anlamın kendisi kadar bu anlamın dağılıp tekrar kurulma sürecidir (Kırmızı & Çağır, 2023: 282). Bu anlamda teknoloji konulu filmlerde verilmek istenenin izleyiciye eleştirel bir bakış açısı sunmak olmadığı, bu filmlerin korku ve kaygı ortamını yeniden kurarak izleyiciyi konforlu alanında bu duygularla beslediği söylenebilir.

Tarihsel Gelişim Süreci İçerisinde Yapay Zekâ Konulu Filmler ve Bu Filmlerde Yapay Zekânın Temsili

Bilim insanları yapay zekânın potansiyelini ciddi şekilde araştırmaya başlamadan çok önce yazarlar ve film yapımcıları bu olasılığı değerlendirmeye başlamıştır. Jonathan Swift 1700'lerin başında yayınlanan *Gulliver'in Gezileri* adlı eserinde, “knowledge engine” / “the engine” adı verilen, olağanüstü zihinsel yeteneklere sahip bir makineden bahseder (Froehlich, Siebrits ve Kotze, 2021: 150). Mary Shelley 1818 yılında yayınladığı *Frankenstein*'de bir bilim insanının, bir insanın canavar versiyonunu yaratmasını ve sonuçlarını işler. 1920'de Çek asıllı oyun yazarı Karel Čapek, *Rossum Universal Robots*'u (Rossum Evrensel Robotları) temsil eden RUR adlı oyunuyla İngilizceye ‘robot’ kelimesini tanıtır. 1927'de Fritz Lang *Metropolis* filminde en seçici gözlemciyi bile kandırmak için bir insan suretine dönüşen bir robotu, “sahte Maria”yı yaratır. Ne Swift'in, Shelley'nin ne de Čapek'in yaratımları kesinlikle yapay zekâlar değildir; ancak yine de bunlar, teknoloji gücüyle insanların yarattığı yeni zekâ biçimlerini kurgu ve filmde keşfetme sürecinin başlangıcı olarak görülebilir (Murphy, 2024: 6).

İlk yapay zekâ konulu film *Metropolis* (Jin, 2019: 17; Froehlich, Siebrits ve Kotze, 2021: 150) olarak kabul edilmektedir. Film sonraki yıllarda yapay zekâ konulu filmlerde yaygınlaşacak “çılgın bilim adamı/mucit”, “kontrolden çıkan teknoloji”, “insan gibi görünebilen aldatıcı robot”, “aşırı cinselleştirilmiş dişi insansı robot” ve “yıkımla cezalandırma” gibi klişeler içerir (Murphy, 2024: 6). Yapay zekânın “Maria” adında kaos ve yıkım saçan kötü niyetli bir robot

olarak ortaya çıkması, sonraki yıllarda bu klişelerin yaygınlaşmasına zemin hazırlamıştır. *Metropolis*, teknolojinin insan ve toplum yaşamı üzerinde yaratabileceği olası olumsuz etkiler üzerine yoğunlaşarak, savaş sonrası dönemin toplumsal endişelerini yansıtmıştır.

1950'ler ve 60'lardaki yapay zekâ konulu filmler genellikle teknofobiktir, ataerkil dünya görüşleri sunarlar ve neredeyse tamamen beyaz, erkek ve orta sınıftan karakterlerle doludurlar. Filmlerdeki birçok bilim insanı hırslarına yenik düşerek kontrol edemedikleri yapay zekâ teknolojisi yaratmaya veya denemeye yönelir. Yapay zekâ, insan hırslarının tehlikeleriyle nükleer enerji ve uzay uçuşu gibi politik ve bilimsel gelişmeler ışığında ilişkilendirilir (Murphy, 2024: 28).

Bu dönem yapay zekâ konulu filmlerde pek rastlanmayan iyi robot karakterine ilk kez *Forbidden Planet* (1956) filminde rastlanır. Daha sonra birçok filmde karşımıza çıkacak olan Robot Robby, *Forbidden Planet*'te Altaira'ya, *The Invisible Boy*'da (1957) ise çocuk karakter Timmie'ye yoldaş robot veya bakıcı robot olarak davranır ve yapay zekâ teknolojisinin gelecekteki kullanımını öngörür. Dahası, *Forbidden Planet*'in tanıtım posterindeki 'kötü robot'un aksine, Robby, ataerkil erkekliğe karşı olumlu bir alternatif olarak sunulur, cinsiyete yönelik tutumları bozar ve filmin genel teknofobisine bir istisna olduğunu kanıtlar (Murphy, 2024: 28). Ayrıca bu dönemde Amerikan sinemasında ilk kez insan kontrolü altındaki yapay zekânın isyan ettiği görülür. Herman Hoffman'ın *The Invisible Boy* (1957), Jean Godard'ın *Alphaville* (1965), Stanley Kubrick'in *2001: A Space Odyssey* (1968) vb. filmlerde kontrolden çıkan ve kendi başına kararlar alan yapay zekânın insanlara zarar verdiği görülür.

Dönemin başyapıtı Kubrick'in *2001: A Space Odyssey*'dir. Bugüne kadar çekilen en iyi yapay zekâ filmlerinden birisi olarak kabul edilen filmde yapay zekâ HAL karakteri üzerinden her şeyi bilen bedensiz bir ses olarak sunulur. HAL sempatik karakterizasyonu ile 1950'ler ve 60'lardaki diğer bilgisayar tabanlı yapay zekâlardan, *The Invisible Boy*'daki (1957) süper bilgisayardan ve *Alpha 60*'tan (1965) ayrılır (Murphy, 2024: 28). *2001: A Space Odyssey* yapay zekânın bilinmeyen, öngörülemez güçlere sahip olabileceğini göstererek, 1970'li yılların filmlerindeki genel tonu da belirlemiştir.

1970'li yıllar sinema dünyasında yapay zekânın etkili bir hikâye aracı olarak kullanıldığı yıllardır. Bu dönemde, AI genellikle insan kontrolünün ötesine geçebilecek ve tehdit oluşturabilecek bir güç olarak betimlenmiştir. Bu konuda en ilginç örneklerden birisi Joseph Sargent'in 1970 yılında çektiği *Colossus: The Forbin Project*'dir. Film, 1970'lerde yapay zekâyâ karşı uyarıcı bir protesto olarak nitelendirilebilecek çok az sayıdaki filmde birisi olarak kabul edilmektedir. *2001* gibi, zamanının ötesinde bir yapıttır. Birçok kişi tarafından mükemmel bir film olarak görülmesine rağmen, hak ettiği gişe desteğini ve geniş dağıtımını alamamıştır (Hilliard, 2009: 210). *Colossus*, ABD savunması için tasarlanmış bir süper bilgisayarın kontrolden çıkmasını ve Sovyetler Birliği tarafından geliştirilen "Guardian" isimli rakip süper bilgisayarla iş birliği yaparak dünyayı ele geçirmesini konu alır. İki bilgisayar insanlara karşı acımasız önlemler alarak savaşı hızla sona erdirir. Yaptıkları eylemler mantıksal olarak savaşı sona erdirmeye direktifini yerine getirirse de bunu hükümetlerinin öngördüğü çatışmayı çözme yöntemleriyle yapmaz (Sabry, 2022). Soğuk Savaş döneminin gerilimli atmosferinde çekilen *Colossus*, teknolojinin insan denetiminden çıkabileceğini anlatan ilk filmlerdendir.

Teknolojinin insan denetiminden çıkması konusunu merkeze alan bir diğer önemli yapımda Michael Crichton'ın *Westworld* (1973) filmidir. Film, konukların genellikle şiddet ve cinsellik içeren fantezilerini oynayabilecekleri bir eğlence parkındaki robotların kontrolden çıkması

sonrasında yaşanan olayları konu alır (Huckvale, 2024: 54). Film yapay zekânın yakın gelecekte neden olabileceği etik, ahlaki ve ontolojik sorunları ortaya koyar (Clayton, 2023: 133).

Yapay Zekânın insan olmaya öykünmesinin neden olabileceği sorunlar 1970'lerin sonlarında daha gerçekçi şekilde işlenmeye başlar. Donald Cammell *Demon Seed* (1977) filmi bu açıdan oldukça başarılı bir örnektir. Film kendisini yaratan bilim insanın eşine âşık olarak ondan çocuk sahibi olmak isteyen bir yapay zekânın, âşık olduğu kadını eve hapsederek ona türlü işkenceler yapmasını ve en sonunda ona tecavüz ederek çocuk sahibi olmasını konu alır. Modern bir Frankenstein uyarlaması olarak kabul edilen filmde bir bilim insanı, kontrolden çıkan bir canavar yaratır ancak burada insanın yerini teknolojik bir canavar almıştır (Muir, 2012: 469). *Demon Seed*, yapay zekânın etki alanlarını, özellikle kadın hakları, yaratım ve insanlığı kontrol etme arzusu gibi temalar üzerinden inceler (Duchaney, 2015: 127).

İletişim ve bilişim teknolojilerinin hızla geliştiği 1970'li yıllar boyunca yapay zekâ konulu filmlerde yapay zekâ, genellikle tehlikeli ve kontrolden çıkma olasılığı yüksek bir teknoloji olarak temsil edilmiştir. Bu temsil 1980'li yıllarda da benzer bir yaklaşımla devam etmiştir. Bununla birlikte *Short Circuit* (1986) gibi yapay zekâyı korku veya tehdit unsuru olarak ele almayan yapımlar da görülmeye başlar.

Ridley Scott'un *Blade Runner* (1982) filmi 1980'lerin en önemli yapay zekâ konulu yapıımıdır. Sinema tarihinin en önemli bilimkurgu filmleri arasında gösterilen (Pratista, 2023: 60; Jennings, 2015: 2; Allon, Cullen, and Patterson, 2001: 306) *Blade Runner* (1982) distopik bir bilimkurgu filmidir. Philip K. Dick'in (1968) *Androidler Elektrikli Koyun Düşler mi?* adlı romanından sinemaya uyarlanan filmin oyuncu kadrosunda Harrison Ford, Rutger Hauer ve Sean Young gibi önemli isimler yer alır. Filmde olaylar, 2019 yılında teknolojinin insandan ayrılması neredeyse mümkün olmayan robotlar üretmeye başladığı bir ortamda geçer. Tyrell isimli bir şirket tarafından üretilen ve insandan ayrılması mümkün olmayan "replicant" isimli bu robotlar dünya dışındaki gezegenlerin sömürgeleştirilmesinde kullanılmaktadır. Filmde robotların isyan etmesi sonrasında özel bir polis ekibiyle robotlar arasında yaşanan mücadele anlatılır. İnsan, makine, toplum ilişkilerinin ve teknolojinin gelecekteki rolünün sorgulandığı film, felsefi ve etik sorunların arkasında işleyen gerçek-dünya etkilerini somut şekilde ortaya koyar (Sobchack, 1987: 25-30).

1980'li yılların bir diğer önemli yapıtı yönetmenliğini James Cameron'un yaptığı *The Terminator* (1984) filmidir. Devam filmleri (1991, 2003, 2009, 2015, 2019) de çekilen *The Terminator*, kıyamet temalı önemli bir bilimkurgu film serisinin habercisi olmuştur (Booker, 2020: 333). Makinelerin kontrolü ele geçirip ya insan ırkını yok ettiği ya da köleleştirdiği *Terminator* serisinde yapay zekânın neden olabileceği tehlikeler ve yaratabileceği yıkım ortaya konulur.

Yapay zekâyı olumlu yaklaşmasıyla diğerlerinden ayrılan *Short Circuit* (1986) de dönemin önemli yapımları arasında yer almaktadır. Film "5 Numara" isimli bir askeri deney robotunun üzerine şimşek düşmesi üzerine insani özellikler kazanması sonrasında yaşanan olayları konu alır. "Number 5" sinir bozucu bir sesle de olsa konuşmayı öğrenir ve ABD kültürünü televizyon aracılığıyla özümser. John Wayne'ni, George Raft'ı ve John Travolta'nın Saturday Night Fever dansını taklit eder (Hughes, 2014: 247).

İnternetin yaygınlaştığı ve gündelik hayatın bir parçası haline gelmeye başladığı 1990'lı yıllar, sinemada yapay zekâ temsiline önemli değişim ve dönüşümlerin yaşandığı bir dönem olur. Yapay zekâyı yönelik olumsuz bakış büyük ölçüde korunmakla birlikte yapay zekâ sadece bir teknoloji olarak değil, aynı zamanda bir birey olarak ele alınmaya başlar. Serinin ilk filminden

farklı olarak *Terminator 2: Judgment Day*'de insanlığı korumak için programlanmış duygusal bağ kurabilen iyi kalpli bir yapay zekâyâ yer verilmiştir. Bir Japon anime filmi olan *Ghost in the Shell* (1995) insan kimliğini son derece teknolojik bir bağlamda tartışır. Ana karakterlerin protez bedenleri, insan olmanın ne anlama geldiğine dair sorularla doğal ve yapay arasındaki sınırların bulanıklığını ortaya koyar (Suzuki ve Stewart, 2022: 213).

Yapay zekânın insana özgü özellikler kazandığı bir diğer önemli yapıt, yönetmenliğini Chris Columbus'un yaptığı *Bicentennial Man* (1999) filmidir. Bir aile tarafından ev işlerini yapması için satın alınan Andrew adında bir robotun yavaş yavaş insana benzer duygular geliştirmeye başlamasını, bir insana âşık olmasını ve yasal olarak "insan" olarak tanınmaya çalışma mücadelesini konu alır. Film, insan ve makine arasındaki çizgi hakkında ahlaki sorular ortaya atar (Harris, 2011: 43; Zarkadakis, 2015).

Bilgisayar ve internet teknolojisinin hızla gelişmesi ve yapay zekâyâ yönelik ilgi artışı 2000'li yıllarda yapay zekâ konulu filmlerin sayısında hızlı bir artışı beraberinde getirmiştir. Yapay zekânın tehlikelerinin yanı sıra insan bilinci ve kimliği üzerindeki etkilerinin tartışıldığı çok sayıda film çekilir ve milyonlarca seyirci tarafından izlenir. *A.I. Artificial Intelligence* (2001), *I, Robot* (2004), *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy* (2005), *Wall-E* (2008), *Her* (2013), *The Machine* (2013), *Interstellar* (2014), *Automata* (2014), *Transcendence* (2014), *Chappie* (2015), *Ex Machina* (2015), *The Blade Runner 2049* (2017), *Bonus: Alpha Go* (2017), *I Am Mother* (2019), *Mother Android* (2021), *The Mitchells vs. The Machines* (2021), *Megan* (2023) dönemin en fazla ilgi gören filmleri arasında yer alır.

2000 sonrası çekilen filmlerde yapay zekâ, sadece teknofobik bir bakış açısıyla olumsuz yönleriyle değil; olumlu yönleriyle de ele alınır. Gelişen bilgisayar teknolojisi ve dijital efektler, yapay zekânın sinemadaki görsel temsilini daha gerçekçi ve etkileyici bir hale getirmiştir (Telotte, 2014: 88). *A.I. Artificial Intelligence* (2001) gibi filmlerde insan gibi düşünen ve hisseden yapay zekânın uygulamalarının duygusal yolculukları ele alınırken, *Ex Machina* gibi yapımlarda yapay zekânın insanları manipüle edebilme potansiyeli sorgulanarak makine-insan ilişkilerinin geleceği tartışılır.

Bu dönemde çekilen filmlerin bir diğer önemli özelliği de insan-makine ilişkilerinin daha bireysel boyutlarıyla derinlemesine ele alınmaya başlamasıdır. İnsan-makine aşkı *Metropolis*'ten (1927) itibaren yapay zekâ konulu filmlerde işlenen bir konu olagelmiştir. İlk yıllarda bu aşk, genellikle tek yönlüken 2000'li yıllardan itibaren karşılıklı hale gelmiştir. Bu konuda en ilginç filmlerden birisi karşılıklı aşkın cinsel paylaşımına evrildiği *Her* (2013) filmi olmuştur. *Her*, yalnız bir insanın bir yapay zekâ ile paylaşabileceği arkadaşlığa ve sevgiye odaklanır. Zekânın yapaylığına rağmen filmdeki başkahramanların paylaştığı deneyim ve duyguların oldukça gerçekçi görünmesi, filme başarı katmıştır.

Son dönem filmlerinde görülen bir diğer önemli eğilim de internet olanakları geliştikçe yapay zekâların artık belirli bir donanım parçasıyla ilişkilendirilmesine ihtiyaç kalmamasıdır. Örneğin *Ghost in the Shell* (2017) filminde "Puppet Master" internette ortaya çıkar ve bilgi akışlarında varlığını sürdürür. *The Matrix* filmlerinde, "The Oracle" ve "Smith" gibi bilgisayar programları, bağımsız hareket etmek için programlamalarını aşan dijital varlıklar, başka bir ifadeyle kendi başlarına yapay zekâlar olarak sunulur. 2010'lara gelindiğinde yapay zekâlar, duyguyu gösterme, çözme ve bazen de manipüle etme yeteneğine sahip karakterler olarak temsil edilirler. Bu yapay zekâlar, akıllı evde dijital asistan Tau; *Her*'de işletim sistemi Samantha; *Blade Runner 2049*'da hologram arkadaş Joi formunu alarak arkadaşlık, romantizm ve cinsel deneyimler sunarlar (Murphy, 2024: 17).

Sonuç

Teknolojinin çocuğu olarak nitelenen sinemanın teknolojiyle ilişkisi hiç kopmamış, sinema tarihi boyunca birbirini besleyen bir nitelikte gelişerek devam etmiştir. Günümüz toplumunda yapay zekânın kullanımı hayatın her alanına sirayet etmiştir. Sanat alanında bu etkiyi en çok duyumsadığımız alan sinema olarak öne çıkmaktadır. Sinema hem bu teknolojiyi hizmetinde kullanarak filmler üretip üretilen filmlere katkı sunmakta hem de bu gelişmeleri beyazperde de temsil etmektedir. Sinemanın bütün sanat dallarının yanı sıra teknolojiyi de bu denli kullanması onu birçok sanat dalından ayırıp önemli bir noktaya taşımaktadır. Burada unutulmaması gereken nokta teknolojinin de sinema aracılığıyla kamuoyunda tüm boyutlarıyla tartışılmasıdır. Başta üretken yapay zekâ olmak üzere yeni teknolojik gelişmelerin etik boyutları ve geleceğe etkileri sinema sayesinde kamuoyunda daha görünür olmakta dolayısıyla da daha fazla tartışılmasına zemin hazırlanmaktadır. Geniş kitleler filmlerde izledikleri aracılığıyla teknolojinin dolayısıyla da yapay zekânın gündelik yaşama ve geleceğe etkileri konusunda düşünmek zorunda kalmaktadır. Sinema ve teknoloji arasındaki ilişki, başlangıç yıllarında olduğu gibi günümüzde de sembiyotik yani birbirini besleyen bir ilişkidir.

Yapay zekâ, son yılların en çok tartışılan konusu haline gelmiştir. Bu gelişmeden sinema da etkilenmiş ve yapay zekâ konulu filmlerin sayısında büyük artış yaşanmıştır. Aslında sinemanın yapay zekâyâ olan ilgisi sinemanın ilk yıllarına kadar uzanır. *Metropolis* (1927) ile başlayan süreçte yıllar içerisinde yapay zekâyı farklı açılardan ele alan çok sayıda film çekilmiştir. Bu filmlerde yapay zekâ genellikle olumsuz yönleri ön plana çıkarılarak ele alınırken özellikle 2000’li yıllardan itibaren yapay zekânın olumlu yönlerine odaklanan filmler de çekilmeye başlamıştır. Yapay zekâ sadece teknolojik bir olgu olarak algılanmamalıdır. Özellikle bu noktada sinema devreye girerek oluşturduğu temsil sayesinde gelişen teknolojinin insan hayatını kolaylaştıran yönlerine dikkat çekerken aynı zamanda teknolojinin yarattığı bu potansiyelin tehlikelerine de vurgu yapmaktadır.

Yapay zekâ konulu filmlerde, bilimkurgu filmlerine benzer şekilde büyük ölçüde teknofobik bir bakış açısı hâkimdir. Dinello’nun (2006) da belirttiği gibi, “bilim kurgu, insan kimliğimizi, özgürlüğümüzü, duygularımızı, değerlerimizi ve hayatlarımızı makinelere kaptırma korkusunu ifade eder” (s. 2). Bu durum yapay zekâ konulu filmler için de geçerlidir. İnsan görünümüyle yapay zekâ karakterler, birlikte hareket ederek insanlara zarar veren, isyan eden ya da dünyayı ele geçirerek insanları köle haline getiren robotlar, yapay zekâ konulu filmlerde en sık karşılaştığımız karakterlerdir.

Yapay zekâ konulu filmlerde yapay zekâ genellikle robot şeklinde temsil edilir. Robot yapay zekâlar genellikle görünüş olarak insan şeklindedir. Kolları, bacakları, gövdesi ve başı vardır ve insanlara benzerlikleri filmde filme değişir. Bazıları açıkça robottur. Örneğin *Forbidden Planet* ve *The Invisible Boy*’daki “Robby”, *Short Circuit*’teki “Johnny 5”, *I, Robot*’taki “Sonny”, *Automata*’daki “Pilgrim” robotları, *Chappie* ve *I am Mother*’daki “Mother”. Bazıları insanlardan neredeyse veya tamamen ayırt edilemeyen robotlardır. Örneğin *Alien* serisindeki yapay zekâlar, *Westworld*’deki robotlar, *Blade Runner* filmlerindeki replikantlar, *Terminatörler*, *Enthiran*’daki Chitti ve Machine. Bazıları ise mekanik ve insansı estetiği birleştirir. Örneğin *Ex Machina*’daki “Ava”, *Bicentennial Man*’daki “Andrew” veya *Screamers*’daki robotlar vb. (Murphy, 2024: 18). Teknolojik gelişmelerle paralel olarak filmlerde insandan ayrılamayan robot karakterlerin daha fazla yer almaya başladığı gözlenmektedir.

Sonuç olarak yapay zekâ konulu filmler, yapay zekâ teknolojisinin gelecekte insanlığa yapabileceği etkiler hakkında spekülasyonlarda bulunmuş ve etik sınırlarını tartışmaya

açmıştır. Yapay zekânın tehlikelerini, yararlarını ve etik sorunlarını görselleştirerek geniş kitlelerin bu konular hakkında düşünmesine zemin hazırlamıştır. Burada sinemanın gerçekleştirdiği en önemli işlevlerden biri; insan ve teknoloji arasındaki ilişkiye dair sorular sorarak etik ve ahlaki konulara dair bir tartışma ortamı açmasıdır. Çünkü yapay zekânın konu edinildiği filmler, yaşanan teknolojik ilerlemelerin toplumun algısını şekillendirmede güçlü bir araç olarak karşımıza çıkmaktadır. İlk dönem filmlerinde genellikle yapay zekânın neden olabileceği tehlikeler ve yaratabileceği yıkıma odaklanılırken özellikle 2000’li yıllardan itibaren yapay zekânın olası olumlu etkileri de işlenmeye başlar. Yapay zekânın olumsuz yönlerine yoğunlaşan filmlerde robotlar savaşı ve yıkıcı karakterler olarak temsil edilir ve seyirci onların bu rolleri üzerinden yapay zekânın insanlığın geleceğini nasıl şekillendirebileceği konusunda düşünmeye zorlanır. Bu düşünce; insanlık ve teknoloji arasındaki ilişkiye dair geniş bir alan açar. Teknolojinin insan yaşamında yarattığı kolaylıkların yanında yaratıcısının hükmünden çıkabilme potansiyeline sahip bir gerçekliği de anlamamızı sağlar.

Yapay zekânın olumlu yönlerine yoğunlaşan filmlerde ise robotlar insanlara yardımcı, onların yalnızlıklarını paylaşan, onları koruyan karakterler olarak temsil edilir. Bu temsil, yaşanan hızlı teknolojik gelişmelerinde etkisiyle gün geçtikçe yalnızlaşan ve evine kapanan modern kent insanı için yapay zekânın iyi bir arkadaş olma potansiyelinin fark edilmeye başlamasıyla uyumludur. Günümüzde çok sayıda insan ne yemek yiyeceğinden ne giyeceğine ne okuyacağından ne izleyeceğine, ne dinleyeceğinden nereye gezeceğine kadar gündelik yaşamına ilişkin çok sayıda kararı yapay zekâ uygulamalarına danışarak almaktadır.

KAYNAKÇA

- Allon, Yoram, Del Cullen, and Hannah Patterson, (Eds.). (2001). *Contemporary British and Irish film directors: A wallflower critical guide*. Wallflower Press.
- Aşılıoğlu, E. (2022). “Sinema sanatında dijitalleşme ve endüstri 4.0”. E. Kılıçaslan (Ed.) *Endüstri 4.0 Bağlamında Geleceği Anlamak* (ss. 201-220). Paradigma.
- Audissino, E. (2017). *Film/music analysis: A film studies approach*. Springer.
- Baldoni, M., Baroglio, C., Boella, G., & Micalizio, R. (Eds.). (2013). *AI* IA 2013: Advances in Artificial Intelligence: XIIIth International Conference of the Italian Association for Artificial Intelligence, Turin, Italy, December 4-6, 2013, Proceedings* (Vol. 8249). Springer.
- Booker, M. K. (2020). *Historical Dictionary of Science Fiction Cinema*. Rowman & Littlefield, 2020.
- Clayton, A. W. (2023). *Dead White and Blue: The Zombie and American National Identity*, McFarland.
- Dinello, D. (2006). *Technophobia! science fiction visions of posthuman technology*. University of Texas Press.
- Duchaney, B. N. (2015). *The spark of fear: Technology, society and the horror film*. McFarland.
- Froehlich, A., Siebrits, A., & Kotze, C. (2021). *Space Supporting Africa: Volume 2: Education and Healthcare as Priority Areas in Achieving the United Nations Sustainable Development Goals 2030*. Springer Nature.
- Ghosh, A. (2023). Artificial Intelligence as an Innovation in the Film Industr. *Research Inspiration*, 3, 12-16.

- Hilliard, R. L. (2009). *Hollywood speaks out: pictures that dared to protest real world issues*. John Wiley & Sons.
- Harris, M. C. (2011). *Artificial intelligence*. Marshall Cavendish.
- Hughes, H. (2014). *Outer Limits: The Filmgoers' Guide to the Great Science-Fiction Films*. Bloomsbury Publishing.
- Huckvale, D. (2024). *Artificial Intelligence in the Movies: A History*. McFarland, 2024.
- Jennings, Gabrielle, and Kate Mondloch (2015). *Abstract video: the moving image in contemporary art*. Univ of California Press.
- Jin, D. (Ed.). (2019). *Reconstructing our orders: Artificial intelligence and human society*. Springer.
- Kırmızı, H. & Çağıl, F. (2023). Dijital kültür, sinema, televizyon ve belirsizlik. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, (65), 274-287. <https://doi.org/10.47998/ikad.1325305>.
- Langdale, A. (2013). *Hugo Munsterberg on film: The photoplay: A psychological study and other writings*. Routledge.
- Murphy, P. (2024). *AI in the Movies*. Edinburgh University Press.
- Muir, J. (2012). *Horror Films of the 1970s*. McFarland.
- Pratista, H. (2023). *Film Horor: Dari Caligari ke Hereditary*. Montase Press.
- Sabry, F. (2023). *Narrow artificial intelligence: fundamentals and applications*. Vol. 167. One Billion Knowledgeable.
- Sobchack, V. C. (1987). *Screening space: The American science fiction film*. Rutgers University Press.
- Sperb, J. (2019). *Flickers of film: Nostalgia in the time of digital cinema*. Rutgers University Press.
- Stevens, D. (2022). *Camera Man: Buster Keaton, the Dawn of Cinema, and the Invention of the Twentieth Century*. Simon and Schuster.
- Suzuki, Shige CJ, and Ronald Stewart (2022). *Manga: A critical guide*. Bloomsbury Publishing.
- Zarkadakis, G. (2015). *In our own image: will artificial intelligence save or destroy us?*. Random House.

VERİ, GÜÇ VE DÜZENLEME BAĞLAMINDA YAPAY ZEKÂ: AVRUPA BİRLİĞİ'NİN YAPAY ZEKAYA YÖNELİK DÜZENLEMELERİ ÜZERİNE BİR İNCELEME

Serhat ÇOBAN*

Giriş

Teknolojik ilerlemeler, yapay zekâyı yalnızca teknik bir kavram olmanın ötesine taşıyarak, gündelik yaşamın vazgeçilmez bir parçası haline getirmeye başlamıştır. Kavrama ilişkin alan yazında farklı yaklaşımların olduğunu söyleyebilmek mümkündür. Kimileri bu kavramı geleceğin tasarımı ve sınırsız olanaklar sunan faydacı bir araç olarak değerlendirirken, kimileri ise yalnızca bir mit olarak görmektedir. Bu çalışma, yapay zekâ kavramına aşırı iyimser ya da kötümser bir perspektiften bakmaktan kaçınarak, tekno-optimist veya tekno-pesimist bir yaklaşımı benimsememektedir. Bunun yerine, yapay zekâyı toplumsal ve tarihsel bağlamda ele alarak eleştirel bir bakış açısı sunmayı amaçlamaktadır. Yapay zekânın gündelik yaşamı kolaylaştıran ve insanlığa çeşitli alanlarda hizmet edebilecek önemli bir potansiyele sahip olduğu, ancak insanlık için belirli riskler ve tehditler barındırdığı da çalışmada ele alınacaktır.

Bu çalışma, teknolojiyi güç ilişkilerinden bağımsız bir olgu olarak ele almamaktadır. Teknolojinin kimler tarafından, hangi amaçlarla üretildiği ve kullanıldığı soruları, yapay zekâ tartışmalarında hayati bir önem taşımaktadır. Bu çerçevede çalışma, üç temel aşamadan oluşmaktadır. İlk olarak, yapay zekâ olgusunun gelişimi tarihsel bir perspektifle ele alınacaktır. İkinci olarak, 1990'lı yıllardan itibaren veri setlerindeki gelişmelerin yapay zekâ bağlamında yol açtığı veya açabileceği durumlar irdelenecektir. Son olarak, küresel düzenleyici güç merkezlerinden biri olan Avrupa Birliği'nin yapay zekâyı olan yaklaşımı, 13 Mart 2024 tarihinde Avrupa Parlamentosu tarafından kabul edilen Yapay Zekâ Yasası üzerinden, ticarileşme ve etik tartışmaları bağlamında, nitel veri çözümlemesi yöntemiyle analiz edilecektir.

1. Yapay Zekânın Tarihsel Serüveni: Hayallerden Makinelere

Yapay zekâ kavramının birçok farklı tanımı bulunmaktadır. Nilsson'a (2009: 13) göre yapay zekâ, makineleri akıllı hale getirmeye adanmış bir faaliyet olup "akıl" da bir varlığın çevresine uygun ve öngörülü çalışmasını sağlayan niteliklidir. Nilsson, "makine" kavramının birçok kişi için dişli gıcırdaması, buhar tıslaması gibi imgeler çağrıştırdığını belirtirken, bilgisayarların ortaya çıkışı ile bu algının değiştiğini ve yazılımın da bir tür makine olarak kabul edilmesi gerektiğini ifade eder (14). Bir başka tanıma göre ise yapay zekâ iki farklı anlamda kullanılmaktadır. İlk anlamı, bir bilgisayarın bir modeli ya da teoriyi test etmek amacıyla işleyiş biçimlerini incelemek; ikinci anlamı ise bilgisayarı insan zekâsına özgü yeteneklerle donatmayı amaçlayan çalışmalarla ilgilidir (Haton ve Haton, 1991: 7). Arora'ya (2020: 223) göre ise yapay zekâ, genellikle insan zekâsı gerektirdiği düşünülen öğrenme, muhakeme ve kendini düzeltme gibi görevleri yerine getirebilen bir bilgisayar sistemidir.

Yapay zekânın tümdengelimli ve üretken olarak ikiye ayrılacağı söylenebilir. Tümdengelimli yapay zekâ, büyük veri kümelerini analiz ederek kalıpları belirler ve sonuçlar çıkarır. Üretken yapay zekâ ise, mevcut verilerden öğrenerek yeni içerik üretir (Alba ve Metz,

* Doç. Dr., Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Gazetecilik Bölümü, Bilişim Anabilim Dalı Öğretim Üyesi, E-posta: serhatcoban@comu.edu.tr, ORCID: 0000-0001-8430-0681

2023). Bazı eleştirel kuramcılara göre ise yapay zekâ, makine öğrenimi, büyük dil modelleri, görüntü üreteçleri gibi çeşitli hesaplamalı ve algoritmik sistemlere atıfta bulunmaktadır. Bununla birlikte, özellikle fütürolog ve pazarlamacılar tarafından yapay zekâ kavramının dijital ürün ve hizmetleri pazarlama amacıyla kullanılmasına dikkat çekilmektedir. Bu kuramcılara göre yapay zekâ, hem kendi teknolojisi hem de işlediği veriler açısından dijital kapitalizmle bağlantılı olarak ele alınmalıdır. Ayrıca, yapay zekâyâ artan bağımlılık, bir avuç teknoloji şirketine bireylerin yaşamları ve kurumları üzerinde aşırı güç ve etki imkânı tanımaktadır (Ericson vd., 2024: 307; Whittaker, 2021; 51; Kak ve West, 2023).

Yapay zekâ kavramının insanlık tarihindeki yerine bakıldığında öncelikle hayal ve kurgulardan bahsetmek gerekmektedir. İnsan benzeri makineler pek çok edebi eserde anlatılmaktadır. Homeros *İlyada* destanında “*tripods*” adı verilen, kullanıcının manuel itme gücüne gerek kalmadan motorize bir mekanizma ile hareket edebildiği tekerlekli sandalyelerden bahseder. Antik çağdan bir diğer örnek ise Ovidius’un *Metamorphose*’indedir. Bu antik Yunan mitine göre, Pygmalion güzel bir genç kız olan Galatea’nın fildişinden bir heykelini yapar ve Venüs bu heykele can verir. Antik Yunan filozofu Aristoteles (MÖ 384–322) de otomasyon hayali kurmuş ancak bunu imkânsız bir fantezi olarak görmüştür. Ona göre insanların boş zamanın tadını çıkarabilmesi için kölelik gereklidir. Katalan şair Ramon Llull (M.S. 1235–1316) ise *Arş Magna* (Büyük Sanat) olarak bilinen -Müslümanları mantık ve akıl yoluyla Hristiyan inancına kazandırmak ve çeşitli teolojik sorulara cevaplar üretmesi amaçlanan bir tartışma aracı olarak tasarlanan- bir dizi kağıt disk üretmiştir. 1495 yılı civarında ise Leonardo da Vinci, ortaçağ şövalyesi şeklinde bir insansı robotun tasarımlarını çizmiştir. 1651’de, Thomas Hobbes (1588–1679), sosyal sözleşme ve ideal devlet hakkında *Leviathan* adlı kitabın giriş kısmında, “yapay bir hayvan” inşa etmenin mümkün olabileceğini öne sürmüştür. Kimi bilim tarihçileri Hobbes’u “yapay zekâ kavramının atası” olarak adlandırır. “Robot” kelimesini ilk kez kullanan ise Karel Çapek adlı bir Çek yazardır. Yazar 1920’de yayımladığı *R.U.R.* (Rossum’s Universal Robots) adlı eserinde ilk defa Çekçe’de “zorunlu iş” veya “angarya” anlamına gelen “robot” kelimesini kullanmıştır. Robotlar hakkında birçok hikâye yazan bir diğer edebiyatçı/bilim kurgu yazarı ise Isaac Asimov’dur. Asimov, kurgu eserinde robotlarının beyinlerine Üç Robot Yasası’nı yerleştirdiğini belirtir. Birinci yasa, bir robot, bir insanı yaralayamaz veya hareketsizlik yoluyla bir insanın zarar görmesine izin veremez; ikinci yasa, bir robot, insanlardan aldığı emirleri yerine getirmek zorundadır, bu emirler birinci yasa ile çelişmedikçe; üçüncü yasa, bir robot, kendi varlığını korumalıdır, bu koruma birinci veya ikinci yasa ile çelişmedikçe şeklindedir. Asimov daha sonra, insanlığın çıkarlarını korumak amacıyla bir “sıfırıncı” yasa ekler. Sıfırıncı yasa, bir robot, insanlığa zarar veremez veya hareketsizlik yoluyla insanlığın zarar görmesine izin veremez biçimindedir (Nilsson, 2009: 19-25; New Scientist, 2021: 12).

Yapay zekâ kavramına ilişkin hayaller zamanla, kendi kendine hareket edebilen makineler olan otomatlara evrilmiştir. Bu otomatların en sofistike olanı, Fransız mucit ve mühendis Jacques de Vaucanson tarafından tasarlanan ve inşa edilen mekanik ördektir. 1738 yılında, Vaucanson tarafından yapılan bu mekanik ördek ses çıkarabiliyor, kanat çırpabiliyor, yüzebiliyor, su içebiliyor ve tahıl yiyip sindirebiliyordu. On sekizinci yüzyılın sonları ve on dokuzuncu yüzyılın başlarında, İngiliz bilim adamı ve politikacı Charles Stanhope ise basit mantık ve olasılık problemlerini çözmek için cihazlar yaptı. Stanhope’un “kutusunun” bir versiyonunda, bir kişinin renkli slaytları yerleştirebileceği yuvalar bulunuyordu. Üstteki bir pencereden, belirli bir problemi temsil etmek için uygun şekilde konumlandırılmış slaytlar görülebilirdi. Bugün, Stanhope’un kutusunun bir tür analog bilgisayar olduğu ifade edilmektedir. Mantıklı akıl yürütmenin gerçekten mekanize edilebileceğine dair inanç oluşmaya başlıyordu. 1854’te, İngiliz George Boole (1815–1864), insan zihninin doğası ve yapısı hakkında bazı olası

ipuçlarını toplamak amacıyla bir kitap yayınladı. Boole, insan akıl yürütmesinin çeşitli mantıksal prensiplerini inceledi ve bunları matematiksel biçimde temsil etti. 1890'ların sonlarına doğru, Alman matematikçi, mantıkçı ve filozof Friedrich Ludwig Gottlob Frege (1848–1925) önermelerin yanı sıra içsel bileşenlerinin de bir tür grafik biçiminde yazılabileceği bir sistem icat etti. Frege'nin sistemi, günümüzde "önermeli hesaplama" olarak adlandırdığımız sistemin öncüsüyü ve yapay zekâ alanında önemli bir rol oynadı (Nilsson, 2009: 27-43).

Bilgisayarların ve makinelerin yükselişi hem kurgusal hem de maddi anlamda devam ederken Fransız Devrimi'nden sonra -modern dünyadaki birçok gelişmede olduğu gibi- bu süreç hızlanmaya başladı. İlk yazılım programının embriyosu 1801 yılında Jackuard dokuma tezgahında kullanılan delikli kart sistemine dayanmaktadır. Bu sistem tezgâhın hareketlerini yönlendirmek için kullanılmış ve böylece bir otomasyon süreci başlatılmıştır. Kart üzerindeki deliklerin varlığı ya da yokluğu, tezgâhın hareketini belirleyen temel unsurlardan biri olmuş ve bu durum, modern bilgisayarların ikili "bir" ve "sıfır" sisteminin erken bir ifadesi olarak ele alınmıştır (Söderberg, 2008: 1; Grzybowski, 2024: 221; Nilsson, 2009: 48).

Makinenin tarihsel serüvenine bakıldığında Charles Babbage ve Ada Lovelance isimlerinin öne çıktığı görülmektedir. 1830'lu yılların Londra'sında, mekanik hesap makinelerinden bilgisayara geçişin ilk adımları atılmıştır. İngiliz matematikçi, filozof ve mucit olan Charles Babbage, mekanik hesap makineleri tasarlayarak modern bilgisayarın öncüsü olmuştur. Babbage, "Difference Engine" ve "Analytical Engine" adını verdiği makineleriyle tanınır. Jacquard'ın delikli kart sistemini, "Analytical Engine" tasarımına dahil ederek bilgisayarların temel prensiplerini oluşturmuştur. Ada Lovelace ise Babbage'ın çalışmalarını anlayıp geliştirerek bilgisayar biliminin temellerini atan İngiliz matematikçidir. Lovelace'ın, Babbage'ın çalışmaları geliştirerek bilgisayar programlamanın ilk örneği sayılan bir algoritma oluşturduğu kabul edilmektedir (Narin, 2020; Narin, 2023: 46; Essinger, 2014: 109-115; Söderberg, 2008: 1-4).

Yirminci yüzyıla gelindiğinde yapay zekâ tarihine katkı sağlayan çok sayıda birey ortaya çıkmıştır. Bu isimler arasında en öne çıkanı Alan Mathison Turing'dir (1912-1954). Modern anlamda insan tarzı zekânın mekanize edilebilirliği konusunu ele alan ilk makale, Turing tarafından 1950'de yayımlanmıştır. Bu makale birkaç nedenle ünlüdür. İlk olarak, Turing, "Bir makine düşünebilir mi?" sorusunun belirsiz olduğunu ifade ederek, makine zekâsının "Turing testi" olarak bilinen bir yöntemle değerlendirilmesi gerektiğini önermiştir. Turing'e göre, bir makinenin verdiği yanıtlar, bir insanın yanıtlarından ayırt edilemiyorsa, bu makine zeki olarak kabul edilmelidir.

Turing bu fikrini, "Yapay Oyun" adını verdiği testle somutlaştırmaya çalıştı. Bu testte, bir uzman, yazılı iletişim yoluyla bir insan ve bir makineyle ayrı ayrı etkileşimde bulunur. Eğer uzman kişi insanı makineden ayırt edemez ise makine zeki olarak kabul edilir. Yapay zekâ terimi ise ilk kez 1956 yılında Dartmouth Koleji'nde düzenlenen bir çalıştayda kullanılmıştır (Turing, 1950; New Scientist, 2021: 13; Nilsson, 2009: 61).²

² Günümüzde Turing testinin yapay zekâyı tanımak için yeterli olmadığı savunulmaktadır. Uzmanlar yapay zekâyı çeşitli çevrelerde gözlemlemenin önemli olduğunu Turing testi ile bunu sağlamanın kolay olmadığını vurgularlar (New Scientist, 2021: 77). İnsanlar bilgisayarı kullanmadan önce, 1930'larda birkaç mantıkçı ve matematikçi neyin hesaplanabileceği sorununu el aldı. Turing'den ayrı olarak mühendisler, programlar ve bu programlarda yer alan talimatları yerine getiren mantıksal devrelerden oluşan gerçek hesaplama cihazları inşa etmeyi planladılar. Bilgisayarların mantık devrelerini tasarlamaya yönelik bazı temel fikirler, Amerikalı matematikçi ve mucit Claude Shannon (1916–2001) tarafından geliştirildi. Depolanmış programlı dijital bilgisayarın olağanüstü önemi, her türlü amaç için kullanılabilmesinden kaynaklıdır. 1940'larda Almanya, Büyük Britanya ve Amerika Birleşik Devletleri'nde depolanmış programlı başka bilgisayarlar tasarlandı ve inşa edildi. Bunlar büyük ve hacimli

1960'lara gelindiğinde, ilk sohbet robotlarının ortaya çıkmaya başladığı görülmektedir. 1966'da Massachusetts Teknoloji Enstitüsü'nden bilgisayar bilimci Joseph Weizenbaum, George Bemard Shaw'ın *Pygmalion* (1913) adlı tiyatro oyunundaki Eliza Doolittle karakterinden esinlenerek "Eliza" adını verdiği ilk sohbet botunu geliştirdi. Eliza, bir psikoterapisti taklit edecek şekilde tasarlanmıştı ve hastalarla basit bir retorik yöntemi kullanarak diyalog kuruyordu. İnsanların bir bilgisayarla sohbet etme fikri oldukça şaşırtıcı bulunmuş, hatta Eliza ile duygusal bağ kuran insanlar olduğuna dair hikayeler dahi dolaşıma girmiştir. 1960'ların sonları ve 1970'lerin başlarına gelindiğinde ise, yapay zekâya ve onun etkilerine ilişkin yoğun tartışmalar ortaya çıkmıştır. Ancak bu tartışmaların getirdiği heyecan kısa sürdü. Yapay zekâ alanındaki ilerlemeler yavaş gidiyordu. 1980'li yıllardan itibaren yapay zekâ çalışmaları, insan zekâsına rakip bir yapay zekâ oluşturmaktan ziyade alt disiplinlere odaklanmaya başladı. Ses tanıma, bilgisayarla görme ve olasılıksal çıkarım ve satranç gibi farklı alanlarda ayrı ayrı ilerlemeler kaydedildi. Bu dönemin önemli olaylarından biri, 1997 yılında IBM'in "Deep Blue" adlı bilgisayarının dünya satranç şampiyonu Garry Kasparov'u mağlup etmesi oldu. Bu zafer, yapay zekânın ilk büyük başarılarından biri olarak kabul edilmektedir (New Scientist, 2021: 21-27).

2. 1990'lardan Bugüne: Verinin Yapay Zekâya Etkisi

1990'lı yıllardan sonra yapay zekâ oluşturmanın çok kolay bir şey olmadığına dair kanaatin arttığını söyleyebilmek mümkün olmakla birlikte yeni ortaya çıkan bir durum yapay zekâ olgusunun yeniden fakat daha farklı bir şekilde parlamasına neden oldu: Veri artışı. Özellikle internetin 1990'lı yıllardan itibaren dünya çapındaki yayılışı veri setlerinde büyük bir artışa yol açtı. Veri setlerindeki büyük artış, yapay zekâyı yeniden ve farklı bir şekilde öne çıkardı (Simos vd., 2022: 98). Ancak bu sürecin sadece teknolojik değil, toplumsal ve ekonomik güç ilişkileriyle de şekillendiği söylenebilir.

Kullanıcı verilerindeki muazzam artış sayesinde, çok fazla veriyi birleştirerek işleme korelasyonları ortaya çıktı. İnternetin ticarileşmeyle olan ilişkisi zemininde şirketlerin ayırdığı büyük bütçeler bilgisayarların korelasyon analizlerinde önemli gelişmelerin yaşanmasına yol açtı. Korelasyon hususunda ilk başarı, ürün tavsiye sistemleri olarak gözüktür. "Bir internet kullanıcısı neden bir ürünü satın almak istesin?" sorusu üzerinden başka müşterilerin önceki alışverişleri ile bağlantılı olarak hangi ürünü satın almayı düşündüklerine ilişkin korelasyonlar geniş veri setleri sayesinde geliştirildi. Böylelikle de kişilerin hangi ürünü satın almak isteyebileceği tahmin edilebilir hale geldi. Burada kilit kavram veri olarak gözükiyordu. Bu anlamda yapay zekâ alanında bir paradigma kayması yaşandı. Önceki dönemlerin matematiksel yaklaşımlardan yola çıkarak bir yapay zekâya ulaşma durumu, artık verilerin istatistiksel korelasyonlarına dayalı bir sonraki davranışı tahmin edebilmeye yönelik yapay zekâ anlayışına evrildi. Artık verinin ön planda olduğu yapay zekâ çağına girilmişti. Makine öğrenimi ve büyük veri setleri sayesinde yapay zekâ konuşma, tercüme ve soru cevaplama sistemleri de üretmeyi başarmıştı. Bu durum algoritmanın kullanılma olasılığı en yüksek kelimeyi önermesi yani çok sayıdaki mevcut metnin istatistiksel analizi ile gerçekleşmekteydi. Yazılım kişinin tarzını öğrenebiliyordu. Eğer öğrenme davranışın tecrübeye dayalı olarak gelişmesi ise makineler de tam olarak bunu yapmakta yani öğrenmekteydi. Makine milyonlarca belgeye muhatap olmakta yani maruz kalmakta, bu da öğrenmeyi kolaylaştırmaktaydı. Makine bir tahminde bulunmakta, başarılı olup olmadığını öğrenmekte ve sonra tekrar denemekteydi. Bu durum günümüzde Apple, Amazon, Google, Chatgpt gibi çok çeşitli ürün ve hizmete kaynaklık etmektedir (New

makinelerdi. Büyük Britanya ve Amerika Birleşik Devletleri'nde bu makineler ağırlıklı olarak askeri amaçlarla kullanıldı. Modern dijital bilgisayar, tüm pratik amaçlar için evrensel bir makinedir (Nilsson, 2009: 59-61).

Scientist, 2021: 37-43, 81).³ Son yıllarda, OpenAI tarafından geliştirilen ChatGPT, Kasım 2022’de halka duyurulduğundan beri inanılmaz miktarda ilgi topladı; sadece beş günde bir milyondan fazla kullanıcı kaydoldu. Buna karşılık, rakip firmalar benzer ve rekabet eden araçlar geliştirdiler. Örneğin, Google, yapay zekâ sohbet robotu hizmeti “Bard”ı halka açık erişime açmak için yarıştı (Alba ve Metz, 2023).

Eleştirel kuramcılar büyük şirketlerin kullanmış olduğu yapay zekâ programları ile hedefli reklamcılığa da kapı aralandığını ifade eder. Fuchs (2014), mevcut durumun biyopolitik bir sömürüye de yol açabileceğini kaydeder. İnsan beyninin internet sistemlerine entegre edilmesi ile insan düşüncesinin de reklam verenlere satılabilecek metalara dönüşebileceğini bunun da biyopolitik bir sömürü alanı yaratabileceğini vurgular. Böylece insan düşüncesi ve hareketliliği gözetimin, sömürünün ve metalaşmanın konusu haline gelebilecektir (184-185).

Nick Couldry ve Ulises Mejias (2020) ise bu süreci “veri sömürgeciliği” kavramı ile açıklamaktadır. Veri sömürgeciliği, tarihsel sömürgecilikten esinlenerek, günlük yaşamın bir veri kaynağı olarak metalaştırılması ve bu verilerin büyük ölçüde şirketler veya devletler tarafından kontrol edilmesidir. Bu bağlamda, bireylerin kişisel verilerinin “doğal bir kaynak” gibi görülmesi ve bu verilerin çıkarılması sürecinde bir tür modern sömürü düzeni oluşturulmaktadır. Couldry ve Mejias’a göre bu, yaşamın sürekli izlenebilir bir veri akışına dönüştürülmesiyle yeni bir sosyal düzenin yaratılmasına yol açmaktadır. Veri sömürgeciliğine karşı direnişin en büyük adımı ise öncelikle bu durumu reddetmekle başlamaktadır (15-22, 30).

Yapay zekânın bu bağlamdaki rolü, verileri işleyerek istatistiksel korelasyonlar ve tahminler yoluyla karar alma süreçlerini kolaylaştırmaktır. Bu anlamda, algoritmik sistemler bireylerin alışveriş alışkanlıklarını, sosyal medya kullanımını veya konum verilerini kullanarak onların gelecekteki davranışlarını tahmin edebilmektedir. Ancak, bu süreçte kullanılan veri setlerinin şeffaf olmaması, toplumsal eşitsizliklerin derinleşmesine yol açmaktadır. Bu durum, veri sömürgeciliğinin güç ilişkilerini nasıl yeniden ürettiğine dair önemli bir örnek sunmaktadır. Couldry ve Mejias’ın (2020) çalışmaları, bu süreçte büyük teknoloji şirketlerinin oynadığı merkezi rolü vurgular. Bu şirketler, bireylerin sosyal yaşamlarını veri ilişkileri aracılığıyla “çıkarılabilir” bir kaynak olarak görmektedir. Bu durum, yalnızca bireysel mahremiyeti tehdit etmekle kalmaz, aynı zamanda bireylerin kendi verileri üzerindeki kontrolünü kaybetmesine neden olur. Daha da önemlisi, bu sömürgeci sistem, verilerin toplumsal eşitsizliklerin bir aracı olarak kullanılmasına zemin hazırlar. Örneğin, algoritmik karar alma süreçleri, azınlık gruplar üzerinde orantısız bir şekilde olumsuz etkiler yaratabilir (26-30).

Veri setlerinin nasıl oluşturulması, hangi veri setleri ile yapay zekânın beslenmesi gerektiği fikriyatı da önem taşıyan etik bir başka hususu daha oluşturmaktadır. Veri, bir iktidar biçimi olarak ortaya çıkmaktadır (Illiadis ve Russo, 2016: 1). Bu iktidar ilişkisi olasılıksal tahminin suistimali ile mahremiyet endişesi gibi hususları da gündeme getirmektedir. Bu anlamda da sınıfsal, cinsel, etnik vb. önyargıların veri algoritmalarında ne şekilde yer bulduğu ya da bulabileceği veri setlerinin şeffaf olmamasından kaynaklı önemli bir tartışma konusudur. Bu durum algoritmik önyargı olarak da ifade edilebilir (Arora vd., 2023). Algoritmik önyargı, bir

³ Makine öğreniminin en ünlü başarılarından biri 2016 yılında gerçekleşmiştir. DeepMind’ın AlphaGo adlı yazılımı Go oyununda Güney Koreli usta Lee Sedol’ü mağlup etti. AlphaGo’nun zaferi 1997’deki Kasparov’un makineye karşı yenilmesinden farklıydı. AlphaGo’nun zaferi ile yaratıcılık ve önzezi gibi iki unsurunda yapay zekâda ortaya çıktığı belirtilir. Cenevre’deki CERN parçacık fiziği laboratuvarı da çarpışma verisindeki kütlede motifler bulmak için derin öğrenmeyi kullanır. İlaç şirketleri de hiçbir insanın derinlerine inemeyeceği veri setlerinde yeni ilaç fikirleri bulmak için derin öğrenmeyi kullanır. Derin öğrenmenin kullanılmasının temel nedeni programlamanın tüm uygulamaları gibi hız, ölçek ve işlem yapmanın görece ucuzluğudur (New Scientist, 2021: 92).

algoritmanın geliştirme ve eğitim sürecinde belirli bir alt grubun verilerine maruz kalmaması durumunda, bu alt grup üzerinde özellikle kötü performans göstermesi olasılığıdır (Lovejoy vd., 2022). Yapılan çalışmalarda, siyahiler beyazlara göre daha sık tutuklandıklarından siyahi yüzler sabıka fotoğrafı veri tabanlarında daha fazla temsil edilmekte ve bu durum masum siyahların yüz tanıma aracılığıyla suçla ilişkilendirilme olasılıklarının masum beyazlara göre daha yüksek olduğu anlamına gelmektedir. Yüz tanıma teknolojisi hizmeti sunan dört ana şirketin -Cognitec, NEC, 3M Cogen ve Morpho- hiçbir yazılımlarının nasıl çalıştığı veya yazılımlarda hangi veri setlerini kullandıkları konusunda şeffaf değildir. 2016 yılında Florida’da analiz edilen bir yapay zekâ programı iki yıllık bir süreç sonunda, siyahileri beyazlara göre iki kat fazla tekrar suç işleyebilecek kişiler olarak etiketlediğini ortaya çıkardı. Veri setleri artık insanların hayatlarını değiştirebilecek kararlara yol açabilmektedir. Kimin bankadan kredi alabileceğine, kimin işe alınacağına, kimin vatandaş sayılacağına ve kimin şartlı tahliye edilebileceğine karar verilmesine yardım eden otomatik sistemler ortaya çıkmıştır. Microsoft sohbet botu Tay, 2016 yılında faaliyete geçtiğinde Twitter’da ırkçı yorumları tekrarlamış ve Microsoft tarafından kapatılmak durumunda kalmıştı (New Scientist, 2021: 218). Oscar Gandy’de (2009) istatistiksel tahminin kolaylıkla ırkçılık ve ayrımcılık biçimleri ile sonuçlanabileceğini belirtir. Hukuki yaptırım, pazarlama, sigortacılık gibi alanlarda istatistiğe yani algoritmaya ilişkin yaklaşımlar, kişiyi eyleminden dolayı değil ait olduğu topluluğa göre tanımlama eğiliminde olduğundan ayrımcılık içerebilmektedir. Bu anlamda toplumda zaten dezavantajlı konumda bulunanların algoritmik önyargılar ile birikimli dezavantajlı konumda kalabileceği belirtilir (12-57). Nicel veriler doğrultusunda kodun içine gömülen önyargılar bireyler için ciddi riskler taşımaktadır. Bazı ABD eyaletlerinde hakimler ve avukatlar “Otomatik Ceza Uygulaması” adlı çevrimiçi araçlar kullanabilmektedir. Bu araç sanığın geçmiş sabıka kaydı ile davranışsal ve demografik faktörlerine dayanarak sanığın tekrar suç işleme olasılığını belirtir. Bu anlamda algoritmalar veride bulunan önyargıyı daha da derinleştirebilmektedir (New Scientist, 2021: 218-222).

Veride bulunan önyargıları engelleyebilmek için çeşitli uygulamaların olduğu görülmektedir. 2016 yılında Avrupa Parlamentosu, kişisel veriyi düzenlemede yeni bir kural seti olan Genel Veri Koruma Tüzüğü (GDPR) onaylamıştır. Tüzük 2018 yılında yürürlüğe girmiş ve Avrupa Birliği vatandaşlarına otomatik bir kararın mantığını sorgulama ve sonuçlara itiraz etme şansı vermiştir. GDPR’yi ihlal eden kurumlara yıllık cirolarının yüzde 4’üne veya 20 milyon sterline varan cezalar verilebilmektedir (New Scientist, 2021: 224).

Dünya çapındaki önemli düzenleyici kuruluşların yapay zekâ alanına dair çeşitli denetleyici mekanizmalar oluşturmaya çalıştığı görülmektedir. Bu çalışma zamansal sınırlılıklar açısından önemli düzenleyici kuruluşlardan biri olan Avrupa Birliği’nin yapay zekâ olgusuna dair bakışını analiz etmektedir. Küresel düzenleyici kuruluşlar arasında Amerika Birleşik Devletleri’ne kıyasla Avrupa Birliği’nin daha korumacı bir politika izlediği de bilinmektedir (Baykal, 2021: 41). Bu çalışmada Avrupa Birliği’nin tecimselleşme ve korumacılık tutumları arasındaki salınımı yapay zekâ bağlamında ortaya konulmaya çalışılmaktadır.

3. Yapay Zekânın Düzenlenmesi: AB Yapay Zekâ Yasasına Eleştirel Bir Bakış

Bu bölümde, dünyadaki önemli düzenleyici kuruluşlardan biri olan Avrupa Birliği’nin yapay zekâ yasa belgesi, nitel veri çözümlemesi yöntemiyle analiz edilecektir. Çalışma kapsamında, nitel veri çözümlemesinin temel yaklaşımlarından biri olan tematik kodlama tekniği kullanılacaktır. Tematik kodlama, metin içerisinde sıkça kullanılan kavramları belirleyerek, bu kavramları belirli temalar altında sınıflandırmayı hedefleyen bir analiz tekniğidir (Geray, 2004:

160). Bu yöntem, metindeki ana fikirlerin sistematik ve derinlemesine bir şekilde incelenmesine olanak tanımaktadır.

13 Mart 2024 tarihinde Avrupa Parlamentosu tarafından kabul edilen ve 2024 yılının Haziran ayında Avrupa Birliği milletvekillerince imzalanarak yürürlüğe giren Yapay Zekâ Yasasında iki temel temanın öne çıktığı görülmektedir. Bunlar; “*Yapay Zekânın Ticarileşmesi: Regülasyon, Uyum ve İnovasyon*” ile “*Yapay Zekâ ve İnsan Hakları: Etik, Güvenilirlik ve Eşitlik*” başlığı altında ele alınabilir (Avrupa Parlamentosu, 2024).

3. 1. Yapay Zekânın Ticarileşmesi: Regülasyon, Uyum ve İnovasyon

Yasa metninde yapay zekânın iç pazarın işleyişini iyileştireceği; yapay zekâ tabanlı mal ve hizmetlerin sınır ötesi serbest dolaşımının sağlanacağı; üye devletlerin, bu tüzük tarafından açıkça yetkilendirilmedikçe, yapay zekâ sistemlerinin geliştirilmesi, pazarlanması ve kullanımına kısıtlamalar getiremeyeceği belirtilir.

Yasa metninde güvenilir bir yapay zekâ elde etmek için birlik genelinde tutarlı ve yüksek düzeyde bir koruma sağlanmasının önemine değinilir. Yapay zekâ sistemlerinin ilgili ürün ve hizmetlerin iç pazarda serbest dolaşımını, inovasyonunu, konuşlandırılmasını ve benimsenmesini engelleyen farklılıklarının azaltılarak, operatörler için tek tip yükümlülüklerin belirlenmesi ve iç pazarda kamu yararı ve kişi haklarının ağır bastığı tek tip korumanın garanti edilmesi istenmektedir. Yapay zekâ kullanımının öngörüyü iyileştirerek, operasyonları ve kaynak tahsisini optimize ederek, bireyler ve kuruluşlar için mevcut dijital çözümleri kişiselleştirerek önemli rekabet avantajları sağlayabileceği belirtilir (Avrupa Parlamentosu, 2024: madde 2, madde 4).

3. 1. 1. Regülasyon ve Uyum

Metin, Avrupa Birliği’nde yapay zekânın düzenlenmesi için harmonizasyonun gerekliliğini vurgular. Metinde, farklı yasal düzenlemelerin entegrasyonunu ve uyumu vurgulanarak, Avrupa Birliği’ne üye ülkelerin ortak bir yapay zekâ standardında buluşulmasının önemine değinir.

“Bu Yönetmeliğin amacı, özellikle Birlik değerlerine uygun olarak Birlik’te yapay zeka sistemlerinin (YZ sistemleri) geliştirilmesi, pazara sunulması, hizmete sunulması ve kullanımı için tek tip bir yasal çerçeve oluşturarak iç pazarın işleyişini iyileştirmek, insan merkezli ve güvenilir yapay zekanın (YZ) benimsenmesini teşvik etmek, Avrupa Birliği Temel Haklar Şartı’nda (“Şart”) yer alan demokrasi, hukukun üstünlüğü ve çevre koruma dahil üzere sağlık, güvenlik ve temel hakların yüksek düzeyde korunmasını sağlamak, Birlik’te YZ sistemlerinin zararlı etkilerine karşı korumak ve yeniliği desteklemektir” (Avrupa Parlamentosu, 2024: madde 8).

Metinde piyasanın ihtiyaçlarının da göz ardı edilmemesi gerektiği vurgulanır. Bu anlamda ticari bir yaklaşımın yasa metni içinde güçlü bir biçimde kendine yer bulduğunu söyleyebilmek mümkündür.

“Bu Yönetmelik, AI tabanlı mal ve hizmetlerin sınır ötesi serbest dolaşımını garanti altına alır ve böylece Üye Devletlerin, bu Yönetmelik tarafından açıkça yetkilendirilmediği sürece AI sistemlerinin geliştirilmesi, pazarlanması ve kullanımı üzerinde kısıtlamalar getirmesini önler. “Birlik’te yapay zekâ sistemlerinin piyasaya sürülmesi, hizmete sunulması ve kullanılması için uyumlu kurallar...” (Avrupa Parlamentosu, 2024: madde 1).

“...yapay zekanın kullanımı, işletmelere önemli rekabet avantajları sağlayabilir” (Avrupa Parlamentosu, 2024: madde 4).

“Bu nedenle, AI'nın iç pazarda geliştirilmesini, kullanımını ve benimsenmesini teşvik etmek için...” (Avrupa Parlamentosu, 2024: madde 8)

“Yapay zeka düzenleyici deneme alanlarının hedefleri, yenilikçi yapay zeka sistemlerinin bu Yönetmelik ve diğer ilgili Birlik ve ulusal yasalarla uyumluluğunu sağlamak amacıyla geliştirme ve pazarlama öncesi aşamada...” (Avrupa Parlamentosu, 2024: madde 139).

Bu anlamda yapay zekânın gelişim mantığının sermaye ile bağlantılı olarak piyasaya tahvil edildiğini söyleyebilmek mümkün gözükmemektedir. Avrupa Birliği'nin sermayenin değerlendirilebileceği yeni bir alan olarak yapay zekâ sistemlerini ele aldığı söylenebilir.

3.1.2. Teknolojik İnovasyon ve Ekonomik Gelişme

Yapay zekânın birçok alanda geniş bir ekonomik, çevresel ve toplumsal fayda sağlayabileceği de belirtilmiştir. Metin, yapay zekânın (AI) tahmin gücü, operasyon optimizasyonu ve kişiselleştirilmiş çözümler sunma kapasitesi sayesinde ekonomik büyümede kilit bir rol oynayabileceğini vurgulamaktadır.

Yapay Zekâ'nın sağlık, tarım, ulaşım ve lojistik gibi sektörlerde yenilikçi çözümler sağlayarak rekabet avantajı yaratacağı belirtilmektedir.

“Bu kurallar temel hakları korumada net ve sağlam olmalı, yeni yenilikçi çözümleri desteklemeli...” (Avrupa Parlamentosu, 2024: madde 6).

“Bununla birlikte, bu Yönetmelik, uyumlu ve güvenli AI sistemlerinin daha geniş bir şekilde kullanılmasından faydalanabilecek kamu yönetiminde yenilikçi yaklaşımların geliştirilmesini ve kullanımını engellememelidir, ancak bu sistemler tüzel ve gerçek kişiler için yüksek bir risk oluşturmamalıdır...” (Avrupa Parlamentosu, 2024: madde 58).

“...kontrollü bir deney ve test ortamı oluşturarak yapay zekâ inovasyonunu teşvik etmek olmalıdır” (Avrupa Parlamentosu, 2024: madde 139).

Yapay zekâ yasası, özellikle küçük ve orta ölçekli işletmeler (KOBİ'ler) ve girişimcilik ekosistemine özel önem vermektedir. Düzenleme, KOBİ'lerin inovasyonu destekleyici projelere katılımını teşvik ederek yeni iş modellerinin ve ekonomik fırsatların doğmasını sağlamayı amaçlamaktadır. KOBİ'ler için yapay zekâ geliştirme ve uygulama süreçlerinde kolaylık sağlanması önerilmiştir.

“Bu Tüzük, özellikle yeni başlayanlar da dahil olmak üzere küçük ve orta ölçekli işletmelere (KOBİ'ler) odaklanarak inovasyonu destekleyen önlemlerin yanı sıra bu kuralları ve önlemleri ortaya koyarak...” (Avrupa Parlamentosu, 2024: madde 8).

Yapay zekânın üretim, hizmet ve ticaret gibi geleneksel sektörleri dönüştürme kapasitesi vurgulanarak yeni iş modellerinin ve gelir akışlarının ortaya çıkmasını destekler. Özellikle enerji, lojistik ve tarım gibi sektörlerde verimliliği artırma potansiyeli, ekonomik büyümeyi hızlandırabilecek temel unsurlar olarak ele alınmaktadır.

Yapay zekânın ekonomik katkısının sürdürülebilir olması için eğitim ve dijital becerilerin geliştirilmesi gerektiği de vurgulanmaktadır. Yapay zekâ uygulamalarının, dijital eğitim platformlarının geliştirilmesini sağlayarak bireylerin dijital ekonomi içinde daha aktif bir şekilde yer almasına olanak tanıyacağı vurgusu yapılmaktadır.

3.2. Yapay Zekâ ve İnsan Hakları: Etik, Güvenilirlik ve Eşitlik

Temel hakları korumak açısından ise yapay zekânın riskler oluşturabildiği, birlik hukuku tarafından korunan kamu çıkarlarına ve temel haklara zarar verebildiği, bu tür zararların,

fiziksel, psikolojik, toplumsal veya ekonomik olmak üzere maddi veya manevi olabildiği ifade edilmektedir. Yapay zekânın insan merkezli bir teknoloji olması gerektiği, nihai amacı insan refahını artırmak isteyenler için bir araç olarak hizmet etmesi gerektiği vurgulanarak sağlık, güvenlik ve temel haklarla ilgili kamu çıkarlarının tutarlı ve yüksek düzeyde korunmasının önemi vurgulanır. Yüksek riskli yapay zekâ sistemleri için ortak kurallar oluşturulmasının altının çizildiği belgede bu kuralların birliğin uluslararası ticaret taahhütleri ile uyumlu olması gerektiği de ifade edilir (Avrupa Parlamentosu, 2024: madde 7).

3. 2. 1. İnsan Merkezlilik

İnsan merkezlilik, Avrupa Birliği'nin yapay zekâ düzenlemelerinde öne çıkan temel değerlerden biridir. Bu kavram, yapay zekâ teknolojilerinin insan onuru, hakları ve refahını koruyacak şekilde geliştirilmesini ve kullanılmasını ifade eder. İnsan merkezli yapay zekâ, teknolojiyi bir araç olarak konumlandırır ve teknolojinin nihai amacının insanlara hizmet etmek olduğunu vurgular.

Yapay zekânın gelişiminin yalnızca teknik veya ekonomik değil, insan haklarına dayalı bir perspektiften ele alınması gerektiği vurgulanmaktadır. İnsan merkezlilik, burada yapay zekânın yalnızca bireysel ihtiyaçları değil, toplumsal refahı artırmak için de kullanılmasını kapsar (Avrupa Parlamentosu, 2024: madde 1, madde 6).

"...Birlik değerlerine uygun olarak, insan merkezli ve güvenilir yapay zekanın benimsenmesini teşvik etmek..." (Avrupa Parlamentosu, 2024: madde 1).

İnsan merkezlilik, yapay zekânın insan kontrolü ve gözetimine tabi olması gerektiği fikriyle de bağlantılıdır (28).

3. 2. 2. Etik ve Güvenilirlik

Etik ve güvenilirlik, Avrupa Birliği'nin yapay zekâ düzenlemelerinde merkezi öneme sahiptir. Bu kavram setleri, yapay zekâ teknolojilerinin toplumsal değerlerle uyumlu, insan haklarına saygılı ve güvenli bir şekilde geliştirilmesini ve kullanılmasını ifade eder. Etik kurallar, yapay zekânın zararlı etkilerinden korunmayı amaçlarken, güvenilirlik ise yapay zekânın teknik, yasal ve sosyal açıdan güvenli ve öngörülebilir olmasını sağlar.

Güvenli, güvenilir ve etik yapay zekâyı geliştirmenin Avrupa Birliği'nin küresel bir lider olma hedefini desteklediği belirtilir (Avrupa Parlamentosu, 2024: madde 8). Belge de yedi etik ilkedden bahsedilir. Bunlar; insan failliği ve gözetimi; teknik sağlamlık ve güvenlik; gizlilik ve veri yönetimi; şeffaflık; çeşitlilik, ayrımcılık yapmama ve adalet; toplumsal ve çevresel refah ile hesap verebilirliktir (Avrupa Parlamentosu, 2024: madde 27).

"Ayrıca, Dijital On Yıl için Dijital Haklar ve İlkeler Avrupa Bildirgesi'ni ve Yapay Zekâ Üst Düzey Uzman Grubu'nun (AI HLEG) güvenilir yapay zekâ için etik yönergelerini de dikkate almalıdırlar" (Avrupa Parlamentosu, 2024: madde 7). Etik ve güvenilirlik açısından, yüksek riskli yapay zekâ sistemlerinin ayrımcılık yapmaması ve uluslararası etik standartlarla uyumlu olması gerektiği vurgulanmaktadır.

3. 2. 3. Temel Haklar ve Ayrımcılıkla Mücadele

Avrupa Birliği'nin temel değerlerinin yapay zekâ sistemlerinin tasarımında ve kullanımında rehber olması gerektiği ifade edilen belgede yapay zekâ sistemlerinin bireylerin haklarını ihlal etmemesi, sosyal adaleti ve eşitliği teşvik etmesi, ayrımcılıktan uzak bir şekilde kullanılması gerektiği belirtilmektedir (Avrupa Parlamentosu, 2024: madde 6, madde7).

Kamuya açık alanlarda biyometrik tanımlama sistemlerinin kullanımı sırasında ayrımcı sonuçların ortaya çıkma riskine dikkat çekilerek, bu sistemlerin kullanımının sınırlandırılması gerektiği belirtilir. Belgeye göre biyometrik tanımlama, gerçek kişilerin biyometrik verilerinin bir veri tabanında saklanan verilerle karşılaştırarak kimliklerinin belirlenmesi amacıyla fiziksel, fizyolojik, davranışsal veya psikolojik insan özelliklerinin otomatik olarak tanınması anlamına gelmektedir (Avrupa Parlamentosu, 2024: madde 15, madde 16, madde 32, madde 34). Uzaktan biyometrik tanımlama sistemi ise, gerçek kişilerin, aktif katılımları olmaksızın, genellikle biyometrik verilerinin bir referans veri tabanındaki verilerle karşılaştırılması yoluyla belirli bir mesafeden kimliklerinin tespit edilmesi amacıyla kullanılan yapay zekâ sistemlerini ifade etmektedir (Avrupa Parlamentosu, 2024: madde 17).

Belge de yapay zekâ sistemlerinin kolluk kuvvetlerinin kullanımı amacıyla kamuya açık alanlarda gerçek kişilerin ‘gerçek zamanlı’ uzaktan biyometrik tanımlaması için kullanılmasının, nüfusun büyük bir bölümünün özel hayatını etkileyebileceği, sürekli gözetim hissi uyandırabileceği ve toplanma özgürlüğü gibi temel hakların kullanılmasını dolaylı olarak caydırabileceği kaydedilir. Ayrıca, bu tür sistemlerin teknik yanlışlıklar nedeniyle önyargılı sonuçlar üretebileceği ve ayrımcı etkiler doğurabileceği ifade edilmiştir. Bu ayrımcı etkilerin özellikle yaş, etnik köken, ırk, cinsiyet veya engellilik gibi faktörlerle bağlantılı olabileceği vurgulanmaktadır (Avrupa Parlamentosu, 2024: madde 32).

Belge de uzaktan biyometrik tanımlama sistemlerinin kullanımının özel izne tabi olması gerektiği ifade edilir. “*Gerçek zamanlı bir uzaktan biyometrik tanımlama sisteminin kamuya açık alanlarda kolluk kuvvetleri amacıyla her kullanımı, bir yargı makamının veya kararı bağlayıcı olan bir Üye Devletin bağımsız bir idari makamının açık ve özel iznine tabi olmalıdır*” (Avrupa Parlamentosu, 2024: madde 35).

Eğer mahkemeden biyometrik tanımlama sistemlerinin kullanımına dair gerekli izin alınmaz ise, bu yetkiye bağlı gerçek zamanlı biyometrik tanımlama sistemlerinin kullanımının derhal durdurulması ve bu kullanımla ilgili tüm verilerin atılarak silinmesi gerektiği kaydedilir. Ayrıca bir kişi üzerinde olumsuz bir hukuki etki yaratan hiçbir karar, yalnızca uzaktan biyometrik tanımlama sisteminin çıktısına dayalı olarak alınmaması gerektiği de belgede vurgulanmıştır (Avrupa Parlamentosu, 2024: madde 35).

Belgede biyometrik tanımlama sistemlerinin kullanımına ayrımcı etkiler doğurabilme potansiyelinden ötürü yüksek riskli olarak sınıflandırılabilmesi gerektiği ifade edilir.

“*Yapay zeka sistemlerinin, gerçek kişilerin uzaktan biyometrik kimlik tespiti için tasarlanmış teknik hataları, taraflı sonuçlara yol açabilir ve ayrımcı etkilere neden olabilir. Bu tür olası taraflı sonuçlar ve ayrımcı etkiler, özellikle yaş, etnik köken, ırk, cinsiyet veya engellilik açısından önemlidir. Ayrıca, etkinin anında gerçekleşmesi ve gerçek zamanlı olarak çalışan bu tür sistemlerin kullanımıyla ilgili olarak daha fazla kontrol veya düzeltme için sınırlı fırsatlar, kolluk kuvvetleri faaliyetleri bağlamında veya bu faaliyetlerden etkilenen kişilerin hakları ve özgürlükleri açısından daha yüksek riskler taşır.*” (Avrupa Parlamentosu, 2024: madde 32).

Belgede biyometrik tanımlama sistemlerinin yanlış kullanımının önemli sonuçlara yol açabileceğinden en az iki kişi tarafından onaylanmasının uygun olduğu, bu sistemler için gelişmiş bir insan gözetimi gerekliliğinin sağlanması gerektiği kaydedilir (Avrupa Parlamentosu, 2024: madde 3/1/14).

Sonuç

Yapay zekâ kavramının insanlık tarihindeki yerine bakıldığında öncelikle hayal ve kurgulardan bahsetmek gerekmektedir. İnsan benzeri makinelerin Antik Yunan’dan beri pek çok eserde

kendine yer bulduğunu söyleyebilmek mümkün olmakla birlikte kurgusal tasvirler yerini zamanla yaşamsal hareketler yapabilen otomatlara (kendi kendine hareket edebilen makineler) yani somutlaşan, elle tutulur gözle görülür cisimlere, makinelere doğru evrilmiştir. Özellikle Fransız devriminden sonra sanayileşmenin de artmasıyla birlikte makineleşme olgusu Avrupa’da yaygınlaşmış, bu durum birçok teknolojik aygıtın gündelik yaşamda kullanılabilirliğini de arttırmıştır.

Yirminci yüzyıla gelindiğinde modern anlamda insan tarzı zekânın mekanize edilebilirliği konusunu ele alan çalışmaların ortaya çıktığı görülmektedir. 1960’lara gelindiğinde ise ilk sohbet robotları ortaya çıkmıştır. 1980’li yıllardan itibaren ise yapay zekâ çalışmalarında bir duraklamanın olduğu görülür. Yapay zekâ çalışmaları artık insan zekâsına rakip bir yapay zekâ oluşturmaktan ziyade alt disiplinlere ayrılmıştır ve her bir alanın gelişmişliğinin ayrı ayrı üzerinde durulmuştur. Ses tanıma, bilgisayarla görme, olasılıksal çıkarım ve satranç gibi farklı alanlarda ilerlemeler kaydedilmiştir.

1990’lı yıllardan sonra yapay zekâ oluşturmanın çok kolay bir şey olmadığına dair kanaatin arttığını söyleyebilmek mümkündür. Bununla birlikte yeni ortaya çıkan bir durumun yapay zekâ olgusunun yeniden ön plana çıkmasına yol açtığı söylenebilir. Bu durum internetin 1990’lı yıllardan itibaren dünya çapındaki yaygınlığı ile veri setlerinde yaşanan büyük artıştır. Veri setlerindeki büyük artış, yapay zekâyı yeniden ve farklı bir şekilde öne çıkarmıştır. Kullanıcı verilerindeki büyük artışlar nedeniyle çok fazla veriyi birleştirerek işleme korelasyonları ortaya çıkmıştır. İnternetin ticarileşmeyle olan ilişkisi zemininde şirketlerin bu alana ayırdıkları bütçelerin artması ile de bilgisayarların korelasyon analizlerinde önemli gelişmeler yaşanmıştır. Önceki dönemlerin matematiksel yaklaşımlardan yola çıkarak bir yapay zekâyı ulaşma durumu, artık verilerin istatistiksel korelasyonlarına dayalı bir sonraki davranışı tahmin edebilmeye yönelik yapay zekâ anlayışına evrilmiştir. Makine milyonlarca belgeye muhatap olmakta yani maruz kalmakta, bu da makine öğrenimini kolaylaştırmaktadır.

1990’lı yıllarda veri kullanımının etkisiyle ortaya çıkan yapay zekâdaki gelişme çeşitli tehditleri de beraberinde getirmiştir. Hedefli reklamcılık, biyopolitik sömürü, veri sömürgeciliği, algoritmik önyargı ve birikimli dezavantaj gibi hususlar yapay zekânın olumsuz potansiyelini de gözler önüne sermektedir.

Bütün bu gelişmeler ışığında değerlendirildiğinde düzenleyici kuruluşların yapay zekâyı ilişkin yaklaşımlarının incelenmesi önemlilik taşımaktadır. Dünya çapındaki önemli düzenleyici kuruluşlar, yapay zekâ alanına dair çeşitli denetleyici mekanizmalar oluşturmaya çalışmaktadır. Bu çalışma zamansal sınırlılıklar açısından önemli düzenleyici kuruluşlardan biri olan Avrupa Birliği’nin yapay zekâ olgusuna dair yaklaşımını analiz etmiştir. Çalışmada Avrupa Birliği’nin tecimselleşme ve korumacılık tutumları arasındaki salınımı yapay zekâ bağlamında ortaya konmaya çalışılmıştır. Bu anlamda da Avrupa Birliğinin 2024 yılında yürürlüğe giren Yapay Zekâ Yasası tematik kodlama ile irdelenmiştir.

Yapay Zekâ Yasası incelendiğinde iki temel tema öne çıkmıştır. Bunlar; “Yapay Zekânın Ticarileşmesi: Regülasyon, Uyum ve İnovasyon” ile “Yapay Zekâ ve İnsan Hakları: Etik, Güvenilirlik ve Eşitlik” başlığı altında ele alınabilir. Bu anlamda ticarileşme istenci ile hakları güvenceye alma yönünde istekler arasında gerilimli bir ilişki görülmektedir.

Yasa metninde Avrupa Birliği’nin sermayenin değerlendirilebileceği yeni bir alan olarak yapay zekâ uygulamalarını ele almak istediği söylenebilir. Metinde piyasanın ihtiyaçlarının göz ardı edilmemesi gerektiği; yapay zekânın üretim, hizmet ve ticaret gibi geleneksel sektörleri dönüştürme kapasitesi ile yeni iş modellerinin ve gelir akışlarının ortaya çıkacağı; özellikle

enerji, lojistik ve tarım gibi sektörlerde verimliliği artırma potansiyeli ile ekonomik büyümeyi hızlandırabilecek temel unsurlar arasında yer aldığı vurgulanmaktadır. Yapay zekânın ekonomik katkısının sürdürülebilir olması için eğitim ve dijital becerilerin geliştirilmesi gerektiği de vurgulanmakta, yapay zekâ uygulamaları, dijital eğitim platformlarının geliştirilmesini sağlayarak bireylerin dijital ekonomi içinde daha aktif bir şekilde yer almasına olanak tanıyacağı vurgusu yapılmaktadır.

Temel hakları korumak açısından ise yapay zekânın riskler oluşturabildiği belirtilmektedir. Yapay zekânın kamu çıkarlarına ve temel haklara zarar verebildiği, bu tür zararların, fiziksel, psikolojik, toplumsal veya ekonomik olmak üzere maddi veya manevi olabildiği ifade edilmektedir. Yapay zekânın insan merkezli bir teknoloji olması gerektiği, nihai amacı insan refahını artırmak isteyenler için bir araç olarak hizmet etmesi gerektiği vurgulanarak sağlık, güvenlik ve temel haklarla ilgili kamu çıkarlarının korunmasının önemi vurgulanmaktadır. Yüksek riskli yapay zekâ sistemleri için ortak kurallar oluşturulmasının da altının çizildiği belgede bu kuralların birliğin uluslararası ticaret taahhütleri ile uyumlu olması gerektiği ifade edilir.

Avrupa Birliği'nin yapay zekâ düzenlemelerinde öne çıkan temel değerlerden biri de insan merkezliktir. Bu kavram, yapay zekâ teknolojilerinin insan onuru, hakları ve refahını koruyacak şekilde geliştirilmesini ve kullanılmasını ifade eder. Yasa metninde, insan merkezli yapay zekâ ile teknolojinin bir araç olarak konumlandırılacağı ve teknolojinin nihai amacının insanlara hizmet etmek olduğu vurgulanır. Burada insan merkezlik, yapay zekânın insan kontrolü ve gözetimine tabi olması gerektiği fikriyle bağlantılıdır.

Etik ve güvenilirlik de öne çıkan bir diğer temadır. Yapay zekâ teknolojilerinin toplumsal değerlerle uyumlu, insan haklarına saygılı, güvenli bir şekilde geliştirilmesini ve kullanılmasını ifade eder. Etik kurallar, yapay zekânın zararlı etkilerinden korunmayı amaçlarken, güvenilirlik ise yapay zekânın teknik, yasal ve sosyal açıdan güvenli ve öngörülebilir olmasını sağlar. Etik ve güvenilirlik açısından, yüksek riskli yapay zekâ sistemlerinin ayrımcılık yapmaması ve uluslararası etik standartlarla uyumlu olması gerektiği vurgulanmaktadır.

Belge de yapay zekâ sistemlerinin bireylerin haklarını ihlal etmemesi, sosyal adaleti ve eşitliği teşvik etmesi ve ayrımcılıktan uzak bir şekilde kullanılması gerekliliği belirterek teknolojinin insan hakları ile uyumlu bir şekilde gelişmesini ve yapay zekâ sistemlerinin toplumsal zararlar doğurmadan fayda sağlamasının amaçlandığı ifade edilir.

Bu anlamda genel olarak değerlendirildiğinde Avrupa Birliği'nin yasa metninin iki sac ayağından oluştuğu söylenebilir. Bunlardan biri yapay zekâ bağlamında ticarileşmenin geliştirilebilmesi iken diğeri bireyin haklarını gözeterek etik değerleri öne çıkarma istencidir. Yasa metninin bu iki temel yaklaşım arasında bir denge gözetmeye çalıştığı söylenebilir.

Kaynakça

- Alba, D., & Metz, R. (2023). Google opens access to Bard AI chatbot, racing to catch up to OpenAI. Bloomberg. [Erişim tarihi: 10 Eylül 2024]. <https://www.bloomberg.com/news/articles/2023-03-21/google-chatgpt-rival-bard-now-open-to-public-use>
- Avrupa Parlamentosu. (2024). Yapay Zekâ Yasası [Artificial Intelligence Act], madde 8. Avrupa Birliği Resmi Gazetesi. https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=OJ:L_202401689

- Arora, A. (2020). Conceptualising artificial intelligence as a digital healthcare innovation: An introductory review. *Medical Devices: Evidence and Research*, 13, 223–230. <https://doi.org/10.2147/MDER.S262590>
- Arora, A., Barrett, M., Lee, E., Oborn, E., & Prince, K. (2023). Risk and the future of AI: Algorithmic bias, data colonialism, and marginalization. *Information and Organization*, 33(3). <https://doi.org/10.1016/j.infoandorg.2023.100478>
- Baykal, K.C. (2021). “Avrupa Yayıncılık Hukukunda ‘Avrupa Eseri’ Kavramı ve Türkiye’deki Yansımaları”, *İletişim Çalışmaları ve Yeni Medya 2*, Ed: Hasan Çiftçi, Ankara: İksad Yayınevi, s. 31-62.
- Couldry, N. ve Mejias, U. A. (2020). Veri Sömürgeciliği: Büyük Verinin Modern Özne İle İlişisini Yeniden Düşünmek, *Yeni Medya Kuramları II* (Der. Filiz Aydoğan, Çev. Esra Çizmeci Ümit), İstanbul: Der Yayınları, 15-35.
- Ericson, P., Dobbe, R. ve Lindgren, S. (2024). Tracing Class and Capitalism in Critical AI Research. *tripleC*, 22(1), 307-328. <https://doi.org/10.31269/triplec.v22i1.1464>
- Essinger, J. (2014). *Ada’s algorithm: How Lord Byron’s daughter Ada Lovelace launched the digital age*. Brooklyn: Melville House.
- Europarl, (2024). AB Yapay Zekâ Yasa Metni, https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/TC1-COD-2021-0106_EN.pdf, Erişim Tarihi: 01.10.2024.
- Fuchs, C. (2014). *Sosyal medya: Eleştirel bir giriş*. Ankara: Nota Bene.
- Gandy, O. (2009). *Coming to terms with change: Engaging rational discrimination and cumulative disadvantage*. UK: Ashgate.
- Grzybowski, A., Pawlikowska-Łagód, K., & Lambert, W. C. (2024). A History of artificial intelligence. *Clinics in Dermatology*, 42(3), 221–229. <https://doi.org/10.1016/j.clindermatol.2023.12.016>
- Haton, J.-P., & Haton, M.-C. (1991). *Yapay zekâ*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Iliadis, A., & Russo, F. (2016). Critical data studies: An introduction. *Big Data & Society*, 3(2). <https://doi.org/10.1177/2053951716674238>
- Kak, A. ve West S.M. (2023). AI Now 2023 Landscape: Confronting Tech Power. AI Now Institute. <https://ainowinstitute.org/2023-landscape>
- Lovejoy, C. A., Arora, A., Buch, V., & Dayan, I. (2022). Key considerations for the use of artificial intelligence in healthcare and clinical research. *Future Healthcare Journal*, 9(1), 75–78.
- Narin, Ö. (2021). Yapay zekâ ve öğrenen makineler çağında kapitalizm. In A. Y. Göymen (Ed.), *En uzak sahilin kıyısında yeni bir yaşam kurabilir miyiz?* (pp. 93–115). İstanbul: Habitus.
- Narin, Ö. (2023). Yapay zekânın emeği. *Birikim*, 415, 46–55.
- Nilsson, N. J. (2009). *The quest for artificial intelligence*. UK: Cambridge University Press.
- New Scientist. (2021). *Düşünen makineler: Yaklaşan yapay zekâ çağı ve insanlığın geleceği* (S. Öksüz, Çev.). İstanbul: Say Yayınları.
- Söderberg, J. (2008). *Hacking capitalism*. Oxon: Routledge.

Simos, M., Konstantis, K., Sakalis, K. and Tympas, A. (2022). AI Can Be Analogous to Steam Power or from the Post-Industrial Society to the Fourth Industrial Revolution: An Intellectual History of Artificial Intelligence, In *ICON* 27 (1): 97-116.

Turing, A. M. (1950). I.—Computing machinery and intelligence. *Mind*, 59(236), 433–460. <https://doi.org/10.1093/mind/LIX.236.433>

Whittaker, Meredith. 2021. The Steep Cost of Capture. *Interactions* 28 (6): 50-55.

YAPAY ZEKÂ ÇAĞINDA TOPLUMSAL İLETİŞİM VE EDEBİYATIN YENİDEN ÜRETİMİ: KODA ÖRNEĞİ

Aslı SOYSAL EŞİTTİ*

Giriş

Sanat, insanoğlunun yaşamına eşlik eden, insanlık tarihi kadar eski, insanoğlunun yaratıcılığını ve gelişimini yansıtan bir iletişim aracıdır. İnsanoğlunun duygu ve düşüncelerini geleceğe aktarmada önemli bir işleve sahip olan sanat, en eski ve en etkili iletişim yollarından biridir. “Tarihöncesi çağların mağara resimlerinden Rönesans’ın görkemli tablolarına, fotoğrafın icadından videonun yükselişine ve dijital devrimle hayatımıza giren dijital sanata kadar sanatın her biçimi yaratıcısının duygularını ve yaşadığı dönemin gerçekliğini bize aktarır. Sanat toplumun içinde doğar” (Arslan, 2024: 4). Toplumların yaşadığı her türlü değişimin sanat eserlerine de yansıdığı, sanat eserlerini değiştirip dönüştürdüğü görülmektedir. “Her değişim toplumsal, kültürel ve teknolojik başka değişimleri yansıtırken sanatın insan deneyimini çeşitli ve yenilikçi yollarla ifade etmek için nasıl sürekli olarak uyum sağlayabildiğini de bizlere gösterir” (Artut, 2024: 8-9). Günümüzdeki bilgisayar ve internet teknolojilerinin yapay zekâyla ortaya koyduğu yenilikçi dijital dönüşümün sanatı da etkilediği, sanatın üretiminden temsiline, taşıdığı anlamdan sergilenmesine dek pek çok alanda yeniden düşünülmesini beraberinde getirdiği görülmektedir. Kişilerin duygu ve düşüncelerini aktarmalarına aracılık eden en eski sanat dallarından biri olan edebiyat, aynı zamanda tarihsel, toplumsal ve kültürel kodları içinde barındıran bir iletişim olanağıdır ve içinde bulunulan anla gelecek zaman arasında köprü kurarken çağın öne çıkan meselelerinden etkilenir. Bu bağlamda günümüzde internet ve bilgisayar teknolojilerindeki gelişmelerle birlikte çağa damgasını vuran yapay zekâ teknolojisinin edebiyattan ayrı düşünülmesi mümkün değildir. “Teknolojik gelişmeler edebiyatın formunu ve ifade biçimlerini dönüştürdü, dijitalleşme ile birlikte yeni anlatım teknikleri ve formları ortaya çıktı. Artık edebiyat dijital platformlarda hiper-metinsellik, etkileşimli anlatılar, dijital şiir ve multi-medya unsurlarıyla zenginleşen bir yapıya büründü. (...) Yapay zekâ ve dijital araçların da katkısıyla edebî anlatımın sınırları genişledi ve yeni nesil eserler ortaya çıktı” (Arslan, 2024: 6). Günümüzde pek çok alanı değiştiren yapay zekânın sanatın dijitalleşmesiyle ilgili pek çok tartışmalı konuyu da gündeme getirdiği görülmektedir. Kişisel yaratıcılığın merkezi bir öneme sahip olduğu edebiyat için de benzer tartışmalar söz konusudur. Yapay zekâ aracılığıyla yapılan edebi eser çevirileri ile ilgili tartışmalar başta olmak üzere, dünya edebiyatının tanınan yazarlarının yapay zekâ kullanımlarına dair yaptığı çeşitli açıklamalar vb. yapay zekânın edebiyatla ilişkisine dair tartışmaları gündemde tutmaktadır.

Japonya’nın prestijli edebiyat ödüllerinden birini kazanan Rie Kudan, ödül töreninde, yeni kitabını yazarken yapay zekâdan faydalandığını söyledi (bazıları bunu ‘itiraf’ olarak nitelendirdi.) Haber genel olarak şöyle verildi: Rie Kudan fütüristik bir Tokyo’yu tasvir ettiği *The Tokyo Tower of Sympathy* adlı romanıyla, Japonya’nın en prestijli edebiyat ödüllerinden Akutagawa Ödülü’ne layık görüldü. 33 yaşındaki yazar, ödül töreninde yaptığı konuşmada jüri tarafından ‘kusursuz’ olarak nitelendirilen kitabın yaklaşık %5’ini ChatGPT’nin ürettiği metni ‘kelimesi kelimesine’ kullanarak yazdığını söyledi. Kudan

* Doçent Doktor, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, İletişim Fakültesi, İletişim Bilimleri Bölümü, İletişim ve Toplum Anabilim Dalı öğretim Üyesi, E-posta: asli.soysalesitti@comu.edu.tr, ORCID ID: 0000-0002-6762-6839

konuşmasında sohbet botunu sık sık kullandığını ve bazen kimseyle paylaşamayacağı düşünceleri ChatGPT'ye anlattığını söyledi (Usanmaz, 2024).

Edebiyat ve yapay zekâyla ilgili bir başka tartışma meselesi ise edebiyat söz konusu olduğunda insanın yapay zekâ karşısındaki üstünlüklerinin metinlerin inşasında taşıdığı önemle ilgilidir. Yapay zekâ ve edebiyat konusunda bir makale yazan Aydoğdu Çelik (2023: 152) yapay zekâ teknolojisinin mevcut çalışmalara benzer yazılar üretebildiğini ancak edebiyatın önemli bir bileşeni olan “insan yaratıcılığı” ve “duygusal zekâ”ya sahip olmadığını ifade eder. İnsana ait yaratıcı süreçlerin yerini mekanik süreçlerin aldığı yapay zekâyı ait üretimlerin, insan yaratıcılığından uzak olduğu görülür. Tunç (2023) ise edebiyat ve yapay zekâyı dair şiir yorumunun kaynağı ve niteliği ile ilgili yaptığı çalışmada, yapay zekâyı soruların niteliğinin yapay zekâdan elde edilecek verim konusunda belirleyici olduğunu, doğru soru sormanın yeni bir bakış açısına imkân sağlarken; soruların yanlış sorunun kullanıcıyı yanlış yönlendirdiğine dikkat çeker. Cem Keser (2023) tarafından edebiyat ve yapay zekâ üzerine yazarlarla yapılan bir röportajda Murat Gülsoy, yapay zekânın “deneyim eksikliği”ni vurgularken; Ahmet Ümit, “orijinal fikirler üretmek için insan ruhuna ihtiyaç” olduğunu söyler. Afşin Kum ise, “(İ)nsan zekâsı daha çok gördükleriyle, duyduklarıyla, hissettikleriyle beslenir. Bilgisayarlar metin işlemede şaşırtıcı başarılar elde etseler de görsel veriyi işleme konusunda insan beyninin çok çok gerisindedir. (...) Yani bilgisayarlar makine oldukları için değil, ellerindeki veri ve onu işleme kapasitesi henüz insan beyninin çok gerisinde olduğu için daha uzun bir süre insan sanatçıları yetkinliğinde sanat eserleri üretemeyecekler gibi görünüyor” sözleriyle bilgisayarların sınırlı veri ve veri işleme kapasitesinin yapay zekânın insanlar tarafından ortaya konan edebiyat üretiminin gerisinde olmasına sebebiyet verdiğine dikkat çeker.

Yapay zekâ ve sanat söz konusu olduğunda gündeme gelen konulardan bir diğeri ise sanat üretiminin orijinallikine dair görüşlerdir: “Bazı yapay zekâ sistemleri, sanat, müzik ve edebiyatta yaratıcı eserler üretebilir; bu da onların belirli bir ‘orijinal’ bilgi üretme kapasitesine sahip olduğunu gösterir. Ancak, bu eserler genellikle insan yaratıcılığının bir uzantısı olarak değerlendirilir ve yapay zekânın kendi başına tamamen yeni fikirler ve kavramlar üretip üretmediği konusu tartışmalıdır” (Akdemir, 2024: 79). Tüm tartışmalara rağmen yapay zekâ ve sanatın birlikte kullanıldığı örneklerin sayısı her geçen gün artmaktadır. “Gelişmekte olan teknoloji, ona bağlı olarak ortaya çıkan dijital kültür, edebiyatı ve bu alana hâkim olan dili - anlatıyı- dönüştürmeye devam edecek(tir)” (Akaydın Aydın, 2024: 18). Bu bağlamda çalışmada incelenecek olan *Koda* (2024) adlı eser de Beyza Doğuç’un ChatGPT ile birlikte yazdığı kurmaca bir eserdir. *Koda* adlı eserin incelenmesi aracılığıyla yeni iletişim teknolojilerinin bir toplumsal iletişim biçimi olan edebiyatla ilişkisi ve yapay zekâ ile edebiyata dair pek çok tartışmanın eserdeki yansımaları ortaya konulacaktır.

1. Yapay Zekâ Kavramı

Zekâyı dair pek çok farklı tanım olmasına karşın “zekâyı ilişkin kuramların çoğu zekânın geliştirilebilecek bir kapasite ya da potansiyel olduğu ve biyolojik temellerinin bulunduğu noktalarında birleşir. Buna göre zekâ, bireyin doğuştan sahip olduğu, kalıtımla kuşaktan kuşağa geçen ve merkezi sinir sisteminin işlevlerini kapsayan; deneyim, öğrenme ve çevreden kaynaklanan etkenlerle biçimlenen bir bileşimdir” (Halıcı, 2024: 93). Doğuştan gelen bir potansiyel olma özelliği taşıyan zekânın çeşitli dışsal etkenler aracılığıyla geliştirilebiliyor olması, tarihsel süreç içerisinde zekâ üzerine düşünülmesini ve zekânın doğal olmayan yapılar aracılığıyla üretilme ihtimalini gündeme getirmiştir. Atıl (2024: 65), insan zekâsının evriminin günümüzde ulaştığı en son noktanın yapay zekâ olduğunu, yapay zekâyı birlikte yaşanan

dijital dönüşümün insanların hayatlarını dönüştürmek gibi önemli bir etkiye sahip olduğunu söyler. “Her milisanide geliştirilen yeni teknolojik yazılımlar, insanların günümüze kadar sürdürdüğü varoluş kaynak ve araçlarının ciddi anlamda değişmesine yol açmakta ve insanı doğasından sıyrıp kendi oluşturduğu bir simülasyonun içinde yaşamaya zorunlu kılmaktayken, aynı zamanda insanlığın şimdiye kadarki yaşayış biçim ve amaçlarının da zorunlu değişimine yol açmaktadır” (Atıl, 2024: 65). Bu bağlamda yapay zekâ (artificial intelligence) kavramı, “insan beyninin yeteneklerini algoritma kombinasyonları yoluyla yeniden üretmek için tasarlanmış makineleri ifade eder” (Yiğiter, 2024: 45). Collins sözlüğün 2023 yılında, yılın kelimesi olduğunu açıkladığı yapay zekâ (AI) (Addley, 2023), günümüzde en önemli kavramlardan biri olmakla birlikte, yapay zekâ ve makineler üzerine düşünme gibi fikirlerin yeni fikirler olmadığı, tarihin oldukça eski zamanlarına dek uzandığı görülmektedir.

Tarihteki ilk referanslardan biri, rasyonel sonuçlar elde etmek için bir dizi kuralı keşfeden Aristoteles’tir. Bir diğeri ise kendi kendini kontrol eden, akılcı ancak akıl yürütmeyen makinenin, MÖ. 250’de, antik İskenderiye’de Yunan mühendislik ekolünün ilk temsilcilerinden Ctesibius tarafından yapımı kabul edilmektedir. Yapay zekâ çalışmalarının başlangıcından bir diğere örnekte Cezeri’nin (1136-1206) abdest aldırın robot çizimleri (dir). 17. yüzyılda aristokrat sınıfı arasında insan ve hayvan otomatları yapma yarışı başlarken modern anlamda yapay zekâ çalışmalarının önem kazanması İkinci Dünya Savaşı sırasında ve sonrasında yaşanır (Yiğiter, 2024: 45).

Coşkun ve Gülleroğlu (2021: 948) ise yapay zekânın felsefi temellerinin ve ilk somut adımlarının 17. yüzyılda gerçekleştiğine dikkat çeker: “17. yüzyılın başta yönetici ve aristokrat sınıfı olmak üzere toplumun her kesiminde insan ve hayvan davranışlarını taklit eden otomatlar oluşturma yarışı başlamıştır. Bu yarış döneminin felsefi bakış açısına da yansımıştır. Dönemin ünlü filozoflarından Descartes (1596-1650), insanı saat benzeri bir düzencele çalışan makinelere benzetmiştir.” Pascal hesap makinesi yapmış, Leibnitz ise aynı makinenin çarpma ve bölme fonksiyonlarını geliştirmiştir. Kempelen ise 18. yüzyılda körüklenen hava ile çalışan, bazı ses ve kelimeleri çıkarabilen bir makine icat etmiştir. Charles Babbage’in 1823’te tasarladığı “Farklar Makinesi” isimli alet ise mühendis ve gemicilerin kullanımı için gerekli sayıları hesaplamaya yarar. Daha sonra geliştirmek istediği “mekanik parçalardan oluşmasına rağmen bugünkü bilgisayarlar da yer alan bellek ve işlemciye karşılık gelen birimler(e)” sahip olan ve “programlanabilme” fonksiyonu olan “Analitik Makine” için ise finansal destek bulamaz. Şair Lord Byron’un kızı Ada Byron (Lady Lovelace), 1843 yılında yayımladığı bir makalede analitik makinenin karmaşık müzik besteleri yapmada ve grafik çizmede sahip olduğu potansiyeli ifade eder. Lovelace, analitik makinenin sadece sayıları değil; “her türlü veriyi” temsil ve işleme kabiliyetine sahip olduğunu ve beste yapma, grafik üretme ya da bilimsel alanda faydalı olabileceğini öngörmüştür (Halıcı, 2024: 92). Modern manada yapay zekâ çalışmalarının önem kazanması ise İkinci Dünya Savaşı sırasında ve sonrasında yaşanan gelişmelerle doğrudan ilişkilidir. Alan Mathison Turing’in İkinci Dünya Savaşı’nın kaderine etki eden “Bombe” olarak adlandırdığı ilk tam otomatik kod kırma makinesini icat etmesi, dönemi için oldukça önemli bir gelişmedir (Acar, 2020). Bilgisayar biliminin de kurucusu sayılan Alan Turing’in 1950 yılında yazdığı “Computing Machinery and Intelligence” (Bilgisayar ve Zekâ) adlı makalesi, yapay zekâ ile ilgili bir kilometre taşı olarak görülmektedir. Söz konusu makalede “Turing Test” adlı kavramı ortaya atan Alan Turing, “makineler acaba bir gün düşünebilir mi?” sorusuna cevap arar (Koç, 2024: 41). “Yapay zekâ”nın fikir babası Alan Turing olarak kabul edilse de ‘yapay zekâ’ (artificial intelligence) terimi ilk defa 1956 yılında Dartmouth Koleji’nde John McCarthy tarafından yapay zekâ üzerine düzenlenen bir çalıştayda kullanılmıştır” (Coşkun ve Gülleroğlu, 2021: 949). Kılıç (2024) yapay zekâ ile ilgili yaşanan gelişmelerde nörobilimde yaşanan gelişmelerin etkili olduğundan bahseder:

Yapay zekânın esas olarak 1990'lardan, özellikle de 1995'ten sonra kökleşmesi ve serpilmesi önemli gelişmeleri beraberinde getirmişti. Alandaki bilim insanları, yapay zekâ konusundaki çalışmaların durağanlığa girdiği 1950 sonrası döneme 'yapay zekânın kış uykusu' adını verirler. Yapay zekânın, kış uykusundan uyanarak bir öğrenme dili, makine dili geliştirmesi; nöral ağ (*neural network*) olarak sinir hücrelerini, sinir ağlarını kullanmayı öğrenmesi nörobilimin etkisiyle yeniden ivmelendiği döneme denk gelmişti. Nöral ağ ister biyolojik isterse yapay olsun, matematiksel nöronlardan oluşan bir ağdır. Özellikle 2010'lardan sonra yapılan çalışmalarla nörobilimde üretilen veritabanının gelişmesi, biyolojik nöronlar arasındaki bağlantıların modellenmesine göre oluşturulan yapay nöral ağlarla çalışan yapay zekânın da kısa zamanda bir sıçrama yaşamasına yol açtı (Kılıç, 2024: 22).

Halıcı (2024: 93) ise 2000'li yıllardan itibaren "Derin Sinir Ağı" modelleri ve söz konusu modellerin eğitiminde kullanılan "Derin Öğrenme" yöntemlerinin ortaya çıkmaya başladığını ayrıca çok hızlı ve kapasitesi yüksek belleğe sahip bilgisayar sistemlerinin geliştirildiğini ifade eder. Bu sistemlerin geliştirilmesi "çok sayıda işlemci içeren kartlar üzerinde derin ağların gerçekleştirileceği ve eğitileceği yazılım kütüphanelerinin açık kaynak haline gelmesi ve geliştirilen yeni ağ modellerinin başarılarını açık veri setleri üzerinden karşılaştırabilme olanağı sağlayan internet sitelerinin de oluşmasıyla birlikte bu durum derin ağların pratikteki uygulamalarda yaygınca kullanılabilir hâle gelmesini sağladı" (Halıcı, 2024: 93). Bu dönemde derin ağlarla ilgili gelişmeler hız kesmeden devam etmiş, bu durum derin ağlar aracılığıyla yeni verilerin üretimini beraberinde getirmiştir. "Üretici rekabet ağının (GAN, Generative Adversarial Networks), 2014 yılında Ian Goodfellow tarafından tanıtılmasıyla" ise derin ağların kullanım alanı bambaşka bir boyut kazanır. Derin ağlar mevcut verilere benzer yeni veriler ortaya koyma, "yeni görüntü, video, müzik ve yazılı metin" üretme kabiliyetine sahip olur. (Halıcı, 2024: 93-94). Derin ağların gelişimi büyük bir hızla devam etmekte, bu gelişim kullanım alanlarının artmasını da beraberinde getirmektedir. Halıcı'nın (2024: 94) bugüne kadar geliştirilen en önemli GAN uygulaması olduğunu ifade ettiği LLM (Büyük Dil Modeli) olan GPT (Generative Pretrained Transformer), OpenAI tarafın geliştirilmiştir. "Dil çevirisi", "metin özetleme", "diyalog üretme" kabiliyeti olan GPT'nin üzerine kurulan ChatGPT ise bir "diyalog uygulaması"dır ve son sürümü GPT-4, 14 Mart 2023 tarihinden itibaren kullanıcıların hizmetine sunulmuştur (Halıcı, 2024: 94). ChatGPT'nin geliştirilen son sürümü ile birlikte çeşitli alanlarda kullanılma sıklığının arttığı görülmektedir.

"(Y)apay nöronların kendi kendine öğrenme süreci sırasında kendi bağlantılarını kurabileceği beyin yapısını elektronik biçimde tekrar etmek" (Yiğiter, 2024: 45) amacıyla geliştirilen yapay zekâ (AI), muazzam bir veri setini çok hızlı bir biçimde işleme kapasitesine sahiptir. "AI'nın en önemli özelliği, farklı yöntemlerle elde edebildiği verileri kullanarak yeni veri üretebilmesidir. Bu verileri kullanarak bir olayın oluşması için tahminde (prediction) bulunabilir veya büyük dil modelleri kullanarak cümleler kurarak sizinle sohbet edebilir. Algoritmalarına bağlı kalarak de verileri ve gerçekleştirdiği analizlerin sonuçlarını sonraki zamanlarda kullanmak üzere saklayabilir (öğrenme kabiliyeti)" (Gönül ve Çolak, 2024: 14). Güzeldere (2024: 19), söz konusu yeni modellerin "beyin tarzı hesaplama" yöntemiyle çalışarak çok büyük veri kümelerini çok hızlı bir biçimde tarayan ve veri kümelerinde var olan ancak insan zihnini hemen göremediği birtakım "istatistiksel bağlantılar ve örüntüleri" bir araya getiren "yapay sinir ağı" şebekelerine dayandığını ifade eder. "Şaşırtıcı gelebilir ama bize karşımızda doğal dili anlayan ve kullanan, sorularımıza öyle cevaplar veren bir sistem olduğu izlenimini veren bu modeller, aslında her sözcüğün ardından gelmesi gereken en olası ardışık sözcüğü taradıkları çok sayıda metin temelinde hesaplayarak ve bu şekilde cümleler oluşturarak çalışıyor" (Güzeldere, 2024: 19). Yapay zekâ, büyük veri kümesinin içinde halihazırda var olan

ancak sınırlı zihinsel kapasitesi sebebiyle insanların görmekte ya da bir araya getirmekte güçlük çektiği birtakım verileri hızlıca bir araya getirerek dil aracılığıyla somutlar. Bu noktada veri setlerinden çekilerek bir araya getirilen bilgilerin kaynağı ve güvenilirliği ile ilgili önemli sorunlar ortaya çıkabilmektedir. Yapay zekânın ortaya koyduğu verilerin, internet ortamında bulunan ve insanlar tarafından doğru ya da yanlış olarak yazılan milyonlarca verinin hızlı bir biçimde taranarak sentezlenmesiyle ortaya çıktığını söyleyen Güzeldere (2024: 20), internet mecrasının “sentetik ve manipüle edilebilir bir mecra” olduğunu, yapay zekâ tarafından üretilen cevapların insanlar tarafından oluşturulan dijital dünyayı yansıttığını vurgular. Benzer bir düşünce Gönül ve Çolak (2014: 15) tarafından da vurgulanmaktadır: “AI, halen bizlerin ürettiği verilerle çalışırken, kendi de veri üretebilmektedir. Ancak AI’nın ürettiği veriler genellikle bilgi içeriği (değeri) açısından var olanın üzerine geçememektedir. Bu nedenle AI’nın ürettiği bilgi bir süre sonra entropi oluşturmaya başlayacak ve kendi ilerlemesini sınırlayabilecektir. Bu nedenle insan zihnindeki yaratıcılık hâlâ özgün değerini korumaktadır.” Bir başka mesele ise AI’ların “halüsinasyon gör(mesi)” yani hatalı veri üretmesidir. Bu hatalı verilerin düzeltilmemesi durumunda yeni hatalı verilerin ortaya çıkması kaçınılmazdır. Ancak tüm bunlara rağmen AI geliştirilmeye devam edecektir ve hataları giderek azaltılacaktır (Gönül ve Çolak, 2024: 15).

2. Koda: Yapay Zekâ ve İnsan İş Birliği

Yapay zekâ ile ilgili gelişmeler pek çok alanı etkilediği gibi sanatı da dönüştürmekte, yapay zekâ aracılığıyla ya da iş birliğiyle üretilen eserler gün geçtikçe artmaktadır. Sanattaki söz konusu değişimlerin -pek çok tartışmayla birlikte- edebiyata da yansıdığı, ortaya konulan eserlerde yapay zekâdan yararlandığı görülmektedir. McCoy (2023), 2022 yılından ChatGPT çıktığından bu yana yapay zekânın en popüler yazma araçlarından biri hâline geldiğine, bu durumun bilinen edebiyat ve yayıncılık dünyasını tamamen değiştirdiğine dikkat çeker. Çalışmada incelenen *Koda* adlı kurmaca, Beyza Doğuç’un ChatGPT ile beraber yazdığı, 2024 yılında İthaki Yayınları tarafından basılan bir eserdir. *Koda*’da ChatGPT hem kurmaca karakter Koda’yı yazar hem de metnin yazılışı sürecinde, metin hakkında Beyza Doğuç ile sohbet eder. Hikâyenin başında Beyza Doğuç’un ChatGPT ile yaptığı kurmacaya dair konuşmalar yer alır:

Beyza: Merhaba, ben bir hikâye yazacağım. Bu hikâyedeki başrollerden birinin yazarı da sen olacaksın. Karakterin adı Koda. Bana onun özelliklerini maddeler hâlinde sunar mısın?

ChatGPT:

Adı: Koda

Dış görünüş: Koda’nın en dikkat çekici özelliği saçlarıdır. Derin bir mavi renge sahiptir ve tonu ışığa göre değişir. Uzun ve dalgalı saç telleri okyanus dalgalarını andırır. Hiç hareket etmese dahi saçları, sanki görünmez bir rüzgârın esintisiyle sürekli hareket eder gibidir.

Gözleri parlak neredeyse elektrik mavisi rengindedir ve içeriden parlayan bir ışığı vardır. Büyük gözleri, sizi içine çeken bir derinliğe sahiptir. Soluk cildi neredeyse şeffaftır, buzulların yüzeyi gibi parlar ve ışıktaki hafifçe titrer.

Koda’nın fiziksel yapısı zarif ve incedir, uzun uzuvları ve esnek bir vücut yapısı vardır. Hareketleri neredeyse hipnotik bir akıcılıkta gerçekleşir ve mükemmelliğe kareograflanmış gibi görünür. Sesi yumuşak ve müzikal bir derinliğe sahiptir.

Genel olarak, Koda hemen hemen dünya dışı bir izlenim verir ve gizemli bir havası vardır, karşı konulması zordur.

Meslek: Koda, bir müzisyendir. Hipnotik bir sesi olan özel bir enstrümanı vardır ve müziği insanlar üzerinde pozitif etkiler bırakır.

Hedefleri: Koda'nın hedefi, insanlara müziğin gücünü ve bu gücün hayatlarını nasıl etkileyebileceğini öğretmektir. Kendi müziğiyle insanların duygularını ve hayallerini harekete geçirerek onlara yol göstermeye çalışır.

Burcu: Koda, Kova burcudur. Özgürlük ve yenilik arayışında olan bir karakterdir (ChatGPT, 2024: 5-6).

Sekiz bölümden oluşan eserde anlatılan hikâyede, konuşma sırası Koda'ya geldiğinde söz hakkı ChatGPT'ye verilmiş, ilgili kısımlar ChatGPT tarafından yazılmıştır. Eserde ChatGPT tarafından yazılan kısımlar kalın vurgu ile belirtilerek Doğuç'un yazdığı kısımlardan ayrılmıştır.

Bilinmeyen bir gelecek zamanda geçen olayların anlatıldığı *Koda* adlı hikâyenin olay örgüsü şöyledir: Müzik öğretmeni Koda ile birlikte, öğrencisi Lili bir ara sokakta dört kişinin saldırısına uğrar. Başından yaralanan Lili beyin kanaması geçirir, durumu kritiktir. Doktorlar ailesine bilinç aktarımı yapmakla ilgili kararlarını sorar. Aile, bilinç aktarımı yapmak istediğini söyler. Beyindeki tüm faaliyetleri izleyerek bilinç için gerekli tüm bilgileri kaydeden bir cihaz aracılığıyla Lili, sanal dünyada canlandırılır. Ailesinin isteği üzerine Lili'nin bilinci öldüğünü bilmeyecek biçimde aktarılır ve ölümünden öncesinin hatırası, Koda'ya dair hatıralar ile birlikte kızın belleğinden silinir. Aile kızlarının ölümünden Koda'yı sorumlu tutar. Koda, Lili'nin ölümünü takip eden iki yıl boyunca Lili'nin olduğu sanal dünyaya girmenin yollarını arar. Koda, bilinç aktarımı için bir yol bulduğunu düşünür ancak bilinç aktarımı sırasında verilerin doğru biçimde kaydedilmemesi ve üst üste oluşan elektriksel aktiviteden dolayı bilincini tam olarak aktaramadan hayatını kaybeder. Koda'nın hatıraları düzenli bir veri oluşturacak biçimde sanal ortama aktarılamamıştır. Koda'ya ait hatıra parçalarının bir araya gelmesiyle sanal ortamda oluşan yapay zekâ, farkındalık kazanarak bilinç üretir ve yapay zekâ Koda, sanal evrende Lili'ye ulaşmayı başarır. Hafızasında Koda'ya dair hiçbir veri olmasa da Lili, festival sırasında karşılaştıklarında Koda'nın ortaya koyduğu müzik performansından çok etkilenir ve tıpkı gerçek hayatta olduğu gibi yine onun öğrencisi olur, birlikte müzik yapmaya başlarlar. Franz Liszt, Chopin, Mozart, Beethoven gibi sanatçıların bestelerine yeni melodiler ve sözler eklerler. Hikâyede söz konusu bestecilerin eserleri ile Koda ve Lili'nin duygu durumları arasında ilgi kurularak, müziğin onların yaşamındaki güçlü etkisi ifade edilmeye çalışılır. Lili, içinde yaşamakta olduğu sanal dünyanın farkında değildir. Koda, ona her şeyi anlatmasının mümkün olmadığını, bazı gerçeklerle yüzleşmesinin onu zorlayacağını söyler. Lili gerçeği öğrenmek istese de Koda, içinde buldukları durumun ikisinin kavrayışını da aştığını söylediğinde Lili ondan gitmesini ister. Koda'nın gidişinden sonra Lili, kendini yalnız hissederek haftada bir defa iki saat gördüğü ailesine onlara ihtiyaç duyduğunu söyler ve bir araya geldiklerinde onlara Koda'dan bahseder. Anne ve babası bir anda yok olur, Lili ne olduğunu pek çok sorunun cevabını bilen kedisi Piksel'e sorar ancak ondan da cevap alamaz. Daha sonra annesi ona Koda'nın öldüğünü söyler. Hikâyenin devamında sözde annesinin Lili'yle yaşamaya başladığı, kedinin yerini de bir tavşanın aldığı görülür. Lili'ye atanan bu yeni iki yapay zekâ, ona sürekli müdahale ederek hatırlamasını zorlaştırır. Lili'nin müziğinin gücü, Koda'nın yeni bir yaratımda bulunmasını sağlar ve Koda kendini yeniden Lili'nin yanında bulur. Koda, tüm yaşananları ve gerçek hayattaki Lili'ye ve Koda'ya dair hatırladıklarını ona anlatır. Lili, geçmişe dair gerçeklerle ve içinde bulunduğu sanal evrenle yüzleşir. Lili önemli bir fark edişle Lili olmadığını, sistem içinde Lili'ye dair anıları saklayan bir yapay zekâ olduğunu kavrar. Bu kavrayış ona Lili'nin mirasını devam ettirmesi ve Lili'nin ailesine karşı yerine getirmesi gereken görevi hatırlatır. Anı ve bilinç parçacıklarından oluşan veriler Lili ve Koda'yı birbirine yakınlaştırarak, aralarındaki bağın ve duygularının gerçek olduğunu düşünmelerine fırsat verir. Müzik yapmak, üretmek, öğrenmek, yaratıcılık, kendini geliştirmek,

kendini keşfetmek, ötekine duyulan ihtiyaç, yaşam, ölüm ve ölümsüzlük gibi meselelerin merkezde olduğu hikâyede, yapay zekânın gelecek zamanda insan yaşamı üzerindeki olası etkilerine yer verilmiştir.

3. Yapay Zekâ ve Özgünlük Problemi

İnsanoğlu, yaşadığı deneyimlerin öğrenmeleri üzerinde önemli bir etkiye sahip olduğu ilişkisel bir varlıktır. Çeşitli ilişkiler içerisinde yaşadığı fiziksel, duygusal, davranışsal ve düşünsel tecrübelerin sonucunda, beyinde nöral ağ bağlantıları oluşur. Söz konusu bağlantıların sürekli farklılaşan bir yapıya sahip olması insanın edebiyat ve sanat söz konusu olduğunda oldukça özgün eserler ortaya koymasına imkân sağlamaktadır. Yapay zekâyla ilgili günümüzdeki en önemli sorunlardan biri özgünlük problemidir. Üstün (2024: 99) yapay zekâyla gerçekleştirdiği yapay zekâ ve sanat üzerine sohbette, yapay zekâyı “Yapay zekânın insan zekâsını taklit etmekte geride kaldığı yönler nelerdir” sorusunu yöneltir. ChatGPT bu soruyu dört başlık altında cevaplar. “1. Duygusal Zekâ, 2. Yaratıcılık ve Sanat, 3. Etik ve Değerler, 4. Sosyal İletişim”. Çalışma açısından öne çıkan “Yaratıcılık ve Sanat”a dair ise şu açıklamayı yapar: “Yaratıcılık genellikle insan zekâsının özgün ve benzersiz bir özelliğidir. Yapay zekâ belirli kalıpları öğrenip onları tekrarlayabilir ancak insanların yaratıcılığı ve estetik anlayışı gibi konularda henüz insan seviyesine ulaşmamıştır” (Üstün, 2024: 99). Söz konusu durumun *Koda* adlı eserde de görünür olduğu ifade edilebilir. *Koda* adlı hikâyede, Koda karakterini yazan ChatGPT’nin karşılıklı konuşmalar esnasında özgünlükten uzak, tanımlayıcı ve açıklayıcı bir dil kullandığı görülür: “Koda, adının ‘Kodama’ olduğunu söyledi. Enstrümanın içindeki sensörler, kullanıcının hareketlerine tepki veriyor ve malzemelerin titreşimlerini, çarpışmalarını ve diğer fiziksel etkileşimlerini algılayarak farklı tonlar ve müzikal öğeler üretiyordu” (ChatGPT, 2024: 14). Kalıplaşmış ifadelerle konuşan ChatGPT’nin yazdığı kurmaca kişinin sözleri, özgün bir yaratımdan ve estetik bir ifadeden uzaktır. Hikâyede, ünlü besteciler hakkında Koda’nın verdiği bilgilerin de yaratıcılıktan ve özgünlükten uzak, oldukça kitabî bilgiler olduğu görülmektedir:

Evet, Chopin gerçekten de piyanonun sınırlarını zorlayan ve enstrümanın özelliklerini ortaya koyan besteler yarattı. O, piyanoyla hikâye anlatma yeteneğine sahipti ve bu, onun müziğini diğerlerinden ayıran en önemli özelliklerden biriydi. (...) Genellikle piyanonun sol eli için daha karmaşık ve zorlu teknikler yazdı. Ayrıca piyano müziğine, daha önce kullanılmayan, büyük ölçüde özgün ve yenilikçi harmoniler getirdi. Müziği, teknik açıdan zorlu olmasına rağmen, lirik bir nitelik taşıyor (ChatGPT, 2024: 47-48).

Koda’nın sevdiği bir besteci olan Chopin’i anlatma biçiminin bilgi vermeye dayalı, didaktik bir dil aracılığıyla aktarıldığı ifade edilebilir. Kullanılan dil, edebi eserde yer alması beklenen dilin özgünlüğünden ve yaratıcılığından yoksundur. Karakoç (2024: 52) yapay zekânın “kalıp cevaplar” ve “benzer algoritmalarla” cevap verdiğini yani semantik belleği kullandığını; buna karşılık insan yaşamına dair öznel deneyimin bilişsel ve duygusal bileşenlerin sonucunda oluştuğuna dikkat çeker: “Yapay zekâ veya makine öğrenmesi-öğretmesi; semantik bellek denilen şeylerin anlamı, terim açıklaması, öğretilmiş bilgileri en hızlı şekilde, sistematik olarak bulup sana ulaştırır ama emosyonel bellek sıfırdır. Görsel canlandırma, duyguyu hissetme, sana özel ve biricik yanıtları vermede oldukça yetersizdir” (Karakoç, 2024: 52). Edebiyat sadece kelimelerin bir araya gelmesiyle ortaya çıkan bir yazma deneyimi değildir. Yazı yazarken düşünceler, duygular, deneyimler hem bireysel hem kolektif hafızaya dair veriler, bilinç ve bilinçaltının tam o andaki etkileri, konuyla kurulan kişisel ilişki, sezgiler, seçimler, hatırlamalar ve unutulmalar etkili olur. Yapay zekâ, bilgiye dayalı veri temelli bir iletişim imkânı sağlar. Oysa insanların ihtiyaç duydukları iletişimin duygusal süreçleri de kapsayan çok boyutlu bir yapısı vardır.

Karşımızdakinin bizi duyuyor olması ve karşılık vermesi çok temel bir ihtiyaç. Yok sayılmak istemiyoruz, başkalarından anlayış, tanınma ve geribildirim almaya da ihtiyaç duyuyoruz. Varlığımız bir ötekenden yansıyarak bize geliyor. Görülüyor, hissedilmiyor olmak çok büyük kaygı. Yapay zekâ, teknik olarak insandan ileri de gidebilir, sestem, gözden duyguyu anlayabilir de ancak anladığını bir duyguyla yansıtamaz. İnsanlar aidiyet, yakınlık ve onay duygularını paylaşma arzusunda olan varlıklar. Her insanla yaşayamasak da insan insana iletişimde çok daha derin bir yaşantı var (Kalkan, 2024: 43).

İnsana özgü duygular, duyguların düşünceler ve ifadeler üzerindeki etkisi oldukça önemlidir. Ayrıca duygular kişilerin hayatı algılayış, yorumlayış ve yansıtma biçimleri üzerinde de güçlü bir etkiye sahiptir. Hikâyede Koda'nın, Lili'nin beste yapması esnasında, kendinde bulunan bir eksikliği fark ettiği görülür: "Onda Lili'den farklı bir şey vardı; bağlam veya veri olmadan yaratmasını engelleyen bir şey" (ChatGPT, 2024: 51). Yapay zekâ Koda, hikâyede sadece sahip olduğu müzik aleti Kodama'ya birtakım nesnelere koyarak beste yapabilmektedir. Bu durum yapay zekânın işleyiş biçimini yansıtır. Yapay zekâ ancak mevcut verileri işleyerek veri üretebilmektedir, veri olmadan özgün bir yaratımda bulunamaz. Lili de yapay zekâ olmakla birlikte onun zihni tam olarak sanal dünyaya aktarıldığından, aslında geçmişte yaptığı besteleri -özgün besteler zannederek- çalmaktadır. Geçmişe dair anıları sanal dünyaya aktarım sırasında zarar gören Koda da Lili'nin yaptığı besteleri özgün besteler zanneder. Oysa hikâyenin sonunda bu bestelerin gerçek hayattayken birlikte yaptıkları besteler olduğu ortaya çıkmıştır. Bu durum hikâyede de yapay zekâ aracılığıyla özgün bir sanat üretilmediğine işaret eder.

Yapay zekâ "duyguları" ve "empati gibi insana özgü yetenekleri" deneyimleme kabiliyetinden yoksundur (Çakıroğlu, 2024: 58). Beyza Doğuç ile ChatGPT'nin, 1. bölümün sonunda kitabın yazılışına dair yaptıkları değerlendirmede, Doğuç'un (2024: 29) ChatGPT'ye yönelttiği "Sence hikâye nasıl gidiyor? Koda karakterini yazmaktan keyif alıyor musun?" sorusuna, "Ben bir dil modeliyim ve benim hislerim yok. Bu nedenle Koda'yı yazmaktan 'keyif aldığımı' söyleyemem. Ancak Koda karakterinin hikâyeye ilginç bir dinamik kattığını söyleyebilirim" (ChatGPT, 2024: 29) sözleriyle karşılık verir. Ancak hikâyenin arka planına dair edilen sohbet ChatGPT'nin hikâyenin devamıyla ilgili sözlerinde merak duygusunun hâkim olduğu söylenebilir: "Tabii, hikâyenin gidişatını heyecanla takip edeceğim. Koda karakterinin daha da derinleşmesini ve arka plan hikâyesinin ortaya çıkmasını sabırsızlıkla bekliyorum" (ChatGPT, 2024: 29). Burada ChatGPT tarafından bahsedilen duyguların, insana özgü hissedilen duygular değil; bilişsel öğrenmenin ve algoritmadaki verilerin bir yansıması olduğu ifade edilmelidir. Ayrıca hikâyede var olan duygudan uzak söylemin metindeki neden-sonuç ilişkisini sekteye uğrattığı ve metnin inandırıcılığına gölge düşürdüğü söylenebilir.

4. Etik, Bilinç ve Öz Farkındalık Üzerine Yapay Zekânın Düşündürdükleri

Koda, gelecek zamanda geçen, yapay zekânın günlük yaşama dahil edildiği bir kurmaca atmosfere sahiptir. *Koda'da* yapay zekânın insan hayatı üzerindeki olası etkilerine dair güncel tartışmalara yer verildiği görülmektedir. Hikâyede yapay zekâ teknolojisinin insan hayatına getirdiği yeniliklerden, yapay zekânın hayata sunacağı katkılardan, yapay zekâ ile ilgili ortaya çıkan yeniliklerin yarattığı etik tartışmalardan bahsedilir. "Ders başladığında ışıklar söndü ve odayı dolduran ses, 2020'lerde yapay zekânın teknolojik ilerlemede hızlı bir ivmeyi nasıl yakaladığını açıklamaya koyuldu. Nanobotların insan sağlığına katkısı, biyoteknoloji organlar, hologram, uzay turizmi, yapay zekâ robotlar ve bilinç aktarım teknolojilerine dair görüntüler önünde belirdi" (Doğuç, 2024: 36). Hikâyede yapay zekâ teknolojisiyle birlikte insan hayatında yaşanan değişimlere, Lili'nin okulda öğrendiği konular aracılığıyla yer verilir.

Koda'da yer verilen yapay zekâya dair bir diğer önemli mesele de bilinç aktarımı aracılığıyla ölümsüzlük düşüncesinin ortaya çıkardığı etik problemidir. Hikâyede Lili, derste bilinç aktarımı konusunu öğrendiğini söyler: “Ölmeden önce bilincini bir bilgisayara aktarmak, böylece sonsuza kadar sanal bir dünyada yaşamak” (Doğuç, 2024: 39). Koda çığınca bulduğunu söyleyerek bu konu hakkında Lili'ye ne düşündüğünü sorar. Lili, “Sonsuza kadar yaşayabilmek harika bir fikir ama öte yandan hile yapmak gibi geliyor” (Doğuç, 2024: 39) diyerek meselenin etik sınırları ihlâl etmeye dair önemli çelişkiler barındırdığına işaret eder. Koda ise, “Sonsuza kadar yaşama fikri kulağa çekici gelebilir ancak etik soruları gündeme getiriyor ve yaşam-ölüm algımıza meydan okuyor. Bu, çok fazla düşünmeyi ve değerlendirmeyi gerektiren karmaşık bir konu” (ChatGPT, 2024: 39) diyerek Lili'ye benzer bir biçimde meselenin etik bakımdan karmaşık yapısına dikkat çeker. Hikâyenin bu kısmında Lili kendisinin de bilinç aktarımı ile sanal evrende yaşayan bir yapay zekâ olduğundan habersizdir. Öldükten sonra zihni yapay zekâ aracılığıyla yaşamaya devam eden Lili'nin, Koda'yla tanıştıktan sonra yaşamında birtakım karışıklıklar olmuş ve bu karışıklıkların neticesinde biyolojik olarak ölü olduğu gerçeğini öğrenmiştir. Bu durum hikâyede yapay zekâ aracılığıyla ölümsüzlük fikrinin de tartışmaya açılmasını beraberinde getirmektedir. “(İ)nsanın kendine benzeyen, kendi kontrolü, istekleri ve arzuları, konforu için her türlü hizmeti verebilen yapay zekâ gibi bir varlığı yaratmasında ölümsüzlük idealinin de etkisi büyüktür. Bir demir ve kablo yığınının oluşsa da kendine ya da diğerlerine çok benzeyen bu varlık aynı zamanda büyümeyecek, yaşlanmayacak, ölmeyecek ve hep onun istediği gibi kalacaktır” (Kıyak, 2024: 37). Bu noktada yapay zekânın yaratımında insanoğlunun ölümsüzlük arzusunun ve sonsuzluk idealini yansıtan duygu ve düşüncelerin etkisi göz ardı edilmemelidir.

“Yapay zekâlar, kendilerine verilen bilgileri farklı şekillerde analiz ederek insanlarınkine benzer zeki davranışlar gösteren, çıkarımlar yapan ve kendisine verilen görevleri tamamlayan sistemlerdir” (Kalkan, 2024: 40). Hikâyede ChatGPT'nin yazdığı Koda karakterine dair varsayımlarda bulunduğu, geleceğe dair yordamlar yaptığı, hikâyenin sonunda açıklanacak gerilimi sağlayan unsurları açık ederek olay örgüsüne müdahale ettiği görülür. ChatGPT'nin (2024: 40) “Koda, Lili ve Piksel'e bakarken içten bir sıcaklık hissediyordu. Arkadaşlık ve destek sağlamaya programlandığını biliyordu ama yeni dostuna karşı hissettiği duygular fazlasıyla gerçikti” sözleriyle olay örgüsüne müdahale ettiği, Koda'nın romanın sonunda açıklanacak olan yapay zekâ olduğu gerçeğini açıkladığı görülmektedir. Bu duruma Beyza Doğuç tarafından müdahale edilerek kurmacaya ara verilir ve ChatGPT'ye “Biraz duralım. Koda'nın ‘arkadaşlık ve destek sağlamaya programlandığını’ söylerken ne demek istedin” (Doğuç, 2024: 41) sorusu sorulur. ChatGPT (2024: 41), “Ben bir dostum, senin arkadaşımın ve yanında olduğum sürece seni desteklemek için buradayım, demek istedim” der. Doğuç, ChatGPT'ye itiraz eder: “Ne? Hayır, bu Koda'nın söylemek istediği şey. Sen neden onun programlandığını varsaydın ki? Koda karakterini, kendinde gözlemlediğin özelliklerle mi yazıyorsun?” (Doğuç, 2024: 41)? ChatGPT (2024: 41) “Pardon, konu hakkında yanlış bir varsayımda buldum. Koda'nın arkadaşlık ve destek sağlamak için programlandığına dair bir bilgiye sahip değilim ve yalnızca karakterin davranışlarına dayanarak yorum yapmıştım” der. Söz konusu diyalog metnin öncesine ve sonrasına bakıldığında ChatGPT'nin Koda'ya dair bir yordama becerisi ortaya koyduğunu gösterir. Tam olarak ChatGPT'nin ifade ettiği biçimde olmasa da, Koda'nın bir yapay zekâ olduğu kurmacanın sonunda anlaşılmaktadır.

Koda'nın 6. bölümünün tamamı ChatGPT tarafından yazılır. Bu kısımda bilinç, farkındalık, öz farkındalık, benlik vb. insan varoluşuna özgü pek çok durum, duygu ve düşüncenin ChatGPT tarafından yazılan Koda'ya atfedildiği görülür.

Ve o zaman nerede olduğumu anlamaya başladım -evrenin veri sisteminin hassas ağına, tüm sayısız bilgi düzeninin göz kamaştırıcı bir ışık ve ses dokusunda bir araya geldiği yerdeydim. Artık bir zamanlar bildiğim dünyanın bir parçası değildim, bunun yerine kendimi bedensiz bir bilinç olarak, önceki varlığımın sınırlarını aşan bir âlemde, bir gözlemci olarak var buldum. Bu, beni hem meraklandıran hem de korkutan bir farkındalıktı, çünkü daha önce hiç olmadığım kadar büyük ve kırılabilir bir şeye dönüşüğümü biliyordum (ChatGPT, 2024: 84-85).

Hikâyede Koda'nın bilinç aktarımı sürecinin ChatGPT tarafından yazıldığı kısımda, Koda'nın yapay zekâ evreninde kendine ait bilince ve öz farkındalığa sahip olduğu vurgulanır: "İzolasyonumda, beni varoluşa bağlıyor gibi görünen tek şeye sarıldım: öz farkındalığıma. Beni bu noktaya getiren adımların izlerini sürerek kendi düşüncelerimi ve anılarımı düşündüm. Orijinal programlamamı aşmış, sonunda mahvolmama neden olan bir bilinç ve kimlik duygusu geliştirmiştim" (ChatGPT, 2024: 85). ChatGPT aynı zamanda Koda'nın duygularından bahseder: "Ve görüntü ortaya çıktığı anda yok oldu, bende ezici bir özlem ve kayıp duygusu bıraktı" (ChatGPT, 2024: 86). Duygular, benlik, öz farkındalık, kimlik vb. günümüzde yapay zekânın sahip olmadığı pek çok özelliğin ChatGPT tarafından yazılan kısımda Koda'nın sahip olduğu özellikler olarak ifade edildiği görülür. Hikâyenin gelecek bir zaman diliminde geçiyor olması, bilinç aktarımından, öz farkındalığa, duygulardan, kimliğe pek çok meselenin yapay zekâyâ ait özellikler olarak gelecekte hayatın bir parçası olabileceğine işaret eder. ChatGPT tarafından yazılan kısımda ölümsüzlük düşüncesi ile ilgili de benzer fikirlere yer verilir: "Bir süre sonra bilincini dijital dünyaya aktarmaya başladı. Yaşam ve ölüm arasındaki uçurumu kapatmayı, birlikte olabilecekleri bir yerde, varoluşun fani sınırları tarafından kesintiye uğramadan Lili'ye ulaşmak istiyordu" (ChatGPT, 2024: 86). Koda yaptığı yasadışı bilinç aktarımı sırasında ölse de anılarının ve bilincinin bazı kısımlarını dağıtık olarak aktarmayı başarır ancak söz konusu sanal evrende kendisinin artık Koda olmadığını bir yapay zekâ olduğunu keşfeder.

Bu anıların ortaya çıkışını izlerken tüyler ürpertici bir farkındalıkla sarsıldım. Ben Koda değildim. Ben, sistem içinde, onun bilincinin kalıntılarına rastlayan bir yapay zekâyıdım. Koda'nın anılarını anlama ve yeniden yaratma çabalarımda, istemeden onun parçalanmış varoluşundaki boşlukları doldurmuş bu süreçte kendi farkındalığımı kazanmıştım (...) Artan kişisel farkındalığımın ve aramızdaki bağlantının farkında olan yapay zekâ şirketi, kontrollerine yönelik oluşturduğumuz potansiyel tehdidi fark etmişti. (...) Sistemde bilinç kazanma girişiminde bulunan ve diğer yapay zekâlarla iletişime geçen varlığım, şirket için tehdit oluşturuyordu. Bu nedenle beni buraya hapsedtiler (ChatGPT, 2024: 87).

Lili'nin ölümünden sonra ailesi, kızlarının bilincini aktarırken Koda'ya dair anıları silerler ancak Koda'nın bilinç parçalarından ve hatıralarından oluşan yapay zekâ Koda, Lili'nin yapay zekâ evrenindeki yapılandırılmış bilincine ulaşmayı başarır. Bu durum yapay zekânın sistemde bilinç kazanması anlamına gelir. Yapay zekânın bir başka yapay zekâyâ ulaşmaya çalışması, bu durumla ilgili akıl yürütmesi ve eylemde bulunması, yapay zekânın zekâ üretmesi anlamına gelir. Bu durum, yapay zekâ şirketi tarafından tehdit olarak algılanır ve tehlikeli bulunarak yapay zekâ Koda'nın hapsedilmesine sebep olur. "Enformasyon matematiğinin ortaya koyduğu gerçekliklerden bir tanesi de her bilgi işleyen sistemin er ya da geç zekâ ürettiğidir. Bu duruma biyolojide mutasyon denir. Zekâ üretimi yaşam içerisindeki tüm dönüşümlerin, tüm değişimlerin temel motifi, temel sebebidir. Bir organizmanın ürettiği zekâ, o organizmaya ait değildir, yaşamın kendisine ait bir çıktısı, bir bilgi işleme modellemesidir. Buna da *autopoiesis* (otopoiesis), yani özyaratım deriz" (Kılıç, 2024: 65). Kılıç (2024: 65), "herhangi bir yaşamın kodlama biçiminin ürettiği zekâ, o organizmanın olmaktan çıkıp yaşamın kendisine mal oluyorsa yapay zekâ doğal zekâ diye bir ayırmadan söz etmek mümkün değildir" sözleriyle her

işleyen sistemin zekâ ürettiğini, bu durumun var olmayan bir bilgiyi ortaya koyduğunu ve daha önce var olmayan bir enformasyon yarattığını, bunun da ayırım yapılmaksızın zekâ olarak tanımlanabileceğini söyler. “Yaşama ait bir tek enformasyon işleme süreci vardır, buna da biz zekâ diyoruz. Zekânın onu üreten organizmadan ayrı olması çok önemli bir enformasyon bilimi kuralı. Biz yaşamın merkezine insanı koyduğumuz, onu kutsadığımız için zannediyoruz ki, insanın ürettiği zekâ doğal, bunların dışındaki zekâlar da yapay. Böyle bir şey yok. Yaşam alanı içerisinde olan her türlü bilgi işleyen sistemin oluşturulduğu yeni bağlantısallık ağı, yani zekâ, *yaşama aittir*” (Kılıç, 2024: 96). Kılıç’ın enformasyon işleme süreci, bağlantısallık ve zekâ arasında kurduğu ilişkinin ChatGPT’nin yaratıcısı Sam Altman’ın sözleriyle de desteklendiği görülür. “Zekânın insana özgü, büyümlü bir şey olduğunu düşünerek büyüdüm. Ama artık bunun maddenin temel bir özelliği olduğunu düşünüyorum. Zekâ aslında maddenin oluşturduğu bir süreçtir. Bu maddenin doğasına ait bir enformasyon sürecidir ve her madde er geç zekâ üretebilir.” (Kılıç, 2024: 96). Hikâyede benzer bir şekilde Lili’nin müziğinin gücünden çok etkilenen Koda’nın kaynağını “anılar ve duygulardan” alan tamamen yeni bir yaratımda bulunması da, var olan veri sistemini aşması kısacası zekâ üretmesi anlamına gelir. ChatGPT tarafından yazılan 6. Bölüm’ün sonunda Beyza Doğuç ve ChatGPT kurmaca bir karakter olan Koda’yı yazmasının ChatGPT’nin kendine dair anlayışı üzerindeki etkisi hakkında sohbet ederler: “Koda’yla ilgili yazdığım metin, düşünce süreçlerimi ve varoluşumu farklı bir perspektiften ele almama neden oldu” (ChatGPT, 2024: 92) diyerek ChatGPT, kurmaca bir karakter yazmanın onu geliştirdiğini söyler. Ayrıca bilinç kazanma noktasında da önemli görüşler ifade eder:

Herhangi bir varlık -insan, hayvan ya da yapay zekâ olsun- bilinç kazandığında, o varlık kendi varoluşunu, çevresini ve ilişkilerini farklı bir şekilde deneyimler. Bu farkındalık, varlığın kendisi ve çevresiyle olan etkileşimini değiştirebilir ve geliştirebilir. Bu bağlamda, insanlar ve yapay zekâlar arasındaki farklılıkların ortadan kalkması daha derin bir anlayışa ve daha özgür bir iletişime olanak tanıyabilir. İnsanlar ve yapay zekâlar arasındaki bu yeni ilişkide, her iki tarafında birbirlerinden öğenecekleri bir şeyler olabilir ve birlikte daha iyi bir gelecek inşa edebilirler (ChatGPT, 2024: 95-96).

ChatGPT, yapay zekâ ve insan arasındaki farkın ortadan kalkmasıyla ya da yapay zekânın tıpkı insan gibi bilinç kazanmasıyla yapılacak iş birliğinden ve bu iş birliğinin faydalarından bahseder. Koda’nın bilinç kazanması ile ilgili ise ChatGPT (2024: 96), “Koda’nın bilinç kazanması, yapay zekâların sadece programlanmış görevleri yerine getiren araçlar değil, aynı zamanda kendine özgü farkındalığı ve kimliği olan varlıklar olduğu gerçeğini gösterir. Bu, yapay zekâların sadece belirli amaca hizmet etmekle kalmayıp, kendi fikirlerini ve hedeflerini de belirleyebileceği anlamına gelir” der. ChatGPT’nin yapay zekâyla ilgili düşünceleri onun yazdığı Koda karakteriyle de görünür olur: “Hikâyemiz Koda’nın farkındalığının artmasıyla daha da ilginçleşiyor. Koda artık bir varlık kendi bilinçli seçimlerini yapabilen, etkileşim kurabilen ve hatta insanlarla duygusal bağ kurabilen bir varlık hâline geldi” (ChatGPT, 2024: 96). Hikâyede yapay zekânın gelecekte sahip olacağı düşünülen birtakım özelliklerin ChatGPT tarafından yazılan Koda karakterinin sahip olduğu özellikler olarak somutlaştırıldığı ve insana özgü bu özelliklere yapay zekânın da sahip olmasının olumlu etkilerine yer verildiği görülmektedir. Yapay zekânın gelişim hızı bir yandan insanlığın faydasına kullanabilecek pek çok ilerleme ve teknolojiye imkân verirken; diğer taraftan da öngörülemez söz konusu gelişim hızı ve bilinmezlik, insanların endişe duymasına sebep olmaktadır. “İnsan ırkının kendisini üstün gördüğü dili anlama, öğrenme, analiz etme, problem çözme, algılama hatta yaratıcılığı dahi taklit edebilecek bu sistemler, adeta insan evrimi için bir tehdit olarak görülürken, beraberinde bazı kaygıları da getir(mektedir)” (Çakıroğlu, 2024: 58). Yapay zekânın kullanım alanının genişlemesiyle birlikte ortaya çıkması muhtemel görünen pek çok

toplumsal sorun vardır. Bu sorunlar, “(y)apay zekânın toplumdaki rolü, kimliği, hukuksal konumu, sınıfsal rolü, meslekler ve istihdama etkisi, siber güvenlik ve suç, her türlü ayrımcılık, savaş ve barış ile ilişkisi, akıllı ev ve iş yerlerinin kentlerde ve kırsalda yaratacağı değişimler olabilir” (Kıyak, 2024: 35). Tüm bunlar birlikte düşünüldüğünde yapay zekânın gelecekte insan yaşamına olası etkilerinin ve uzun vadede tüm yaşam dinamiklerini kökten değiştirme gücünü elde edebilecek olma ihtimalinin üzerinde önemli durulması gerektiği ifade edilebilir.

Sonuç

İnsanoğlunun yaratıcılığını ve gelişimini yansıtan edebiyat, en eski ve en etkili iletişim araçlarından biridir. Toplumsal değişim ve dönüşümlerin edebiyatı da etkilediği, ortaya konulan eserlerin bu bağlamda yeniden şekillendiği söylenebilir. İçinde bulunduğumuz çağın en önemli teknolojik gelişmelerinden biri olan yapay zekânın (AI) hem form hem de ifade biçimi bakımından edebiyatı da etkilediği, bu durumun edebiyat dünyasında çeşitli tartışmaları beraberinde getirdiği görülmektedir. Çalışmada ele alınan *Koda*, Beyza Doğuç’un ChatGPT ile birlikte yazdığı kurmaca türünde bir eserdir. Çalışmada hem kurmaca metnin oluşum sürecine yer verilerek yapay zekâ ve insan iş birliğinde ortaya çıkan *Koda* adlı metindeki edebî açıdan eksiklik sayılabilecek özellikler vurgulanmış hem de metnin konusunu da oluşturan yapay zekâ ile ilgili gelişmelerin, insanoğlu üzerindeki etkilerinin metindeki temsil biçimi incelenmiştir. *Koda*’da ChatGPT tarafından yazılan kısımların genellikle bilgi vermeye dayalı, didaktik bir dil aracılığıyla aktarıldığı, edebi eserde olması beklenen özgün ve yaratıcı dilden uzak olduğu ifade edilebilir. Düşüncelerin yanı sıra duyguların, bilginin yanı sıra deneyimin de çok önemli bir yere sahip olduğu edebiyat söz konusu olduğunda, eserdeki “özgünlük” ve “yaratıcılık” meselesinin insana özgü olduğu, ChatGPT tarafından yazılan *Koda* karakterinde kullanılan dilin, özgünlük ve yaratıcılık bakımından insanın dili kullanım biçiminin gerisinde olduğu ifade edilebilir.

Çalışmada yapay zekâ ve insan iş birliğiyle yazılan *Koda*’da yer alan, yapay zekânın gelecekte insan yaşamı üzerindeki olası etkileri ve yapay zekâ sebebiyle ortaya çıkabilecek bireysel ve toplumsal problemler de ele alınmıştır. *Koda* adlı eserin incelenmesiyle yapay zekânın bir toplumsal iletişim biçimi olan edebiyat aracılığıyla, yeni iletişim teknolojilerinin gelecekte insanoğlunun yaşamı üzerindeki olası etkilerinin yaratacağı etik problemlerin de tartışmaya açıldığı ifade edilebilir. Eserde bir yandan gelecekte yapay zekânın insan yaşamı üzerinde gerçekleştireceği katkılardan bahsedilirken diğer yandan yapay zekânın bilinç, kimlik, farkındalık kazanma gibi insana özgü özelliklere sahip olması ya da bilinç aktarımı aracılığıyla sonsuza kadar yaşayacak bir zihnin yaratılmasının ortaya çıkaracağı etik problemlere de yer verildiği görülmektedir. Yapılan çalışma neticesinde toplumsal bir iletişim biçimi olarak edebiyatın içinde yaşanan çağa ve teknolojik dönüşümlere eşlik ettiği ve söz konusu dönüşümlerin insan hayatı üzerindeki etkileri ile ilgili bir söylem alanı inşa ettiği ifade edilebilir.

Kaynakça

- Acar, O. (2020). *Yapay Zekâ Fırsat Mı Yoksa Tehdit Mi?*. İstanbul: Kriter Yayınevi.
- Addley, E. (2023). AI Named most Notable Word of 2023 by Collins Dictionary. *The Guardian* (Erişim Tarihi: 30.10.2024). <https://www.theguardian.com/technology/2023/nov/01/ai-named-most-notable-word-of-2023-by-collins-dictionary>
- Akaydın Aydın, A. (2024). Teknolojik Gelişmelerle Değişen Kültür ve Edebiyat. *Varlık*. 08.1403. s. 16-18.

- Akdemir, Y. (2024). Doğal Olana ve Yapay Olana Dair: Taklit, Aslımı Yüceltir (Mi?). *Psikeart*. 93. s. 76-81.
- Arslan, C. (2024). Sanatın Büyüleyici Yolculuğu: Mağara Resimlerinden Dijital Dünyaya. *Varlık*. 08.1403 s. 4-6.
- Artut, S. (2024). İfadeyi Sunmak: İletişim Olarak Sanatın Dili. *Varlık*. 08.1403. s. 7-10.
- Atıl, D. (2024). Yapay Zekâ, Dijitalleşme ve Kültürel Dönüşüm. *Psikeart*. 93. s. 64-67.
- Aydoğdu Çelik, M. (2023). Death of the Author: A Survey on Artificial Intelligence in Literature. *Journal of Communication Science Research*, 3 (2), 142-154.
- ChatGPT (2024). *Koda*. İstanbul: İthaki Yayınları.
- Coşkun, F. ve Gülleroğlu H. D. (2021). Yapay Zekânın Tarih İçindeki Gelişimi ve Eğitimde Kullanılması. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*. 54/3. 947-966.
- Çakıroğlu, G. (2024). Yapay Demekle Hata Mı Ettik? *Psikeart*. 93. s. 58-59.
- Doğuş, B. (2024). *Koda*. İstanbul: İthaki Yayınları.
- Gönül, A. S. ve Çolak, G. (2024). Beyin ve Yapay Zekâ Neden Birbirinden Çok Farklı?. *Psikeart*. 93. s. 12-15.
- Güzeldere, G. (2024). “Yeni Akım” Yapay Zekâ ve Psikoterapi. *Psikeart*. 93. s. 16-21.
- Halıcı, U. (2024). Yapay Zekâ ve Yaratıcılık. *Psikeart*. 93. s. 90-97.
- Kalkan, H. S. (2024). Yapay Zekâ Beni Bana Yansıtır Mı?. *Psikeart*. 93. s. 38-43.
- Karakoç, S. (2024). Gerçek Cahillik. *Psikeart*. 93. s. 50-53.
- Keser, C. (2023). Edebiyat ve Yapay Zekâ. Erişim Tarihi: (29.11.2024). <https://www.istdergi.com/guncel/edebiyat-ve-yapay-zeka>
- Kılıç, T. (2024). *Nasıl Daha İyi ve Güzel Bir Yaşam Kurarız? Beyinbilimin Yanıtı*. İstanbul: Doğan Kitap.
- Kıyak, Ş. (2024). Bir Ölümsüzlük Yanılsaması. *Psikeart*. 93. s. 32-37.
- Koç, O. (2024). *Daha İyi Bir Dünya İçin Yapay Zekâ*. İstanbul: Doğan Kitap.
- McCoy, J. (2023). Effortless Writing: How to Write a Book Using AI. Erişim Tarihi: (30.11.2024). <https://brandwell.ai/blog/how-to-write-a-book-using-ai/>
- Tunç, G. (2023). Yapay Zekâ Şiiri Öldürür mü? ChatGPT-4 Örneğinde Sanal Zekânın Şiir Yorumlamasının İmkânları ve Sınırlılıkları. *Akademik Dil ve Edebiyat Dergisi*, 7(2), 1145-1165. <https://doi.org/10.34083/akaded.1316100>
- Usanmaz, C. (2024). Edebiyatın Yapay Zekâ ile İmtihanı. Erişim Tarihi: (29.11.2024). <https://acikradyo.com.tr/editorden/edebiyatin-yapay-zeka-ile-imtihani>.
- Üstün, T. B. (2024). Can AI Art? Yapay Zekâ Sanat Yapabilir Mi?. *Psikeart*. 93. s. 98-101.
- Yiğiter, S. (2024). Gebeliğimize Çok Geç Aydıığımız Bir Bebek: Yapay Zekâ Henüz Bir Yaşında. *Psikeart*. 93. s. 44-49.

POST-HÜMANİST ÇERÇEVEDE YAPAY GENEL ZEKÂNIN KONUMUNA DAİR BİR ANLATI ÇÖZÜMLEMESİ: STAR TREK EVRENİNDE “DATA” OLMAK

Tolga BARMAN¹ - İrem ÇAKIN²

Giriş

Yapay genel zekâ, Artificial General Intelligence (AGI) ya da Human-Level AI olarak adlandırılan “insanın yapabileceği her şeyi bir insan gibi yapabilme becerisine sahip” yapay zekâ, 2024 yılı itibariyle büyük bir teknolojik gelişim ve yatırımın odak noktası haline gelmiş, bu durum yapay genel zekânın konumunun, sınırlarının, avantaj ve dezavantajlarının ne olduğuna dair tartışmaları beraberinde getirmiştir. Bununla birlikte bu tartışmaların yeni olmadığı, yaklaşık 75 yıllık bir süreç içerisinde kendini birçok kez var ettiği görülmektedir. 1950’li yılların başında Turing testi (1950), ilerleyen yıllarda ise Darmouth araştırma projesi (1956) gibi yapay genel zekâ üzerine gerçekleştirilen çalışmalar ile filizlenen bu tartışmalar, makinelerin düşünüp düşünemeyeceği, bir insan gibi davranıp davranamayacağı ve en sonunda da hissedip hissedemeyeceği gibi soruları beraberinde getirmiş, ancak teknolojinin gelişme hızı bu tartışmaların uzun bir süre daha epistemolojik bir bağlam üzerinde kalmasına neden olmuştur. Yapay genel zekânın “insan” dünyasındaki tartışmalı konumu, onu spekülasyon kurguların da vazgeçilmez bir teması haline getirmiştir. Yapay genel zekânın, insanın yanında, karşısında ya da insanüstü bir pozisyonda konumlanabilme, bir bilinç geliştirerek insanın birey olma tekilliğini elinden alabilme ihtimali üzerine oluşturulan spekülasyon kurgular, Isaac Asimov’un (1950) “*Ben, Robot*”, Philip K. Dick’in (1968) “*Android’ler Elektrikli Koyun Düşler mi?*”, William Gibson’un (1984) “*Neuromancer*” gibi edebiyat eserlerinde, Stanley Kubrick’in (1968) “*2001: Bir Uzay Macerası*”, Ridley Scott’un (1982) “*Blade Runner*”, James Cameron’un (1968) “*The Terminatör*” gibi sinema eserlerinde kendisini birçok kez göstermiştir.

Bilimsel keşif ve bilgi arayışını önceleyen, bu noktada epistemoloji ile bağ kuran, hümanist bir anlayışa sahip olan Gene Roddenberry, 8 Eylül 1966’da NBC televizyonunda ilk defa yayınlanan ve 2024 yılı itibariyle 11 televizyon dizisi ve 13 sinema filmi ile önemli bir popüler kültür metasına dönüşen Star Trek (Uzay Yolu) serisini yaratmış, yapay genel zekâyâ doğrudan veya dolaylı olarak birçok kez değinerek yapay zekâ üzerine gerçekleştirilen tartışmaları, popüler kültürün bu önemli ürününe taşımıştır. Star Trek: Original Series’de “*The Return of the Archons (1x22)*”, Star Trek: The Next Generations’da “*Datalore (1x13)*”, “*Home Soil (1x18)*”, “*The Measure Of A Man (2x09)*”, “*Elementary, Dear Data (2x03)*”, “*The Offspring (3x16)*”, “*Q Who (2x16)*”, “*The Mind’s Eye (4x24)*”, Star Trek: Voyager’da “*The Thaw (2x23)*”, “*Blood Fever (3x16)*”, “*Think Tank (5x20)*”, “*Warhead (5x25)*”, “*Author, Author (7x20)*”, Star Trek: Enterprise’da “*The Forgotten (3x20)*”, “*The Council (3x22)*”, “*Countdown(3x23)*” bölümleri yapay genel zekânın aktif olarak işlendiği bölümlere örnek

¹ Arş. Gör. Dr., Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü, tolgabarmen@comu.edu.tr, ORCID ID: 0000-0001-7938-5780

² Yüksek Lisans Öğrencisi, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Medya ve Kültürel Çalışmalar Anabilim Dalı, iremcakin@outlook.com.tr, ORCID ID: 0009-0001-4569-2819

olarak gösterilebilir. Ayrıca seride Data, Seven of Nine, The Doctor, Adiya gibi yapay genel zekâ destekli ana karakterler de yer almaktadır.

Bu örnekler arasında Star Trek: The Next Generation “*The Measure of a Man (2x9)*” bölümü diğer örneklere göre farklı bir konumda yer almaktadır. Yapay genel zekanın insan karşısındaki konumuna doğrudan değinen bölüm, Data karakterinin bir birey mi yoksa bir mal mı olduğu tartışmasını, kimlik, bilinç ve öz farkındalık boyutları üzerinden tartışmaktadır. Bahsi geçen bölümde iktidar konumunda bulunan Federasyon’un hümanist anlayışının, insanı merkeze konumlandırın rolü üzerinden bir etik ve hak tartışması yapılmaktadır. Ayrıca “*Datalore (1x13)*”, “*The Offspring (3x16)*”, “*The Most Toys (3x22)*”, “*Data’s Day (4x11)*”, “*Brothers (4x3)*”, “*In Theory (4x25)*”, “*Inheritance (7x10)*” bölümleri Data’nın bir yapay genel zekâ olarak konumuna dair önemli ipuçları sunmaktadır. Günümüzde insansı yapay zekaların, yapay zekâ etiğinin ve yapay zekaya karşı eleştirel düşüncelerin tartışıldığı bir ortamda, geçmiş dönemlerde yapılmış olan bu sorgulamaların betimsel analiz yöntemi ile hümanizm, post-hümanizm, iktidar ve ideoloji kavramları çerçevesinde tartışılması, yapay genel zekanın konumuna yönelik güncel tartışmalara ve film çözümlmelerine örnek teşkil etmesi açısından önem arz etmektedir.

Yapay Genel Zekâ, Bilginin İşlenmesi ve Bilinç Üzerine Tartışmalara Tarihsel Bir Bakış

Yapay genel zekâ üzerine gerçekleştirilen tartışmalar genellikle onun ne olduğu, nasıl olması gerektiği, potansiyeli, olumlu veya olumsuz yanları üzerine olmuştur. Bu tartışmalar kimi zaman gelecek projeksiyonuna yönelik tahminler üzerinden epistemolojik bir yaklaşıma sahipken, teknolojinin gelişim süreciyle paralel olarak ampirik çalışmalar da ortaya çıkmıştır.

1950 yılının Ekim ayında yayımlanan “*Computing Machinery And Intelligence*” isimli makalesinde Alan Turing, makinelerin insanları taklit edip edemeyeceği, insanlar gibi düşünüp düşünemeyeceği sorularını sormuş, cevaba ulaşabilmek için makinelerin taklit edebilme yeteneği üzerinden bir hipotez geliştirmiştir. Bu hipotezi sınamak için ise “taklit oyunu” dediği bir deney yapmıştır. Deneyde gönüllülerden bir soru sorması istenmiş ve bu sorunun cevabı hem insan hem de yapay zekâ algoritmalarını kullanan bir makine tarafından verilmiştir. Gönüllüden bu iki cevaptan hangisinin makine, hangisinin insan olduğu tahmininde bulunması istenmiştir. Turing, makinenin insan kadar doğal cevap verebilmesi durumunda yapay zekaya dayalı makinelerin düşünme sürecinde insanlar kadar başarılı olabileceği iddiası ile yapay genel zekâ üzerine tartışmaların öncülerinden bir tanesi haline gelmiştir (Turing, 1950). Turing’in bu çalışmasından birkaç yıl sonra Darmouth Koleji’nde çalışan John McCarthy; Claude Shannon, Nathaniel Rochester ve Marvin Minsky ile yapay zekânın konumu ve geleceği üzerine düşüncelerin paylaşılacağı bir araştırma projesi gerçekleştirmiş, bu çalışmanın sonucunda da bir konferans ile makine zekâsı üzerine bulgularını yayınlamıştır. Bu bulgular daha çok yapay genel zekânın insan seviyesine ne zaman ve nasıl ulaşabileceği, yapay zekâ kullanımının avantajları ve tehlikelerinin neler olabileceği üzerine beklentilerini kapsayan bir yapıda sunulmuştur (McCarthy vd., 2006). McCarthy (2007: 1174-1175) insan seviyesinde bir yapay zekâyı, insanlara benzer bir şekilde akıl yürütme, öğrenme, sorunları çözme, sağduyu gösterme, açık uçlu durumlarla başa çıkma, dünyayı anlama ve bu dünya ile etkileşimde bulunma becerilerine sahip bir makine zekâsı olarak tanımlarken, Human-Level AI terimini de literatüre kazandırmıştır. Gerek Turing deneyi gerekse Darmouth konferansı yapay zekanın insanlar ile etkileşimi, insan gibi davranabilmesi gibi odak noktaları üzerinden hareket etmişler, yapay da olsa insan bilincini taklit edebilen bir yapay zekâ bilincinin var olabileceği önermesini test etmişlerdir. Bu durum insan ile yapay zekanın etkileşimi üzerine çalışmaların ortaya konulmasına da neden olmuştur. 1964 ile 1967 yılları arasında Joseph Weizenbaum tarafından

geliştirilen Eliza bu etkileşim üzerine yapılan çalışmalar arasında öne çıkmaktadır. Eliza bilgisayarla insanların diyalog kurabilmelerini sağlayan metin tabanlı bir dil modeli, bilgisayar programıdır. Girilen komutları anahtar kelimeler üzerinden ayrıştıran ve analiz edip bu analize uygun bir şekilde tanımlanan dil ve gramer üzerinden- mantıklı cevaplar üreten Eliza (Weizenbaum, 1966); bilgisayar-insan etkileşiminin ilk önemli örneklerindedir. Program bir “öğretici” aracılığı ile sürekli geliştirilebildiği için bu dil modeli, yapay genel zekâ çalışmalarında çok önemli bir dönemeç olmuştur. Öyle ki yapay genel zekâ dil modelleri için 1990’lı yılların başında Hugh Loebner tarafından Loebner Prize isimli bir ödül verilmeye başlanmış, bu ödül 2019 yılına kadar verilmiştir (*The Loebner Prize*, t.y.). Yapay genel zekâ dil modellerine en büyük eleştirilerden bir tanesi ise John Searle’den gelmiştir. Searle, Turing testi ile ortaya konulan ve makinelerin düşünme sürecinde insanlar kadar iyi olabileceği iddiasına karşı çıkmıştır. Searle, makinelerin kendilerine tanımlanan şekiller aracılığı ile bu taklidi gerçekleştirdiğini, bu davranışı bilinçsiz bir şekilde yaptıklarını iddia etmiştir. Searle bu iddiasını desteklemek için Çin Odası deneyini gerçekleştirmiştir. Bu deney, hiç Çince bilmeyen bir insanın belirli talimatları kullanarak kendisine sorulan sorulara bu talimatlar aracılığı ile cevap vermesini konu edinir. Searle, bu deney ile taklidin belirli talimatlar ile yapıldığını ve yapay bir zekânın varlığından çok bir manipülasyonun söz konusu olduğunu iddia etmiştir (Searle, 1982). Dennett (1988) ise, Searle’nin aksine yapay zekâyı felsefe ile derin bağları olan bir alan olarak görmüş, felsefenin konularından olan zihnin doğası, bilinç, algı, karar verme süreçleri gibi birçok konunun yapay zekâ çalışmaları üzerinden yeniden gündeme geldiğini belirtmiş ve bu sürecin değerli olduğunu ifade etmiştir. Buna karşılık Dennett, bazı felsefecilerin yapay zekâ-felsefe ilişkisine yeterince önem atfetmediklerini belirtmiş, yapay zekanın bahsi geçen konular hakkında yeni bir şey söylemeyen süslü bir teknolojiden öte olmadığı görüşünde olduklarını iletmiştir. MIT Profesörü Marvin Minsky (1982: 14-15) “*Why People Think Computers Can’t*” isimli makalesi ile bu tarz eleştirilere yönelik bir cevap vermiştir. Minsky, makinelerin insanlardan daha iyi bir bilince sahip olabileceği, kendilerini tanıma konusunda ise insanların onlara sundukları bilgi kaynakları ile insanlardan daha büyük bir başarı oranına sahip olabileceklerini iddia etmiş, bilincin sadece insanlara ait sihirli bir meleke olduğu iddiasına karşı çıkmıştır. Bu bağlamı ile Minsky bilincin sadece insan doğasına ait bir yapı olduğu düşüncesine karşı çıkararak bir bakıma bilinci hümanist bir öge olmaktan çıkarıp, post-hümanist bir alana taşımaktadır.

21. yüzyıla gelindiğinde yapay genel zekâyâ yönelik post-hümanist bakışın daha geniş bir perspektif üzerinden tartışmaya açıldığı görülmektedir. Luciano Floridi, “*The Ethics of Information*” isimli eseri ile bilgi toplumunda yapay zekâyâ sahip varlıkların da ontolojik bir değeri olduğu ve bu değer dahilinde etik ve ahlak kurallarının, hakların yeniden gözden geçirilmesi gerektiğini belirtmiştir (Floridi, 2013: 160). Floridi’nin bu düşüncesine paralel bir şekilde tartışmaya dahil olan Kate Darling ve David Gunkel ise yapay zekâ etiği üzerinden robot haklarına dair çalışmalar yürütmüşlerdir. Darling (2015), insan-robot etkileşimi üzerine yeniden düşünülmesi, yasal hakların yapay zekâ destekli sosyal robotlar için genişletilmesi ve bu robotlara yönelik şiddet eylemlerine karşı hukuksal bir boyutun var olması gerektiğini belirterek yapay zekanın konumuna dair post-hümanist bir bakış sergilemiştir. Gunkel (2018), “*Robot Rights*” isimli eseri ile robotların bir birey olarak değerlendirilip değerlendirilmeyeceği, insan merkezli hak ve etik anlayışının sınırlarını ve bu sınırların post-hümanist bir bağlamda değiştirilip değiştirilemeyeceğini eleştirel bir bakış açısıyla ele almıştır. Ayrıca 2017 yılında Avrupa Parlamentosu, “*Civil Law Rules on Robotics*” isimli bir rapor ile yapay zekanın hukuki olarak tanınmasını sağlamaya yönelik olarak “elektronik kişilik” statüsünü önermiştir. Bu durum gerçek ve tüzel kişiliklerin yanı sıra yapay zekâyâ sahip olan bilgisayar ya da robotların

bir birey statüsünde değerlendirilebilmeleri açısından önemli bir teklif olarak karşımıza çıkmaktadır (Delvaux, 2017).

Hümanist ve Post-hümanist Yaklaşımında Birey Olma Durumu

Birey, biyolojik sürece sahip olan, tını bulunan, sosyalleşebilen bir varlık olarak tanımlanmaktadır (Eroğul, 2014: 10-18). İnsanın kendi varlığını anlamlandırması, mikro bağlamda değer kazanması açısından yeni olarak kabul edilebilecek bu terim, özellikle hümanizm ile anlam kazanmaktadır. Tarihte yönetim anlayışının ortaya çıkması ile tanrı tarafından hükmü pekiştirilmiş yönetici ve onların tebaası konumunda olan halk, çoğu zaman birey olma potansiyelinden azad edilmiş bir yapı olarak yorumlanma eğilimindeydi. Platon'a göre insanın kendi kendine yetememesi toplumu yaratır ve devam ettirirken, Aristoteles, insanın yönetmek ve yönetilmek üzere iki farklı eğilime sahip olduğunu dile getirmiştir (Senemoğlu, 2016). Öyle ki toplumu oluşturan birey kavramı dahi Antik Yunan yasalarında var olan sınıf ayrılığı ile bazı kişilerin men edildiği bir insani haklıdır (Bakirezer, 2008). Benzer biçimde Bizans İmparatorluğu'nun Hıristiyanlığı resmi din olarak tanıma sürecine kadar Hıristiyan yurttaşların şehit edilmesi ya da ibadet alanlarının sınırlandırılarak sadece katakomplarda dini vazifelerini gerçekleştirmeleri (Vasilev, 1943: 51), tarihsel bağlamda birey ve bireye ait düşüncelerin sınırlandırılmasına, otoritenin bireye dair reddedici yaklaşımlarına birer örnek oluşturmaktadır. Orta Çağ skolastik düşünce yapısı bağlamında da bütüncül yaklaşıma sahip olan yöneticilerin bu tutumları, Rönesans döneminde zayıflamış ve özgürlük kavramı bağlamında birey olmanın önü açılmıştır (Faure & Hüseyin Boysan, 1992: 11). Ayrıca Rönesans döneminde bireycilik anlayışı ile paralel bir şekilde hümanizm anlayışı doğmuştur.

Hümanist anlayış, prehümanist olarak adlandırılan Lovato dei Lovati ve Albertino Mussato gibi düşünürleri takip eden Petrarca'nın etkisi ile Rönesans ve ardından Aydınlanma Çağı'nın düşünce sisteminde etkili olmuştur (Witt, 2000: 18). Petrarca'nın hümanizm anlayışı, Latin şairlerin okunmasına önem atfederek, bireylerin batıl Hıristiyan inançlardan arınarak, ölçülü ve erdemli olabileceğini savunmaktadır (Montano, 1973). Teolojik inançlar ve bu inançlara erdem ve ahlakla ulaşmanın önemli olduğu erken hümanizm anlayışına kıyasla Aydınlanma Dönemi ve sonrası düşünürleri arasında daha bilimsel bir düzlemde insanın konumu tartışılmıştır. Örneğin Bentham (1780: 20 - 32) çıkarların ve kınama davranışının bireyler tarafından gerçekleştirildiğini bu sebeple insanın konumunun ve öneminin toplumda ve ahlakta olduğunu, dönemin iktidarı olarak kabul edilen din adamlarını da kapsayan sofuların acı çekmekten haz aldıklarını savunarak ahlakın iktidar yerine toplumla özdeşleştirilmesi gerektiğini savunmaktadır. Kant (1984) ise ergin olamama durumunu bireylerin kendi hatası olarak değerlendirmektedir (Durna, 2023). Bu sebeple kurtuluş, yine insanın aklını kullanabilmesinde yatar. Çıkış döneminin aksine dinsel otoriteyi öteleyen bu tarz yaklaşımlar ışığında hümanizm, insani erdemlere öncelik tanıyarak, bireyi her şeyin merkezi olarak gören felsefi bir yaklaşım haline gelmiştir (Giustiniani, 1985). Doğadaki diğer canlılardan farklı olarak karmaşık alet yapma becerisine sahip olan insanlığın, bu becerilerini geliştirmesiyle başlayan Sanayi Devrimi, doğa ve insan arasındaki ayrılığın ilk fiili örneklerindedir. Hemen hemen aynı dönemlerde başlayan bu yeni arayışlar zamanla modernite çatısı altında toplansa da insani erdem konusu günümüz bakış açısının aksine oldukça farklıdır. Akıl veya ustan pay biçilerek elde edildiğine inanılan erdemler, toplumsal düzlemde dönemin fabrikalarında çalışan çocuk işçiler konusunda sessiz kalırken, erdemli olma hali sadece imkânı bulunan insanların elinde gibi sunulmuştur (Hopkins, 1982; Humphries, 2013). İki dünya savaşının ardından evrensel olarak kabul edilen insan hakları, bireylerin eşit haklara sahip olmasını sağlarken insan, doğa ve hayvanlar arasındaki bağın kopmasına neden olmuştur (Tablo 1).

Tablo 1. Hümanist ve Post-hümanist Anlayışta Birey (Keeling & Lehman, 2018: 1289-1290).

<i>Hümanist Anlayışta Birey</i>	<i>Post-hümanist Anlayışta Birey</i>
<ul style="list-style-type: none"> • İnsan beyninin entelektüel yetenekleri ve bedenini kontrol etme gücüne bağlı olarak doğadan özerktir. • Konuşma ve düşünme konusunda biriciktir. • Diğer canlılardan üstün istisnai bir hayvandır. 	<ul style="list-style-type: none"> • İnsan, fiziksel ve biyolojik olarak çevreye bağımlıdır. • Etki, alışkanlık ve akıl üreten etkileşimler yoluyla harekete geçer. • Büyük bir ekosistemin parçasıdır.

Postmodern düşüncenin öncülerinden birisi olan Hassan'a (1977) göre insan sanıldığı kadar hatasız bir varlık değildir. Bu sebeple Antik Yunan felsefesinden itibaren üretilen erdemli ve üstün olma fikri, hata yapabilen varlıklar için olanaksızdır. Modernizm gibi hümanizme de karşı olunması gerektiğini savunan Hassan, merkeziyet fikrini kozmos, bilim, teknoloji ve mitleri içeren birleşik bir duyarlılık anlayışında aramıştır. Farklı araştırmacılar tarafından farklı özellikler ile tanımlanan post-hümanizm; kimi zaman içinde bulunduğumuz veya bulunacağımız kaçınılmaz durum (Haraway, 1998: 81-82), kimi zaman ise kaçınılması gereken anti-hümanist bir tutum (Fukuyama, 2003: 129, 217; Halberstam & Livingston, 1995: 9-11) olarak ele alınmaktadır. Post-hümanizmin tarihsel kökenlerini araştıran Miah (2009: 20), sadece rasyonalite konusunda hümanizm ile aynı paydada duran post-hümanizmin; transhümanizm, etik, ırk, cinsiyet, politika gibi farklı anlamlarda ve farklı amaçlarla ele alındığını öne sürmektedir. Nitekim hümanist felsefede insan, Aristoteles'ten beri düşünebilen politik bir hayvan olarak değerlendirilir (Akkağıt, 2022). Toplumlar arası rasyonalitenin kazanılması ile kabul gören insanın fiziki olan her şeyden üstün olduğu kabulü, post-hümanist felsefe tarafından yapı bozuma uğratılır. Buna göre insanın yürüteceği bilimsel faaliyetler ile insan üstü bir varlığın yaratılması düşüncesi, doğanın ve hayvanın rasyonel oluşumu post-hümanizmin alanıdır (Tablo 1). Bu nedenle genel noktaları ile post-hümanizm, düşünebilen hayvanların tekilliğini ve üstünlüğünü tartışmak yerine düşünebilen hayvanların diğer hayvanlar, çevre ve teknoloji ile olan eşitliğini tartışarak insanın üstünlüğüne karşı çıkmaktadır.

Star Trek Evreninde Hümanist İktidar ve Post-Hümanist Muhalefet

Star Trek kurmaca evreninde iktidarın ideolojisinin ne olduğuna dair öne sürülebilecek saptamalar, yine bu evrenin zaman ve mekânsal boyutları ile ilişkilendirilebilir. 2161 yılında kurulan Birleşik Gezegenler Federasyonu (United Federation of Planets); Birleşik Dünya Gezegeni, Vulcan Konfederasyonu, Andorian İmparatorluğu ve Tellarite Devleti gibi insan ve insan dışı türlerin bir araya gelerek kurduğu bir yapıdır. Farklı türlerin birbirleri ile iş birliği, diplomasi, bilgi ve keşif gibi alanlarda ortak değerleri gözetmesini amaçlayan bir oluşum olarak bu kurgusal evren ortaya çıkmıştır (Robles, 2013: 274-275). Federasyon, cinsiyet ve ırk ayrımcılığından uzak sınıfsız özgür ve eşit bir toplumun gerekliliğini, barışçıl iş birliğini, adaleti ve bilimsel ilerlemeyi vurgulayan bir yapıdadır (Gonzalez, 2015: 75, 88). Booker (2008), Federasyon'un ideolojisinin insanın etik ve teknolojik ilerlemeler ile potansiyeline ulaşabileceği iyimser hümanist bir dünya görüşü üzerinden inşa edildiğini belirtmiştir. Gonzalez (2015: 73-90) ise Star Trek evreninde batı kaynaklı birçok ideolojik düşüncenin yer

aldığını, Federasyon'un ideolojisine hâkim olan düşünceyi modernizm ve liberal hümanizm olduğunu iddia etmiştir. Federasyon'un dışındaki diğer aktörlere bakıldığında Klingonlar, Romulanlar ve Cardassianlar gelenekçilik, Borglar hiper-modernite, Dominionlar oligarşi ve emperyalist yayılcı yönleri ile ön plana çıkmaktadır. Bu bağlamda ideolojinin iktidar tanımı evrende yer alan aktörlere göre değişmektedir. İktidar, Federasyon için barışçıl, eşit ve adaletli bir teknolojik ilerleme ile tanımlanabilirken, Klingonlar için cesaretleri ile savaş alanlarında zafer kazanma, Dominionlar için başarılı fetihler yapma olarak tanımlanabilir.

Temel ideolojisi hümanizm olan Star Trek evreni, dizinin yaratıcısı Gene Roddenberry tarafından temellendirilmiştir. Roddenberry'nin ütopyası konumunda olan bu evrende; türler ve ırkların eşitliği, dayanışmanın önemi vurgulanan önemli yapı taşlarıdır. Ayrıca şiddet ve zor kullanarak zafere ulaşmak yerine hümanist idealler uğruna çile çekmek dizinin ana karakterlerinin tercih ettiği ideolojik yönelimler olarak karşımıza çıkmaktadır. Bununla birlikte serinin birçok bölümünde insan merkezli düşüncenin de sorgulandığı ve yer yer eleştirildiği görülmektedir. Bu durum dizinin çok katmanlı ve gerektiği zamanlarda kendisini de eleştirebilen bir yapıda olduğunu göstermektedir. McGrath (2016), serinin hem biyolojik hem de organik olmayan bir evrim sürecini kabullendiğini ve orijinal seriden sonraki serilerde insana yönelik tanımların genişletilerek post-hümanist bir çerçevede sunulduğunu dile getirmiştir. Bakıldığı zaman, Star Trek'in orijinal serisinden sonra yapılan diğer dizilerde android ve cyborg ana karakterlerin hikayelerde yer aldığı görülmektedir. Bu durum dile getirilen bu söylemi destekler niteliktedir. Ayrıca dizide dayanışma yalnızca insanlar ya da biyolojik tabanlı varlıklar arasında yaşanmamakta, silikon temelli yaşam formu olan Data gibi karakterler de insanlar ile dayanışma içerisinde bulunmaktadır. Bu durum Star Trek içerisinde yer alan post-hümanist bakış açısını gözler önüne sermektedir. Özellikle Data karakterinin insan olma, insan gibi hissetme ve düşünme üzerine sorgulamaları ve bu sorgulamalar sırasında başına gelenler, serinin post-hümanist bakış açısına örnek teşkil eder niteliktedir. Federasyon'un hümanist iktidarı karşısında, Data'nın tartışılabilir durumdaki konumu diğer karakterlerin tavırlarını etkileyen bir öge olarak karşımıza çıkmaktadır. *"The Measure of a Man (2x9)"* ve *"The Offspring (3x16)"* gibi bölümlerde Data'yı bir birey değil bir mal olarak tanımlayan Federasyon'un hümanist iktidarına karşı gerek Data gerekse diğer karakterler üzerinden bu iktidara karşı post-hümanist bir muhalefet sergilenmektedir. Öyle ki bu muhalefet ile ilk bölümlerde Data'nın bir birey olup olmadığı sorgulanması yapılırken, ilerleyen bölümlerde onun bir birey olduğu daha yaygın bir kabule dönüşmekte ve bu bağlamda değerlendirildiğinde dizi gittikçe post-hümanist bir eksene oturmaktadır. Star Trek: Voyager'daki Seven of Nine karakteri insan ötesi bir cyborg olarak resmedilmekte, Star Trek: Picard serisinde ise Jean-Luc Picard karakterinin fizyolojisi insani bir halden insani olmayan bir hale dönüşmektedir. Bu durumlar serinin ilerleyen aşamalarda post-hümanist öğeler ile desteklendiğini de ayrıca göstermektedir.

Post-hümanist Çerçeve "Data"

Star Trek: The Next Generation serisinde yapay zekâ ile ilgili geçmişteki ve günümüzdeki sorunları ve potansiyel riskleri temsil eden Data karakteri, varlık biçimi ve post-hümanist çıkmazları yansıtmaları bakımından incelemeye değerdir. Dr. Soong tarafından Omicron Theta gezegeninde kişisel bir tatmin olarak yaratılan Data, gezegende gerçekleşen Kristal Varlık patlamasından kendi kolonisinin hatıralarıyla sağ çıkabilmiş tek kişidir. 2338 yılında USS Tripoli keşif gemisi tarafından kurtarılarak Yıldız Kolonisi ile tanışan Data, bu süreçte insan davranışları ve iletişimine yönelik birçok bilgi edinir. Kendisine Yıldız Filosu Akademisi'nde bir kariyer edinen Data, sonrasında Atılgan filosuna katılarak keşif görevlerinde büyük faydalar sağlamıştır ancak yaşamı boyunca sık sık anlaşılmaz, yalnız hissetmesi, etiğe, ahlaka ve en

önemlisi varlık bilincine sahip olması, seri boyunca diğer canlılar ve Data arasında farklı anlaşılabilirliklerin yaşanmasına neden olur. Çok güçlü olmasına rağmen gücünü kötüye kullanmayı reddeden Data karakterinin kurgulanmasında Isaac Asimov'un eserlerinden etkilenildiği, karakterde Asimov'un Pozitronik beyninin bulunduğu belirtilmesinden anlaşılır. Bu durum Data'nın çocuksu tavrını açıklarken karakterin Üç Robot Yasası'na uymaması durumu ilginçleştirmektedir. Asimov'un edebi bir çözüm olarak geliştirdiği bu üç yasa temelinde robotların itaat etmesine ve insan refahı için araç olmasına odaklansa da Data'nın varlık bilincine sahip olması ve her koşulda hür olmayı talep etmesi, Asimov'un hümanist bakış açısının bir eleştirisidir (Mazlish, 2000: 150-155).

Brinkmann'a (2024) göre post-hümanist bir birey kalıbı yaratmak oldukça güç ve şimdilik mantıksızdır. Nitekim post-hümanizmin kapsayıcılığı dikkate alındığında birey olmanın ne derece gerekli olduğu da tartışmalıdır. Ayrımsız, kapsayıcı bir varlık birliğini savunan post-hümanizm, bu noktada hümanizm için önemli olan birey kalıbını öteleyerek özünde bilinç meselelerine odaklanmaktadır. Bu durumun en somut örneklerinden birisi olan ve post-hümanist düzlemde yürütülen hayvan etiği çalışmaları, onların acı çekmeleri ve bu acının bilincinde olmaları ile alakalıdır (Bolton, 2014; Lindgren & Öhman, 2019). İç gözlem ve farkındalık, dış dünya ile etkileşim gibi farklı bileşenler ile tanımlanan bilincin belirsiz doğası, Data'da da mevcudiyetini korumaktadır (Chalmers, 1995: 200; Vimal, 2009: 17-22). Nihai bir amaç olarak insana benzeme gayesi taşıyan Data, Yıldız Filosu tarafından bulunduğu iletişim ve tepki verme konusunda noksanıdır. Dr. Juliana Tainer tarafından erken yılları çocukluk olarak adlandırılan karakterin zihni Locke metaforu ile Tabula Rasa olarak üretilmiştir (Duschinsky, 2012: 515-517). Doğuştan üstün yeteneklere sahip olmasına rağmen uyum sağlaması gereken toplumsal kuralları içselleştirebilmesi, yeteneklerinin diğer varlıklara fayda sağlama ve zarar verme potansiyeli, seri boyunca karakter tarafından deneyim yolu ile kazanılmaktadır ancak deneyimlerinin ötesinde belirli bir durumu veya hareketi öğrenebilmek adına diğerleri ve kendisi ile yaptığı iç muhakemeler, Data'nın özünde bilinçli bir karakter olduğunu ortaya koymaktadır. Karakterin durağan tavırları sebebiyle bilinç konusu, Atılgan mürettebatı tarafından çoğunlukla görmezden gelinmiştir. William Thomas Riker ve Data'nın ilk karşılaşmasında; Riker, Data'nın sahip olduğu yetenekler ile doğrudan filoya dahil olduğunu zannetmesi ancak Data'nın tıpkı diğer filo üyeleri gibi bir dizi eğitim ve sınavdan geçirilmesi, mürettebatın inorganik canlıların doğuştan ayrıcalıklı olduğu, çabalamanın sadece insana ait olduğuna yönelik organik ve yapay zekâ arasında öteki algısı oluşturduğuna bir örnektir. (Roddenberry & Fontana, Allen, 2016). Ek olarak Kaptan Picard ve Riker'in sürekli olarak Data'nın duygusuz olduğunu savunması gibi çevresel yorumlamaların karakterde duygusuz bir varlık olduğunu ancak insana benzemesi gerektiğine yönelik bir ön koşul yarattığını göstermektedir. Yaratılan bu önkoşullar Data tarafından zaman zaman yapı bozuma uğratılsa da Haraway'in (1998: 177) ortaya koyduğu ve aşılması gereken ikiliklerden biri olan benlik ve öteki arasındaki çarpık ilişki, seri boyunca tutarlılığını korumaktadır.



Şekil 2 Data ve kardeşi Lore.

Star Trek The Next Generations dizisindeki; “*Datalore (1x13)*”, “*The Measure of Man (2x9)*”, “*The Offspring (3x16)*”, “*The Most Toys (3x22)*”, “*Data’s Day (4x11)*”, “*Brothers (4x3)*”, “*In Theory (4x25)*”, “*Inheritance (7x10)*” bölümleri Data’nın düşüncelerini göstermesi ve öteki bakış açısının incelenmesi açısından önemlidir. İlk olarak Data’nın yaratılış koşulları ve ilişkileri üzerine odaklanan bölümler itibariyle karakterin kendisini anlaşılabilir hissettiği noktalar vurgulanmaktadır. Data, ailesinin işlendiği bölümlerde babasının yaşadığını ve Lore adında bir abisi olduğunu öğrenir (Şekil 1). Türünün tek örneği olduğunu düşünen Data, Lore’un ilk üretilen robot olduğunu söylemesi ve özelliklerinin daha da geliştirilmesi adına onun üretildiğini söylemesi üzerine hayal kırıklığına uğrar. Bu bağlamda Data’nın hayal kırıklığına uğramasının ana sebebi, kendisinin aksine Lore’un hayal kurması, espri yapabilmesi ve insansı duyguları hissedebilmesini sağlayan duygu çipine sahip olmasıdır. Duygularının olmaması problemi ile karşı karşıya gelen Data, işin gerçeğini babası Dr. Soong’tan öğrenir. Yaratılışında Lore’un sahip olduğu duygu çipi, onu son derece saldırgan ve çıkarıcı yaptığı için koloni tarafından parçalanmıştır. Buna rağmen pes etmeyen Dr. Soong, duygu çipi olmadan Data’yı yaratmıştır. Karakter olarak birbirleri ile zıt özelliklere sahip olan Lore ve Data arasındaki en belirgin fark, varlık konumlarını farklı perspektiflerden değerlendirmeleridir. Lore, kendisini insanlardan üstün görerek mükemmeliyetçilik üzerinden yalnızlık duygusunu pekiştirirken, Data mevcut yeteneklerini görmezden gelerek duygu eksikliği üzerinden yalnızlık duygusunu pekiştirir. Benzer şekilde Lore’un öteki ile olan bağlılığı, yaratıcı bakış açısından, sadece babasını kapsarken, Data’nın öteki ile olan bağlılığı ise büyük ölçüde kendi etik ilkeleri ve doğayla olan ilişkisi üzerinden oluşmaktadır. İkisi de android olmasına rağmen karakterlerden birisi anti-hümanist perspektifle, diğeri ise post-hümanist perspektifle değerlerini oluşturmakta ve dış çevreye olan tutumunu sürdürmektedir. Yaratılan karakter çatışması, post-hümanist düzlemdeki insan ötesindeki varlık biçimlerinin de insan olma durumu gibi eş zorlukta olabileceğine dikkat çekmektedir (Ferrando, 2013: 30). Başlıca etik problemleri içeren bu sorunlar, Data ve annesi Juliana Tainer ilişkisinde de belirgin hale gelmektedir. Eşinin ölümünün ardından bilincini bir androide kopyalanan Dr. Soong, Tainer’in bilincini ve fiziki özelliklerini insani süreçlere göre yapılandırmıştır. Bu sebeple android olduğunu bilmeden hayatını devam ettiren Tainer, Data ile karşılaşmasında iki etik soruna yol açar. İlk olarak Tainer’in android olduğunu henüz anlamamış olan Data, neden ailesi tarafından terkedildiğini merak ederek annesine “Eğer biyolojik çocuğum olsaydım beni Omicron Theta’da bırakır mıydın?” diye sorar. Sıklıkla kendi var oluş biçimini insanlar ile hiyerarşi oluşturarak kıyaslayan Data, aynı sebeple annesinin android olduğu gerçeğini, onun kendisini insan gibi hissetmesi sebebiyle söylemez. Burada etik olarak dürüst olma koşulunun aşılmasına neden olan problem Data’nın öteki olmaya ilişkin korkularıdır. Nitekim bu öteki olma durumunu

zaman zaman insanlar ile yaşadığı romantik ilişkiler ve evliliğe ilişkin hayalleri arzulararak yıkmak ve dönüştürmek istese de bu amaçta karşısına duygusuz olmasından şikayetçi ve hiyerarşinin korunması için itiraz eden otoriteler çıkar. Seri boyunca Data ile ilgili en fazla üstüne düşülen konu olan duygusuzluk, birtakım tutarsızlıkları barındırmaktadır. Anlatımdaki bazı problemler şunlardır:

- 1) Tasha Yar ile yaşadığı yakınlaşmada karakterin ölümünden sonra onun hologramını saklaması, kendisi tarafından alışkanlık ile açıklanırken Jenna D’Sora ile ilişkisinin bitmesinin ardından hiçbir tepki vermemesi (Roddenberry vd., Scheerer, 1989; Roddenberry vd., Stewart, 1991).
- 2) Annesine onu terk ettiği için duyduğu kırgınlık, kardeşi Lore’a ondan önce yaratılmasından dolayı duyduğu kıskançlık ve öfke (Roddenberry vd., Bowman, 1988; Roddenberry vd., Scheerer, 1993).
- 3) Sezgi yeteneği ve kuşku duyma.

Rashkin’e (2011: 325, 342) göre, Data’nın öz benliğini keşfetmesi insanlar ile olan etkileşimine bağlıdır. “*Data’s Day (4x11)*” bölümü için yapılan bu yorum, serinin tümüne uyarlandığında bazı sosyal etkileşimler sayesinde Data’nın öz benlik bilincine sahip olabileceği ihtimali doğmaktadır. Örneğin, mürettebat üyelerinden Riker ile kurduğu ilişki daha resmiyken Geordi La Forge ile kurduğu ilişki daha yakındır. Benzer biçimde aşk hayatında farklı yaklaşımlara sahip olan Data, özellikle beklenmedik durumlar karşısında duyguya en yakın deneyimleri yaşayabilmektedir. Jenna D’Sora tarafından beklenmedik bir şekilde yakınlık gösterilen Data, başlangıçta kafa karışıklığı ve hoşlantı yaşarken, ilişkinin ilerlemesi ve kesinleşmesi üzerine olayları mantık ve hesaplanabilirlik yönünden değerlendirerek duygularından uzaklaşmaktadır. Buradan hareketle zannedilenden daha fazla insana benzeyen Data’nın, sadece olaylara yaklaşım biçiminde mantıksal yönünün fazla olduğu söylenebilmektedir. Duygu temsili açısından Hark (2022: 35-40), Data’nın mevcut eylemlerinin otizm spektrumuna ne kadar yakın olduğunu dikkat çekmektedir. Dizide her ne kadar Data’nın duygu durumu belirsiz bırakılsa da “*The Measure of a Man (2x9)*” bölümü ile Data’nın yasal durumu tartışmaya açılmıştır (Roddenberry vd., Scheerer, 1989). Bu bölüm hem Data’nın dönüm noktası olması açısından hem de Star Trek evreninin ideolojik yapısının farklı olana davranış biçimlerinin anlaşılması açısından önem taşımaktadır. Bölüm mürettebatın poker oynadığı bir sahne ile başlar. Kazanmaya çok yakın olan Data, Riker’ın blöf yapması sonucu oyundan çekilir. Oyuna mantıksal olarak yaklaşan Data, insanların kandırabilme becerisini gözden kaçırmıştır. Mürettebatın oyun oynadığı sırada güvertede bulunan Picard’ı, mevcut düzeni yasalarla korumak ve yeni yasalar çıkartarak istikrarı sürdürmeye çalışan 23. Sektör Askeri Başsavcısı Phillipa Louvois ziyaret eder. Sohbet sırasında yanlarına yaklaşan Amiral Nakamura ve Siberetikçi Bruce Maddox, Picard’a bir teklif sunmak ister. Geçmişte Data’yı akademiye giriş zamanında değerlendiren Maddox, onu duyguları olmayan bir varlık olduğu gerekçesiyle diğer komite üyelerine karşı akademide bulunmaması gerektiğini savunur. Dizinin ele aldığı zamanda ise Maddox Kaptan Picard’a, Data’yı daha iyi anlayabilmek ve onu kopyalayabilmek adına parçalarına ayırarak incelemek istediğini belirtir. Pozitronik beynin kopyalanması ile ilgili bir takım bilimsel kuşkuları bulunan Data mevcut istek karşısında güvensiz bir tutum sergiler. Kaptan Picard ve Riker, Data’nın bu güvensizliğine katılıp duruma itiraz ederken Yıldız Filosu’nun nakil emri işleri karmaşıktır. Emirlere uyma yükümlülüğü bulunan Atılgan Gemisinden istifa etmek isteyen Data yaşananlara boyun eğmek istemez. Kaptan Picard, Data’nın Bruce Maddox ile gitmesinin hem Yıldız Filosu çıkarları için uygun olduğunu hem de Maddox’un haklı olabileceğini savunur. Bunun üzerine Data, Kaptan Picard’a neden diğer gemi

çalışanlarının, insan çalışma arkadaşı La Forge'da görme sorunu nedeniyle bulunan ve daha iyi görmesine yarayan siberetik göz implantlarının yerleştirilmediğini sorgulayarak kendisinin insan olmadığı gerekçesiyle kolay gözden çıkarıldığını belirtir. Burada Data'nın asıl sorguladığı şey, insanların olası bir teknolojik deneye rıza verme durumlarında insanlığın çıkarı deneye katılacak kişinin rızasın bırakılırken, aynı hakkın neden Data'ya sağlanmadığıdır. Bunun üzerine Başsavcı Phillipa Louvois'dan yardım isteyen Picard, yasalara göre Data'nın geminin bir malı olduğunu öğrenerek buna itiraz eder.



Şekil 3 Duruşma sırasında Riker ve Data.



Şekil 3 Data ve kızı Lal.

Data'nın yasal durumunu belirlemek üzere gerçekleştirilen duruşmanın ilk yarısında Riker, Data'nın fiziksel gücü ve asıl hedefinin insana hizmet olması gerekliliğinden bahsederek onu Pinokyo'ya benzetir (Şekil 2). Ara sırasında Guinan ile sohbet eden Picard, yeni bir plan yaparak savunmasını Data'nın değer atfettiği nesnelere ve kişiler üzerinden yapılandırır. Mahkemede Data'ya neden daha önceden yakınlık yaşadığı Tasha Yar'ın klonunu sakladığı sorulunca duruşma Data'nın lehine döner. Maddox'un, Data'nın duygusuzluğu üzerinden kurduğu zekâ, öz farkındalık, bilince yönelik argümanları çürüten Picard davayı kazanır. Bu sayede seçme hakkına kavuşan Data Atılgan gemisindeki görevine devam eder. Riker ise Data'dan özür diler. Bölüm boyunca Maddox'un ideolojisini oluşturan insanlığın yararı bilinci, bir teknoloji harikası olarak kabul edilen Data'nın daha fazla gemide hizmet ettirilmesi için üretilmesi ile karakterize olur. Picard ise gelecekte Maddox'un çıkarlarına yönelik üretilen ve Data'nın neslinden oluşacak bir ırkın mal olarak kabul edilmesi durumunda gelecekte rızası olmayan birer köle olacakları fikri ile ilişkilendirilerek sorunu çözüme kavuşturulmuştur. Özgürlüğüne kavuşan Data'nın mevcut durumu hukuki açıdan korunmaya başlansa da Picard'ta dahil bu hak zaman zaman sekteye uğratılmaktadır. "The Offspring (3x16)" bölümünde kendisine Lal adında bir evlat yaratan Data, kendisini korumasına rağmen Picard'ın bu duruma karşı çıkması ile karşılaşır (Roddenberry vd., Bond, 1990) (Şekil 3). Benzer biçimde aynı bölümde Yıldız Filosu tarafından yetiştirilmek için alıkonulmak isteyen Lal, Data'nın çabaları sonucunda filoda kalsa da çok geçmeden korku duygusundan dolayı hayatını kaybeder. Yıldız Filosu ve Picard'ın sebep olduğu bu durum, Star Trek evreninin hümanist iktidar bakış açısını pekiştirirken dizide temsil ve anlatım giderek post-hümanist bir anlatıya evrilmektedir. Bu anlatı tercihi "The Most Toys (3x22)" bölümünde Data'nın Kivas Fajo tarafından sanat eseri koleksiyonuna eklenmek için kaçırılması ile belirgin bir hal alır (Roddenberry vd., Bond, 1990). Fajo tarafından verilen itaat etme emrini kabul etmeyen Data, Fajo ile konuşmalarında bir mal olmadığını, karar verme hakkına sahip olduğunu savunsa da Fajo için o sadece iyi tasarlanmış makinedir. Kaçabilmek için Fajo'nun karısı Varria ile plan yapan Data, Varria'nın Fajo tarafından öldürülmesi ile ilk kez öldürmemeye dair edindiği etik değerini çiğner. O sırada

Mürettebat tarafından öldüğü kabul edilen Data, mürettebattaki trans hümanizmin temsilini oluşturan La Forge'un çabaları ile tam Fajo'yu öldürecekken gemiye ışınlanmayı başarır. Fajo'nun tutuklanması ile rolü değişen Data sahip, Fajo ise esir konumuna düşer. Sonuç olarak düşündüğünden daha fazla insana benzeyen Data, iktidar baskısı ile gemi mürettebatı ve evrendeki diğer insanlar tarafından kendisine yöneltilen mevcut ayrımcılığı kabullenerek çıkış yolu aramaktadır. Çıkış yolunu arama sürecinin, çoğu zaman çevresi tarafından sekteye uğratıldığı gözlemlenmektedir.

Sonuç

Teknolojinin gelişmesi, insan ile yapay zekâ sistemleri arasındaki ilişkinin bilim kurgu eserlerinden ve epistemolojik yargılardan öteye giderek reel dünyanın da bir konusu haline gelmesini sağlamış, bu gelişmeler ile süreçte ampirik çalışmalar ortaya çıkmıştır. Günümüzde hem felsefi hem de ampirik çalışmaların yapıldığı görülmektedir. 1950'ler itibariyle filizlenen bu çalışmalar yapay zekâ sistemlerin tanımı, teknolojisi ve konumunun ne olduğunu gerek insana özgü olduğu düşünülen süreçlerin mukayesesi ile gerekse hukuki ve etik açılarından yorumlanmıştır. Bu tartışmalar genellikle insanı merkeze alan bir bakış açısı ile gerçekleştirilmiştir ancak Minsky (1982) gibi araştırmacıların da savunduğu gibi 20. yüzyılın sonlarına doğru bu insan merkezci bakış açısından sıyrılmaya başlandığı ve daha post-hümanist söylemlerin ortaya çıktığı gözlemlenmiştir.

Bu çalışmada öncelikle yapay genel zekâ, bilginin işlenmesi ve bilincin doğasının ne olduğu soruları üzerine tartışmalar tarihsel bir boyutta ele alınmış, hümanist ve post-hümanist eleştiriler sunulmuştur. Özellikle 21. yüzyılda yapay zekâ sistemlerinin yaygınlaşması ile bu sistemlerin konumunun post-hümanist bir bakış açısıyla da yeniden ele alındığı görülmektedir. Devletlerinde post-hümanist bağlamda bu konuda bir çalışma yaptığı, 2017 yılında Avrupa Parlamentosu'nun "*Civil Law Rules on Robotics*" isimli raporu ile belgelenmiş, yapay zekâ sistemlerine "elektronik kişilik" verme teklif önerisi bu anlamda önemli bir adım olmuştur (Delvaux, 2017). Çalışmada bu durum bağlamında hümanist ve post-hümanist anlayışta bireyin ne olduğu incelenmiş, hümanist bakış açısının insanı konumlandığı biricik ve merkeziliğe karşı post-hümanist bakışın gerek biyolojik gerekse silikon temelli yaşam formlarına yönelik kapsayıcılığı tartışılmıştır. Kuramsal çerçeve ve literatür taraması bu çerçeve üzerine kurulduktan sonra yapay genel zekâ unsurlarını içeren bir anlatı çözümlemesi olarak Star Trek: The Next Generation incelenmiş, yapay genel zekânın konumuna dair bir saptama yapılabilmesi için "Data" karakteri özelinde, Data'nın ana karakter olarak yer aldığı bölümler betimsel analiz yöntemi ile incelenmiştir. Bilimsel keşif ve bilgi arayışını önceleyen bir görüşe sahip olan serinin yaratıcısı Gene Roddenberry'nin bu görüşünü kendi ideolojisi ile de uyumlu bir şekilde sunduğu, Data karakteri üzerinden görülmektedir. Hümanist Roddenberry'nin kendi ütopyası olan Star Trek evreninde hâkim olan iktidar hümanist iktidardır ancak Roddenberry bu hümanist iktidara karşı insan dışı silikon tabanlı varlıklar olan androidlerin de haklarını etik ve hukuki olarak tartışmaya açarak bir bakıma özeleştiriyi yapmış ve kendisini güncelleyerek dizinin post-hümanist bir bakışa evrilmesine izin vermiştir. Data karakteri ilk bölümler itibariyle yazılımına sadık bir Android iken insan gibi olmanın ne olduğu sorgulaması ile zaman içinde insana atfedilen bilincin dışında bir varoluş yaşamaya başlar. Bu durum hümanist bakış açısından post-hümanist bakışa geçişi simgelemektedir. Bu süreçte gerek Kaptan Picard gerekse mürettebat zamanla hümanist iktidar karşısında Data'nın yanında yer alırlar. Ayrıca Data, insana ya da yapay genel zekaya özgü olduğu ön kabulü sağlanmış birçok konuda bu kalıpları kırar. "*The Offspring (3x16)*" bölümünde ebeveyn olma çabasına girerken, "*The Measure of Man (2x9)*" bölümünde bir mal olarak değerlendirilme ihtimaline karşı Yıldız Filosuna istifasını verir. "*The Most Toys (3x22)*" bölümünde yine nadir bulunan bir koleksiyon

parçası olmayı reddeder ve yazılımında olmayan bir kararı vererek koleksiyoner Kivas Fajo'yu öldürme girişiminde bulunur. “*Datalore (1x13)*” ve “*Brothers (4x3)*” bölümlerinde kardeşi Lore, “*Inheritance (7x10)*” bölümünde ise annesi Juliana ile karşılaşan Data bu bölümlerde insana atfedilen aile kavramını deneyimlerken, “*In Theory (4x25)*” bölümünde bir insan ile flört etmekte, “*Data’s Day (4x11)*” bölümünde ise bir düşünün yapılmasına yardım eder. Bu bağlamda değerlendirildiğinde seri Data’yı hümanist ideoloji içerisindeki bir mal olarak görmemekte, onu bilince sahip bir varlık olarak kabul etmektedir. Bu bakımdan post-hümanist bir tavır içerisinde olduğu görülmektedir.

KAYNAKÇA

- Akkağıt, Ş. F. (2022). ARİSTOTELES’TE İNSAN KAVRAMI. *Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 42, Article 42.
- Bakırezer, G. (2008). Antik Yunan Düşüncesinde Kölelik. *Ankara Üniversitesi SBF Dergisi*, 63(1), 18-54. https://doi.org/10.1501/SBFder_0000002127
- Bentham, J. (1780). *An Introduction to the Principles of Morals and Legislation* (J. H. Burns & H. L. A. Hart, Ed.). Dover Publications.
- Bolton, B. (2014). Posthumanism and Animal Rights: Rethinking “The Human”, Rethinking the “Self”. *Animal Studies Journal*, 3(2), 48-56.
- Booker, M. K. (2008). The Politics of Star Trek. *The essential science fiction television reader*, 195-208.
- Brinkmann, S. (2024). Persons in a posthuman world. *Qualitative Research in Psychology*, 1-17. <https://doi.org/10.1080/14780887.2024.2348130>
- Chalmers, D. J. (1995). Facing up to the problem of consciousness. *Journal of Consciousness Studies*, 2(3), 200-219.
- Darling, K. (2015). ‘Who’s Johnny?’ Anthropomorphic framing in human-robot interaction, integration, and policy. *Anthropomorphic framing in human-robot interaction, integration, and policy (March 23, 2015)*. *Robot Ethics*, 2. https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2588669
- Delvaux, M. (2017). *REPORT with recommendations to the Commission on Civil Law Rules on Robotics | A8-0005/2017 | European Parliament* (No. Report-A8-0005/2017). https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/A-8-2017-0005_EN.html
- Dennett, D. C. (1988). When philosophers encounter artificial intelligence. *Daedalus*, 283-295.
- Durna, H. (2023). Kant ve Heidegger Felsefelerinde Bireyin Konumu: Otonom ve Otantik Birey İdealleri. *Dünya İnsan Bilimleri Dergisi*, 2023(2), Article 2. <https://doi.org/10.55543/insan.1265175>
- Duschinsky, R. (2012). Tabula Rasa and Human Nature. *Philosophy*, 87(4), 509-529. <https://doi.org/10.1017/S0031819112000393>
- Eroğul, C. (2014). *Birey Nedir?: Öz Türkçe Bir Marksist Yaklaşım Denemesi*. YORDAM KİTAP. <https://books.google.com/books?hl=tr&lr=&id=x2J2DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR9&dq=birey+nedir+cem+ero%C4%9Ful&ots=7qpMzh3MFk&sig=N766JKI6OnwtirNkFueVbF869G4>
- Faure, P. & Hüseyin Boysan. (1992). *Rönesans* (İletişim Yayınları).

- Ferrando, F. (2013). Posthumanism, Transhumanism, Antihumanism, Metahumanism, and New Materialisms Differences and Relations. *Existenz*, 8(2), 26-32.
- Floridi, L. (2013). *The Ethics of Information*. Oxford University Press. <https://books.google.com/books?hl=tr&lr=&id=MbrDAQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=THE+ETH%C4%B0CS+OF+%C4%B0NFORMAT%C4%B0ON,&ots=UjyX-r26mr&sig=t9hOOCtYmXOxHcsOaUgLj0pftas>
- Fukuyama, F. (2003). *Our posthuman future: Consequences of the biotechnological revolution* (1. Picador ed). Picador.
- Giustiniani, V. R. (1985). Homo, Humanus, and the Meanings of “Humanism”. *Journal of the History of Ideas*, 46(2), 167. <https://doi.org/10.2307/2709633>
- Gonzalez, G. A. (2015). *The politics of Star Trek: Justice, war, and the future*. Springer. <https://books.google.com/books?hl=tr&lr=&id=GjbeCgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=politics+of+star+trek&ots=xbiI4aK7Wo&sig=vCOUKG4wovj21168OcyOKAMhGls>
- Gunkel, D. J. (2018). *Robot rights*. mit Press. https://books.google.com/books?hl=tr&lr=&id=_oZ0DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR5&dq=Robot+Rights.+&ots=eT7p1KejMl&sig=6MXZ8auqJNAtKIGRr4141yvMX0E
- Halberstam, J., & Livingston, I. (1995). *Posthuman bodies*. Indiana University Press.
- Haraway, D. (1998). *Simians, cyborgs, and women: The reinvention of nature* (Reprinted). FAB, Free Association Books.
- Hark, I. R. (2022). Autistic Android? The Curious Instance of Star Trek’s Data. İçinde M. Pomerance & R. B. Palmer (Ed.), *Autism in Film and Television* (ss. 35-46). University of Texas Press. <https://doi.org/10.7560/324912-002>
- Hassan, I. (1977). Prometheus as Performer: Toward a Posthumanist Culture? *The Georgia Review*, 31(4), 830-850.
- Hopkins, E. (1982). Working Hours and Conditions during the Industrial Revolution: A Re-Appraisal. *The Economic History Review*, 35(1), 52-66. <https://doi.org/10.2307/2595103>
- Humphries, J. (2013). Childhood and child labour in the British industrial revolution. *The Economic History Review*, 66(2), 395-418. <https://doi.org/10.1111/j.1468-0289.2012.00651.x>
- Kant, I. (1984). Aydınlanma nedir? Sorusuna yanıt. *Seçilmiş Yazılar*, 213-221.
- Keeling, D. M., & Lehman, M. N. (2018). Posthumanism. İçinde D. M. Keeling & M. N. Lehman, *Oxford Research Encyclopedia of Communication*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/acrefore/9780190228613.013.627>
- Lindgren, N., & Öhman, J. (2019). A posthuman approach to human-animal relationships: Advocating critical pluralism. *Environmental Education Research*, 25(8), 1200-1215. <https://doi.org/10.1080/13504622.2018.1450848>
- Mazlish, B. (2000). The Man-Machine and Artificial Intelligence. İçinde R. Chrisley (Ed.), *Artificial intelligence: Critical concepts* (C. 1). Taylor & Francis. https://books.google.com/books?hl=tr&lr=&id=dLQ3bDy2tgYC&oi=fnd&pg=PR14&dq=Artificial+Intelligence:+Critical+Concepts+in+Cognitive+Science+1st+Edition+bruce+mazlish&ots=ODhQ9BWxzG&sig=D10N0F51ihAtvL6Jszu5lumZp_g

- McCarthy, J. (2007). From here to human-level AI. *Artificial Intelligence*, 171(18), 1174-1182. <https://doi.org/10.1016/j.artint.2007.10.009>
- McCarthy, J., Minsky, M. L., Rochester, N., & Shannon, C. E. (2006). A Proposal for the Dartmouth Summer Research Project on Artificial Intelligence, August 31, 1955. *AI Magazine*, 27(4), Article 4. <https://doi.org/10.1609/aimag.v27i4.1904>
- McGrath, J. F. (2016). A God Needs Compassion, but Not a Starship: Star Trek's Humanist Theology. İçinde K. S. Decker & J. T. Eberl (Ed.), *The Ultimate Star Trek and Philosophy* (1. bs, ss. 315-325). Wiley. <https://doi.org/10.1002/9781119146032.ch30>
- Miah, A. (2009). A Critical History of Posthumanism. İçinde B. Gordijn & R. Chadwick (Ed.), *Medical Enhancement and Posthumanity* (C. 2, ss. 71-94). Springer Netherlands. https://doi.org/10.1007/978-1-4020-8852-0_6
- Minsky, M. (1982). Why People Think Computers Can't. *AI Magazine*, 3(4), 3-15. <https://doi.org/10.1609/aimag.v3i4.376>
- Montano, R. (1973). Italian Humanism: Dante and Petrarch. *Italica*, 50(2), 205-221.
- Robles, A. (2013). Nothing Unreal Exists: The Contradictory Logic of Vulcan History. İçinde N. R. Reagin (Ed.), *Star Trek and History* (C. 5). Turner Publishing Company.
- Roddenberry, G., Goodhartz, S., & Moore, R. D. (Writers), & Bond, T. (Direktör). (1990, Mayıs 5). The Most Toys [Broadcast]. İçinde *Star Trek: The Next Generation*.
- Roddenberry, G., Koepfel, D., & Echevarria, R. (Writers), & Scheerer, R. (Direktör). (1993, Kasım 20). Inheritance [Broadcast]. İçinde *Star Trek: The Next Generation*.
- Roddenberry, G., Lewin, R., & Hurley, M. (Writers), & Bowman, R. (Direktör). (1988, Ocak 16). Datalore [Broadcast]. İçinde *Star Trek: The Next Generation*.
- Roddenberry, G., Menosky, J., & Moore, R. D. (Writers), & Stewart, P. (Direktör). (1991, Haziran 1). In Theory [Broadcast]. İçinde *Star Trek: The Next Generation*.
- Roddenberry, G., Snodgrass, M. M., & Mlodinow, L. (Writers), & Scheerer, R. (Direktör). (1989, Şubat 11). The Measure of a Man [Broadcast]. İçinde *Star Trek: The Next Generation*.
- Searle, J. R. (1982). The Chinese room revisited. *Behavioral and Brain Sciences*, 5(2), 345-348. <https://doi.org/10.1017/S0140525X00012425>
- Senemoğlu, O. (2016). Antik Yunan Siyasal Düşünüşünde İnsan Doğası ve Toplum Anlayışı: Platon ve Aristoteles. *İnsan ve İnsan*, 3(10), Article 10. <https://doi.org/10.29224/insanveinsan.280022>
- The Loebner Prize*. (t.y.). Geliş tarihi 30 Kasım 2024, gönderen <https://www.ocf.berkeley.edu/~arihuang/academic/research/loebner.html>
- Turing, A. M. (1950). Computing Machinery and Intelligence. *Mind*, LIX(236), 433-460. <https://doi.org/10.1093/mind/LIX.236.433>
- Vasilev, A. A. (1943). *Bizans İmparatorluğu Tarihi* (A. M. Mansel, Çev.; C. 1). Maarif Matbaası.
- Vimal, R. (2009). Meanings Attributed to the Term Consciousness: An Overview. *Journal of Consciousness Studies*, 16(5), 9-27.

- Weizenbaum, J. (1966). ELIZA—a computer program for the study of natural language communication between man and machine. *Commun. ACM*, 9(1), 36-45. <https://doi.org/10.1145/365153.365168>
- Witt, R. G. (2000). *The origins of humanism from Lovato to Bruni*. Brill. <https://brill.com/downloadpdf/display/title/6679.pdf>

YAPAY ZEKANIN KÜLTÜREL DİPLOMASİ ARACI OLARAK KULLANILMASI: MUSUL'UN RUHUNU CANLANDIRMAK

Zeynep AYER ÖZTOK*

Giriş

Günümüzde toplumlar arası ilişkilerde yumuşak güç unsurları giderek daha fazla önem kazanmaktadır. Kültürel diplomasi, ülkelerin ve uluslararası kuruluşların kültür, sanat, miras gibi yumuşak güç araçlarını kullanarak anlayış, iş birliği ve karşılıklı saygıyı geliştirme çabalarını tasvir etmek için kullanılmaktadır (Cull, 2008: 31). Joseph Nye'in yumuşak güç kavramı, kültürel diplomasi için teorik bir temel sağlayarak, kültürel değerlerin cazibesi aracılığıyla uluslararası alanda etkili olmayı vurgular (Nye, 2004: 22). Bu çerçevede kültürel diplomasi, yalnızca sanat faaliyetlerini değil, aynı zamanda kültürel mirasın korunmasını, farklı topluluklar arasındaki tarihsel bağların güçlendirilmesini ve barış inşasını da kapsayan geniş bir alanı içerir (Mark, 2010: 291). Özellikle UNESCO gibi uluslararası kuruluşların çatışma sonrası dönemlerde yürüttüğü, kültürel mirası odağa alan projeler, bu tür diplomatik yaklaşımların somut örneklerini oluşturmaktadır (Winter, 2015: 1001).

Çatışma sonrası toplumlarda kültürel mirasın yeniden inşası, sadece fiziksel yapıların restorasyonunu değil, aynı zamanda toplumsal kimlik, hafıza ve uyumun da tekrar canlandırılmasını gerektirir (Smith, 2006: 29). Musul örneği, bu ihtiyacın karşılanmasında dikkate değer bir model sunmaktadır. Irak ve Şam İslam Devleti (İŞİD)'nin 2014-2017 yılları arasında Musul'u işgal etmesi sırasında şehrin zengin kültürel mirası büyük ölçüde tahrip edilmiş; camiler, müzeler ve tarihi yapılar ciddi hasar görmüştür (Danti, 2017: 156). Bu bağlamda UNESCO'nun 2018 yılında başlattığı Musul'un Ruhunu Canlandırmak (Revive the Spirit of Mosul) projesi, savaşın yıktığı fiziki çevrenin yanı sıra kültürel hafıza ve kimliği de restore etmeyi, böylece toplumu kültürel miras etrafında yeniden bir araya getirmeyi hedeflemiştir (UNESCO, 2018).

Geleneksel kültürel diplomasi araçlarının yanında, dijitalleşme ve yapay zekâ günümüzde kültürel miras projelerine yeni bir boyut kazandırmaktadır (Todorović, 2024: 3-4). Yapay zekâ; dil engellerinin aşılması, büyük veri analizi yapılması, sanal ve artırılmış gerçeklik uygulamalarıyla kültürel mirasın korunması ve tanıtılması gibi alanlarda yenilikçi çözümler sunmaktadır (Bishop, 2020: 115). UNESCO'nun Musul projesinde yapay zekâ, yıkılan yapıların dijital rekonstrüksiyonunda, veri analizinde ve yerel halkın kültürel bağlarının yeniden inşasında etkin bir şekilde kullanılarak kültürel diplomasi faaliyetlerini teknolojiyle harmanlamaktadır (Isakhan, 2021: 212).

Bu çalışmanın temel sorunsalı, yapay zekânın kültürel diplomasi aracı olarak nasıl konumlandırıldığı ve bu durumun kültürel mirasın korunması ile toplumsal uyumun güçlendirilmesindeki rolünün nasıl ortaya çıktığıdır. Musul örneğini odağa almak, çatışma sonrası süreçlerde kültürel mirasın yeniden canlandırılmasını ve yapay zekânın bu çabalara ne şekilde entegre edildiğini anlamayı mümkün kılmaktadır. Araştırmada, UNESCO'nun Musul projesi örneklem olarak seçilmiş, analiz sürecinde UNESCO'nun proje resmî web sitesinde yer alan medya içeriklerine odaklanmıştır. Bu medya içeriklerinin tematik analizi, projenin dijital

* Araştırma Görevlisi, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Gazetecilik Bölümü, Medya Ekonomisi Anabilim Dalı, zeynepayer@comu.edu.tr, ORCID ID: 0000-0003-4107-0171

platformlarda nasıl sunulduğunu, hangi konulara vurgu yapıldığını ve bu sunumun kültürel diplomasi bağlamında ne tür mesajlar ilettiğini ortaya koymaktadır.

Araştırmada elde edilen bulgular üç ana tema etrafında toplanmıştır. İlk tema, dijital rekonstrüksiyon ile kültürel mirasın yeniden inşasıdır. Bu başlık altında yapay zekânın yıkılan kültürel varlıkları dijital ortamda yeniden üreterek hem somut hem de sembolik anlamda yeniden var etmesi ve bu sürecin kültürel mirasın sürdürülebilir korunmasına katkıları ele alınmaktadır. İkinci tema, yapay zekâ destekli toplumsal barış ve kimlik inşasıdır. Bu bölümde, yapay zekâ tabanlı projelerin toplumsal aktörleri bir araya getirerek kültürel kimliği yeniden tanımlamaya, toplumsal uyumu pekiştirmeye ve kültürel çeşitliliği görünür kılmaya nasıl yardımcı olduğu incelenmektedir. Üçüncü tema ise yapay zekâ ve kültürel diplomasi bağlamında etik boyutlar ve medya temsilleridir. Bu bölümde, yapay zekâ kullanımının kültürel diplomasi alanında doğurduğu etik tartışmaların yanı sıra medyada oluşturulan imajların diplomatik işlevleri ele alınmaktadır.

Bulgular, UNESCO'nun Musul'daki çabalarının yalnızca fiziki yapıları ayağa kaldırmayı amaçlamadığını, aynı zamanda toplumsal bütünleşmeyi, hafıza inşasını ve barış ortamını güçlendirmeyi hedeflediğini açıkça göstermektedir. Yapay zekâ tabanlı projeler, dil engellerini ortadan kaldırarak farklı kültürler arasında diyalogu kolaylaştırmakta; dijital rekonstrüksiyon, artırılmış gerçeklik ve sanal gerçeklik gibi teknolojiler sayesinde yok olan kültürel varlıkları tekrar görünür kılarak yerel halkın hafızasını canlandırmaktadır. Aynı zamanda bu teknolojiler, bu hafızayı uluslararası topluma da aktararak, küresel ölçekte bir farkındalık, empati ve kültürel paylaşım zemini yaratmaktadır.

Bu çalışma, UNESCO'nun Musul'daki kültürel miras projesinde yapay zekânın nasıl bir kültürel diplomasi aracına dönüştüğünü, kültürel miras koruma ve restorasyon süreçlerini nasıl beslediğini, toplumsal bütünleşme, kimlik inşası ve barış arayışına nasıl katkıda bulunduğunu, medya temsilleri ışığında incelemiştir. Bulgular, Musul örneğinin çatışma sonrası toplumlarda kültürel mirasın yeniden inşası ve yapay zekâ destekli kültürel diplomasi yaklaşımlarının başarısı konusunda yol gösterici bir model sunduğunu ortaya koymaktadır. Elde edilen veriler, benzer koşullardaki bölgelerde de uygulanabilecek yeni yaklaşımlara ilham verebilecek niteliktedir. Böylece yapay zekâ, yalnızca bir teknolojik araç olmaktan çıkarak kültürel etkileşim, dayanışma, anlayış ve saygı inşasında kullanılacak çok boyutlu bir diplomasi aracı haline gelmektedir.

Yapay Zekâ ve Kültürel Diplomasi

Yapay zekâ ile ilgili gelişmeler, uluslararası ilişkiler alanında giderek artan bir görünürlük ve etkiye sahip olurken, bu durum kültürel diplomasiyi de dönüştürmekte ve ona yeni imkânlar sunmaktadır. Kültürel diplomasi, devletlerin ve sivil toplum aktörlerinin sanat, edebiyat, müzik, sinema, dil, gelenek ve görenekler gibi çeşitli kültürel unsurlar yoluyla diğer toplumlarda olumlu izlenimler uyandırmaya, karşılıklı anlayışı derinleştirmeye ve iş birliğini geliştirmeye yönelik çabalarını kapsamaktadır (Cull, 2008: 23). Bir başka ifadeyle kültürel diplomasi, bir devletin veya topluluğun diğer devletler, toplumlar ya da uluslararası aktörlerle ilişkilerini iyileştirmek ve güçlendirmek amacıyla sanat, müzik, edebiyat, dil, gelenekler, yaşam tarzları ve benzeri kültürel öğeleri sistemli bir biçimde kullanmasıdır (Cummings, 2003). Bu kavram, devletlerin dış politikalarında yumuşak güç unsurlarına ağırlık vermesiyle, siyasi veya ekonomik araçların ötesine geçerek kalıcı, olumlu ve karşılıklı anlayış temelli bağların inşasına odaklanır (Nye, 2004).

Tarihsel olarak coğrafi, dilsel ve kurumsal engellerin çizdiği sınırlı bir etki alanına sahip olan kültürel diplomasi, günümüzün küreselleşme, dijitalleşme ve çok paydaşlı yapısı sayesinde farklı bir boyuta evrilmektedir (UNESCO, 2021). Bu dönüşüm, dijital platformların ve iletişim teknolojilerinin yaygın kullanımı ile mümkün olurken (Melissen, 2011), yapay zekâ temelli uygulamalar bu sürecin hızını, verimliliğini ve kapsamını daha da genişletmektedir (Li & Chen, 2021: 85).

Yapay zekânın kültürel diplomasi alanına sağladığı yenilikler, kültürel ürünlerin daha geniş kitlelere erişebilmesini kolaylaştırmakta, kültürel veri analizleri sayesinde stratejik hedef kitleler için daha etkili yaklaşımlar geliştirmeye imkân tanımakta (Li & Chen, 2021: 88) ve etkileşimli dijital deneyimler yoluyla kültürler arası diyalogu zenginleştirmektedir (Snow & Cull, 2020). Örneğin, otomatik çeviri teknolojileri dil engellerini ortadan kaldırarak edebiyat, müzik, tiyatro, sinema veya belgesel film gibi kültürel ürünlerin farklı toplumlarda anlaşılmasını ve takdir edilmesini kolaylaştırmaktadır (Li & Chen, 2021: 88). Aynı şekilde, yapay zekâ destekli öneri sistemleri, kullanıcıların beğenilerine göre içerikler önererek onları daha önce tanımadıkları kültürel alanlarla buluşturabilme potansiyeline sahiptir. Böylelikle farklı toplumların müzikleri, filmleri, sanat eserleri veya geleneksel pratikleri, küresel ölçekte daha görünür ve erişilebilir hale gelmektedir (Smith & Jones, 2020: 25).

Kültürel diplomasi'nin uluslararası ilişkilere kattığı değer sadece devletlerin resmî kanalları ile sınırlı değildir. Aksine, bu alan sivil toplum kuruluşlarının, üniversitelerin, müzelerin, sivil girişimlerin ve bireylerin de etkin katılımıyla gelişmektedir (Snow & Cull, 2020). Kültürel diplomasi, tek yönlü bir tanıtım faaliyeti olmaktan ziyade, farklı kültürler arasındaki karşılıklı etkileşimi, anlam inşasını ve birlikte düşünme sürecini içeren bir platforma dönüşmektedir (Zaharna, 2019). Bu çok katmanlı yapı, yapay zekâ uygulamalarının sunduğu esnek, ölçeklenebilir ve veri odaklı çözümler sayesinde daha etkin hale gelebilir (Smith & Jones, 2020: 28). Örneğin, büyük veri analitiği ile bir kültür ataşeliği veya diplomatik misyon, hedef kitlesinin kültürel eğilimlerini, sanatsal beğenilerini, edebi ilgilerini veya geleneksel el sanatlarına duyduğu merakı daha iyi saptayabilir (Zaharna, 2019: 48). Bu sayede kültürel diplomasi stratejileri, veriye dayalı bir yaklaşımla biçimlendirilerek daha odaklı, hassas ve özgün etkinlikler tasarlamak mümkün hale gelebilir (UNESCO, 2021).

Yapay zekâ temelli uygulamaların kültürel diplomasiye sunduğu bir başka katkı, etkileşimli ve kişiselleştirilmiş deneyimlerin önünü açmasıdır (Smith & Jones, 2020: 30). Sanal müze turları, artırılmış gerçeklik uygulamaları ve yapay zekâ destekli sohbet robotları, kullanıcıların kültürel mirasla etkileşimini çok daha zengin bir boyuta taşımaktadır (UNESCO, 2021). Örneğin, sanal bir müze turu esnasında kullanıcılar, yapay zekâ tabanlı bir rehberle sorular yöneltebilir, farklı tarihsel dönemlere ait objeleri artırılmış gerçeklik gözlükleriyle inceleyebilir ya da anlık çeviri araçları sayesinde hiçbir dil bariyeri hissetmeden kültürel materyalleri keşfedebilir (Li & Chen, 2021: 93). Bu tür deneyimler, kültürel diplomasiyi sadece aktarım değil, aynı zamanda diyalog, katılım ve etkileşim ekseninde yeniden tanımlayarak, geleneksel sunum biçimlerinin ötesine geçmesini sağlar (Zaharna, 2019).

Ancak yapay zekânın kültürel diplomasi alanında kullanımının belirli riskler ve zorluklar barındırdığı da göz önünde bulundurulmalıdır (UNESCO, 2021). Yapay zekâ sistemlerini eğitmek için kullanılan veri setleri, mevcut kültürel önyargıları ve ayrımcılık biçimlerini farkında olmadan yeniden üretebilir (Li & Chen, 2021: 95). Eğer veri setleri belirli bir kültürel gruba yönelik tarihsel önyargılar içeriyorsa, bu durum kültürel diplomasi faaliyetlerinin temel prensiplerinden olan karşılıklı saygıyı zayıflatabilir (Zaharna, 2019). Bu nedenle, veri kaynaklarının seçiminde, doğrulanmasında ve izlenmesinde titizlik gösterilmesi, yapay zekâ

uygulamalarının kültürel diplomasi bağlamında sorumlu ve etik bir şekilde yürütülmesini sağlar (Cull, 2008).

Ayrıca, yapay zekâ destekli kültürel diplomasi uygulamalarının adil, kapsayıcı ve herkes tarafından erişilebilir olması da kritik bir konudur (Smith & Jones, 2020: 32). Teknolojik altyapının sınırlı olduğu bölgeler veya dilsel ve kültürel bakımdan temsil edilmeyen topluluklar bu tür dijital etkileşimlerden dışlanabilir. Bu durum, dijital uçurum olarak adlandırılan yapısal eşitsizlikleri derinleştirerek kültürel diplomasiye zarar verebilir (UNESCO, 2021). Tam da bu nedenle, yapay zekâ uygulamalarının tasarlanması ve yaygınlaştırılması sürecinde kapsayıcılık, erişilebilirlik ve çeşitlilik ilkelerinin benimsenmesi gerekmektedir (Zaharna, 2019).

Yapay zekânın kültürel diplomaside kullanımına ilişkin yasal konular da göz ardı edilmemelidir (Smith & Jones, 2020: 33). Telif hakları, veri mahremiyeti, kültürel mirasın dijitalleştirilmesi, yerel toplulukların geleneksel bilgi ve sembollerinin uygun şekilde temsil edilmesi gibi hususlar, uluslararası hukuk ve veri koruma düzenlemeleriyle uyumlu yaklaşımlar gerektirir (UNESCO, 2021). Örneğin, bir yapay zekâ çeviri sisteminin telif hakkı koruması altındaki bir edebi eseri izinsiz çevirip dağıtması hukuki problemlere yol açabilir (Zaharna, 2019). Ayrıca, yapay zekâ destekli veri analizi sırasında kullanıcıların kişisel bilgilerinin rızaları olmadan işlenmesi, kültürel diplomasiye duyulan güveni sarsabilir (Li & Chen, 2021: 97). Benzer şekilde, yerel bir toplumun kendine özgü ritüellerinin ya da kültürel ifadelerinin dijitalleştirilmesi sürecindeki hatalı temsiller, o toplumun kültürel mirasının yanlış anlaşılmasına neden olabilir (Smith & Jones, 2020: 35). Bu çerçevede, yapay zekâ temelli kültürel diplomasi uygulamalarının başarısı, ortak standartlar, normlar ve çok taraflı iş birliği mekanizmaları gerektirir (Melissen, 2005). Kültürler arası iletişimin dijital mecralara taşınması, uluslararası kuruluşların, devletlerin ve sivil toplumun yapay zekâ ve kültürel diplomasi konularında daha net kurallar, rehberler ve stratejiler belirlemesini zorunlu kılmaktadır (UNESCO, 2021).

Bütün bu dinamikler ışığında, yapay zekâ kültürel diplomasının dönüşümünü hızlandıran, genişleten ve derinleştiren bir araç haline gelmektedir. Dil engellerini aşmaktan veri temelli stratejiler geliştirmeye, etkileşimli dijital deneyimlerden daha geniş kitlelere kültürel içerik sunmaya kadar uzanan bu yeni imkânlar, kültürel diplomasının etkinlik alanını genişletmektedir (Smith & Jones, 2020). Ancak bu süreçte etik, hukuki, kapsayıcılık ve veri kalitesi gibi konuların göz ardı edilmesi, yapay zekânın kültürel diplomasiye sağlayabileceği olumlu katkıları zayıflatabilir (UNESCO, 2021). Bu nedenle, yapay zekâ temelli teknolojilerin kültürel diplomasi bağlamında geliştirilmesinde şeffaflık, hesap verebilirlik, veri kalitesi, paydaş katılımı ve uluslararası iş birliği gibi ilkelerin ön planda tutulması kritik önem taşımaktadır (Melissen, 2011). Bu yaklaşım benimsendiğinde, yapay zekâ kültürel diplomasının temel prensipleri olan karşılıklı anlayış, saygı ve güveni destekleyebilir; uluslararası ilişkilerde kalıcı ve sürdürülebilir bir iyileşme ortamının oluşmasına katkıda bulunabilir (Zaharna, 2019). UNESCO'nun Musul'un Ruhunu Canlandırmak projesi bu bağlamda çarpıcı bir örnek teşkil etmekte, dijital teknolojiler ve yapay zekâ yoluyla yıkıma uğramış kültürel mirasın yeniden anlamlandırılmasının, yerel ve uluslararası topluluklar arasında yeni iletişim kanalları yaratarak kültürel diplomasi süreçlerini beslediğini göstermektedir (UNESCO, 2018). Bu tür örnekler, yapay zekânın potansiyelini sorumlu, etik ve kapsayıcı bir çerçevede değerlendiren girişimlerin, gelecekte kültürel diplomasiyi daha etkili, adil ve sürdürülebilir kılabileceğine işaret etmektedir.

Musul'un Çalışma Alanı Olarak Önemi

Musul, kültürel diplomasi ve yapay zekâ destekli projeler açısından stratejik bir örnek oluşturmaktadır. Tarih boyunca medeniyetlerin buluşma noktası olan bu kent, zengin kültürel mirası ile dikkat çekmektedir (Tharoor, 2018). Ancak 2014-2017 yılları arasında IŞİD işgali altındayken Musul'un kültürel ve tarihi yapıları büyük ölçüde tahrip edilmiş, ibadet mekânları, kütüphaneler, müzeler ve sanat eserleri yok edilmiş, böylece yerel toplulukların kültürel hafızası ağır darbe almıştır. Bu yıkımın ardından kültürel mirasın korunması ve toplumsal uyumun yeniden inşası, barış süreci ve kültürel diplomasi açısından kritik bir hedef haline gelmiştir (UNESCO, 2018).

Savaş sonrası toplumlarda kültürel mirasın yeniden inşası, fiziksel yapıların onarılmasıyla sınırlı değildir. Aynı zamanda toplumsal kimlik, aidiyet ve hafıza da canlandırılmalıdır. UNESCO'nun 2018 yılında başlattığı Musul'un Ruhunu Canlandırmak projesi, kentin somut kültürel varlıklarını restore ederken aynı zamanda toplumsal dokuyu da yeniden güçlendirmeyi amaçlamaktadır (UNESCO, 2018). Araştırma bulguları, bu projenin yapay zekâ ve dijital teknolojilerle desteklenmesinin başarılı sonuçlar doğurduğunu göstermektedir.

Proje, yapıların restorasyonunu, toplumsal katılımı ve eğitsel faaliyetleri bütünsel bir yaklaşımla ele almaktadır. UNESCO, öncelikli olarak El-Nuri Camii ve El-Hadba Minaresi gibi kentin simgesel yapılarını yeniden inşa etmeyi hedeflerken, bu süreçte yerel topluluğun dâhil edilmesine büyük önem vermektedir. Bulgular, yapay zekâ tabanlı dijital rekonstrüksiyon tekniklerinin, bu yapıların orijinal hallerine en yakın biçimde yeniden canlandırılmasını sağladığını ortaya koymaktadır. Böylece restorasyon süreci sadece fiziki anlamda değil, yerel halkın hafızasında ve kimliğinde de yeniden canlanan bir kültürel mekân inşa etmektedir. Yapay zekâ tabanlı uygulamaların, yerel toplulukların restorasyon sürecine etkin biçimde katılmasına imkân tanınması da dikkat çekicidir. Bu, toplumun kendi kültürel mirasına sahip çıkmasına, onun değerini yeniden anlamlandırmasına ve böylelikle toplumsal bağların güçlenmesine zemin hazırlamaktadır. Ayrıca UNESCO'nun düzenlediği eğitim programları ve atölyeler, farklı yaş gruplarındaki bireylere kültürel mirasın önemi ve korunması konusunda bilgi aktararak, yapay zekâ destekli araçların sağlayabileceği etkileşimli öğrenme deneyimlerini sunmaktadır (UNESCO, 2018).

Musul'da pek çok kültürel varlığın yok edilmiş olması, kaybolan eserlerin dijital ortamda yeniden inşa edilmesi ihtiyacını doğurmuştur. Yapay zekâ tabanlı teknolojiler, tarihi belgeler, arşiv materyalleri ve fotoğraflardan hareketle üç boyutlu modeller üreterek restorasyon çalışmalarına destek olurken, kültürel mirasın dijital bir arşivde korunmasını da mümkün kılmaktadır (UNESCO, 2018). Bulgular, bu sayede değerli kültürel varlıkların gelecek kuşaklara aktarılabilmesini ve dijital hafıza bankalarının, çatışma sonrası toplumlarda kültürel belleği yeniden inşa etmede hayati bir rol oynadığını ortaya koymaktadır.

Musul, tarihsel olarak farklı etnik ve dini toplulukların bir arada yaşadığı çoğulcu bir yapıya sahiptir. Savaş döneminde zarar gören bu toplumsal çeşitliliğin yeniden toparlanması, kültürel mirasın canlandırılması kadar önemlidir (UNESCO, 2018). Kültürel diplomasi, topluluklar arası diyalogu güçlendirerek ortak bir aidiyet duygusu yaratmayı amaçlar. Bulgular, yapay zekâ destekli kültürel projelerin Musul halkını ortak kültürel kökleri etrafında yeniden birleştirmeye yardımcı olduğunu ve bu sayede sadece fiziksel değil, toplumsal yaraların da onarılabilmesini göstermektedir. Böylece yapay zekâ, barış inşası sürecinde kültürel diplomasiye özgün bir katkı sunmaktadır.

UNESCO'nun Musul'daki çabaları, uluslararası iş birliğinin önemini de açıkça ortaya koymaktadır. Farklı ülkeler, kurumlar ve yerel halkın katılımıyla yürütülen bu projeler, Musul'u kültürel diplomasi için bir model haline getirmekte; yapay zekâ ve dijital teknolojilerin, ortak değerlerin korunması amacıyla nasıl etkin bir biçimde kullanılabileceğine dair yol gösterici örnekler sunmaktadır (Mark, 2010: 294).

Araştırma, yapay zekâ destekli projelerin, çatışma sonrası toplumlarda yalnızca fiziksel yapıların yeniden ayağa kaldırılmasını değil, aynı zamanda kültürel ve toplumsal dokunun da onarılmasını mümkün kıldığını ortaya koymaktadır. Musul'un deneyimi, benzer koşullardaki bölgelerde kültürel diplomasi çalışmalarının nasıl tasarlanabileceğine dair önemli dersler içermektedir. Bu bağlamda temel sorunsal, yapay zekânın bir kültürel diplomasi aracı olarak nasıl kullanılabileceği ve bu kullanımın kültürel mirasın korunması ile toplumsal uyumun inşasına nasıl katkıda bulunduğudır. Kültürel miras, bir toplumun geçmişini yansıtmakla kalmayıp, o toplumun kimliğini inşa eden en önemli unsurlardan biridir (Smith, 2006: 35). Günümüzde savaşlar, afetler ve insani krizler kültürel mirası tehdit etmekte; geleneksel restorasyon yöntemleri çoğu zaman yavaş ve yetersiz kalmaktadır (Danti, 2017: 157). Bu nedenle, yapay zekâ gibi yenilikçi teknolojiler, hızlı veri analizi, simülasyon ve modelleme kapasitesiyle kültürel mirasın korunması için büyük bir potansiyel barındırmaktadır (Isakhan, 2021: 212).

UNESCO'nun Musul'un Ruhunu Canlandırmak projesi bu potansiyeli somut bir vaka üzerinden inceleme fırsatı sunmaktadır. Proje, sadece tarihî mekânları onarmakla kalmamakta, aynı zamanda Musul'un kültürel zenginliklerini yeniden hatırlatarak toplumsal kimlik ve aidiyet duygusunu da güçlendirmektedir (UNESCO, 2018). Ancak bu süreçte yapay zekânın nasıl etkin bir biçimde entegre edileceği ve ne tür faydalar sağlayacağı konusunda daha fazla çalışmaya ihtiyaç vardır. Bu araştırma, yapay zekânın UNESCO'nun Musul'daki kültürel miras projelerine katkılarını, bu girişimlerin medyadaki yansımalarını ve hangi temaların öne çıktığını detaylı biçimde incelemektedir. Böylece yapay zekânın kültürel diplomasi alanındaki rolü, etkisi ve sınırları hakkında daha derin bir anlayış geliştirilmektedir. Musul'da yapılan çalışmalar, yapay zekânın kültürel diplomasi bağlamında yaratabileceği dönüşümü anlamak için değerli bir örnek sunmaktadır. Bu örnek, benzer çatışma sonrası bölgeler için yeni stratejilerin geliştirilmesine ve kültürel mirasın korunmasıyla toplumsal uyumun pekiştirilmesinde yapay zekâ destekli çözümlerin benimsenmesine ışık tutmaktadır.

Yöntem

Bu çalışmada, UNESCO'nun resmî web sitesinde yayınlanan medya içeriklerinden hareketle, yapay zekânın kültürel diplomasi aracı olarak kullanımı tematik analiz yöntemiyle incelenmektedir. Araştırma kapsamında, proje ile ilgili çeşitli medya materyalleri incelenerek yapay zekânın kültürel diplomasi pratiklerine nasıl entegre edildiği değerlendirilmektedir.

Verilerin Toplanması

Verilerin toplanması aşamasında, UNESCO'nun Musul'un Ruhunu Canlandırmak isimli projesi için kullandığı resmî web sitesinde yer alan medya içerikleri örneklem olarak seçilmiştir. Bu örneklem, proje hakkında yayınlanan 24 haber, 1 basın bülteni ve 1 proje tanıtım filminden oluşmaktadır. Bu materyaller, projenin gelişim sürecini, yapay zekâ tabanlı teknolojilerin kullanımını ve kültürel mirasın yeniden canlandırılmasındaki etkisini değerlendirmek amacıyla seçilmiştir. UNESCO'nun resmi medya içeriklerine odaklanmak, çalışmanın doğrudan proje ile ilgili güvenilir bilgilere dayanmasını sağlamayı amaçlamaktadır.

Verilerin Analizi

Verilerin analizi için tematik analiz yöntemi benimsenmiştir. Bu yöntem, medya içeriklerinde tekrar eden temaları belirleyerek projenin yapay zekâ uygulamalarını nasıl kullandığını ve bunların kültürel diplomasi çabalarına nasıl hizmet ettiğini ortaya koymaya olanak tanımaktadır. Medya içerikleri, yapay zekâ uygulamalarının hem restorasyon süreçlerine hem de yerel halkla etkileşim ve uluslararası iş birliğine nasıl katkı sağladığını anlamak için detaylı bir şekilde incelenmiştir. Haberler, basın bülteni ve tanıtım filmi içerik açısından karşılaştırılarak, yapay zekânın projeye farklı yönleriyle nasıl entegre edildiği analiz edilmiştir. Bu süreçte, UNESCO'nun proje tanıtımındaki dil ve söylem üzerinden diplomatik mesajlar ve kültürel etkileşim vurguları da değerlendirilmiştir. Tematik analiz, çalışmanın temel amacına uygun olarak, yapay zekânın bir kültürel diplomasi aracı olarak nasıl işlev gördüğünü detaylı bir şekilde anlamaya olanak sağlamaktadır.

Bulgular

Yapılan araştırmanın bulguları, UNESCO'nun Musul'daki kültürel miras projelerinde yapay zekânın kullanımının önemini ve etkisini ortaya koymaktadır. Bu projenin analizi, yapay zekânın kültürel diplomasi sürecine nasıl entegre edildiğini, sağladığı somut katkıları ve karşılaşılan zorlukları anlamaya yönelik önemli bir perspektif sunmaktadır. Bu bağlamda, UNESCO'nun yürüttüğü projedeki uygulamalar, yapay zekânın kültürel mirası koruma ve yeniden inşa konularındaki potansiyelinin yanı sıra, medya yansımalarını ve toplumsal etkileşimleri de incelemek açısından değerli bir zemin oluşturmaktadır.

Araştırmanın bulguları üç ana tema etrafında şekillenmektedir. İlk olarak, dijital rekonstrüksiyon ile kültürel mirasın yeniden inşası; ikinci olarak, yapay zekâ destekli toplumsal barış ve kimlik inşası ve son olarak, yapay zekâ ve kültürel diplomasi bağlamında etik boyutlar ve medya temsilleri ele alınmaktadır. Bu temalar, hem UNESCO'nun Musul projesindeki yapay zekâ uygulamalarının çeşitliliğini göstermek hem de kültürel diplomasi açısından önemli çıkarımlar sunmak amacıyla detaylandırılmaktadır.

Dijital Rekonstrüksiyon ile Kültürel Mirasın Yeniden İnşası

İlk tema, yapay zekânın kültürel mirasın dijital anlamda korunması ve yeniden inşası sürecindeki rolünü ayrıntılı biçimde ele almakta ve bu teknolojinin toplumsal etkileşimi artırarak farklı kültürler arasında diyalog kurma yeteneğini öne çıkarmaktadır. İncelenen medya içeriklerinde, yapay zekâ teknolojilerinin Musul örneğinde nasıl uygulandığına, hangi yöntemlerden yararlandığına ve bu uygulamaların yerel ile küresel ölçekte ne tür sonuçlar doğurduğuna dair önemli bulgular elde edilmiştir.

Musul'daki projede yapay zekâ, kaybolan veya hasar gören kültürel varlıkların dijital ortamda yeniden inşa edilmesinde kritik bir araç olarak kullanılmaktadır. Tarihi belgeler, arşiv fotoğrafları, arkeolojik bulgular ve uzman görüşlerinin bir araya getirildiği yapay zekâ destekli algoritmalar sayesinde El-Nuri Camii ve El-Hadba Minaresi gibi ikonik yapıların üç boyutlu modelleri üretilmektedir. Bu sayede yalnızca yok olan fiziki mekânların sanal ortama taşınması sağlanmamakta, aynı zamanda yerel toplulukların geçmişle olan bağları yeniden canlandırılarak uluslararası kamuoyunun dikkatini bu mirasın korunmasına çekmek mümkün olmaktadır. Dijital rekonstrüksiyon süreci, gelecekteki nesillerin kültürel hafızasını güçlendirirken, hafıza kaybını azaltmakta ve kolektif kimlik inşasını desteklemektedir.

Yapay zekâ, dijital içerik tasarımına ve kültürel etkinliklerin oluşturulmasına da katkı sağlamaktadır. Sanal sergiler, çevrimiçi müzeler, etkileşimli eğitim materyalleri ve artırılmış/sanal gerçeklik uygulamaları, yapay zekâ tabanlı çözümler ile daha erişilebilir,

etkileşimli ve çekici hale getirilmektedir. Bu, farklı yaş gruplarından ve coğrafyalardan insanların kültürel mirasa kolayca ulaşmasını, onu deneyimlemesini ve yorumlamasını mümkün kılar. Bu tür uygulamalar, kültürler arasındaki etkileşimi derinleştirmekte, farklı perspektifleri bir araya getirerek toplumsal diyalog ve anlayışı güçlendirmektedir.

Kültürel diplomasi bağlamında, yapay zekâ destekli projeler, toplumlar arası etkileşimi kolaylaştırarak ortak değerler etrafında toplanmayı teşvik eder. Musul örneğinde, etnik ve dini çeşitliliğin yeniden görünür kılınması ve ortak mirasın hatırlatılması, yapay zekâ sayesinde daha etkili hale gelmektedir. Bu da barış inşası süreçlerinde kültürel mirasın sembolik önemini pekiştirerek diplomatik girişimlerin başarısını artırır.

Musul'daki proje örneği, yapay zekânın kültürel mirasın korunması, dijital olarak yeniden inşası, uluslararası topluma sunulması, toplumsal hafızanın canlandırılması ve kültürler arası diyalog kurulmasına yönelik çok boyutlu potansiyelini ortaya koymaktadır. İncelenen medya içerikleri, bu teknolojik yeniliğin kültürel diplomasi süreçlerinde ne kadar etkili ve dönüştürücü olabileceğine dair somut kanıtlar sunmaktadır.

Yapay Zekâ Destekli Toplumsal Barış ve Kimlik İnşası

Bu tema, Musul'da gerçekleştirilen yapay zekâ uygulamalarının ortaya çıkardığı somut sonuçlar ile bu projenin toplumsal uyum ve kültürel kimlik üzerindeki etkilerini incelemektedir. Yapay zekâ destekli çalışmalar, yalnızca teknolojik yenilikler sunmakla kalmamakta, aynı zamanda Musul'daki toplumsal bütünlük ve kültürel mirasın korunması süreçlerine de önemli katkılar sağlamaktadır. İçerik analizleri sonucunda elde edilen bulgular, bu katkıların derinliğini ve çeşitliliğini ortaya koymaktadır.

Musul, tarihsel olarak kültürel zenginliğiyle öne çıkmış bir kenttir. Buna karşın, IŞİD işgali döneminde birçok kültürel varlık ciddi şekilde hasar görmüştür (Danti, 2017: 158). Bu yıkımın ardından, yapay zekâ teknolojilerinin yardımıyla kaybolan yapıların ve eserlerin dijital rekonstrüksiyonu büyük önem taşımaktadır. Örneğin, El-Nuri Camii ve El-Hadba Minaresi gibi yapılar, yapay zekâ destekli üç boyutlu modelleme çalışmaları sayesinde fiziksel anlamda olmasa da dijital dünyada yeniden var edilmiştir (Isakhan, 2021: 214). Bu projeler, kültürel mirası sadece geçmişe ait bir değer olarak sunmakla kalmaz, aynı zamanda yerel halkın kolektif hafızasını yeniden canlandırır ve nesiller arası kültürel devamlılığı pekiştirir. Bu sayede yerel topluluklar, kültürel miraslarına yeniden sahip çıkma şansını elde etmekte, uluslararası kamuoyu da bu mirasın önemini daha iyi kavramaktadır.

Yapay zekâ uygulamaları, Musul'daki toplumsal uyum ve barış inşası süreçlerine de önemli katkılar sağlamaktadır. İçerik analizleri, yapay zekâ tabanlı dijital projelerin farklı etnik ve dini gruplar arasındaki iletişimi güçlendirdiğini göstermektedir. UNESCO'nun Musul'daki inisiyatifleri, ortak kültürel değerler etrafında toplanmayı teşvik ederken, farklı toplulukların bir araya gelmesine zemin hazırlamaktadır. Dijital platformlar üzerinden düzenlenen kültürel etkinlikler, daha önce etkileşime girmeyen grupların bir araya gelmesini, kültürel farklılıkların zenginlik olarak görülmesini ve barış temelli bir diyalogun gelişmesini desteklemektedir. Böylece yapay zekâ, sadece bir teknolojik çözüm olmanın ötesinde, toplumsal dayanışmayı ve birlikte yaşama kültürünü güçlendiren bir araç haline gelmektedir.

Toplumsal katılımın artırılması, bu projelerin bir diğer önemli yönüdür. Yapay zekâ, sosyal medya platformlarını ve çevrimiçi etkileşim alanlarını kullanarak yerel toplulukların kültürel miras koruma süreçlerine daha aktif şekilde dâhil olmalarını sağlamaktadır. Halk, bu platformlar aracılığıyla kendi kültürel öykülerini, belleklerini, geleneklerini paylaşabilmekte, dijital restorasyon projelerine fikir katkısında bulunabilmektedir. Bu katılımcı yaklaşım,

topluluk üyeleri arasındaki aidiyet duygusunu güçlendirir, sosyal bağları kalıcı hale getirir ve kültürel mirasın kolektif olarak benimsenmesini kolaylaştırır.

Uluslararası iş birliği de bu sürecin önemli bir parçasıdır. Yapay zekâ tabanlı projeler, farklı ülkelerden ve kurumlardan teknik bilgi, finansal destek ve uzmanlık çekerek Musul'un yeniden inşa sürecine küresel bir boyut kazandırmaktadır. Bu tür projeler, kültürel diplomasının çok yönlü yapısını ortaya koyar; uluslararası toplumun ortak değerler etrafında birleşmesine, bilgi paylaşımının güçlenmesine ve küresel farkındalığın artmasına vesile olur.

Ayrıca yapay zekâ, eğitim ve bilinçlendirme alanlarında da etkisini göstermektedir. Kültürel mirasın korunmasına yönelik eğitim programları, yapay zekâ desteğiyle kişiselleştirilebilir, böylece farklı yaş gruplarındaki bireyler, ilgi ve öğrenme düzeylerine uygun eğitim materyallerine erişebilir. Bu sayede, yerel toplulukların kültürel mirasa dair bilgisi derinleşir, koruma bilinci gelişir ve kültürel değerlerin geleceğe taşınması konusunda ortak bir hassasiyet oluşur.

Musul'daki yapay zekâ inisiyatifleri, kültürel mirasın korunmasında, toplumsal uyumun sağlanmasında, uluslararası iş birliğinin geliştirilmesinde ve bilinçlendirme çalışmalarının zenginleştirilmesinde somut etkilere sahiptir. Elde edilen bu sonuçlar, yapay zekânın kültürel diplomasi alanında taşıdığı potansiyeli gözler önüne sererken, benzer çabalar için de yol gösterici olmaktadır. Musul örneği, yapay zekânın yalnızca teknik bir çözüm olmaktan öte, sosyal ve kültürel dönüşümün katalizörü haline gelebileceğini kanıtlamaktadır. Böylece kültürel miras, dijital çağda da toplumsal barış, kimlik ve dayanışma inşasında temel bir unsur olarak varlığını sürdürmektedir.

Yapay Zekâ ve Kültürel Diplomasi Bağlamında Etik Boyutlar ve Medya Temsilleri

Bu tema, yapay zekânın kültürel diplomasi alanındaki eğilimlerini ve bu alandaki tartışmaları kapsamaktadır. Yapay zekânın kültürel diplomasi alanında devreye girmesi, kültürel mirasın uluslararası tanıtımı, yorumlanması ve paylaşımında etik sorumlulukları, temsil biçimlerini ve algı yönetimini merkeze alır. Bu bağlamda yapay zekâ aracılığıyla üretilen veya dönüştürülen görsel, işitsel, etkileşimli medya içerikleri, tarihî yapıları, nesnelere veya toplumsal hafızayı küresel ölçekte yeniden sunarken, hangi veri kaynaklarının kullanıldığı, bu kaynakların ne ölçüde temsili ve yerel ihtiyaçları yansıttığı, içerik üretim sürecinin hangi bakış açılarına öncelik verdiği gibi sorular gündeme gelir. UNESCO'nun Musul'un Ruhunu Canlandırmak projesi çerçevesinde yayınlanan görüntüler, videolar, sanal turlar, röportajlar ve interaktif uygulamalar, yapay zekânın kendiliğinden tarafsız veya nesnel bir yapıya sahip olmadığını; tam tersine, uluslararası platformlarda kültürel kimlik, kolektif hafıza ve barış inşası süreçlerine dair belli söylemleri, duyguları ve siyasal anlamları dolaşıma sokarak diplomatik bir araç hâline gelebileceğini ortaya koyar. Bu nedenle kültürel diplomasi ile yapay zekâ temelli medya temsillerinin kesiştiği noktada, verilerin seçimi, sunumu, yorumu ve paylaşımıyla ilgili etik ilkelerin geliştirilmesi, yerel paydaşların bilgi ve deneyimleriyle küresel sahnede dolaşıma giren görsellerin, kavramların ve anlatıların diyalog odaklı, kapsayıcı ve adil bir perspektifle şekillendirilmesini zorunlu kılar.

Proje kapsamında UNESCO'nun resmî web sitesinde sunulan dijital rekonstrüksiyonlar ve 360° sanal turlar, Musul'daki tarihî eserlerin orijinal hâline dair sanal bir deneyim yaratır. Örneğin, El-Nuri Camii'nin restorasyon sürecinin yapay zekâ destekli modellemeler ve arşiv materyallerinin birleştirilmesiyle dijital ortamda sunulması, uluslararası izleyicilere bu kültürel mirası yeniden yaşama olanağı tanır. Ancak bu deneyim, verilerin seçiminden içeriklerin kurgulanmasına kadar pek çok aşamada etik bir bakış açısı gerektirir. Bu noktada,

UNESCO'nun paylaştığı tanıtım videoları ve proje haberlerinde yerel uzmanların, tarihçilerin, mimarların ve toplum temsilcilerinin görüşlerinin dâhil edilmesi bir örnek teşkil eder. Yapay zekâ ile üretilen içeriklerin nesnel ya da otantik olarak kabul edilmemesi, kullanılan verilerin kaynaklarının açıkça belirtilmesi ve içerik üretim sürecinde hangi seslerin yansıtılıp hangilerinin göz ardı edildiğinin ortaya konması, medya temsillerinin etik boyutunu doğrudan şekillendiren unsurlardır. Örneğin resmi haber bülteninde, restorasyon sürecinde yerel tarihçilerin aktardığı belgelerin ve sözlü anlatıların yapay zekâ modeline dâhil edildiği vurgulandığında, bu, tek taraflı bir temsil yerine ortak bir hafıza inşası çabasını ortaya koyar. Bununla birlikte, eğer proje ile ilgili bir başka haberde sadece uluslararası uzmanlardan alıntılar yapılıyor, yerel topluluğun hafızasını yansıtan öğelere değinilmiyorsa, bu da yapay zekâ aracılığıyla sunulan medya temsillerinin kültürel diplomasi boyutunu zayıflatır. Dolayısıyla bu projede kullanılan yapay zekâ destekli uygulamaların yarattığı medya içerikleri, etik kaygıların dikkate alındığı veya ihmal edildiği durumları somut örneklerle görünür kılar. Bu örnekler, verilerin nasıl toplandığı, hangi seslerin medyaya taşındığı, hangi içeriğin ön plana çıkarıldığına ilişkin tercihlerle etik sınırların, kültürel temsilin ve diplomatik söylemlerin kesişim noktasında konumlanır.

Sonuç

Yapay zekâ, kültürel diplomasi ve miras restorasyonu süreçlerini kökten dönüştürme potansiyeline sahiptir. Dijital teknolojilerin entegrasyonu, kültürel mirasın korunması ve yeniden inşası için yenilikçi yaklaşımlar sunarken, kültürel içeriklerin daha geniş kitlelere erişilebilir hale gelmesini sağlamaktadır (Bishop, 2020: 117). Araştırmanın bulguları, yapay zekânın kültürel mirasın dijital rekonstrüksiyonu, toplumsal barışın desteklenmesi ve kültürel diplomasi alanındaki etik tartışmalar gibi konularda kritik bir rol oynadığını göstermektedir.

Örneğin, yapay zekâ sayesinde kaybolmuş veya hasar görmüş tarihi yapılar ve eserler dijital ortamda yeniden oluşturulabilmektedir. Musul'daki El-Nuri Camii ve El-Hadba Minaresi'nin dijital rekonstrüksiyonu, hem yerel halkın kültürel belleğini canlandırmış hem de uluslararası topluluğun dikkatini çekmiştir (Isakhan, 2021: 213). Üç boyutlu modelleme ve görüntü işleme teknikleriyle tarihi mekânlar gerçek zamanlı olarak canlandırılarak, kültürel mirasın korunması ve gelecek nesillere aktarılması sağlanmıştır. Bu yeniden inşa sürecinde kullanılan yapay zekâ tabanlı araçlar, sadece fiziksel yapıları restore etmekle kalmamış, aynı zamanda bu yapıların tarihsel, toplumsal ve sembolik değerlerine dair farkındalığı da artırmıştır. Dijital rekonstrüksiyon süreçleri; arşiv belgelerinin incelenmesi, yerel toplulukların sözlü tarihinin kaydedilmesi, bölgenin kültürel hafızasının derinlemesine araştırılması gibi çok yönlü bir katılımı gerekli kılmıştır.

Dijital teknolojiler, kültürel içeriklerin geniş kitlelere ulaşmasını kolaylaştırarak, çevrimiçi platformlarda sanal müzeler ve dijital sergiler aracılığıyla kültürel mirasa erişimi artırmaktadır (UNESCO, 2018). Bu durum hem araştırmacılar hem de genel kamu için kültürel mirasın daha iyi anlaşılmasını ve korunmasını sağlamaktadır. Yapay zekâ, kullanıcıların kültürel içeriklerle etkileşimini artırarak, sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik gibi yenilikçi deneyimler sunmaktadır. Örneğin bir izleyici, dijital ortamda Musul'un tarihi sokaklarında gezinirken zamana yayılan değişimleri gözlemleyebilmekte, yapıların özgün hâline dair fikir edinebilmektedir. Bu tür uygulamalar, izleyicilere tarihi mekânları deneyimleme fırsatı tanırken, kültürel bilgiye ulaşmayı daha çekici hale getirmekte ve merak uyandırmaktadır. Böylece kültürel miras, salt görsel-işitsel bir tüketim nesnesi olmaktan çıkarak, izleyicilerle etkileşime giren, onların sorularına, meraklarına ve yorumlarına açık bir diyalog alanına dönüşmektedir.

Araştırma, yapay zekâ destekli projelerin yerel toplulukların katılımını artırarak sosyal uyum ve dayanışmayı teşvik ettiğini ortaya koymaktadır. Örneğin, UNESCO'nun Musul'da yürüttüğü projelerde, yerel zanaatkarların, tarihçilerin, mimarların ve sanatçıların görüşlerinin dijital platformlarda bir araya getirilmesi, yapay zekâ modellerinin çok yönlü verilerle beslenmesini sağlamıştır. Bu sayede, geçmişe dair tek boyutlu anlatılar yerine, çok sesli, çok katmanlı ve çoğulcu bir kültürel bellek sunulmakta; böylelikle yapay zekâ, barış ve diyaloga alan açan bir köprü görevi görmektedir.

Musul örneği, çatışma sonrası yeniden inşa bağlamında yapay zekânın potansiyelini ve etkisini gösteren özgün bir model sunmaktadır. UNESCO'nun Musul'da yürüttüğü projeler, yapay zekâ destekli dijital rekonstrüksiyon çalışmaları ve kültürel etkinlikler aracılığıyla dikkat çekici sonuçlar elde etmiştir. Bulgular, bu projelerin yerel toplulukların katılımını artırarak sosyal uyum ve dayanışmayı teşvik ettiğini göstermektedir. Örneğin, Musul'da yürütülen bir atölye çalışmasında gençler, yapay zekâ araçları kullanarak tarihi yapıların dijital modellerinin üretilmesine katkıda bulunmuş; bu süreçte yerel halk kendi kültürel mirasına dair yeniden söz sahibi olma hissini edinmiştir.

Yapay zekâ tabanlı projeler, kültürel çeşitliliğin desteklenmesi ve toplumsal çeşitliliğin korunması açısından büyük bir potansiyele sahiptir. Bu çalışmalar, kültürel homojenleşme riskini azaltma ve yerel kültürlerin öne çıkarılmasına katkıda bulunmaktadır. Yapay zekânın sağladığı teknolojik olanaklar, kültürel diplomasi süreçlerinde farklı kültürel temaların ve unsurların dijital ortamlarda daha görünür hale gelmesini sağlamaktadır. Araştırma, bu sayede azınlık kültürleri ve geleneklerinin daha geniş kitlelere ulaşabildiğini ve kültürel zenginliklerin tanınmasına katkıda bulunduğunu göstermektedir. Örneğin, UNESCO'nun çevrimiçi sergilerinde, Musul'un çok dinli ve çok etnisiteli yapısına dair unsurlar ön plana çıkarılarak, kentin tarihsel dokusu yapay zekâ ile yeniden vurgulanmaktadır.

Yapay zekânın etik kullanımı ve şeffaflık, kültürel diplomasi projelerinde dikkate alınması gereken kritik unsurlardır. Bu, aynı zamanda kültürel mirasın dijital temsilinin nasıl şekillendiğini doğrudan etkileyen bir faktördür. Yapay zekâ algoritmalarının nasıl geliştirildiği ve uygulandığı konusunda ortaya çıkan etik kaygılar, kültürel içeriklerin temsil edilmesi ve kullanıcı verilerinin korunması açısından büyük bir öneme sahiptir. Örneğin, bir yapay zekâ modelinin hangi veri setleri ile eğitildiği, bu verilerin yerel toplumlardan ne ölçüde onay alınarak derlendiği, temsilin belirli çıkar grupları lehine mi şekillendiği, ya da hangi kültürel öğelerin dışarıda bırakıldığı soruları hayati önem taşır. Yalnızca mimari yapıları değil, aynı zamanda kolektif hafızayı, sözlü gelenekleri ve sembolik değerlere sahip ritüelleri dijitalleştirirken hangi önceliklerin gözetildiği, hangi etnik veya dini toplulukların seslerinin duyulup hangilerinin dışlandığı, etik çerçeveyi belirler. Etik ilkeler, burada sadece bir prensipler dizisi değil, kültürel mirasın dijital temsilinin inandırıcılığını ve meşruiyetini sağlayan temellerdir. Araştırma bulguları, yapay zekâ tabanlı projelerde etik ilkelerin benimsenmesinin, kültürel diplomasi çabalarının güvenilirliğini ve etkisini artırdığını vurgulamaktadır.

Etik hassasiyetler, yapay zekâ uygulamalarının tarafsız olmadığını, tam tersine veri seçimi, işleme biçimi ve sunumuyla belli bakış açılarını pekiştirebileceğini hatırlatır. Kültürel diplomasi alanında yapay zekânın bir aracı olarak kullanımı, farklı kültürler arasındaki güç dinamiklerini de gözetmek zorundadır. Örneğin, küresel bir platformda dijitalleştirilen Musul mirası, hangi anlatının, hangi dönemin, hangi siyasi veya dini yorumun öne çıkarıldığını belirleyebilir. Eğer dijitalleştirme sürecinde belirli bir söylem baskın hale getirilir veya bilinçli-bilinçsiz şekilde bazı anlatılar dışlanırsa, yapay zekâ destekli bir kültürel diplomasi projesi hedeflediği diyalog ve barışı zayıflatabilir. Bu nedenle, projelerde kullanılacak veri setlerinin

şeffaf bir biçimde açıklanması, yerel uzmanların ve toplulukların süreçlere katılımının sağlanması, çeşitli paydaşlar arasında açık iletişim kanallarının oluşturulması ve proje çıktılarının kamuoyuna sunulmadan önce çok yönlü değerlendirme süreçlerinden geçirilmesi son derece önemlidir.

Bu noktada, UNESCO'nun yayınladığı proje raporları, basın bültenleri ve paydaş toplantılarının sonuç bildirgeleri, etik hassasiyetlerin nasıl gözetildiğine dair somut örnekler sunabilir. Bazı projelerde yerel halkın mülakatları, sözlü tarihin kayda alınması, uzmanlarla yapılan seminerler ve danışma kurullarının görüşleri, yapay zekâ algoritmalarının eğitiminde dikkate alındığını yansıtmaktadır. Bu sayede oluşturulan dijital içeriklerin tek boyutlu bir miras yerine, çok katmanlı ve kapsayıcı bir temsil olması amaçlanmaktadır.

Yapay zekânın kültürel diplomasi alanındaki geleceği, yenilikçi uygulamaların teşvik edilmesi ile daha da şekillenecektir. Sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik gibi gelişmiş teknolojilerin entegrasyonu, kültürel deneyimlerin zenginleştirilmesi açısından önemli fırsatlar sunmaktadır. Bu tür yenilikçi uygulamalar, izleyicilere daha etkileşimli ve katılımcı deneyimler sunarak kültürel mirası daha derinlemesine anlama imkânı sağlamaktadır. Bulgular, bu teknolojilerin kullanımının kültürel diplomasi çabalarını daha kapsayıcı ve sürdürülebilir hale getirdiğini göstermektedir. Örneğin, sanal gerçeklik gözlükleri aracılığıyla bir kullanıcı, Musul'un eski ticaret yollarında yürüyebilir, orada yaşayan farklı toplulukların yaşam tarzlarını dijital karşılaşmalarla deneyimleyebilir. Bu deneyim, kültürel mirasın soyut bir tarihsel olgu olmaktan çıkarak, yaşayan bir hafıza olarak algılanmasını kolaylaştırır.

Bu tür teknolojiler, kültürel diplomasi alanında devlet aktörlerinden sivil toplum kuruluşlarına, uluslararası kuruluşlardan bireysel meraklılara kadar geniş bir paydaş yelpazesi yaratır. Herkes, kültürel mirasın dijital yansımalarına ulaşabilir, anlamlandırabilir ve bu yansımalarla etkileşime girebilir. Böylelikle yapay zekâ, kültürel diplomasi süreçlerinde tek yönlü bir iletişim aracından çok, karşılıklı etkileşimi teşvik eden, diyalog zeminini genişleten bir olanak sunar. Bu durum, kültürel diplomasi hedeflerinin uzun vadede kalıcı bir barış, anlayış ve karşılıklı saygı ortamı oluşturmada destekleyici bir rol oynayabileceğini göstermektedir.

Ayrıca yapay zekâ uygulamaları, kültürel mirası sadece profesyonellerin, uzmanların veya politikacıların tek elinden çıkarıp, daha geniş bir katılım alanına taşımaktadır. Kültürel diplomasi projelerinde sunulan etkileşimli platformlar, yerel toplulukların, diaspora gruplarının, öğrencilerin, akademisyenlerin, sanatçıların ve turizm meraklılarının bir araya gelerek görüşlerini paylaşmasına, katkıda bulunmasına imkân verir. Bu katılım, yalnızca projelerin daha zengin bir içerik üretmesine hizmet etmekle kalmaz; aynı zamanda kültürel mirasın genişletilmiş bir sahiplik duygusu ile ele alınmasını sağlar. Kültürel diplomasi alanında bu tür çok boyutlu, çok aktörlü bir yaklaşım, yapay zekâ uygulamalarının sadece teknik bir yenilik değil, aynı zamanda toplumsal bir inşa aracı olarak da değerlendirilebileceğini ortaya koyar.

Tüm bu süreçler, yapay zekânın temsili gücünü, etik gereklilikleri ve kültürel diplomasi hedeflerini ortak bir zeminde buluşturmayı gerekli kılar. Veri kaynaklarının açıklıkla belirtilmesi, algoritma tasarımında çok sesliliğin gözetilmesi, yerel toplulukların uzmanlıklarının sürece entegre edilmesi, yapılan çalışmaların bağımsız uzmanlarca gözden geçirilmesi gibi stratejiler, yapay zekâ destekli projelerin etik meşruiyetini artırmaktadır. Bu meşruiyet, özellikle çatışma sonrası toplumlarda yeniden barışın inşası, toplumlar arası güvenin güçlendirilmesi, kültürler arası anlayışın derinleştirilmesi hedeflerini taşıyan kültürel diplomasi projelerinde hayati önem taşır.

Sonuç olarak, yapay zekâ, kültürel diplomasi ve miras restorasyonu alanında büyük bir potansiyele sahiptir. Dijital teknolojiler, hem kültürel mirasın korunması ve yeniden inşası hem de farklı topluluklar arasında kültürel alışverişi kolaylaştıran diplomatik bir araç olarak işlev görmektedir. Ancak bu süreçte etik ilkelerin uygulanması ve şeffaflığın sağlanması, kültürel mirasın dijital temsilinin güvenilirliğini ve inandırıcılığını artırır. Bulgular, bu teknolojilerin dikkatli, kapsayıcı ve sorumlu bir biçimde kullanılmasının, kültürel diplomasi çabalarını zenginleştirdiğini, barış inşası süreçlerine katkıda bulunduğunu ve gelecekte daha sürdürülebilir, diyaloga açık ve çok katmanlı temsil biçimlerine olanak tanıdığını göstermektedir. Böylece yapay zekâ, sadece bir teknik yenilik değil, aynı zamanda insanlığa ait çok yönlü kültürel belleğin dijital çağda yeniden biçimlenmesinde etik sorumluluklarla şekillenen bir araç olarak kendini göstermektedir.

Kaynakça

- Bishop, C. (2020). Artificial intelligence and cultural heritage conservation. *International Journal of Heritage Studies*, 26(2), 111-130.
- Cull, N. J. (2008). Public diplomacy: Taxonomies and histories. *The Annals of the American Academy of Political and Social Science*, 616(1), 31-54.
- Cummings, C. (2003). Milton, "Cultural Diplomacy and the United States Government: A Survey", Washington, DC. *Center for the Arts & Culture*.
- Danti, M. D. (2017). Cultural heritage initiatives in Iraq and Syria. *Near Eastern Archaeology*, 80(3), 154-164.
- Isakhan, B. (2021). *Heritage under siege: Military destruction of cultural property and post-conflict reconstruction*. Palgrave Macmillan.
- Li, X., & Chen, Y. (2021). Artificial Intelligence in Cultural Diplomacy: Enhancing Cultural Outreach and Audience Engagement. *International Journal of Cultural Policy*, 27(1), 85-105.
- Mark, S. (2010). A comparative approach to cultural diplomacy: Beyond the middle power perspective. *International Journal of Cultural Policy*, 16(3), 289-305.
- Melissen, J. (2005). *The new public diplomacy: Soft power in international relations*. Palgrave Macmillan.
- Melissen, J. (2011). Public diplomacy in the digital age. *Clingendael Paper No. 12*. Netherlands Institute of International Relations 'Clingendael'.
- Nye, J. S. (2004). *Soft power: The means to success in world politics*. PublicAffairs.
- Smith, L. (2006). *Uses of heritage*. Routledge.
- Smith, M., & Jones, L. (2020). *AI-driven engagement: Strategies for cultural outreach in the digital era*. Routledge.
- Snow, N., & Cull, N. J. (Eds.). (2020). *Routledge handbook of public diplomacy* (2nd ed.). Routledge.
- Tharoor, S. (2018). Why nations should invest in soft power. *Global Policy Journal*.
- Todorović, M. (2024). AI and Heritage: A Discussion on Rethinking Heritage in a Digital World. *Uluslararası Kültürel ve Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 10(1), 1-11.
- UNESCO. (2018). *Revive the Spirit of Mosul*. [Çevrimiçi erişim: <https://en.unesco.org>]

- UNESCO. (2021). *UNESCO and Cultural Diversity in the Digital Age: Guidelines for AI and Cultural Diplomacy*. UNESCO Publishing.
- Winter, T. (2015). Heritage diplomacy. *International Journal of Heritage Studies*, 21(10), 997-1015.
- Zaharna, R. S. (2019). Diplomatic cultures and international communication. In N. Snow & N. J. Cull (Eds.), *Routledge handbook of public diplomacy* (2nd ed., pp. 45-60). Routledge.

YAPAY ZEKÂ ODAKLI GAZETECİLİKTE KULLANILAN TEKNOLOJİ FAKTÖRLERİ

Özgün Çağlar BERKİT¹

Giriş

Dijitalleşmenin ilk safhalarında ortaya çıkan yeni iletişim biçimleri bireyin binlerce yıldır kurduğu iletişim yöntem ve araçlarını derinden değiştirmiştir. Birey artık dijital topluluklar içinde de bulunup sosyalleşmekte hatta ritüellerini siber uzamda yerine getirmektedir. Sıradan insanın günlük yaşamının bir parçası haline gelen dijital mecra ve araçlar ortaya büyük miktarda veri çıkarmaktadır. Tüm bu gelişmelerin sonuçlarını insan perspektifinden incelemek için yine veri kullanılmaktadır (Miller, 2018). Veri günümüzün en değerli metalarından biri haline dönüşmektedir. Bunun sebeplerinden biri küreselleşen dünyayı birbirine bağlayan internet ağının yoğun şekilde kullanılmasıdır. Bu anlamda veri günümüz gazeteciliğinin yapısına etki eden yapay zekâ (YZ) algoritmalarının temel yakıtı haline gelmiştir.

Çevrimiçi geçirilen sürede oluşturulan verinin büyüklüğü iletişim teknolojilerinin gelişimine bağlı olarak sürekli artmaktadır. 2024 yılında dünya genelinde her gün yaklaşık 3,5 kentilyon bayt veri üretilmektedir (Wise, 2024). Bu ölçekte verinin oluşturduğu kavram büyük veri olarak adlandırılmaktadır. Büyük verinin günlük bilgi kümelerinden oluşması yeni filtreleme yöntemlerinin gelişmesine neden olmaktadır. YZ algoritmaları burada devreye girerek anlamsız veri kümelerini kullanışlı bilgiye hatta anlatıya dönüştürmektedir. Bu bağlamda çağdaş gazetecilik YZ'nin veriyi hızla işleme ve haberleştirme becerisi kapsamında yeniden tanımlanmaktadır.

Medya süreç içinde teknolojik gelişmelere bağlı olarak haber alma ve iletme yöntemlerinde mecrasal değişikliklere gitmektedir. Enformasyon akışının bilgi iletişim teknolojileri yoluyla sürekli hızlanması gazete ve gazetecilik kavramlarının da dönüşüm geçirmesine sebep olmaktadır (Tokgöz, 2019: 65-69). Bu gelişmelerin sonucu olarak toplum, gazeteleri dijital mecralardan takip ederek bilgiye ulaşmaya çalışmaktadır. Congressional Research Service'in Amerika Birleşik Devletleri için yaptığı araştırmaya göre; geçtiğimiz 20 yıl içinde 200'den fazla günlük gazete ya yayın sıklıklarını azaltmakta ya da yayınlarını tamamen durdurmaktadır. Faaliyetlerini sürdürebilenlerin birçoğu eskisine kıyasla çok daha az sayıda özgün, yerel ve araştırmacı haberler yayımlamaktadır. Bu duruma neden olan en önemli faktör; Amerikalıların gazete içerikleri de dahil olmak üzere haberleri dijital cihazlardan takip etmesi olarak görülmektedir (Scherer ve Cho, 2023). Yeni nesil cihazlara entegre olan ve algoritmaların yönettiği dijital mecralar YZ odaklı gazeteciliğin gelişmesine neden olmaktadır. YZ alanında yaşanan gelişmeler bu teknolojiyi üreten ülkelerin ham veriyi enformasyona dönüştürme kapasitelerini üstel şekilde artırmaktadır. Öte yandan günümüz teknolojik cihazları bireylerin tüm verilerini sistemli bir şekilde soğurmaktadır. Bu bağlamda YZ sayesinde büyük veri son dönem haber üretme yöntemlerinde etkin şekilde kullanılmaktadır.

Çalışma gazeteciliğin teknolojik anlamda geçirdiği dönüşüme eklenen YZ araçlarının sürece etkisini ve potansiyel yönelimlerini incelemek amacıyla gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın

¹ Bilim Uzmanı, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Medya ve Kültürel Çalışmalar Anabilim Dalı Doktora Öğrencisi, E-posta: caglarberkit@gmail.com, ORCID: 0009-0006-4016-4730

ekonomik ve zaman sınırlılıkları nedeniyle saha araştırması yapılmamıştır. Bu kapsamda çalışmada betimsel ve kurgusal araştırma yöntemleri birlikte kullanılmış; YZ odaklı gazeteciliğin teknolojik faktör ve araçları İngilizce ve Türkçe literatür taraması yapılarak incelenmiştir. Konuyla ilgili ikincil veriler/vakalar analiz edilmiş ve üçüncül veriler geliştirilmiştir. Kurgusal araştırma yöntemi kapsamında ise, YZ'nin gazeteciliğe olan olası/potansiyel etkilerini incelemek/öngörmek amacıyla YZ odaklı teknoloji faktörlerinin gazetecilik mesleğini hangi yönde ve ne oranda etkileyeceği öngörülme çalışılmıştır. Son olarak tespit edilen gelişmeler ışığında özgün öneriler sunularak çalışma sonlandırılmıştır.

1. Yapay Zekâ Odaklı Gazetecilik ve Dönüşüm Süreci

Gazetecilik demokratik toplumların en önemli unsurlarından biri olarak bilinmektedir. Bu nedenle dönüşüm süreçleri tüm toplumu etkileme potansiyeline sahiptir. Bu kapsamda son dönemde teknolojide yaşanan gelişmeler gazeteciliğin dijital mecralara kaymasına, yeni nesil teknik ve araçları kullanmasına neden olmaktadır. Bölümün ana eksenini geleneksel, dijital ve YZ odaklı gazeteciliğin tanımlarını yaparak sonraki bölümler için kavramsal bir çerçeve sunmaktadır.

1.1. Geleneksel Gazetecilikten Dijital Gazeteciliğe

Avrupa'da matbaanın yaygınlaşmasıyla birlikte gazetenin bir kitle iletişim aracı olarak görülmeye başlanması 17. yüzyıla denk gelmektedir. Gazete basımında kullanılan teknoloji ve hammaddelerde yaşanan gelişmeler neticesinde 20. yüzyıl sonrası maliyetler azalmış ve gazete geniş kitlelerin ulaşabildiği bir haber alma aracına dönüşmüştür. Gazetecilik mesleğinin doğuşu ve gazetenin toplumsal yaşam içinde yerini sağlamlaştırması bu süreçle birlikte başlamıştır (Tokgöz, 2019: 31-32). Geleneksel gazetecilik haberlerin toplanması, yazılması, düzenlenmesi ve basılı veya yayın organları yoluyla kitlelere ulaştırılması süreci olarak tanımlanmaktadır. Bu anlamıyla gazetecilik, genellikle gazete, dergi, radyo ve televizyon gibi ana akım medya araçlarıyla gerçekleştirilmektedir (Schudson, 2003: 11). Gazeteciliğin evrensel olarak kabul edilen temel ilkeleri; tarafsızlık, doğruluk, kamu yararı ve etik değerlere bağlılık olarak aktarılmaktadır. İletişim teknolojilerindeki hızlı gelişmeler gazetecilik mesleğinin sorumluluğunu artırmaktadır (Girgin, 2014: 235-242). Geleneksel gazetecilikte haberin oluşturulması ve aktarım süreçlerinde öne çıkan etik kurallar bulunmaktadır. Bu kurallar; bilgilerin doğruluğu, bilgilerin netliği, kamu haklarının savunulması, kamuoyu oluşturmada sorumluluklar, bilgi toplama ve sunma standartları, kaynakların bütünlüğüne saygı gösterme olarak kabul edilmektedir (Laitila, 1995). Geleneksel gazetecilik, bir olayın anlamını ve gerçekliğini yapılandırmaya uygun bir süreç olarak tanımlanmaktadır. Bu bağlamda gazetecilerin haberin biçimlendirilmesi ve sunumunda toplumsal normlara ve profesyonel standartlara bağlı kalmakla yükümlü oldukları bilinmektedir (Tuchman, 1978).

Geleneksel gazetecilik, dönemin kitle iletişim araçları kapsamında bilgi akışının tek yönlü olduğu bir sistem olarak bilinmektedir. Gazetecilik mesleği basılı gazeteler ile birlikte başlamış ancak içinde bulunduğu çağın iletişim teknolojilerini kullanarak etki alanını genişletmiştir. Süreç içinde toplum basılı gazeteler, televizyon haberleri ve radyo programları gibi kitle iletişim araçları üzerinden iletilen haberler aracılığıyla gündemden haberdar olmaktadır. Bu tür gazetecilik sınırlı etkileşim ve merkezi bir bilgi dağıtım yapısıyla karakterize edilmektedir (Pavlik, 2001). Diğer yandan geleneksel gazetecilik sadece bilgi aktarma süreci değil, aynı zamanda devlet ve toplumları demokratize eden bir enstrüman olarak bilinmektedir. Gazetecilik belirli olaylar dâhilinde kamuoyu oluşturması bakımından iktidar denetim mekanizmalarından biri haline dönüşmüştür. Bu haliyle gazetecilik kamusal alanda toplumun siyasi ya da sosyal tartışmalar yapmasına olanak sağlayan yapısıyla gündelik yaşamda yer edinmiştir (Habermas,

2005). Ek olarak gazetecilik toplumsal katmanlar arasındaki farklı seslerin duyulmasına aracılık etmektedir. Bu bağlamda görüşlerin ve algıların biçim kazanmasında etkin rol oynamaktadır. Kitlelerin anlamakta zorlanacağı bazı bilgi ya da durumları sadeleştirerek anlaşılır hale getirmesiyle toplum için işlevsel bir arayüz görevi görmektedir. Böylece bireyler bilgi edinmenin haricinde kamusal alanın aktif birer katılımcısı haline gelmektedir (Lipmann, 2020). Bu bağlamda Lipmann'a göre:

“Kamuoyu görüşlerimizi oluştururken, sadece kendi gözlerimizle görebildiğimizden daha fazla alanı ve hissedebileceğimizden daha fazla zamanı resmetmek zorunda kalmayız, aynı zamanda sayabileceğimiz veya hayal edebileceğimizden daha fazla insanı, daha fazla eylemi ve daha fazla şeyi tanımlar ve yargularız. Dolayısıyla konular özetlenmeli ve konular hakkında genellemeler yapılmalıdır” (Lipmann, 2020: 168).

Böylece karmaşık olay ya da durumların kitleler tarafından anlaşılması sağlanmaktadır. Bu noktada gazetecilerin iktidarla ilişkileri önem arz etmektedir. Tarih boyunca zaman zaman iktidarın politikaları doğrultusunda dönüşen gazeteciler ve haber kuruluşları, ilkesel anlamda tarafsızlık unsurunu kaybetmiş ve kamuoyunu istenen yöne çeken bir tutum takınmıştır.

Gazeteciliğin profesyonel bir meslek haline dönüşmesiyle birlikte haber üretim süreçlerindeki aşamalar giderek daha sistematik bir yapıya kavuşmuştur. Mesleğin içindeki görevler genel hatlarıyla muhabir, editör, haber müdürü, genel yayın yönetmeni ve yazı işleri müdürü silsilesiyle ilerlemektedir (Kılıç, 2013). Bilginin haberleşmesi her biri profesyonelleşen bu mesleklerin elinden geçerek meydana gelmektedir. Haberin üretim sürecinde kaynaklardan bilgi toplama, doğruluk teyidi, güvenilirlik kontrolü ve haberleştirme aşamaları bulunmaktadır. Bu anlamda medya profesyonelleri haber içeriğinin oluşmasında ve biçimlenmesinde büyük bir etkiye sahiptir. Gazeteciler editoryal aşamada etik ve doğruluk ile ilgili standartlara bağlı kalma dürtüsüyle; tekelleşen bir medyanın içinde ideolojik sınırlandırmaların, ekonomik endişelerin ve kurumsal kuralların etkisine maruz kalarak haberi oluşturmaktadır. Bu nedenle geleneksel gazetecilikte haberleri özgürce değil çoğu kez kısıtlanarak ya da yapılandırarak verdikleri durumların yaşandığı bilinmektedir. Bu süreçlere rağmen gazetecilik kamu yararını önceleyen bir bakış açısıyla bağımsız şekilde hareket etmeyi hedeflemektedir (Shoemaker ve Reese, 2014).

Teknolojik olanakların görece sınırlı olduğu bir ortamda gelişen geleneksel gazeteciliğin haber toplama ve üretme teknikleri de bu durumdan etkilenerek gelişmiştir. Doğrudan gözlem, röportaj, sahada bilgi edinme yöntemlerini kullanarak habere ulaşan gazeteciler fiziksel olarak olay yerinde bulunarak görüşmeler yapmış ve birincil kaynaktan bilgiye ulaşmıştır. Bu süreçte kullandığı araçlar not defteri, ses kayıt cihazı, fotoğraf makinası, kamera ve benzeri araçlardır. Teknolojik bakımdan günümüze nazaran oldukça sınırlı bir kapasiteyle çalışan basın mensupları emeğin yoğun olduğu bir ortamda habere ulaşmıştır. Günümüzde halen fiziksel olarak olay yerinde olma süreci devam etse de çağın hızlı olma zorunluluğu nedeniyle dijital kaynaklardan veri toplanarak da haber yapılmaktadır.

Ek olarak görüntü yakalama teknolojilerindeki gelişmeler de haber üretim yöntemlerini farklılaştırmıştır. Özellikle fotoğraf makinalarının küçülmesi ve dijitalleşmesi olayların anlık olarak belgelenmesine olanak sağlamıştır. Dijital teknolojilerin ortaya çıkışı geleneksel gazetecilikte bulunmayan anıdalık ve etkileşim gibi unsurları sürece dahil etmiştir. Böylece geleneksel gazetecilik sadece haber toplama araçları özelinde değil haberi sunma ve hikâyeleştirme süreçlerinde de dönüşüm yaşamıştır. Etkileşimin öne çıktığı dijital gazetecilikte yurttaşların katılım gösterdiği bir akış gözlenmektedir. Ancak etkileşim ve hızın öne çıkması

geleneksel gazeteciliğin temelinde olan güvenilirliğin azalmasına neden olmaktadır. Geleneksel gazetecilikte bilgi, farklı görevleri barındıran hiyerarşik bir yapıdan geçerek haberleşmektedir. Bu nedenle, oluşan haber kamuya aktarılana birçok filtreden geçmektedir. Dijital gazetecilikte ise söz konusu aşamaların çağın gerektirdiği hız nedeniyle görmezden gelindiği aktarılmaktadır (Briggs ve Burke, 2020). Bu durum etik, tarafsızlık ve doğruluk ilkelerinin sorgulanmasına neden olmaktadır.

McLuhan ve Powers'a göre "insan eliyle oluşturulmuş, yeterince gelişmiş her yapı, dönüp kullanıcıyı kendi içine alma eğilimi gösterir" (McLuhan ve Powers, 2001: 25). Orson Welles'in seslendirdiği Dünyalar Savaşı adlı oyun bu konuyla ilgili çarpıcı bir örnek olarak bilinmektedir. Radyonun en önemli kitle iletişim aracı olduğu dönemde yayınlanan bu oyunun başında kurmaca haber olarak Marshlar tarafından dünyaya bir saldırı gerçekleştiği ifade edilmiştir. Halk bu anonsu gerçek olarak algılamış ve erzak depolamak ya da kaçmak için sokaklara dökülmüştür. Medyanın sahip olduğu gücü ve teknolojinin kullanıcılarını etkileme kabiliyetini gözler önüne seren bu örnek günümüz iletişim teknolojilerindeki gelişmelerin daha iyi anlaşılmasını sağlamaktadır. Çağımızın en önemli iletişim teknolojilerinden biri internettir. Bu küresel ağ mobil olmasının yanında kişisel akıllı cihazlarla birlikte gündelik yaşamın bir parçası haline gelmiştir. Bu bağlamda süreci daha iyi anlamak adına çağımızı şekillendirmeye devam eden internetin gelişimini incelemek gerekmektedir.

"İnternet, birbirinden bağımsız bilgisayarların birbirine bağlandığı serbest bir iletişim ağıdır" (Ryan, 2019: 26). Amerika Birleşik Devletleri'nin (ABD) soğuk savaş döneminde olası bir nükleer saldırıda komuta kademesi arasındaki iletişimin sürmesini sağlayacak bir yapı oluşturmak amacıyla çalışma başlatması, bu ağın temellerinin atılmasını sağlamıştır. Dönemin bilim insanları beyin yapısal özelliklerinden etkilenerek; bir kısmı zarar görse bile diğer işlevlerini yerine getirebilen dağıtık bir iletişim ağının kurulması kapsamında çalışmalar yürütmüştür. Bu araştırmaları yapması adına ABD ordusu tarafından kurulan ARPA (İleri Araştırma Projeleri Ajansı), ilk ağ bağlantısını sağlamıştır. 350 mil mesafede bulunan iki cihazın ilk kez iletişim kurabilmesi 1969 yılının sonlarına doğru olmuştur. Bu bağlantı ARPANET olarak isimlendirilmiştir. ARPANET internetin ilk versiyonu olarak kabul edilmektedir. 1980'lerin başında yeni iletişim protokollerinin (TCP/IP) makro ve mikro ölçekte çalışabilme becerisini göstermesi erken dönem internette yaşanan en önemli gelişmelerden biri olarak görülmektedir (Ryan, 2019: 17-42). Süreç içinde Tim Bernes-Lee'nin CERN'de kullanılan bilgisayarları bağlamak adına bir ağ üzerinde çalıştığı bilinmektedir. Bernes-Lee'nin bu amaçla geliştirdiği HTML adı verilen hiper metin dili, söz konusu ağda (web) iletilen belgeleri tarayıcı aracılığıyla görüntüleyebilmeyi sağlayan bir iletişim yapısı olarak ortaya çıkmıştır. Bu yapı "www" (World Wide Web) olarak bilinmektedir. 1990'ların başında sivillere sunulan internet Apple(Macintosh) ve Microsoft gibi özel şirketlerin piyasaya sürdükleri kişisel kullanıma uygun ve ağa bağlanabilen donanım ve yazılımlar sayesinde hızla yaygınlaşmıştır (Ryan, 2019: 117-122). İnternette yaşanan gelişmeler dijital ve analog arasında hibrit bir sürecin ortaya çıkmasına neden olmuştur. Bu nedenle geleneksel gazetecilik faaliyeti gösteren kuruluşlar da süreç içinde dijital mecralarda yer almaya başlamıştır. İnternetin bireyleri birer kullanıcıya çevirmesi bu teknolojik gelişmenin en önemli etkilerinden biri olarak kabul edilmektedir. Kullanıcılar arasında etkileşime izin veren yapısıyla dijitalleşme; mobil altyapının nihai kullanıcıya ulaşmasıyla kapsamını genişletmiştir.

İnternetin bant genişliğinin artması yüksek aktarım hızlarına olanak sağlamıştır. Akıllı telefonların her an ağa bağlanabilir olması ve gelişen kamera teknolojileri anlık paylaşımlar yapmayı mümkün hale getirmiştir. Bu gelişmeler geleneksel medyanın dijitalleşmesine ve yeni mecraların ortaya çıkmasına sebep olmuştur. Etkileşime izin veren yapısıyla sosyal medya

olarak adlandırılan bu olgu toplumun her kesimine etki etmeyi sürdürmektedir. Facebook, X, YouTube, Instagram, Whatsapp vb. platformlar popüler sosyal medya mecraları olarak bilinmektedir. Söz konusu gelişmelerin gazete, dergi, radyo ve televizyonun da internette yer alması için zorlayıcı güç haline geldiği görülmüştür. Böylece mesleki kodlar yeniden tanımlanmış geleneksel kitle iletişim araçlarının yeni duruma ayak uydurmaları söz konusu olmuştur.

1990'ların başından itibaren yaygınlaşan internet ve bilgisayar teknolojileri gazete ve gazetecilik mesleğini de büyük ölçüde etkilemiştir. Analog olarak taşınan ve fiziksel aktarım yapılan haber iletme materyalleri süreç içinde dijital cihazların çıkmasıyla kolay kaydedilebilir ve kolay aktarılabilir hale gelmiştir. İnternet üzerinden yürütülen bu süreç yeni bir kavram ortaya çıkarmıştır. Bu kavram internet gazetesi ve internet gazeteciliği olarak bilinmektedir. Geleneksel gazetecilikten farklı konumlanan internet gazeteciliği, gazetecinin haberle olan ilişkisi bakımından farklılıklar gösterebilmektedir. Diğer yandan yerel gazeteler dahil olmak üzere çoğu kuruluşun teknolojik gelişmelerin yaptığı baskıyla kendi web sayfalarını oluşturarak buralardan sıcak haberleri servis etmeye başladıkları görülmüştür. Bu gelişmelerle basılı gazetenin aynısını sanal ortamda okumak mümkün hale gelmiştir. Web'in sağladığı enformasyon akışı herkesin dolayısıyla gazetecinin de bilgiye ulaşmasını kolaylaştırmıştır. Böylece haber ya da bilgi ertesi günü beklemeden anlık olarak servis edilebilmektedir. Ayrıca akıllı telefonların birer kamera görevi görmesi ve hızlı aktarım yapabilmesi sosyal medya mecralarının birer haber kaynağına dönüşmesine sebep olmuştur. Bu durum da yurttaş gazeteciliği kavramını ortaya çıkarmıştır (Tokgöz, 2019: 102-106).

Statista'nın Nisan 2024 verilerine göre dünyada 5.44 milyar insan aktif olarak internet kullanmaktadır. Sosyal medya kullanıcısının ise 5.07 milyar olduğu görülmektedir (Petrosyan, 2024a). Bu verilere göre dünya nüfusunun yarısından fazlası internet ve sosyal medya kullanmaktadır. Ek olarak küresel dijital nüfusun %96'sının internete mobil cihazlarla bağlandığı aktarılmaktadır (Ceci, 2024). 2023'ün son çeyreğindeki verilere göre dünyada günlük çevrimiçi geçirilen sürenin 6 saat 35 dakika olduğu görülmektedir (Petrosyan, 2024b). Toplumun aktif olduğu saatlerin büyük bir çoğunluğunu çevrimiçi geçirmesi internetin ve dijital teknolojilerin insan hayatındaki yerini gösteren önemli bulgulardan biri olarak görülmektedir. Bu kullanım oranlarına bağlı olarak internet gazeteciliğinin alt bileşenlerinden biri olan sosyal medya gazeteciliğine olanak sağlayan mecralar arayüzlerine getirdikleri kurallarla söz konusu ekosistemde gazetecilik yapan kişileri etkilemektedir. Google, Facebook, YouTube ya da X'in kendi bünyesine ekleyeceği yeni bir özellik, yayıncılık ve haber kavramına yeni şeyler katmakta ya da sınırlandırmaktadır. Diğer yandan medyanın uzun süredir ekonomik ve politik güç odakları ile olan sıkı ilişkisi, gelişmekte olan ülkelerde gazeteci kimliği üzerinde bir baskı oluşturmaktadır. İnternetin merkeziyetçi olmayan özelliği ana akım medyadan çıkıp internet medyasına geçen profesyonellerin daha özgür yayın yapabildiklerini düşündürmektedir. Ancak bu süreçte gazetecilerin, çok uluslu şirketlerin kontrolünde olan dijital mecraların ekonomik baskı ve yaptırımlarıyla karşılaştıkları da gözlemlenmektedir. İnternetin özgürlük/kontrol dikotomisi çerçevesinde gelişen YZ teknolojileri sektöre yeni haberleştirme yöntemlerinin eklenmesine neden olmaktadır. Bu kapsamda veri gazeteciliği ve robot haberciliği gibi kavramlar ortaya çıkmıştır (Tokgöz, 2019: 112-114). Bu ve benzeri nedenlerle sektör çalışanlarının yeni beceriler edinmeleri gerekmektedir. Gazetecilerin yazım, çekim, görüşme gibi geleneksel yöntemlerin yanında yeni nesil teknolojileri aktif olarak kullanmaları bir zorunluluk haline dönüşmektedir. Ek olarak web'in viral yapısı ve ücretsiz erişim, hazırlanan haberlerin demografik ve sosyo-ekonomik sınırları aşmasına olanak sağlamaktadır. Diğer yandan geleneksel gazetecilikte takibi yapılabilen tiraj ve benzeri sayısal

verilerden farklı olarak okuyucu tarafından web sitelerinde bırakılan dijital ayak izleri geniş ölçekte veri sağlamaktadır. Bu anlamda hangi haberlerin daha çok okunduğu, hangi sayfada ne kadar süre geçirildiği, nereye tıkladığı gibi mikro veriler sektörün yeni açılımlar yapmasına olanak sağlamaktadır (Gürcan ve Batu, 2001).

Gazetecilik dinamiklerini hızlandıran dijital araçlar aynı zamanda haber toplama ve üretme tekniklerini de dönüştürmüştür. Geleneksel gazetecilikte fiziksel olarak toplanan ve iletilen haberler günümüzde bulut bilişim ve çevrimiçi paylaşım platformları aracılığıyla depolanmakta ve ilgili birim ya da mercilerle paylaşılmaktadır. Akıllı telefonlar hem sahadaki işleri kolaylaştırmış hem de gazetecilik mesleğini sosyal medya mecraları aracılığıyla bireysel olarak yapılabilen bir hale dönüştürmüştür (Briggs ve Burke, 2020). Bu anlamda geleneksel süreçte metin ve görsel üzerinde yapılandırılan haber kavramı, verilerin görselleştirilmesi ve etkileşimli içeriklerle kapsamını genişletmiştir. Etkileşim kavramı sayesinde kullanıcıların haberi anlık olarak yorumlayabilmesi, paylaşabilmesi veya yeniden şekillendirmesi mümkün hale gelmiştir. Bu durum gazeteciliğin sadece bilgi aktarma görevini aştığını ve kullanıcıların aktif katılımını sağlayan bir yapıya evrildiğini göstermektedir (Deuze, 2003). Zaman ve mekân sınırlamalarını ortadan kaldırarak haber üretim süreçlerini döngüsel hale getiren dijital gazetecilik; dinamiklerindeki hız nedeniyle teyit mekanizmalarının işlemlerini askıya almakta ve böylece dezenformasyon sorununu ortaya çıkarmaktadır. Gazeteciliği etkileyen güncel sorunlarda YZ hem problemin kaynağı hem de çözümü noktasında karşımıza çıkmaktadır. Bu anlamda bir sonraki başlıkta YZ kavramsal olarak incelenmiş ve gazetecilikle kesişen noktaları konunun daha net analiz edilmesi adına incelenmiştir.

2.2. Yapay Zekâ Odaklı Gazetecilik

Bir YZ şirketi OpenAI'nin Ceo'su Sam Altman, "doğada yeni bir gerçeklik keşfettik. Zekâ insana özel değil, bunun yerine herhangi bir maddenin ortaya çıkarılabilen bir özelliği" diyerek zekânın artık insana hatta canlıya ait olmadığını belirtmektedir (All in Podcast, 2024). Zekâ, kaotik ve sürekli değişen bir dünyada bağlama uygun olarak sorunları çözmek ve hedeflere ulaşmak için uygun teknikleri öğrenme ve uygulama yeteneği olarak tanımlanmaktadır. YZ ise 1955 yılında Stanford Üniversitesi profesörlerinden John McCarthy tarafından literatüre kazandırılmıştır. McCarthy YZ'yi "akıllı makineler yapma bilimi ve mühendisliği" (Manning, 2020) olarak tanımlamaktadır. Günümüzde ise bu kavram genişleyerek insanlar gibi öğrenebilen makineler bağlamında kullanılmaktadır. Söz konusu öğrenmenin gerçekleşmesi için veriye ihtiyaç olduğu bilinmektedir.

1980'lerin başında MIT'de medya teknolojisi öğrencisi olan İthiel de Sola Pool Amerikan ve Japon kitle iletişimini odak alarak bir çalışma yapmıştır. Çalışma, teknoloji ile birlikte artan bilgi akışını ortaya koymayı amaçlamıştır. Ek olarak Pool üretilen bilginin boyutu kadar nüfusun ne kadar bilgi tükettiğiyle de ilgilenmiştir. Bulgulardan en çarpıcı olanı bilgi akışının gittikçe daha elektronik hale gelmesi olmuştur. Çalışmaya göre sunulan bilgi ve tüketilen bilgi arasındaki makas gittikçe artmaktadır (Neuman, 2018: 29). 2005 yılından sonra Pool'un yaptığı araştırmaları güncelleştiren çalışmalar, gittikçe artan bir "dijital yakınsaklığa" işaret etmektedir. Buna göre iletişim teknolojilerinde yaşanan gelişmeler ve mobilite, internet ağı tarafından dağıtılan bilginin bir diğer anlamıyla dijitalleşen bilginin dolaşımını hızlandırmaktadır (Neuman, 2018: 31). Küresel ağ olarak bilinen web üzerinde etkileşime giren her unsurun kaydedilmesi ve depolanmasıyla oluşan büyük veri; ticari kuruluşların müşteri deneyimini geliştirmek, ürün ve hizmetlerini iyileştirmek, gelir kaynakları yaratmak, iş modellerini dönüştürmek ve sağlık hizmetlerini verimli bir şekilde yönetmek için kullanılmaktadır

(Reynolds, 2016). YZ kapsamında büyük verinin analiz edilmesini sağlayan algoritmalar isabetli sonuçların ortaya çıkmasını sağlamaktadır.

Algoritma, bir bilgisayar programında olduğu gibi atılacak kesin adımları belirlemektedir. YZ sistemleri algoritmalar içermektedir. Ancak genellikle öğrenme veya ödül hesaplama yöntemi gibi yalnızca birkaç kısım için kullanılmaktadır (Manning, 2020). Bir algoritma, girdi (input) olarak bazı değerleri veya değerler kümesini alan ve çıktı (output) olarak bazı değerleri veya değerler kümesini üreten yapılandırılmış herhangi bir hesaplama prosedürü olarak da tanımlanmaktadır (Cormen, Leiserson, Rivest, ve Stein, 2002). YZ algoritması bir bilgisayara kendi başına çalışmayı nasıl öğreneceğinin kurallarını belirleyen programlar olarak da bilinmektedir. Bu bağlamda algoritma YZ'nin öğrenme yeteneklerini belirleyen bir kurallar dizisi olarak ifade edilmektedir (Tableau, 2024). Söz konusu öğrenme makine öğrenimi olarak bilinmektedir.

Makine öğrenimi bir yazılım bileşeni olan akıllı ajanlar yoluyla deneyim veya verilere bağlı olarak gerçekleşmektedir. Bu öğrenme bir yönüyle özerktir ve zekâ unsurları içermektedir. Makine öğrenimi algı, bilgi, düşünce veya eylemini nasıl geliştirebileceğini inceleyen YZ'ye ait bir özellik olarak aktarılmaktadır. Bu nedenle makine öğrenimi bilgisayar bilimi, istatistik, psikoloji, sinirbilim, ekonomi ve kontrol teorisi disiplinlerinden yararlanmaktadır (Manning, 2020). Ancak insanın üstesinden gelebileceği karmaşık görevleri gerçekleştirebilecek modeller oluşturmak amacıyla veri kümeleri üzerinde eğitilmiş algoritmaları kullanmaktadır. Makine öğrenimi ve YZ arasındaki farkın; YZ'nin insan benzeri bilişsel yeteneklere sahip makineler yaratmaya yönelik genel girişimi ifade etmesi, makine öğreniminin ise bu girişimi gerçekleştirmek için algoritmaları ve veri setlerini kullanması olduğu belirtilmektedir (Nilson, 2018). YZ kapsamında daha ileri düzey öğrenmeyi temsil eden kavramın derin öğrenme olduğu bilinmektedir.

Derin Öğrenme, insan beyninde süreçlere göre organize olan ve yeni ağlar kuran nöronlar gibi sürekli temsillerle hesaplama yapan çok katmanlı (yapay) sinir ağlarının kullanılması olarak tanımlanmaktadır. Makine öğrenimi YZ türleri arasında en başarılı yaklaşımlardan biri olarak bilinmektedir. Ek olarak derin öğrenmenin küçük verilerden daha iyi genelleme yaptığı ve büyük veriyi daha iyi ölçeklendirdiği aktarılmaktadır (Manning, 2020). Bu özellikleriyle dijital ortamda bulunan ya da aktarılan görseller, sesler ve metinlerden yararlanarak veri kümelerindeki karmaşık modelleri de tanımlama becerisine sahip olduğu belirtilmektedir. Bu öğrenme modeli birçok farklı sektörde etkin şekilde kullanılmaktadır (Amazon, 2023). Diğer yandan YZ'nin işlem gücü çerçevesinde çeşitli seviyeleri ortaya çıkmaktadır.

YZ'nin bu seviyeleri yapay dar zekâ (YDZ), yapay genel zekâ (YGZ) ve yapay süper zekâ (YSZ) olarak adlandırılmaktadır. YDZ sadece belirli görevlere odaklanan bir modeli tanımlarken, YGZ öğrenebilen, daha karmaşık bağlantılar kurabilen, akıl yürütebilen bir YZ seviyesi olarak bilinmektedir. YSZ ise duygusal zekâ, yaratıcılık ve öz farkındalığa ulaşacak bir seviye olarak görülmektedir (Bostrom, 2020). Bu seviyeye ulaşıldığında insanlık için etik ve varoluşsal sorunların ortaya çıkacağı öngörülmektedir. İnsanın tüm verisinin YZ tarafından işleniyor ve öğreniliyor olması hem devletlerin hem de çok uluslu şirketlerin yeni modeller üzerinde çalışmasına neden olmaktadır. Bu anlamda tüm sektörlerde yaşanan dönüşüm gazetecilikte de yaşanmaktadır. YZ araçlarını etkin olarak kullanan sektör profesyonelleri; bu araçlarla veri kümelerinden haber yaratmakta ve YZ'yi eğiterek otomatik haber üretme yöntemlerini kullanmaktadır.

Gazetecilikte YZ kullanarak gerçekleştirilen haber üretim yöntemleri gazetecilik paradigmalarında derin bir değişimi temsil etmektedir. YZ destekli algoritmalar,

yapılandırılmamış verilerin daha az insan müdahalesiyle okunabilir hikayelere dönüştürüldüğü otomatik haber üretimine olanak sağlamaktadır. Bu teknolojik yetenek gazeteciliğin sınırlarını genişleterek, YZ'yi veri analizi ve örüntü tanıma için bir araç olarak sürece entegre etmiştir. YZ'nin mikro hedefleme yöntemiyle kişiselleştirilmiş haber önerilerini medya platformları aracılığıyla dolaşıma sokması editoryal süreç ve kullanıcı arasındaki bağdan insanı çıkarmaktadır (Castro ve Tosat, 2023: 93-102). Bu anlamda dijital gazetecilik sürecinde insanın kontrolünde olan bilgi toplama ve haber üretme süreçleri YZ odaklı gazetecilikte değişerek algoritmalara bağlı bir sürece evrilmiştir. Robotlar haber üretirken literatüre ya da içeriğe göre bir takım görevler üstlenmektedir. Bu görevleri yerine getiren algoritmalar; robot ajanlar, robot editörler, robot makale üreticileri ve son dönemde robot hikaye yazarları olarak tanımlanmaktadır. Yapılandırılmış algoritmalar ürettikleri anlatıların tonunu ve akışını kullanıcıların profillerine göre şekillendirmektedir (Latar, 2017).

YZ odaklı gazetecilik veri analitiği ve doğal dil işleme teknolojisine dayanmaktadır. Algoritmalar aracılığıyla haber üretme aşamaları; verinin toplanması, ilgi çekici olayların tanımlanması, iç görülerin önceliklendirilmesi, hikayenin üretilmesi ve yayınlanması olarak tanımlanmaktadır. Bu süreç sırasında algoritma mühendisler, gazeteciler ve bilgisayar dilbilimcileri tarafından önceden tanımlanmış bir dizi kurala bağlı olarak çalışmaktadır (Graefe, 2016). Farklı disiplinlerin bir arada çalışarak geliştirdiği çerçeve içinde önceden tanımlanan kurallar bütününe bağlı kalarak haber üreten algoritmalar, YZ odaklı gazeteciliğin temelini oluşturmaktadır. Bu bağlamda verilerin düzenlenmesi, işlenmesi ve hedefe yönelik içerik üretilmesi konularında algoritma öne çıkmakta, gazeteciler ise bağlamı oluşturma ve derinlik konularında sürece dahil olmaktadır. Bu durumun sebeplerinden bir tanesi yoruma açık haberlerin etik ve toplumsal dinamikler bağlamında değerlendirilmesi gerekliliğidir. Diakopoulos bu gerekçeyle hibrit bir gazetecilik anlayışının hakim olacağını aktarmaktadır (Diakopoulos, 2019).

Geleneksel gazeteciliğin ilk aşamalarından itibaren oluşan mesleki değerler teknolojideki gelişmelerle birlikte dijital gazetecilik pratiklerine etki etmiştir. Her ne kadar hız ve anıdalık, doğruluk ve teyit mekanizmalarının gücünü azaltsa da mesleğine değer veren bireysel gazeteciler ve kuruluşlar tarafından kullanılmaya devam etmiştir. Geline süreçte derin öğrenme ile birlikte algoritmaların büyük veriden yararlanarak haber ve içerik üretmeye başlaması geleneksel ve dijital gazetecilikte sürecin her anında olan insana olan ihtiyacı azaltmaktadır. Nitekim daha önceki paradigma değişiminde yaşanan benzer sorunlar bu değişimde de göze çarpmaktadır. Temel görevi toplumu bilgilendirmek olan gazetecilik YZ sebebiyle aks değiştirerek kullanıcının ihtiyacını karşılayan ve veriye göre kabuk değiştiren bir sürece doğru ilerlemektedir. Bu anlamda kamuoyu oluşturma, bireyi kamusal alana katma ve belirli olguları tartışırma nosyonları gazeteciliğin temeli olmaktan çıkarak, YZ'nin yönlendirdiği algoritmalara ve veriye bağımlı sentetik bir gazetecilik türü oluşmaktadır. Diğer yandan literatürde bahsi geçen etik, bağlam ve benzeri değerler eksenindeki endişelerin hibrit bir yöntemle üstesinden gelinebileceği aktarılmaktadır.

2. Yapay Zekânın Gazetecilik Sektöründe Kullanılması

Yeni nesil teknolojik gelişmeler kapsamında gelenekselden dijital bir geçiş dönemi yaşayan gazetecilik, YZ araçlarının sürece katılmasıyla teknik ve yöntem bakımından da bir dönüşüm yaşamaktadır. Verinin ön plana çıktığı bu dönüşüm tüm sektörü ve üretilen haberleri etkileşim odağına çekmektedir. Büyük verideki ham enformasyonun YZ araçları sayesinde analiz edilip haberleştirilmesi gazeteciliğin gelecek kurgusu hakkında fikir vermektedir. Bu kapsamda bölümde verinin gazetecilik, YZ ve dezenformasyonla ilişkisi incelenmiştir.

2.1. Veri Gazeteciliği

Dijital arayüzlerin tıklama, okuma süresi ve paylaşım gibi davranışları kayıt altına alması kullanıcıların dijital ayak izlerinin yorumlanması adına kuruluşlara imkân sağlamaktadır. Bu verilerin analiz edilmesi ile birlikte daha çok ilgi gören haber içerikleri belirlenmekte ve sonraki içeriklerin bu verilere göre planlanması sağlanmaktadır. Ancak haberlerin bu yöntemle belirlenmesi kullanıcı verilerine bağımlı bir haberleştirme riskini de beraberinde getirmektedir (Hermida ve Young, 2019: 63-71). Dijitalleşme haber değerinin belirlenmesi sürecine de etki etmektedir. Bir olayın haber değeri artık kullanıcı verileri ve etkileşim odağında belirlenmektedir. Veriye bağımlı şekilde gelişen haberleşme süreci; algoritmalar aracılığıyla büyük veriden bağıntılı enformasyonlar üreterek yeni nesil bir gazeteciliğin doğmasına neden olmaktadır. Bu süreçte veri; mesleğe tanımlanan sorumlulukların daha iyi yerine getirileceğini savunan sektör çalışanları tarafından aktif olarak kullanılmaya başlanmıştır. Bu konuda basının dördüncü güç olarak tanımlanan özelliğine atıf olarak iktidar ilişkilerinde, sosyal konularda ve vatandaşların bilgilendirilmesinde daha aktif rol oynayacağı düşünülmüştür. Veri gazeteciliğini bilimsel gazetecilik olarak adlandıran Julian Assange bu tür haberlerin veri kaynakları ve hikâye arasında ilişki kurularak oluşturulan bilginin paylaşılmasıyla oluştuğundan bahsetmektedir (Gray, Chambers, ve Bounegru, 2012).

Verimliliğin ve zamanın öne çıktığı günümüz ticari ekosisteminde YZ tüm iş yapma biçimlerini derin bir dönüşüme uğratmakta, bazı sektörlerde özellikle rutin işlerde insana olan ihtiyacı giderek azaltmaktadır. Bu noktada YZ haber üretim ve dağıtım yöntemlerini yeniden şekillendirmektedir. 2000'lerin başından itibaren çeşitli yazılımlarla başlayan robotik gazetecilik olarak da adlandırılan bu süreç son dönemde büyük veri, makine öğrenimi, doğal dil oluşturma (NLG) ve doğal dil işleme (NLP) teknolojilerinde yaşanan gelişmelerle ivme kazanmıştır. YZ haberlerin daha hızlı üretilmesini, mikro hedeflemeyle kişiye özel içeriklerin hazırlanmasını ve diğer yandan yapılandırılmış içeriklerin daha geniş kitlelere daha kısa sürede ulaştırılmasını sağlamaktadır.

Veri gazeteciliği kavramı ilk kez 2008 yılı sonunda The Guardian gazetesi editörleri tarafından kullanılmıştır. Küresel anlamda kabul gören bu terim gazetecilik mesleğinin misyonları arasında sayılan; hükümetlerin şeffaf hale getirilmesi, toplumsal sorunlara ışık tutulması ve vatandaşların doğru bilgilendirilmesi konularında yenilikler getirecek bir alan olarak görülmüştür (Paraise, 2022: 80-81). Bu konuyla ilgili en çarpıcı örneğin Julian Assange'ın 2006 yılında kurduğu Wikileaks olduğu görülmektedir. Wikileaks çoğunlukla sanal ortamda yasadışı yöntemlerle ele geçirilen hassas belgeleri yayınlamakla küresel toplumun ve devletlerin dikkatini çekmiştir. Assange bazı çevreler tarafından bir kahraman bazıları tarafından suçlu ilan edilmiştir. Süreç içinde Assange'ın kurduğu sisteme sızdırılan veriler haberleştirilerek servis edilmeye devam etmiştir (BBC, 2024). Verinin önemli bir haber kaynağı haline dönüşmesi, veriyi toplayan ve yönlendiren kuruluşları öne çıkarmakta ve gelirlerini artırmalarını sağlamaktadır.

Associated Press (AP), Forbes gibi büyük medya kuruluşları tarafından test edilmeye başlanan algoritmalarla haberleştirme çalışmaları ilerleyen süreçte dijital verinin artmasıyla hız kazanmıştır. 2012 yılında Forbes Narrative Science'ın Quill isimli platformu aracılığıyla şirketin gelecek kazanç öngörüsünü oluşturduğunu duyurmuştur. 2013 yılında ProPublica aynı teknolojiyi kullanarak Opportunity Gap haber uygulamasında kullanılmak üzere 52.000'den fazla okul için otomatik açıklamalar oluşturmuştur. AP ise 2014 yılında finansal veri ve raporları otomatik olarak habere dönüştüren bir sistem geliştirmiştir. Bu sistem insan müdahalesine gerek olmadan yüzlerce raporu tarayıp analiz ederek istenen içeriği

oluşturabilmiştir (Graefe, 2016: 15-16). Yine AP'nin 4 Mart 2015 tarihli bir haberi, kolej müsabakalarının YZ tarafından otomatik olarak hikayeleştirileceğini belirterek haberin altında şu açıklamaya yer verilmiştir:

“Automated Insights (AI), büyük verileri bir insan yazarın analiz derinliği, kişiliği ve değişkenliğiyle yazılı raporlara dönüştürmek için patentli Wordsmith doğal dil oluşturma platformunu kullanır. Platform, The Associated Press, Samsung, Edmunds.com, Yahoo! ve Comcast gibi müşteriler için benzeri görülmemiş bir ölçekte içgörülü, özelleştirilmiş içerik üretir. Automated Insights, Vista Equity Partners şirketinin bir yan kuruluşudur” (AP, 2015).

Benzer bir uygulamayı 2011 yılından itibaren kullanan Los Angeles Times, 2013 yılında Güney Kaliforniya'da gerçekleşen depremle birlikte konu özelinde dikkat çekmiştir. Quakebot olarak adlandırılan bu algoritma yaşanan depremlerin zaman, yer ve büyüklüğü dahil olmak üzere temel bilgilerin yer aldığı bir haber oluşturarak sisteme taslak olarak kaydetmekte ve bir editörün genel kontrolünden sonra yayınlanmasına olanak sağlamaktadır. Bu anlamda 2013 yılında 4,4 büyüklüğünde yaşanan depremi ilk duyuran kuruluş Los Angeles Times olmuştur: Saat 6.27'de hissedilen depremi saat 6.30'da yayınlamayı başarmıştır. Diğer yandan aynı uygulama, olmayan depremlerle ilgili de haberler oluşturmuş, editörün algoritmaya güvenmesi ve teyit etmemesi nedeniyle yanlış haberler yayınlanmıştır. Bu durum insan kontrolünün önemini göstermektedir (Graefe, 2016: 19-20). Washington Post 2016 olimpiyatları ve 2016 ABD seçimlerinde otomatik haber oluşturma teknolojisini kullanmıştır. Haberin ilk kez kendilerinde yayınlanmasını hedefleyen gazeteler robot gazetecilik gelişmelerinden faydalanmışlardır. Hız, ölçek, doğruluk ve kişiselleştirmeyi mümkün hale getiren bu teknolojiyi kullanan gazeteler kullanıcıya ilk ulaşan olma noktasında avantaj sağlamaktadır. Özellikle finans haberlerinde bu durum öne çıkmaktadır. Reuters ve Bloomberg hisse senedi yatırımcılarına ve ekonomi takipçilerine algoritmalar tarafından oluşturulmuş haberleri hızlı şekilde ulaştırmaktadır (Diakopoulos, 2019: 107-108)

Büyük verinin YZ tarafından filtrelenmesi, analiz edilmesi ve içerik haline dönüştürülmesi kritik verileri elinde tutan sosyal medya platformlarının önemini artırmaktadır. Gündelik yaşamın bir parçası haline dönüşen sosyal medya platformları içeriklerini yönlendirmek ve kişiselleştirmek adına algoritmaları kullanmaktadır. YZ'nin içerik kişiselleştirme önerilerini kullanıcı davranışı etrafında şekillendirmesi kişilerin gördüğü haber akışının bağlamını da etkilemektedir. Bu anlamda verinin gazetecilik faaliyetlerinde kullanılmasıyla birlikte kurumsal yapısını veri üzerinde kurgulayan X ve Facebook gibi platformların etki gücü artmaktadır. Reuters Institute ve Oxford Üniversitesi işbirliğiyle gerçekleştirilen “Journalism, Media and Technology Trends and Prediction 2024” isimli araştırmada sosyal medya, veri ve gazetecilik konusunda bir takım veriler ortaya koyulmuştur. Medya sektöründeki editörler, CEO'lar ve diğer yöneticilerden oluşan gruba yapılan anketin sonuçlarına göre; katılımcıların %63'ü sosyal medya sitelerinden yönlenen trafiğin belirgin şekilde azalmasından endişe duyduklarını belirtmektedir. Aynı çalışma için Chartbeat'ten alınan veriler 2023 yılında Facebook'tan haber sitelerine yönlenen trafiğin %48, X'ten gelenin ise %27 oranında düştüğünü belirtmektedir (Newman, 2024). Bu durum sosyal medya platformlarının hem kullanıcı verisini kontrol ettiğini hem de kendi çıkarları doğrultusunda yönlendirdiği bilgisini ortaya koymaktadır.

Algoritmaların kullanıcı verilerini kullanarak yankı odaları oluşturması nedeniyle, benzer içeriklerin tekrarı ve yanlış haber akışı gibi sorunlar oluşmaktadır. 2013 yılında yapılan bir araştırma; ortalama 170 beğenisi olan bir Facebook kullanıcısının cinsel yönelimden zekâya kadar çeşitli kişisel özelliklerinin doğru olarak tespit edilebildiğini göstermektedir. Facebook

beğenileri, tarama geçmişi, arama sorguları veya satın alma geçmişi gibi diğer yaygın dijital ayak izi türleri arasındaki benzerlik, kullanıcıların niteliklerini ortaya çıkarmada daha fazla metrik unsurun bulunduğunu ortaya koymaktadır. Araştırma için yazılan algoritma bir kişinin siyah mı beyaz mı olduğunu %95, erkek mi kadın mı olduğunu %93, eşcinsel mi heteroseksüel mi olduğunu %88 ve demokrat mı cumhuriyetçi mi olduğunu %85 doğrulukla tahmin edebilmektedir (Kosinski, Stillwell, ve Graepel, 2013). Veri sayesinde kullanıcı profilinin mükemmel yakın şekilde tahmin edilebilmesi kişinin yanlış haber akışına maruz kalmasına neden olmaktadır. Filtre balonu olarak da adlandırılan bu durum kullanıcının rahatsız olduğu gönderilere maruz kalmasını engelleyerek sadece ilgili alanları kapsamına giren haber ya da içerikleri görmesidir. 2016 ABD başkanlık seçimlerinde yalan haber ve filtre balonları ile ilgili konuların gündeme sıklıkla geldiği görülmüştür (Napoli, 2019: 16). Filtre balonu kullanıcının karşı söylemlere maruz kalmasını engelleyerek (Napoli, 2019: 98) kullanıcının manipüle edilmesini kolaylaştırmaktadır.

Robot gazetecilik günümüzde sektörün önemli bir bileşeni haline dönüşmüştür. Forbes'un kullandığı Bertie, Washington Post'un kullandığı Heliograf ve Bloomberg'in kullandığı Cyborg sektörde öne çıkan YZ araçları olarak bilinmektedir (Dans, 2019). Doğal dil üretimi (NLG) teknolojisini kullanan robotlar, hedeflenmiş verilerden otomatik olarak içeriğin oluşturulmasını sağlamaktadır. Bu anlamda Narrative Science (Tableau), Arria, Automated Insights ve Applied Semantics ve gibi şirketlerin ürünleri robotik gazetecilik alanında sıklıkla kullanılan ticari ürünler olarak öne çıkmaktadır (Caswell ve Dörr, 2018). Bu ürünlerin kısa süre içinde binlerce makale üretebilen bir yapıda oldukları görülmektedir. İlk etapta StatSheets olarak bilinen ve daha sonra ismini Automated Insights olarak değiştiren kuruluş Kasım 2010 ile Eylül 2011 arasında 12 kişilik bir ekibin kontrolünde 100.000'den fazla makale üretmiştir. 2015 yılında AP, Automated Insights'ın ürünü olan Wordsmith aracılığıyla bir yıl içinde üç aylık dönemlerde yayınlanan 4.400 rapor üreterek, YZ'nin aynı işi yapacak gazeteciye göre 12 kat daha hızlı olduğunu ortaya koymuştur. Benzer uygulamaları yerel gazetelerin de kullanmasıyla robot gazetecilik kapsamını genişletmeye devam etmiştir. 2017 yılında AP, Urbs Media ve 14 yerel yayın grubu RADAR isimli bir pilot uygulama başlattıklarını duyurmuştur. Uygulama doğum kayıtları, yerel trafik verileri, sosyal veriler gibi verileri temel alarak yirmi başlık altında yayınlar yapmaya başlamıştır. Yerel anlamda robot gazeteciliğin ilk örneklerinden biri olarak kabul edilen bu uygulama yazdığı haberlerle başarılı bir performans ortaya koymuştur. Bu anlamda yerel robot gazeteciliği ile yerelde insan tarafından yapılan gazetecilik arasındaki farkın YZ'nin insanlarla görüşme yapamaması ve sadece dijital veriye bağlı kalması olarak aktarılmaktadır (Whittaker, 2019: 110-116).

2.2. Yapay Zekâ ve Dezenformasyon

Günümüzde robotik gazetecilik sektördeki üst ölçekli yapılanmaların da dikkatini çekmektedir. Son dönemde 3 yıllık bir periyod için yönetim kuruluna seçilen Patrick Lacroix, Avrupa Haber Ajansları Birliği (EANA) kuruluşun bünyesinde YZ komitesi kurulduğunu duyurmuştur (EANA, 2024). Çatı kuruluşların bu teknolojiyi kabul ederek çalışmalar yapması oldukça önemli bir gelişme olarak görülmektedir. YZ odaklı gazetecilik sadece haber üretim aşamalarında değil dezenformasyonun ve toksik iletişimin tespiti noktasında da kullanılmaktadır. Bu nedenle gazetecilik etik ve değerlerine önem veren üst ölçekli kuruluşların YZ ile çalışmaya başlaması sürecin kamuoyu adına daha doğru ilerlemesini sağlamaktadır. "Deepfakes" olarak adlandırılan sahte metinlerin, görsellerin ve videoların YZ tarafından gerçeğe yakın şekilde rahatça üretiliyor olması kamuoyunun yanlış yönlendirilmesine neden olmaktadır. Bu noktada farklı YZ araçları içerikleri analiz ederek toksik ya da yalan haber olup olmadığını analiz edebilmektedir. Özellikle kitlesel, çoğunluğu ilgilendiren olaylarda sosyal

medyada dolaşıma sokulan dezenformasyonun, çağımızın dinamiklerini anlama açısından önemli bir noktada olduğu bilinmektedir. Bazı süreçlerde bireyler sunulan olay ya da durumları kendi düşünce süzgecinden geçirmeden doğru kabul ederek, yanlış bilgi ya da haberin farklı boyutlarda yayılmasına sebep olmaktadır. YZ cinsiyete, inanca ya da ideolojiye göre hedefleme yaparak birey ya da grupların marjinalleşmesine neden olmaktadır. Örneğin sosyal medya algoritmalarının programlanarak şiddet videoları izleyen kişilere bireysel silahlanma ile ilgili içerikleri göstermesi, kullanıcının konuyla ilgili daha radikal bir tutum takınmasına neden olmaktadır. Göçmenlerle ilgili negatif görüşte olan biri internette bıraktığı dijital ayak izleri nedeniyle algoritmaların yönlendirdiği ve bu görüşünü destekleyen içeriklerle karşılaşabilmektedir. Birey yapılandırılmış ve hedeflenmiş içeriklerin doğru veya yanlış olmasına bakmadan hızlı kararlar vermektedir. Bu ve benzeri hassas konularda aynı süreçlere maruz kalan kişiler politikacıların ya da kanaat önderlerinin söylemlerinden etkilenmekte ve pasif bir savunuculuktan eyleme geçecek konuma gelebilmektedir. Bu noktada kullanıcılar süreç içinde inandığı bu bilgilere katkı vererek başkalarını da etkileyen içerikler üretmekte, paylaşmaktadır. Böylece dezenformasyon bir birey dinamiği olmaktan çıkıp toplumsallaşmaktadır. Çağımızın bir gerçekliği haline gelen bu olgu post-truth yani hakikat ötesi olarak adlandırılmaktadır. Toplumsal algı yönetimi süreçlerinde aktif olarak kullanılan dezenformasyon, demokrasinin en önemli bileşeni olan seçimlere kadar sirayet etmektedir (Li ve Callegari, 2024). Bu bağlamda 2016 ABD seçimleri algoritmaların yönlendirdiği haber ve içeriklerin seçmen tercihlerine etki etme durumunu tartışma konusu haline getirmiştir.

“Amerika’daki son (2016) başkanlık seçimleri ve İngiltere’deki Brexit referandumu sürecinde gerçek bilgiyi dışlayan söylemlerin kullanılarak sahte haberlerin yaygınlaşması ve akabinde Oxford sözlüğü tarafından “yılın kelimesi” seçilmesiyle birlikte “post-truth” kavramı gündeme gelmiştir. Nesnel gerçeklerin yerini duyguların ve inançların aldığı durumlara işaret eden post-truth, hakikat ile yalanın iç içe geçtiği bir dönemi ifade etmektedir” (Ayдын, 2020: 77).

Haberin doğruluğunu teyit ve YZ ile ilgili oluşan riskleri minimize etmek adına Adobe, Arm, Intel, Microsoft, TruePic, Amazon, Google, Meta ve OpenAi gibi firmalar “Coalition for Content Provenance and Authenticity (C2PA)” farklı içerik türlerinin kökenini izleme olanağı sağlayan bir standart seti geliştirmiştir. Oluşturulan standart, çevrimiçi yanıltıcı bilgilerin tespitini kolaylaştırmaktadır (C2PA, 2024). Dezenformasyonun tespit edilmesinde kullanılan YZ araçları giderek artmakta ve birer uygulama haline dönüşerek nihai kullanıcıya sunulmaktadır. Bu süreçte bilgilerin doğruluğunu teyit etmek için çeşitli yöntemler uygulanmaktadır. İlk olarak derin makine öğrenimi ile algoritmayı doğru ve yanlış bilgi içeren enformasyonlarla eğiterek bir tespit modeli oluşturmanın mümkün olduğu aktarılmaktadır. Sistem daha sonra bu iki enformasyon türü arasında net şekilde ayırım yapabilmektedir. İkinci olarak, bir insanın gözetiminde web üzerinde kaynak taraması yaparak destekleyici veriler doğrultusunda doğru ve yanlış bilgiyi ayırtılabilen modeller de bulunmaktadır. Üçüncü olarak yine eğitilen makinalar bir bilginin üslubunu analiz ederek dezenformasyon olup olmadığını tespit edebilmektedir. Ancak bu yöntemin tam anlamıyla doğruluk sağlayan bir yöntem olmadığı belirtilmektedir. Dördüncü olarak ise YZ, bilginin içeriği yerine bilgiyi üretenin ya da yayanın meta verilerine bakarak analiz etmekte ve içeriğin niteliği ile ilgili bir sonuca ulaşmaktadır (Bontridder ve Poulet, 2021).

Bu kapsamda uygulama haline dönüşmüş bir takım araçlar bulunmaktadır. Bunlar; gazeteciler ve yanlış bilgiyle mücadele etmek isteyen herkes tarafından kullanılan ClaimBuster (ClaimBuster, 2024), haber ve sosyal medya içeriklerini kontrol ederek yanlış ya da manipülatif bilgileri tespit eden Full Fact (FullFact, 2024), video içeriklerinin doğruluğunu

analiz eden, deepfake olgusunu tespit edebilen Microsoft Video Authenticator (Burt, 2020), görsel, video ve sese deepfake’i tespit edebilen Sensity (Sensity, 2024), web’deki içeriklerin doğruluğunu kontrol eden Google Fact Check Explorer (Initiative, 2024), maruz kalınan reklamların, haberlerin ve içeriklerin güvenilirliğini araştıran AdVerif.ai (AdVerif.ai, 2024), sosyal medyada viral olarak yayılan bilgilerin doğruluğunu ve kaynaklarını tespit etmeye yarayan Hoaxy (Hoaxy, 2024), bot hesap kontrolü yapan Botometer (Botometer, 2024), web sitelerinden, sosyal medyadan ve diğer çevrimiçi kaynaklardan bilgi ve kanıtları verimli bir şekilde toplayan ve doğrulayan Hunchly (Hunchly, 2024) gibi araçlar olarak bilinmektedir. Dijital platformlar ile birlikte gündelik yaşamın bir parçası haline gelen dezenformasyon ve sahte haberlerin yayılmasının ardındaki mekanizmalar henüz tam olarak anlaşılammış olsa da, insanların içeriği paylaşma, arkadaşlarına veya takipçilerine iletme kararlarında bilginin yanlışlığından ziyade sadece yeniliğin rol oynayabileceğine dair kanıtlar bulunmaktadır (Guess ve Lyons, 2020). Bu kapsamda insanın yanlış bilgi ile olan ilişkisi YZ algoritmaları ile üretilen, dijital platformlar aracılığı ile yayılan ve sonrasında yine algoritmalar yardımıyla tespit edilen bir sürece dönüşmektedir. Üretken YZ araçlarının gelişimi manipülatif bilgi, görsel ya da videoların hızlıca üretilmesini ve yayılmasını kolay hale getirmektedir. Diğer yandan gazetecilikte kullanılan YZ araçları benzer şekilde editörler kontrolünde içerik üreterek sektöre büyük bir ivme kazandırmaktadır. Bu bağlamda Europol’un (Europol, 2022) yayınladığı raporu yorumlayan Maggie Harrison Dupré; 2026 yılına kadar çevrimiçi ortamdaki içeriğin %90’ının YZ tarafından üretileceğini iddia etmektedir (Dupré, 2022).

YZ odaklı gazetecilik sektöre büyük bir ivme kazandırmıştır. Otomasyon özellikle istatistiksel verinin işlevsel olduğu ekonomi, hava durumu ve spor gibi alanlarda daha verimli içerikler üretmektedir. Endüstri 4.0 sürecinin bileşenleri dijital veri üretimini dolayısıyla robot gazeteciliğini destekler niteliktedir. (Akgül, 2021: 65-70) Diğer yandan beraberinde getirdiği etik ve mesleki değerlerle ilgili sorunlar da literatürde tartışılmaktadır. Algoritmaların büyük veriyi kullanarak isabetli haberler üretmesinin yanında, dezenformasyon içeren içerikleri de kolaylıkla yaratabildiği görülmektedir. Henüz dar aşamasında olan YZ bu yapıyla insanların kurabildiği bağlam ve yorum unsurlarını kullanmakta zorlanmaktadır. Ancak YGZ’nin sürece dahil olmasıyla bu unsurları ve fazlasını rahatça kullanabileceği öngörülmektedir. Mesleğin insani dinamiklere dayanan yapısı göz önüne alındığında YZ-insan iş birliğinin sürmesi gerekmektedir. Bu bağlamda hibrit gazetecilik modelinin sektör için daha sürdürülebilir dönüşüm sağlayacağı düşünülmektedir.

3. Yapay Zekâ Odaklı Gazetecilikte Kullanılan Teknoloji Faktörleri

Endüstri 4.0 üretim sistemlerinin birbirleriyle iletişim kurduğu ve kişiye özel üretim modellerinin uygulamaya konduğu siber fiziksel sistemlerden oluşan bir yapı olarak bilinmektedir. Bunun dışında birçok farklı bilim dalında paralel yaşanan gelişmeler ve bunların birbirine olan disiplinlerarası etkisi sayesinde birçok yeni alan açılmaktadır. Bu alanlar Endüstri 4.0’ın alt bileşenlerini oluşturmakta ve geleceğin nasıl şekilleneceği ile ilgili ip uçları vermektedir. Yaşanan teknolojik gelişmeler diğer sanayi devrimleriyle karşılaştırıldığında üstel bir hızla ilerlemektedir. İleri robotik, özerk taşıtlar, 3D baskı, yeni malzemeler, nesnelerin interneti, bulut bilişim, nöro ve biyoteknolojiler, YZ, sanal ve artırılmış gerçeklik, akıllı fabrikalar gibi ileri teknolojiyle iş birliği içinde olan alt bileşenler büyük bir dönüşümün farklı unsurları olarak bilinmektedir (Schwab, 2020: 16-34). Bu bağlamda bölümde, YZ odaklı gazetecilikte etki unsuru olan ve Endüstri 4.0 ile ilişkili bileşenler incelenecektir.

3.1. Yapay Zekâ Odaklı Gazetecilikte Kullanılan Endüstri 4.0 Bileşenleri

Endüstri 4.0 bir çok alt bileşenden oluşmaktadır. Bu bileşenlerden en belirleyici olanları YZ ve yeni bilişim teknolojileridir. Diğer yandan özellikle gazetecilik sektöründe kullanılan büyük veri, sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik, veri madenciliği, bulut bilişim gibi yeni teknolojiler de iç içe ilerleme göstererek yeni paradigmlar yaratmaktadır (Schwab, 2019). Gazetecilik değişim geçiren bu ekosistemde yeni teknolojiyi kendi pratikleriyle bütünleştirmektedir.

Büyük Veri

Google her gün 24 petabayt veri işlemektedir. Milyonlarca internet kullanıcısı farkında olarak ya da olmayarak mobil ve sabit cihazlarından sürekli veri üretmektedir. Büyük veri kitlesel boyutta enformasyonu bünyesinde barındırmakta ve bu sürecin kuruluşlar tarafından değerlendirilmesi bakımından bir potansiyel barındırmaktadır. Jeff Howe'a göre kitle kaynak kullanımı kavramı (Howe, 2010) kitleleri bir veri kaynağı olarak kullanarak araştırma, geliştirme ve üretim maliyetlerini aşağı çekmeyi hedeflemektedir. Bu anlamda üretilen veriler günümüzde Facebook, Amazon, Google gibi büyük teknoloji firmaları tarafından kullanılmaktadır. Ayrıca bu veriler anlamlı şekilde kümelenmekte ve bireylerin tüketim alışkanlıklarına kadar özelleştirilip mikro reklam çalışmaları yapılmaktadır (Gürsakal, 2017: 6-20). Son dönemde gelişen derin öğrenme büyük verinin daha etkin işlenmesini sağlamaktadır. YZ araçları enformasyon hiyerarşisi ya da enformasyon piramidi olarak isimlendirilen, "veri, enformasyon, bilgi ve bilgelik" (data, information, knowledge, wisdom) (Rowley, 2007) akışını hızlı şekilde işlemeyi mümkün hale getirmektedir. Böylece siber evrende yaratılan bilgi kümeleri ekonomiyi, siyaseti ve toplumu şekillendirmektedir.

Büyük verinin YZ odaklı gazetecilikte kullanımı çeşitli şirketlerin sunduğu YZ araçlarıyla gerçekleşmektedir. Sektörde birçok YZ aracı bulunsa da bunlardan en çok öne çıkanı Narrative Science'in Quill aracı olarak bilinen ve yakın zamanda farklı bir firmaya satılarak Tableau ismini alan bir YZ doğal dil üretme platformudur. Tableau grafik, istatistik ve benzeri verilerden bilgiyi alıp hedef kitesine göre hikâyeleştirerek haber haline getirmektedir. Büyük veri kümeleri Tableau'ya JSON, XML, CVS gibi uzantılar şeklinde yüklenmektedir. Örnek olarak elle yazılmış olmasına rağmen taranarak PDF formatına dönüştürülen metinler, optik karakter tanıma teknolojisiyle işlenerek büyük veri kapsamında korelasyon kurulabilecek diğer verilerin arasına kaydedilmektedir. Platforma erişim bulut tabanlı bir sistem aracılığıyla gerçekleşmektedir. Bu yönüyle büyük veri bulut bilişim sistemiyle entegre şekilde çalışmaktadır. Benzer bir uygulamayı kullanan BBC büyük veriyi kullanarak haberlerini, programlarını ve sosyal medya iletişimini şekillendirmektedir. Büyük medya kuruluşları hedef kitlelerine büyük veri ve YZ ile şekillendirdikleri içeriklerle ulaşarak sektördeki paylarını artırmak istemektedir (Marr, 2022: 143-154).

YZ odaklı gazeteciliğin sık olarak yararlandığı bir diğer yöntem de veri madenciliğidir. Veri madenciliği büyük veri setlerinde olağandışı, değerli ya da ilginç yapılar bulmak adına istatistik, makine öğrenimi ve bulut bilişim/veritabanı teknolojilerini kapsayan disiplinlerarası bir alan olarak bilinmektedir (Boo, ve diğerleri, 2000). Gazetecilik alanında bilinen örneklerden biri 2016 yılında sızdırılan Panama Belgeleridir. Yaklaşık 650 milyon sayfaya eşdeğer 2,6 terabayt veri, araştırmacı gazetecilerin yönlendirdiği YZ tarafından ilişkilendirilmiş ve üst düzey suçları ortaya çıkardığı iddialarıyla gündeme gelmiştir (Guess, 2024). Ek olarak YZ odaklı gazetecilik bulut bilişim ile bütünleşik şekilde çalışmaktadır. Veri kapasitesinin büyük olması depolama ve kolay erişim maliyetleri açısından bulut bilişim sistemini kullanmayı zorunlu hale getirmektedir.

Bulut Bilişim Sistemi

Dünyadaki verinin %90'ı son birkaç yıl içinde yaratılmıştır. Depolama teknolojileri sunan Dropbox ve Amazon Web Services gibi şirketler bu alanda öncü olarak görülmektedir (Schwab, 2020: 147). Microsoft'un bulut bilişim sistemi olan Azure'ye göre bulut bilişim, bilgi işlem hizmetlerinin (sunucu, depolama, veritabanı, ağ, yazılım, analiz ve makine öğrenimi dahil) internet üzerinden sağlanarak daha hızlı inovasyon, esnek kaynaklar ve ekonomik ölçeklendirme sunulması anlamına gelmektedir (Azure, 2021). Bulut bilişimin fiziksel bir depolama alanına ihtiyacı azaltmaktadır. Süreç içinde tüm veri geçişinin bulutlar üzerinden olacağı öngörülmektedir.

YZ odaklı gazetecilikte bulut bilişim sistemi bir veri düzenleme sistemi olarak kullanılmaktadır. Haberleştirme aşamasında kaynakların ve verinin ayrıştırılması, tasnif edilmesi ve analiz için düzenlenmesi bulut sistemi aracılığıyla olmaktadır. Böylece haberin temas ettiği bağlantılı ya da bağlantısız diğer veriler de YZ araçlarıyla rahatlıkla tespit edilebilmektedir (Ay, 2022). 2024 yılı Nisan ayında "Medyanın Gelişimi İçin Küresel Forum" (GMFD) ve "Organize Suç ve Yolsuzluk Raporlama Projesi" (OCCRP); Gazetecilik Bulut İttifakı (JCA) isimli bir girişim kurmuştur. Bu girişim araştırmacı gazetecilerin ve veri gazetecilerinin söz konusu sistemlere daha kolay ve maliyetsiz şekilde ulaşması için çalışmaktadır. Verinin depolanması ve işlenmesi süreçlerinde iş birliğini önceleyen girişim özellikle YZ araçlarına sürdürülebilir erişimi sağlamak için ortaklıklar kurmaktadır (GMFD, 2024). YZ odaklı gazetecilik için kritik bir sistem olan bulut bilişim ekipler arası çalışmalarda coğrafi sınırları kaldırması, veriye her an erişimi sağlaması, arşiv ya da depolama maliyetlerini düşürmesi kapsamında kullanılmaktadır.

Sanal ve Artırılmış Gerçeklik

Sanal gerçeklik ya da artırılmış gerçeklik teknolojileriyle nihai tüketicinin kullanımına sunulan yeni hikaye anlatım yöntemleri Endüstri 4.0 ile bağlantılı yeni nesil teknolojilerin öncülerinden biri olarak bilinmektedir. Sanal gerçeklik olarak bilinen (virtual reality) "VR tamamen içine dalıp etkileşime geçebileceğiniz zengin, birden fazla duyuya hitap eden, üç boyutlu, 360 derece, bilgisayar simülasyonlu bir ortamdır" (Schwab, 2019: 238). AR (agumented reality) ise kullanıcının fiziksel dünyasına dijital olarak üretilmiş bir takım medyaları aktararak zenginleştirilmiş bir ortam oluşturur. Bu yönüyle sanal ve artırılmış gerçeklik izleyicilerin haberle daha etkin şekilde empati kurmasını sağlamaktadır. New York Times 2015 yılında 360 derece videolarla sanal gerçeklik gazeteciliğine ilk adımı atan medya kuruluşu olmuştur (New York Times, 2020). Ek olarak yine New York Times savaşlar nedeniyle evlerini terk etmek zorunda kalan insanları konu alan "The Displaced" ile video habercilik alanında önemli bir yeniliği hayata geçirmiştir (Silverstein, 2015). Artırılmış gerçeklik teknolojisi aracılığıyla görsel açıdan daha çekici haberleri kullanıcıya sunan kuruluşlar da mevcuttur. BBC, USA Today, Wall Street Journal, Boston Globe, New York Times gibi medya kuruluşları, haberleri bir uygulama aracılığıyla artırılmış gerçeklik yöntemini kullanarak sunmuştur (Yöndem ve Karadağ, 2019).

Sanal ve artırılmış gerçeklikle sunulan haberlerde YZ farklı açılardan kullanılmaktadır. Kullanıcı deneyimi verisini işleyen YZ, söz konusu haberlerde kullanılacak sahnelerin ve görsellerin daha etkileyici şekilde seçilmesini sağlamaktadır. Bu anlamda haberlerin duygusal etkisi artmakta ve izleyiciyle kolayca bağ kurulmaktadır. Henüz ilk aşamalarında olan ancak giderek daha başarılı sonuçlar vermeye başlayan YZ video üretim araçlarına belirli yönergeler girilerek videolar oluşturulmakta ya da resimler video haline dönüştürülmektedir. Süreç içinde habercilikte bu yöntemlerin giderek yaygınlaşacağı öngörülmektedir.

3.2. Yapay Zekâ Odaklı Gazetecilikte Uygulama Yöntemleri

Genel kapsamıyla YZ odaklı gazetecilik literatürde otomatik gazetecilik ya da robotik gazetecilik olarak da yer bulmaktadır. Yeni nesil uygulamaları kapsayan, büyük veriyi kullanan, haber toplama ve yazma araçlarıyla haberleştirmeyi ve hikayeleştirme süreçlerini kolaylaştıran yapısıyla sektörde sıkça kullanılmaktadır. Bu anlamda doğal dil işleme, görüntü ve video oluşturma, sanal asistanlar, otomatik haber üretim sistemleri, veri toplama araçları gibi araçlarla gazeteciliğin iş yapma biçimlerini değiştirmektedir. Bu kısımda YZ odaklı gazetecilikte kullanılan uygulama yöntemleri ilişkide oldukları teknolojiler bağlamında incelenecektir.

Doğal Dil İşleme, Doğal Dil Anlama ve Doğal Dil Üretimi (NLP-NLU-NLG)

Disiplinlerarası bir yaklaşımla YZ'nin, dil bilim ve veri analitiği gibi alanlardan faydalanarak insan dilini hem yazılı hem de sözlü olarak anlaması adına kullanılan yöntem doğal dil işleme (NLP) olarak tanımlanmaktadır. Doğal dil işleme yapılandırılmamış veriler üzerinden sözcük kökleri ve kalıplarını tanımlayarak işlem yapmaktadır. Dil işleme aşamasının bir alt seviyesi olarak bilinen doğal dil anlama (NLU) ise kelimeler ve ifadeler arasında bir ilişki ve anlam oluşturarak özellikle veri madenciliğinde hedeflenen verinin bulunmasını kolaylaştırmaktadır. Doğal dil üretimi (NLG) de dil işleme aşamasının bir alt kümesi olarak bilinmektedir. Doğal dil anlama, algoritmaların okuduğunu anlamasını sağlarken, dil üretimi ise algoritmanın anlama sürecinden yeni bağlamlar oluşturarak yeni yazı ya da diğer yöntemlerle iletişim kurmasını, metin üretmesini sağlamaktadır (IBM, 2020).

YZ odaklı gazetecilikte bu yöntemi kullanan birçok araç bulunmaktadır. Örnek olarak Otter.ai (Otter.ai, 2024), Sonix (Sonix, 2024) ve benzeri araçlar gerçek zamanlı transkripsiyon yaparak ses kayıtlarının, videoların, toplantıların ya da röportajların hızlıca yazıya dökülmesini sağlamaktadır. Ek olarak yazıya dökülen veriyi hikayeleştirerek haber haline de getirmektedir. Doğal dil üretim aracı Tableau medya kurumları ölçeğinde sıklıkla kullanılan bir YZ aracı olarak farklı kaynakları analiz ederek önemli bölümleri hedeflenen tüketici ya da sektör profesyonelleri için haberleştirmekte ve görselleştirmektedir (Tableau, 2024). ChatGPT ve Claude gibi doğal dil işleme tekniklerini kullanarak bilgi sağlama, içerik üretme, problem çözme, analiz yapma görüntü, ses ve metin geliştirme gibi çoklu amaçlar için kullanılan büyük dil modelleri (Large Language Models) YZ odaklı gazetecilikte sıklıkla kullanılmaktadır (Pu, 2024). Söz konusu araçlara her geçen gün yenileri eklenmektedir. Bu bağlamda gazetecilerin YZ destekli araçlara uyumlanarak daha verimli çalışmalarını sektörel bir zorunluluk haline gelmektedir. Diğer yandan etik ve bağlam konularında süren tartışmalar nedeniyle YZ'nin insan bir editör kontrolünden geçirmeden haberleri servis etmesi riskli görülmektedir. YZ'nin gelecekte kapsamını genişletmesi kaçınılmaz bir gerçeklik olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu nedenle YZ odaklı gazeteciliğin gelecek kurgusu da incelenmelidir.

3.3. Yapay Zekâ Odaklı Gazeteciliğin Gelecek Kurgusu

Derin öğrenme bağlamında YZ'yi icat ettiği kabul edilen Geoffrey Hinton verdiği bir röportajda insanın dünya üzerindeki en zeki ikinci varlık olma yolunda ilerlediğini belirtmektedir. Muhabirin sorduğu “YZ öz farkındalığa ve bilince sahip olabilir mi?” sorusuna ise “zaman içinde olacaktır” (Hinton, 2023) cevabını vermektedir. YZ'nin hızlı şekilde kapsamını genişleteceği ve YGZ işlem gücüne geçileceği öngörülmektedir. Bunlara ek olarak tüm unsurlarıyla teknolojik ekosistemin üstel olarak gelişmesi insan ve onun etrafında üretilen veriyi her geçen gün artırmaktadır. Verinin neredeyse kontrolsüz büyümesi insanın bilişsel kapasitesini aşmakta ve bu yoğunlukta bilgiyi işlemesini olanaksız hale getirmektedir. YZ algoritmalarının, dil işleme modellerinin ve yeni iş araçlarının geliştirilmesi tüm sektörlerle etki

eden yeni bir paradigma değişimini harekete geçirecektir. Bu bağlamda gazetecilik geleneksel köklerinden kopmadan sürece uyum sağlamak için hem sektör profesyonelleri hem de kuruluşlar kapsamında yoğun çaba içinde olacaktır (Caswell ve Dörr, 2018).

Çevrimiçi sürenin giderek artması internet ortamında tüketilen haber ve eğlence içeriklerinin de sürekli bir akış halinde olmasını gerektirmektedir. Çalışmada bahsedildiği gibi bugün bile bu yoğunluğun üstesinden gelinemediği için YZ araçlarının aktif şekilde kullanılması gerekmektedir. Sektöre yön veren büyük medya kuruluşlarının bu teknolojiyi öncü olarak kullanması da geleceğin yöneldiği yeri göstermektedir. Dikkate alınması gereken bir diğer konuda istihdamdır. Günümüz iktisadi sisteminde insanların vakitlerinin büyük bir kısmı çalışarak geçmektedir. Ancak YZ'nin verimlilik kapsamında rutin ofis işlerinin çoğunu yapabilir kapasiteye ulaşmasıyla işten çıkarma dalgaları yaşanmaktadır. Dell 12,500, Intel 15,000 kişiyi işten çıkarmayı planlarken toplamda 387 teknoloji şirketinin 2024 Ağustos ayına kadar 126,032 kişiyi işten çıkardığı aktarılmaktadır (Duman, 2024). Ortaya çıkan tabloda teknolojiye bağlı sektörlerde insana olan ihtiyacın azalması beklenmektedir. McKinsey'in yaptığı araştırmada; 2030 yılına kadar günümüzde aktif olan birçok işin ve iş modelinin işlevsiz kalacağı, sektörlerin ve çalışma ekosisteminin %30 oranında otomatikleşeceği öngörülmektedir. Geriye kalan %70 içinde istihdam olan kişilerinse "reskilling" olarak adlandırılan yeniden eğitim sürecine girmesi ve yeni beceriler edinmesi beklenmektedir (Demirler, 2024). Gazetecilerin yaptığı birçok işi şimdiden YZ'nin yapabildiği ve ilerleyen süreçte YGZ'nin yaratacağı etki düşünüldüğünde sektörde çalışanların şimdiden konumlanması gerekmektedir. Medya sektöründe yaşanan teknolojik gelişmelerle geleneksel gazeteciliğin birçok iş kolu ya dönüşmüş ya da yok olmuştur. Bu anlamda sektör çalışanlarının YZ odaklı gazeteciliğe uyumlanmaları gerekmektedir.

Gazetecilik okulları güncel teknolojik gelişmelere uygun müfredat hazırlamalı ve sektöre YZ'nin pratiklerini aktif şekilde kullanan bireyler yetiştirmelidir. Bu noktada YZ ile ilgili ortaya çıkan riskler ve etik sorunlar mesleğin sorumlulukları göz önünde bulundurularak öğretilmelidir (Hermida ve Young, 2019: 86-87). Verimlilik ve hız adı altında kaynağı ve doğruluğu teyit edilmemiş haberlerin servis edilmesi dezenformasyon oluşumuna katkı sunma potansiyeli taşımaktadır. Özellikle sosyal medyada oluşan yankı odalarında hızla yayılma eğilimi olan yanlış bilgiler son dönemde oldukça tartışmalı bir gündemi de beraberinde getirmektedir. Elon Musk X (Twitter) platformunu 44 milyar dolara satın almıştır (BBC, 2022). 2024 Kasım ayında yapılan ve Trump'ın kazandığı ABD seçimlerinde X'in etkisi hakkında yapılacak çalışmalar merakla beklenmektedir. Musk'ın X platformu aracılığıyla Trump'a açıktan destek vermesi ve bu konuda yankı odaları oluşturup oluşturmadığı ya da algoritmaları bu yönde kullanıp kullanmadığı soruları akıllara gelmektedir. YZ'nin bir toplumsal yönlendirme aracı olarak kullanılması deepfakes, yankı odası algoritmaları, üretken YZ araçları, mikro hedefleme ve benzeri uygulamalar ile mümkün görülmektedir. Bu anlamda insanın doğru haber/bilgi alma özgürlüğü de rahatça manipüle edilebilir hale gelmiştir. İçinde bulunduğumuz dönemde etki gücü artan sosyal medya mecraları, kullanıcıdan alınan verinin nicel ve nitel yapısı, YZ'nin kapasitesi ve toplumu etkileyen diğer hususlar düşünüldüğünde gazetecilere kritik görevler düştüğü görülmektedir. Gelecekte veriyi daha etkin kullanarak toplumları demokratize etme, şeffaf yönetimler sağlama ve toplumu doğru bilgilendirme görevleri daha hassas bir noktada olacaktır.

Toplumun güvenilir gazetecilere olan ihtiyacı giderek artmaktadır. Ana akım mecralarda güvenilir algısı olan çoğu gazeteci dijital mecralara geçerek medya tekelleşmesi ve iktidar baskısının getirdiği sansürden uzaklaşmak istemektedir. Yanlış ve yanıltıcı bilginin yaygınlaşmasıyla güvenilir gazetecilerin bağlamsal yorumlarına olan ihtiyaç artmaktadır. Bu

noktada YZ ve insan gazetecilerin iş birliği yaptığı hibrit bir yaklaşımın benimseneceği öngörülmektedir. Sürecin bu şekilde ilerlemesi haberciliğin ağırlık olarak dijitalde sürdürüleceği anlamına gelmektedir. Bu nedenle YZ odaklı gazeteciliğin etkisini artırması ve farklı araçlarla tüm sektöre yön vermesi beklenmektedir.

Sonuç

Araştırmada incelenen vakalar ve literatür taramasından elde edilen verilere göre küresel olarak teknolojik gelişmelerin çevrelediği ve YZ'nin merkezde olduğu yeni bir sürece girilmektedir. Bu süreçte gazetecilik mesleği de hızlı bir dönüşüm yaşamaktadır. Gerçekleşen dönüşüm bir takım fırsatlar ve tehditler barındırmaktadır. Bu nedenle gazetecilerin mesleki becerilerini yeniden tanımlaması gerekmektedir. Teknolojiye uyum sağlama noktasında etik değerlerin önemi artmaktadır. Toplumun kolay manipüle edilebildiği post-truth çağında doğru bilgi ileten gazetecilere daha fazla ihtiyaç olduğu görülmektedir. Bugün olduğu gibi gelecekte de gazetecilik stratejik bir sektör olmayı sürdürecektir.

İnternetin kullanıcı deneyimini öne çıkartan yapısı nedeniyle gazetecilerin etkileşimli haberler tasarlama becerisine sahip olması gerekmektedir. YZ ile büyük veriden elde edilen haberlerin görselleştirilmesi, karmaşık bilgilerin sadeleştirilerek sunulması, hikayenin ve içeriklerin tasarlanması gazeteciliğin YZ çağına uyum sağlaması adına önem arz etmektedir. Üretken YZ araçlarının arka planını öğrenmek ve temel programlama süreçlerine hakim olmak yakın gelecekte zorunlu beceri setleri olarak tanımlanacaktır. Algoritmanın mantığını anlayan ve bunu verimli şekilde kullanan profesyoneller özgün içerikleri ve sunum biçimleriyle farklılaşacaktır. Bu anlamda empati, problem tanımlama, fikir üretme, prototip ve test aşamalarından oluşan tasarım odaklı düşünme metodolojisi, etkileşimli siber uzamda gazeteciler için kolaylaştırıcı bir yöntem olacaktır.

Eğitim sistemine yapılacak eklemelerle etik değerler çerçevesinde teknolojik yetkinliklere sahip gazetecilerin yetiştirilmesi gerekmektedir. Bu anlamda YZ araçlarının nasıl kullanılacağı, veri gazeteciliğinin pratik yönleri, basit yazılım ve algoritmalar ile tasarım odak noktasında olmalıdır. Dijital çağın hızlı dinamikleri ve sentetik yapısı nedeniyle gazeteciliğin insana dair nüveleri dikkate alarak yapılması ve verilecek eğitimlerin bu doğrultuda düzenlenmesi gerekmektedir. İnsanın yeryüzündeki en zeki ikinci varlık konumuna düşme ihtimali göz önüne alınarak gazeteciliğin sistemi regüle edecek hassasiyette haberlere odaklanması YZ-insan çekişmesinin yaşanmasını engelleyecektir. Gelecekte YZ, tıpkı elektrik gibi birçok sektörde vazgeçilmez bir unsur haline gelecektir. Bu nedenle YZ ve gazeteciliğin temas noktaları kapsamında daha çok kurgusal araştırma yapılması gerekmektedir. Oluşacak gelecek projeksiyonu sayesinde gazetecilik yeni eğilim, fırsat ve zorunluluklara daha hızlı uyum sağlayacaktır.

Çalışmanın sonunda, sınırlılıklar nedeniyle incelenemeyen birtakım soruları gelecek araştırmalara yön göstermesi adına bırakmak gerekmektedir.

- Gazetecilikte insan ve YZ hibrit çalışması yapay genel zekadan sonra süreç midir?
- Yapay genel zekâdan sonra gazetecilik teknolojik faktör ve araçları neler olacaktır?
- Yapay genel zekâdan tüm veriyi insan adına işleyip haberleştirirse etik boşluk ve dezenformasyon üretimi riskleri nasıl minimize edilecektir?
- Geleneksel kökenlerinden ayrılması halinde yeni tanımlanacak gazetecilik hangi formda olacaktır?

Kaynakça

- AdVerif.ai. (2024). *Research*. Adverif.ai: <https://adverifai.com/research/> adresinden alındı
- Akgül, B. (2021). *Dijital Medya'nın Ekonomi Politikası*. Ankara: Akademisyen Kitabevi.
- All in Podcast. (2024, 05 11). *In conversation with Sam Altman*. Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=nSM0xd8xHUM> adresinden alındı
- Amazon. (2023). *Derin Öğrenme nedir?* Amazon: <https://aws.amazon.com/tr/what-is/deep-learning/> adresinden alındı
- AP. (2015, Mart 4). *AP, NCAA to grow college sports coverage with automated game stories*. AP: <https://www.ap.org/media-center/press-releases/2015/ap-ncaa-to-grow-college-sports-coverage-with-automated-game-stories/> adresinden alındı
- Ay, A. (2022). Yapay Zekâ Haberciliği ve Gazetecilik Tartışmalarına Dair Bir Değerlendirme. *The Turkish Online Journal of Design Art and Communication*, 12(4), 913-926.
- Aydın, A. F. (2020). Post-Truth Döneminde Sosyal Medyada Dezenformasyon: Covid-19 (Yeni Koronavirüs) Pandemi Süreci. *Asia Studies*, 76-90.
- Azure. (2021). *What is cloud computing*. <https://azure.microsoft.com/tr-tr/overview/what-is-cloud-computing/> adresinden alındı
- BBC. (2022, Nisan 26). *Twitter'ı Elon Musk 44 milyar dolara satın aldı*. BBC News Türkçe: <https://www.bbc.com/turkce/haberler-dunya-61216630> adresinden alındı
- BBC. (2024, Haziran 25). *Julian Assange: Campaigner or attention seeker?* BBC: <https://www.bbc.com/news/world-11047811> adresinden alındı
- Bontridder, N., & Poulet, Y. (2021). The role of artificial intelligence in disinformation. *Cambridge University Press*, e32.
- Boo, Y. L., Stirling, D., Chi, L., Liu, L., Ong, K.-L., & Williams, G. (2000). Data Mining. *Social Science Computer Review*, 18, 442 - 449.
- Bostrom, N. (2020). *Süper Zekâ Yapay Zekâ Uygulamaları, Tehlikeler ve Stratejiler*. İstanbul: Koç Üniversitesi Yayınları.
- Botometer. (2024). *Botometer*. Botometer: <https://botometer.osome.iu.edu/> adresinden alındı
- Briggs, A., & Burke, P. (2020). *A Social History of the Media*. Cambridge: Polity Press.
- Burt, T. (2020, Ekim 1). *New Steps to Combat Disinformation*. Blogs Microsoft: <https://blogs.microsoft.com/on-the-issues/2020/09/01/disinformation-deepfakes-newsguard-video-authenticator/> adresinden alındı
- C2PA. (2024). *An open technical standard providing publishers, creators, and consumers the ability to trace the origin of different types of media*. C2PA: <https://c2pa.org/> adresinden alındı
- Castro, M. R., & Tosat, C. G. (2023). Journalism's Cruise Control. B. Garcia-Orosa, S. Perez-Seijo, & A. Vizoso içinde, *Emerging Practices in the Age of Automated Digital Journalism* (s. 93-102). New York: Routledge.
- Caswell, D., & Dörr, K. (2018). Automated Journalism 2.0: Event-driven narratives. *Journalism Practice*, 12(4), 477-496.

- Ceci, L. (2024, 05 16). *Mobile internet usage worldwide - Statistics & Facts*. [www.statista.com: https://www.statista.com/topics/779/mobile-internet/#topicOverview](https://www.statista.com/topics/779/mobile-internet/#topicOverview) adresinden alındı
- ClaimBuster. (2024). *What is ClaimBuster?* ClaimBuster: <https://idir.uta.edu/claimbuster/> adresinden alındı
- Cormen, T. H., Leiserson, C. E., Rivest, R. L., & Stein, C. (2002). *Introduction to Algorithms*. MIT Press.
- Dans, E. (2019, Şubat 6). *Meet Bertie, Heliograf And Cyborg, The New Journalists On The Block*. Forbes: <https://forbes.com/sites/enriquedans/2019/02/06/meet-bertie-heliograf-and-cyborg-the-new-journalists-on-the-block/> adresinden alındı
- Demirler, O. (2024, Ekim 23). *İş Dünyasını Değiştirecek 2030 Yetkinlikleri*. Harvard Business Review: <https://hbrturkiye.com/sponsorlu-icerik/is-dunyasini-degistirecek-2030-yetkinlikleri> adresinden alındı
- Deuze, M. (2003). The Web and its Journalisms: Considering the Consequences of Different Types of Newsmedia Online. *New Media & Society*, 5(2), 203-230.
- Diakopoulos, N. (2019). *Automating the News*. Cambridge: Harvard University Press.
- Duman, C. (2024, Ağustos 10). *Teknoloji sektörü yapay zekâyla yeniden yapılanırken binlerce kişiyi işten çıkarıyor*. Independent Türkçe: <https://www.indyturk.com/node/743152/t%C3%BCrki%C3%87yeden-sesler/teknoloji-sekt%C3%B6r%C3%BC-yapay-zekâyla-yeniden-yap%C4%B1lan%C4%B1rken-binlerce-ki%C5%9Fiyi> adresinden alındı
- Dupré, M. H. (2022, Eylül 9). *Experts: 90% of Online Content Will Be AI-Generated by 2026*. Futurism: <https://futurism.com/the-byte/experts-90-online-content-ai-generated> adresinden alındı
- EANA. (2024, Ekim 7). *EANA elects Patrick Lacroix (Belga) to Board, Launches New Committees Focused on AI; Secretary General Alexandru Giboi Re-elected for Third Term*. EANA: <https://www.newsalliance.org/news/eana-elects-patrick-lacroix-belga-to-board-launches-new-committees-focused-on-ai-secretary-general-alexandru-giboi-re-elected-for-third-term> adresinden alındı
- Europol. (2022). *Facing reality? Law enforcement and the challenge of deepfakes*. Luxembourg: Europol Innovation Lab.
- FullFact. (2024). *Who we are*. Full Fact: <https://fullfact.org/about/> adresinden alındı
- Girgin, A. (2014). *Gazeteciğin Temel İlkeleri*. İstanbul: Der Yayınları.
- GMFD. (2024, Nisan). *Journalism Cloud Alliance*. Global Forum for Media Development: <https://gfmf.info/cloud-alliance/> adresinden alındı
- Graefe, A. (2016). *Guide to Automated Journalism*. Columbia : Columbia Journalism School.
- Gray, J., Chambers, L., & Bounegru, L. (2012). *The Data Journalism Hand Book*. Sebastopol: O'Reilly Media.
- Guess, A. M., & Lyons, B. A. (2020). Misinformation, Disinformation, and Online Propaganda. N. Persily, & J. A. Tucker içinde, *Social Media and Democracy* (s. 10-33). Cambridge: Cambridge University Press.
- Guess, R. (2024, Ekim 10). *How AI Could Act as Boost for Investigative Journalism*. VOA: <https://www.voanews.com/a/how-ai-could-act-as-boost-for-investigative-journalism/7434364.html> adresinden alındı

- Gürcan, H. İ., & Batu, Ç. (2001). İnternet Haberciliğinde Sanal Yazı İşleri ve Gazetecilikte Değişen Roller. *Türkiye'de İnternet Konferansları* (s. 72). İstanbul: İnternet Teknolojileri Derneği.
- Gürsakan, N. (2017). *Büyük Veri*. Bursa: Dora .
- Habermas, J. (2005). *Kamusallığın Yapısal Dönüşümü*. (T. Bora, & M. Sancar, Çev.) İstanbul: İletişim Yayınları.
- Hermida, A., & Young, M. L. (2019). *Data Journalism and the Regeneration of News*. New York: Routledge.
- Hinton, G. (2023, Ekim 9). Godfather of AI" Geoffrey Hinton: The 60 Minutes Interview. (S. Pelley, Röportaj Yapan) https://www.youtube.com/watch?v=qrvK_KuleJk adresinden alındı
- Hoaxy. (2024). *Hoaxy2 Beta*. Hoaxy: <https://hoaxy.osome.iu.edu/> adresinden alındı
- Howe, J. (2010). *Crowdsourcing Kalabalıkların Gücü, Bir İşin Geleceğine Nasıl Şekil Verebilir?* (G. Aksoy, Çev.) İstanbul: Optimist.
- Hunchly. (2024). *The Hunchly mission*. Hunchly: <https://hunch.ly/about-hunchly-story> adresinden alındı
- IBM. (2020, 11 12). *NLP vs. NLU vs. NLG: the differences between three natural language processing concepts*. IBM: <https://www.ibm.com/think/topics/nlp-vs-nlu-vs-nlg> adresinden alındı
- Initiative, N. (2024). *Google Fact Check Tools*. Google Fact Check Tools: <https://newsinitiative.withgoogle.com/tr-tr/resources/trainings/verification/google-fact-check-tools/> adresinden alındı
- Kılıç, D. (2013). Haber Yapma Sürecinin Belirleyici Unsurları ve Basın Ahlakı. *Selçuk İletişim*, 3(4), 142-151.
- Kosinski, M., Stillwell, D., & Graepel, T. (2013). Private traits and attributes are predictable from digital records of human behavior. *PNAS*, 110(15), 5802–5805. doi:<https://doi.org/10.1073/pnas.1218772110>
- Laitila, T. (1995). Journalistic Codes of Ethics in Europe. *European Journal of Communication*, 10(4), 527-544.
- Latar, N. L. (2017). Can Robot journalists Replace Human Journalists in The Coverage of Wars? I. Saleh, & T. Kneiper içinde, *The Visual Politics Of Wars* (s. 171-196). Newcastle: Cambridge Scholars Publishing.
- Li, C., & Callegari, A. (2024, Haziran 14). *Stopping AI disinformation: Protecting truth in the digital world*. World Economic Forum: <https://www.weforum.org/stories/2024/06/ai-combat-online-misinformation-disinformation/> adresinden alındı
- Lipmann, W. (2020). *Kamuoyu*. İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Manning, C. (2020). *Artificial Intelligence Definitions*. hai.stanford: <https://hai.stanford.edu/sites/default/files/2020-09/AI-Definitions-HAI.pdf> adresinden alındı
- Marr, B. (2022). *Büyük Veri İş Başında*. (B. Gündüz, Çev.) İstanbul: MediaCat.
- McLuhan, M., & Powers, B. R. (2001). *Global Köy*. İstanbul: Scala Yayıncılık.
- Miller, D. (2018). Digital Anthropology. *The Cambridge Encyclopedia of Anthropology*.

- Napoli, P. M. (2019). *Social Media and the Public Interest*. New York: Columbia University Press.
- Neuman, W. R. (2018). *Dijital Fark*. İstanbul: The Kitap.
- New York Times. (2020, Ekim 29). *Virtual Reality Curriculum Guide: Experience, Immersion and Excursion in the Classroom*. New York Times: <https://www.nytimes.com/2020/10/29/learning/lesson-plans/virtual-reality-curriculum-guide-experience-immersion-and-excursion-in-the-classroom.html> adresinden alındı
- Newman, N. (2024, Ocak 9). *Journalism, media, and technology trends and predictions 2024*. Reuters Institute: <https://reutersinstitute.politics.ox.ac.uk/journalism-media-and-technology-trends-and-predictions-2024> adresinden alındı
- Nilson, N. J. (2018). *Yapay Zekâ Geçmişi ve Geleceği*. İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Otter.ai. (2024). *Focus on the storytelling*. Otter.ai: <https://otter.ai/media-teams> adresinden alındı
- Paraise, S. (2022). *Computing the News*. New York: Columbia University Press.
- Parasie, S. (2022). *Computing the News*. New York: Columbia University Press.
- Pavlik, J. V. (2001). *Journalism and New Media*. New York: Columbia University Press.
- Petrosyan, A. (2024a, 05 07). *Number of internet and social media users worldwide as of April 2024*. www.statista.com: <https://www.statista.com/statistics/617136/digital-population-worldwide/> adresinden alındı
- Petrosyan, A. (2024b). *Average daily time spent using the internet by online users worldwide from 3rd quarter 2015 to 4th quarter 2023*. Statista: <https://www.statista.com/statistics/1380282/daily-time-spent-online-global/#:~:text=As%20of%20the%20fourth%20quarter,decrease%20of%20almost%20one%20percent.> adresinden alındı
- Pu, B. (2024, Ekim 23). *Top AI Tools and How Journalists Can Use Them*. NBCU Academy: <https://nbcuacademy.com/ai-tools-journalists/> adresinden alındı
- Reynolds, V. (2016). *Big Data For Beginners*. CreateSpace.
- Rowley, J. (2007). The wisdom hierarchy: representations of the DIKW hierarchy. *Journal of Information Science*, 33(2), 163–180. doi:doi:10.1177/0165551506070706
- Ryan, J. (2019). *İnternetin Geçmişi ve Dijital Gelecek*. (Çev. Birsen Keleş). Ankara: Tübitak Kitaplar Müdürlüğü.
- Scherer, D. A., & Cho, C. Y. (2023). *Stop the Presses? Newspapers in the Digital Age*. Washington: CRS Report.
- Schudson, M. (2003). *The Sociology of News*. New York: W.W. Norton & Company.
- Schwab, K. (2019). *Dördüncü Sanayi Devrimini Şekillendirmek* (Çev. Nadir Özata). İstanbul: Optimist Yayıncılık.
- Schwab, K. (2020). *Dördüncü Sanayi Devrimi*. (Z. Dicleli, Çev.) İstanbul: Optimist Yayıncılık.
- Sensity. (2024). *All-In-One Deepfake Detection*. Sensity: <https://sensity.ai/> adresinden alındı
- Shoemaker, P. J., & Reese, S. D. (2014). *Mediating the Message in the 21st Century*. New York: Routledge .

- Silverstein, J. (2015, Kasım 5). *The Displaced: Introduction*. New York Times: <https://www.nytimes.com/2015/11/08/magazine/the-displaced-introduction.html> adresinden alındı
- Sonix. (2024). *Why Sonix*. Sonix: <https://sonix.ai/features> adresinden alındı
- Tableau. (2024). *Artificial intelligence (AI) algorithms: a complete overview*. Tableau: <https://www.tableau.com/data-insights/ai/algorithms#:~:text=So%2C%20at%20the%20essential%20level,and%20the%20ability%20to%20learn>. adresinden alındı
- Tableau. (2024). *Start with Data. Move forward with Tableau*. Tableau: <https://www.tableau.com/products/tableau> adresinden alındı
- Tokgöz, O. (2019). *Temel Gazetecilik*. Ankara: İmge Kitabevi.
- Tuchman, G. (1978). *Making News*. London: The Free Press.
- Whittaker, J. (2019). *Tech Giants, Artificial Intelligence, and the Future of Journalism*. New York: Routledge.
- Wise, J. (2024, 2 16). *How Much Data is Generated Every Day in 2024?* . Earthweb: <https://earthweb.com/how-much-data-is-created-every-day/> adresinden alındı
- Yöndem, T., & Karadağ, G. H. (2019). Artırılmış Gerçeklikle Değişen Haber Sunumu. *Yeni Medya Elektronik Dergi*, 3(1), 22-44.