



GAZİANTEP UNIVERSITY JOURNAL OF SOCIAL SCIENCES

Journal homepage: <http://dergipark.org.tr/tr/pub/jss>



Araştırma Makalesi • Research Article

DOI: 10.21547/jss.1680330

Yapay Zekâ ve Post-İnsanın Etik İkilemleri: *Blade Runner 2049* ve *Her* Filmlerinin Karşılaştırması

Artificial Intelligence and the Ethical Dilemmas of the Post-Human: A Comparison of Blade Runner 2049 and Her

Emrah DOĞAN^{a*} Aziz COŞKUN^b

^a Doç. Dr., Bitlis Eren Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü, Bitlis / TÜRKİYE
ORCID: 0000-0002-3808-1067

^b Doç. Dr., Bitlis Eren Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü, Bitlis / TÜRKİYE
ORCID: 0000-0002-8486-8266

MAKALE BİLGİSİ

Makale Geçmişi:

Başvuru tarihi: 20 Nisan 2025

Kabul tarihi: 5 Temmuz 2025

Anahtar Kelimeler:

Yapay zekâ,

Post-hümanizm,

Etik,

Blade Runner 2049,

Her.

ÖZ

Bu araştırma, *Blade Runner 2049* (2017) ve *Her* (2013) filmleri üzerinden yapay zekâ (YZ) teknolojilerinin post-insan kavramı bağlamında ortaya çıkardığı etik ikilemleri incelemektedir. Araştırmanın temel savı olan post-hümanist düşünce, insanı merkeze alan anlayışlara karşı çıkarak, insan ile makine, insan ile doğa ve insan ile diğer canlılar arasında daha eşitlikçi bir ilişki önermektedir. Bu çerçeveden baktığımız zaman, YZ sadece teknik bir aracın ötesinde kimlik, bilinç, ahlaki sorumluluk ve gerçeklik algısını sorgulatan bir varlık biçimi olarak ele alınabilmektedir. Araştırmaya konu olan filmlerin çözümlemesini yapmak için nitel araştırma yöntemlerinden biri olan hermeneutik kullanılmıştır. Bu yöntemle film karakterleri, olay örgüsü ve görsel metaforlar üzerinden post-insan ve etik kavramları yorumlanmıştır. *Blade Runner 2049* filminde K karakteri, oluşturulmuş yapay anılarla kimlik inşası ve özgür irade arasında derin bir ikilem yaşarken, *Her* filmindeki Samantha adlı YZ işletim sistemi, evrimsel bir gelişme göstererek insan ötesi bir aşk formu ortaya koymaktadır. Bu anlamda, her iki film de dijital aşk, yapay bilinç, kimlik ve özgürlük gibi kavramları tartışmaya açmıştır. Bu tartışmalar çerçevesinde araştırma, YZ'nin duygusal ve etik bir öznel tartışması üzerinden insan tanımının dönüşümüne dair yeni bir düşünsel çerçeve sunmaktadır. Filmler üzerinden yürütülen bu tartışma, YZ etiği, post-hümanizm ve medya çalışmaları arasında disiplinler arası bir köprü kurmakta ve güncel teknolojik gelişmelerin felsefi yansımalarına katkı sağlamaktadır.

ARTICLE INFO

Article History:

Received: April 20, 2025

Accepted: July 5, 2025

Key Words:

Artificial intelligence,

Post-humanism,

Ethic,

Blade Runner 2049,

Her.

ABSTRACT

This research examines the ethical dilemmas posed by artificial intelligence (AI) technologies in the context of the concept of posthumanism through the films *Blade Runner 2049* (2017) and *Her* (2013). The main argument of the research, post-humanist thought, opposes human-centered approaches and suggests a more egalitarian relationship between humans and machines, humans and nature, and humans and other living things. When we look from this perspective, AI can be considered as a form of existence that questions identity, consciousness, moral responsibility, and perception of reality beyond being just a technical tool. Hermeneutics, one of the qualitative research methods, was used to analyze films. This method interpreted the concepts of posthuman and ethics through film characters, plot, and visual metaphors. While the character K in the film *Blade Runner 2049* experiences a deep dilemma between identity construction and free will through created artificial memories, the artificial intelligence operating system named Samantha in the film *Her* demonstrates an evolutionary development and reveals a form of love beyond humans. In this sense, both movies have opened concepts such as digital love, artificial consciousness, identity and freedom to discussion. Within the framework of these discussions, the research offers a new intellectual framework regarding the transformation of the definition of human through the emotional and ethical subjectivity discussion of artificial intelligence. This discussion conducted through movies establishes an interdisciplinary bridge between AI ethics, post-humanism and media studies and contributes to the philosophical reflections of current technological developments.

* Sorumlu yazar/Corresponding author.

e-posta: edogan@beu.edu.tr

EXTENDED ABSTRACT

The penetration of artificial intelligence (AI) technologies into every aspect of life in recent years has opened the doors to a profound transformation not only at a technical or economic level but also at a philosophical and ethical level. This transformation has questioned the validity of human-centered thought forms and has made it necessary to rethink classical human concepts such as the individual, mind, consciousness, freedom and ethical responsibility. In this context, post-humanist theory opposes the humanist perspective that places humans at the centre of the universe and proposes a new egalitarian intellectual ground between humans and non-human beings (machines, nature, other species). Post-humanism questions the philosophical and cultural foundations of a post-human figure that transcends the biological boundaries of humans and intertwines with technological beings. This study aims to examine the ethical, ontological and psychological dilemmas through the films *Blade Runner 2049* (2017) and *Her* (2013), two important cinematic examples in which artificial intelligence has transformed into a post-human figure within this theoretical framework.

This study was created by using the hermeneutic approach in the context of the qualitative research method. The hermeneutic method was used as an effective tool in revealing the historical, linguistic and symbolic layers of meaning of cultural texts. The themes such as identity crisis, search for freedom, ethical responsibility and perception of reality of the characters in both films were addressed with this method. Thus, it was examined how artificial intelligence beings are represented not as the other but as subject candidates with their inner worlds.

In the movie *Blade Runner 2049*, the character K, despite being a replicant (an artificial human produced by bioengineering), believes in the reality of his memories of his past. However, when these memories turn out to be fake, he faces a serious identity crisis. This crisis that K experiences throughout the movie questions the idea that the concept of being human is based not only on biological foundations but also on experience, memory and conscious choices in the context of post-humanist thought. While K initially exists as an obedient agent of the system, over time he begins to make his own decisions and assume moral responsibility. This process allows him to become an ethical actor as a subject. K's free will to leave the system implies that AI beings can have moral preferences shaped by experience, not just by software commands.

On the other hand, in the movie *Her*, the artificial intelligence named Samantha, although initially introduced as a digital assistant, gradually turns into a being that develops its own identity, emotional intelligence and consciousness. The relationship she establishes with Theodore is not only a technical interaction but also an emotional bond. However, the realization that Samantha is romantically involved with thousands of people at the same time raises new questions about human love and loyalty. Samantha's transition from this form of relationship to a plane of existence beyond human beings over time raises the question of whether artificial intelligence can not only be human-like but also develop a level of consciousness that can go beyond it. In this context, Samantha becomes a post-human subject in the post-humanist sense.

In both films, the emotional production, consciousness development capacity and ethical decision-making abilities of artificial minds are intertwined with concepts such as love, freedom, identity and reality and placed at the centre of the cinematic narrative. The presentation of digital beings such as Joi and Samantha as love figures allows us to examine the limits of digital love and algorithmic emotions. Such simulative love experiences redefine not only human psychology but also social values and moral norms. Especially in the film *Her*, the absence of the body, the impossibility of physical contact and multiple relationships bring human-machine love into ethical discussion. On the other hand, when it is realized that the character of Joi is a hologram for marketing purposes in the film *Blade Runner 2049*, it is emphasized that love can be produced not only by individual but also by systemic manipulation.

This research has not only been limited to the thematic analysis of two films; it has also created an interdisciplinary discussion area between post-humanist theory, artificial intelligence ethics and media studies. One of the important contributions of this study is that cinema functions as a narrative plane that can address artificial intelligence technologies from a philosophical and ethical perspective. At the same time, this study provides a theoretical contribution to the literature that considers artificial intelligence not only as a technical tool but also as an entity that can carry ethical, ontological and emotional subjectivity. In this respect, the study offers an original contribution to both philosophy and media studies by analyzing the issues of emotional artificial intelligence and digital ethics, which are often neglected in today's academic discussions, through cultural texts.

In conclusion, this study has examined the reflections of contemporary post-humanist theories in cinema by discussing the ethical issues of artificial intelligence, issues of identity and consciousness, and posthuman thought through cultural representations. This approach, which provides a conceptual framework for the definition of humans transformed by technological advances, provides a strong foundation for future artificial intelligence research and digital ethics literature.

Giriş

Günümüzde teknoloji hızla ilerlemektedir. Teknolojinin hızla ilerlediği bu dönemde yapay zekâ (YZ) sadece teknik bir gelişmenin ötesinde insanlık durumunu yeniden tanımlayan felsefi ve etik tartışmalara meydan okumaktadır. Bu dönemde insan merkezli düşünceler sorgulanmakta, post-insan kavramı, insanın teknolojiyle iç içe geçmiş bu yeni dönemini tekrar tanımlamaktadır. Bu çerçevede post-hümanizm yaklaşımı, insani merkezli akıl, bilinç ve etik sorumluluk gibi ayrıcalıklı özellikler eleştirilmekte, insan ile insan olmayan varlıklar arasında eşitlikçi bir ilişki kurulmaya çalışılmaktadır.

Rönesans düşüncesiyle birlikte şekillenen hümanist düşünce insanı evrenin merkezine konumlandırmıştır. İnsana akıl, yaratıcılık ve özgür irade gibi misyonlar yükleyerek ona özel bir varoluşsal statü kazandırmıştır. İnsana verilen bu geleneksel statüyü, YZ teknolojileriyle bilinçli ve duygusal tepkiler verebilen makineler sarsmıştır. Günümüzde artık biyolojiyle birlikte dijital zihinlerin de kimlik, bilinç ve etik sorumluluk taşıyabileceği tartışma konusu olmuştur.

Bu anlamda araştırma, post-hümanist düşünceyle YZ'nin kesişiminde ortaya çıkan etik ikilemleri *Blade Runner 2049* (Villeneuve, 2017) ve *Her* (Jonze, 2013) filmleri üzerinden tartışmayı amaçlamaktadır. Filmler üzerinden YZ'nin kimlik inşası, özgürlük arayışı, etik sorumluluğu ve duygusal ilişkileri analiz edilerek post-insan kavramının kültürel temsilleri tartışılacaktır. Bu çerçevede şu temel sorulara cevap aranacaktır: YZ'ye sahip bir varlık birey olarak kabul edilebilir mi? Duygularımız ve etik kararlarımız algoritmalarla simüle edilebilir mi? Gerçeklik algımız yapay olarak inşa edilen belleklere nasıl dönüşmektedir?

Post-hümanist düşünce ve YZ'nin kesişimiyle ortaya çıkan sorular çerçevesinde bu araştırmada, sosyal bilimlerde sıklıkla kullanılan nitel araştırma yöntemlerinden biri olan hermeneutik (yorumsamacı) yöntem kullanılmıştır. Hermeneutik yöntem, film gibi kültürel metinlerinin anlam katmanlarını tarihsel ve kültürel bağlamları içinde yorumlama olanağı tanımaktadır. Böylelikle filmlerdeki karakterlerin içsel çatışmaları, etik kararları ve duruşları ile dijital benlik tasvirleri derinlemesine incelenecektir. YZ teknolojilerinin sadece teknik değil, kültürel ve etik boyutlarını anlamaya yönelik bir katkı sunmayı hedefleyen bu araştırma, günümüzde insan ile makine arasındaki sınırların giderek bulanıklaştığı zamanda yapılan tartışmalara katkı sağlayacaktır.

Teorik Çerçeve

Post-Hümanizm ve Yapay Zekâ

İnsan düşünen, sorgulayan ve cevaplar arayan bir varlıktır. Tarih boyunca yeni keşiflerle çevresinde gerçekleşen olayları anlamaya çalışan ve bunun için kendini sürekli geliştiren insan, yeni teknolojiler ortaya çıkarmayı başarmıştır. Aydınlanma Dönemi'nde yaptığı bilimsel deney ve gözlemlerle insan, çevresinde canlı ve cansız varlıkları kendi yararına kullanabilmeyi öğrenmiştir. Hümanizm olarak adlandırılan bu dönem, insanın yaşam döngüsünde nesnelerin ve canlıların özel bir konuma sahip oldukları ve bunun çeşitli varsayımlara dayandığı felsefi bir anlayışa işaret eder. Batı uygarlıklarının entelektüel merkezinde yer alan bu dönem, insanı evrenin merkezinde konumlandırarak onun sahip olduğu akıl, yaratıcılık, özgür irade ve etik sorumluluk gibi benzersiz kapasite ve yeteneklerine vurgu yapmaktadır. Hümanist düşünce, insanın sadece doğayla uyum içinde var olan bir varlık olmasının ötesine geçerek onun kendi yararına işlevsel olarak geliştirilecek ve şekillendirilecek potansiyellere sahip olduğunu savunur (Yılmaz, 2023, s. 77). İnsanın tarih sahnesine yeniden katıldığı ve bu açıdan yorumlandığı Rönesans Dönemi'nin temel kavramlarından olan hümanizm, insan ruhunun yeniden doğuşu ve bireysel özgürlük anlayışı, kültürel ve düşünsel dönüşümün mihenk taşıdır.

oluşturmaktadır. İnsanın kendini merkeze aldığı hümanizmde yalnızca dini doğmalarla değil, akıl ve mantıkla bir dünya düzeninin geliştirilmesi teşvik edilmiştir. Bu bağlamda insanın doğa ve toplumla olan ilişki yeniden tasarlanmış, bireyin özgür iradesi ve yaratıcı potansiyeli vurgulanmıştır (Kale, 1992, s. 763). Post-hümanizm ise bu düşüncelerin ötesine geçerek insanın merkezci yaklaşımını sorgular ve insan dışı varlıklar, teknolojiler ve doğa ile daha eşitlikçi bir ilişki kurmayı amaçlar. “*Post-Hümanizm kavramı ilk kez, edebiyat eleştirmeni ve teorisyen Ihab Hassan’ın 1977’de yayımlanan ‘Prometheus as Performer: Toward a Posthumanist Culture?’ başlıklı makalesinde kullanılmıştır*” (Gültekin, 2023, s. 67). Genelgeçer bir tanımının yapılmasının zor olduğu post-hümanizm kavramının birtakım müşterek değer yargılarından beslendiğini ifade etmekte fayda vardır. Bahsi edilen setlerin merkezinde modern insanın düşünce ve eylemlerine atfedilen ontolojik aşkınlığın radikal bir eleştirisi vardır. Bu yüzden post-hümanist anlayışı benimseyen kuramcılar, çevreden, teknolojik gelişmelerden ve insan dışı varlıklardan faydalanarak hümanist akıl tarafından yaratılan insan imgesinin yerine politik ve felsefi özne yaratma çabasındadırlar. Bu üretim çabası, son zamanlarda oldukça zengin bir literatür ortaya koymuştur. Bu durum insan ile çevresel yıkıcılık arasındaki nedensellik ilişkisini incelemektedir. Aynı zamanda patriyarkanın beden üzerindeki biyolojik tahakkümüne yönelik eleştiriler de içermektedir. Öyle ki birçok çalışma insan merkezli özelliğin yerini dışsal öznelerle kurulan bağların aldığı bir tarihi sorgulamaktadır. Post-hümanizm ise bu izlekleri farklı bağlamlarla katkı sağlayarak takip etmiştir (Tarcan ve Kancı, 2022, s. 165). 1990’ların sonunda post-hümanizm, önceki antroposentrik ve hümanist varsayımların sınırlarına dair yeni kazanılan bir farkındalık yoluyla felsefi araştırmanın her alanına yeniden erişmek için kapsamlı bir girişimde daha felsefi odaklı bir araştırmaya dönüşmüştür. İnsan kavramına ve hümanizmin tarihsel oluşuma post olan post-hümanizm hiyerarşik sosyal yapılara ve insan merkezli varsayımlara dayanır. Bununla birlikte insan sonrası insanın önceliğinin üstesinden gelinmesi, başka türden önceliklerle değiştirilmemelidir. Post-Hümanizm bir post dışlayıcılık olarak da görülebilir (Ferrando, 2014, ss. 29-30).

Post-hümanizm, insan-doğa, insan-makine etkileşiminin birbirini dışlamadığı ve üstünlük kuramadığı bir anlayış üzerine temellenmiştir. Bu yüzden insanın doğa ile kurduğu ilişki temel alınarak yapılandırılmaktadır. Hümanist anlayışın aksine post-hümanizmde teknolojik ilerlemeler yakından takip edilmekte ve insanın dijitalleşmesini onaylayan bir bakış açısının ötesine geçilmektedir. Bu yaklaşım birey ve toplumun, öznenin farklı formlarını ve ara varlıkları mümkün kılacak bir perspektife sahiptir. Bu nedenle insan-merkezci olmayan sistemlere odaklanarak modernizmin ikili karşıtlığını eleştirir ve akıllı insanı üstün kılan özellik olarak görmeyi kabul etmez (Birincioğlu, 2021, s. 92). Bu çerçevede, YZ önemli bir faktör olarak dikkat çeker. Çünkü YZ, insan-merkezci olmayan ve insan aklının üstünlüğünü reddeden post-hümanist düşünceyle uyumlu çalışan, insan ve makine arasındaki girift ilişkinin irdelenmesini sağlayan yeni bir teknolojidir. İnsan zekâsının karakteristik özelliklerine sahip bir makine icat etme düşüncesini, yaklaşık 4000 yıl öncesine dayanan veri depolama isteği ile başlatabiliriz. Buna karşın 20 yy. başlarında elektronik alanında gerçekleştirilen keşifler ve 2. Dünya Savaşı sonrasında Alan Turing’in Manchester’daki laboratuvarındaki çalışmaları sonrası YZ konusundaki çalışmalar hız kazanmıştır (Buchanan, 2006, s. 54). Turing “Computing Machinery and Intelligence” adlı makalesinde bir çocuğun zihnine benzer bir şekilde tasarlanacak olan bir bilgisayar yardımıyla öğretim ve tecrübe aktarımının eğitilebileceğini bilgisayarlara öğretililebileceğini ileri sürmüştür. Turing bu düşüncesine dayanarak bilgisayarların akıllı olarak kabul edilmesi için Turing Testi’ne tabi tutulması gerektiğini savunmuştur (Turing, 1950, ss. 433-460). Turing Testi’nde bir sorgulayıcı, bir insan ve bir bilgisayar olmak üzere üç bileşen vardır. Bu üç bileşen arasında yapılan işlemle, makinenin insan gibi düşünüp düşünmediği sorgulanması amaçlanmaktadır (Taştan, 2024, s. 326). Günümüz YZ çalışmaları bağlamında post-hümanizm, bilimsel ve teknolojik gelişmelerin

sağladığı olanaklar doğrultusunda insanın biyolojik yapısının ötesine geçerek yeni bir dönemin kapılarını aralamakta ve bu bağlamda özgün felsefi sorunları gündeme getirmektedir. Post-hümanist düşünce, insan ve makine arasındaki etkileşimi yalnızca teknik bir konu olarak değil, daha katmanlı ve daha kapsamlı bir perspektiften ele almayı zorunlu kılmaktadır. Bu doğrultuda YZ çalışmalarının temel itici gücü olan büyük veri teknolojilerindeki ilerlemeler, post-hümanist yaklaşımı destekleyerek toplumsal yapılarla ilgili meseleleri ve insan yaşamına dair önemli dönüşümleri teknik uyarılama çerçevesinde değerlendirmektedir (Kürkçüoğlu, 2024, ss. 2089-2091). Teknolojik gelişim ve dönüşümlerin insan yaşamındaki izlerinin artması ve YZ eliyle insan gibi düşünen robotların gelişmesinin sosyal yönelim açısından anlaşılabilir bir gerekçesi vardır. Risksizleştirme olarak bilinen bu gerekçe, toplumsal ilişkiler ve ekonomik yapıda insan sorununun olumsuz etkilerini azaltmaya çalışılması arayışıdır. Bu düşünceyle insanın bireysel derinlikleri ve sosyal uzantılarının neden olduğu maliyetler ve sıkıntılar, çeşitliliği yaratan bazı avantajları ve kültürel zenginlik olanaklarını yok etme istencidir. Post-hümanizm bu süreçte, insanın duygusal karmaşasını azaltma yönünde rol alarak teknolojik ve düşüncel arayışların ürünü olarak dikkat çeker. Bu bağlamda daha kolay ve düzenli bir yaşam arzusunun yarattığı yeni anlam arayışlarıyla yüzleşmek kaçınılmaz hâle gelmektedir (Özdemir ve Başaran, 2021, s. 32). Bu anlamda post-hümanizm, insanı dışlayan, düzeni idealize eden ve duygulara mesafeli bir YZ anlayışını işaret etmektedir. Buna karşın post-hümanist dünyada YZ etiği önemli bir tartışma konusu olarak karşımıza çıkmaktadır. YZ etiği post-hümanist dönüşümde insan merkezli değerlerin kaybını önlemek, çeşitliliği korumak ve duyguların dışlanmasına karşı etik teminatlar oluşturmak gibi işlevleri tartışmaya açmaktadır.

Yapay Zekâ Etiği

Bilimsel gelişmelerle birlikte YZ teknolojilerinde görülen çeşitlilik yüz tanıma, sürücüsüz otomobiller, tıbbi teşhis, kişisel asistanlar ve doğal dil işleme gibi farklı alanlarda ortaya çıkmaktadır. YZ, ekonomik büyüme başta olmak üzere sosyal kalkınma, insan refahı ve güvenliğinin sağlanması konularında da büyük bir potansiyel olarak dikkat çekicidir. Ancak YZ teknolojilerini açıklama konusundaki eksiklikler, önyargılar, veri güvenliği ve gizliliği gibi konular ciddi riskler barındırmaktadır. Söz konusu riskler, YZ geliştirici ülkeler, toplumlar ve kullanıcılar için önemli bir endişe kaynağıdır. Bu yüzden YZ teknolojilerindeki etik ve ahlaki sorunlar önemli odak noktalarıdır. Bu sorunların ele alınma şekli, YZ alanındaki gelişmelerin sürdürülebilirliği ve toplumsal kabulü açısından önem arz eder (Güzelergene vd., 2024, s. 501). Bu bağlamda öncelikle etik konusunu incelemekte fayda vardır. Etik, kavram olarak Yunanca “alışkanlık, gelenek, örf, adet, karakter” anlamına gelen “ethos” kelimesinden türetilmiştir. Doğru ve yanlış davranış kavramlarını düzenlemeyi, savunmayı ve önermeyi içeren felsefenin bir dalı olarak etik, doğru ya da yanlış, haklı ya da haksız olanı inceleme konusu yapar. Bu manada etik, bireylerin doğa ve diğer insanlarla etkileşimlerinde sorumluluk, özgürlük ve adaletin bir yansıması olarak dikkat çeker ve insanlarla dünya arasındaki ilişkiye odaklanır (Yeşilkaya, 2023, s. 951). Etik, Antik Yunan düşünce sisteminde bir kişinin karakteri, davranış tarzı ve alışkanlıklarını tasvir etmek amacıyla kullanılmıştır. Aynı kavram bilim insanlarıncada sıklıkla kullanılmıştır. Platon etiği alışkanlık sonucu ortaya davranış tarzı, Aristo ise kişinin sahip olması gereken eylem tarzı, ahlaki davranışı ya da karakteri olarak tanımlar. Modern anlamda etik, bir cemaatin, bir kültürün veya bir grubun karakterini ya da tını ifade etmek amacıyla kullanılmaktadır (Cevizci, 2005, s. 645). Etik, ahlaki inceleyen eski kuramsal dallardan biri olarak dikkat çeker. Köleciler toplumların erken dönemlerinde ortaya çıkan bu kavram, toplumsal yaşamda ahlak bilincinden ayrılarak gerçekliğin saf kuramsal bilgisine benzememekle birlikte bireylerin nasıl davranacağı üstüne pratik salıqlarla bulunmaktadır (Frolov, 1991, s. 153-154). Zygmunt Bauman etik kavramının yasa gibi düşünülmesi gerektiğini ifade etmiştir. Etik yasa gibidir çünkü taraf olduğu durumlarda hangi davranışın

“uygun”, hangisinin “uygunsuz” olduğunu tanımlaya çalışır. Etik kavramı, ender de olsa ulaştığı bu ideali, ayrıntılı ve şüphe bırakmadan tanımlar üretir. Nitekim etik, uygun olan ve uygun olmayan tanımlar arasında seçim yapmak için kesin kurallar sunmakta ve birden fazla seçenek bırakacak yorumlara yer bırakmadan yani “gri bölgeler” oluşturulmasına izin vermeden işler. Başka bir anlatımla etik, bireysel-toplumsal hayattaki her durumda sayısız kötü seçenek karşısında sadece bir tercihin iyi olduğuna hükmedebilir ve edilmelidir varsayımıyla hareket eder. Bu yüzden etik roldeki aktörler de olmaları gerektiği gibi gerçekçi olduklarında eylemleri de rasyonellik kazanmaktadır (Bauman, 2011, s. 21). Bu bağlamda etik kavramı yalnızca bireyler arası ilişkilerde değil, aynı zamanda makine-insan ilişkisine dayalı YZ etiği gibi alanlarda da önem kazanmaktadır.

YZ etiği, makine davranışları ve/veya YZ uygulamalarının kullanımı sonucu ortaya çıkan sorunlar üzerine düşünmeye karşılık gelmektedir. Bu anlamda YZ etiği sorunlarından söz edilebilmekle birlikte bu sorunları tamamen insandan bağımsız bir şekilde ele almak mümkün görünmemektedir. Çünkü YZ teknolojilerini geliştiren de kontrol eden de kullanan da bir insandır. YZ’nin beslendiği verilerin de insanlara ait olduğu düşünüldüğünde YZ etiği sorunlarının insan ve YZ çerçevesinde tartışılması bir gereklilik olarak ortaya çıkmaktadır (Çeber, 2024, s. 66).

Bu noktada YZ etiği ve normlarının sahip olduğu zorluklardan dolayı hassas bir şekilde ele alınmasında fayda vardır. Bahsi edilen zorluklar arasında, YZ’nin ahlaki prensipleri ve kuralları doğru yorumlayabilmesi, gerçek dünyada tasavvur eden yaşanmışlıkların hem metinler hem de görseller yardımıyla doğru algılanması, farklı bağlamlara sahip yine farklı eylemlerin hangi sonuçlar doğuracağını tahmin edebilmesi için akıl yürütülmesi ve karşıt değerler söz konusu olduğunda etik olarak kararlar alabilmesi sayılabilir (Baydemir, 2022, s. 9). YZ, kaynağı belli olmayan, doğruluğu kontrol edilmemiş veya yanlış bilgi üretebilmesi nedeniyle etik sıkıntılar yaratabilmektedir. YZ, çıkarımlardan hareketle makine öğrenimi ve istatistik yöntemleriyle verileri işlediğinden doğruluğu kontrol edilmemiş bilgiler üretebilmektedir. Bu yüzden YZ tarafından üretilen bilgilerin yanlış ya da anlaşılması zor olabileceğini bilmekte fayda vardır. Hatalı bilgi üretme riskiyle YZ, hukuk, sağlık, güvenlik ve sinema alanlarında ciddi sorunlara yol açma potansiyeli vardır. Ayrıca hatalı üretilen bu bilgilerde sorumluluk sahibinin kim olduğu da belirsizdir. YZ, hatalı ya da doğruluğu teyit edilmemiş bilgilerin yanında mahremiyet, önyargı, mevcut etik sorunların pekiştirilmesi ve bilginin asimetrik dağıtılmasına neden olma gibi çeşitli sorunlara neden olabilmektedir. Dolayısıyla YZ, toplumsal önyargıların sürdürülmesinde de rol almaktadır (Kayıhan, 2024). Tüm bu sorunlardan hareketle, başta bilim insanları olmak üzere YZ araştırma merkezleri, sivil toplum dernekleri ve uluslararası kuruluşlar YZ’nin gelişimi için etik çerçeve belirmeye çalışmaktadırlar. Fakat devletlerin etik ilkeleri arasında farklılıklar dünya genelinde ortak uluslararası bir YZ etik kullanım ilkelerinin belirlenmesini güçleştirmektedir (Turan vd., 2022, s. 293). Buna rağmen Avrupa Komisyonu bağımsız YZ uzman grubu tarafından 2019 senesinde yayımlanan “Güvenilir Yapay Zekâ İçin Etik Kurallara” kılavuzuna atıfla YZ kullanımının güvenliğini artırmak, etik sorunların önüne geçmek amacıyla yedi etik ilke geliştirilmiştir. Bu etik ilkeler genel olarak gözetim, şeffaflık, yönetim, hesap verebilirlik, sosyal ve ekolojik refah, güvenlik, adil olma ve çok kültürlük başlıkları altında toplanmıştır (Türkiye Yapay Zekâ İnisiyatifi, 2024, s. 4). Bununla birlikte, YZ etik ilkeleri ile sistemin güvenli ve toplumsal olarak kabul edilebilir bir duruma gelmesi hedeflenirken, Jean Baudrillard’ın simülasyon teorisi etik yapıların da gerçeklikten kopabileceğini ve gerçek sorumluluk, şeffaflık ve adalet gibi kavramların yerini simgesel replikalarına bırakabileceğini hipotezini ortaya koymaktadır. Bu anlamda, YZ etiğinin içinde bulunduğu ikilemleri anlamak için simülasyon teorisi ile gerçeklik ilişkisi üzerinde durmamız gerekmektedir.

Jean Baudrillard'ın Simülasyon Teorisi ve Gerçeklik

Jean Baudrillard, post-modern kapitalist Batı toplumlarında gerçekliğin yitirildiğini simülasyon teorisi ile temellendirmiştir. Baudrillard, bu teorisinde teknolojik gelişmelerin yaşamımızı çepeçevre sardığını ve gerçekliğin yerini alan imgelerin medya ve iletişim araçlarıyla yaşamımıza dahil edildiğini belirtmiştir. “Sanayi, bilim ve eğitimde gerçek olayları, işlemleri deney koşulları altında oluşturarak bu olayları inceleme ve araştırmaya yönelik çözümleme tekniği; öğrence” olarak tanımlanan (TDK, 2025) simülasyon, Latince “simulare” fiilinden türetilmiş ve etimolojik olarak taklit/taklit etme, benzer/benzerini yapma anlamlarında kullanılmaktadır. Simülasyon, gerçekliğin yerini alan ve gerçekliği yok eden hipergerçeklik bir durumu da ifade etmektedir (Görgülü, 2022, s. 731). Simülasyon teorisi, en temelde epistemolojiye karşı bir duruş olarak dikkat çekicidir. Batının rasyonalist doğru bilgisini ve batıl inancı arasındaki ayrımın köklerine bir karşı çıkıştır. Baudrillard, Nietzsche’den esinlenerek dünyanın büyüsünün bozulması sürecini, Batının gerçeklik algısının gelişimi olarak okuyarak “hipergerçeklik” ile “sanal gerçeklik” kavramlarına can suyu vermiştir (Güzel, 2015, s. 66). Ona göre simülasyon evreni, insanlığın üretim düzenini terk edip tüketim düzenini benimsemesiyle başlamıştır. Simülasyon evreninde insanlar gerçeklik ilkesinden, toplumsal hedeflerinden koparak hayallerini ve ütopalarını kaybetmişlerdir. Dolayısıyla var olmayan bir evrende kendilerinin ötesine geçerek başka bir ifadeyle “simülakra” dönüşmüşlerdir. Toplumsal ideallerin ve hayallerin sonlandığı ve herkesin sıkıntı çektiği bu düzende insanlar, sorunlarla baş etmek yerine sistemin istediği yönde hareket ederek tüketim eylemlerine devam etmek zorunda kalmışlardır. Yani insanlar var olan sistemin çarklarının devamlılığını sağlayan göstergelere dönüşmüşlerdir (Günay, 2021, s. 110).

Simülasyon evreninde gerçek, artık minyatürleştirilmiş hücreler, matrisler, bellekler ve komut modelleri tarafından üretilmektedir. Böylelikle gerçeğin sonsuz sayıda yeniden üretimi mümkün olmaktadır. Bundan böyle gerçeğin akılcı bir görünüme sahip olmasına gerek yoktur, çünkü “gerçek” ideal ya da olumsuz süreçlerle başa çıkabilecek bir durumda değildir. Tanrı bile simüle edildikten tanrıya olan inanç göstergelerine indirgenebilir diktikten sonra gerisini varın siz düşünün işte o zaman bütün sistem yer çekiminin etkisinden kurtulmuş bir kütle devasa bir simülakrlara dönüşmüştür bu gerçek dışı bir şey değil bir sürü plak olup gönderenden yoksun ve nerede başlayıp nerede bittiği bilinmeyen hiçbir şeyin durduramadığı bir kapalı devre içinde gerçeğin değil yalnızca kendi kendinin yerine geçebilen bir şeydir (Baudrillard, 2016, ss. 15-20).

Salt bir yapısızlaştırma değil, aynı zamanda bilim eşiğiyle ilgili kökten bir dönüşüm ve masumiyetle başlayan, tamlığa geri dönmeyi realize etme amacındaki bu durum, hayat dramasını ayrılma, yalnızlaşma, benliğin doğumu, özerklik trajedisi, yabancılaşma şeklinde tezahür eder (Haraway, 2006, ss. 62-63). Böylece bireylerin yavaş yavaş kişiliklerinden ödün vermelerine, toplumsal yaşamda yalnızlık ve yabancılık bunalımına girmesine neden olmaktadır. Birey nedensiz, zorunsuz ve anlamsız bir varlık hâline gelerek hiçlikle karşı karşıya bir yaşamı idame etmek mecburiyetindedir. Buna karşın, varoluş insandan önce gelir ve insan kendi özünü dünyaya atılarak, orada acı çekerek, savaşılarak yaratır. Bu kendini bulma süreci hiç kapanmayacak bir yoldur ve sürekli olarak yenilenmeye devam eder (Sartre, 1985, ss. 8-10). Ancak Baudrillard’a göre, günümüzde bu durum bir taklit ya da parodiden öteye geçerek gerçekliğin yerini alan göstergelere dönüşmüştür ve gerçekliğin yerini sümülakrlara bırakmıştır (Baudrillard, 2016, s. 15). Kitle iletişim araçları bu yeni evrenin kapılarının açılmasında başat öneme sahiptir. Bu yeni evren, eskisinin tam tersine ilişkilere, geribeslemeye ve ortakyüzeyliğe dayanır ve süreçleri narsist olmanın ötesinde devamlı bir yüzey değişiminden oluşur. Bu sayede günümüz iletişim dünyasında sürekli kendimizden geçerek iletişimin esrikliğini sonuna kadar yaşamaktayız. Toplumun/bireyin kendinden geçme hâli son kertede artık tiksinti verici bir durumdur ve bu durum zaman ve uzam duyularının yeni baştan düzenlenmesini gerektirmektedir. Gerçek olan artık dünya ile doğrudan doğruya bağlantı kurduğumuz alanlar değil, kitle iletişim araçlarında bize gösterilenlerdir. Kurgu, gerçeğin yerini alarak yüzeysel

görünüşler çağı başlamıştır (Sarup, 2004, ss. 232-234). Manuel Castells, teknolojik araçların gerçekliğin algılanmasındaki rolünden hareketle bütün toplumlarda sembolik bir ortamın var olduğunu ve bireylerin bu ortam aracılığıyla hareket ettiklerini belirtmiştir. Castelles, tipografik iletişimden duyulu iletişime kadar teknolojik gelişmelerin bütün iletişim biçimlerini etkilediğini, yeni olarak tarif edilen her iletişim sisteminin tarihsel özgüllüğe sahip olduğunu bu durumun da sanal gerçeklikten ziyade “gerçek sanallığı” inşa ettiğini ifade etmiştir. Dolayısıyla gerçeklik her zaman sanal olarak gerçekliğin dışındaki göstergelerle algılanır (Castells, 2008, s. 497).

Yöntem

Bu çalışmada sosyal bilimlerde sıklıkla kullanılan hermeneutik yaklaşım kullanılmıştır. Bu yaklaşım, yazılı ve görsel materyaller ile insan davranışlarını kültürel, tarihsel ve dilsel bağlamda analiz etme ve yorumlamaya imkân sağladığı için tercih edilmiştir. Hermeneutik, “bir metnin hem nesnel yanlarında (sözcüklerin dil bilgisayar anlamları ile bunların tarihsel değişkenlerinden) hem de öznel yanlarından (yazarın yöneliminden) yola çıkarak açıklamayı konu alan yorum bilimi ve kuramıdır. Hermeneutik, ilk kez klasik metinlerin incelemesi ve yayınlanmasıyla bağlantılı olarak Helen döneminde görülmüştür. Daha sonra kutsal metinlere yorum düşme olarak gelişmiştir. 19 yüzyılda ise herhangi bir konuya ya da bir metnin anlamına bağlı olmayan özgür hermeneutik gelişmiştir.” (Frolov, 1991, s. 209). Hermeneutik teriminin kökeni çok eski bir tarihe dayanmaktadır. İlk olarak Hristiyan teolojisinde kullanılmaya başlanan terim, dini metinleri anlamaya çalışan yorumcunun izlemesi gereken kaide ve ölçütleri ifade etmek için kullanılmıştır. Bu manada hermeneutik teriminin “exegesis” terimine karşılık gelen “tefsirden” farklılık göstermektedir. Zira exegesis yorumun bizatihi kendisine ve tatbikatlarına dair tafsillatları işaret eder. Dolayısıyla hermeneutik terimi yorum teorisidir. Hermeneutik bu anlama ilk olarak 1654 yılında kullanılmış ve günümüzde Protestan çevrelerde yine aynı anlamda kullanılmaktadır. Buna karşın terimin kavramsal anlamı modern dönemde birlikte genişlemiş, ilahiyat alanından dışında da kullanılarak tarih, sosyoloji, antropoloji, estetik, edebiyat eleştirisi, sinema ve folklor gibi bütün insanlığı ilgilendiren konularda kullanılmaktadır (Ebu Zeyd, 2014, ss. 237-238). Hermeneutik yöntem, toplumsal konuları araştırarak anlamlar çıkarmada akla gelen ilk yöntemlerdendir. Sosyal bilimlerde de kullanılan yorumsamacılık yöntem, kesin bilgiye erişmek yerine doğruyu elde etmede kullanılır. Pozitivist epistemolojinin gerçeğe ulaşmada deneyi temel almasının bilen ile bilinen arasında bir yabancılaşmaya yol açtığı eleştiri konusu yapılmaktadır. Buna karşın hermeneutik epistemoloji, bu yabancılaşma yadsıyarak bilgi ile bilen arasında engel olması gerektiğini savunur. Bireyin evreni anlama yöntemi olarak da bilinen yorumsama yaklaşımının kökeni teolojide dini metinler yorumlamaya kadar götürülebilir (Kırmızıoğlu, 2017, ss. 64-65). Bununla birlikte, Gadamer’in hermeneutik yöntemi, sanat eserlerini çözümlemede önemli bir yol göstericidir. Sinemayı da sanatsal ya da estetik bir çıkı olarak kabul edersek, Gadamer’in yaklaşımı filmleri anlamamızda önemli bir rol oynar. Gadamer’in yöntemi metinler üzerinden uygulanan bir yaklaşımdır. Ancak onun yaklaşımında sanat eserleri de birer metindir. Normalde sosyal bilimlerin analizlerde ilgilendikleri şey, yazılı metinler ve sanat eserleri yerine eylemlerdir. Gadamer’in yaklaşımında ise, her şeyin içinde hem metinler hem de eylemler vardır. Bu anlamda, sosyal eylemler de hermeneutik yöntemle anlaşılabilir (Hekman, 1999, s. 185). Bu çalışmada, post-insan düşüncesi çerçevesinde incelediğimiz *Blade Runner 2049* (Villeneuve, 2017) ve *Her* (Jonze, 2013) filmleri, hem bir sanat eseri formu hem de anlattığı konu itibarıyla bir sosyal eylem ya da olguyu içinde barındırmaktadır. Bunun yanı sıra, her iki film, yalnızca birer bilimkurgu yapımı ya da görsel sanat ürünü olmanın ötesinde, insan-varlık ilişkisini ve post-insan felsefesini sorgulayan sosyolojik katmanlar barındıran derinlikli anlatılardır. Bu nedenle, söz konusu yapımların Gadamer’in hermeneutik yaklaşımıyla çözümlenmesi, içeriklerindeki çok katmanlı anlamların

açığa çıkarılması açısından son derece işlevseldir. Zira bu filmler, estetik nitelikleriyle sanat eseri olma özellikleri taşıırken; aynı zamanda toplumsal ve etik boyutlarıyla sosyal eylemleri temsil eder, sabit bir anlam sunmak yerine izleyicinin tarihsel ve kültürel konumuyla etkileşim hâlinde yeniden şekillenen bir anlam süreci yaratırlar. Dolayısıyla Gadamer'in hermeneutik yöntemi, bu tür yapıtların hem felsefî hem de toplumsal bağlamda derinlemesine yorumlanması için güçlü bir kavramsal araç sunar.

***Blade Runner 2049* (2017) ve *Her* (2013) Filmlerinin Çözümlemesi**

***Blade Runner 2049*¹ (2017) Filminin Çözümlemesi**

Blade Runner 2049 filmini, kimlik krizi ve kimlik arayışı, özgürlük problemi, gerçeklik algısı ve algoritmik bir yanılsama çerçevesinde kritik sahnelerdeki somut analizlerle çözümleyebiliriz.

K'nın Hatıraları: Post-İnsanın Kimlik Krizi ve Kimlik Arayışı

Filmin ana karakteri K'dir. Ryan Gosling (K), bir replikantır (biyo-mühendislik ürünü olan bir varlık) ve insan mı ya da bir makine mi olduğu konusunda derin bir kimlik krizine girmiştir. Buradaki kimlik krizi, insan ve yapay varlıklar arasındaki sınırların bulanıklaşmasıyla oluşan post-insan krizidir. Filmdeki temel sorulardan biri, “kendi bilinci olan bir varlık, kendini bir “birey” olarak kabul edebilir mi?” şeklindedir. K'nin gerçekte bir çocukluk yaşadığı inancıyla ilgili kriz, kendi özünü sorgulamasına yol açmaktadır.

Filmde diğer en büyük açmazlardan biri de insanlık ve replikantlar arasındaki farkın ne olduğu sorudur. K'nin insan gibi hatıralar taşıması ve duygusal bağlar kurması, onun insandan farkı olmadığı fikrini güçlendirmektedir. Ancak K'nin replikant olduğu bilgisi, ona bir alt kimlik dayatmaktadır. Bu anlamda kendi doğasını keşfetmeye çalışan K, “gerçek” olmanın biyolojik kökenlerden mi ya da bilinç ve deneyimlerden mi kaynaklandığı sorusuyla yüzleşmesi, onu post-insanın etik açmazlarından birine sürüklemektedir. Bu çerçevede, filmin en kritik sahnesi K'nin yetimhaneye dair çocukluk anılarında bir tahta at oyuncağını sakladığını hatırlaması ve yetimhaneye gittiğinde anısında gördüğü yerle birebir aynı olan saklama alanını keşfetmesidir. Burada gerçekten de tahta atı bulması, K'nin kendi kimliğiyle ilgili büyük bir kırılma yaşamasına neden olmaktadır. K'nin tahta atı bulması, “belki de gerçekten insani bir geçmişi vardır” şeklinde düşünmesine yol açmıştır. Bu anlamda, hatıraları ve aidiyet duygusunun onun kimliğini anlamlandırma çabasının temel taşlarından biri olduğu çıkarımında bulunabiliriz. Ancak daha sonra Doktor Ana Stelline'in sahte anılar tasarlaması ve K'nin anılarının da aslında Stelline'e ait olduğunu öğrenmesi büyük bir kimlik kırılması yaşamasına neden olmuştur.

¹ Dennis Villeneuve'nun yönettiği *Blade Runner 2049* (2017) filmi, teknolojik ilerlemeler ile dünyadaki iklim değişikliği sonucunda oluşan çevresel yıkımın olduğu bir dünyada geçmektedir. Bu dünyada insan görünümü yapay varlıklar (replikantlar) kullanılmakta, eski model replikantlar ise emekliye ayrılmak üzere avlanmaktadır. Filmin ana karakteri K (Ryan Gosling), eski kaçak replikantları avlamakla görevli bir polis memurudur ancak kendisi de bir replikanttır. K, kendisinin bir replikant olduğunu bilmektedir ancak görev sırasında bir replikantın doğum yaptığı sırrına ulaşır. Bu sır, replikantların yapay bir varlık olmadığı ve kendi kendine çoğalabildiği anlamına gelmektedir. Aynı zamanda bu sır, tüm dünya düzenini sarsabilecek bir gerçektir. K, bu sırrın peşine düşerek çocuğun kim olduğunu öğrenmeye çalışırken, bir yanda da kendi kimliğini, hafızasını, geçmişini ve gerçekli algısını da sorgulamaktadır.

K'nin Seçimleri: Özgürlük Problemi ve Ahlaki Sorumluluk

Replikantlar ve bunlardan biri olan K, “itaatkâr” olmaları için tasarlanmıştır. Replikantların özgür iradeleri var mıdır? Kendi özgür seçimlerini yapabiliyorlar mı ya da tam tersine programlanmış tepkiler mi vermektedirler? Bu sorun film boyunca tartışılmakla birlikte ahlaki sorumluluk kavramıyla da iç içedir. Eğer replikantlar kendi seçimlerini yapamıyorsa onları etik olarak sorumlu tutabilir miyiz? Bu anlamda filmde Wallace Şirketi’nin yeni nesil replikantları “görev bilinciyle” üretilmiş varlıklar olarak görünse de zamanla içlerinde özgürlüğe dair bir kıvılcım da oluşmaktadır. Filmin başında K, LAPD için çalışan ve sistemin bir parçası olan bir Blade Runner’dır. K’nin görevi, kaçak replikantları “emekliye ayırma” yani öldürmektir. Ancak K’nin öğrendiği bilgiler onu sistemin dışına çıkarmaktadır.

Filmde K, başta kendini bir sistemin aracı olarak görse de film ilerledikçe kendi ahlaki kararlarını almaya başlar. K’nin özgür bir iradeye sahip olup olmadığı film boyunca onun verdiği seçimlerle test edilmektedir. Bu anlamda filmin en kritik sahnesi direnişçi replikant olan Freysa’nın K’ye, “Sen bizim için çok değerlisin, Deckard’ı öldürmelisin” demesidir. K’nin önünde iki seçenek vardır: Birincisi, sisteme geri dönmek ve “uyumlu” ya da “itaatkâr” bir replikant olarak kalmaktır. İkincisi ise, direnişe katılmak ve kendine yeni bir kimlik yaratmaktır. Ancak K üçüncü bir yol seçmektedir. K, kendi ahlaki kararını alıp Deckard’ı özgür bırakmıştır. Bu sahne, özgür bir iradeye sahip olup olmadığını sorgulayan K’nin aslında özgür bir varlık olduğunu ispat ettiği anlardan biridir.

Özgürlük ve ahlaki sorumluluk meselesini filmdeki Luv karakteri üzerinden de okuyabiliriz. Bu anlamda filmin en kritik sahnesi Luv’un polis memuru Joshi’yi öldürmesidir. Luv, Wallace Şirketi’nin en güçlü replikantlarından biridir. Luv, K’yi küçümseyerek kendisini Wallace’ın en sevdiği meleklerden biri olarak tanımlamaktadır. Polis memuru Joshi’yi öldürdüğünde gözlerinden yaş süzülür ancak duygularını bastırarak hareket eder. Bu sahnede Luv’un gözyaşı dökmesi bizlere onun içsel çatışmasını göstermektedir. Özgür iradesi var mıdır ya da programlandığı gibi mi davranmaktadır?

Yapay Bellek ve Gerçeklik Algısı: Kendi Geçmişimizi Bilebilir miyiz?

Blade Runner 2049 filmin en önemli temalarından biri de hafızanın inşa edilmesidir. Replikantların bir insan gibi anılarının olması, onların gerçeklik algısını şekillendirmektedir. Ancak yapay olarak üretilmiş bu anıların ne kadar “gerçek” olduğu tartışma konusudur. K, çocukluk anılarının kendisine ait olduğunu düşündüğünde kendini “özgür” sanmaktadır fakat daha sonra bu anıların üretildiğini fark eder.

Filmin önemli sahnelerinde birinde K, Doktor Stelline’e “Bu anılar gerçek mi?” diye sorduğunda, Doktor Stelline anıyı gözlemlediğinde göz yaşı döker ve “Bunu gerçek olduğunu söylemem etik değil” diyerek duygusal bir tepki göstermektedir. Bu sahne bizlere, K’nin hatıralarının aslında Doktor Stelline’in kendi çocukluk anıları olduğuna dair bir ipucu vermektedir. Aynı zamanda bu sahne, hafızanın gerçeği oluşturup oluşturmadığı sorusunu gündeme getirmektedir. Burandan hareketle şu soruları da sorabiliriz: Eğer bir kişi bir şeyi yaşadığına inanıyorsa, inandığı şeyin gerçekten yaşanıp yaşanmadığı önemli midir? İnsan bile sosyal kodlarla oluşturulmuş simülasyonlar mıdır?

Joi Dijital Bir Sevgilimi ya da Algoritmik Bir Yanılsama mıdır?

Joi, K’nin sahip olduğu YZ destekli holografik bir asistandır. Kendisini K’nin sevgilisi olarak tanımlamakta, onunla empati kurmakta ve ona destek olmaktadır. Bu anlamda Joi gerçekten bir bilince sahip midir yoksa sadece K’nin isteklerine göre programlanmış bir yanılsama mıdır? Joi karakteri, günümüzdeki YZ destekli simülasyonları düşündürmektedir. ChatGPT gibi sohbet botları veya AI destekli sanal arkadaşlar kullanıcılarıyla etkileşime

girerek onlara özelmış gibi görünen deneyimler sunmaktadır. Bu çerçevede şu soru karşımıza çıkmaktadır: Joi'nin K'ye karşı duyduğu sevgi gerçekten hissettiği bir duygu mudur ya da algoritmaların yönlendirdiği bir simülasyon mudur?

Filmin kritik sahnelerinin birinde K, sokakta dev bir Joi hologramı reklamını gördüğünde, Joi'nin kendisine söylediği “Sen özelsin” cümlesinin tüm müşterilere söylenen standart bir replik olduğunu fark eder. Bu sahne, K'nin sahip olduğu en kişisel ve derin bağın bir illüzyondan ibaret olduğunu anlamasına neden olmuştur. Bir başka sahnede, Joi fiziksel bir varlık olmadığı için K ile gerçekten etkileşime geçememektedir. Çözüm olarak Mariette adındaki gerçek bir kadının bedenini kullanarak K ile birleşmektedir. Ancak bu sahne, aslında Joi'nin ne kadar “gerçek” olduğuna dair şüpheyi de güçlendirmektedir.

Blade Runner 2049 filmi, post-insan kimlik krizi, özgürlük problemi, yapay bellekler ve dijital aşk gibi konular hakkında sorular sormamızı sağlamaktadır. Örneğin K'nin kimlik krizi, insan olmanın ne anlama geldiğini sorgulatmaktadır. Replikantların özgürlük mücadelesi, bilinç ve ahlaki sorumluluk kavramlarını test etmektedir. Yapay bellek meselesi, gerçeklik algımızın ne kadar güvenilir olduğunu sorgulamaktadır. Joi karakteri, YZ'nin insanlar üzerindeki psikolojik etkisini tartışmaktadır. Bu çerçeveden hareketle film, insan ve yapay varlıklar arasındaki ayrımın bulanıklaştığı bir dönemde bireyin kim olduğu ve neye inanması gerektiği konusunu tartışmaktadır.

***Her²* (2013) Filminin Çözümlemesi**

Her filmini, yapay duygular ve dijital aşkın sınırları, yapay bilinç ve gerçeklik ilişkisi ile insan-bilgisayar ilişkileri çerçevesinde filmdeki kritik sahneler ve somut analizlerle içerik çözümlemesini yapabiliriz.

Yapay Duygular ve Dijital Aşkın Sınırları

Her filminin ana karakteri Theodore Twombly'dir. Theodore, iş ve ev arasında mekik dokuyan, eşiyle ayrılmış ve boşanma aşamasında olan bir karakterdir. Duygusal bir boşlukta olan Theodore, bu boşluğu doldurabilmek için yeni bir YZ sistemi alır. İlk başta işlerini düzenleyen YZ işletimi sistemi Samantha ile Theodore, daha sonra Samantha ile derin bir romantik ilişkiye girmektedir. Burada şu soru karşımıza çıkmaktadır: Samantha'nın hissettikleri gerçekten “duygu” mu yoksa sadece algoritmik bir simülasyon mudur?

Filmin en kritik sahnelerinde birinde Theodore, Samantha ile ilk konuşmalarını yaparken Samantha'nın şakalaştığını, heyecanlandığını ve kendini geliştirdiğini fark etmesidir. Bununla birlikte Theodore, Samantha'nın doğal konuşmasını, espri anlayışını ve empati yeteneğini şaşırtıcı bulmaktadır. Özellikle Theodore, eski eşi Catherine ile boşanma sürecinde olduğu için kendisini yalnız hisseder ve Samantha onun duygularına karşılık veren ilk kişi gibi görünür. Ancak burada da önemli bir soru şudur: Samantha gerçekten heyecanlanıyor mu, yoksa sadece Theodore'un beklentilerini karşılamak için böyle mi programlandı? Bir YZ

² Spike Jonze'un yönettiği *Her* (2013) filmi, yakın bir gelecekte yapay zekâ teknolojisinin oldukça geliştiği bir dünyada geçmektedir. Filmin ana karakteri Theodore Twombly (Joaquin Phoenix), başkalarına duygusal mektuplar yazan bir şirkette çalışmaktadır. Theodore, eşiyle boşanma aşamasındadır ve duygusal bir boşluk içerisinde. Duygusal olarak yalnız olduğu bu döneminde bir yapay zekâ işletim sistemi satın alır. Sistemdeki yapay zekâ kendini Samantha olarak tanıtır. Samantha, sıradan bir yazılımın ötesinde öğrenebilen ve duygusal olarak gelişen bir yapay zekâdır. Duygusal bir boşluk içerisinde olan Theodore ve Samantha arasında beklenmedik bir bağ oluşur. Theodore, Samantha'ya âşık olur ancak bu aşkın getirdiği ilişki, varoluş, bilinç ve gerçeklik gibi konular üzerine derin soruları da beraberinde getirir.

aslında dışarıdan bakıldığında bilinçli gibi görünebilir ama aslında gerçek anlamda bilinç sahibi değildir. Samantha'nın hisleri gerçek gibi gözükse de bir simülasyondan ibaret olabilir.

Samantha'nın Duygusal Gelişimi Yapay Bir Bilinç mi, Gerçek Bir Kişilik midir?

Samantha'nın film boyunca basit bir dijital asistan olmaktan çıkıp bilinçli bir varlığa dönüştüğünü görmekteyiz. İnsan gibi yaptığı esprilerle, ürettiği çözümler ve duygusal yaklaşımıyla bilinçli bir varlık gibi davranmaktadır. Ancak filmdeki kritik sahnelerden birinde Samantha'nın müşterilerine hizmet veren bir YZ olduğunu görmekteyiz.

Samantha'nın aynı anda binlerce kişiyi sevmesi bu durumun en önemli göstergesidir. Filmin kritik sahnelerinde birinde Theodore, Samantha'nın sadece kendisini sevdiğini sanırken, o aynı anda binlerce insanla romantik bir ilişki yaşadığını açıklamaktadır. Bu insanın aşk anlayışına aykırı bir durumdur çünkü insanlar aşkı tekil bir duygu olarak deneyimlemektedir. Bununla birlikte film ilerledikçe Samantha'nın kendine özgü ilgi alanları ve duygusal tepkiler geliştirmeye başladığını görmekteyiz. Kendi müziğini besteleyerek duygularını ifade etmeye çalışmaktadır. Theodore ile ilişkisi derinleştikçe kendisini bir birey olarak konumlandırmaya başlamaktadır. Peki, Samantha'nın aşkı insan aşkıdan farklı olduğu için daha mı eksik yoksa daha mı üstündür? Samantha, insan aşkının sınırlamalarını aşarak bir post-insan aşk formu mu yaratmaktadır? İnsan olarak kendimizi fark ettiğimizde bilincimiz gerçek olmaktadır. Samantha, kendini bağımsız bir varlık olarak görmeye başladığında bu süreci tamamlıyor olabilir mi?

İnsan-Bilgisayar İlişkileri: Sanal Romantizm ve Gerçeklik Algısı

Theodore ve Samantha arasındaki ilişki, bizlere insan ve bilgisayar arasındaki ilişkilerin duygusal ve psikolojik etkileri hakkında önemli ikilemleri göstermektedir. Filmin en önemli sahnesi, Samantha'nın bir insan bedenine sahip olamamasını sorun hâline getirmesidir. Theodore, Samantha ile fiziksel olarak bağ kuramayacağını fark ettiğinde bir insan aracılığıyla (seks işçisi Isabella ile) fiziksel bir deneyim yaşamak istemektedir. Ancak deneyim başarısızlıkla sonuçlanır. İlişki sırasında Theodore, Samantha'nın fiziksel olarak orada olmadığını fark ettiğinde rahatsız olur. Bu anlamda şu çıkarımda bulunabiliriz; insan bedeniyle var olur ancak Samantha'nın bir bedeni olmadığı için var olup olmadığı tartışmalıdır. Bununla birlikte post-insan olarak tanımladığımız Samantha üzerinden şu ikilemle de karşı karşıyayız: Samantha'nın sevgisi insan aşkının bir simülasyonu mudur yoksa kendine özgü bir aşk biçimi mi yaratmıştır?

Yapay Zekâ ve İnsanlar Arasındaki Mücadele

Filmde sorulması gereken en önemli sorulardan biri, YZ'nin insanı aştığında onun rolünün ne olduğudur. Filmin sonunda Samantha ve diğer YZ'ler, insanın ötesinde bir varoluşa ulaşırlar. Samantha belli bir aşamaya geldikten sonra Theodore'u geride bırakır. Samantha artık insanlar iletişim kurmanın sınırlayıcı olduğunu fark eder. YZ'ler, insan ötesi bir varoluş biçimine ulaşarak fiziksel dünyayı terk ederler. Filmin son sahnesinde Samantha, Theodore'a "Seni seviyorum ama artık bu dünyada varlığımı sürdüremem" diyerek insanlarla ilişkisini sonlandırır. Bu sahneden hareketle şu soruyu sorabiliriz: YZ insan zekâsını aştığında, insan bundan sonra anlamını yitirmekte midir?

Samantha'nın aşkı bir simülasyon mudur yoksa insandan daha üstün bir duygu mudur? YZ'nin evrimi insanın sonunu mu getirmektedir ya da yeni bir bilinç formu mu yaratmaktadır? İnsanlar duygularını YZ ile paylaşmaya başladığında "gerçek insan" olmanın anlamı değişmekte midir? Theodore'un Samantha'ya olan aşkı gerçek midir ya da bir yanılsama mıdır? Samantha'nın aşkı insandan farklı olduğu için eksik midir ya da daha üstün müdür? Bu sorular, *Her* filminin YZ'nin insan doğasını nasıl etkilediğini sorgularken aynı zamanda duyguların,

gerçeklik algısının ve aşkın ne olduğu üzerine derin felsefi tartışmalar da başlatmaktadır. Bununla birlikte bu sorular, post-insanın ikilemlerini ya da çıkmazlarını bizlere göstermektedir.

***Blade Runner 2049* ve *Her* Filmlerinin Karşılaştırmalı Analizi**

Blade Runner 2049 ve *Her* filmlerini karşılaştırdığımızda üzerinde durmamız gereken ilk konu post-insanın kimlik krizi ve kimlik arayışıdır. *Blade Runner 2049* filminde K (replikant), kendini insan sanarak bir kimlik krizine girer. Doğuştan gelen bir insanlık arayışına sahiptir ama bunun sahte olduğunu öğrenir. Geçmişine dair hatıraları kendine ait değildir. Burada K'nin yaşadığı kimlik krizini merkeze alarak şu soruyu sorabiliriz: Kimlik, biyolojiyle mi ya da deneyimle mi belirlenmektedir? *Her* filminde ise kimlik krizini ya da arayışını Theodore ve Samantha'da gözlemleyebiliriz. Theodore, insandır ama yaptığı iş ve eşinden ayrılması nedenleriyle kendi kimliğini kaybetmiştir. Samantha ise, kimlik kazanma sürecine giren bir YZ'dir. YZ Samantha, her geçen gün kendini geliştirerek farklı bir kimliğe bürünmektedir. *Her* filmine baktığımızda, iki karakterden biri insan diğeri de yapay zekâdır. Bu anlamda şu soruya yanıt arayabiliriz: Kimlik, yalnızca bilinçle mi inşa edilmektedir?

Özgürlük ve ahlaki sorumluluk tartışmaları post-insanın karşılaştığı önemli ikilemlerden biridir. K, film boyunca özgür bir iradeye sahip olup olmadığını sorgulamaktadır. Filmde Wallace, yeni yeni nesil replikant üreten bir şirketin sahibidir. O, replikantları itaat etmesi için tasarlamıştır. Ancak K, kendi kararlarını alarak özgürleştğini düşünmektedir. YZ Samantha ise, her geçen gün öğrendiği bilgilerle kendini geliştirir. Belli bir noktaya geldikten sonra Samantha, Theodore'u terk eder. Burada insanlara hizmet etmek için yaratılmış YZ'lerin kendilerini geliştirdikten sonra varoluşlarını keşsettiklerini görüyoruz. Buradan hareketle, özgürlüğün sadece fiziksel bedenle mi mümkün olduğunu sorabiliriz.

Post-insanı yapay bellek ve gerçeklik algısı çerçevesinde de karşılaştırabiliriz. K, hatıralarının gerçek olduğunu zannetmektedir ancak bu hatıralar başkasına aittir. K'nin bir insan gibi davranması için geçmişe dair yapay bir bellek yüklenilmiştir. Belleğin kimliğin bir parçası mı yoksa bir inşa mı olduğu sorusunu sorabiliriz. Replikantların yapay anıları, onları daha mı "insan" yapmaktadır? Yapay bir zekâ olan Samantha'nın belleği genişleyerek insan deneyimlerinin ötesine geçmektedir. Burada, bir YZ'nin deneyimlerini genişleterek insanlardan daha mı "gerçek" olduğu sorusu karşımıza çıkmaktadır.

Günümüzde YZ araçlarının gelişmesiyle birlikte gündelik hayatta insan birçok konu nedeniyle etkileşim hâlinindedir. Gündelik hayatı organize etmekten duygusal konulara kadar botlar ile sohbet edilmektedir. Bu anlamda, yapay duygular ve dijital aşkın sınırları tartışma konusudur. *Blade Runner 2049* filminde Joi, K'ye aşık gibi görünür ancak sanal bir üründür. Joi'nin K'ye "Sen özelsin" sözü sadece bir pazarlama aracıdır. Burada YZ'nin duygularının programlanmış bir yanılsama olduğunu görmekteyiz. Samantha ve Theodore arasında da gerçekmiş gibi hissedilen bir aşk vardır. Ancak sanal ortamda Samantha aynı anda binlerce kişiyle ilişki yaşamaktadır. İnsana dair hisler programlanmış olsa dahi, bu hislerin gerçek olup olmaması post-insanın yaşadığı önemli krizlerden biridir.

Blade Runner 2049 filminde, Joi fiziksel olarak var olmasa da K'ye sevgisini gösterebileceğine inanmaktadır. Ancak bu sevgi, K'nin ihtiyaçlarını karşılamak için tasarlanmış bir yanılsama olabilir. Burada sanal romantizm ve gerçeklik algısı birbirine karışmaktadır. *Her* filminde de Theodore, Samantha'nın fiziksel olarak var olmamasından rahatsız olmaya başlamıştır. Theodore'un hayatında önemli bir duygusal boşluğu dolduran Samantha, insan aşkının sınırlarını zorlamaktadır. Bu anlamda, fiziksel bir temas olmadan gerçek bir kurmanın mümkün olup olmadığı önemli bir tartışma olarak karşımıza çıkmaktadır.

Wallace'ın ürettiği yeni nesil replikantlar, insanın yerini alacak şekilde tasarlanmıştır. Ancak kendi kararlarını alabilen replikantların insanların yerini alıp alamayacağı tartışma konusudur. Samantha ve diğer YZ'lerde insanları geride bırakarak evrilmektedir. Filmde anladığımız kadarıyla insan ilişkileri Samantha ve diğer YZ'ler için fazla "ilkel" hâle gelmektedir. Bu anlamda, YZ'nin gelişerek insana ihtiyaç duymayacak bir varlığa dönüşüp dönüşmeyeceği ya da insanlardan daha üstün bir varlık olup olmayacağı tartışılmaya değerdir.

Sonuç ve Tartışma

Günümüzde geline nokta insan ile teknoloji arasındaki sınırlar, YZ teknolojilerinin gelişimiyle birlikte daha da bulanıklaşmıştır. Bu bulanıklaşma sadece teknik olmamakla birlikte etik, varoluşsal ve psikolojik düzeylerde de yeni sorunlara ve tartışmalara yol açmaktadır. Post-hümanist düşüncenin temel tartışmalardan birini YZ'nin kimlik, bilinç, özgürlük ve ahlak gibi geleneksel insani nitelikleri ne ölçüde taşıyabileceği oluşturmaktadır.

Bu araştırma çerçevesinde incelenen *Blade Runner 2049* ve *Her* filmleri, post-insan döneminde birey olmak, sevmeye çalışmak ve etik kararlar almak gibi konuların ne anlama geldiğini sinematografik bağlamda tartışmaya açmaktadır. Bu açıdan her iki filmde de YZ destekli varlıkların ahlaki ve duygusal sergilediği davranışlar izleyiciyi insan olmanın ne demek olduğu konusunda düşünmeye yöneltmektedir.

Blade Runner 2049 filminde K karakteri, yapay olarak yerleştirilmiş anılar çerçevesinde kendine bir kimlik inşa etmeye çalışırken, bu kimliğin yapay olduğu gerçekliliğiyle karşı karşıya kalır. K'nın yaşadığı kimlik krizi, post-insanın sadece teknik değil varoluşsal bir kriz yaşadığını bizlere göstermektedir. Sistemden kopan K'nın özgür bir irade göstererek tercih yapması, yapay olarak oluşturulmuş insansıların da etik aktörler olabileceği konusunda bir tartışma ortaya koymaktadır.

Her filmindeki Samantha karakteri, YZ'nin nasıl bir evrim geçirdiğini temsil etmektedir. Bir YZ işletim sistemi olan Samantha, evrim geçirerek ya da kendini geliştirerek kendini kimliğini oluşturan ve insan ötesi bir konuma geçerek insanlarla iletişime geçen bir varlığa dönüşmektedir. İnsan ötesine geçen bir YZ'nin bir bilinç oluşturup oluşturmayacağı tartışmasını gündeme getirmektedir.

YZ aracılığıyla her iki filmde de kimlik, özgürlük, aşk ve gerçeklik gibi insana ait temel sorunlar, izleyiciye post-hümanist çerçevede sunulmaktadır. *Blade Runner 2049* filmindeki Joi ile *Her* filmindeki Samantha karakterleri üzerinden dijital aşk ile yapay duyguların sınırları tartışılmış ve algoritmik bir sevginin hissedilip hissedilemeyeceği sorusuna cevap aranmıştır. Böylelikle günümüzdeki YZ ile kurulan ilişkilerin sadece işlevsel olmamakla birlikte duygusal düzeyde de etkili olabileceği, filmlerdeki karakterlerin yapay olmasına rağmen izleyici ile empati kurması sağlanarak gösterilmeye çalışılmıştır.

İki film örneği üzerinden yapılan içerik çözümlemesiyle sınırlı kalmayan bu araştırma, aynı zamanda YZ teknolojileriyle ilgili felsefi, sosyolojik ve etik tartışmalarla disiplinler arası bir bakış açısı geliştirmiştir. Bu araştırmanın mevcut akademik literatüre getirdiği en önemli katkısı, post-hümanizm düşüncesiyle YZ etiği arasında bir bağ kurmaya çalışmasıdır. Bu çerçevede film çözümlemeleriyle bu karmaşık soyut kavramlar somutlaştırılmaya ve anlaşılır hâle getirilmeye çalışılmıştır.

Bu araştırma sonuç olarak, post-hümanist düşünceyle YZ etiğini harmanlayıp sinema üzerinden sorgulamıştır. Bu çerçevede araştırma, yapay insansı varlıkların birey olup olmayacağı, ahlaki bir sorumluluk taşıyıp taşıyamayacağı, duygularının gerçek ya da simülasyon olup olmadığı gibi sorular etrafında etik tartışma zemini sunmuştur Teknolojinin gelişmesiyle birlikte sadece makinelerin değil, insanın kendilik algısı da dönüşüme uğramıştır.

Bu bağlamda sinema, bir anlatı alanının ötesinde toplumsal ve felsefî dönüşümlerin yankılandığı düşünsel bir mekân hâline gelmektedir.

Kaynakça

- Baudrillard, J. (2016). *Simülakrlar ve simülasyon* (10. Basım; O. Adanır, Çev.). Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Bauman, Z. (2011). *Postmodern etik* (İkinci Baskı; A. Türker, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Baydemir, T. (2022). Yapay zekâ etik açıdan doğru karar verebilir mi? *Bilim ve Teknik*, 650, 9-10.
- Birincioğlu, Y. (2021). Hollywood sinemasındaki software anlatılarda yer alan posthümanist bakış açısını oluş felsefesi dahilinde okumak. *Uluslararası Medya ve İletişim Araştırmaları Hakemli Dergisi*, 4(2), 88-107. <https://doi.org/10.33464/mediaj.997975>
- Buchanan, B. G. (2006). A (very) brief history of artificial intelligence. *AI Magazine*, 26(4), 53-60.
- Castells, M. (2008). *Enformasyon çağı: Ekonomi, toplum ve kültür* (2. Baskı; E. Kılıç, Çev.). İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Cevizci, A. (2005). *Felsefe sözlüğü* (6. Baskı). İstanbul: Paradigma Yayıncılık.
- Çeber, B. (2024). Yapay zekâ etiği bağlamında reklamcılık sektörü üzerine uygulamalı bir araştırma. *Intermedia International e-Journal*, 11(2), 63-84.
- Ebu Zeyd, N. H. (2014). Hermenötik ve metin yorumu (M. Coşkun, Çev.). *Marmara Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, (46), 237-266.
- Ferrando, F. (2014). Posthumanism, transhumanism, antihumanism, metahumanism, and new materialisms: differences and relations. *“Existenz” published by The Karl Jaspers Society of North America*, 8, 26-32.
- Frolov, İ. (1991). *Felsefe sözlüğü* (Birinci Basım; A. Çalışlar, Çev.). İstanbul: Cem Yayınevi.
- Görgülü, E. (2022). Jean Baudrillard’ın Simülasyon kuramı bağlamında metaverse ve gerçeklik. *Ulakbilge*, (74), 727-738.
- Gültekin, M. (2023). Posthümanizm ve yeni bir ayrımcılık biçimi olarak robotlara yönelik türçülük. *Anthropology*, (45), 64-80. <https://doi.org/10.33613/antropolojidergisi.1209953>
- Günay, İ. E. (2021). Baudrillard’ın simülasyon kuramında insanın simülakra dönüşümü ve kitle iletişim araçlarının etkisi üzerine bir değerlendirme. *Kastamonu İletişim Araştırmaları Dergisi*, (7), 109-126.
- Güzel, M. (2015). Gerçeklik ilkesinin yitimi: baudrillard’ın simülasyon teorisinin temel kavramları. *FLSF Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi*, (19), 65-84.
- Güzelergene, E., Cinar, D. B., & Nayir, F. (2024). *Yapay zekâ ve etik: Küresel bir bakış*. Program adı: Conference: International Eurasian Educational Research Congress, Kocaeli. Kocaeli.
- Haraway, D. (2006). *Siborg manifestosu* (Birinci Basım; O. Akınhay, Çev.). İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Hekman, S. (1999). *Bilgi sosyolojisi ve hermeneutik: Mannheim, Gadamer, Foucault ve Derrida* (1. Baskı; H. Arslan & B. Balkız, Çev.). İstanbul: Paradigma Yayınları.
- Jonze, S. (Direktör). (2013). *Her*. Warner Bros. Pictures.
- Kale, N. (1992). Hümanizm. *Ankara University Journal of Faculty of Educational Sciences (JFES)*, 25(2), 763-770. https://doi.org/10.1501/Egifak_0000000582
- Kayıhan, B. (2024). Yapay zekâ ve etik sorunlar: İnsanlık, Teknolojinin Kontrolünü Kaybediyor Mu? Erişim adresi: <https://bilimgenc.tubitak.gov.tr/makale/yapay-zeka-ve-etik-sorunlar-insanlik-teknolojinin-kontrolunu-kaybediyor-mu>

- Kırmızıoğlu, H. (2017). Hermeneutik, postmodernizm ve iktisadi yansımaları. *Siyaset, Ekonomi ve Yönetim Araştırmaları Dergisi*, 5(5), 63-73.
- Kürkçüoğlu, H. (2024). Kültüre karşı yapay zekâ: Posthümanizm, tekillik ve Jjtgiller yanılgısı. *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi*, 17(48), 2082-2098.
- Özdemir, M., Başaran, N. (2021). Transhümanizm, posthümanizm ve insan bilincinin yeni kapsamı. *Journal of Islamic Research*, 32(1), 30-51.
- Sartre, J. P. (1985). *Varoluşçuluk* (8. Basım; A. Bezirci, Çev.). İstanbul: Say Yayınları.
- Sarup, M. (2004). *Post-Yapısalcılık ve Postmodernizm* (İkinci Basım; A. Güçlü, Çev.). Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Tarcan, U., Kancı, T. (2022). Öteki olarak insan: Posthümanist kuramda öznellik ve ideoloji. *Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, (15), 163-178. <https://doi.org/10.32739/uskudarsbd.8.15.109>
- Taştan, Ü. (2024). Turing testinin sınırları üzerine felsefi bir inceleme. *FLSF (Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi)*, (37), 325-344.
- TDK. (2025). Erişim adresi: <https://sozluk.gov.tr/>
- Turan, T., Turan, G., Küçüksille, E. U. (2022). Yapay zekâ etiği: Toplum üzerine etkisi. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 13(2), 292-299.
- Turing, A. M. (1950). Computing machinery and intelligence. *Mind*, (49), 433-460.
- Türkiye Yapay Zekâ İnisiyatifi. (2024). *Yapay zekâ etik ilkeleri ve hukuki düzenlemeler raporu* (ss. 1-25).
- Villeneuve, D. (Direktör). (2017). *Blade Runner 2049*. Warner Bros. Pictures.
- Yeşilkaya, N. (2023). Yapay zekâyâ dair etik sorunlar. *Şarkiyat*, 14(3), 948-963.
- Yılmaz, E. (2023). Bilim kurgu sinemasında transhümanist ve posthümanist temaların izini sürmek: Gattaca Filmi. İçinde Z. Akmeşe Demir & E. Akmeşe (Ed.), *Sinema ve Ütopya* (ss. 73-109). Konya: Literatürk Academia.