

**DİJİTAL TEKNOLOJİLER VE YAPAY ZEKA ÇAĞINDA
SİNEMA VE TELEVİZYON EĞİTİMİ: TEKNOLOJİ VE TOPLUM
KURAMLARI, EKONOMİ POLİTİK VE EĞİTİM PRATİKLERİ
BAĞLAMINDA KARŞILAŞTIRMALI BİR İNCELEME**

Doktora Tezi

Tayfun DALKILIÇ

Eskişehir 2024

**DİJİTAL TEKNOLOJİLER VE YAPAY ZEKA ÇAĞINDA
SİNEMA VE TELEVİZYON EĞİTİMİ: TEKNOLOJİ VE TOPLUM
KURAMLARI, EKONOMİ POLİTİK VE EĞİTİM PRATİKLERİ
BAĞLAMINDA KARŞILAŞTIRMALI BİR İNCELEME**

Tayfun DALKILIÇ

DOKTORA TEZİ

**Sinema ve Televizyon Anabilim Dalı
Danışman: Prof. Dr. Erol Nezih ORHON**

**Anadolu Üniversitesi
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü
Ağustos 2024**

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Tayfun DALKILIÇ'ın "Dijital Teknolojiler ve Yapay Zeka Çağında Sinema ve Televizyon Eğitimi: Teknoloji ve Toplum Kuramları, Ekonomi Politik ve Eğitim Pratikleri Bağlamında Karşılaştırmalı Bir inceleme" başlıklı tezi **11 Temmuz 2024** tarihinde, aşağıdaki jüri tarafından Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin 37. Maddesi uyarınca **Sinema ve Televizyon Anabilim Dalı Sinema ve Televizyon Programı'nda, Doktora** tezi olarak değerlendirilerek kabul edilmiştir.

İmza

Üye Danışmanı)	(Tez : Prof. Dr. Erol Nezih ORHON	
Üye	:Doç. Dr. Sibel NORMAN	
Üye	:Doç. Dr. Çiğdem TAŞ ALİCENAP	
Üye	:Doç. Dr. Gülin TEREK ÜNAL	
Üye	:Doç. Dr. Özlem ÖZGÜR	

Prof. Dr. Saime ÖNCE
Anadolu Üniversitesi
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürü

ÖZET

DİJİTAL TEKNOLOJİLER VE YAPAY ZEKA ÇAĞINDA SİNEMA VE TELEVİZYON EĞİTİMİ: TEKNOLOJİ VE TOPLUM KURAMLARI, EKONOMİ POLİTİK VE EĞİTİM PRATİKLERİ BAĞLAMINDA KARŞILAŞTIRMALI BİR İNCELEME

Tayfun DALKILIÇ

Sinema ve Televizyon Anabilim Dalı

Anadolu Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Temmuz 2024

Danışman: Prof. Dr. E. Nezih ORHON

Dijital ve yapay zeka teknolojilerinin gelişimi farklı medya türleri arasında bir yakınsamayı beraberinde getirmekte, post-sinematik yapım ve izleme biçimlerini ortaya çıkarmaktadır. Dijital ve yapay zeka teknolojilerinin gelişimi, aynı zamanda hareketli görüntünün yapım öncesi, yapım ve yapım sonrası süreçlerinde gerekli hale gelen yeni beceri setleri ve değerlerin ortaya çıkmasına sebep olmaktadır. Bu durum, Sinema ve Televizyon alanındaki üretim biçimlerinin ve buna bağlı olarak Sinema ve Televizyon eğitiminin de değerlendirilmesini gerekli kılmaktadır. Bu çalışmada, Sinema ve Televizyon alanında faaliyet gösteren alan uzmanları, akademisyenler ve öğrencilerden oluşan 21 kişi ile yarı yapılandırılmış görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Görüşmelerde, dijital ve yapay zeka teknolojilerinin Sinema ve Televizyon alanındaki yapım, izleme ve eğitim süreçlerine etkileri konu edilmiş, söz konusu süreçlerin ekonomik, yasal ve etik boyutlarına değinilmiştir. Buna ek olarak Sinema ve Televizyon Bölümünde eğitim gören 27 öğrenciden yazılı görüş alınmıştır. Çalışma, yapılandırmacı bir gömülü teori anlayışı benimsemektedir. Görüşmeler ve yazılı görüşler aracılığıyla elde edilen nitel veri, belirlenen tema ve alt temalar bağlamında değerlendirilmiş, teknoloji entegrasyonuna dair kapsamlı bir anlayış geliştirmek için teknoloji ve toplum kuramları bağlamında yorumlanmıştır. Sonuç olarak dijital ve yapay zeka teknolojileri çağında Sinema ve Televizyon eğitime yönelik “Post-Sinematik Deneyim Tasarımı” başlığıyla bir yaklaşım önerisi sunulmuştur.

Anahtar Sözcükler: Dijital Teknolojiler, Yapay Zeka, Sinema ve Televizyon Eğitimi, Teknoloji ve Toplum Kuramları, Post-Sinema

ABSTRACT

INTERPLAY OF TECHNOLOGY AND FILM EDUCATION: A COMPARATIVE STUDY OF TECHNO-SOCIETAL THEORIES, POLITICAL ECONOMY, AND EDUCATIONAL PRACTICES IN THE AGE OF DIGITAL AND AI TECHNOLOGIES

Tayfun DALKILIÇ

Department of Cinema and Television

Anadolu University, Graduate School, July 2024

Supervisor: Prof. Dr. E. Nezir ORHON

The development of digital and artificial intelligence technologies brings about a convergence between different media, leading to the emergence of post-cinematic production and viewing practices. The development of such technologies at a rapid pace also results in the emergence of new skill sets and values that have become necessary in the pre-production, production, and post-production processes of moving images. This situation necessitates the reevaluation of the production methods in the field of Cinema and Television, and consequently, the education in Cinema and Television. In this study, semi-structured interviews were conducted with 21 individuals, including experts, academics, and students in the field of Cinema and Television. The interviews focused on the impact of digital and artificial intelligence technologies on the production, viewing, and educational processes in the field of Cinema and Television, addressing the economic, legal, and ethical dimensions of these processes. Additionally, written opinions were obtained from 27 students studying in the Department of Cinema and Television. The study benefits from a flexible and constructive grounded theory approach. The qualitative data obtained through interviews and written opinions were evaluated in the context of identified themes and sub-themes and interpreted within the framework of technology and society theories to develop a comprehensive understanding of technology integration. As a result, an approach proposal titled "Post-Cinematic Experience Design" has been presented for Cinema and Television education in the age of digital and artificial intelligence technologies.

Keywords: Digital Technologies, Artificial Intelligence, Cinema and Television Education, Techno-Social Theories, Post-Cinema

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Bu tezin bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu olmak üzere tüm aşamalarında bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmanın Anadolu Üniversitesi tarafından kullanılan “bilimsel intihal tespit programı”yla tarandığını ve hiçbir şekilde “intihal içermediğini” beyan ederim. Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçları kabul ettiğimi bildiririm.

.....

Tayfun DALKILIÇ

İÇİNDEKİLER

BAŞLIK SAYFASI.....	i
JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI.....	ii
ÖZET.....	iii
ABSTRACT.....	iv
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ.....	v
İÇİNDEKİLER.....	vi
TABLolar DİZİNİ.....	ix
GRAFİKLER DİZİNİ.....	x
1. GİRİŞ.....	1
1.1. Problem.....	1
1.2. Amaç.....	3
1.3. Önem.....	4
1.4. Varsayımlar.....	5
1.5. Sınırlılıklar.....	5
1.6. Tanımlar.....	5
2. KAVRAMSAL ÇERÇEVE.....	7
2.1. Dijital Teknolojiler ve Yapay Zeka Çağında Sinema ve Televizyon.....	7
2.1.1. Dijital sinema ve televizyonun yapısı.....	7
2.1.2. Post-sinematik yaklaşım.....	11
2.1.3. Yapay zeka ve medya endüstrisi.....	14
2.1.4. Türkiye’de geleneksel sinema ve televizyona ilişkin değişen izleme alışkanlıkları.....	17
2.1.5. Dijital içeriğin ekonomi politiği.....	19
2.1.6. Dijital kültür.....	25
2.2. 21. Yüzyılda Sinema ve Televizyon Eğitiminin Gereklilikleri.....	30
2.3. Teknoloji ve Toplum İlişkisine Yönelik Kuramsal Yaklaşımlar.....	31
3. YÖNTEM.....	40
3.1. Araştırmanın Deseni.....	40

3.2. Araştırmanın Örneklemi.....	43
3.3. Araştırmanın Veri Toplama Yöntemi.....	44
3.4. Veri Analizi.....	47
4. BULGULAR VE YORUM.....	48
4.1. Yaratıcı Süreçler ve Endüstri Uygulamaları Üzerine Değerlendirmeler.....	48
4.1.1. Yapay zekanın yapım süreçlerine etkisi.....	48
4.1.1.1. Hızlanan üretkenliğe yönelik değerlendirmeler.....	48
4.1.1.2. Teknik becerilerin dönüşümüne yönelik değerlendirmeler.....	53
4.1.1.3. Görsel estetiğe yönelik değerlendirmeler.....	58
4.1.2. Yapay zekanın sinema ve televizyon endüstrisi üzerindeki ekonomik etkileri.....	64
4.1.2.1. Sinema ve televizyon alanındaki mesleklerin geleceğine yönelik değerlendirmeler.....	64
4.1.2.2. Sinema ve televizyon sektörü bağlamında bütçeler ve finansman modellerine yönelik değerlendirmeler.....	69
4.1.2.3. Bağımsız yapımlar ve tekelleşme üzerine değerlendirmeler.....	73
4.1.3. Yapay zeka çağında yaratıcılık ve özgünlüğe yönelik değerlendirmeler..	76
4.2. Sinema ve Televizyon Eğitime Yönelik Değerlendirmeler.....	81
4.2.1. Yapay zeka ve dijital teknolojiler bağlamında teknolojik entegrasyona yönelik değerlendirmeler.....	82
4.2.2. Üniversite - endüstri işbirliğine yönelik değerlendirmeler.....	90
4.2.3. Eğitim yaklaşım ve yöntemleri: uygulama odaklı öğrenme ve kişiselleştirme.....	91
4.2.4. Sinema ve televizyon eğitimi bağlamında yapay zeka ve etik üzerine değerlendirmeler.....	95
4.2.5. Öğrenci merkezli yaklaşım.....	96
4.3. Sosyo-Ekonomik ve Etik Değerlendirmeler.....	115
4.3.1. Teknolojik gelişmeler bağlamında ekonomik eşitsizliklerin durumuna yönelik değerlendirmeler.....	115
4.3.2. Etik ve yasal boyutlar.....	121

4.3.2.1. <i>Telif ve fikri mülkiyet üzerine değerlendirmeler</i>	121
4.3.2.2. <i>Bilgi kirliliği, manipölasyon, taraflılığa yönelik değerlendirmeler</i> ...	126
4.4. Görüşme Bulgularının Kuramsal Çerçevesel Bağlamında İncelemesi.....	128
4.5. Dijital Teknolojiler Ve Yapay Zeka Çağında Sinema Ve Televizyon Eğitime Dair Bir Yaklaşım Önerisi Olarak “Post-Sinematik Deneyim Tasarımı”.....	138
5. SONUÇ.....	146
KAYNAKÇA.....	153

Tablolar Dizini

Tablo 3.1. Yarı yapılandırılmış görüşmelerin katılımcı kodları, görüşme tarihleri ve süreleri.....	45
Tablo 4.1. Yapay zeka teknolojilerini kullanmanın alanınızla ilgili olarak yaratıcılığınızı nasıl etkileyeceğini/etkilediğini düşünüyorsunuz? Neden?.....	100
Tablo 4.2. Sizce, önümüzdeki beş yıl içinde Sinema ve Televizyon alanını önemli ölçüde şekillendirecek teknolojik gelişmeler neler olacaktır?.....	103
Tablo 4.3. Önümüzdeki beş yıl içinde Sinema ve Televizyon profesyonelleri için hangi özel bilgi, beceri ve değerlerin çok önemli olacağına inanıyorsunuz?.....	105
Tablo 4.4. Gelişen yapay zeka ve dijital teknolojilerin eğitiminize daha fazla entegre edilmesi gerektiğini düşünüyor musunuz? Üç temel neden sıralayınız.....	106
Tablo 4.5. Sinema ve televizyon alanında yer alan çalışanların, yapay zeka ve dijital teknolojileri kullanımında söz konusu olabilecek "etik sorumluluklarının" neler olduğunu düşünüyorsunuz?.....	109
Tablo 4.6. Yapay zeka ve dijital teknolojilerin sinema ve televizyon alanındaki eğitiminize entegrasyonu ile ilgili olarak, ihtiyaç duyduğunuz ve eğitimcilerle paylaşmak istediğiniz 3 öneri yazınız.....	110

Grafikler Dizini

Grafik 4.1. Yapay zeka teknolojilerinin “Sinema ve Televizyon” alanında kullanımı ile ilgili olarak gelişmelerden ne ölçüde haberdar olduğunuzu düşünüyorsunuz? (1 - 5 arasında değerlendiriniz.).....	97
Grafik 4.2. “Sinema ve Televizyon” alanındaki çalışmalarınızda veya yaratıcı projelerinizde yapay zeka araçlarını (sohbet robotları, yazıdan görüntü-ses-video modelleri vb.) ne sıklıkla kullanıyorsunuz?.....	98
Grafik 4.3. Aşağıdaki yapay zeka araçlarından hangilerini düzenli olarak kullanıyorsunuz? (Birden fazla seçim yapabilirsiniz.).....	98
Grafik 4.4. Yapay zeka teknolojilerini kullanmanın alanınızla ilgili olarak yaratıcılığınızı nasıl etkileyeceğini/etkilediğini düşünüyorsunuz? (1 - 5 arasında değerlendiriniz.).....	99

1.GİRİŞ

1.1. Problem

Dijital ve yapay zeka (YZ) teknolojilerinin hızlı gelişimi, temeli teknolojik icatlara dayanan Sinema ve Televizyon alanları içerisindeki yapım, dağıtım ve izleme süreçlerini dönüştürmektedir. Yapay zeka teknolojileri medyada içerik yönetimi, içerik üretimi, kitle analizi, otomasyon gibi çeşitli süreçlerde bir süredir kullanılmakta olmasına rağmen üretken yapay zekanın hızlı gelişimi ile birlikte yapay zekanın medya prodüksiyon süreçlerinde kullanımı ile ilgili yeni olanaklar ortaya çıkmaya başlamıştır. Kameranın gerçeklik ile kurduğu ilişki dönüşüme uğramış, sinema ve televizyon yapımlarının prodüksiyon süreçlerindeki iş akışları, ihtiyaç duyulan bilgi ve beceriler değişmiş, sinematik üretimlerin ekranlar ve sergilendiği mekanlar üzerinden tarif edildiği geleneksel sinema ve televizyon anlayışı yeni ve Post-sinematik arayışlara girmiştir. Bunun önemli sebeplerinden biri olarak yakınsama kültürü (Jenkins, 2008) farklı medyalar arasındaki sınırları belirsizleştirirken katılımcı kültür boyutuyla içeriğin üreticisi ve tüketicisine ilişkin sınıflandırmayı da etkilemiştir. Geniş çapta gerçekleşen bu gelişmelere paralel olarak, pandemi döneminin de etkisiyle Türkiye’de sinemaya giden seyirci sayısından önemli ölçüde düşüş yaşanmış, televizyonu bilgisayardan veya mobil cihazlardan izleme oranları da artış göstermiştir. Sosyal medya platformlarının sunduğu kısa ve hızlı tüketilebilir içeriklere ek olarak, sinema ve televizyon yapımlarını da geleneksel anlamda tarif edilen ekranlar ve mekanlardan kopararak servis eden dijital platformlar izleyicinin izleniş ile kurduğu ilişkiyi algoritmik, arayüz odaklı ve kişiselleştirilmiş deneyimlere dönüştürmektedirler. Bu durum sinema ve televizyon yapımlarının izleyiciye ulaştırılma sürecindeki ekonomik, politik, kültürel ve sanatsal boyutlarını etkilemekte ve dönüştürmektedir.

Söz konusu yapımları ekranlar ve mekanların ötesinde post-sinematik bir çerçevede ele almak geleneksel sergileme ve izleme biçimlerinin beraberinde getirdiği biçim ve içerik sınırlılıklarını da dönüştürdüğünden, sinema ve televizyon alanına yeni bakış açılarının gerekliliğini açığa çıkarmaktadır. Algoritmik hesaplamalar ve bilişimin sürekli ve her yerde olduğu bir bağlamda, toplumun veri ile kurduğu ilişki de yeni boyutlar kazanmaktadır. Bu gelişmeler, farkındalık seviyesinde gerekli olan dijital ve YZ

okuryazarlığı kadar ortaya çıkardığı yeni sanatsal ifade biçimleri ve olanaklar açısından da önemlidir. YZ'nın olanakları dahilinde dijital bilgi ve içerik pasif yapıya sahip döküman anlayışından, dökümanlarla kurulan etkileşimli bir diyaloga doğru evrim geçirmektedir (Butler ve diğerleri, 2023, s. 31). Bu durumun, gelecekteki profesyonel iş gücünü oluşturacak olan sinema ve televizyon öğrencilerinin bilgi ve becerileri, dolayısıyla eğitim süreçleri açısından dikkate alınması gerekmektedir. Bu durumun aksi bir yaklaşım, öğrencileri dijital ve yapay zeka çağının gerektirdiği becerileri kazandırma konusunda eksik bırakma, sektör-akademi arasındaki uyumsuzluğu artırma ve sinema ve televizyon alanı dahilinde keşfedilebilecek, geliştirilebilecek yenilikçi ifade ve üretim biçimlerinden yoksun kalma riskini doğurmaktadır. Eğitim boyutu ile ilgili olarak, Brynjolfsson ve diğerleri (2023, s. 15), üretken YZ tabanlı bir sohbet robotunun çalışanların performansına etkisini incelemişler ve bu durumdan en yüksek oranda faydalanan grubun daha acemi ve düşük beceri setine sahip çalışanlar olduğunu bulmuşlardır. Kumar ve diğerlerine göre (2023) ise büyük dil modeli tarafından sağlanan açıklayıcı cevapların öğrencilerin bir problemin sadece doğru cevaplarını görmesinden daha olumlu bir çıktı üretmektedir. Yine aynı çalışmaya göre, büyük dil modellerini eğitmen olarak davranmaları yönünde kişiselleştirilmiş parametreler ile programlamak öğrenme anlamında olumlu çıktı üretme potansiyeline sahiptir. Ayrıca, üretken yapay zeka araçları ile çalışmak, aracın yapması istenen görevleri tarif etmek amacıyla istem (prompt) mühendisliği gerektirmektedir. Bu durum kullanıcının üstbilişsel (metacognitive) farkındalığını gerektirmektedir (Butler ve diğerleri, 2023, s. 19). Dolayısıyla, üretken yapay zeka teknolojisi birçok alanda öğrenciler ve öğrenme sürecindeki bireyler için faydalı olabilecek potansiyeller sunması açısından da önemlidir.

Söz konusu teknolojik gelişmelerin eğitim gibi sosyal süreçler ile birlikte düşünülmesi, teknoloji ve toplum arasındaki ilişkiye yönelik çeşitli yaklaşımların göz önünde bulundurulmasını gerektirmektedir. Bu durum teknoloji ve toplum ilişkisinin birinin diğerinin üzerinde deterministik bir güce sahip olduğu anlayışının ötesine geçebilmek ve teorik boyutta var olan geniş yelpazeyi göz önünde bulundurmak ve değerlendirmek açısından önemlidir. Araştırma kapsamında, teknoloji merkezli, toplum merkezli ve etkileşim merkezli yaklaşımlar olarak ele alınan kavramsal çerçeve, dijital ve yapay zeka teknolojilerinin sosyal bir süreç olarak eğitim süreçlerine entegrasyonuna ve bu entegrasyonun olası çıktılarına yönelik öngörüler sağlama açısından değerlidir.

Bu noktalar göz önünde bulundurularak bu araştırmanın problemi dijital ve yapay zeka teknolojilerinin sinema ve televizyon eğitimi ile nasıl bir karşılıklı ilişki içinde bulunduğu ve söz konusu teknolojilerin eğitim süreçlerine entegre edilmesine ilişkin nasıl bir anlayış geliştirilebileceğidir.

1.2. Amaç

Bu çalışmanın amacı, dijital ve yapay zeka teknolojilerinin sinema ve televizyonun üretim ve eğitim uygulamaları ile ilişkisini araştırma verileri ile teknoloji ve toplum kuramları bağlamında incelemek ve bu teknolojilerin sinema ve televizyon alanındaki eğitim süreçlerine entegrasyonuna yönelik bir analiz sunmaktır. Araştırma kapsamında, bu temel amaç doğrultusunda yanıt aranması gerektiği düşünülen ve aşağıda verilen araştırma soruları oluşturulmuştur.

1. Dijital ve yapay zeka teknolojileri ile “Sinema ve Televizyon” alanındaki yapım süreçleri arasında nasıl bir ilişki bulunmaktadır?
2. Dijital ve yapay zeka teknolojilerinin gelişimi sinema ve televizyon alanındaki eğitim ve profesyonel uygulamalar bağlamında ne tür sosyal ve ekonomik belirtileri (erişim, eşitlik ve güç dinamikleri vb.) ortaya çıkarmaktadır?
3. Dijital ve yapay zeka teknolojileri ile “sinema ve televizyon” alanında yetenek gelişimi, yaratıcı süreçler ve endüstri uygulamaları arasında nasıl bir ilişki bulunmaktadır?
4. Dijital ve yapay zeka teknolojileri alanındaki ilerlemeler “sinema ve televizyon” alanında hangi etik boyutları ortaya çıkarmaktadır?
5. Sinema ve Televizyon alanındaki akademisyenlerin, alan uzmanlarının ve öğrencilerin yaklaşımları ile teknoloji ve toplum kuramları arasında nasıl bir ilişki bulunmaktadır?
6. Bu çalışmanın kavramsal çerçevesinde ele alınan teknoloji ve toplum kuramları, “dijital ve yapay zeka teknolojilerinin eğitim süreçlerine entegrasyon stratejileri” bağlamında “sinema ve televizyon” alanına yönelik ne tür değerlendirmeler sunmaktadır?

7. Çalışma kapsamında elde edilen veriler çerçevesinde, yapay zeka ve dijital teknolojiler çağında Sinema ve Televizyon eğitime yönelik ne tür bir kavramsal yaklaşım sunulabilir?

Bu araştırma soruları ve araştırmanın problemi dahilinde çalışmanın alt hedefleri/amaçları aşağıdaki şekilde de özetlenebilir.

- Dijital ve yapay zeka teknolojilerinin sinema ve televizyonun üretim pratikleri ile ilişkisini teorik ve uygulama boyutları ile birlikte incelemek,
- Sinema ve televizyon alanında faaliyet gösteren akademisyenlerin, öğrencilerin ve alan uzmanlarının dijital ve yapay zeka teknolojilerine yönelik tutum, görüş ve önerilerini belirlemek,
- Teknoloji ve toplum kuramlarının sinema ve televizyon alanı bağlamında üretim ve eğitim uygulamalarına yönelik sundukları yaklaşımlarını araştırma verileri ile birlikte değerlendirmek,
- Dijital ve yapay zeka teknolojilerinin Sinema ve Televizyon eğitime entegre edilmesi sürecinde göz önünde bulundurulması gereken konuları, riskleri ve fırsatları belirlemek,
- Yapay Zeka ve dijital teknolojiler çağında Sinema ve Televizyon eğitiminin güncelliğini destekleyecek esnek bir yaklaşım geliştirmek.

1.3. Önem

Hızla gelişmekte olan dijital ve YZ teknolojileri, Sinema ve Televizyon alanının yapım ve eğitim süreçleri açısından da önem arz etmektedir. Sinema ve Televizyon eğitimi, dünya üzerinde farklı teknikler, öncelikler, gelenekler ve yaklaşımlar bağlamında uygulanmakta ve ele alınmaktadır. Ancak Sinema ve Televizyon eğitime yönelik literatürde dijital ve YZ teknolojilerini sektörel dinamikler ve teknoloji-toplum ilişkisine yönelik teorik yaklaşımlar ile birlikte değerlendiren görüşlere ve tartışmalara ihtiyaç duyulduğu görülmektedir. Bu ihtiyaç söz konusu alanın Türkçe literatürü açısından ayrıca önemlidir. Bu çalışma, dijital ve YZ teknolojilerinin sinema ve televizyon alanına dair bilgi ve becerileri ne şekilde dönüştürdüğünü ve bu dönüşüme uyum sağlayabilmek için gerekli olan teorik ve pratik çerçeveye ilişkin yorumlar sunması açısından önem arz etmektedir. Söz konusu dönüşüm, eğitimde yenilikçi, sektöre uyumlu, sinema ve

televizyonun kültürel gelişimine katkı sağlayan ve aynı zamanda sinema ve televizyon alanındaki üretimlerde etik farkındalığın geliştirilmesini gerektirmekte ve bu açıdan önem arz etmektedir.

1.4. Varsayımlar

- Bu çalışma, Sinema ve Televizyon Bölümlerinin eğitim anlayışlarını değiştirmeye açık yapılar olduğu varsayımından hareket etmektedir.
- Sinema ve Televizyon alanının teknoloji ile kurduğu yakın ilişki sebebiyle Sinema ve Televizyonun yapım ve eğitim süreçlerinin dijital ve YZ teknolojileri bağlamında değerlendirilerek uyumlandırma stratejileri geliştirilmesi gereklidir.

1.5. Sınırlılıklar

- Bu çalışma, birincil kaynak olarak Sinema ve Televizyon alanında faaliyet gösteren 21 kişiyle (7 akademisyen, 7 alan uzmanı ile 3. ve 4. sınıfta eğitim görmekte olan 7 Sinema ve Televizyon Bölümü öğrencisi) gerçekleştirilen yarı-yapılandırılmış görüşmeler ile Sinema ve Televizyon Bölümünde 3. ve 4. sınıfta eğitim görmekte olan 27 öğrenciden toplanan yazılı görüşler ile sınırlıdır.
- Bu çalışmada kullanılan teknoloji toplum kuramları, Teknolojik Determinizm, Teknolojinin Sosyal Şekillendirilmesi, Teknolojinin Sosyal İnşası, Olanaklılık Kuramı, Aktör-Ağ yaklaşımı, Eleştirel Teknoloji Kuramı ve Teknoloji Kabul Modeli ile sınırlıdır.
- Bu çalışmada ele alınan “eğitim” yaklaşımı ayrı bir araştırma alanı olan eğitim bilimleri açısından değil, Sinema ve Televizyon uzmanlığının, Sinema ve Televizyon alanındaki profesyonel çalışmaların gerektirdiği bilgi ve becerilerin geliştirilmesi yönüyle ele alınmakta ve bu açıdan değerlendirilmektedir.

1.6. Tanımlar

- **Ajan (Agent):** Çalışma kapsamında Olanaklılık Kuramının terminolojisi olarak çevresiyle etkileşime geçerek olanakları algılayan insan öznesi olarak kullanılmaktadır.

- **Aktant (Actant):** Aktör-Ağ kuramı bağlamında belli bir ağa yönelik eylem ve etki gücü bulunan ve genellikle insan dışı (non-human) özneler için kullanılan terimdir.
- **Aktör:** Aktör-Ağ kuramı bağlamında belli bir ağa yönelik eylem ve etki gücü bulunan ve genellikle insan özneler için kullanılan terimdir.
- **İz Sürme (Tracing):** Aktör-Ağ bağlamında aktörler arası ilişkilerin ve ağ yapılarını açığa çıkarmak için izleme ve araştırma davranışıdır.
- **Kara kutu (Black Box):** Aktör-Ağ bağlamında ardında son derece karmaşık ağ yapılarını ve süreçlerini barındırmasına rağmen zaman içinde görünmez ve sorgulanmaz hale gelen nesne, durum, fikir vb. ifade eden terimdir.
- **Üretken Yapay Zeka (Generative AI):** Farklı veri setlerinden çeşitli öğrenme teknikleri ile öğrendiği örüntüler doğrultusunda yeni ve benzersiz içerik üretebilen yapay zeka türüdür.
- **Post-sinema:** 20. Yy'ın sinematik yapımları mekanlar üzerinden tarif eden anlayışının ötesinde, sinematik yapımların dijital medya ve dijital teknolojiler ile kurmakta olduğu dinamik ilişki biçimlerini ve bu ilişkilerin kültürel, sanatsal, teknik ve ekonomik bağlamlarını inceleyen yaklaşımdır.
- **Yapay zeka:** Bilgisayar sistemlerinin çeşitli makine öğrenme yöntemleri ile eğitilmesi sonucu programlama gerektirmeden zeka gerektiren görevleri yerine getirebilme, süreçler içerisinde karar alma, görsel-işitsel algılama gibi yeteneklerinin genel tanımıdır.

2. KAVRAMSAL ÇERÇEVE

Çalışmada dijital teknolojilerin sinema ve televizyon alanındaki yapım ve izleme süreçlerine yönelik etkisi bağlamında dijital sinema ve televizyonun yapısı, post-sinematik yaklaşım, dijital kültür, dijital içeriğin ekonomi politikası gibi konulara ek olarak, teknolojinin toplumsal süreçlerle ilişkisini anlamaya yönelik yaklaşımlar olarak teknoloji-toplum kuramları çalışmanın kavramsal çerçevesini oluşturmaktadır. Bu başlık altında, araştırma konusuna ilişkin değerlendirilebilecek literatür ve araştırmanın kavramsal çerçevesi özetlenmektedir.

2.1. Dijital Teknolojiler ve Yapay Zeka Çağında Sinema ve Televizyon

Sinema ve Televizyon, kökenleri teknolojik icatlara dayanması sebebiyle başlangıcından bu yana teknolojik gelişmelerle yakından ilişkili olmuştur. Yeni teknolojik gelişmeler, iş akışlarında, sektör için gerekli olan beceri setlerinde, yapımların estetik anlayışlarında ve izleme pratiklerinde farklılıklar yaratmıştır. Dijital teknolojiler ve bunların tabanında yükselen YZ teknolojilerinin hızlı gelişimi Sinema ve Televizyon alanında benzeri görülmemiş bir dönüşüme işaret etmektedir. Bu bölümde, dijital ve YZ teknolojilerinin Sinema ve Televizyonun yapısı, izleme pratikleri, endüstri dinamikleri ve sosyo-kültürel etkilerine yönelik literatür özetlenmiştir.

2.1.1. Dijital sinema ve televizyonun yapısı

Dijital dönüşüm, sinema ve televizyonun prodüksiyon, dağıtım ve izleme pratiklerini derinden etkilemiş, kendine has bir kültürün ortaya çıkmasına sebep olmuştur. Dijital kültür, hareketli görüntü teknolojileri olarak fotografik görüntünün tarihsel gelişimine dayanan sinema ve televizyonun kamera aracılığı ile “gerçeklik” ile kurduğu bağlantıdan başlayarak, biçimsel öğelerinin ve üretim süreçlerinin (senaryo, çekim, kurgu vb.) akışını da etkilemiştir. Bu başlıkta, sinema geleneğinin temel yaklaşımları olan gerçekçilik ve biçimciliğin merkeze aldığı öğeler dahilinde, sinema ve televizyon medyalarının kendilerine has üretim süreçlerinin ve özelliklerinin dijital kültür ve yapay zeka teknolojileri bağlamındaki yapısına dair literatür özetlenmiştir.

Manovich (2001, s.49-63), dijital teknolojiler temelinde şekillenen yeni medyanın prensiplerini “Sayısal temsil, modülerlik, otomasyon, değişkenlik ve kod-dönüşümü”

olarak incelemiştir. Sayısal temsil, dijital altyapı temelinde gelişen yapay zekanın da doğuşu için uygun zemini hazırlamıştır. Çünkü görsel veya işitsel tüm medya verileri sayısal olarak kodlanabilir, kaydedilebilir, işlenebilir ve çoğaltılabilir hale gelmiştir. Bu durum, bilgisayar teknolojilerinin tüm veri türlerine erişimini ve algoritmik işlemleri mümkün kılmıştır. Medyanın programlanabilir hale gelmesi sinema ve televizyon içeriklerinin üretiminde post prodüksiyon tekniklerini özellikle güçlendirmiştir. Sayısal temsil, iç ışığın manipüle edilmesini kolaylaştırmış ve algoritma teknolojilerinin gelişmesi hiper gerçekçi bilgisayar üretimi görüntülerin (CGI) üretilmesine imkan tanımıştır. Modülerlik (Manovich, 2001, s.51,52), hem kamera hem de bilgisayar aracılığıyla elde edilen görüntülerin katmanlar halinde birleştirilerek düzenlenmesine ve her bir ögenin tek başına kontrol edilebilir olmasına imkan sağlamıştır. 20. Yy'ın ilk yarısında elektriğin oynadığı role benzer bir şekilde yazılım, 21. Yy'da kültürel öğelerin üretim, dağıtım, depolama ve erişim gibi öncesinde fiziksel, mekanik veya elektronik olarak gerçekleştirilen süreçlerinde önemli bir rol oynamaya başlamıştır (Manovich, 2013, s.2). Bu bağlamda sinema ve televizyon alanı da yazılımın ortaya çıkardığı ekosistemden, estetikten ve iş yapma biçimlerinden etkilenmiştir.

Diğer taraftan, fotografik görüntünün gerçekliği, Barthes'ın (1996, s.74-75) yaklaşımıyla temelde “göndergesi ile kurduğu doğrudan ilişki” veya Peirce'ün (1998, s.9) yaklaşımıyla “nesnesiyle doğrudan bir bağlantı kuran belirtisellik (indexicality)” ile ilgilidir. Çünkü fotografik görüntünün ontolojisi, “zamanı mumyalayıp, nesnenin kendisinin yerine geçmesi” ve bu sebeple “dünyanın nesnel görüntüsü” olması üzerine kuruludur (Bazin, 2011, s.15-21). Bu nedenle sinemada gerçekçiliği konu alan yaklaşımlar, hareketli görüntünün fotografik temelini göz önünde bulundurarak oluşturulmuştur. Benzer bir şekilde Kracauer'a (2015, s.518) göre de sinema, “sürekli gözümüzün önünde olan ve göremediğimiz fiziksel gerçekliği kurtararak, sağladığı görüntülerle maddi hayatın akışını meydana getiren nesneleri ve olayları yanımıza alıp gitmemize imkan tanır”. Ancak dijital ortamda bulunan bir görüntü sayısız kez manipüle edilebilmekte veya dış dünyadan bir referansa ihtiyaç duymadan üretilmektedir. O halde “...dijital kamera pasif bir kayıt aracı değildir. Fotoğrafları sadece çekmez, onları üretir” (Hayes, 2008, s.94). Bu anlamda, sinema öncesindeki süreçte hareketli görüntülerin el ile boyanarak üretildiği ve manipüle edildiği dönemin anlayışı dijital sinema üzerinden yeniden karşımıza çıkmaktadır (Manovich, 2001, s.250).

Bu bağlamda dijital görüntülerin gerçekliği, fiziksel dünyanın bir temsili olmaktan çıkarak, kompleks algoritmik işlemler ve programlanabilir veri katmanları arasında sürekli olarak yeniden inşa edilebilen bir yapıya dayanmaktadır (Rubinstein ve Sluis, 2013, s.29; Casetti ve Pinotti, 2020, s.196). Dijital görüntünün bu özelliği, gerçekliğin algılanması boyutunda ‘bir fotoğrafı algılamak’ ve ‘bir görüntüyü fotoğraf olarak algılamak’ arasındaki farka dikkat çekmektedir. Bu noktada dijital görüntü, “algısal gerçekliği” (Prince, 1998, s.31-32) ön plana çıkarmakta, böylece Barthes ve Peirce’ün belirttiği göndergesel/belirtisel ilişkiyi yeniden tanımlamaktadır. Benjamin’in (1979) tartıştığı üzere, fotoğraf ve sinema gibi görüntüleme teknolojileri insan gözünün doğal olarak göremediği boyutları, detayları görülebilir hale getirerek, insanların dünyayı görme ve algılama biçimlerine etki eder. Benjamin, doğa ve kamera arasındaki bu ilişkiyi “optik bilinçdışı” olarak tarif etmiştir (Benjamin, 1979, s.243). Hansen (2013), bu görüşü dijital teknolojiler bağlamında tartışmaktadır. 21. yüzyılda “bilgi işlemenin her an her yerde olduğu” (ubiquitous computing) ve verinin “mikro zamansal” akışa (micro temporality) sahip olduğu bir ekosistemde, görüntüyü ve sinematik deneyimleri yalnızca bilinç düzeyinde algılanabilir olan boyutları üzerinden değerlendirmek yetersiz kalmaktadır. Benjamin’in görüntüleme teknolojilerine yönelik “optik bilinçdışı” çerçevesindeki yaklaşımı ve bu geleneği takip ederek üretilen yaklaşımlar, görüntünün araç vasıtasıyla algılanabilir hale gelen etkilerine odaklanmışlardır. Ancak 21. yüzyılın dijital teknolojileri çerçevesinde, görüntünün deneyim içerisindeki rolünün yeniden tanımlanması gerekmektedir. Bu anlamda görüntü, dış dünyadaki bir nesneden ziyade, duyumlamanın ve düşünmenin gerçekleştiği bütünsel bir süreç içerisinde işlemektedir (Hansen, 2013, s. 74-75). Dolayısıyla, dijital görüntünün gerek gerçeklik gerekse izleyici ile kurduğu ilişki geleneksel fotoğraf ve sinema anlayışlarından farklılaşmaktadır. Benjamin, Hansen ve Prince’ın ele aldığı noktaların dijital teknolojilerin etkileşimli yapısı ile birlikte düşünülmesi, algı ve tasarımın birleşerek “aura”yı dönüştürdüğü, çeşitli medya ve deneyim biçimlerinin temelini oluşturabilecek bir “sanal gerçekliğin” ortaya çıkması için de zemin hazırlamaktadır. Bu bağlamda dijital ekranı; yazarak, çizerek, boyayarak, kaydederek, kesip yapıştırarak elde edilen ve algoritmalar yoluyla manipüle edilen çoklu ortam verisinin pikseller ve diğer duysal birimler aracılığıyla duyumlanabilir hale geldiği dinamik, çevreleyici, ağ uyumlu ve etkileşimli bir kanvas olarak tanımlamak mümkündür. Dijital ekran, bu niteliklerin bir veya birkaçına sahip olabilse de bu tanım dijital teknolojilerin olanaklılığı üzerinden düşünülmelidir. Bu bağlamda dijital sinema ve

televizyon yapımlarını, daha genel anlamda da dijital hareketli görüntüyü, tüm medya türlerini bir arada kullanma potansiyeli olan bir animasyon olarak nitelendirmek gereklidir.

Dijital teknolojilerin sinematik üretimlerin yapısı ile karşılıklı ilişkisi, literatürde yeni medya ekolojisi içinde sinemanın durumuna yönelik tartışmaları doğurmaktadır. Bu yaklaşımlardan biri olarak Post-sinema, Denson ve Leyda'nın (2016) tanımı ile, 21. yüzyılın çeşitlenen ve dinamikleşen medya türlerini, teknolojilerini ve kültürünü 20. yüzyıl sinema anlayışının ötesine geçiş olarak tanımlayan kavramsal bir çerçevedir. Post-sinema, 20. yy sinema anlayışını terk etmek yerine, sürekli olarak dönüşen ve çok yönlü bir medya-sinema ilişkisine işaret etmektedir. Bu süreçte gelişen medya, sinemadan birçok şeyi ödünç alabilir, onu taklit edebilir veya reddedebilir. Bu anlamda post-sinema, sinema deneyiminin yeni paradigmlar ve aynı zamanda yeni zorluklar ile karşılaşabileceği yeni bir alandır (Denson ve Leyda, 2016, s.2). Post-sinema, dijital teknolojilerin sinemanın araçsallığına, buna bağlı olarak anlatısına, yapım ve izleme süreçlerine, diğer medya türleri ile etkileşimine yönelik etkilerine odaklanmaktadır. Post-sinemaya dair literatür bir sonraki bölümde detaylı bir şekilde özetlenmektedir.

Dijital teknolojiler, görüntünün kaydedilmesi, düzenlenmesi ve dağıtılması süreçlerini kolaylaştıran ve demokratikleştiren araçları da beraberinde getirmiştir. Kameraların boyutları küçülerek farklı cihazlara entegre edilmiş, kurgu programları kişisel bilgisayarlarda kolaylıkla ve düşük maliyetlerle kullanılabilir hale gelmiştir. Bu durum, dijital teknolojilerin imkan sağladığı teknik işlemleri büyük film stüdyoları dışında da uygulanabilir kılmıştır. Bu durum da sinematik gerçeklik dışında farklı estetik yaklaşımların ortaya çıkmasını sağlamıştır. Dijital efektlerin saklanmaya ihtiyaç duyulmadan gösterildiği müzik videoları, görsel efektlerin nasıl uygulandığını gösteren kamera arkası programları, haber programları, görsel ve yazılı metinlerin üst üste bindirildiği kolajlar, reklam filmleri televizyon ekranlarında yayınlanmaya başlamıştır. İnternetin ve sosyal medya platformlarının kullanımı ile uygun cihazlara sahip olan her birey içerik üretebilir, bu içeriği diğer kullanıcılarla paylaşabilir ve paylaşımlarla etkileşime geçebilir duruma gelmiştir. Ayrıca, multimedya içeriklerinin herhangi bir ekran üzerinden erişilebilir olması Jenkins'in (2008) detaylı olarak incelediği medya yakınsaması (media convergence) kültürünün ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır. Medya yakınsaması, "çok sayıda medya sisteminin birlikte var olduğu ve medya içeriğinin

bu sistemler arasında akışkan bir biçimde hareket ettiği, sabit olmayan dinamik bir süreçtir (Jenkins, 2008, s. 282).” Medya yakınsaması sadece birden çok içeriğe tek bir araç üzerinden ulaşabilmek değil, aynı zamanda katılımcı kültürü destekleyen, kullanıcıların sürekli olarak medya içerikleriyle etkileşime girmesi için yeni yollar arayan, üretim ve tüketim süreçlerinin tümünü kapsayan bir kültürel kaymadır (Jenkins, 2008, s.3). Bu bağlamda, medyanın üretimi, şirketlerin üzerinde uzlaştığı içeriklerin tüketime sunulmasından ibaret değildir. Katılımcıların hayatları, günlük rutinleri, tatil anıları, beğenileri, düşünceleri, beklentileri dahil olmak üzere tüm veriler, çeşitli medya formatlarında dünyanın bir ucundan diğer ucuna yayılmaktadır. Bu bağlamda dijital teknolojiler, geniş bir medya ekosistemde de kendine yer bulan yakınsama, katılımcı kültür, etkileşim, çevreleyicilik (Immersiveness) ve kontrol kavramlarını sinematik üretimlerin yapım, dağıtım, izleme gibi süreçlerine dahil etmiştir.

Böyle bir bağlamda, sinema ve televizyon yapımları artık sadece sinema salonlarına veya televizyon ekranlarına ait olmaktan çıkmaktadır. Bu tür yapımların tümüne farklı ekranlardan ulaşılabilmesi gibi herhangi bir kesiti sosyal medya platformları üzerinden de yayılabilir, kullanıcı tarafından yeniden kurgulanabilir, görüntüler bağlamından kopararak mizah, eleştiri veya artistik yorumu barındırabilecek çeşitli medya unsurları ile bir arada sunulularak yeniden dolaşıma girebilir. Katılımcı kültür ve medya yakınsaması, kitleler tarafından üretilmiş ve internet üzerinden erişilebilen milyarlarca içeriğe ek olarak, geniş kitlelerin kullanım alışkanlıkları, izleme süreleri, arama sonuçları, konum bilgisi gibi bir çok detaylı verinin toplanabilmesine de olanak vermiştir. “Büyük veri” olarak adlandırılan bu veri setlerinin zaman içerisinde birikmesi ve “nesnelerin interneti”nin etkisiyle giderek detaylanması, “derin öğrenme” için gerekli veriyi sağlayarak yapay zeka teknolojilerinin gelişmesinde önemli bir rol oynamıştır.

2.1.2. Post-sinematik yaklaşım

Post-sinema, 21. Yy’ın hareketli görüntü medyasının değişen niteliklerine odaklanan ve bu nitelikleri inceleyen bir kavramdır. Yeni medya ekolojisi çerçevesinde sinemanın film medyası aracılığıyla sinema salonlarında gösterilmesine dayanan geleneksel üretim ve izleme biçimlerinden uzaklaşarak yeni araçlarla kurduğu ilişkileri ifade etmektedir (Denson ve Leyda, 2016, s.2). Bu anlamda dijital teknolojilerin 21. yüzyıl sinemasının estetiğine, üretim ve izleme pratiklerine etkisi post-sinemanın inceleme

alanıdır. “Post” sinema oluşu, filmin kültürel baskınlığını uzun zaman önce televizyona, televizyonun ise bilgisayar ve ağ odaklı, dijital olarak üretilen yeni medyaya bırakmasından kaynaklıdır. Ancak sinema yok olmamış ancak geçen sürede analog bir süreçten son derece dijitalleşmiş bir sürece dönüşmüştür (Shaviro, 2016, s.130). Dijital araçların görüntüyü modüler biçimde manipüle ederek oluşturduğu estetik 20. yy’ın sinema dilinin aşına olmadığı yeni olanaklardır. Shaviro (s.2010, s.11) bununla ilgili olarak Nick Hookers’ın Grace Jones için çektiği “Corporate Cannibal” videosundaki estetiği örnek olarak verir. Video boyunca görüntü manipüle edilerek bozulmalara ve bükülmelere uğratılır. Shaviro, bu bozulmaları dijital teknolojilerin her bir görsel element üzerinde kurduğu kontrolü ifade eden modülasyon üzerinden tartışmaktadır. Modülerlik Manovich tarafından da tanımlandığı üzere dijital teknolojilerin bir özelliğidir. Ancak Corporate Cannibal bu etkinin bizzat kendisini izlenice olarak sunar ve aracın etkisini mesajın kendisi haline getirir (Shaviro, 2010, s.14-15). Shaviro’nun bu tartışması sinemanın film medyası ile kaydedildiği dönemde mümkün olmayan görsel estetik öğeleri tarif etmektedir. Post-sinema, dijital dönemde veya daha kapsamlı bir biçimde klasik dönem yani 20. yy. sineması sonrasındaki medya ekolojisinin sinemanın mirası ile nasıl etkileşime geçtiğini gözlemler.

Benzer şekilde Manovich’e göre (2016, s.20-21) dijital sinema anlayışında fiziksel gerçekliği kaydetmek seçeneklerden sadece birisidir. Dijital teknoloji üçüncü boyuta dahil olmayı mümkün kıldığında görselleri düz bir ekranda görmek yalnızca bir seçenektir. Manovich’in 1995 yılına ait bu yaklaşımı, günümüz dijital ve YZ teknolojileri bağlamında son derece somut biçimde karşılık bulmaktadır. XR deneyimleri, YZ tarafından üretilen görseller, sesler, videolar dijital teknolojilerin sinematik anlatılara ilişkin sunduğu imkanları göstermektedir. Bu anlamda Manovich’in söylediği gibi, bu denli çevreleyici imkanlar çerçevesinde görselleri düz bir ekranda görmek sinemanın yapabileceklerinden sadece bir tanesidir. Manovich’e göre geleneksel sinema gerçeğin, belirtisel göstergenin (index) sanatıdır ve var olan izler üzerinden üzerinden sanat üretme çabasıdır. Dijital sinema ise resmin bir alt türüdür ve animasyondan ayırt edilemez (Manovich, 2016, s.21-22).

Dijital teknolojiler sinemanın estetiğini farklı boyutlarıyla etkilemiştir. Hızlı kesmeler, geniş açı ve telefoto lenslerin birlikte kullanımı, dinamik yakın plan çekimler ve

sürekli hareket eden kameralar 20. yy'ın sonlarından başlayarak 2000'lerde özellikle Amerikan filmlerinde daha fazla kullanılmaya başlanmıştır (Bordwell, 2002, s.16-20). Aksiyonun kolaylıkla takip edilebildiği klasik devamlılık anlayışının ötesinde, izleyiciyi ekrana bağlayan yoğunlaştırılmış bir devamlılık (intensified continuity) anlayışı ortaya çıkmıştır (Bordwell, 2002, s.24). Dolayısıyla, geleneksel sinema anlayışı, izleyiciyi stabil bir konumda ve olayları takip edebileceği şekilde bir devamlılık sunarken 2000 sonrası aksiyon filmleri izleyicinin algılayabileceğinden hızlı kesmeler ve hiperaktif bir estetiğe geçiş yapmıştır. Stork ([http-4](http://4)) bu tarzı kaos sineması olarak betimlemekte, Bordwell'in yaklaşımını bir adım öteye götürerek aksiyonun bilinçli bir şekilde takip edilmesi yerine anlatının kaotik bir kurgu ile yarattığı etki üzerinden şekillendiğini tartışmaktadır. Shaviro (2016, s.53-55), Stork'un "kaos sineması" yaklaşımını yeni tekniğin yapabildiklerinden öte yapamadıkları üzerinden tartışması, Bordwell'in ise "yoğunlaştırılmış devamlılık" görüşünü geleneksel devamlılık anlayışının bir devamı olarak ele alması yönleriyle eleştirmektedir. Bu bağlamda devamlılık ötesi (post-continuity) tabirini ortaya atarak, klasik devamlılık anlayışının artık eskiden olduğu kadar önemli bir yere sahip olmadığını ve post-sinematik ekolojinin bu anlayışın ötesine geçtiğini öne sürmektedir (Shaviro, 2016, s.55,56). Dijital teknolojilerin gelişmesi ile görsel efektler, simülasyonlar ve modellemeler aracılığıyla üretilen gerçekliklerde, hangi görüntüyü kameranin çektiği hangisinin dijital olarak üretildiği arasındaki sınır bulanıklaşmıştır. Post-sinematik kameralar, insan dışı bir ontolojide işleyerek geleneksel yöntemlerde mümkün olmayan hareketler ve efektler ile izleyicinin görsel ve bilişsel düzeyde algılayamadığı, "metabolik bir seviyede" (Denson, 2016, s.194) etki gösteren estetik yaklaşımları ortaya çıkarmıştır. McLuhan'ın, söz konusu metabolik etkiye, yukarıda ifade edilen tartışmaların öncesinde, piksellerden oluşan mozaik ağıyla televizyon görüntüsünün içeriğinden bağımsız olarak izleyiciyi dinamizmi ile etkilediğini ve aktif bir katılıma sürüklediğini ifade ederek değinmiş olduğu da görülmektedir (McLuhan, 1994, s.313-314). Dolayısıyla, modüler bir yapıya sahip dijital ekran ve bu ekranın birimi olarak piksel, Post-sinematik bağlamda yukarıda tartışılan konular açısından büyük önem taşımaktadır. Bilgi işlemenin her an her yerde olduğu ve mikro-zamansal olarak işlediği bir bağlamda her bir piksel tekil olarak insan algısının ötesinde bir hızla kontrol edilebilmektedir. Bu durum, post-sinematik yapımların incelenmesinde devamlılık, anlatı ve gözlemlenebilir teknik dönüşümlerin ön plana alınmasının yetersizliğine işaret etmektedir. Hansen'e göre, dijital teknolojiler, mikro-zamansal seviyede insan algısının ötesinde ancak duyumlanabilir bir etki

üretmektedirler. Bu bağlamda, dijital medyayı analiz etmek için yapısökümcü fenomenolojik yaklaşımların ötesinde post-yapısökümcü fenomenoloji anlayışının gerekliliği de ortaya çıkmaktadır (Hansen, 2013, s.73, 76). Hansen'in tartışması, post-sinematik yapımların ekolojileri ile birlikte ele alınmasının gerekliliğini vurgulamaktadır. Post-sinematik bağlamda, sinema sadece sinema salonlarının ötesine geçmekle kalmaz, dijital teknolojilerin yarattığı ekoloji içerisinde sürekli, çok yönlü ve algı ötesinde bir etki yaratarak ekranın ve izlencenin de ötesine geçer. 21. Yy izleyicisi, sinematik bir izlenceye maruz kalmadan önce ve sonra sürekli ve çok yönlü olarak medyanın ve veri akışının merkezindedir. Ayrıca algı ötesinde, duyumsama üzerinden düşünüldüğünde ve dijital verinin niteliği (farklı formatlardaki veriyi sayısal olarak ifade edebilme) göz önünde bulundurulduğunda, post-sinematik yapımlar görselin de ötesinde, duyuşsal olarak heterojen bir yapıda düşünülebilir. Hansen'in vurguladığı üzere, "kendileri görsel olmasa bile, dokunma, tatma, ıştırma gibi duyuları görsel estetiği genişletme amacıyla bu anlayışa dahil etmek mümkündür" (Hansen, 2013, s.64). Post-sinematik bağlamda, YZ teknolojisi, hem izlencenin kendisini hem de algı ötesi boyutlarını şekillendirme açısından önemlidir. Post-sinematik medya ekolojisi YZ ile kurduğu ilişkiler sonucunda yeni sinematik estetikler, ve insan algısına yönelik yeni etkiler ortaya çıkaracaktır. Geleneksel sinema anlayışının kameraya ve gerçeğe duyduğu ihtiyaç yapay zeka teknolojisi ile yeni bir sorgulamaya girmektedir. Dijital teknolojilerin halihazırda verdiği imkanlar yapay zeka tarafından izlencenin ürettiği etkinin niteliğini dönüştürme potansiyeline sahiptir. Bu anlamda Post-sinema dijital teknolojilerin ve YZ'nin olanakları dahilinde yeni ve daha önce mümkün olmayan deneyimleri, estetik anlayışları, medya ekolojisi ile kurulabilecek farklı ilişkiler sonucu ortaya çıkabilecek hibrit anlayışları kapsayan bir yaklaşım sunmaktadır.

2.1.3. Yapay zeka ve medya endüstrisi

Medya endüstrisi, yapay zeka teknolojilerini, medya içeriğinin üretim, dağıtım ve tüketim süreçlerinde ekonomik değeri nasıl kazandığını betimleyen "değer zinciri" içerisinde, çeşitli şekillerde kullanmaktadır. Chan-Olmsted (2019, s. 201-206) bu kullanımları 8 kategoride özetlemektedir:

- 1) İzleyici için içerik önerileri sunma ve keşfetme:** Yapay zeka algoritmaları kullanıcılar için kişiselleştirilmiş öneriler sunmakta ve benzer içeriklerin keşfedilmesini kolaylaştırmaktadır.

- 2) **İzleyici etkileşimi:** Yapay zeka teknolojileri kullanıcı etkileşimini artırmak için bağlama uygun etkileşim (izleme alışkanlıklarına uygun öneriler sunma), zamanında etkileşim (içeriğin kullanıcıya sunma zamanının belirlenmesi) kapsamında kullanılmaktadır. Ayrıca yapay zeka destekli asistanlar kullanıcılarla günlük dil üzerinden iletişim kurmaktadır.
- 3) **Artırılmış kullanıcı deneyimi:** Genişletilmiş gerçeklik (XR) deneyimlerinin geliştirilmesi ve kullanıcıya daha iyi bir deneyimin sağlanabilmesi için arayüzün iyileştirilmesinde yapay zeka teknolojilerinden faydalanılmaktadır.
- 4) **Mesaj optimizasyonu:** Uygun reklam ve kampanya mesajlarının uygun kullanıcılara yönlendirilmesi sürecinde yapay zeka teknolojileri kullanılmaktadır.
- 5) **İçerik yönetimi:** İçeriğin etiketlenmesi, sınıflandırılması, takip ve kontrol edilmesi süreçlerinde yapay zeka teknolojileri kullanılmaktadır.
- 6) **İçerik üretimi:** Yaratıcı süreçlerde çeşitli içeriklerin oluşturulması amacıyla üretken yapay zeka araçları kullanılmaktadır.
- 7) **Kitle analizi:** İzleyici etkileşimini etkili hale getirmek, reklamcılık ve pazarlama tahminleri yapabilmek için izleyici verileri kullanılmaktadır.
- 8) **Operasyonel otomasyon:** Rutin görevlerin otomatize edilerek verimliliğin artırılması süreçlerinde kullanılmaktadır.

Anantrasirichai ve Bull, makine öğrenme tabanlı YZ'nın yaratıcı sektörlerde içerik oluşturma (senaryo, metin, müzik, resim, animasyon, XR), veri analizi, içerik iyileştirme ve post-produksiyon (restorasyon, görüntü ve ses gürültü giderme, renklendirme, netleştirme, görsel efekt vb.), bilgiyi tespit etme/iyileştirme ve veri sıkıştırma gibi kullanımlarını incelemektedirler. Anantrasirichai ve Bull, YZ'nın yaratıcı kullanımı ile bizzat kendisinin yaratıcı haline gelmesi arasında bir ayrım yaparak teknolojik gelişmelerin bir süre daha insan becerilerinin yerini almak yerine beceri ve yaratıcılığı geliştirecek şekilde insan merkezli kalacağını ifade etmektedirler (Anantrasirichai ve Bull, 2022, s.639). YZ, Sinema ve Televizyon alanı ile ilgili olarak dijital platformlar ve sosyal medya platformlarında izleyici için içerik önerme, kitle analizi, kişiselleştirme gibi amaçlarla özellikle 2000 sonrasında giderek artış gösteren bir şekilde kullanılmıştır. Ancak YZ'nın Sinema ve Televizyon alanı ile ilgili olarak ses getiren etkisi 2022 yılında OpenAI tarafından geliştirilen Chat GPT'nin kullanıma sürülmesiyle gerçekleşmiştir. Üretken Yapay Zeka (Generative AI) olarak adlandırılan ve belli veri setlerinden öğrenerek

benzersiz içerik üretebilen bu YZ modelleri, kısa bir süre içerisinde metin dışında metinden-görsel, metinden-video, metinden-ses ve metinden-kod üretebilen modellere dönüşmüştür. Bu modeller, çok kısa bir süre içerisinde son derece gerçekçi sonuçlar verebilecek seviyeye ulaşmışlardır. Büyük dil modellerinin senaryo üretme konusundaki kapasiteleri, üretken video modellerinin ise oyuncuların ses ve görüntülerini öğrenerek yeniden üretebilme potansiyelleri Hollywood yazar ve aktörleri tarafından tepki toplamıştır (http-1). Bu durum YZ'nın Sinema ve Televizyon endüstrisi açısından potansiyel risklerine dikkat çekmiştir. 2024 yılı içerisinde üç boyutlu dünya simülasyonu amacıyla gerçekleştirilen çalışmaların çıktısı olarak OpenAI tarafından tanıtılan üretken video modeli Sora (http-2) üretken yapay zeka modellerinin Sinema ve Televizyon alanını dönüştürme potansiyelini ortaya koymaktadır. Dünya Ekonomik Forumu'nun 2023 yılında arasında medya şirketlerinin de bulunduğu dünya çapında 803 şirketle yaptığı araştırma verilerine göre 2023-2027 yılları arasında iş gücünün ve meslek gruplarının en fazla dönüşüme uğrayacağı sektör %32 oranıyla “Medya, Eğlence ve Spor” sektörü olarak görülmektedir. “Bilgi teknolojisi ve dijital iletişim” %27 oranı ile üçüncü, “Eğitim ve öğretim” ise %23 ile sekizinci sırada yer almaktadır (Dünya Ekonomik Forumu, 2023, s.5, 20, 29). Sinema ve Televizyon alanındaki üretim ve eğitim süreçleri düşünüldüğünde YZ teknolojilerinin her iki alanda da bir değişimi gerektirdiği görülmektedir.

YZ alanındaki gelişmelerin, medya prodüksiyonunda yaratıcı süreçler açısından önemi büyüktür. Adobe'nin Avrupa (İngiltere ve Almanya), ABD ve Japonya'daki yaratıcı meslek gruplarından seçilen katılımcılar ile yaptığı ankete göre katılımcıların %74'ü zamanlarının çoğunun yaratıcılık gerektirmeyen ve yinelenen süreçlerle geçtiğini ifade etmektedir. Katılımcıların %62'si yapay zeka ve makine öğrenmenin yaratıcı profesyoneller için çok önemli olduğunu ve yapay zeka tabanlı bir asistanla çalışmayı düşünebileceklerini söylemiştir (Pfeiffer Report, 2018, s.12, 14, 17). Bu durum, yapay zeka destekli uygulamaların yaratıcı süreçlerde genel kabul gördüğünü göstermekte, yaratıcılık gerektirmeyen rutin süreçlerde kullanılabileceğine ilişkin ihtiyacı göstermektedir. Buna paralel olarak, yapay zekanın yaratıcı endüstrilerde kullanımına ilişkin akademik araştırmalar da artış göstermektedir. ArXiv ve Gateway to Research platformlarından elde edilen veri üzerinden yapılan analize göre, yaratıcı endüstrilerde yapay zekanın kullanımına ilişkin yapılan akademik çalışmaların sayısı 2015-2019 yılları arasında Birleşik Krallık, İtalya ve Çekya'da %365, İsveç'te %958, Japonya'da %845 ve

Taiwan’da %1490 oranında artış göstermiştir (Davies ve diğerleri, 2020, s.29). Bu durum, YZ’nın yaratıcı süreçler üzerindeki etkisinin yoğun bir tartışma konusu olduğunu göstermekte ve bu konudaki çalışmaların gerekliliğini vurgulamaktadır.

2.1.4. Türkiye’de geleneksel sinema ve televizyona ilişkin değişen izleme alışkanlıkları

Dijital teknolojiler, medya yakınsaması dolayısıyla Sinema ve Televizyon yapımlarının yayınlandığı ve izlendiği platformlar üzerinde de yoğun etkiye sahiptir. Sinematik yapımların mekandan bağımsız olarak dijital platformlardan izlenebilir hale gelmesi sinemaya gitme alışkanlıklarında da değişikliklere sebep olmuştur. Ayrıca, dijital platformların algoritmik yapısı içeriğin kişiselleştirilebilmesine, interaktif bir yapı kazanmasına da olanak sağlamıştır ve izleyiciye de daha fazla kontrol sağlamıştır. RTÜK verilerine göre, Türkiye’de televizyon izleme süresi 2006 -2018 yılları arasında sürekli olarak azalmıştır (RTÜK, 2018, s.26). Türkiye’de televizyon boş zamanın değerlendirilmesinde önemli bir araç olarak karşımıza çıkmaktadır. Televizyonun genel kitle tarafından çoğunlukla rutin olarak takip edilen yayınlar dolayısıyla izlendiği görülmektedir (RTÜK, 2018, s.94). Ancak 2012’den 2018’e cep telefonu üzerinden Tv izleme oranı 0,2’den 23,8’e, bilgisayar üzerinden izleme ise 7,9’dan 22,8’e yükselerek yeni medya araçlarının Tv izleme pratiklerinde yaygınlaştığını göstermektedir (RTÜK, 2018, s111). Yeni medya araçları ile TV izleme eğilimi gençlerde daha yüksektir (RTÜK, 2018, s. 117). Ayrıca, televizyon yayınlarını yeni medya araçları üzerinden takip edenlerin tercih nedeni sırasıyla izleme araçlarının taşınabilirliği ve çok amaçlı kullanımıdır (RTÜK, 2018, s.125,126). Aynı zamanda televizyon üzerinden yayınlar aile ile birlikte izlenirken yeni medya araçları ile tek başına izlenmektedir (RTÜK, 2018, s.128). Tv programlarının internet üzerinden izlenmesinin temel nedenlerinin “zaman kaydırmalı izleme” ve “erişilebilirlik” olduğu görülmektedir (RTÜK, 2018, s.146). Zaman kaydırmalı izlemeler ise genellikle gençler tarafından tercih edilmektedir (RTÜK, 2018, s.134). Bu durum, izleme alışkanlıklarında güçlenen talep üzerine izleme davranışına işaret etmekte ve izlemenin zamandan ve mekandan bağımsız, taşınabilir cihazlar üzerinden yapılması yönündeki yönelimi ortaya çıkarmaktadır. Ayrıca yeni bir televizyon satın alınmak istendiğinde %76 oranında akıllı televizyon tercih edilmektedir (RTÜK, 2018, s.100,102). Kullanıcıların tv reklamlarıyla ilgili olarak rahatsızlık duyduğu temel konuların “reklamların uzunluğu, sıklığı ve yanıltıcı” (RTÜK, 2018, s.85) olması, bu durumlarda

genellikle “hemen kanal değiştirmeye” yönelmeleri (RTÜK, 2018, s.86), izleyicilerin reklamlara karşı sabırsızlaştığını ve alternatif içerik arayışına girdiğini göstermektedir.

Sinema sektörü açısından değerlendirildiğinde, sinema izleyicisinin sinema salonlarına gitme oranı pandemi döneminde (2020-2021) zorunlu olarak azalsa da, 2023 yılında toplam seyirci sayısı 2014-2019 yılları arasındakine oranla %50’den fazla azalmıştır. Ayrıca, 2022 yılına oranla da yaklaşık %13 oranında düşmüştür (http-5). Bu durum pandemi dönemi sonrasında da sinemaya giden seyircilerin sayısında yükseliş yönünde bir ivmenin olmadığını göstermektedir. Seyirci sayısında düşüş yönündeki ivme, Başka Sinema gibi bağımsız sinema filmi dağıtımcıları için de geçerlidir (http-6). Bununla birlikte Türkiye’deki sinema salonlarının sayısı 2022 yılında 2018-2019 dönemine oranla yaklaşık %15 oranında azalmıştır (http-7). Pandemi döneminde izleyiciler zorunlu olarak yeni medya ve televizyon üzerinden gerçekleştirilen izleme davranışlarına yönelmiştir. Bu durumun, film izleme alışkanlıklarını kalıcı olarak değiştirip değiştirmediği önemli bir araştırma konusudur.

Ankara, Başkent ve Gazi üniversitelerinin Sinema ve Televizyon Bölümü öğrencileriyle yapılan araştırmaya göre özel üniversitede sinema televizyon bölümü okuyan öğrencilerin filmleri genellikle sinemada, devlet okullarındaki öğrencilerin ise bilgisayar üzerinden izlemeyi tercih etmektedir. Ayrıca öğrenciler sinema ile ilgili güncel konuları takip etmek için %88 oranında internet ve sosyal medyayı tercih etmekte ve daha çok Hollywood ve bilim kurgu filmlerine yönelmektedirler. Yerli filmleri izlememelerindeki temel neden ise iyi senaryoların ortaya çıkmamasıdır (Konukman, 2018). Buna göre söz konusu izleyicinin sinemaya gitme pratiklerini etkileyen temel faktörler ekonomik ve kaliteli yapım beklentilerinin karşılanmamasına dayanmaktadır. 2021 yılında yapılan çalışmaya göre ise 30-55 yaş grubu “vakit bulamama ve bilet fiyatlarının yüksek olması” sebebiyle sinemaya ayda bir kez veya daha az gitmektedir. Filmleri izlemek için en çok tercih ettikleri platformlar ise üyelik gerektiren platformlar ve internet web siteleridir. Bunun temel sebepleri ise “istenen zamanda ve ev rahatlığında izlenebilmesi, dizi ve film seçeneklerinin çok olmasıdır”. Sinemaya göre daha ucuz olması ise tercih nedenleri arasında alt sıralardadır. Katılımcılar, bir filmin aynı tarihte hem Netflix hem de sinemada yayınlanması durumunda %40 oranla Netflix’i %35 oranla sinema salonlarını tercih etmektedirler (Torun, 2021). Dijital teknolojilerin sunduğu ve

Post-sinematik bağlamda değerlendirilebilecek yeni izleme ve görme biçimlerinin yanı sıra, yukarıda özetlenen literatürde de görüldüğü üzere Türkiye’de hem sinema hem de televizyona yönelik izleme davranışları pratikte de gözlemlenebilir bir dönüşüm geçirmektedir. Teknolojik ve ekonomik dinamikler çerçevesinde Sinema ve Televizyon, ekranlar veya mekanlar üzerinden tarif edilmesi giderek zorlaşan bir bağlamda karşımıza çıkmaktadırlar. Bu durum sinema ve televizyon sektörünün ekonomik açıdan da adapte olması gereken bir duruma işaret etmektedir.

2.1.5. Dijital içeriğin ekonomi politiği

Dijital teknolojilerin ve bu teknolojiler tabanında gelişen YZ teknolojilerinin ekonomi politiğini incelemek, hem medya ekolojisi çerçevesinde bu teknolojilerin karşılıklı ilişkisini hem de kültürel ve ideolojik boyutlardaki ilişkilerini anlayabilmek için gereklidir. Dijital ve yapay zeka teknolojileri bağlamında, sinema ve televizyonun da bir parçası olduğu medya endüstrisini ekonomi politik çerçeveden değerlendirmek, genel bağlamda söz konusu değişkenlerin, “ne tür bir toplumsal yapı ve politik düzen içerisinde işlediğini, toplumun ihtiyaçlarını nasıl şekillendirdiklerini ve sınırlı kaynakları kullanarak kimin, hangi ihtiyaçları karşılamayı önceliklendirdiklerini veya tercih ettiklerini anlamayı” gerektirmektedir (Smythe, 1960, s.564). Bu anlamda “iletişim materyallerinin de içinde bulunduğu kaynakların üretim, dağıtım ve tüketim süreçlerindeki güç ilişkilerinin” incelenmesini içermektedir (Mosco, 2009, s.2). Sinematik üretimlerin de emtia olarak düşünülerek daha geniş bir medya ekosisteminin ve toplumun parçası olarak değerlendirilmesi gerekmektedir (Wasko, 2004, s.227) Değerlendirmenin bu aşamasında, teknolojik yeniliklerin var olan güç dengelerini nasıl şekillendirdiğini ve kurumların kapitalist sistem içerisinde kendi meşruiyetlerini koruyabilmek için bu yeniliklere nasıl tepki verdiğini sorgulamak da önem kazanmaktadır. Ayrıca, teknolojik yenilikler ve toplumsal yapının birbirini şekillendirme sürecinde oynadıkları rolleri incelemenin gerekliliği de gündeme gelmektedir. Çünkü teknolojik yeniliği üretme, geliştirme ve bu amaç doğrultusunda gerekli kaynakları sağlama süreçlerinde kapitalin rolü büyüktür. Ancak aynı zamanda kapitalist sistem içerisindeki bileşenler, üretilen bu yenilikler tarafından şekillendirilmektedir. Teknoloji ve toplumsal yapı arasındaki karşılıklı ilişki, bu çalışmanın “Teknoloji ve Toplum İlişkisine Yönelik Kuramsal Yaklaşımlar” bölümünde incelenmiştir. Bu bölümde, teknolojik yeniliklerin kapitalist sistem içerisindeki yeri,

sinematik üretimler başta olmak üzere medya sektörünün dijital ve yapay zeka teknolojileri çerçevesindeki durumuna yönelik literatür tartışılmaktadır.

Kapitalizm, teknoloji ile karşılıklı ve yakın bir ilişki içerisinde bulunmaktadır. Tarih boyunca toplumlar, teknolojik gelişmeler ile birlikte dönüşümler geçirmiş ve teknoloji, çalışma ve iş yapma biçimlerine yönelik imkanların belirlenmesinde etkili olmuştur. Kurumsal yapılar ve organizasyonlar da bu imkanlar çerçevesinde faaliyet göstermişlerdir. Marx (2000), kapitalizm çerçevesinde teknolojiyi, üretimde verimliliği artıran ve bireysel emeği mekanik süreçlerle dönüştüren bir araç olarak değerlendirmektedir. Bu bağlamda teknolojinin fonksiyonu, üretim süreçlerinde otomasyonu sağlamak, süreçleri hızlandırmak ve kapitalin lehine artı değeri maksimize etmektir. Kapitalizmi temsil eden makineler, üretim ve çalışma süreçlerini de etkileyerek bireysel emeği makinelerden ayıramaz bir süreç haline getirmektedir. Bu anlamda teknoloji, kapitalizmde bir sömürü aracı olarak kullanılmasına rağmen, gelecekte daha eşit bir toplum düzenine doğru ilerlemenin de potansiyelini taşımaktadır (Marx, 2000, s.405-422). Teknoloji, sadece materyal değişimi değil kapitalizm içerisindeki sosyo-politik bir gücü ifade etmektedir. Çünkü her teknolojik yenilik, kar sağlanabilecek yeni alanların doğuşu için bir kaynaktır. Bu yeni alanlar bir taraftan rekabeti artırırken, diğer taraftan da yeni üretim süreçlerini ortaya çıkararak sıklıkla önceki teknolojilerin iş gücü gereksinimlerini geçersiz kılmaktadırlar (Heilbroner, 1997, s. 1323). Emeğin nitel dönüşümünü ifade eden bu durum, özellikle teknoloji ile yakın ilişki içerisinde çalışan sektörlerde etkisini daha yoğun bir biçimde göstermekte, kurumların ve organizasyonların değişen teknolojilere adaptasyonunu gerektirmektedir. Medya endüstrisi, ve daha özelde Sinema ve Televizyon sektörü, teknoloji ile kurduğu yakın ilişki dolayısıyla bahsi geçen konu ile yakından ilgilidir.

Özellikle 2000 sonrasında kapitalist sistem üzerindeki etkileri bağlamında dijitalleşme, büyük veri, makine öğrenme ve yapay zeka konuları yoğun olarak tartışılmaya başlanmıştır. Beraberinde getirmekte olduğu sosyal, kültürel ve ekonomik alanlardaki dönüşümler doğrultusunda dijitalleşme, Dördüncü Endüstriyel Devrim'in temelinde yer almaktadır. Schwab (2016, s.133), bu dönemde verinin yeni ekonomik değerler kazanan bir varlığa dönüştüğünü ve bu durumun beraberinde veriye dayalı olarak hızlı ve daha iyi karar verme, yeni meslek gruplarının ortaya çıkması, kullanıcılar için

daha basit ve etkili hizmetlerin sağlanması gibi olumlu yönlerin yanı sıra, iş kayıpları, gizlilik endişeleri, güven ve algoritma savaşları gibi olumsuz etkilerin bulunduğunu belirtmektedir. Ayrıca, nesnelerin interneti Dördüncü Endüstriyel Devrim döneminde fiziksel ve dijital arasında köprü görevi gören temel teknolojilerden biridir. Herhangi bir ürün, uygun sensörler aracılığı ile ne şekilde ve ne sıklıkla kullanıldığına dair veri sağlayabilmekte ve bu veri ürünün geliştirilmesi ve pazarlanmasında değerlendirilerek talep üzerine işleyen ekonomik anlayışı beslemektedir. (Schwab, 2016, s. 21-23). Dijitalleşme aynı zamanda büyük şirketlerin küresel pazara açılma kapasitelerini de artırmaktadır. Örneğin Uber ve Airbnb gibi servisler, küresel çapta herhangi bir fiziksel varlıkları bulunmadığı halde dijital teknolojileri etkin bir biçimde kullanarak var olan endüstri üzerinde yıkıcı etkiye sahip başarılı iş modelleri oluşturmuşlardır (2016, s.61). Bu durumun küresel çapta hakimiyeti bulunan şirketler açısından tekelleşmeyi artırması son derece mümkündür. Dijital teknoloji iletişim içeriklerinin de emtialaştırılabilmesi, izleme, denetleme ve ölçme yöntemlerinin de çeşitlendirilmesi açısından etkili olmuştur (Mosco, 2009, s. 135-136). Bu aşamada, çalışmanın önceki bölümlerinde bahsedilen ve izleyicinin medya üzerindeki yetkisini ifade etmek için kullanılan “kontrol” kavramını, üretim araçlarını elinde bulunduran kapital açısından da değerlendirmek gereklidir. Bu bağlamda kontrol, sadece belli bir teknolojik aracın özelliğini değil, özellikle geç kapitalizm sonrasında önem kazanan tüketimcilik (consumerism) kültürü bağlamında değerlendirilmesi gereken önemli bir ilkeyi ifade etmektedir. Sinema ve onu takip eden televizyon, video, bilgisayar ve internet gibi araçlar ekonomik değer üretmeye ihtiyaç duymaktadırlar. Bu medya türleri “üretimin sinemasal boyutunun” (Cinematic mode of production) gerçekleştiği, içerisinde izleyicilerin değer üretmek için çalıştığı fabrikalardır. Dolayısıyla geç kapitalizmin ilkeleri doğrultusunda medyada değeri üreten emek, “izlemektir” (Beller, 2006, 1-2; Shaviro, 2016, s.131). Franklin, Marx’ın, emeğin soyutlaştırılması (farklı emek türlerinin niteliklerinden soyutlanıp zaman cinsinden değerlendirilerek nicelleştirilmesi) yaklaşımı ile farklı niteliğe sahip medya materyallerinin (ses, görüntü, metin vb.) örneklenerek ve nicel bir şekilde 0 ve 1 lerle ifade edilen ortak bir standarta dönüştürülmesi arasında bir bağ kurmaktadır. Ona göre dijitalleştirme süreci, kapitalizmin ve “kontrolün” mantıksal sistemidir (Franklin, 2015, s.10-11). Çünkü nicelleştirilerek değer atfedilen her şey, birbiriyle kıyaslanabilir, standart bir şekilde işlenebilir ve hesaplanarak öngörülebilir hale gelmektedir. Bu sayede ekonomik yatırımları güvenceye alabilecek stabil bir zeminin sağlanması mümkün olmaktadır.

Ayrıca, post-Fordist kapitalizmin dinamikleri çerçevesinde düşünüldüğünde, üretim süreçlerinde radikal değişikliklerden ziyade talebe yönelik olarak uyarlanabilirlik, esneklik, kişiselleştirme gibi yöntemlerin öne çıkmasının da dijital medyanın modülerlik, kişiselleştirme ve etkileşim gibi yönleriyle de kesiştiği görülmektedir (Casetti ve Pinotti, 2020, s.199). Tüm bunlar bağlamında kapitalin perspektifinden bakıldığında kontrol, “üretimin sinemasal boyutu” çerçevesinde izleme yoluyla değere dönüştürülen emeğin üzerinde kurulan yetkidir. Diğer bir deyişle, içerik miktarının artması, “dikkatin” metalaştırılması ve ekonominin de kıtlık üzerinden değil dikkat üzerinden şekillenmesi sonucunu doğurmaktadır. Buna ek olarak dijital medya, içeriği, düşük marjinal maliyetle büyük kitlelere ulaştırma potansiyeline sahiptir. O halde burada önemli olan, fazladan bir medya kullanıcısının beraberinde getirdiği üretim/dağıtım maliyetine odaklanmak değil, olabildiğince fazla sayıda izleyicinin tercihlerine ve beğenilerine yönelik veri elde etmek ve bu doğrultuda kişiye uygun içerik sunarak kullanıcıları etkileşimde tutabilmektir. Bu bağlamda içerik üretimi, geniş kitlelere hitap eden yayıncılık (broadcasting) anlayışından, daha küçük kitlelerin beğenilerine ve tercihlerine hitap eden yayıncılık (narrowcasting) anlayışına yönelik olarak dönüşüm geçirmektedir. Bu durum, aynı zamanda genel kitleye yönelik az sayıda içerik yerine, daha küçük kitlelerin beğenilerine uygun olarak tasarlanmış çok sayıda içerik üretmeye yönelik bir politikayı beraberinde getirmektedir.

Dijital medyanın etkileşime imkan veren ve destekleyen doğası sayesinde izleme davranışı ile gerçekleşen emeğe ilişkin büyük miktarda detaylı veriye ulaşma imkanı bulunmaktadır. Dijital formatta alınan “büyük veri”, Post-Fordist bağlamda, izleyicinin talebine göre uyarlanmış, kişiselleştirilmiş, esnek yapıya sahip deneyimler sunmak, dolayısıyla kazancı maksimize etmek için kullanılmaktadır. Bu sayede kullanıcı katılımı ve izleme davranışının çeşitli boyutları, dijital değerler atfedilerek ortak bir dilde ifade edilebilir, hesaplanabilir, öngörülebilir, birbiriyle kıyaslanabilir ve ekonomik değeri olan bir niceliğe dönüşür. Bu anlamda, dijital teknolojiler ve yapay zeka çağında “veri”, gözetim kapitalizmi bağlamında tartışılan, medyanın ekonomi politiği açısından da önemli bir bileşen haline gelmektedir. Zuboff’a göre gözetim kapitalizmi, insan deneyimini davranışsal veriye dönüştürerek artı değer elde edilebilecek bir ham madde olarak görmektedir. Bu bağlamda toplanan veri gerekli hizmetleri iyileştirmenin ötesinde, yeni gelir yöntemleri bulmak için kullanılır. Zuboff, söz konusu verinin aynı zamanda kontrolün bir aracı olarak da kullanılmakta olduğunu, daha fazla veriye ulaşım ve işleme

imkanı olan kesimlerin orantısız bir biçimde güçlenmesi sonucu bu durumun ekonomik eşitsizlikleri beraberinde getireceğini ifade etmektedir. Ayrıca Zuboff, gözetim kapitalizminin istilacı uygulamaları karşısında bireysel deneyimleri korumak için yasal düzenlemelerin ve kamuoyunun bilinçlendirilmesine yönelik karşı hareketlerin gerekli olduğunu da vurgulamaktadır (Zuboff, 2019). Bu yaklaşım, postsinematik üretimler dahilinde yapay zeka teknolojilerinin büyük miktarda veriyi işleyebilme imkanıyla birleştiğinde benzer riskleri beraberinde getirdiği görülmektedir. Verinin bu bağlamda kullanımı ve ekonomik bir değer üretmesi, post sinematik üretimlerin ekonomi politikasını de etkilemektedir. Netflix, Hulu, Amazon, Exxen, Gain gibi dijital platformlar, kullanıcıya dair detaylı veriler toplayarak, kişiselleştirilmiş reklamlar ve kişiselleştirilmiş içerikler sağlamaktadır. Bu durum, post sinematik üretimlerin ekonomik manzarasını da şekillendirmekte, sektörel trendleri ve artı-değerin üretimine yönelik yenilikleri de beraberinde getirmektedir.

Dolayısıyla, dijital ve yapay zeka teknolojileri bağlamında veri, ekonomik değer zinciri içerisinde en önemli faktörlerden biri haline gelmektedir. Uygun içeriği uygun kitle ile eşleştirmek, bu teknolojilerin önemli kullanım alanlarından biridir. Kullanıcı tercihlerine yönelik algoritmaların sahip oldukları veri ne kadar detaylı ve fazla miktarda olursa “kişiselleştirme” ve dolayısıyla kullanıcı katılımı da artmaktadır. Verinin ekonomik değerinin bu denli önemli olduğu bir çağda, çoklu araçlardan (telefon, televizyon, bilgisayar vb.) “sağlanan çeşitli ve büyük miktarda verinin geleneksel yöntemlerle toplanması ve analiz edilmesi mümkün olmamaktadır” (Napoli, 2012, s.81-82). Bu bağlamda, geniş veri setlerinden öğrenerek büyük miktarda veriyi işleyebilen yapay zeka teknolojileri kapsamında veri analitiği, medyanın ekonomi politikası açısından önemli bir role sahiptir. Finn’in değindiği üzere büyük veri, bireylerin kullanım alışkanlıkları, tercihleri ve davranışlarını daha ayrıntılı biçimde soyutlamaya olanak sağlamaktadır. Algoritmik platformlar, kullanıcıların umut ve korkularına yönelik hesaplamalarda bulunabilecek, sade arayüzlerin ardında uygun içerikleri uygun zamanda sunabilecek bir kapasitede kullanıcı segmentasyonu ve kişiselleştirmeyi optimize edebilecek teknolojik olanağa sahiplerdir (Finn, 2017, s.110).

Dijital platformlar ile birlikte giderek yaygınlaşan seri izleme (binge viewing) davranışı, televizyon yöneticileri için önemli bir yere sahip olan geleneksel reklam

gelirleri bağlamında endişe yaratmaktadır. Diğer taraftan, bu durum dijital platformların yeni aboneleri çekmek ve varolan abonelerini de korumak ve etkileşimde tutmak açısından verimli bir tablo ortaya çıkarmaktadır. Ancak seri izleme ile birlikte düşünüldüğünde dijital platformların bu etkileşimi aktif tutmak için sürekli yeni içerik üretme ihtiyacı doğmaktadır. Dünya Ekonomik Forumu'nun raporuna göre, kullanıcıların artan içeriğe olan talebi, içerikler karşılığında harcama yapmaya yönelik isteklerinin önüne geçmektedir. Bu durumda medya sektörü, kar beklentileri ve kullanıcıların içeriğe erişimini dengeleme odaklı olarak dijital dönüşüme uyum sağlamaktadır. Bu uyum beraberinde abonelik, algoritma tabanlı veri analitiği doğrultusunda kişiselleştirilmiş e-ticaret ve reklamlar yoluyla parasallaştırmayı mümkün kılan hibrit gelir stratejilerini getirmektedir. Dijital platformlar küresel erişime ve düşük marjinal maliyete sahip oldukları için bu değişime daha kolay uyum sağlayabilecek iken, geleneksel medya riskli bir konumdadır. Geleneksel medyanın, olası alışverişler için karar verme aşamasında olan izleyicileri hedefleyerek hibrit gelir modellerine geçiş stratejilerini düşünmesi gerekmektedir (http-3).

Sinema salonları ve dijital platformlar kıyaslandığında da benzer bir tablo görülmektedir. Sinema salonlarında gösterilen filmlerin ulaşabileceği kişi sayısı düşünüldüğünde marjinal maliyet dijital platformlara oranla çok daha yüksektir. Bu durumda, kar gelirinden ödün vermeden bilet fiyatlarını düşürmek mümkün olmamaktadır. Bu bağlamda, sinema filmlerinin kar gelirini maksimum seviyede tutmak için geleneksel olarak uygulanan “gösterim pencereleri modeli” de zorluklarla karşılaşmaktadır. Diğer taraftan, dijital platformların marjinal maliyetinin düşük olması, var olan hiyerarşik sistemin yapısını etkileyerek düşük bütçeli ve bağımsız yapımların da yer alabileceği, demokratik bir sistemi de beraberinde getirmektedir. Bu durum medya sektörünün gelir elde etmek için kullandığı yöntemleri ve içeriği parasallaştırma yönündeki yaklaşımlarını etkilemekte ve çeşitlendirmektedir. Post-sinematik deneyimlerin, kullanıcı katılımı ve medya yakınsaması ile birlikte düşünüldüğünde medya ekolojisi içerisinde sahip olduğu konumun da yeni parasallaştırma yöntemlerini beraberinde getirdiği görülmektedir. Dijital teknoloji araçları sinematik üretimleri demokratikleştirdiği gibi içeriklerin tüketim yollarını da çeşitlendirmiştir. Buna göre az sayıda içeriğin geniş kitlelere ulaştırılmasını ifade eden arz odaklı gösterimlerden, çok sayıda içeriğin dar ve uygun kitlelere ulaştırılmasını ifade eden talep odaklı gösterimlere doğru bir kayma yaşanmaktadır.

Ayrıca, Dünya Ekonomik Forumu'nun 2023 yılında arasında medya şirketlerinin de bulunduğu dünya çapında 803 şirketle yaptığı araştırma verilerine göre örnekleme alınan şirketlerin %85 inden fazlası 2023-2027 yılları arasında “yeni ve öncü teknolojilerin benimsenmesi ve yaygınlaşan dijital erişimin” kendi şirketleri içerisinde dönüşümü gerektirecek olan makro trendler olacağını düşünmektedirler. Şirketlerin %50’si bu teknolojik gelişmelerin istihdamı artıran faktörler arasında olacağını, %20’si ise mevcut işlerin işgücü piyasasından dışlanmasına sebep olacağını ifade etmektedirler. Ayrıca şirketlerin %75 inden fazlası 2027 yılına kadar “büyük veri, bulut bilişim ve yapay zeka teknolojilerine adapte olmayı ve etkili bir biçimde kullanmayı” hedeflemektedirler. Buna bağlı olarak 2023-2027 yılları arasında iş gücünün ve meslek gruplarının en fazla dönüşüme uğrayacağı sektör %32 oranıyla “Medya, Eğlence ve Spor” sektörü olarak görülmektedir. “Bilgi teknolojisi ve dijital iletişim” %27 oranı ile üçüncü, “Eğitim ve öğretim” ise %23 ile sekizinci sırada yer almaktadır (Dünya Ekonomik Forumu, 2023, s.5, 20, 29). Bu durum Sinema ve Televizyon alanının hem sektörel hem de eğitim-öğretim süreçlerinde meydana gelebilecek dönüşüme ilişkin önemli belirtiler sunmakta ve adaptasyon stratejilerinin gerekliliğine yönelik ihtiyacı göstermektedir.

Yapay zekanın medya sektörüne ilişkin değer zinciri içerisindeki fonksiyonu incelendiğinde, üretim süreçlerini hızlandırabileceği, kolaylaştırabileceği ve otomatize edebileceği görülmektedir. Bu durum tüm medya sektörü açısından geçerli olsa da düşük bütçeli ve bağımsız üreticiler için önemli bir değişimi göstermektedir. Geç kapitalizm döneminin küreselleşen, bireyselleşen ve ihtiyaç temelinden arzu temelli bir anlayışa yönelen tüketim anlayışı çerçevesinde, deneyimin kendisi bir ekonomiye dönüşmektedir. Bu anlamda tüketim, bir ürünü veya hizmeti elde etmekten öte, bireysel deneyimlerin ve kişiselleştirilmiş tercihlerin bir yansımasıdır. Bu perspektifte, medya tüketiminde “kontrol” kavramı, bireylerin tükettikleri içeriğe ve araca yön verebilme yetisidir. Ancak kontrolün, kapitalist çerçevede ve dijital kültür içerisindeki yeri de göz önünde bulundurulmalıdır.

2.1.6. Dijital kültür

Dijital çağda yapay zeka teknolojileri, sadece teknolojik bir gelişme olmanın ötesinde sosyal ve kültürel yapı ile karşılıklı bir ilişki içerisinde bulunmaktadır. Özellikle

retken yapay zeka arařtırmalarının geliřmesi ve bu alanda geliřtirilen teknolojilerin sinema, televizyon ve animasyon yapımlarının yapımları srelerinde kullanılabilir duruma gelmesi, ieriğin retimi, daėıtımı ve deneyimlenme biimlerini dnřtrmektedir. Bu sebeple teknolojik geliřmeler, sadece medyanın kendisini deėil, sosyal ve kltrel kimlikleri de etkilemektedir. Dolayısıyla, bilgiye eriřim, bilgiyi yorumlama ve ėrenme gibi sreler, bireyler ve toplumlar arası iliřkiler, bireysel kimliėin tanımını ve sunumu, dnyayı grme ve anlamlandırma biimleri gibi boyutlar ile teknolojik geliřmeler arasında karřılıklı bir iliřki bulunmaktadır. aėdař toplumlardaki niteliksel deėiřimler “teknolojiye, organizasyonel etkileřimlere, ses, grnt ve sembollere ynelik bilgi akıřını saėlayan aėları” ne ıkaran “yeni bir uzamsal mantıėı” beraberinde getirmektedir (Castells, 2000, s.442). 21. Yy’ın ilk eyreğinin sonlarında, teknolojik geliřmelerin saėladığı imkanlar baėlamında (akıllı ve giyilebilir teknolojiler, nesnelerin interneti, byk veri vb.) dřnldėnde, bilgi akıřını saėlayan aėlar daha nce hi olmadığı kadar yaygın ve kapsamlıdır. Bu dnemin toplumu, dijitalleřme srecinden tamamen dijital olana doėru ilerleyen bir dnemi deneyimlemektedir. Medya perspektifinden bakıldığında, Castells’in bahsettiėi yeni “uzamsal mantık”, grsel ve iřitsel ierik retimine ve paylařımına dair yeni yntemler ortaya ıkarmıř ve bu durum yeni bir kltr ve ieriğin parasallařtırılmasına dair yeni ekonomik modelleri de ieren bir yakınsama kltrn (convergence culture) beraberinde getirmiřtir (Jenkins, 2008, s.3). Jenkins’e gre, yakınsama kltr, beraberinde bir sosyal etki olarak birbirine aėlar ile baėlı olan grupların bireysel olarak sahip oldukları bilgi ve becerilerin tesinde kolektif bir zekayı ortaya ıkarmaktadır. Birey, herřeyi bilemez ancak katılımcı kltr aracılıėıyla bildiėini paylařarak ortak bilgi havuzuna katkıda bulunur. Bu durum retici ve tketicisi arasındaki sınırı da belirsizleřtirmektedir. Kolektif zeka, bilginin toplanmasının tesinde bireylerin sz konusu havuzdan edindikleri bilgiyi sentezlediėi ve eřitli amalar iin kullanabildiėi bir yapıyı tarif etmektedir (Jenkins, 2008, s.3, 4). rneėin, katılımcı kltr ve kolektif zeka konularına paralel olarak, YZ modelleri baėlamında da aık ve kapalı kaynak tartıřmaları srmektedir. Linux’un izlediėi srece benzer bir řekilde Meta, YZ modelleri aısından aık-kaynak yaklařımını benimsemekte ve modellerinin kullanıcıların modifikasyonları ile yeniliki kullanımları ortaya ıkaracaėını ve parasallařtırmayı mmkn kılacak yeni bir ekosistemi doėurabileceėini savunmaktadır (<http://8>). Dolayısıyla yakınsama kltr farklı teknolojik ve sosyal boyutlarıyla srekli olarak ilerleme halindedir. Sinema ve Televizyon alanı aısından dřnldėnde, farklı grsel ve iřitsel

anlatı türleri, birbirine yaklaşmakta hem de sergilendikleri mekana bağımlı olmaktan çıkarak, ekran olarak nitelendirilebilecek her türlü yüzeyde var olabilen bir yapıya doğru evrilmektedirler. Bu durum, sinemanın klasik döneminin ötesinde, dönüşen teknolojik ve kültürel dinamikleri ifade eden “post-sinematik” bir anlayışa işaret etmektedir.

Tarih boyunca, yüzey üzerine resmetme geleneğinden gelen tüm üretim biçimlerinin teknik dönüşümleri paralelindeki sosyal ve kültürel boyutları, görsel kültür ve görsel algı bağlamında da tartışılmıştır. Örneğin Wölfflin, Rönesans’tan Barok döneme geçişte çizgisel üsluptan gölgesel üsluba, düzlemsellikten derinselliğe, kapalı kompozisyondan açık kompozisyona, çokluktan birliğe ve nesnelerin mutlak belirliliğinden oranlı belirliliğe geçişin söz konusu olduğuna değinir. Bu iki üslubun ayrımını yapmak, izleyicinin resmin yapıldığı dönemin kültürel değerleri ve dönemin “optik şemasını” anlayabilmesini sağlamaktadır (Wölfflin, 1995, s.26-27). Çizgisel üslup ve gölgesel üslup dünyaya karşı duyulan farklı bir ilgiden ileri gelir. Çizgisel üslup var olana, gölgesel üslup ise görüntüye odaklanmıştır (Wölfflin, 1995, s.34). Gerçekliğin görüntüsüne odaklanması sebebiyle gölgesel üslup illüzyonizm olarak da adlandırılmıştır. (Wölfflin, 1995, s.41). Wölfflin, bu konudaki saptamaları ile görsel algının zaman içinde değiştiğini, bu değişimin resmetme tekniklerine yansıdığını net bir biçimde vurgulamıştır. Buradan hareketle, bir tarafta var olanı merkeze alan çizgisel üslubun görsel algısı, diğer tarafta ise var olan dünyanın göz tarafından algılanan görüntüsünü merkeze alan gölgesel üslup bulunur. Benzer bir tartışmayı Benjamin (1979, s.243), optik bilinçdışı üzerinden yapmış, fotoğraf makinasının insan gözünün kapasitesi dışında doğa ile kurulabilecek farklı ilişkileri ortaya çıkardığına değinmiştir. Dolayısıyla, her çağ kendisiyle birlikte yeni bir gerçeklik ve yeni bir görüş üretmektedir. Postmann, benzer bir durumu televizyon bağlamında değerlendirirken şunları ifade eder: “Sözlü iletişimden yazıya, basılı yayınlardan televizyon yayınlarına kaydıkça, hakikatle ilgili fikirler değişir. Hakikat, zamanın kendisi gibi, insanın kendi icat ettiği iletişim teknikleri hakkında ve bu teknikler aracılığıyla kendisiyle yaptığı bir konuşmanın ürünüdür” (Postmann, 2006, s.24). 21. Yy’ın dijital kültürü bağlamında bilgisayar teknolojileri, algoritmik süreçler ve arayüz günümüz medya içeriklerinin aracı tarafından şekillendirilmesi (mediation) sürecinde önemli bir etki üretmektedir. İçerik, arayüz aracılığıyla yeniden şekillendirilmekte ve karmaşık süreçler arayüz sayesinde soyutlanarak kullanıcı için daha basitleştirilmiş bir deneyim sunulmaktadır. (Galloway, s. 22,23). Ancak arayüz, özellikle analitik bir bakış

açısıyla yaklaşıldığında aynı zamanda “ardında sakladığı karmaşık süreçlerin görünür hale de geldiği bir ortamdır” (Galloway, s.45). Arayüz, özünde ideolojik bir yapıya sahiptir ve kullanıcıların belli davranışları gerçekleştirmelerine yönelik olarak sürekli imada bulunur (Galloway, s.38). Örneğin sosyal medya platformları kullanıcıları beğenme, paylaşma ve yorum yapmaya yönlendirir ancak bu veriyi kişiselleştirilmiş reklamlar önerme, etkileşimi yüksek tutabilmek amacıyla benzer içerikler sunma ve potansiyel olarak yankı odaları oluşturma pahasına değerlendirir. Abonelik üzerinden hizmet veren çevrimiçi servisler abone olma sürecini kolay bir kullanıcı deneyimi olarak tasarlarlarken, aboneliğin iptal edilmesi sürecini karanlık desen (dark pattern) arayüz teknikleri kullanarak zorlaştırır. Arayüz bu anlamda ürettiği etki açısından dijital kültürün önemli bileşenlerinden biridir.

Buna ek olarak algoritmik süreçler, donanımların ötesinde, günlük hayatın bir parçası haline gelmişlerdir. İnsanlar, çevrimiçi servislere ve algoritmalara, bunları alışveriş, yatırım, sosyalleşme gibi amaçlar için sıklıkla kullanacak ölçüde güven duymaya başlamışlardır. Dolayısıyla, günlük hayatın her alanında insan-algoritma ilişkisinin artış gösterdiği bir kültürel yapı gelişmektedir. Baym (2011) dijital medyanın bireysel ilişkiler konusunda başlı başına deterministik bir etkisi olduğu görüşüne eleştirel yaklaşmaktadır. Ona göre, dijital medyanın sosyal ilişkiler açısından özü itibarıyla sahip olduğu kötü veya iyi bir nitelik bulunmamaktadır. Dijital medyanın etkisi, kişinin hangi amaçla ve ne şekilde kullandığı ile birlikte şekillenmektedir. Çevrimiçi iletişim, yüz yüze iletişim kadar etkili ve derin olabilse de birbirinin yerine geçmemektedir. Ayrıca, bireysel iletişim amacıyla kullanılan dijital medyanın uzun süredir kabul edilen sosyal normları da görünür hale getirerek bunları değiştirmek için fırsatlar sunduğunu fark etmek önemlidir. Bu anlamda Baym, dijital kültür içerisinde bireysel bağların durumu ile ilgili olarak toplum ve teknolojinin birbirini şekillendirdiği bir sürecin var olduğunu ifade etmektedir (Baym, 2011, s.150-156).

Diğer taraftan, 2023 yılı verilerine göre Türkiye’de internet kullanan bireylerin oranı %87,1, internete erişim imkanı olan hane oranı %95,5 olarak görülmektedir (http-9). Ancak internete erişim oranlarının yüksek olmasını, bir toplumun dijital kültür bağlamında ileri düzeyde olduğu şeklinde yorumlamak yetersizdir. Çeşitli hizmetlere karşı uygulanan erişim engellerinin yanı sıra, söz konusu erişimin ve bunun beraberinde getirdiği katılımın eleştirel, bilinçli ve kapsayıcı olmadığı, dijital okuryazarlığın geliştirilmediği durumlarda

kullanıcılar algoritmik süreçlerin ardındaki yapıyı analiz edememekte, deepfake gibi manipülatif kullanımların da çözümlemesini yapamamakta ve pasif teknoloji kullanıcıları konumunda yer almaktadırlar. Örneğin, TRAI'nın (Türkiye Yapay Zeka İnisiyatifi) 2024 raporuna göre, Türkiye'deki kurumlarda üst yönetim nezdinde YZ farkındalığının düşük olduğu görülmektedir. Ayrıca genel anlamda YZ konusunda teknik yetkinlik eksikliği bulunmaktadır. Bu durum kısa ve orta vadeli düşünme eğilimi ve teknolojinin hızlı gelişimi ile birlikte düşünüldüğünde teknolojik gelişime yönelik önem/kaynak ayrılmamasına ve maliyet/zaman kaybına yol açmaktadır (TRAI, 2024, 24-25). Daha genel bağlamda, Scwab (2016) Dördüncü Endüstriyel Devrim'in sadece akıllı ve ağ uyumlu makineler ve sistemlerden ibaret olmadığını hatırlatmaktadır. Genetik, nano teknoloji, yenilenebilir enerji ve kuantum bilişim gibi alanlarda dalgalar halinde meydana gelen atılımların karşılıklı ilişkileri ile fiziksel, biyolojik ve dijital alanlarda ortaya çıkardığı sonuçlar Dördüncü Endüstriyel Devrim'i öncekilerden farklı bir konuma yerleştirmektedir (Schwab, 2016, s. 12). Bu sebeple dijital kültür, araçlarının ve altyapılarının ötesine geçen bir devrimin bağlamında düşünülmelidir. Scwab (2016), bu devrimin otomasyon ve gerekli kaynaklara erişim dolayısıyla bir taraftan fayda sağlarken diğer taraftan eşitsizlikleri artırma (s.16), yeni teknolojilere yönelik yeni yasal düzenlemelere duyulan ihtiyacı artırma (s.68,69), coğrafyaya bağlı topluluk anlayışından ziyade birey odaklı, ortak ilgi ve beklentiye dayanan bir topluluk anlayışı oluşturma (s.88), kimlik, ahlak ve etik anlayışlarına dair yeni sorgulamaları ortaya çıkarma (s.93) ve insanın entelektüel kapasitesinden maksimum düzeyde faydalanmak için bağlamsal, duygusal, ilham odaklı ve fiziksel gibi çeşitli zeka türlerinin önemini artırma (s.99) gibi sonuçları ortaya çıkaracağını belirtmektedir. Sinema ve Televizyon alanı, gerek biçim gerekse içerik olarak tüm bu tartışmaları göz önünde bulundurması gereken interdisipliner bir alandır. Ayrıca sinemanın bir sanat dalı olmasından dolayı çevresine yönelik bir farkındalığının olması gereklidir. Dolayısıyla Sinema ve Televizyon alanının, hem yapım, uygulama ve araştırma süreçlerinde hem de geleceğin profesyonellerini yetiştirme amacıyla yürüttüğü eğitim süreçlerinde dijital kültürün çok yönlü yapısını özümsemesi ve bu bağlamda yenilikçi ve uyarlayıcı yöntemler geliştirmesi önemlidir.

2.2. 21. Yüzyılda Sinema ve Televizyon Eğitiminin Gereklilikleri

21. yy’da Sinema ve Televizyon eğitimi, yukarıda bahsedilen dijital kültürün, ve Post-sinema estetiğinin gelişmekte olduğı bir çağın eğitim anlayışıdır. Teknolojik gelişmeler ve bunların Sinema ve Televizyon alanı ile karşılıklı ilişkisi eğitim amaçları doğrultusunda değerlendirilmeli ve uygulamanın yolları aranmalıdır. Avrupa’da film eğitimi alanında faaliyet gösteren organizasyonlar ve bireyler ile 2018-2021 yılları arasında yapılan araştırmaya göre Avrupa’daki film eğitiminin iyileştirilmesine yönelik hedef alınması gereken sorunlar aşağıdaki şekilde ifade edilmiştir.

“devlet desteğı, sinemaya sınırlı erişim ve zayıf sektör bağlantıları, eğitim sisteminde bir sanat dalı olarak sinemaya değinilmemesi, uzun süreli fonların eksikliği, eğitmenlerin eğitimine yönelik fırsatların eksikliği, strateji ve altyapı eksikliği, öğrenim çıktılarının net olarak anlaşılması/bilinmemesi, pedagojik yaklaşımların geliştirilmesi ve anlaşılmasına yönelik ihtiyaçlar, teknolojinin getirdiğı fırsatlar ve zorluklar, hedef kitlenin anlaşılması” (http-10).

Avrupa’da 20 ülke ile yapılan diğerk bir çalışmada ise sinema eğitimi eleştirel, yaratıcı ve kültürel olarak üç temel boyut üzerinden tarif edildiğı bir çerçeve sunulmaktadır. Bu bağlamda öğrenim çıktıları olarak “sinemanın kendine has yapısını anlamak, sinemayı hem kişisel hem de işbirliğine dayalı bir süreç olarak görmek, sinematik üretimlere yönelik kişisel ve eleştirel çerçeveler geliştirmek, geniş bir film yelpazesine aşina olmak, sinemanın sosyal ve tarihsel bağlamlarına karşı farkındalık geliştirmek, öğrenim sürecine yönelik geri dönüt vermek” (http-11, s.11) olarak belirtilmektedir.

Helliker (2016, s.187-189), medyadaki yakınsamayla birlikte sektör içerisindeki rollerin de iç içe geçtiğini, bunun sonucu olarak yeni beceri setlerinin ortaya çıktığını ve medya okullarının bu beceri setleri doğrultusunda müfredatlarını yenilemesinin önemli olduğunu söylemektedir. Hamburger (2016, s. 64-65) öğrencileri çağdaş medyanın çevreleyici ve etkileşimli doğasına hazırlamak gerektiğini belirterek, film medyasına dayalı geleneksel sinema anlayışının akademik olarak fazla çalışıldığını, post-sinematik ifade biçimlerinin ve hibrit türlerin de çalışılması gerektiğine değinmektedir. Ayrıca, dijital teknolojilerin izleyicileri de medya üretiminde aktif birer katılımcıya dönüştürdüğünü ve bu durumun geleneksel medya eğitimi yaklaşımlarını sorgulamaya sebep olduğunu ifade

etmektedir. Fei (2016, s.270-277) film okullarında katı prensipler olmaması gerektiğine değinmektedir. Temel oluşturmak için kapsamlı eğitim sonrasında alanlara ayrılmak gerektiğini ve yenilikleri sürekli olarak takip edip kullanmak gerektiğini ifade etmektedir. Wiedemann'a göre film okulları teknolojinin son derece hızlı bir biçimde ilerleme gösterdiği bir bağlamda geçerliliklerini korumak için inovasyon üretmeli, teknolojik gelişmelere adapte olarak geleceğin medya ortamına hazırlıklı olmalıdırlar. Bu anlamda geleneksel film eğitimi ile yenilikçi yaklaşımları harmanlamak, film mirasını korurken yeni fikirleri de cesaretlendirmek için gereklidir. Ayrıca eğitim deneyimini geliştirmek için interdisipliner iş birlikleri kurulmalı, öğrenci odaklı bir yaklaşım benimsenmeli ve öğrenme süreçleri öğrenciler için fazla akademik bir hale getirilmemelidir. Bu bağlamda, teorik öğrenme için de büyük önem taşıyan uygulamalı eğitim önceliklendirilmelidir (Wiedemann, 2016, s.80-85; Gibson, 2016). Teknolojiye farklı bakış açısı olarak Taylor (2016, s.16-17) film okullarının sosyal konulara ilişkin etki üretme potansiyeline değinmekte, tamamen sektör odaklı ve Neoliberal eğitim modellerinin yaratıcılığı körelterek neden film yapıldığına dair farkındalık eksikliği yarattığına değinmektedir. Ayrıca Taylor (2016, s.19), dijital teknolojilerin prodüksiyon araçlarına erişim kolaylığı sağlaması sebebiyle ticari amaçlı film okullarının sektöre hızlı insan yetiştirme yaklaşımına başvurduklarına değinmektedir. Taylor'a (2016, 24) göre film okulları aynı zamanda etik ve politik konuların tartışılarak üretim ve izleme süreçlerine uygulandığı özel alanlar olarak işlemelidir. Stocchetti (2016, s.30,57) film okullarını kültür endüstrisi bağlamında değerlendirmekte ve kültürün metalaştırılmasına önlem olarak geleceğin film endüstrisini şekillendirme potansiyeline sahip olan öğrencilerin hakim ideolojileri sorgulamaya ve alternatif anlatılar aramaya yönlendirilerek yaratıcılıklarının ve eleştirel düşüncelerinin geliştirilmesine vurgu yapmaktadır. Bu anlamda sadece teknik becerilere değil, kültür endüstrisini anlamaya yönelik becerilerin önemli olduğunu vurgulamaktadır.

2.3. Teknoloji ve Toplum İlişkisine Yönelik Kuramsal Yaklaşımlar

Bu bölümde teknoloji ve toplum ilişkisini farklı açılardan ele alan kuramların temel yaklaşımları özetlenmektedir. Her bir kuram kendi içerisinde belli bir derinliğe, kapsama ve işleve sahiptir. Ancak yapay zeka teknolojilerinin Sinema ve Televizyonun eğitim boyutuyla ilgili yorumlar yaparken bütüncül ve bağlantısal bir bakış açısı gerekmektedir. Bu sebeple, aşağıda özetlenen kuramsal yaklaşımlar bu çalışmanın kavramsal çerçevesine katkıda bulunmaktadır. Farklı kuramsal yaklaşımların göz önünde

bulundurulduğu bir kavramsal çerçeve, bu karmaşık süreci anlamlandırmak için gerekli olan geniş bir yelpaze sunmaktadır. Hızla ilerleyen teknolojik gelişmelerin multidisipliner bir alan olan sinema ile ilişkisine farklı kuramsal çerçevelerden bakmak, üzerinde durulması gereken konuları da ön plana çıkarma potansiyeline sahiptir.

Medya yakınsaması bağlamında, giderek birbiriyle iç içe geçmekte olan sinema, televizyon ve animasyon alanları ile teknolojik gelişmeler arasında sürekli olarak dönüşmekte olan karşılıklı bir ilişki bulunmaktadır. Bu ilişki, söz konusu olan her bir alanın kendi teknik ve estetik boyutları ile birlikte, sosyal bir süreç olarak nitelendirilebilecek olan eğitim boyutunu da yeniden düşünmeyi gerektirmektedir. Sinema ve televizyon alanları teknoloji ile yakından ilişkili olan disiplinlerdir. Bu bağlamda yapay zeka ve dijital teknoloji alanlarındaki gelişmeler bu çalışmanın ilk bölümünde de tartışıldığı gibi sadece araçları değil, söz konusu üretim biçimlerinin estetik ve teknik kodlarını, bununla birlikte bu alanlarda değeri üreten emeği de dönüştürmektedirler. Emeğin dönüşümü hem düşünsel hem de pratik anlamda beceri setlerinin neler olduğuna dair tartışmaları gerekli kılmaktadır. Bu alanlardaki eğitim faaliyetleri, söz konusu değerleri, bilgi ve becerileri öğretme üzerine kurulu olduğundan, değişen değerler eğitim sürecindeki değişimleri de beraberinde getirmektedir. Dolayısıyla bu çalışma içerisinde sinema ve televizyon alanlarındaki eğitime yönelik yapılan yorumlar bu açıdan değerlendirilmelidir. Bu bölümde, teknoloji ve sosyal süreçler arasındaki ilişkiye farklı öncelikler üzerinden yaklaşan ve aşağıdaki kategoriler altında özetlenen kuramlar arasında geçişken bir yapı bulunmaktadır. Bahsedilen kuramsal yaklaşımlar, tek bir kategoriye ait olmaktan ziyade diğer kategorilerle de karşılıklı bir ilişki içerisinde. Bu bölümün amacı, yapay zeka ve dijital teknolojilerin Sinema ve Televizyon alanındaki eğitim pratiklerine ne şekilde entegre edilebileceğine dair fikir verebilecek kuramsal yaklaşımları değerlendirmektir.

Teknolojik Determinizm: Yapay zeka ve dijital teknolojilerin günümüzdeki gelişimine benzer olarak Sanayi devrimi döneminde de otomasyon ve emeğin dönüşümü konularını gündeme getirmiş ve teknolojinin belirlenimciliği üzerine tartışmalar yaratmıştır. Bu süreçten itibaren etkisini göstermeye başlayan ve Thorstein Veblen'in öncülük ettiği Teknolojik determinizm, özellikle medya alanında McLuhan gibi kuramcılar tarafından medyayı araç olarak içeriğinden daha belirleyici bir konuma yerleştirmektedir.

Ona göre televizyon ve film görüntüsü izleyici üzerinde yarattığı etki açısından farklılık gösterir. McLuhan, televizyonun piksellerden oluşan mozaik ağıyla ve film görüntüsünün araçsal olarak farklılıklarını tartışarak, televizyon görüntüsünün içeriğinden bağımsız olarak izleyiciyi dinamizmi ile etkilediğini ve aktif bir katılıma sürüklediğini ifade etmiştir. Bu bağlamda medya içeriğinin düzenlenmesine yönelik girişimleri eleştirmiş, düzenlemelerin aracın kendisi ile ilgili yapılması gerektiğini ifade etmiştir. (McLuhan, 1994, s.313-314). Innis, medyanın “zaman yanlı” ve “mekan yanlı” oluşuna göre bilginin ve kültürün yayılması, sürdürülmesi ve uygarlıkların şekillenmesindeki etkileri açısından teknolojiyi belirleyici bir konuma yerleştirmektedir (Innis, 1951). Ellul’e göre, burjuvazinin “bilimsel yöntem - teknolojik araçlar ve ekonomik kazanç” arasındaki korelasyonu fark etmesiyle bilim, teknolojinin kölesi haline gelmiştir. Bu anlamda teknoloji, toplumun yanı sıra bilimi de yönlendiren bir noktaya yerleşmektedir (Ellul, 1964,s.45,54).

Walter Ong, McLuhan'ın bir öğrencisi olarak, yazı teknolojisinin insan düşüncesi ve sosyal yapılar üzerinde nasıl radikal değişiklikler yarattığını araştırmıştır. Ong'a göre, yazının icadı, bilgiyi işleme ve depolama şeklimizi temelden değiştirmiş ve bu da eğitim metodolojileri üzerinde doğrudan etkiler yaratmıştır (Ong, 1982, s.43). Benzer şekilde, Postman (2006, s. 51) 18. ve 19. yüzyıllarda basılı medyanın, zihnin objektif ve rasyonel kullanımına öncelik verdiğini, ayrıca ciddiyetle ve mantıksal olarak şekillendirilmiş kamusal söylemleri desteklediğini belirtmektedir. Postman, ayrıca medyanın toplumsal etkileri üzerine McLuhan'ın çalışmalarını daha da ileri götürmüş ve özellikle televizyonun kamuoyu üzerindeki etkisini ele almıştır. Postman, televizyonun bilgi sunum biçiminin, toplumun kamu meselelerini algılama ve tartışma biçimlerini değiştirdiğini vurgulamıştır (Postman, 2006, s.78-79). Bu perspektif, bugün dijital akış hizmetlerinin ve içerik tüketiminin eğitim ortamlarında nasıl ele alınması gerektiği konusunda önemli ipuçları sunmaktadır. Verinin ve algoritmik süreçlerin hayatın her alanında olduğu dönemde ise Zuboff’a (2019) gözetim kapitalizminin insan deneyimini davranışsal veriye dönüştürerek artı değer elde edilebilecek bir ham madde olarak gördüğünü tartışmaktadır. Bu bağlamda toplanan veri gerekli hizmetleri iyileştirmenin ötesinde, yeni gelir yöntemleri bulmak için kullanılmaktadır. Zuboff, söz konusu verinin aynı zamanda kontrolün bir aracı olarak da kullanılmakta olduğunu, daha fazla veriye ulaşma ve işleme imkanı olan kesimlerin

orantısız bir biçimde güçlenmesi sonucu bu durumun ekonomik eşitsizlikleri beraberinde getireceğini ifade etmektedir.

Teknoloji Kabul Modeli ve Birleştirilmiş Teknoloji Kabul ve Kullanım Teorisi:

Davis'in (1989) ortaya koyduğu Teknoloji Kabul Modeli ise, bir teknolojik yeniliğin kabul edilmesi sürecinde “algılanan kullanılabilirlik” ve “algılanan kullanım kolaylığına” olmak üzere temelde iki öge olduğunu öne sürmektedir. Bu yaklaşım, bazı teknolojiler toplum tarafından kabul görürken diğerlerinin neden kabul görmediğine dair sebeplere ilişkin de öngörüler sunmaktadır. Davis'e göre (1989, s.320) algılanan kullanılabilirlik veya algılanan fayda, bir kişinin belli bir sistemi kullandığında iş performansını artıracağına ne ölçüde inandığını ifade etmektedir. Eğer söz konusu sistem kullanıldığında iş performansının artacağı düşünülüyorsa bu sistem yüksek algılanan kullanılabilirliğe sahip olarak nitelendirilmektedir. Algılanan kullanım kolaylığı ise belli bir sistemi kullanmanın ne kadar az bir çaba gerektireceğine yönelik düşünce ile ilgilidir. Çaba, bir kişinin sorumlu olduğu çeşitli işlere ayırabileceği sınırlı bir kaynak olduğundan teknoloji kabul modeli, diğer tüm koşullar eşit olduğunda daha az çaba gerektiren sistemin tercih edilme olasılığının yüksek olduğunu öne sürmektedir. Daha sonrasında Venkatesh ve diğerleri (2003, s.447) teknoloji kabul modelini geliştirerek eklemeler yapmışlardır. Geliştirmiş oldukları “Birleştirilmiş Teknoloji Kabul ve Kullanım Teorisine” göre belli bir teknolojinin kullanımı belirleyen dört temel faktör bulunmaktadır. Bunlar, performans beklentisi, efor beklentisi, sosyal etki, kolaylaştırıcı koşullardır. Bu dört temel belirleyiciye ek olarak teknoloji kullanımına yönelik tavrın yönünü ve şiddetini etkileyebilen cinsiyet, yaş, tecrübe ve kullanmaya yönelik istek olmak üzere dört faktör sunmuşlardır. Performans beklentisi, algılanan kullanılabilirliğe benzer şekilde bireyin belli bir teknolojiyi kullandığında edineceği faydanın derecesini ifade etmektedir. Efor beklentisi, kullanım kolaylığına benzer olarak söz konusu teknolojinin gerektirdiği çabanın derecesini belirtmektedir. Sosyal etki, bir dış faktör olarak belli bir teknolojiyi kullanmanın diğerleri tarafından ne ölçüde gerekli bulunduğuna yönelik algıyı ifade etmektedir. Kolaylaştırıcı koşullar ise bireyin içinde bulunduğu ortamın, organizasyonun altyapısının söz konusu teknolojiyi kullanmaya yönelik uygunluğudur. Bunlara ek olarak cinsiyet, yaş, tecrübe ve istek de teknolojiyi kullanmaya yönelik davranışı etkileme potansiyeline sahiptir.

Teknolojinin Sosyal Şekillendirilmesi ve Teknolojinin Sosyal İnşası: Bu yaklaşımlara göre, teknoloji, ilkeleri bilim veya mühendislik tarafından önceden belirlenmiş bir şekilde ilerlememektedir. Toplumun ihtiyaçları, değerleri ve yapıları, teknolojik yeniliklerin geliştirilmesinde, yayılmasında ve kabul edilmesinde önemli bir rol oynamaktadır. Bu yaklaşımlar, teknolojik determinist görüşe getirilen eleştiriler doğrultusunda ortaya çıkmıştır. Her iki yaklaşım da teknolojinin deterministik rolüne eleştirel bir biçimde yaklaşmakta, sosyal faktörlerin rolüne odaklanmaktadır. Teknolojinin Sosyal Şekillendirilmesi yaklaşımının önemli isimlerinden Mackenzie ve Wajcman, teknoloji ve toplum arasındaki ilişkiye yönelik görüşlerini şu şekilde özetlemektedirler:

“Tarihsel değişimi basit bir neden-sonuç ile teknolojik determinizme bağlamak en fazla bir basitleştirmeden ibarettir. Söz konusu değişimi sağlayan politik, ekonomik, kültürel ve daha birçok faktörün yanında değişen teknoloji sadece tek bir unsurdur. Belli teknolojilerin henüz fiziksel ve biyolojik etkileri bile tartışılmaya devam edilirken ve üzerinde bir uzlaşmaya varılmamışken, sosyal faktörlerin rolünün daha basit olarak düşünülmesi açıkça saçma olacaktır.” (Mackenzie ve Wajcman, 2002, s. 4)

Buna ek olarak Winner (2002, s.38) teknolojik politik yapılarına değinmektedir. Birçok teknoloji, teknik yapısı ve tasarımı itibariyle belli sosyal ve politik sonuçları doğurmaktadır. Bazı teknolojiler ise doğaları gereği belli sosyal ve politik çıktılar ile uyum içerisindedir. Örneğin nükleer teknolojiler sahip oldukları tehlike dolayısıyla hiyerarşi ve korkuyu doğurmaktadırlar. Winner bu durumun her zaman bilinçli bir süreç olmadığını da kabul etmektedir. Teknolojinin söz konusu edilen politik yapıları kimi zaman pratik ihtiyaçların olası ahlaki ve politik etkilerin önüne geçmesi de olabilmektedir (Winner, 2002, s. 36). Thomas (2002) ise teknolojinin organizasyonlar ve kuruluşlar içerisindeki kullanımının, ve hangi teknolojinin kullanılacağına yönelik yapılan tercihlerin strateji odaklı ve çoğu zaman sadece teknolojik olanaklar düşünülerek gerçekleşmediğine değinmektedir. Bu tercihler kişisel beklentiler, toplumun gözünde belli bir imaj yaratmak veya stratejik bağlantılar kurmak amacıyla yapılabilmektedir. Bu anlamda Noble (2002) ise teknolojinin özerk bir yapıya sahip olduğunu kabullenmek yerine, eleştirel bir gözlemcinin bakış açısıyla değerlendirilerek, teknolojik gelişmelerin “kontrolü” dağıtmak yerine büyük firmaların piyasadaki konumunu korumak ve güçlendirmek üzere ilerleyişinin bir tesadüf olup olmadığını sorgulamak gerektiğini savunmaktadır (Noble,

2002, s.161-162). Özetle, Teknolojinin Sosyal Şekillendirilmesi yaklaşımı teknolojinin sosyal faktörler ile birlikte ve karşılıklı bir ilişki sonucunda şekillendiğini savunmaktadır. Ancak bu süreçte teknolojiyi tamamen edilgen bir konuma yerleştirmemekte ve bu açıdan aşağıda bahsedilen kuramlardan biri olan aktör-ağın insan ve insan dışı aktörleri içerecek şekilde yaptığı sosyal tanımına da katılmaktadır (Mackenzie ve Wajcman, 2002, s. 22, 23).

Pinch ve Bijker tarafından tartışılan Teknolojinin Sosyal İnşası yaklaşımı, sosyal etkileşimlerin teknolojinin gelişimini etkilediğini öne sürer ve teknolojiye yönelik toplumsal inşacı bir yaklaşım sunar. Bu anlamda teknolojist determinist görüşe bir eleştiri sunmaktadır. Teknoloji ve toplum ilişkisinde toplumsal dinamiklerin rolünü kabul etme açısından teknolojinin sosyal şekillenmesi yaklaşımı ile paralellik göstermektedir. Belli bir teknoloji “ilgili sosyal gruplar” tarafından farklı özellikleriyle algılanarak tarif edilmektedir (Bijker ve Pinch, 2012, s.23). Her grup söz konusu teknolojinin hangi özellikleri olması veya olmaması gerektiğine dair farklı beklentilere sahip olabilir. Bu durum, teknolojilerin “yoruma açık bir esnekliği” olduğuna işaret eder (Bijker ve Pinch, 2012, s.33-34). Örneğin Sinema ve Televizyon alanında eğitim gören bir öğrenci YZ teknolojilerinin insan yaratıcılığına duyulan ihtiyacı dönüştürerek zedelediğini düşünürken, üretim maliyetlerini düşürmek ve daha fazla kazanç elde etmek isteyen bir şirket sahibi bunu büyük bir avantaj olarak görebilir. Bu anlamda, bir teknolojinin farklı gruplar tarafından çeşitli biçimlerde yorumlanması, zaman içerisinde söz konusu teknolojinin tasarımında farklı gruplara uygun revizyonlar yapılmasını sağlayabilmektedir (Kline ve Pinch, 2002, s.113-114). Ancak Kline ve Pinch (2002, s.114), Teknolojinin Sosyal İnşası yaklaşımının genellikle tasarıma ve teknolojilerin ilk dönemlerine odaklanmaları gerekçesiyle kendilerini de eleştirmişlerdir. Teknolojinin Sosyal İnşası yaklaşımının daha genel bir çerçevede güç dinamikleri ve politik açılardan değerlendirmeleri sunmakta eksik kaldığını kabul etmişlerdir. Bu anlamda her iki yaklaşımın da birbirini tamamlayıcı yönleri bulunmaktadır ve birlikte değerlendirilmeleri daha geniş ve kapsamlı bir anlayış sunmaktadır.

Eleştirel Teknoloji Kuramı: Feenberg’ün tartıştığı Eleştirel Teknoloji Kuramı, Teknolojinin Sosyal Şekillendirilmesi yaklaşımının teknoloji, politika ve güç dengelerine dair betimsel tavrının ötesinde daha eleştirel bir yaklaşım getirmektedir. Tartışması teknoloji ve gelişme konularından ötede teknolojinin gelişebileceği çok sayıda ve çok

yönlü imkanlar arasında uygun tercihi yapabilmek ile ilgilidir. Teknoloji modern toplumların öncesinden itibaren belli değerler tarafından şekillendirilmiştir ve bu durum bugün de aynı şekilde devam etmektedir. Feenberg teknolojiyi şekillendiren bu değerleri tartışmayı ve kültürel eleştirisini yapmayı önerir (Feenberg, 2002, s.vi). Feenberg, Frankfurt Okulunun eleştirel öğretileri doğrultusunda yaptığı tartışmalarda, teknolojinin verimliliği ve kontrolü artırdığı, mühendislik ve bilimin bir sonucu olduğuna dair değerlendirme biçimini ifade eden “teknolojik rasyonalizmi”, kapitalizmin lehine olan bir düşünme biçimi olarak görmektedir. Bu düşünme biçimi, sadece teknik olmaktan öte, tekniğe dair sistemlerin ve söylemlerin kapitalizmin gerekliliklerine uygun hale getirilmesinde görev yapan toplumsal kodları da bünyesinde barındırır (1990, s.21,34). Bu sebeple, özellikle kapitalist toplumda teknolojinin teknik boyutlarının ötesini görebilmek ve eleştirisini yapabilmek için “devredilen normlar, estetik biçimler, iş grubu organizasyonu, mesleki yatırımlar” gibi sosyal boyutlarının incelenmesi gerekmektedir (Feenberg (2002, s.178). Teknoloji ve toplumun birbirinden ayrı alanlar olduğu düşüncesi demokratik bir toplum olma yolunda her iki alana dair önemli imkanlardan uzak kalmaya sebep olacaktır (Feenberg, 1999, s.vii).

Aktör - Ağ Yaklaşımı: Aktör-ağ yaklaşımı, sosyali insan ve insan dışı aktörler arasındaki ilişkiler ağı olarak değerlendirmektedir. Dolayısıyla sosyal ilişkilerin “izini sürerken” insan olmayan aktörleri de dahil etmek gerektiğini savunur (Latour, 2005, s. 5-9; Johnson, 1988). Bu anlamda toplum, insanların, teknolojilerin, objelerin, fikirlerin vb. oluşturduğu karmaşık, dinamik ve bağlantısal bir ağdan oluşur. Aktör-ağ kuramı sosyalin statik bir yapı olarak tanımlanması ve söylemde bir obje gibi değerlendirilmesine karşı çıkar. İnsan ve insan dışı aktörler arasındaki hiyerarşiyi kaldırarak bağlantılara odaklanmayı önerir ve sosyolojiyi de “birlikte yaşamının bilimi” olarak kabul eder (Latour, 2005, s. 1-2). Güç, tek bir aktörün tek başına sahip olduğu bir nitelik değildir ve aktörler arasındaki etkileşimlerin bir sonucu olarak ortaya çıkar (Law, 1992, s.379-380). Gerek teknoloji gerekse toplum, tarih boyunca birbirini şekillendirmiştir. İnsan, çevresinde bulunan insan dışı varlıkları belli amaçlar aracılığıyla kullanmış ve onlar olmadan yapamayacağı işler gerçekleştirmiştir. Bu anlamda aktör-ağ yaklaşımı insan dışı varlıkların da faillik (agency) özelliği olduğunu kabul etmektedir (Latour, 2005, s.71,72). Johnsonn (1988), objelerin sahip olduğu failliği kapı zembereği üzerinden detaylı bir şekilde anlatmakta, zembereğin çalışmadığı takdirde o işi bir insanın yapması gerekeceğini ve bu

durumun belki de yeni bir meslek grubu ortaya çıkararak sosyal yapıyı nasıl etkileyebileceğini göstermektedir.

Aktör ağları sürekli olarak dönüşen dinamik bir yapıya sahiptir. Bu süreçte belli aktörler belli bir amacı gerçekleştirmek ve ağları “dönüştürmek” (translation) amacıyla diğer insan ve insan dışı aktörlerle iletişime geçerek onları ikna etmek üzere bir uzlaşma sürecine girerler (Callon, 1986, s.24-28). Dönüştürme (translation) süreci bu anlamda heterojen yapıya sahip insan ve insan dışı aktörler arasındaki ilişki ve işbirliği kurma sürecidir. Bu süreç belli amaçları gerçekleştirmek üzere yeni ağlar oluşturur. Aktör ağlarının sabit tutulması için uzlaşma süreçlerinin sürekli olarak devam ettirilmesi gerekir. Çünkü her bir aktör, ağın devam ettirilmesi için kendi rolünü devam ettirmek durumundadır. Zaman içerisinde sabitleşerek sorgulanmaz hale gelen ağlar soyutlanarak kara kutulara (black box) dönüşür (Latour, 2005, s.50). Kara kutular, ardındaki aktör-ağlarını ve karmaşık süreçleri saklayarak günlük hayatın bir parçası haline gelir. Özleri itibariyle iyi veya kötü yapılar olmak zorunda değildirler ancak var olan sistemleri analiz etmeyi ve değiştirmeyi zorlaştırmaktadırlar. Bu yaklaşım, teknolojik gelişmeler bağlamında oldukça önemli bir perspektif sunmaktadır. Teknolojik araçların kara kutu haline gelerek ardındaki süreçleri saklaması, söz konusu teknolojilerin olası risklerini ve fırsatlarını analiz etmeyi güçleştirmekte ve kullanıcıları sürece yabancılaştırarak edilgen bir konuma yerleştirmektedir. Aktör ağ yaklaşımını bilimsel çalışmalara uygulamak, esnek ve betimsel bir analiz sürecini gerektirmektedir. Bu yaklaşım, sınırları önceden belirlenmiş kuramsal çerçevelerin aksine, insan ve insan olmayan tüm aktörler arasındaki sürekli değişen, dinamik yapıdaki ağları ve ilişkileri keşfetmeye ve iz sürmeye odaklanır. Bu süreçte, toplum içerisindeki belirli aktörleri önceliklendiren hiyerarşik bakış açısına karşı çıkar. Bu anlamda, araştırmacının veri ile ilişkisini yeniden değerlendirmesine yardımcı olan ontolojik ve meta-teorik bir yapıya sahiptir (Latour, 2005, s.141-156).

Olanaklılık (Affordance) Kuramı: Olanaklılık (Affordance) kuramı, organizmaların çevreleriyle ilişkilerini çevresel unsurların sağladığı “olanaklar” çerçevesinde değerlendirmektedir. Gibson’ın (1986, s.223) ifadesiyle, “olanaklılık kuramı nesneleri görmenin, onların arasında nasıl hareket edebileceğimizi ve onlarla ne yapıp ne yapamayacağımızı görmekle aynı anlama geldiğini ima eder.” Dolayısıyla her nesne ve her araç, görüntüsü ve tasarımı itibariyle onu nasıl kullanabileceğimize, diğer bir deyişle

olanaklılığına ilişkin imada bulunur. Olanaklar, nesnelerin sabit özellikleri değildir ve gözlemci ile arasındaki ilişki ve etkileşimden ortaya çıkarlar. Bu etkileşim, gözlemcinin yetenekleri ve ihtiyaçları ile çevrenin potansiyeli arasında gerçekleşmektedir. Bu etkileşim bağlamında, çevresel unsurlar, gözlemciyi kendilerini çeşitli şekillerde kullanmaya davet ederler (Gibson, 1986, s.128-129). Sinema ve Televizyon alanının teknolojik araçlar ile kurduğu ilişki göz önünde bulundurulduğunda olanaklılık yaklaşımının tasarıma dair sunduğu perspektif önemlidir. Çünkü tasarım, tasarıma ilişkin deneyimin belirlenmesi sürecini de içerir ve tasarlanan öğenin kendisiyle ne yapılması istendiğine yönelik bilgi vermesi, deneyimi şekillendiren bir unsurdur. Bu bilgi verme süreci açık olabileceği gibi çözümlemesi zor bir yapıda da olabilir. Bu yaklaşımın, çalışmanın kavramsal çerçevesinde “Post-Sinematik Yaklaşım” başlığı altındaki değerlendirmelerle birlikte düşünülmesi, Sinema ve Televizyon alanındaki önemini anlamak açısından önemlidir. Özellikle Denson’ın post-sinematik kameraların ve dijital görüntünün “metabolik bir seviyede” işlediğine dair tartışması (2016, s.194) tasarımın bilinçli olarak algılanamayan bir düzeyde yapabileceği yönlendirmeye yönelik verimli bağlantılar sunmaktadır. Gibson, görsel algı açısından “hareketli görüntü” (motion picture) yerine gelişen/ilerleyen (progressive) görüntü anlayışının görsel algının çalışma prensiplerine ve psikolojik etkisine daha uygun olduğuna değinmektedir (Gibson, 1986, s.294). Gelişen görüntü anlayışı, sinematik görüntünün görsel algı üzerinde dış gerçekliğin olanaklılıklarını yaratabilecek bir güce sahip olduğunu öne çıkarmaktadır. Film tasarımcısı izleyiciyi algısının ötesinde bir deneyime dahil edebilir, izleyiciyi gerçek hayatın sunduğu olanaklılıkların karşısında verdiği tepkilere benzer bir etki yaratarak yönlendirebilir (Gibson, 1986, 295). Olanaklılık kuramı, bu anlamda teknolojik araçların tasarım boyutlarını tersine mühendislikle anlamaya yardımcı olabileceği gibi sinematik deneyimlerin görsel algının psikolojik yönleri açısından düşünülerek tasarlanması açısından da verimli bir yaklaşım sunmaktadır.

3. YÖNTEM

3.1. Araştırmanın Deseni

Bu araştırmanın tasarlanması sürecinde Gömülü Teori/Kuram oluşturma yaklaşımına dair literatürden faydalanılmıştır. Gömülü teori yaklaşımı, zaman içerisinde farklı araştırmacılar tarafından yorumlanmıştır ve kendi içerisinde yekpare bir metodolojik yapıya sahip değildir. Buna ilişkin tartışmalar aşağıda detaylandırılmaktadır. Ancak şunu vurgulamak gerekir ki, araştırmanın gerçekleştirilmesi sürecinde, post-modern ve post-yapısalcı öğretiler çerçevesinde metodoloji, bu araştırmanın gidişatını belirleyici bir konuma yerleştirilmemiştir. Araştırmacı, bu araştırmanın konu edindiği dijital teknolojiler, yapay zeka, post-sinema, sinema ve televizyon alanının yapım ve eğitim boyutu ile ilgili olarak yazılı, görsel-işitsel, çevrimiçi ve çevrimdışı kaynaklar ile görüşme ve gözleme dayalı kaynaklardan faydalanarak edindiği veri çerçevesinde araştırma problemini belirlemiş, problemin tartışılmasına ilişkin gerekli olan veri doygunluğuna ulaşana kadar veri toplama sürecini sürdürmüştür. Birincil kaynak olarak görüşmeler ve yazılı görüşler aracılığıyla elde edilen veri, araştırmacı tarafından detaylı bir biçimde incelenmiş, araştırma problemine ilişkin olarak üzerinde durulan kategoriler belirlenmiş ve elde edilen veri bu kategoriler altında analiz edilmiştir. Ek olarak, görüşmeler ve yazılı görüşler aracılığıyla elde edilen veri, literatürde teknoloji ve toplum ilişkisine dair var olan teorik yaklaşımlar çerçevesinde araştırmacının düşünme süreci ile birleştirilerek (Jackson ve Mazzei, 2023) yorumlanmıştır. Uygulanan bu organik ve esnek süreç, araştırmayı sınırları önceden belirlenmiş bir metodolojik yapıya uydurmaya çalışmak yerine, araştırmanın problemini etkili bir biçimde ele almaya imkan sağlayan gerekli ve yeterli veriye ulaşma amacı ön planda tutularak gerçekleştirilmiştir. Ancak süreç boyunca kaynaklarda gömülü teoriye yönelik olarak sunulan ve aşağıda detaylandırılan çeşitli yaklaşımlar da göz önünde bulundurulmuş ve gerekli esnekliğe imkan tanıyacak şekilde bu yaklaşımlardan faydalanılmıştır.

Gömülü teori, Glaser ve Strauss (2006) tarafından 1967 yılında geliştirilmiş olan, veri toplama ve analiz süreçlerini birlikte ve sürekli karşılaştırmalı olarak yürüten, gözlem ve görüşme verilerine temellendirilmiş açıklayıcı yaklaşımlar oluşturmaya imkan tanıyan bir süreci ifade etmektedir (Yıldırım ve Şimşek, 2016, s.72-73; Creswell, 2013, s.83-84). Gömülü teori, ortaya çıktığı dönemden itibaren farklı paradigmlar açısından geliştirilmiş

ve yorumlanmıştır. 1920-1950 yılları arasında nitel çalışmalardaki temel görüş, genellikle objektif bir gerçekliğin olduğu görüşünü savunan realist yaklaşımdır (Erickson, 2018, s. 96). 1970'lere kadar gelişen süreçte, araştırmacıların saha çalışmalarında yaşadıkları etik ikilemleri, duygusal deneyimleri tartıştıkları yazılı, görsel ve işitsel yayınlar artış göstermiş, nitel çalışmalar alanında hakim olan ve araştırmacıyı nötr bir niteliğe büründüren realist yaklaşım eleştirilere maruz kalmaya başlamıştır (Erickson, 2018, s.100-101). Ancak diğer taraftan, giderek artış gösteren betimlemeci nitel çalışmalar, kişiye göre değişen yorumlamalara sebebiyet verdiği gerekçesiyle karşı eleştirilere de maruz kalmıştır. Bu durum, nitel araştırma alanlarının kapsamını daraltıp derinliğini artırma amacıyla yeni ve spesifik disiplinleri doğurmuş, aynı zamanda nitel araştırmalar kapsamında kullanılabilecek yöntem araştırmalarını da tetiklemiştir (s.100). Dolayısıyla, Glaser ve Strauss (1967) Gömülü teori yaklaşımını böyle bir tarihsel bağlam içerisinde nitel araştırmaların, nicel araştırmalar ve pozitivism karşısında metodolojik güvenilirliğini artırma ve savunma gayesini de göz önünde bulundurarak geliştirmişlerdir (Charmaz, 2006, s.4-5). Ancak günümüze kadar olan süreçte de post-modernist ve post-yapısalcı yaklaşımlar çeşitlenerek gerçekliği oluşturma konusunda araştırmacının katılımcı rolü giderek daha fazla kabul edilir hale gelmiştir (Erickson, 2018, 101-108). Bu sebeptendir ki Charmaz (2006, s. 8-9), Glaser ve Strauss'un gömülü teoriyi ortaya attıkları 1967 tarihli çalışmalarındaki esnek yaklaşımı kullanışlı bulurken, Corbin ve Strauss'un sonrasında geliştirdikleri metodoloji odaklı yaklaşımları, teknik prosedürleri zorladığı, ortaya çıktığı dönemdeki aksine pozitivist anlayışa yaklaşarak esnekliğini zedelediği gerekçesiyle eleştirmektedir. Charmaz, gömülü teorinin temellerinden hareket ederek araştırmacının daha özgür olduğu, esnek ve yapılandırmacı (constructivist) bir süreç önermektedir (s.9-10). Bununla ilgili olarak, gömülü kurama dair Corbin ve Strauss (2015 - ilk baskısı 1990 yılında yapılmıştır) ile Charmaz'ın (2006) yaklaşımları arasındaki farklılıklar, verinin toplanması, kodlanması ve analizi gibi araştırmacının veri ile etkileşim boyutuyla ilgili olarak gerçekleştiğinden, "Veri Analizi" başlığı altında daha detaylı olarak ele alınmıştır.

Araştırmanın deseni bağlamında bir diğer konu olarak, post yapısalcı yaklaşım biçimlerine değinmek gereklidir. Postyapısalcı yaklaşım çerçevesinde araştırma içerisinde metodolojinin ve teorinin kullanımına ilişkin çeşitli fikirler öne sürülmektedir. Deleuze ve Guattari'nin, araştırma süreçlerinde daha yatay bir anlayışı ifade eden "rizom" kavramı

anti-metod bir tarif sunmaktadır çünkü Deleuze’e göre “düşünce metoda ihtiyaç duymaz” (1983, s.110). Buna paralel olarak, Foucault (2003, s.287-288) metoda ilişkin düşüncelerini şöyle ifade eder:

“Farklı alanlarda çalışma yaparken aynı şekilde uyguladığım bir metodoloji kullanmam. Aksine, araştırmamı yaparken bulabildiğim veya araştırmaya devam ettiğim sürede geliştirdiğim araçları kullanarak, belli bir alanı veya konuyu izole etmeye çalışırım. Ancak bu süreçte metodoloji sorununu herhangi bir şekilde önceliklendirmem.”

Bu anlamda Foucault, temelde belli bir çalışma konusunu izole etmeyi, diğer bir deyişle belli bir tema, kavram ve fenomeni odaklı bir şekilde anlayabilmek adına daraltarak çalıştığını ifade etmektedir. Dolayısıyla Foucault’nun anlayışı çerçevesinde metodoloji, önceden belirlenmiş bir tariften veya reçeteden ziyade, ya halihazırda sahip olduğu ya da çalışma devam ettiği esnada oluşturduğu esnek bir süreci ifade etmektedir. Teori ise bütünleştirici ve tekilleştirici bir araçtan ziyade bir çoğaltma aracı olarak görülmektedir. Foucault ile arasında geçen bir konuşmada Deleuze şunları ifade eder: “Bir teori bütünleştirici (totalleştirici) değildir; çoğaltma için bir araçtır ve kendisini de çoğaltır. Bütünleştirmek (totalleştirmek) gücün doğasında vardır... teori ise doğası gereği güce karşıttır.” (Foucault ve Deleuze, 1977, s.208). Bu anlamda teori düşünme sürecinde “kullanışlı olması gereken bir araç ve gereçlere” benzer ve Deleuze’ün Proust’a atıfta bulunarak ifade ettiği şekliyle teori “durumlara bakmak için takılan bir gözlük” gibidir (Foucault ve Deleuze, 1977, s.208). Buradan hareketle, Jackson ve Mazzei (2023) “teori ile düşünme (thinking with theory)” yaklaşımını geliştirmişlerdir. Onlara göre “Teknik kodlama ve tematik çıkarımlar yapma gibi geleneksel nitel veri analiz yöntemleri, temellerini pozitivist gelenekten alan ve kapsamlı bir analiz yerine indirgeme, genelleme, gruplama gibi veriyi sınıflandırmaya yönelik yöntemleri vurgulayan yaklaşımlardır.” (Jackson ve Mazzei, 2018, s. 1241-1242). Bu bağlamda teori ile düşünme, teorik bir yaklaşıma “bağlanarak (plugging in) teorik çerçeveyi düşünme davranışı ile birleştirme” yoluyla bir bilgi üretme ve analiz anlayışını önermektedir (Jackson ve Mazzei, 2023, s. 2). Teori ile düşünmeye yönelik net olarak ifade edilebilecek bir tarif bulunmamaktadır. Çünkü teori ile düşünme yaklaşımının kendisi, post-yapısalcı öğretilerden hareket etmesi dolayısıyla net ve değişmez tarifler sunmanın bir eleştirisidir. Farklı teorik yaklaşımların, aynı veri setlerine farklı açılardan bakabilmek ve düşüncüyü bu bağlamlarda harekete geçirerek veri ile etkileştirmek bu araştırma bağlamında faydalanılan bir anlayış olmuştur.

Elde edilen veri, araştırma kapsamında kullanılan teknoloji ve toplum kuramları bağlamında bu yaklaşımdan faydalanılarak analiz edilmiş ve yorumlanmıştır.

3.2. Araştırmanın Örneklemi

Gömülü teori yaklaşımı, örneklemin büyüklüğüne esnek bir yapıya sahip olan teorik doygunluğa ulaşma açısından yaklaşmaktadır. Bu anlamda veri toplama sürecinin başından itibaren karşılaştırmalı bir analizi öneren gömülü teori yaklaşımı, saptanan teorik çerçevelerin açıklamaya çalıştığı konularla ilgili doygunluğa ulaştığı aşamayı örneklem büyüklüğünü belirleme anlamında esas almaktadır (Corbin ve Strauss, 2015; Yıldırım ve Şimşek, 2016, s.125). Araştırma kapsamında da söz konusu veri doygunluğunun sağlanmış olması temel kriter olarak değerlendirilmiştir. Ancak gömülü teoriye yönelik literatürde söz konusu örneklemin homojen veya heterojen yapısına bağlı olarak 15 - 60 arasında değiştiği görülmektedir (Harley ve diğerleri, 2009, s. 351,352; Cresswell, 2013, s.105; Yıldırım ve Şimşek, 2016, s.76). Bu çalışmada Sinema ve Televizyon alanında faaliyet gösteren 7 akademisyen, 7 öğrenci (3. ve 4. sınıflar) ve 7 alan uzmanı ile yarı yapılandırılmış görüşmeler yapılmış, öğrenci merkezli ek bir yaklaşım sunmak adına 27 Sinema ve Televizyon öğrencisinden de (3. ve 4. sınıflar) yazılı görüş alınmıştır.

Bu bağlamda araştırma amaçlı örneklem yöntemlerinden ölçüt örneklem yöntemini kullanmaktadır. Öncelikli ölçüt katılımcıların Sinema ve Televizyon alanında faaliyet gösteriyor olmalarıdır. Akademisyenler özelinde en az bir yıl ders deneyimi bulunması, dijital kültür üzerine çalışmalar yapmış olması ölçütleri esas alınmıştır. Öğrenciler özelinde Sinema ve Televizyon alanına dair belli bir bilgi birikimine sahip olmaları açısından 3. veya 4. sınıf düzeyinde olmaları ölçüt olarak belirlenmiştir. Alan uzmanları açısından en az 1 yıllık sektör tecrübesine sahip olmaları esas alınmıştır. Sinema ve Televizyon alanı kendi içerisinde senaristlik, yapımcılık, yönetmenlik, görsel efekt ve kurgu gibi uzmanlıkları barındırdığından dolayı, alan uzmanları seçilirken bu çeşitliliğe özen gösterilmiştir. Buna ek olarak, çalışma hayatına yeni katılmış ve sektörel dinamikleri en az 1 yıl olmak üzere deneyimlemiş katılımcıların görüşleri ile Sinema ve Televizyon alanında uzun süreli tecrübesi bulunan katılımcıların görüşlerini harmanlamak, Sinema ve Televizyon alanının teknoloji ve eğitim gibi süreçlerini kapsamlı olarak değerlendirmek açısından önemli görülmüş ve örneklemin belirlenmesi sürecinde dikkate alınmıştır.

Benzer şekilde, tüm görüşmeler bağlamında yaş ve cinsiyet açısından da çeşitlendirme yapılmıştır.

Örnekleme dahil edilen akademisyenler Türkiye'de bulunan devlet ve vakıf üniversitelerinde görev yapmaktadırlar. Alan uzmanları, Sinema ve Televizyon alanının farklı süreçleri üzerine (yönetmenlik, yapımcılık, senaristlik, kurgu/görsel efekt gibi) uzmanlık geliştirmiş, yurt içi ve yurt dışında faaliyet göstermekte olan kişiler arasından seçilmiştir. Öğrenciler ise Anadolu Üniversitesi, İletişim Bilimleri Fakültesi, Sinema ve Televizyon Bölümünde eğitim gören 3. ve 4. sınıf öğrencileri arasından seçilmiştir. Bu aşamada şunu ifade etmek gereklidir ki bu çalışma, belli kurumların eğitim pratikleri üzerine odaklanan bir durum çalışması değildir. Araştırma soruları belli bir kurumun eğitim biçimini, öğrenim çıktılarını tartışmak, bunlara yönelik veri toplamak üzerine tasarlanmamış, Sinema ve Televizyon alanının dijital ve yapay zeka teknolojileri ile etkileşimine yönelik konular önceliklendirilmiştir. Bu bağlamda Anadolu üniversitesi, İletişim Bilimleri Fakültesi, Sinema ve Televizyon Bölümü, Türkiye'nin farklı bölgelerinden gelen ve merkezi yerleştirme ile kabul edilen öğrencilerden oluşması sebebiyle halihazırda çeşitli bir yapıya sahiptir. Bu durum, hedeflenen araştırma çıktılarının gereklilikleri de göz önünde bulundurularak uygun görülmüştür.

3.3. Araştırmanın Veri Toplama Yöntemi

Araştırmada Sinema ve Televizyon alanında faaliyet gösteren 7 alan uzmanı, 7 akademisyen ve 7 Sinema ve Televizyon öğrencisi (3 ve 4. sınıf) olmak üzere toplamda 21 kişi ile yarı yapılandırılmış derinlemesine görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Görüşmeler aşağıda belirtilen araştırma soruları bağlamında her katılımcının uzmanlığı ve fikirleri doğrultusunda sürdürülmüş, görüşmeler sırasında araştırmanın kavramsal çerçevesinde ele alınan teknoloji ve toplum yaklaşımları göz önünde bulundurulmuştur.

1. Dijital ve yapay zeka teknolojileri ile “Sinema ve Televizyon” alanındaki yapım süreçleri arasında nasıl bir ilişki bulunmaktadır?
2. Dijital ve yapay zeka teknolojilerinin gelişimi sinema ve televizyon alanındaki eğitim ve profesyonel uygulamalar bağlamında ne tür sosyal ve ekonomik belirtileri (erişim, eşitlik ve güç dinamikleri vb.) ortaya çıkarmaktadır?

3. Dijital ve yapay zeka teknolojileri ile “Sinema ve Televizyon” alanında yetenek gelişimi, yaratıcı süreçler ve endüstri uygulamaları arasında nasıl bir ilişki bulunmaktadır?
4. Dijital ve yapay zeka teknolojileri alanındaki ilerlemeler “Sinema ve Televizyon” alanında hangi etik boyutları ortaya çıkarmaktadır?
5. Sinema ve Televizyon alanındaki akademisyenlerin, alan uzmanlarının ve öğrencilerin yaklaşımları ile teknoloji ve toplum kuramları arasında nasıl bir ilişki bulunmaktadır?
6. Bu çalışmanın kavramsal çerçevesinde ele alınan teknoloji ve toplum kuramları, “dijital ve yapay zeka teknolojilerinin eğitim süreçlerine entegrasyon stratejileri” bağlamında “Sinema ve Televizyon” alanına yönelik ne tür değerlendirmeler sunmaktadır?
7. Çalışma kapsamında elde edilen veriler çerçevesinde, yapay zeka ve dijital teknolojiler çağında Sinema ve Televizyon eğitime yönelik ne tür bir kavramsal yaklaşım sunulabilir?

Katılımcıların kodları, görüşme tarihleri ve süreleri aşağıdaki tabloda sunulmuştur. Katılımcı kodları akademisyenler için A, öğrenciler için Ö ve alan uzmanları için U harfleri ile gösterilmektedir (Bkz. Tablo 3.1)

Tablo 3.1. Yarı yapılandırılmış görüşmelerin katılımcı kodları, görüşme tarihleri ve süreleri

Katılımcı Kodu	Görüşme Tarihi	Görüşme Süresi
A1	03.11.2023	1 s. 11 dk.
A2	04.05.2024	34 dk.
A3	08.05.2024	33 dk.
A4	16.05.2024	36 dk.
A5	12.10.2023	1 s. 12 dk.
A6	06.11.2023	57 dk.
A7	27.06.2024	55 dk.
Ö1	16.05.2024	35 dk.
Ö2	08.12.2023	1 s. 14 dk.

Tablo 3.1. (Devam) *Yarı yapılandırılmış görüşmelerin katılımcı kodları, görüşme tarihleri ve süreleri*

Ö3	25.05.2024	23 dk.
Ö4	25.06.2024	21 dk.
Ö5	05.12.2023	54 dk.
Ö6	30.04.2024	47 dk.
Ö7	25. 06.2024	21 dk.
U1	22.05.2024	15 dk.
U2	13.05.2024	31 dk.
U3	17.05.2024	30 dk.
U4	15.05.2024	39 dk.
U5	21.05.2024	56 dk.
U6	23.06.2024	47 dk.
U7	27.06.2024	38 dk.

Buna ek olarak, eğitim süreçlerinin önemli aktörleri ve dijital kültürün yerlileri olmaları sebebiyle öğrencilerin görüşlerine daha fazla yer verildiği, öğrenci merkezli ek bir analiz gerçekleştirebilmek için Anadolu Üniversitesi, İletişim Bilimleri Fakültesi, Sinema ve Televizyon Bölümü’nde 3. ve 4. sınıf düzeyinde eğitim gören 27 öğrenciden yazılı görüş alınmıştır. Bu süreçte, yarı-yapılandırılmış görüşme soruları arasından seçilen sorular Google Forms üzerinden anket yazılı ve çoktan seçmeli cevap gerektiren anket formatına dönüştürülmüş ve 3. ile 4. sınıfta eğitim görmekte olan tüm öğrencilere iletilmiştir. Soruların seçilmesi aşamasında, hem öğrencilerin dikkat sürelerine ve zamanına saygı göstermek hem de araştırma kapsamında öğrenci perspektiflerine daha fazla yer verilmesi uygun görülen konuları önceliklendirmek belirleyici olmuştur. Bunun sonucunda 27 öğrenciden geri dönüt alınmış ve toplanan veri Bulgular ve Yorum bölümünde “Öğrenci Merkezli Yaklaşım” başlığı altında incelenmiştir.

Araştırmanın Etik Kurul raporu ekte sunulmuştur. Katılımcılar, görüşme öncesinde verilerinin anonimleştirileceği, diledikleri zaman görüşmeden ayrılacakları ve istemedikleri soruları yanıtlamama hakkına sahip oldukları konularında bilgilendirilmişlerdir. Katılımcıların anonimleştirilmesi için araştırmanın raporlanması

sürecinde her bir katılımcıya özel olarak atanan kodlar kullanılmıştır.

3.4. Veri Analizi

Araştırma kapsamında sinema ve televizyon alanında faaliyet gösteren alan uzmanları, akademisyenler ve 3. ile 4. sınıf Sinema ve Televizyon öğrencileri ile yapılan yarı yapılandırılmış görüşmelerin ses ve video kaydı alınmış, ses kayıtları yazılı metne dönüştürülmüştür. Araştırmacı, görüşme kayıtlarının görsel, işitsel ve yazılı versiyonlarını yinelemeli bir biçimde izleyerek, dinleyerek ve okuyarak veri ile aşinalığını artırmıştır. Araştırmacı, bu süreçte veriye ilişkin yorumlarını, düşüncelerini ve saptamalarını kaydettiği notlar (memo) oluşturmuştur. Veri ile kurulan bu yinelemeli etkileşim sonucunda, araştırmacı notlarından da faydalanılarak kapsamlı bir tartışmaya imkan verecek belli tema ve alt temalar oluşturulmuştur. Araştırmanın Bulgular ve Yorum kısmı, söz konusu tema ve alt temalar başlıkları kullanılarak yapılandırılmıştır. Bu başlıklar altında çözümlenen veri öne çıkan riskler, fırsatlar ve diğer ifadeler belirlenmiştir. Elde edilen değerlendirmeler, Jackson ve Mazzei'nin (2023) yaklaşımı göz önünde bulundurularak teknoloji ve toplum kuramları düşünülerek ayrıca değerlendirilmiş ve raporlanmıştır. Tüm bunların sonucunda, araştırma verilerine ve bu verilerin farklı teorik çerçeveler bağlamındaki değerlendirilmelere dayanan bir yaklaşım önerisi sunulmuştur.

Araştırmada, Strauss ve Corbin'in gömülü teoriye yönelik olarak önerdiği açık kodlama, eksen (axial) kodlama, seçici (selective) kodlama süreçleri araştırmacının veri ile kurduğu etkileşimli süreç üzerinde belirleyici ve zorlayıcı bir etki oluşturması dolayısıyla tercih edilmemiştir. Ancak Charmaz'ın yapılandırmacı yaklaşımından yol gösterici olması açısından faydalanılmıştır. Charmaz (2006), Strauss ve Corbin'in tek ve belirli bir süreç sunan yaklaşımına yapılandırmacı bir alternatif sunmaktadır. Charmaz, kategorileri belirleme sürecinde araştırmacının daha katılımcı bir rol üstlendiği, aktif kodlara ve notlara (memo) dayalı, sürekli iyileştirmeye izin veren bir süreç önermektedir. Araştırmacının veri ile etkileşim sürecinde kendini veri ile aşınlaştırması, veri içerisindeki gömülü deneyimlere ve örüntülere dikkat etmesi gerektiğini vurgulamaktadır.

4. BULGULAR VE YORUM

Bu bölümde, görüşmeler sonucunda elde edilen veri üzerinde durulan konular göz önünde bulundurularak belirlenen tema ve alt temalar altında sunulmuş ve değerlendirilmiştir. 27 öğrenciden alınan yazılı görüşler ayrıca “4.2.5. Öğrenci Merkezli Yaklaşım” başlığı altında ele alınmıştır.

4.1. Yaratıcı Süreçler ve Endüstri Uygulamaları Üzerine Değerlendirmeler

Görüşmeler kapsamında, YZ ve geliştirmekte olan dijital teknolojilerin Sinema ve Televizyon uygulamaları ile ilgili boyutlarına ilişkin konular ele alınmıştır. Katılımcılar, kendi uzmanlıkları ve nitelikleri dahilinde söz konusu teknolojilerin sektörel uygulamalarla nasıl bir ilişki içerisinde değerlendirdiklerini ifade etmişlerdir. Bu başlık bu konulara ilişkin olarak belirlenen alt temalar ve görüşler sunmakta ve temelde aşağıdaki araştırma sorularını ele alınmaktadır:

- Dijital ve yapay zeka teknolojileri ile “Sinema ve Televizyon” alanındaki yapım süreçleri arasında nasıl bir ilişki bulunmaktadır?
- Dijital ve yapay zeka teknolojilerinin gelişimi sinema ve televizyon alanındaki eğitim ve profesyonel uygulamalar bağlamında ne tür sosyal ve ekonomik belirtileri (erişim, eşitlik ve güç dinamikleri vb.) ortaya çıkarmaktadır?
- Dijital ve yapay zeka teknolojileri ile “Sinema ve Televizyon” alanında yetenek gelişimi, yaratıcı süreçler ve endüstri uygulamaları arasında nasıl bir ilişki bulunmaktadır?

4.1.1. Yapay zekanın yapım süreçlerine etkisi

Katılımcılar YZ ve dijital teknolojilerin yapım süreçleri üzerindeki etkilerini hız ve verimlilik, teknik becerilerin dönüşümü ve görsel estetik boyutları açısından tartışmaktadırlar. Görüşmeler kapsamında elde edilen veri bu bölümde yukarıdaki alt temalar altında sunulmakta ve değerlendirilmektedir.

4.1.1.1. Hızlanan üretkenliğe yönelik değerlendirmeler

Katılımcı A1: "Bir senaryo takımı, senaryoya çalışırken ne kadar çalışacaktır? Örnek veriyorum. Yani sadece bir örnek olsun. Bir ay, iki ay bir masa başında bir yerde

çalışacak değil mi? Bu süreci yapay zeka eğer bir güne indiriyorsa ki indirecektir. Belki daha da kısaya indirecektir...Yani düşünebiliyor musun? Uzak noktalardan bağlanıyorsun dijital olarak. Birlikte üretebildiğin bir oturum üzerinden çalışıyorsun. Ve orada bir de yapay zekayı kullanıyorsun...Gerçekten bana sorarsan birkaç ayın içine yerleşecek oturumların yerine belki iki saatlik bir dijital toplantı götürmüş oluyor yapay zeka destekli. Bambaşka bir yere gidecek iş."

Katılımcı A2: "Yapay zekanın gelişmesi anlamında destekçisiyim çünkü birçok zorluğu da kolaylaştırıyor ve yapılamayan işleri de yapılabilir kıldığı için katkı sunuyor."

Katılımcı A3: "Sinema filmlerinin üretimi çok maliyetli. Dijitalleşme bu süreci biraz daha kolay hale getirdi. Eski tip kameraların yerini dijital cihazlar alınca üretim de biraz daha demokratikleşti. iPhone ile film çeken yönetmenler var örneğin. Dolayısıyla teknoloji sayesinde üretim daha kolaylaşmış ve herkesin erişimine açılmış gibi bir algı var tabi ki ancak bir taraftan da yapay zeka ile ilgili olarak etik konular, iş piyasası ve yaratıcılık gibi konularda endişeliyim."

Katılımcı A4: "Hollywood'daki tartışmalarda işte bir yapımcı hatırlamıyorum ama işte şey diyor yani yolda giderken aklına bir fikir geliyor hemen gidiyor şeye veriyor işte yapay zekaya ve yapay zeka işte hemen onun üzerine bir senaryo yazıyor ve o senaryoyu kullanıyor falan..."

Katılımcı A6: "Örneğin post-produksiyonda birçok şeyi masa başında halledebilir hale geliyoruz. Çekimde yapılan bir hatayı veya eksikliği düzeltebiliyoruz. Çekimde o kadar uğraşmaya gerek kalmıyor. Öyle bir durum olabilir ki kayıt tuşuna basmak yeterli olacak neredeyse. ...İçerik üretiminde yardımcı olabilir...Yaratıcılığın önündeki engelleri ortadan kaldırmada bence faydalı olacaktır... Örneğin normal şartlarda gidemeyeceğin bir mekan kullanmak isteyebilirsin filmde. Gidip orada çekim yapman mümkün olmayabilir ama bu görselleri yapay zeka aracılığıyla üretip kullanmak mümkün olabilir."

Katılımcı U1: "Yapay zekanın örneğin bir iş programı hazırlarken bir asistanlık hizmeti alırken, saha için demiyorum ama masabaşı hazırlık aşamasında ya da bir senaryonun belli aşamalarındaki kontrolleri yaparken birtakım şeyleri de zamandan tasarrufa da faydası olacağını düşünüyorum. ...Çünkü hem sinema alanında hem de genel olarak teknolojinin sonucu sürekli zaman kazanmak oldu...örneğin bugün storyboardların büyük bir kısmı hazırlık aşamasında yapay zekalı hazırlanıyor ki çok gayet güzel oluyor. Taslaklar çıkarabilir, senaryo doktorluğuna son noktaya gitmeden bir kontrolleri yapılabilir, iş programları verilebilir yani yapılabilecek çok şey var."

Katılımcı U5: “Yapay zekanın kullanımı çok kolay, albenisi de burada yatıyor. Bu kadar geniş kitleler tarafından ilgi görmesinin de sebebi bu. Çünkü düşündüğümüzde mühendislik olarak yapay zeka alanı oldukça niş ve entelektüel bir alan ancak kullanımı kolay olduğu için genel kitlenin ilgisini çekiyor. ...benim açımdan özellikle bir fikri sunmak için tasarımlar ve görselleştirmeler yapma konusunda oldukça kullanışlı. Filmin modu nasıl olacak, ana fikri nedir gibi konuları ekiple paylaşabilmek için mükemmel bir araç. ...Photoshop’a eklenen özellikleri sayesinde de öncesinde araştırma yapıp tekniğini öğrenmem gereken birçok basit düzenlemeyi hızlı bir şekilde yapabiliyorum.”

Katılımcı U7: “Reklam sektöründe yapay zekanın kullanıldığı örnekler görüyorum. Örneğin önceden yönetmen aklındaki örneklerle bulup getirip aktarırdı. Storyboard ona göre çizilirdi. Şimdi storyboard sanatçılarına ihtiyaç kalmıyor neredeyse. Çünkü siz tasarladığınız bir dünyayı tanımlayan görselleri son derece somut bir şekilde ortaya koyabiliyorsunuz. Bu anlamda yönetmenin de storyboard sanatçısının kendi tasarladığı dünyayı hayal etmesini sağlamak gibi bir görevi vardı. Şimdi bu ortadan kalktı.”

Katılımcı Ö2: “Gözlemlediğim kadarıyla, örneğin kurgu alanında ilerlemek isteyen birinin Premiere, Avid veya Da Vinci Resolve gibi programları çok detaylı bir şekilde öğrenmesi gerekir. Ancak bunun yerine artık tamamen metin ve günlük dil kullanarak programı kontrol etmek mümkün olacak gibi görünüyor. Şu anda bile Adobe’nin metin üzerinden kurgu yapabilen ürünlerini görüyoruz.”

Katılımcı Ö3: "Mesela bugün biz öğrenci projelerinde ulaşabildiğimiz ekipmanları buluyoruz ve onlarla çalışıyoruz. Daha gelişmiş ekipmanlar bulduğumuzda buna göre çekim tekniklerimizi yeniden şekillendirebiliriz. Belki bu kadar ekipmana veya bu kadar insana ihtiyaç duymayabiliriz....işleri kolaylaştıracak olanaklar arttıkça insanlar zaman kazanmak isteyecekler diye düşünüyorum. Madem elimizde böyle bir imkan var süreçler daha hızlı ilerlesin ki daha fazla gelir elde edelim diye düşünecekler."

Görüşme verilerine göre, katılımcıların geneli YZ desteğinin üretimde hızlanmayı getirdiğini ifade etmektedirler. Katılımcılar, yapay zeka destekli dijital araçların sinematik üretimlerin tüm aşamalarında verimliliği artırırken özellikle yapım öncesi ve yapım sonrası süreçlerde ihtiyaç duyulan zamanı azaltacağını ifade etmektedirler. Yapay zekanın hızlı bir biçimde prototip oluşturma, storyboard ve fikirselleştirme aşamalarındaki potansiyeli, yaratıcı süreçlerdeki kullanışlılığını vurgulamaktadır. Katılımcılar, yapay zekanın üretim aşamalarında gelişmiş ekipmanlara ve büyük ekiplere olan ihtiyacı azaltarak üretime yönelik engelleri kaldırması ve üretimi

demokratikleřtirmesi bir fayda olarak görölmekte ve yapay zekanın algılanan kullanıřlılıđını artırdıđını belirtmektedirler.

Yapım süreçlerinde kullanılan araçların YZ desteđiyle artış gösteren kullanım kolaylıđı, YZ teknolojilerinin geniř bir kitle tarafından erişilebilirliđini ve kullanılabilirliđini artırmaktadır. Bu durum, söz konusu teknolojilerin geniř kitlelere yayılabileceđine dair bir potansiyeli ortaya çıkarmaktadır. Günlük dil üzerinden makine ile kurulan iletiřim ve otomasyon YZ teknolojilerinin kullanım kolaylıđını belirleyen temel faktörlerdir.

Katılımcıların kullanıřlılık ve kullanım kolaylıđına iliřkin ilgi ve beklentileri, YZ teknolojilerini Sinema ve Televizyon alanındaki yapım süreçlerinde kullanmaya yönelik davranıřlarının potansiyel olarak artış göstereceđine iřaret etmektedir. Sinematik üretim araçlarının geniř kitlelere ulaşması ve üretimin demokratikleřmesi çeřitliliđi ve kapsayıcılıđı artırma potansiyeline sahiptir. Diđer taraftan, YZ teknolojilerinin kabulü ve rutin görevlerin otomasyonu, sinema ve televizyon profesyonelleri açısından iř kayıplarına yönelik endiřeleri de beraberinde getirmektedir. Bu durum, yapım süreçlerinde rollerin yeniden tanımlanması ve teknik becerilerin dönüşümüne iliřkin tartıřmaları gerekli kılmaktadır.

Katılımcılar, dijital teknolojilere entegre edilen yapay zeka araçlarının sinematik prodüksiyonlar kapsamındaki görevler için gereken zamanı azalttıđını sıklıkla ifade etmektedirler. Dolayısıyla yapay zeka teknolojileri, yapım öncesi, yapım ve yapım sonrasındaki aşamalarda haftalarca sürebilecek süreçleri günlere ve saatlere indirme potansiyeline sahip olarak algılanmaktadır. Ayrıca post-prodüksiyon aşamasındaki kontrollerin artması ve hız kazanması sonucu çekim aşamasındaki kapsamlı çalışmalara olan ihtiyacın da azalabileceđi öngörülmektedir.

Teknoloji Kabul Modeli açısından bakıldığında, belli bir teknolojinin kullanıcılar tarafından kabul edilmesi süreci ile ilgili olarak “algılanan kullanıřlılık” ve “algılanan kullanım kolaylıđı” olmak üzere iki önemli faktörü öne çıkarmaktadır. Bu faktörler kullanıcının söz konusu teknolojiyi kullanmaya yönelik tutumunu ve davranıřını belirleme sürecinde önemli bir yere sahiptir. Sinema ve Televizyon,

üretiminin her aşamasında teknoloji ile yakından ilgili olan bir alandır ve belli teknolojilerin kabulü, iş akışlarını, endüstri standartlarını ve zincirleme olarak bu alana dair eğitim ve beceri geliştirme süreçlerini belirleme aşamasında önemli bir rol oynamaktadır. Üretken yapay zeka modellerinin özellikle web üzerinden sağlanan hizmetleri, arayüzlerinin basit olması, günlük dili kullanarak işlemesi ve ücretsiz versiyonları bulunması sebebiyle yayılcı bir özelliğe kendiliğinden sahiptir. Çalışma bulgularının ilerleyen bölümlerinde sunulmuş olan ve YZ teknolojilerinin özellikle istihdam anlamında yaratabileceği risklere karşı duyulan endişeler, YZ araçlarının “algılanan kullanışlılığı” ve “algılanan kullanım kolaylığı” önceliğinde gerçekleşen tasarımlarıdır. Bu durum, YZ teknolojilerinin hem Sinema ve Televizyon alanında hem de birçok farklı alanda kullanımının artacağını göstermektedir.

Yukarıda sunulan görüşme verileri bağlamında ele alınan konular ve bunlara yönelik bakış açıları çalışma kapsamında faydalanan teoriler bağlamında yorumlanarak kavramsal bir çerçevede değerlendirilmek amacıyla aşağıdaki ifadelerle özetlenmektedir:

Fırsatlar:

Yapay zeka teknolojileri:

- Yapım süreçlerindeki rutin işleri otomatize ederek hızlandırır ve verimliliği yüksek ölçüde artırır.
- Ekipman ve çalışan duyulan ihtiyacı azaltmak suretiyle, maliyetleri düşürür ve düşük bütçeli film projelerini mümkün hale getirir.
- İçerik üretimini demokratikleştirir ve daha geniş ve çeşitliliğe sahip bir kitleye üretim imkanı sunar.
- Yapım aşamalarındaki zorlukların üstesinden gelmek ve daha öncesinde yapılması imkansız olan görevleri yapmak için değerli bir araç olarak görülmektedir.
- Fikir görselleştirme, prototip oluşturma ve fikir paylaşımı gibi süreçleri kolaylaştırarak yaratıcılığı ve ekip içi işbirliğini destekler.
- Post-produksiyon süreçlerindeki karmaşık düzenlemeleri gündelik dil üzerinden düzenlemeye imkan tanıyarak kurgu süreçlerini kolaylaştırır ve geliştirir.

Riskler:

- Yapay zekanın artan kullanımı, bazı kişilerde yaratıcılığın ve özgünlüğün sınırlanması endişesine yol açmaktadır.
- Yapay zekanın teknik ve rutin görevleri otomatize etme özelliği, belirli mesleklerin değersizleşmesine, hatta ortadan kalkmasına neden olabilir.
- Yapay zekanın kullanımı, bazı teknik becerilere olan ihtiyacı azaltabileceğinden, sinema ve televizyon sektöründeki bazı mesleklerin tanım ve sorumluluklarının değişmesine neden olabilir.
- Yapay zeka destekli araçlar tarafından üretilen içeriklerin fikri mülkiyet hakları, telif ve taraflılık gibi etik ve hukuki konular dikkatle ele alınmalıdır.
- Yapay zeka destekli araçlar tarafından üretilen içeriklerin özgünlüğü konusunda endişeler bulunmaktadır.
- Sinema ve Televizyon sektörünün geleceği, fırsatlar ve riskleri bir arada barındıran yapay zekadan önemli ölçüde etkilenecektir.

4.1.1.2. Teknik becerilerin dönüşümüne yönelik değerlendirmeler

Katılımcı A1: Biz sinema ve televizyon dediğimiz zaman yapım-tasarım diye bir konuyu tartışıyoruz. Tabi ki bu sürecin bütün aşamaları etkilenecektir. Fiziksel efor gerektiren işler daha geç etkilenebilir. Ancak masabaşı işlerde, örneğin nasıl bir atmosfer isteniyorsa görsellerine kadar tüm planlamasını üretebilir. Mekan olarak 16. Yy'da bir şato diyelim örneğin. Normal şartlarda buna prodüksiyon nasıl dayanabilir? Prodüksiyon tasarımı, sanat yönetmeni nasıl yetebilir? Tüm meslek grupları bu anlamda bir dönüşüme uğrayacak diye düşünüyorum. Zaten Hollywood da bu yüzden sokakta... ancak Sinema ve Televizyon alanında da yapay zeka teknolojileriyle birlikte becerilerin yeni şekillerde tarif bulacağını düşünüyorum. İşimiz yapay zeka ve yapay zekanın mühendisliğiyle birlikte çalışmaya dönüşecek. Aracı iyi kullanabilme becerisi diyebiliriz. Yani McLuhan'ın bahsettiği "Extensions of Men (İnsanın Uzantıları)" tabirini tersten okuyarak "men of extensions (Uzantıların İnsanı)" diye tanımlamak mümkün. ...İstihdam anlamında etik bir konunun konuşulabilir olacağını sanmıyorum, ezip geçecektir. Gerçeklik, insani duyguların önüne geçecektir. Faydacı bir anlayışın ön plana geçeceğini düşünüyorum."

Katılımcı A2: "Bu biraz şuna benziyor, örneğin eskiden hava çekimleri helikopterler aracılığıyla yapılıyordu ve izlediğimiz yapımlarda zorla bir iki sahnede görebiliyorduk bu çekimleri. Üstelik bu çekimler ancak yüksek bütçeli ticari filmlerde kullanılabiliyordu. Şimdi dronelar sayesinde gayet ulaşılabilir hale geldi. Şimdi bunun

da ötesinde yapay zeka ile drone kullanmaya gerek var mı dediğimiz bir evreye giriyoruz... İş süreçleri için de benzer sorgulamalar yapılacaktır. Artık birkaç senaristle oturup saatlerce konuşmaya gerek var mı? Bir görüntü yönetmenine ihtiyaç var mı? ... Bu teknolojiyi kullanabilme becerisi önemli hale geliyor.”

Katılımcı A3: “Yapay zeka araçlarının bizim alanımızda kullanılmasının bir kaçııı olmadığıını düşünüyorum. Bu araçlar sahip olduđu veri üzerinden üretimi kolaylaştırıyor tabi ki. Ancak bence buradaki önemli nokta özgün projeler üretebilmek... bu yüzden düşünmemiz gereken şey bu teknolojiyi kullanarak nasıl yaratıcı ve özgün projeler üretebiliriz olmalı.”

Katılımcı U2: “Çevremde görüyorum, örneğın normal şartlarda ışık kullanımında başarılı olmayan kişiler yapay zeka ile ışık-gölgenin gayet güzel kurgulandığı görseller üretiyorlar. Böyle olunca ışığı öğrenmeye gerek kalmadı gibi oluyor. Tekniğı öğrenmeye gerek var mı diye sorgulatabilir. Ayrıca ışık ve renk ile ilgili bir sorun varsa “burada yanlış kullandın” gibi bir dönüt de verebilir yapay zeka. Bu konuyu iyi değerlendirmek lazım.”

Katılımcı U7: “Bir taraftan da yapay zekanın alanımızla ilgili kullanımına dair meseleleri çok iyi etüt etmiş, çok iyi kullanan insanlar var. O insanlar için hızlı ve etkin içerik üretebilecekleri imkanlar ve ekstra bir gelir kapısı oluşmaya başlayacaktır. Ancak önümüzdeki 5 yıl içerisinde sette bilfiil çalışan emekçilerin önüne set koyacağını düşünüyorum. Sektörde uzun zaman geçirip yönetmen olmak da kolay değıl. Yapay zeka ile destek alıp yapabilirim diyen birinin emeğıyle onca yıllık sektörel tecrübe eşitlenmiş olacak.”

Katılımcı Ö1: “Aslında bir filmin yapım aşamasında belli temel noktalar var örneğın hikaye ve hikayenin kırılma noktaları gibi. Tabi zamanı ve mekanı farklı kullanan filmler de olabiliyor. İşte bu noktada aslında yapay zeka araçları kullanılsa bile insanın becerisi devreye giriyor. Teknik anlamda çok doğru bir film yapabilirsin örneğın. Film mekanik olarak kusursuz ilerleyebilir, çekimler çok güzel olabilir, kesmeler, geçişler kusursuz olabilir. Ancak insanın sanatsal anlamda amacı zaten kendini anlatmak, insanı insanla tanımak... sinema da bir sanat olduđu için hikayeyi oluşturan temelleri güzel inşa etmenin geçerliliğini koruyacağını düşünüyorum. Gerçekliğı aramak, hakikatin peşinden koşmak ve estetiğı ortaya çıkarabilmenin sonsuz kalacağını düşünüyorum. İnsan var olduđu sürece tabii ki.”

Katılımcı Ö2: “Teknik anlamda, örneğın post-produksiyon süreçlerinde artık hem kurgu programlarını bilen hem de yapay zeka araçlarına aşına olan insanlar daha revaçta olacak gibi geliyor. Her ikisini de birlikte kullanabilmek önemli. Teknolojiyi

takip etmeyen, özellikle analogtan dijitalle geçmekte zorlanan kişiler sanırım daha geri planda kalacaktır... bunun sebebi de yeni teknolojiler alanında teknik becerilerini pazarlayamayacak olmaları..."

Katılımcı Ö3: “Mesela focus puller diye bir iş var. Yapay zekanın kameralara daha fazla entegre edilmesiyle bu gibi görevler için bir insana ihtiyaç kalmayabilir... veya diyalogların ses kaydını görüntü ile otomatik olarak eşlemek mümkün hale geliyor. Bu gibi iş dallarını otomatik hale getirerek dönüştürebilir.”

Katılımcı Ö4: “5 yıl sonrasının gerektirdiği beceri bence kesinlikle teknoloji ile iç içe olmak. Bu halihazırda bir ihtiyaçken günden güne daha da fazla ihtiyaç haline geliyor. Çünkü eskiden mekanik olan her şey artık dijitalle dönüştü ve dijitalde de çok daha hızlı bir gelişim gösteriyor. Onun dışında bence artık herkesin teknik elemandan ziyade yaratıcı eleman olması gerekecek. Çünkü teknik işlemlerin hepsini başka birine bırakacağız ve o çok hızlı ve doğru bir şekilde yapabilecek. Yani iyi bir kameramanın artık teknik bilgisinden ziyade görselliği üretmesinde ya da iyi bir sesçinin sesi almasından ziyade hangi sesleri kullanması gerektiğine karar verme süreci gibi bir noktaya evrileceğini düşünüyorum. Çünkü en kötü şartlarda alınan ses dahi bugünün teknolojisi ile bile iyi bir noktaya gelebiliyor yapay zeka sayesinde.

Görüşme verilerine göre, yapay zeka teknolojileri prodüksiyon tasarımı, görüntü düzenleme ve senaryo gibi yapım süreçlerinin birçok aşamasında geleneksel anlamda teknik becerilere duyulan ihtiyacı dönüştürme potansiyeline sahiptir. Katılımcı A1, YZ’nın set tasarımında, mekansal düzenlemeler ve atmosfer yaratımı gibi konularda yoğun bir biçimde kullanılabileceğini ve bu durumun da meslek gruplarında dönüşümlere yol açabileceğini belirtmektedir. Katılımcı A2, sinematik yapımlarda kullanılan hava çekimlerinin zaman içerisinde drone kameralar vasıtasıyla daha erişilebilir hale geldiğini ve YZ teknolojilerinin de benzer bir etki yaratacağını düşünmektedir. Ancak teknolojik gelişmelerin erişilebilirliği artırmasının yanı sıra “bu teknolojileri kullanabilme becerisinin” önem kazanacağı vurgulanmaktadır. Katılımcı U2, YZ destekli araçların belli teknik becerilere hakim olmayan kişilere sağladığı kolaylığı ifade etmekte ancak bu duruma eleştirel bir perspektiften yaklaşmaktadır. Söz konusu kolaylığın, geleneksel üretim sürecinde sadece üretim odaklı değil, yerine getirilen göreve dair kapsamlı bilgi ve yeterliliğe sahip olmanın getirilerinden yoksun bırakılabileceğini vurgulamaktadır. Bu bağlamda, Katılımcı A1’in McLuhan’ın “İnsanın Uzantıları” yaklaşımından yola çıkarak ifade ettiği “Uzantıların İnsanı” benzetmesi, YZ

ve dijital teknolojilerin insan becerilerini genişleten araçlar olarak konumlandırmaktadır. Ayrıca bu durum, teknik becerilerin dönüşümü ile ilgili olarak bu uzantıları etkin bir biçimde kullanabilen bireylerin profesyonel ortamda avantaj kazanacağına işaret etmektedir.

YZ ve dijital teknolojilerin sağlayacağı hız ve verimliliğin yanı sıra, bu çalışmanın farklı bölümlerinde de sıklıkla ele alınan iş kaybı ve etik sorunlar da katılımcılar tarafından dile getirilmektedir. Katılımcı U7, YZ'nin teknik becerilere yönelik dönüştürücü etkisinin “sette bilfiil çalışan emekçilerin” işlerini tehdit edebileceğini ve sektörde uzun süre bulunarak edinilen mesleki deneyimin değerini düşürebileceğini dile getirmektedir. Bu durum, sektörel bağlamda yeni bir eşitsizliği beraberinde getirme potansiyeline sahiptir ve bu konuya ilişkin katılımcı görüşleri, araştırmanın ileriki bölümlerinde detaylı bir biçimde ele alınmaktadır.

Katılımcı görüşleri, YZ ve gelişen dijital teknolojilerin potansiyel yıkıcı etkilerine rağmen, insan becerisi ve insana dair sanatsal yaratıcılığın önemini koruyacağını da göstermektedir. Katılımcı A3, YZ araçlarının veriye dayalı olarak sağlayabileceği kolaylığı kabul ederek, “özgün projeler üretebilmenin” önemini koruyacağına değinmektedir. Katılımcı Ö1, YZ'nin teknik açıdan kusursuz yapımlar ortaya koyma potansiyeline rağmen sinemanın özünde “insanı anlama ve anlatma arzusunun” yattığını ve bu sebeple “gerçeği arama ve estetiği ortaya çıkarma” gibi beceri ve niyetlerin değerini koruyacağını ifade etmektedir.

Görüşme verileri, Sinema ve Televizyon sektörünün geleceğinin tamamen YZ teknolojilerine teslimiyeti anlamına gelmediğini, insani beceriler ve teknolojik olanakları harmanlayan “hibrit” bir yapıya doğru evrileceğini göstermektedir. Bu noktada, Katılımcı Ö2'nin de değindiği gibi hem halihazırda kullanılan araçlar hem de YZ destekli araçları birlikte ve etkin bir biçimde kullanabilmenin daha avantajlı olacağını öngörmek mümkündür. Bu durumda hem geleneksel teknolojiler hem de YZ teknolojileri konusunda teknik yeterliliğe sahip olmak ve bu yeterliliği yaratıcı olarak kullanabilme becerisi önem kazanmaktadır. Ancak YZ teknolojisi, sinematik üretimler bağlamında “yıkıcı inovasyonun” özelliklerini taşımaktadır. Dolayısıyla yakın gelecekte YZ teknolojisinin gelişimi ile Sinema ve Televizyon alanında tartışılan, üretilen,

öğretilen konuların içerik ve biçim açısından güncellenmesi, sektöre yeni adım atacak öğrencilerin yapım süreçlerinde ihtiyaç duyacağı becerilerin yeniden gözden geçirilmesi önemli bir gereklilik olarak öne çıkmaktadır.

Yukarıda sunulan görüşme verileri bağlamında ele alınan konular ve bunlara yönelik bakış açıları çalışma kapsamında faydalanan teoriler bağlamında yorumlanarak kavramsal bir çerçevede değerlendirilmek amacıyla aşağıdaki ifadelerle özetlenmektedir:

Fırsatlar:

- Yapay zeka, yeni iş fırsatları ve gelir imkanları yaratma potansiyeline sahiptir.
- Yapay zeka, yaratıcı ve özgün projeler üretmeye yönelik gereksinimin önemini artırmaktadır.
- Yapay zeka teknik becerilerin eksikliğinden kaynaklanan imkansızlıkları telafi ederek yaratıcılığın önündeki engelleri kaldırabilir.
- Yapay zeka, yaratıcı süreçlerde insan becerilerine verilen önemi artırabilir.
- Dönüşen beceriler anlamında, yapay zeka ile birlikte yaratıcılık bir nitelik olarak teknik becerilerden daha öne çıkmaktadır.
- Yapay zeka teknolojileri kullanılsa da sanatsal yaratıcılıkta insana dair beceriler önemini koruyacaktır.
- Yapay zeka, içerik üretimi bağlamında maliyetli ve erişilmesi güç olan teknolojileri ve imkanları ulaşılabilir hale getirecektir.

Riskler:

- Yapay zeka teknolojisi, Sinema ve Televizyon alanındaki bazı meslek gruplarının gereksiz hale gelmesine yol açabilir.
- Yapay zeka teknolojileri, insan yaratıcılığını ve özgünlüğünü sınırlandırma potansiyeline sahiptir.
- YZ ile birlikte, teknolojik gelişmelere uyum sağlayamayan kişiler sektörel anlamda geri planda kalabilirler.

Diğer İfadeler:

- YZ teknolojileri, Sinema ve Televizyon alanındaki iş tanımlarını, rolleri ve sorumlulukları dönüştürecektir.
- Sinema ve Televizyon alanında yapay zeka teknolojilerini kullanabilme becerisi önem kazanacaktır.

4.1.1.3. Görsel estetiğe yönelik değerlendirmeler

Katılımcı A1: “Biz bir dönem film konuşuyorduk, sonra video, dijital videoyu konuştuk. Yüksek çözünürlük, 4K diye devam etti. Teknoloji merkezli ele almaya başladık. Çünkü gerçekliğe daha fazla yaklaşabiliyoruz. ...Yapay zeka konusunda da böyle olacaktır. İzlenmesini beklediğimiz şeyi gerçekliğe daha fazla nasıl yaklaştırabiliriz? Gerçekliğe daha fazla nasıl öyküneliriz? Gerçeklikle ilgili sorgulamalar açısından da ilginç bir katkısı olacağını düşünüyorum. Bu yüzden izleme deneyimi de topyekün etkilenecektir. ...Yapay zeka bitmeyen bir film üretebilecek belki. ‘İzlemeye yedi gün ayırdım’ diyebileceğimiz türden. Sürekli bir konudan diğerine havza açıp duracak. Böyle birşey mümkün mü? Mümkün hale geliyor.”

Katılımcı A2: “Analog teknolojilerde filmlerin dönüştürülerek, kesilerek, birbiri üstüne bindirilerek yapılan bilim-kurgu sineması artık yapay zeka ve dijital teknolojilerin ilerlemesiyle inandırıcılığı çok daha artırılmış ve insan duygularını daha iyi kapsayacak şekilde işlerlik kazanmış durumda. ...yapay zeka ile üretilen görüntüleri görüyoruz, yapılan seslendirmeleri duyuyoruz ve yapay zeka olduğunu anlamıyoruz. Gerçekmiş gibi. O algımızı kırıyor, başarılı bir şekilde kırıyor. ...şu an gelişme aşamasında olduğu için videoda mimiklerden, gözlerinden veya ellerinden anlayabiliyoruz ancak sürekli gelişen örneklerini de görüyoruz. ...Örneğin dördüncü sınıfta olan bir öğrencimiz üzerinden söyleyeyim, teknik açıdan çekimi çok zor olan görüntüleri yapay zeka kullanarak kendi filminin anlatısı içerisinde kullanabilme şansı bulmuştu. O açıdan teknik anlamda imkanları kolaylaştırdığını söyleyebiliriz. ...Diğer taraftan gerçekçi deneyimler için kullanılan AR, VR araçları da yapay zeka ile bir dönüşüm geçiriyor. İnsanı duygusal ve algısal olarak içine çeken ve sanal gerçeklikten öte gerçekliğe daha da yaklaşan örnekler görüyoruz.”

Katılımcı A3: “Yapay zekanın görsel anlamda şu anda ürettiği görseller bile teknik olarak muazzam. Bir şekilde hayatımıza mutlaka girecek gibi görünüyor.”

Katılımcı A6: “Şu anda görüntü kalitesini artırabildiğimiz yapay zeka teknolojileri geliyor. Örneğin flu bir görüntüdeki hatayı düzenleyip kullanılabilir bir hale getiriyor. ...Çekim süreçlerinde ise her şeyin sanal olabileceği imkanlar gelecektir. Mekansız,

oyuncusuz, kostümsüz ve stüdyo dışında çekim gerektirmeyen bir üretim biçimi mümkün olacak.”

Katılımcı U1: Sürdürülebilirlik açısından düşünürsek, mesela sette dekorlar CGI ile zaten yapılabilir. Yapay zeka ile çok daha başka atmosferler yaratmak söz konusu olacaktır. Fiziksellik bir miktar ortadan kalkıyor.”

Katılımcı Ö2: “Ben olanaksızlığın ortaya çıkardığı yaratıcılığı da çok önemli buluyorum sinemada. Dijital teknolojiler sinemada son 20 yıldır sıklıkla kullanılıyor. Ancak ondan önceki dönemde birçok yöntem henüz yoktu. Mesela benim en sevdiğim filmlerden biri Bergman’ın Yedinci Mühür filmi. Filmi izlediğimizde hem felsefi, hem psikolojik hem de toplumsal yönleriyle filmin bir bütün oluşturduğunu görüyoruz. Ancak örneğin Netflix yapımlarında birçok film tüketim odaklı üretiliyor diye düşünüyorum. ...Dozunda olduğunda veya yaratıcı bir biçimde kullanıldığında sorun oluşturmuyor ancak mesela Marvel filmlerinde kostümler bile CGI. Kapital dünyanın teknoloji aracılığıyla sunduğu şeyler olarak görüyorum. ...bir de “post prodüksiyonda hallederiz” düşüncesi de çok hakim. Bu yüzden çekim sırasında sınırlılık da kalmıyor çünkü görsel efekt diye bir imkan var. ...Bence bir filmin senaryosunu yazarken anlamı oluşturmak çok katmanlı bir süreç. Daha çok düşünmek ve daha çok zaman harcamak gerekiyor. ...bu yüzden yapay zekanın da ilerlemesiyle sinemanın eski deneyiminin yok olacağını düşünüyorum. ...Görsel efektlerin sıkça kullanıldığı filmler görsel haz verebilir ancak insanın ruhuna işleyen estetik hazdan yoksun olmaları da mümkün. Çünkü bazı filmleri izlerken insan ne anlatılmak istendiğini daha çok sorguluyor ve zihnini yoruyor.”

Katılımcı U3: “Son olarak üzerinde çalıştığımız bir reklam filminde yapay zeka ile ürettiğimiz görseller kullandık. O sırada gözlemlediğim kadarıyla şu anda görsel olarak üçe ayırmak mümkün: tamamen stilize edilmiş animasyon görselleri, gerçekçi ancak hala gözün anlayabildiği görseller ve tamamen gerçekçi görseller. Gerçekçi görselleri üretmede daha başarılı bir hale gelirse yaptığımız işleri etkileyebilir mi diye düşünüyorum. Ses tonu, mimikler gibi detayları nasıl yapabilir şu an için tahmin etmek zor. ...Ancak örneğin yeşil perde çıktığında da aynı şeyi düşünebilirdik. Artık mekana ihtiyacımız kalmayacak diyebilirdik ama hala gerçek lokasyonlarda çekim yapıyoruz.”

Katılımcı U5: “Bence yapay zeka özellikle görsel efekt alanında kullanılabilir. Çünkü görsel efekt çok zaman alan, zorlu bir alan. Birçok stüdyo görsel efekt projeleri üzerinde çok yoğun çalışmak zorunda kalıyor. ...Photoshop’un yapay zeka araçları ile bile görüntüleri düzenlemek çok daha kolaylaştı ve benzer bir düzenlemeyi videoda yapmak saniyede 24 kareyi düzenlemek demek. ...benzer bir işi tekrar tekrar yapmak durumunda olduğun bir süreç olduğu için de otomasyona bağlanabilir. ...Ayrıca yapay

zeka artık görsel olarak bir stil haline de geliyor. O yüzden bir stil aracı olarak da kullanılabilir, yapay zeka stili gibi.”

Katılımcı Ö4: “Geçen yıllarda kurduğumuz bir şirketin görsellerini yapay zeka üzerinden tasarlıyorduk örneğin. Belli bir noktada artık anlaşılır ve insanların tercih etmeyeceği bir noktaya da gelmişti. ...Deneyimlerime ve yaptığım okumalara göre bir görselin yapay zeka ile üretildiği tespit edilince şirketin güvenilirliği ve kurumsallığı olumsuz anlamda etki altında kalıyor. Çünkü bir görseli tasarlamayı çok basitleştirdiği için ve herkesin erişimine açık olduğu için büyük şirketler hala kendi estetik dillerinde gerçek üretim yapmakta ısrarcı olmak zorunda kalıyorlar. Gayri kurumsal ve ucuza kaçmak diye tabir edebileceğimiz bir imaj oluşturabiliyor çünkü. ...çok kaliteli görseller de üretebiliyor. Fakat aldığı girdilere göre bir çıktı verdiği için bunlar tek tip bir estetiğe sahip olmaya başladı. ...Çünkü birçok kişi için yapay zekanın asıl cazibesi çekim yapmadan fiziksel bir çekim yapılmış gibi göstermekti. Ancak kendi estetiği dolayısıyla gerçek olmadığını anlayabiliyor kullanıcı. Bu da şirketler açısından güven kaybı yaşıatabiliyor.”

Katılımcı Ö6: “Bakıldığında güzel bir heykel, güzel bir kare dediğim sanatsal çalışmalar var ancak bunların çok önceden postmodernite ile anlamını yitirdiğini düşünüyorum. Görüntüyü bozarak çalışmak bana daha ilginç geliyor. ...biraz acımasız bir yorum olabilir ancak benim desteklediğim görüş emeğin ölümü ve fikrin yükselişi. ...bir heykelin üzerinde uzun süre uğraşılıp onu çok güzel görünen bir hale getirmek kimseyi sanatçı yapmıyor çünkü. Zanaatkar yapıyor daha çok. ...yapay zeka da bu yönüyle çekti beni. ...görüntüleri amorf hale getirerek çalışmak ilgimi çekti.”

Katılımcı U6: “Görüntü boyutunda özellikle görsel efekt açısından yapay zeka ilgimi çekiyor. Örneğin rotoskop gibi teknikler çok zaman alıyor ve bu gibi süreçlerde yapay zekanın kullanılabileceğini düşünüyorum. Yani aslında işin yaratıcılıktan uzak ve rutin olan kısmı. Örneğin şu anda da After Effects gibi uygulamalarda da Rotobrush özelliği var. ...Tamamen profesyonel bir iş çıkarmasa da zamandan tasarruf etmeye yardımcı oluyor. İşin rutin ve zaman alan kısmını onun aracılığıyla yaptıktan sonra üzerinde daha ince şekilde çalışmak daha kolay.”

Katılımcı A7: “Şu anda yapay zeka tarafından üretilen görsellerde gerçekçilik anlamında sorunlar var. Anlatıyla uyumlu olsa da bakışlardaki tekinsizlik gibi teknik detaylar dikkat çekiyor. ...Ancak sinema sektörü şu anda da farklı şekillerde yapay zeka entegrasyonunu deniyor. Sora’yı henüz bilmiyoruz, kullanıma sürülmediği için deneme fırsatımız olmadı. Ama örneklerden gördüğüm kadarıyla şu anda en gerçekçi görseller üreten model o. Onunla birlikte işler değişebilir diye düşünüyorum. .. Ancak şu anda,

özellikle yakın çekim insan görüntüleri ciddi anlatımın dışına itiyor izleyiciyi. Yani anlatıda derdi gerçekçilik olanlar için şu anda herhangi bir insanın yerini alabileceğini düşünmüyorum. ...Ancak eğer derdimiz gerçekçilik değilse ki benim değil açıkçası, o zaman görsel efekt alanında da farklı şeyler konuşuluyor. Love, Death Robots serisinde ciddi anlamda Unreal Engine kullanılarak yapılan bölümler var örneğin. ...Önümüzdeki aylarda veya yıllarda belki öyle gelişmeler olacak ki çekimler için prodüksiyonlara ve mali yüklerle gerek kalmayacak. Motion capture ve yapay zeka ile gerçek mi değil mi anlamadığımız çekimleri üretecek bir noktaya geleceğiz. Ancak 10 kişi değil de 5 kişilik bile olsa yine insanlara ihtiyacımız olacak. ...İzleyici açısından düşündüğümüzde, diyelim ki seyirlik bir ürün var karşımızda ve ben eğlenmek amaçlı o seyirlik anlatıyı tüketiyorum. Onun gerçek görüntülerden oluşup oluşmaması, etik boyutu beni ilgilendirmeyecektir. Gerçek bir oyuncu olup olmaması seyircinin derdi olmayacaktır.”

Katılımcı A2: “Örneğin biz öğrencinin yapay zeka kullanarak oluşturduğu bir filmi farklı bir okuma yaparak dikkate almadık. İçeriği anlatabiliyor mu? Asıl mevzumuz ne? Çünkü teknik belli bir noktaya kadardır. Ama içeriği anlatabilme bakımından film mesajını veriyor muydu? Veriyordu. Dolayısıyla filmin alımlanması anlamında da önemli bir katkı sunuyor. ...İçerik eğer izleyiciye, karşı tarafa geçiyorsa amacını buluyor demektir.”

Görüşme verilerine göre, YZ gerçekliği simüle etme anlamında önemli imkanlara ve potansiyele sahiptir ve bu alandaki teknolojik gelişmeler ile birlikte görsel estetik anlayışın derinden etkileneceği öngörülmektedir. Katılımcı A1, tarihsel olarak sinematik girişimler açısından önem taşıyan “gerçekliğe daha fazla öykünme” arayışının YZ teknolojileri ile birlikte izleme deneyimini kökten değiştirebileceğine dikkat çekmektedir. Katılımcı A2, YZ kullanılarak üretilen görüntülerin gerçeklik algısını başarılı bir şekilde kırdığını ve bu teknolojinin özellikle bilim kurgu sinemasında inandırıcılığı artırabileceğini belirtmektedir. Diğer yandan bazı katılımcılar, teknolojinin imkan tanıdığı görsel efektler ve bunlar üzerinden tasarlanan “algısal gerçekçiliğe” aşırı odaklanmanın sinematik yapımlardan alınan estetik hazdan ödün vermeye yol açabileceğini öne sürmektedir. Katılımcı Ö2, Netflix ve Marvel yapımlarında tüketim odaklı bir estetiğin hakim olduğunu ve CGI kullanımının aşırıya kaçabildiğini ifade ederek bu durumu eleştirmektedir. Bu bağlamda Katılımcı Ö2, filmleri değerli kılan unsurun zaman zaman sınırlılıklar ve imkansızlıklar dahilinde gerçekleştirilen üretim ve bu üretimin ortaya çıkardığı yaratıcı çözümler olduğunu,

izleyiciyi görsel olarak büyülemenin ötesinde düşünmeye ve sorgulamaya sevk eden sanatsal derinliklerinin önem taşıdığını belirtmektedir. Diğer yandan, Katılımcı A2 ve A6, seyircinin izleme davranışıyla ilgili olarak izlenen görselin gerçek olup olmayışının seyirci açısından önem arz etmediğine değinmektedirler. Bu bağlamda görüntü, üreticisinden, medyasından veya gerçekliğinden bağımsız şekilde “son ürün” olarak kabul edilmekte ve içerik açısından izleyici beklentisini karşılaması ön plana çıkarılmaktadır.

Bununla bağlantılı olarak, görüşme verilerinde öne çıkan bir diğer alt tema ise YZ’nın görsel efektler ve post-produksiyon süreçlerindeki teknik becerileri dönüştürme potansiyelidir. Katılımcı U3, YZ teknolojilerinin reklam filmlerinde gerçekçi görüntüler oluşturmak için kullanıldığını, bu kullanımın giderek artış göstereceğini ve gelecekte sektördeki işleyişi etkileyebileceğini dile getirmektedir. Diğer taraftan Katılımcı U3, gerçek mekanlar ve kişilerin kaydedilmesi üzerinden gerçekleşen üretim biçiminin geçerliliğini koruyacağına değinmektedir. Bu bağlamda, yeşil perde teknolojisinin ortaya çıkışına benzer şekilde, yapay zekanın potansiyelinin abartılabildiğini ve yeşil perde teknolojisine sahip olduğu halde gerçek mekanlarda ve gerçek oyuncularla çekim yapmaya yönelik ilginin de azalmadığını belirtmektedir. Katılımcı U6, YZ destekli araçların görsel efekt süreçlerindeki çalışmaları ve işleyişi kolaylaştırdığını ve rutin görevleri otomatize etmeye olanak sağlayarak zamandan ve maliyetten de tasarruf sağladığını belirtmektedir.

Estetiğin “sanatsal güzellik” anlamıyla ilgili olarak Katılımcı Ö6, postmodern anlayışla gerçek sanatsal değerın düşünsel çaba ve özgünlükten geldiğini belirtmektedir. Bu sebeple YZ’nın “emeğin ölümü ve fikrin yükselişi” düşüncesi ile paralel bir gelişme gösterdiğini söylemektedir. Katılımcı Ö6’nın bahsettiği bağlam içerisinde düşünülecek olursa kastedilen “emek” görsel mükemmeliyeti arayan zanaate dayalı emek olarak yorumlanabilir. Bu bağlamda Katılımcı Ö6’ya göre YZ’nın çekici yanı, geleneksel estetik kalıplarının ötesine geçme ve yeni ifade biçimleri keşfedebilme yönündeki potansiyelidir. Ayrıca, Katılımcı U6 ve A7, güncel koşullarda YZ tarafından üretilen görsel estetiğin belirgin bir yapıya sahip olduğunu ve izleyici tarafından anlaşılabilir, tespit edilebilir olduğuna değinmektedirler. Katılımcı U6 bundan hareketle görsel olarak “yapay zeka stili” olarak adlandırılabilir bir görsel stilin oluşabileceğini ve gelecekte

yaygın bir biçimde kullanılabileceğini öngörmektedir. Özetle, görüşme verileri YZ ve dijital teknolojilerin Sinema ve Televizyon alanı ile ilgili olarak teknik bir dönüşümün ötesinde, estetiğin hem algı boyutu hem de sanatsal güzellik boyutu açısından sanatsal algılayış biçimlerini ve yaratıcılığa yönelik beklentileri etkileyebileceğini ortaya koymaktadır.

Yukarıda sunulan görüşme verileri bağlamında ele alınan konular ve bunlara yönelik bakış açıları çalışma kapsamında faydalanan teoriler bağlamında yorumlanarak kavramsal bir çerçevede değerlendirilmek amacıyla aşağıdaki ifadelerle özetlenmektedir:

Fırsatlar:

- YZ, VR ve AR gibi teknolojilerle birleşerek algısal anlamda daha gerçekçi ve kapsayıcı (immersive) deneyimlerin üretilmesine imkan tanıyarak Sinema ve Televizyon alanındaki yapımların yaratıcı sınırlarını genişletebilir.
- YZ, görsel efekt teknolojilerinin imkanlarını ve kullanılabilirliğini artırarak bilim kurgu ve fantastik yapımların inandırıcılığını yükseltebilir.
- YZ, farklı sebeplerle düşük kaliteye sahip olan veya yapım süreçlerindeki aksaklıklardan kaynaklı kusurlu veya eksik materyallerin kalitesini ve kullanılabilirliğini artırır.
- Görsel efekt gibi karmaşık ve zahmetli iş süreçlerini otomatize ederek prodüksiyon süreçlerini hızlandırır ve verimliliği artırır.
- Görsel anlamda geleneksel tekniklerle yaratılması mümkün olmayan atmosferler, gerçeklikler ve deneyimleri mümkün kılarak yaratıcı ve sanatsal ifade imkanlarını genişletebilir.
- Yeni estetik tarzlar ve görsel diller geliştirmek için faydalı bir araç olarak kullanılabilir.

Riskler:

- YZ destekli üretim biçimleri, halihazırda artış gösteren ekran bağımlılığı gibi sorunları ileri düzeye taşıyabilir ve çeşitlendirebilir.
- Görsel estetiği insani dokunuşlardan uzaklaştırarak anlatımı etkileyebilir ve izleyiciyi hikayeden uzaklaştırabilir.

- Bilinçsiz kullanılması halinde, eforsuz üretim olarak algılanarak özellikle kurumsallığı ve imaj değerini sarsabilir.
- Sinematik üretimlerin sanat değerini ve insan deneyimini yansıtmaya dair gayesini tehdit edebilir.
- Gerçekçiliği artıracak kapasiteye sahip olması sebebiyle, izleyicilerin gerçeklik algısını manipüle ederek yanıltıcı ve manipülatif (deepfake gibi) şekillerde kullanılabilir.
- Beslendiği veri setlerine bağlı olarak görsel estetiği tektipleştirme, özgünlük ve çeşitliliği olumsuz yönde etkileme potansiyeline sahiptir.
- Görsel tasarım ve görsel estetik üzerine sanatsal uzmanlığı ve tecrübesi bulunan çalışanların sahip olduğu becerilerin değersiz olarak algılanmasına sebep olabilir.
- Üretim süreçlerinde erişilebilir olması sebebiyle, temel teknik becerileri öğrenme ve geliştirme ihtiyaç ve motivasyonunun azalmasına sebep olabilir.
- Hızlı üretim beklentileri bağlamında da düşünerek “Post prodüksiyonda hallederiz” düşüncesi ile hareket etmeye, yapım süreçlerinde özensizliğe ve yaratıcılığın kısıtlanmasına sebebiyet verebilir.
- Ticari üretimi ve tüketim odaklı anlayışı artırarak sanatsal değerın arka plana atılmasına sebep olabilir.

4.1.2. Yapay zekanın sinema ve televizyon endüstrisi üzerindeki ekonomik etkileri

Katılımcılar, YZ ve dijital teknolojilerin Sinema ve Televizyon Endüstrisi Üzerindeki Ekonomik etkilerini, alandaki mesleklerin geleceği, bütçe ve finansman, bağımsız yapımlar ve tekelleşme konuları bağlamında değerlendirmişlerdir. Görüşmeler kapsamında elde edilen veri bu bölümde yukarıdaki alt temalar altında sunulmakta ve değerlendirilmektedir.

4.1.2.1. Sinema ve televizyon alanındaki mesleklerin geleceğine yönelik değerlendirmeler

Katılımcı A1: “Bizim işimiz de veri ile alakalı. Üzerinde çalışılan prodüksiyona ve hikayeye göre kullanılan çekim ölçekleri gibi. ...Yapay zeka bunu formüleştirebilir. Bu durum birçok işi tehdit edecektir. Hollywood’un tepkisi de buna zaten. Biz işimizi kaybetmek istemiyoruz diyorlar. Mesele burada yapay zeka değil aslında. Yapay zeka

çok hızlı geliyor ve kimse bizim B planımız hakkında konuşmuyor diye tepki gösteriyorlar. ...yani Hollywood da buna hazırlıksız yakalanmış.”

Katılımcı U1: “Yerini koruyamayacak bir meslek grubu olacağını sanmıyorum. Sadece şu anda var olan gruplar daha efektif çalışacaklardır. Zamanlarını daha iyi şeylere harcıyor olacaklardır yapay zeka sayesinde. ...Sette neyi yapay zekadan faydalanarak azaltabilirim diye düşünüyorum. Örneğin devamlılık desek onu yapay zeka değiştiremez ki. Onu da kontrol etmek için bir insan gerekiyor. ...Ben burada insanın zamandan faydalanacağını düşünüyorum. Bir kostüm tasarımcısı önce yapay zeka ile bir miktar çalışıp sonra kendisi son noktayı koyabilir. Ya da fiziksel olarak bir araya gelmeyi gerektiren hazırlıkları azaltıp orada da zamandan tasarruf ettirebilir.

Katılımcı U6: “Görüntü boyutunda özellikle görsel efekt açısından yapay zeka ilgimi çekiyor. Örneğin rotoskop gibi teknikler çok zaman alıyor ve bu gibi süreçlerde yapay zekanın kullanılabileceğini düşünüyorum. Yani aslında işin yaratıcılıktan uzak ve rutin olan kısmı. Örneğin şu anda da After Effects gibi uygulamalarda da Rotobrush özelliği var. ...Tamamen profesyonel bir iş çıkarmasa da zamandan tasarruf etmeye yardımcı oluyor. İşin rutin ve zaman alan kısmını onun aracılığıyla yaptıktan sonra üzerinde daha ince şekilde çalışmak daha kolay.”

Katılımcı A3: İlk olarak yapay zeka ile senaryo yazılabileceğinin üzerine Hollywood’da ortaya çıkan eylemlerle dikkatimi çekti. Dolayısıyla yapay zekanın bizim alanımızla ilgili bir işsizlik getirme potansiyeli de aslında mevcut gibi görünüyor. ...Öğrencilerin bugün edindikleri bilgi ve beceriler sektöre gittiklerinde onlara yeterli olmayabiliyor. ...bugün öğrettiğimiz birçok bilgi ve beceri beş yıl sonra hala geçerliliğini korur mu? Koruyamayabilir. Şimdi yapay zeka teknolojileri bu kadar hızlı ilerlerken beş yıl sonra set işçilerinin sayısında azalmalar da olabilir. Örneğin robot kameralardan bahsediliyor dolayısıyla pek çok şeyi yapay zeka ile yapmak mümkün olacak. Bu durum bütçeleri de düşürebilir ki bizim sektördeki en önemli şeylerden biri bütçe sağlamak.”

Katılımcı U2: "Bence Hollywood ve ticari beklentisi ön planda olan sektörler yapay zekayı çok fazla kullanacaklar ileride. Çünkü kar amaçlı yaklaştıkları için, özellikle de sinema gibi pahalı bir sektörde. O anlamda sorunlar olabileceğini düşünüyorum. Özellikle teknik işçiler için...”

Katılımcı A2: “Teknoloji ilerledikçe kişiye, yani bedenlere olan ihtiyaç azalıyor. ...Günümüzde de örneklerini görüyoruz. İnsan sayısının azaldığı ve robotların arttığı, işlerin daha kolay ve hızlı ilerlediği ve metalaştığı durumlar var. Bunu sinema

bağlamında değerlendirdiğimiz zaman yine paralel olarak insana duyulan ihtiyacı azalttığını söylemek mümkün. ...Biz sinemayı günümüz koşullarında ekip ruhuyla, örgütlü olarak yapım öncesi, yapım ve yapım sonrası süreçlerini kapsayan bir insan topluluğu ile düşünüyoruz. Ama endüstrileşmeye bağlı olarak bunun dönüştüğünü de söylemek mümkün. ...Dolayısıyla endüstrileşme boyutu daha çok küçülmeye gidiyor diyebiliriz bu anlamda. Yapay zeka bu imkanı sağlıyor. Bu bir anlamda bizim iş sahamızı da daraltıyor denilebilir. Ana mevzuza yönelik çabayı kolaylaştırıyor ama iş yükünü azaltıyor diyebiliriz. İş yükü azalırken işsizlik de artabilir bu bağlamda.”

Katılımcı A7: “Son dönemde oldukça sık konuşulan şey yapay zekanın insanları işsiz bırakacağına dair tartışmalar. Ancak bunun karşısı olarak da insanları işsiz bırakacak olan şeyin yapay zeka değil yapay zekayı etkili kullanan insanlar olacağı söyleniyor. Bu anlamda ben de öyle düşünüyorum. Buna uyum sağlayarak insan olarak bu koşullar altında nasıl var olabileceğimizi aramak bence çok önemli.”

Katılımcı U7: “Ciddi bir istihdam sorunu çıkabilir karşımıza. İnsanlar işin uzmanını aramaktan vazgeçip örneğin bir projenin renk düzenlemelerini kendileri yapabilir hale gelecekler. Aynı şey görsel efektler için de geçerli. Yapay zeka belli aşamalarda görsel efektleri o kadar kolaylaştırıyor ki. Bu departmanda da bir takım insanların işleri ellerinden gidebilir. Çünkü sunduğu imkanlar dahilinde ‘kendim yapabilirim’ dediğiniz bir noktaya gidiyor iş. Normal koşullarda tüm bu işleri öğrenmek belli bir zaman gerektirir. Çıraklıkla başlayıp ustalığa doğru giden bir süreç vardır. Bu süreçte kişinin bilgisi gelişir, göz terbiyesi gelişir. Yapay zeka ile birlikte bir şeyleri sadece tarif ederek yaptırdığımızda ustaları kaybedeceğiz. Belli zanaatkarları 30-40 yıl önceden beri nasıl kaybettik? Onun yerini kitle üretimi aldı, Çin’den gelen malzemeler aldı.”

Görüşme verilerine göre Sinema ve Televizyon alanındaki mesleklerin geleceği bağlamında birçok katılımcı YZ teknolojilerinin başta rutin, zaman alan ve fiziksel efor gerektirmeyen görevler olmak üzere bazı iş kollarını otomatize ederek ve insan emeğini gereksizleştirerek işsizlik sorununu artırabileceğinden endişe duymaktadır. Katılımcı A1, Hollywood’un tepkisine referansla YZ’nın hızlı gelişiminin sektör profesyonellerini “B planı” konusunda hazırlıksız yakaladığını ifade ederek olumsuz sonuçların ciddiyetini vurgulamaktadır. Katılımcı U7, YZ sayesinde insanların renk düzenleme, görsel efektler gibi teknik işleri kendilerinin yapabileceğini ve bu durumun sektördeki uzmanlaşmış iş gücünü tehdit ettiğini belirtmektedir.

Teknik beceriye dayalı tartışmaların yanı sıra daha genel anlamda endüstriyel yapıda gerçekleşen bir dönüşüm de ifade edilmektedir. Katılımcı A2, teknolojik gelişmelerin genel anlamda insan gücüne olan ihtiyacı azalttığını ve bu durumun sinematik üretim süreçlerini ve ekip yapısını etkileyeceğini söylemektedir. Ayrıca A2, sinemanın sanatsal ifade amaçlı veya ticari beklentilerle ortaya koymaya çabaladığı sinematik çıktıyı kastederek YZ'nin “ana mevzuya yönelik çabayı kolaylaştırdığını” ancak beraberinde iş yükünü azaltması sebebiyle istihdamı etkileyebileceğini belirtmektedir.

Katılımcıların diğer bir kısmı ise YZ'nin yapım süreçlerindeki mesleklerin veya görevlerin işleyişini kolaylaştırarak verimliliği artıracağı düşüncesine sahiptir. Katılımcı U1, özellikle yaratıcı ve sanatsal değere sahip sinematik yapımlar açısından “yerini koruyamayacak bir meslek grubu olmadığı” belirtmekte, YZ'nin belli rutin görevleri hem otomatize ederek hem de verimli hale getirerek zamandan tasarruf sağlayacağını ve bu zamanın çalışanlar tarafından söz konusu işin daha anlamlı boyutlarına odaklanmaya imkan sağlayacağını vurgulamaktadır. Benzer şekilde Katılımcı U6, görsel efekt süreçlerinde zaman gerektiren ve yaratıcılıktan uzak görevlerde YZ desteğinin görsel efekt sanatçıları daha yaratıcı süreçlere odaklanabilmesi için bir fırsat olarak görmektedir.

Katılımcıların istihdam konusuna ilişkin görüşleri, “Teknik Becerilerin Dönüşümü” teması altında da aktarılan iş tanımları, görevler ve becerilere yönelik gerekliliklere ve dönüşümlere yönelik tartışmalara bağlanmaktadır. Bu durum, profesyonellerin sektörde varlığını ve geçerliliğini korumaya yönelik yaklaşımını yeniden ortaya koymaktadır. Bununla ilgili olarak, Katılımcı A3 ve A7, bazı geleneksel becerilerin güncelliği yitirerek sürekli öğrenme ve adaptasyonun gerekli olacağını ifade etmektedir. Bu anlamda sektör profesyonellerinin YZ araçlarını etkili bir biçimde iş süreçlerine entegre etmesi gündeme gelmektedir. Öne çıkan bir diğer konu ise geleneksel zanaatkarlık ve ustalığın kaybına yönelik endişelerdir. Katılımcı U7, YZ'nin usta-çırak ilişkisine dayalı öğrenme biçimini kesintiye uğratabileceğini ve ustalara duyulan ihtiyacın azalabileceğini vurgulamaktadır. Bu durumun, sektör tecrübesi kısıtlı olan kişilerin karmaşık görevleri kapsamlı bir eğitime ihtiyaç duymadan yerine getirebilmesini mümkün hale getireceği ifade edilmektedir. Ayrıca Katılımcı U7,

içeriklerin artışının yapımların kalitesini de düşürebileceğine yönelik öngörüsünü paylaşmaktadır.

Özetle, YZ ve bunun paralelinde gelişmeye devam eden ve yeni versiyonlarına YZ desteğini sürekli olan entegre eden dijital teknolojilerin Sinema ve Televizyon alanında köklü bir dönüşümü tetikleyeceği öngörülmektedir. Katılımcıların gerek risk olarak gerek de fırsat ve verimlilik anlamında yaklaşımları çerçevesinde istihdama yönelik ifadeleri bu dönüşümü ve dönüşümün gerektirdiği uyum çalışmalarını gerekçelendirmektedir. Bu bağlamda sektör profesyonellerinin ve sektöre insan yetiştiren bölüm ve kuruluşların söz konusu dönüşümlere uyum sağlamak ve yapay zekayı etik bir şekilde kullanmak için gerekli çabayı göstermeleri önem taşımaktadır.

Yukarıda sunulan görüşme verileri bağlamında ele alınan konular ve bunlara yönelik bakış açıları çalışma kapsamında faydalanılan teoriler bağlamında yorumlanarak kavramsal bir çerçevede değerlendirilmek amacıyla aşağıdaki ifadelerle özetlenmektedir:

Fırsatlar:

- YZ destekli teknolojiler iş süreçlerinde verimliliği artırarak yaratıcı görevler için daha fazla zaman yaratabilir.
- YZ rutin post-produksiyon süreçlerini otomatize ederek, çalışanların ince ve yaratıcı bölümlerine odaklanmasını mümkün kılabilir.
- Tasarım süreçlerinde prototipler, görselleştirmeler ve ihtimaller üreterek bu alanlarda çalışanların seçeneklerini artırabilir.
- YZ profesyonellerin kendilerini geliştirebilmeleri için olanaklar da tanımaktadır, bu olanakların değerlendirilmesi sektörel bağlamda geçerli pozisyonlarda kalabilmek adına önemlidir.

Riskler:

- YZ'nın hızlı gelişimi, birçok diğer alan gibi Sinema ve Televizyon alanını da hazırlıksız yakaladığından, geleceğe yönelik belirsizlik ve endişe üretmektedir.
- YZ'nın kısa vadede üretim maliyetlerini düşüreceğine odaklanmak uzun vadede işsizlik ve beceri geliştirme konularının önüne geçme potansiyeline sahiptir.

- YZ, uzmanlık gerektiren işleri giderek daha başarılı bir şekilde yapması dolayısıyla, özellikle teknik ve rutin işler anlamında istihdam sorunu yaratma potansiyeline sahiptir.
- YZ teknolojilerine karşı gittikçe artan bağlılık geleneksel üretimde değerli olan ve uzun süreli tecrübeler sonucu edinilmiş ustalığa dayalı zanaat becerilerini değersizleştirebilir.

Diğer ifadeler:

- YZ'nın etkileri Sinema ve Televizyon alanından yapım süreçlerinin tümünde hissedilecektir.
- İnsan gözetimini ve yaratıcı kontrolünü gerektiren belli meslek grupları ve profesyonel ortamlar insan emeğine ihtiyaç duymaya devam edecektir.
- YZ'nın Sinema ve Televizyon alanındaki iş gücüne yönelik etkisi, bu alandaki kişilerin YZ teknolojilerini ne şekilde verimli kullanacağına bağlıdır.

4.1.2.2. Sinema ve televizyon sektörü bağlamında bütçeler ve finansman modellerine yönelik değerlendirmeler

Katılımcı A1: “Bu koşullar altında içerik üretmek tabi ki ucuzluyor. Yani yapay zeka senaryo ekiplerini, prodüksiyon tasarımcılarını, set tasarımcılarını, en azından bu işlerin fiziki insan gücüne ihtiyaç duyan boyutlarını değil ancak zeka ile ilgili boyutlarını ağırlıklı olarak bypass etmeye başlayacak. Ancak son hali veren yine insan olmak zorunda. ...bazı işler için bir süre sonra şunu diyenler olabilir: Ben niye bunlara ödeme yapayım? Bana ekstra süre ver veya maaş öde demiyor ki! ...Gerçekten korkutucu mu demeliyim ancak garip bir duruma gidiyor iş. Ben niye eğitmen olmalıyım düşüncesine kadar gidiyor. Zaman olarak boşa çıkacağımızı da düşünüyorum. Bizlerin daha özgün alanlarda kendimizi geliştirip farklı yeteneklerle kendimizi güncellememiz gerekecek. Çünkü insanlık olarak çok vaktimiz olacak bence.”

Katılımcı A6: “Fiziksel çekim ortamı maliyetli birşey. Film için de reklam için de bu durum geçerli. Yapay zeka fiziksel çekim gerektirmeden bazı süreçleri ortadan kaldırırsa maliyetler tabi ki düşecektir. Set maliyeti dediğimiz kalemlerin bir çoğu olmayabilir. Maliyet olmaması bu kişilerin de olmaması anlamına gelir.”

Katılımcı U1: “Endüstri içerisinde birçok iş sürecini değiştireceğini düşünüyorum. ...Ancak insanın ve insan dokunuşunun olduğu görevleri, yani bir prodüktörün görevini

alamayacak, bir oyuncunun görevini alamayacak. En fazla yapay zeka ile bir oyuncu eklenir benim düşüncem bu.”

Katılımcı A5: “Şöyle düşünün, bir telefona sahip olan herkes bugünün koşullarında film üretimine katılabilir. Bunun sinema salonunda gösterilecek kalitede bir film olmasına gerek yok. Filmi yapan kişi kendisi ile ilgili bir şeyi göstermek istiyorsa ve bunu film dili ile anlatmak istiyorsa, paylaşacağı bir derdi varsa bunu elindeki teknolojik cihazla yapabilir.”

Katılımcı A7: Ekonomi politikası anlamında şu anda hedeflenen maddi geliri yapımcıya sunabilecek bir iş çıkartan her neyse, yapımcı ekibin gözünün yaşına bakmayacaktır diye düşünüyorum. Burada mesele sadece yapay zeka da değil. Örneğin bir gün seyirciler açısından bir ağacı 24 saat izlemek popüler hale gelmiştir o zaman bir ekibe yine ihtiyaç duyulmaz ve tek bir kişiye 24 saat boyunca bir ağacın görüntüsünü çektirebilirler. Eğer yapımcı gerçekçi veya estetik olup olmadığıyla, işin içine sanatın ne ölçüde dahil olduğuyula ilgilenmiyorsa ve hedef kitlesi de aynı görüşte ise onun da derdi olmayacaktır.”

Katılımcı U7: “Bir prodüksiyonun yapım aşaması yazma ile başlar. Bu aşamadan itibaren yapılan her türlü ekleme, düzeltme zaman demek. Yapay zeka ile birlikte ortaya çıkacak olan hızlı üretim modeli bu zamanı da çok kısaltacağı için çok daha fazla içerik üretilir. Bu da klasik bir arz talep ilişkisine dönüyor. Dolayısıyla işin ekonomisini küçültür. Ortalıkta çok fazla içerik olduğu zaman yapımcıya, yönetmene, oyuncuya dağılan gelir çok daha fazla kişiye bölünecektir. ...Ayrıca dijital platformların rolünü de es geçmemek gerekiyor. Bu platformlar da vitrine sürekli yeni bir şey koymak için üretime ihtiyaç duyuyorlar. Yapımcıların her birini uygulayıcı yapımcı haline getiren bir model var çünkü platformlara iş yapar hale geliyorsunuz. Dijital platformların da içerik üretim süreçleri yarım hazırlıklarla, yarım senaryolarla, yolda bakarız anlayışıyla ilerliyor. Bu da her prodüksiyonun kalitesine etki ediyor. Dolayısıyla platformların bu hızlı üretim beklentisi ve yapay zekanın bu gelişiminin aynı zamana denk düşmesi de işin ekonomisine dair atlanmaması gereken bir risk. Çünkü birbirini destekler nitelikte görünüyorlar ancak genel anlamda herkese zarar.”

Görüşme verilerine göre, en belirgin temanın YZ ve dijital teknolojilerin sinematik üretimler bağlamındaki maliyetleri düşürme potansiyeli olarak görülmektedir. Katılımcılar, YZ'nın yapım öncesinden başlayarak yapım sonrası süreçlere kadar yer alan süreçlerde insan gücüne olan ihtiyacı azaltacağı gerekçesiyle maliyetleri düşürebileceğini öngörmektedirler. Gerek insan gerekse mekan olarak fizikselliğe

duyulan ihtiyacın azalması, maliyetleri düşürecek olan unsurlar olarak ifade edilmektedir. Dolayısıyla Katılımcı A6'nın değindiği üzere bu durum potansiyel iş kayıpları pahasına gerçekleşecektir. Katılımcı A7 bu aşamada, yapımcı pozisyonundaki profesyonellerin temelde kar amaçlı bir politika izleyeceğini ve YZ bağlamının dışında da gelir elde edilebilecek yöntemleri reddetmeyeceklerini ifade etmektedir. Katılımcı U1, sanatsal yapımlar ile ticari yapımlar arasındaki farklılığa dayanarak özellikle sanatsal ifadeyi önceliklendiren projelerde yaratıcı pozisyonundaki mesleklerin bu durumdan etkilenmeyeceğini vurgulamaktadır.

YZ'nın daha hızlı ve düşük maliyet ile içerik üretimine olanak tanıyarak sektör içerisindeki arz-talep dengesini etkileme potansiyeli görüşmelerde ifade edilen bir diğer konudur. Katılımcı A5, herkesin sinematik üretime katılabileceği bir geleceği demokratikleşme olarak yorumlarken Katılımcı U7, bu durumun içeriklerde nicel bir artışı beraberinde getirmesi sebebiyle içeriklerin daha düşük fiyatlara satılması ve gelirlerin daha fazla sayıda kişiye bölünmesine neden olabileceğini ifade etmektedir. Katılımcı U7, bu durumun kaliteyi düşürerek izleyiciyi yorma potansiyelinin yanı sıra dijital platformların yükselişi ile paralel olarak sinema yapımcılarını da uygulayıcı yapımcı pozisyonuna itebileceğini belirtmektedir. Dijital platformların hali hazırda var olan sürekli yeni içerik talebi ile YZ'nın üretimi hızlandırma ve maliyetleri düşürme yönündeki etkisinin birlikte düşünülmesi gerektiğini vurgulayan Katılımcı U7, söz konusu ekonomik modelin bu durumdan daha fazla tetiklenebileceğini ifade etmektedir.

Özetle, görüşme verilerini üretim maliyetlerinde azalma, yeni yaratıcı olanakların ortaya çıkması, içerik çeşitliliği ve içerik üretiminde demokratikleşme gibi olumlu yönlerden okumak mümkünken, bu durumların zincirleme etkisi olarak istihdam sorunları, içerik kalitesinde düşüş ve gelir adaletsizliği gibi riskler de mevcuttur. Bu aşamada sektörün geleceğinin, söz konusu teknolojilerin nasıl kullanılacağı, nasıl yorumlanacağı ve sektörel anlamda “emek değerinin” hangi bilgi ve beceriler üzerinden tanımlanacağına bağlı olduğu görülmektedir. Bu durum, Sinema ve Televizyon alanının hem sektörel hem de eğitim boyutları ile ilgili olarak esnekliği ve dayanıklılığı yüksek yeni modellere ihtiyaç duyduğunun bir göstergesidir.

Yukarıda sunulan görüşme verileri bağlamında ele alınan konular ve bunlara yönelik bakış açıları çalışma kapsamında faydalanılan teoriler bağlamında yorumlanarak kavramsal bir çerçevede değerlendirilmek amacıyla aşağıdaki ifadelerle özetlenmektedir:

Fırsatlar:

- YZ, yapım süreçlerinde fiziksel gerekliliklere dayalı ihtiyacı azaltarak maliyetleri düşürebilir.

Riskler:

- YZ'nın Sinema ve Televizyon alanında artan kullanımı başta rutin ve teknik görevlerle ilgili olarak istihdam sorunu oluşturabilir.
- YZ teknolojilerinin yaratıcı sektörlerde genel kabul görmesi bu alanlarda çalışanların ve çalışmak isteyenlerin kendi uzmanlıklarını ve becerilerini sorgulamalarına neden olabilir.
- YZ'nın Sinema ve Televizyon yapımlarında kullanımına bağlı olarak yapımcılar ve platform sahipleri daha fazla kar sağlamayı yaratıcılığa ve istihdam sorunlarına çözüm aramaya tercih edebilirler.
- YZ'nın hızlı gelişimi ve platformların hızlı ve fazla sayıda içerik beklentisi Sinema ve Televizyon sektörünün ekonomik dengeleri için riskler üretebilir.

Diğer ifadeler:

- YZ'nın Sinema ve Televizyon sektörü üzerindeki etkileri bu alanda çalışanları ve çalışmak isteyenleri yeni beceri ve uzmanlık alanları aramaya yönlendirebilir.
- İçerik üretimine yönelik araçların erişilebilir olması ve YZ desteği, bütçe yetersizliği veya sektördeki eşik bekçiliği gibi engellere rağmen daha fazla sayıda kişinin sinematik üretimlerle kendilerini ifade etmelerine olanak tanıyabilir.
- YZ teknolojilerin yapım süreçlerinde artan kullanımı sektörün içerik anlamında doygun hale gelmesine ve bireysel projelerin görünürlüğünün azalmasına neden olabilir.

4.1.2.3. Bağımsız yapımlar ve tekelleşme üzerine değerlendirmeler

Katılımcı A1: "Küçük ekiplerle yaratıcı filmler yapılabilir mi? Bence bu düşünmeye değer bir şey. Yani belki de bütçesi yok ama mühendislik anlamında veriyi kazımaya, ondan bir şey üretme, bir hikaye çıkarabilme becerisine sahip gruplar olabilir. Yapay zeka, seçenekler çözümler ve imkanlar anlamında bence küçük bütçeli ve alternatif sinema yapanlara fırsatlar sunacaktır.

Katılımcı Ö5: "Daha küçük ekiplerle büyük işler yapılabilir mi diye düşünürsek, yapılabilir ancak küçük ekiplerin bu teknolojilere bir süre daha bütçelerinin yetmeyeceğini düşünüyorum. Bu yüzden küçük ekipler farklı yerlere yönelebilir. ...Örneğin, sinema tarihinde Indie filmlerin üretildiği bir dönem vardı. Hollywood'a karşı VHS kasetlerle filmler çektiler. Bu isimler bir dönem Hollywood'u domine etse de Hollywood yavaş yavaş onları da kendi içerisine çekmeyi başarmış. ...Buna benzer akımlar tabiki olabilir. Ancak dünyanın geri kalanına baktığımızda çok önemi olmayacaktır. Çünkü Christopher Nolan yine izlenecek bence. Sadece şimdikinden daha büyük işler yapabilecek. ...Belki de sadece büyük isimlerin filmlerine gidilen bir gelecek bile olabilir."

Katılımcı A6: "Bağımsız yapımlar iyi yönde etkilenebilir, bağımsız ürünler çoğalabilir...Çünkü bu teknolojiye erişimleri mümkün olursa bireysel ürünler artabilir. ...Bu noktada asıl mesele yaratıcılığa etkisinin ne olacağı. Yani her şeyi yapay zekaya bırakmak yaratıcılığı söndürecek mi? Yoksa başka ufuklar mı açacak?"

Katılımcı U7: "Bir taraftan bir sürü genç insan için, farklılaşabildikleri, yaratıcı, ilgi çekici işleri normal şartlarda bütçe sebebiyle hayata geçirilme şansı olmayan işleri hayata geçirmek mümkün olacaktır. ...Bu işi çok iyi etüt etmiş insanlar var. Onlar için de ek bir gelir kapısı açılacaktır. ...Öncesinde renk düzenlemeleri için Türkiye'den, Mısır'dan, Lübnan'dan onlarca yapım şirketi projelerin renk düzenlemeleri için Londra'ya, Almanya'ya, İspanya'ya gidiyordu. Tüm bu süreçlerin konaklama, seyahat gibi masraflarını düşünün. Şimdi 1000 dolarlık bir bilgisayar üzerinden yapmak mümkün. Dolayısıyla daha ucuz hale geldi. Bunu yapay zekanın da etkisiyle sirayet edeceği durumu düşününce fırsatlar ortaya çıkıyor. Ama günün sonunda bilgi ve beceri gerektiren bir durum. Ancak günün sonunda Amerikan sektörünün sürekli bir adım önde olacağını düşünüyorum çünkü farklı bir şekilde yaklaşacaklardır. Bildiğin gibi ilk tartışmalar da orada çıktı zaten. ...platformların bu hızlı üretim beklentisi ve yapay zekanın bu gelişiminin aynı zamana denk düşmesi de işin ekonomisine dair atlanmaması gereken bir risk. Çünkü birbirini destekler nitelikte görünüyorlar."

Görüşme verileri, YZ ve dijital teknolojilerin bağımsız yapımlar ve tekelleri yapılar ile girebileceği karşılıklı ilişki konusunda çeşitli görüşler sunmaktadır. Bazı katılımcılar, söz konusu teknolojilerin bağımsız yapımlar için yeni imkanlar sağlayabileceğini düşünürken, bir kısmı da halihazırda var olan güç dengelerini yeni üretmek pekiştirebileceğini belirtmektedirler. Katılımcı A1, YZ teknolojileri sayesinde daha küçük grupların ve düşük bütçeli yapımların yaratıcı işler üretebileceğini düşünmektedir. Ek olarak, YZ'nin özellikle veriyi analiz etme ve işleme konusundaki imkanlarının bağımsız sinemacılar için yeni olanaklar sunabileceğini ifade etmektedir.

Katılımcı U7, YZ ve dijital teknolojilerin yeni gelir modelleri oluşturabileceğini, geleneksel şartlarda yüksek maliyete sahip olan bazı teknik süreçlerin erişilebilir hale gelerek bağımsız sinemacılar için avantaj sağlayabileceğini belirtmektedir. Diğer taraftan söz konusu teknolojilerin tekelleşmeyi artırabileceğine yönelik olarak Ö5, tarihsel bir örnek üzerinden Hollywood'un ilk başta desteklediği bağımsız yapımları bir süre sonra bünyesine alarak hakimiyetini güçlendirdiğini hatırlatmaktadır. Benzer bir durumun YZ ve dijital teknolojilerle ilgili olarak yaşanmasının da mümkün olduğu, büyük şirketlerin yeni teknolojilere adapte olmasının daha kolay olması sebebiyle bağımsız yapımların marjinalleşmesi de imkan dahilinde görülmektedir.

Katılımcı U7, YZ anlamındaki gelişmelerin ABD içerisinde farklı şekillerde ele alınabileceğini, dolayısıyla ülke sinemaları açısından değişken sonuçlar yaratarak var olan güç dengelerinin farklı şekillerde yeniden üretilebileceğini belirtmektedir. Dolayısıyla sosyal, kültürel ve politik bağlamlara bağlı olarak teknolojik etkilerin şekillenebileceğini vurgulamaktadır. Katılımcı A6, YZ teknolojilerinin bağımsız yapımlar için belli imkanları sağlama potansiyelinin yanında yaratıcılığı ne yönde etkileyeceğinin de önemli bir rolü olduğunu vurgulayarak ikili bir yapıya dikkat çekmektedir.

Özetle, görüşme verileri YZ ve gelişen dijital teknolojilerin bağımsız yapımlar ve tekelleri yapıyı ne yönde etkileyebileceğine dair temkinli ve çeşitli bir yapı sunmaktadır. Tarih boyunca hiçbir teknolojinin tek yönlü bir sonucu olmadığından bu durum olasıdır. Ancak, söz konusu tartışma ve belirtilen görüşler teknolojinin nötr bir yapısı olmadığını, sosyal, kültürel, ekonomik ve politik bağlamlar ile birlikte etkileşime

girerek çeşitli sonuçlar doğurduğunu hatırlatması açısından önem taşımaktadır. Diğer yandan bu görüşler, teknolojik entegrasyon konusunu gerek sektörel gerekse eğitim süreçleri bağlamında değerlendirirken, teknolojinin sadece araçlardan veya statik bir yapıdan ibaret olmadığını, dolayısıyla teknolojik yeniliklerin güç dinamiklerine yönelik eleştirel sorgulamaları da beraberinde getirmesi gerektiğini göstermektedirler. YZ ve dijital teknolojiler çağında sinema ve televizyon eğitiminin, söz konusu tartışmaları gündeme getiren, öğrencilerini sadece teknik bilgi ve becerilerle değil, bu sorgulamaları devam ettirebilmeleri yönünde eleştirel niteliklerle donatabilecek bir yapıya sahip olması görüşmeler kapsamında ifade edilen görüşlerin önemli bir çıktısıdır.

Yukarıda sunulan görüşme verileri bağlamında ele alınan konular ve bunlara yönelik bakış açıları çalışma kapsamında faydalanan teoriler bağlamında yorumlanarak kavramsal bir çerçevede değerlendirilmek amacıyla aşağıdaki ifadelerle özetlenmektedir:

Fırsatlar:

- YZ, düşük bütçeli ve bağımsız üretimler için yeni seçenekler, çözümler ve fırsatlar sunma potansiyeline sahiptir.
- YZ, gelişmiş teknolojik araçlar vasıtasıyla küçük ekiplerin yaratıcı işler çıkarmalarına imkan tanıyabilir.
- YZ destekli teknolojilerin erişilebilirliği bağımsız yapımlar ve bireysel yaratıcı çalışmaların sayısında artışa neden olabilir.

Riskler:

- Yüksek bütçelere sahip şirketlerin YZ teknolojilerini kullanmaya yönelik orantısız şekilde ekonomik eşitsizlik üretebilecek farklı yöntemler ve kullanımlar geliştirmesi sonucu küçük bütçeli ve bağımsız içerik üreticiler dezavantajlı duruma düşebilirler.
- YZ'nın yapım süreçlerine yönelik kullanımının yaratıcılığı ne yönde etkileyeceğine dair endişeler bulunmaktadır.
- YZ'nın sunduğu imkan ve olanaklara rağmen güçlü film endüstrilerine sahip ülkeler konumlarını korumak ve geliştirmek için farklı kaynak ve yeniliklere

yönelerek Sinema ve Televizyon yapımları açısından bölgesel eşitsizlikleri derinleştirici etkiler üretebilirler.

4.1.3. Yapay zeka çağında yaratıcılık ve özgünlüğe yönelik değerlendirmeler

Katılımcı A1: “Bizlerin yönetmen, senarist olarak işlevi nedir? Aslında kontrolü elimizde tutmak istiyoruz. ...Yapay zekaya girdiğin komutun her çıktısına razı olmamak gerekir. Ancak şu olabilir, bizim için sonucu üretmesi şart değil ama fikir verecek bir sonuç üretebilir. Belli bir konuda seçenekler üretmesini isteyebiliriz. Bu da yeterli gelmeyebilir ve sanatçı ötesini düşünür. ”

Katılımcı A2: Yaratıcılıkla ilgili olarak, bir öğrenci projemiz üzerinden değerlendireyim. Örneğin bir öğrencimiz bitirme projesinde çekmesi teknik açıdan, imkanlar açısından zor olan sahneleri yapay zeka sayesinde anlatımına ekleyebilme fırsatı bulmuştu. Ancak içerik anlamında kendi yazdığı bir senaryoydu. İçerikle ilgili olarak senaryo gruplarının Hollywoodta eylemler yaptığını da görüyoruz. Bu anlamda içerikle ilgili nasıl bir etkisi olacağını zaman gösterecek.”

Katılımcı A3: "Özgünlük, yani kişiye özgü olan değerler, bir işte yönetmenin kendi getirdikleri, edindikleri deneyim, geçmişten getirdiği değerler, okudukları, yazdıkları... Bunlar yine makinenin önüne geçecek diye düşünüyorum. ...yapay zekaya verilen komutlar ya da yapay zekanın tasarladıkları birbirini tekrar edebilecek diye düşünüyorum bir süre sonra, ürettiği şeyler aynışacak. ...Sonrasında tekrara düşecek. Şu anda yeni olduğu için her şey etkileyici ve müthiş görünüyor. Bizim içimizi ısıtan, kalbe dokunan değerleri yapay zekanın aktaramayacağını düşünüyorum.”

Katılımcı A4: “İnsanın yapabildiği bir işi yapay zeka yaparken ne kadar özgün ve yaratıcı olabilir emin değilim. Muhtemelen çok ileri düzeyde çıktılar üretebilir. Ancak sinema bir taraftan da kolektif bir iş. ...Dolayısıyla bu kolektif üretim hali sinemayı değerli kılan unsurlardan biri. Bunun ortadan kalkması sinemayı değersizleştirebilir diye düşünüyorum çünkü insan artık zihnini yormamaya başlayacak. ...Belli bir birikimi olan, hayat deneyimini ortaya koyuyor ama sadece makinenin oluşturduğu bir film insan yaşamışlığını değersizleştirebilir diye düşünüyorum.”

Katılımcı U1: “Human Error olarak çalıştığımız alanlar da var. Dolayısıyla yaratıcı bir projeden bahsediyorsak örneğin yönetmenlik, oyunculuk, senaristlik gibi alanlardan bahsediyorsak yapay zekanın bir araç olarak kalacağını düşünüyorum. ...İnsani duyguların ön plana çıktığı alanlarda bir etkisi olacağını düşünmüyorum. Ancak mühendislik işlerinde faydası olacaktır. Yapay zeka da bir mühendislik ürünü zaten.”

Katılımcı U2: “Bazı konular tamamen izleyicide başlayıp bitiyor. Yapay zekanın dahil olduğu içeriği izlemeyi kabul eden ve bunu normalleştiren büyük bir kitle varsa sektöre o ölçüde dahil olacaktır. O halde bugünün değerleriyle “profesyonel sanatçı” değerini kaybedecektir zamanla. ...Yapay zeka yaratıcı olabilir mi diye de çok düşünüyorum. Ama örneğin John Berger’ın tarif ettiği gibi görme kabiliyeti yüksek olan insanlar açısından düşündüğümüzde, yani sanatı okuyabilen, sinemayı okuyabilen insanlar açısından cevap “hayır” olabilir. Görebilmek önemli. Ama genel anlayışla bakarsak evet olabilir çünkü zamanla çok fazla veriye sahip oluyor. Zaten sanatsal çalışmalar da bir sürü bilginin, insan deneyiminin toplamından ortaya çıkan şeyler değil mi? O yüzden yaratıcılığı gittikçe gelişecektir. Hatta şu anda her şeyi mükemmel yapmaya çalışıyor ya, ileride şu detayı da düşünecek hale gelebilir “İnsan kusurludur, o halde farklı kusurlar da katalım”. Çekimler arası geçişlerde, görüntülerde, hikayede insansı kusurlar katmaya çabalayabilir. O zaman işler daha çok karışacaktır. ...Sanat akımı açısından bakarsak, sanat tarihinde değişimler hep bir başkaldırıydı. Başkaldırıların hepsinin de arka planında değişmek isteyen insan anlayışı vardı. Yapay zeka üslup olarak birşey ortaya koyabilir ancak bunun arkasında yapay zekanın kendisinden kaynaklı bir ideoloji olacağını sanmıyorum. İdeolojinin olmadığı yerde de bir akımın olması mümkün değil.”

Katılımcı U3: “Ben yapay zeka konusunu otopilot opsiyonu gibi görüyorum. İnsan dahil olmak istediği noktada dahil olacaktır. ...Bir şekilde uyum sağlanacağını düşünüyorum. Örneğin yönetmenin ve görüntü yönetmeninin dokunuşlarının hala önemli olacağını düşünüyorum.”

Katılımcı U5: “Tamamen yapay zeka ile üretilen bir çıktı, son haliyle sanatçı tarafından tam olarak istendiği gibi görünmeyecektir. Sonuçta bir sanatçı göstermek, yaratmak veya ekrana yansıtmak istediği çalışma üzerinde tam anlamıyla kontrol sahibi olmak ister.”

Katılımcı A7: “Şu ana kadarki gözlemim ve birikimimle konuşacak olursam bence yapay zeka hayal gücünü kesinlikle sınırlar. Aslında doğrudan hayal gücünü sınırlamıyor. Kolaycılığa alıştırdığı için insanlar herhangi bir şeyin üzerine derinlemesine düşünme ihtiyacı duymuyor. Bunu sosyal medya da yapıyor zaten. ...konsantrasyonumuz hızlı bölünmelere uğruyor. ...Kısacası hayal gücümüzün bir yere gittiği yok ancak kullanma gereği duymayacağız bence. ...Dizilerle ilgili eleştirileri okuduğumda bazen rastlıyorum. Dizi içeriklerinin birbirine benzemesini eleştirirken ‘yapay zekaya mı yazdırıyorsunuz’ şeklinde benzetmeler kullanıyorlar. Yapay zekanın belli konularda tekrara düşmesi bu anlamda dilimize de biraz girmiş durumda. ...Bir anlamda teknolojik determinist bir bakış açım olduğunu söyleyebilirim. Kendim açısından her zaman teknolojiyi de bir araç olarak kullanmaya devam edeceğim. Çünkü sanatın insana dair olduğunu düşünüyorum. Sadece araçlarımız değişir. Zamanında Da

Vinci'nin, Van Gogh'un yağlı boya ve tuval ile yaptığını şimdi tablet ile, bilgisayar ile, photoshop, ilustratör, yapay zeka ile yapıyoruz. ...Ancak çıkan ürün bana ait olmak zorunda. Eğer kendime sanatçı diyorsam ya da ürettiğime de sanat eseri demek gibi bir iddiam varsa tabii.

...Bir senaryoyu yazarken de diyalektik bir karşıtlık oluşturmak, o karşıtlığı filmin senaryosu içerisinde düzgün bir şekilde örmek, bazen sağ gösterip sol vurmak gibi şeyleri yapay zeka henüz yapamıyor. Eğitilir ve yapmaya başlarsa o zaman başka bir şey konuşabiliriz. Ancak şu an için öyle bir risk görmüyorum. Yapay zeka hepsini yapsın kontrol etmeye bile gerek yok zaten çok iyi yazıyor dersek ve insan işin içinden çıkmaya başlarsa oradaki bize umut veren, heyecanlandıran geleceğe dair bir çok şeyi kaybedebiliriz.”

Katılımcı U7: “Yapay zeka insan algılarına, belli seçkilere ve beğenilere dayandığı için birbirinin benzeri işler üretme gibi bir riski de var. Veya post-produksiyon tarafından bakalım, örneğin bir prodüksiyonda renk alanında çalıştığımız kişilere biz renk sanatçısı olarak bakıyoruz. Çünkü onlar da birer ressam gibi renk bilgilerinin sizin kaydetmiş olduğunuz verinin üzerine işliyorlar. Bu belli bir göz terbiyesi, bunun nasıl yapılacağına dair belli bir bilgi gerektiriyor. Bunu yapay zeka ile otomatik olarak yapabilmek en başta bu sanatçıları kaybetmemiz anlamına gelecek. ...Seri üretime dönecek.”

Katılımcı Ö4: “Ben yaratıcılığa katkı sağlayacak bir şey olacağını düşünüyorum. Çünkü süreçleri çok hızlandırıyor. Kendi alanımdan örnek vermek gerekirse, renk düzenlemelerinde yapılması gereken işlemler aslında matematiksel işlemler. Bu işlemi yapay zeka hallettikten sonra kalan devasa boş zamanda yaratıcılığın geliştirilmesine zaman ayrılabilir diye düşünüyorum. Çünkü 5 yıl önce bir maskeleme yapmak istediğimizde bile 2-3 gün ayırmamız gerekiyordu. Artık bir dakikada bunu yapabiliyorum yapay zeka sayesinde. Kalan zamanda ya daha fazla çalışabilirim ya da yaratıcı bir boyutuna odaklanabilirim.”

Katılımcı Ö6: “Bakıldığında güzel bir heykel, güzel bir kare dediğim sanatsal çalışmalar var ancak bunların çok önceden postmodernite ile anlamını yitirdiğini düşünüyorum. Görüntüyü bozarak çalışmak bana daha ilginç geliyor. ...biraz acımasız bir yorum olabilir ancak benim desteklediğim görüş emeğin ölümü ve fikrin yükselişi. ...bir heykelin üzerinde uzun süre uğraşılıp onu çok güzel görünen bir hale getirmek kimseyi sanatçı yapmıyor çünkü. Zanaatkar yapıyor daha çok. ...yapay zeka da bu yönüyle çekti beni. ...görüntüleri amorf hale getirerek çalışmak ilgimi çekti.”

Görüşme verilerine göre bazı katılımcılar YZ'yı yaratıcı süreçlerde yardımcı bir unsur olarak görürken, bazıları ise özgünlük ve insan dokunuşunun kaybolmasına karşı

endişe duyduklarını ifade etmektedirler. Katılımcı A2, bir öğrenci projesinden örnek vererek üretimi maliyetli ve zor sahnelerin veya vizyonların sadece hayal dünyasında kalmasına gerek olmadığını, YZ'nın bu sahneleri veya fikirleri hayata geçirme anlamında yardımcı olabileceğine değinmektedir. Katılımcı U5, benzer bir düşünceyle YZ'nın yönetmenlik, oyunculuk ve senaristlik gibi yaratıcı alanlarda bir araç olarak kalacağını ve insani duyguların ön plana çıktığı alanların önemini koruyacağını ifade etmektedir. Katılımcı A7, YZ'nın bir araç olarak tanımlanması görüşüne katılarak geçmişte yağlı boya ve tuval gibi malzemelerle yapılan yaratıcı işlerin günümüzde YZ ve dijital araçlar ile yapıldığını dile getirmektedir. Katılımcı U2, yaratıcılık ve özgünlüğün değerlendirilmesinde izleme ve görme boyutunu ön plana alan bir yorum sunmaktadır. Söz konusu bir eseri, bilinçli ve tarihsel bağlamından haberdar olarak görebilen izleyicinin yaratıcılığı ve özgünlüğü daha kapsamlı ve çok katmanlı olarak değerlendirebileceğini, bu durumun da YZ'nın yaratıcılığı ile ilgili eleştirel ve seçici bir merceğe sunacağını savunmaktadır.

Özgünlük boyutu ile ilgili olarak, Katılımcı A3, insani değerlerin ve birikimin yaratıcı süreçlerde yerini koruyacak olan unsurlar olduğunu vurgulayarak YZ'nın ürettiği işlerde zamanla birbirini tekrar eden sonuçlar üretebileceğini ve özgünlüğün yitirilebileceğini ifade etmektedir. Katılımcı U7, benzer bir açıdan değerlendirerek, YZ'nın insan algılarına, belli seçki ve beğenilere dayanması sebebiyle birbirinin benzeri işler üretme riskine sahip olduğunu söylemektedir. Katılımcı U3, birbirine benzeyen dizi senaryoları örneği üzerinden “yapay zekaya yaptırmak” deyiminin “aynılaşma ve özgünlükten uzaklaşma” anlamını taşıyacak kültürel bir bağlama sahip olmaya başladığını ifade etmektedir. Katılımcı A4 benzer bir endişeyi dile getirmekte ve sinemanın kolektif ve insan deneyimine yönelik yapısının değerli olduğunu, bu anlamda kolektivitinin ve zihinsel çabanın yitirilmesinin yapımları değersizleştirebileceğini belirtmektedir. Katılımcı A7, teknolojinin genel anlamda kolaycılığı beraberinde getirebildiğini, sosyal medya mobil cihazlar gibi teknolojilerin dikkat sürelerini kısaltmasına benzer olarak YZ'nın da hayal gücünü yok etmeyeceğini ancak kullanımına duyulan ihtiyacı azaltabileceğini ifade etmektedir.

Görüşme verilerinde yaratıcı süreçlerle bağlantılı olarak kontrol kavramının da öne çıktığı görülmektedir. Katılımcı A1, YZ'nın her çıktısının son ürün olarak kabul

edilmesine gerek olmadığını, sanatçının kontrolü elinde tutarak YZ'yı etkileşimli bir sürecin parçası haline getirebileceğini ifade etmektedir. Benzer şekilde Katılımcı U6, sanatçıların eserleri üzerinde kontrol sahibi olmayı istediklerini belirterek, YZ çıktısını son ürün olarak kabul etmeyeceklerini söylemektedir. Katılımcı U1 ise yaratıcılık ile ilgili olarak kontrol faktörünün yanına insani hataları/kusurları yerleştirmektedir. Bu yorum, programlanmış bir şekilde çalışan kusursuz bir sistemin aksine, insanın yaptığı hatalar sonucu keşfedebileceği yeni fikirler ve yöntemlerin insan yaratıcılığı açısından önemini vurgulamaktadır.

Katılımcı Ö6, postmodern sanat anlayışı bağlamında YZ'nın geleneksel ve alışıldık sanatsal beklentilerin ötesinde, yeni ifade biçimlerini ortaya çıkarabileceğini savunmaktadır. Görüntülerin bozulması ve manipüle edilmesi üzerinden elde edilebilecek yenilikçi estetik anlayışların YZ çağında insan yaratıcılığını fiktisel anlamda besleyebilecek potansiyele sahip olduğunu ifade etmektedir. Tüm katılımcılar verdikleri cevaplarda insan yaratıcılığını önceliklendiren söylemler kullanmaktadırlar. Bu bağlamda söz konusu tartışma, YZ'nın yaratıcı olup olmaması üzerinden değil YZ'nın yaratıcı süreçlerde bir araç olarak verimli olarak kullanılıp kullanılamayacağı ve insan yaratıcılığını kısıtlayıp kısıtlamayacağı üzerinden şekillenmektedir.

Yukarıda sunulan görüşme verileri bağlamında ele alınan konular ve bunlara yönelik bakış açıları çalışma kapsamında faydalanan teoriler bağlamında yorumlanarak kavramsal bir çerçevede değerlendirilmek amacıyla aşağıdaki ifadelerle özetlenmektedir:

Fırsatlar:

- YZ, sanatçılar ve içerik üreticileri için beyin fırtınası, storyboard oluşturma, görsel efekt ve post-produksiyon süreçlerini kolaylaştırma gibi süreçlerde destekleyici bir araç olabilir.
- YZ, teknik süreçleri otomatize ederek sanatçıların işlerinin yaratıcı boyutlarına daha fazla odaklanabilmeleri için ek zaman yaratabilir.

Riskler:

- YZ'nın yaratıcı alanlardaki kullanımı, anlamlı ve etkili sanatsal çalışmalar ortaya çıkarmak için gerekli olan insan dokunuşu, duyguları, yaşanmışlığı gibi öğelerin kaybına yönelik endişeler uyandırmaktadır.
- YZ teknolojilerini kullanmaya alışmanın sanatsal beceri, eleştirel düşünce ve yenilikçi yaklaşım gibi becerileri geliştirmeye yönelik ihtiyacı ve motivasyonu azaltma potansiyeli bulunmaktadır.
- YZ teknolojilerinin sanatsal süreçlerde kullanımı, geleneksel anlamda sanatsal çabaya ve sanatçının rolüne yönelik sorgulamaları getirmektedir.

Diğer ifadeler:

- YZ üretimi içeriklerin özgünlükten uzak, formülize edilmiş ve kendini tekrar eden bir yapıya sahip olması mümkündür.
- Hem YZ teknolojilerinin hem de sanatsal çabanın varlığını sürdüreceği bir gerçektir ve sanatçılar bu teknolojileri de yaratıcı biçimde değerlendirmenin yollarını bulmak için arayış içerisinde olacaklardır.
- YZ'nın insan yaratıcılığını geliştireceği veya sınırlandıracağı, üzerinde değişken düşüncelerin bulunduğu bir tartışma konusudur.

4.2. Sinema ve Televizyon Eğitime Yönelik Değerlendirmeler

Görüşmeler kapsamında, YZ ve gelişmekte olan dijital teknolojilerin Sinema ve Televizyon alanının eğitim boyutu ile ilgili konular ele alınmıştır. Katılımcılar, kendi uzmanlıkları ve nitelikleri dahilinde söz konusu teknolojilerin Sinema ve Televizyon eğitiminin güncelliğini hangi yönlerden etkileyebileceğine dair görüşler bildirmişlerdir. Bu başlık bu konulara ilişkin olarak belirlenen alt temalar ve görüşler sunmakta ve temelde aşağıdaki araştırma sorularını ele alınmaktadır:

- Dijital ve yapay zeka teknolojileri ile “sinema ve televizyon” alanında yetenek gelişimi, yaratıcı süreçler ve endüstri uygulamaları arasında nasıl bir ilişki bulunmaktadır?
- Dijital ve yapay zeka teknolojileri alanındaki ilerlemeler “sinema ve televizyon” alanında hangi etik boyutları ortaya çıkarmaktadır?

4.2.1. Yapay zeka ve dijital teknolojiler bağlamında teknolojik entegrasyona yönelik değerlendirmeler

Katılımcı A1: “Öğrenciler arasında teknoloji okur yazarlığı veya teknolojiyi yaratıcı süreçlerde kullanabilme kabiliyeti ile ilgili de bir açık var. Bazı öğrenciler kendi müzik tasarımlarını yapıyor, kendi evlerinde stüdyolar kuruyorlar. Bazılarının ise bu konulardan haberi bile yok. Bu yüzden bu konuda bir eğitim ortalamasını da modellemek gerekli. ...Eğitim açısından yapay zekayı kullanabilirsin veya kullanamazsın gibi kısıtlayıcı tartışmaların da bir süre sonra geride kalacağını düşünüyorum. Örneğin 90’ların başında bizim hocalarımızın internet kaynaklarını kullanma konusunda kısıtlamaları vardı. Tüm kaynakların kütüphaneden olmasını istiyorlardı. Geride kaldı, bitti. Çünkü kitaplar internette. O dönemki tartışma, yapay zekanın bugünkü durumunu da açıklıyor. ...Film eğitimi diyebilecek miyiz emin değilim. Çünkü alanımızın materyal üzerinden gelen bir ismi var. O yüzden çok kökten bir değişim gerçekleşecektir. Adından, tanımından, işlevinden, uygulanışından birçok farklı meseleye kadar yepyeni tarifler ortaya çıkacaktır. Bu anlamda biz de kimliklerimizi dönüştürmek zorundayız. Hem eğitim hem de uygulama sektöründe rolleri, kimlikleri, sorumlulukları yeniden tanımlamak zorundayız.”

Katılımcı A2: “Dijital teknolojiler ve yapay zeka gelişmelere açık ve sürekli güncellenen noktalar olarak görülebilir. Benim öğrenciliğimde tepegözler vardı örneğin, metinler yansıtılıp gösterilirdi. Daha sonra bunları slaytlar halinde görsel materyallerle zenginleştirerek sunmaya başladık. Şimdi bunlar yapay zekayla daha kolay ve zenginleştirilmiş şekilde sunulabilir. Kaynaklara erişim bakımından kolaylaştırıcı olduğunu söyleyebilirim. ...bunlar sinema alanında da gelişmekte olan teknolojiler ve hem derslerde hem de öğrencilere yönelik etkileşimde arttırılabilir olması gerektiğine inanıyorum....Bu anlamda desteklenmesi gerektiğini düşünüyorum. Çünkü gelişmeye kapalı olmak, geleceğe kapalı gözlerle bakmaktır. ”

Katılımcı A3: “Öncesinde öğrencilerin yaptıkları ödevleri projeleri kendileri mi yaptı yoksa yapay zekaya mı yaptırdılar diye aklımızda soru işaretleri oluşuyordu ve turnitin üzerinden kontrol etmeye çalışıyorduk ancak şu an iş öyle bir yere evrildi ki kontrol süreci karmaşık hale geldi ve bunları kontrol edemiyoruz. O yüzden bu teknoloji yokmuş gibi davranmak yerine bir entegrasyon sürecine ihtiyacımız var. ...diğer taraftan da biz bir devlet üniversitesiyiz ve ekipma anlamında gerçekten sınırlı kaynaklarımız var. Ekipman konusunda çok büyük sıkıntılar yaşıyoruz. Öğrencilerden beklentilerimiz ve onlar verebildiklerimiz arasında derin bir uçurum var. Dolayısıyla yapay zekanın işin içine dahil edilmesiyle ekipman yok mikrofon yok tripot yok gibi konuların belli anlamda önüne geçilebilir. Çünkü yapay zeka ile üretim yaparken bir ekipmana ihtiyaç yok... yazılı bir komut girerek istediğinizi tasarlatabiliyorsunuz.

Normal şartlarda günler belki de haftalarca uğraşacağımız meseleler çok kısa sürede karşınıza geliyor. ancak bunun üzerine cidden kafa yorulması gerekiyor çünkü avantajları olduğu kadar dezavantajları da var. öğrenci artık hiçbirşey yapmamaya da başlayabilir nasıl olsa yapay zeka onun yerine yapıyor diye düşünerek.”

Katılımcı A4: “Yeni gelen öğrenciler bizden çok farklı bir kuşak. Dolayısıyla öğrencinin baktığı yerden bakıp onları da entegre edebilecek bir yerden de müfredatı göz önünde bulundurmak lazım diye düşünüyorum.

Katılımcı A5: Böyle bir zorlama yok ki müfredata şu teknolojiyi yedir şeklinde. Özellikle de kuram derslerinde ya da kendi derslerim açısından söylüyorum bana bir müfredat dayatılmadı bugüne kadar. Veya dersinizde şöyle bir değişiklik yapın ve teknolojiyi entegre edin demediler. Dolayısıyla böyle bir müfredat çalışmamız yok. ...yıllardır babadan kalma diyebileceğim çok geçmişten aldığım dersin içeriğine kendi çapımda ne kadar katkı sunabilirsem onu yaparak devam ediyorum. ...kuramsal açıdan düşünüldüğünde teknoloji ile birlikte kuramlar güncellenmiyor, aynı kalıyor. Örneğin biçimciler yine biçimciler. Sinema tarihinde ne varsa onu anlatıyorsun. Onun için teknolojik entegrasyon dahilinde dayatma veya öneriyle hiç karşılaşmadım. ...Ayrıca bir akademisyenin herhangi bir dayatmaya tahammülü de yoktur. Ancak öneri olabilir. Farklı imkanlar olabilir derslerimizin içeriğini geliştirmek için. Örneğin hocalar sempozyumlarda birbirleriyle konuşup görüştüktan sonra fikir alıyorlar birbirlerinden, bu şekilde olabilir. Ben derslerimi ona göre şekillendiriyorum. Ayrıca derslerimin şekillenmesinde kişisel ekonomimin de çok önemli olduğunu düşünüyorum. Çünkü alanımla ilgili müzeleri, sergileri, etkinlikleri takip edebilmeliyim. Gerekli kaynakları alabilmeliyim.”

Katılımcı A6: “Yapay zekanın derslerde kullanımı için biraz erken olduğunu düşünüyorum. ...Çünkü hakim de değilim. Varlığından haberim olsa da detaylı bir bilgim yok. Sadece yapay zeka ile ilgili programları mı öğreteceğiz öğrencilere? Bunun sınırlarının iyi değerlendirilmesi gerekiyor. ...Geleneksel yöntemlerin de sürekli kalması gerekli. Önce sinemanın klasik eğitimini almakta yarar var diye düşünüyorum. Ancak klasik ders anlatımlarında öğrenci artık sıkılıyor. ...bu yüzden yapay zekayı sadece teknolojik anlamda öğretmekten ziyade derslerin tasarımında da kullanabiliriz. ...Diğer taraftan, bundan kaçamayız. Mesleki anlamda iş buraya doğru gideceği için bunun eğitimi vermezsek bir anlamı olmaz. Yetersiz öğrenciler yetiştirmiş oluruz. Bu konuda açığım ancak önce kendim öğrenmem gerekir ki eğitimi verebileyim.”

Katılımcı U1: “Şunu çok net ifade etmek istiyorum. Türkiye’de sinema eğitimi baştan aşağı felaket. Kendim de köklü bir Sinema ve Televizyon Bölümünden mezunum ama

buna rağmen bu konudaki fikirlerim çok sert. O yüzden yapay zekanın eğitime çok katkısı olacağını düşünüyorum açıkçası. ...Diğer taraftan, sinema alanında eğitim almak isteyenlerin teknikten daha çok sanatsal yapılarının güçlenmesi gerektiğini düşünüyorum. Çünkü teknik, dönemler içerisinde değişebiliyor. 40 yıla yaklaşan deneyimim içinde hiçbir yaptığım iş bir sonrakinde aynı iş akışı ile ilerlemedi ki. Çok fazla değişken var sinemada. Sinema zaten genel olarak teknikten anlayabilmeyi gerektiren bir alan. ...Yapay zekanın da eğitimde faydası olacağını düşünüyorum, belki bu anlamda bazı akademisyenlerin öğretmediği sanatsal yaklaşımı öğretme konusunda yardımcı olabilir. ...Bu, uygulama olmadan sadece teorik bilgi ile yapılacak bir meslek değil. Okullarda bunları öğretecek bir şeyler olmalı.”

Katılımcı U2: Yapay zeka, bir örnek üzerinden örneğin ışık, renk veya diğer öğelerin kullanımı gibi, eğer kıyas ve yorum yaparak dönüt verebildiği bir senaryoda rahatlıkla eğitimde de kullanılabilir. Çünkü hem teknik boyutları hem de metaforik anlamları çözümleyebilecek gibi görünüyor.”

Katılımcı U4: “Yapay zeka ve teknolojik araçların ciddi bir entegrasyonu sağlanabilirse gelecekteki öğrenciler bizden çok daha önde olabilirler. ...Ama geleneksel tarzda devam edecekse veya meslek hayatımda bana gerekli olan şeyleri öğretmeyecekse o zaman internetim var gerekli bilgiye ben ulaşırım diye düşünürdüm. Yapay zekadan faydalanabilirim, kaynak ve literatür taraması yaparım. Okurum, öğrenirim. ...Bu noktada öğretmenlerin artık yapay zekayı ciddi anlamda kullanıp öğreteceği bir köprü kurulmalı bana kalırsa.”

Katılımcı U6: “Bir örnek vereceğim, lisans eğitimim sırasında biz arkadaş grubumuzla bir ödev kapsamında televizyonun değişmesi gerektiğine dair bir duruş sergilemek için internet ortamına uygun bir televizyon programı tasarlayıp çekmiştik. Televizyonda görmeye alıştığımız diziler, sürekli yeniden ele alınan senaryolar dışında daha küçük parçalardan oluşan bir skeç dizini çekmiştik. Böyle bir yaklaşımla gittik ve teknik açıdan şu olmamış, bu olmamış gibi yorumlar bekliyorduk. En temelden “Bunun televizyon programı ile ne alakası var?” gibi dönütlerle karşılaşmıştık. ...televizyon değişecekse tümünden değişmeli. Bu yüzden de eğitimin biraz serbest olması gerekiyor. Yani bir şey deneyen insanların “Bunu yaparken ne düşündün? Senin amacın neydi?” şeklinde sorgulanması gerektiğini düşünüyorum hocalar tarafından. ...Hocaların aklında olan şeyi getirmemiz gerekiyormuş gibi bir durum var. “O değil bu” şeklinde bir yaklaşım. ...eski bir teknolojinin kültürünü anlamak için onları kullanmaya zorlanmak da gerekli gelmiyor. Duyduğumda da kolay öğrenebilirdim örneğin projeler şeklinde yapmaya gerek yok.

Katılımcı U7: “Yapay zeka teknolojilerine mutlaka adapte olmak lazım. Bunun da ilk başlayacağı yer eğitim kurumları tabi ki. Gençleri bu teknolojiyle nasıl barıştıralabiliriz bunu düşünmemiz lazım. Yani yazmayı bırakmadan, tembelleşmeden ve göz ardı etmeden. ...jenerasyon olarak da bir motivasyon kaybı gözlemliyorum. ...Önümüzdeki süreçte bu bölümü bile okumamış bambaşka sektörden biri gelip bu teknolojiyle farklı işler yapabildiğinde motivasyonunu daha da aşağı çekecektir. ...Dönüp tamamen yeni bir eğitim modeli oluşturmamız gerekiyor diye düşünüyorum. ...Öğrencileri hala temel aydınlatmalarla, aks atlamalarıyla boğmak faydalı olmuyor. Bambaşka ışık anlayışları var artık buralarda değil sinema. Öğrencinin motivasyonu da burada değil. Hikayelerin akış hızı bile değişti. Sadece yapay zeka değil lensler, kameralar tüm teknolojik ekipman değişti. Zamanında tarz olarak adlandırdığımız şey belki de o dönemin kamerasından kaynaklıydı. Zaten başka birşey yapamıyordu. O dönemin ışığı öyleydi çünkü zaten başka ışık yoktu. Şimdi bunlar değişti, herşey değişti.”

Katılımcı Ö1: “Okulda olmanın kolektif çalışmayı öğrenme açısından güzel bir deneyim olduğunu düşünüyorum. Hocalarımızla, öğrencilerle tanışmak ve birlikte birşeyler yapmaya çalışmak çok güzel. ...Ben 4 yıl okudum, mezun oluyorum ve şu anki birikimimiz teknolojinin gelişme hızını da göz önünde bulundurunca 5 yıl sonra temel bir bilgiye dönüşebilir diye düşünüyorum. 5 yıl yeterli bir süre bu bilgileri yok etmek için bence. ...Bir taraftan da dijital bir döneme doğmuş olduğumuz ve yapay zekanın gelişimine birebir şahit olduğumuz için kavrayabiliyoruz bu konuyu. Bu yüzden eğitime de entegre edilebilirse hem öğrencilerin hem de akademisyenlerin birbirine çok katkı sağlayabileceğini düşünüyorum. ...Ancak bu entegrasyon ve eğitim sürecinde yer alacak hocaların da gerçekten bununla ilgili bilgi sahibi olmaları gerekiyor ki kendi uzmanlıklarını yapay zeka ile birleştirebilsinler. ...Örneğin senaryo deneme yanılma yöntemiyle öğrenilebilecek bir şey değil. Sürekli dönüt almayı gerektiriyor. Bunu hocalar ile yapmak mümkün olmuyor ancak yapay zeka bu anlamda katkı sunabilir mi diye düşünüyorum.”

Katılımcı Ö2: “Bence entegre edilmeli çünkü bu teknolojinin ilerlemeye devam edeceği bir gerçek. ...kullanma imkanımız varken maksimum verim alabilecek şekilde ilerlememiz gerekiyor. Müfredat oluşturmada ya da derslerin daha detaylı anlatılmasında kullanılabilir. Film yapımında da teknik alanlardaki sorunları giderme açısından ya da o sırada oluşan krizi önleme açısından daha yararlı olabilir diye düşünüyorum.”

Katılımcı Ö3: “Yapay zeka teknolojilerini de eğitime entegre etmek mutlaka gerekir ancak bu süreçte öğretmenlerin de entegre edilmesi gerekecektir diye düşünüyorum. Çünkü onlar da uygulamalı olarak kullanmadılar sonuçta bu yapay zeka teknolojilerini

...Teknolojiyi entegre etmek sadece uygulamanın da ötesine geçiyor. Örneğin öğrenciliğim sırasında eğitimim bittikten sonra yapay zekanın bizim alanımıza ne şekilde etki edebileceğini bilmek isterim. Potansiyeli nedir? Örnek veriyorum renk üzerine çalışanların, görsel efekt üzerine çalışanların durumları ne olabilir? Kendime buna göre bir yol belirlemek isterim. ...veya belki belli bir işi eğlenceli bulmadığım ya da çok zor olarak gördüğüm için ilgimi çekmiyor diyelim. Yapay zeka gibi araçlarla gelen yenilikçi yöntemlerle artık çok ilgimi çekmeye başlayabilir. Bunu eğitim hayatı sırasında görüp ona göre karar verebilmek önemli.

Katılımcı Ö5: “Mecburen entegre edilecektir. Yani bugün nasıl hocalar projeksiyondan slayt açıp bir şey gösteriyorsa eskiden de kara tahtada işliyordu. Bugün bu teknoloji normalleştiyse, belki de yarın hoca diye birşey olmayacaktır. Öğrencinin daha aktif konumda olduğu, üniversitenin bilgi dağıtım havuzu gibi bir yapıya döndüğü bir gelecek olabilir. Burada da yapay zeka başrolü oynayan şey olabilir. Teferruatları da ortadan kaldırabilir. Örneğin derse geldin, gittin, yoklama imzaladın, bir gün kaçırdım o yüzden kalmışım, not tuttum veya tutamadım gibi. Bunlar aslında çok arkaik eğitim metotları. Biraz daha bilgi dağıtım sistemi gibi bir modele gitmek gerekiyor sanki.”

Katılımcı Ö6: “Akademi ortamında da teknolojiye dair tartışmaların daha fazla ön plana çıkması gerektiğini düşünüyorum. ...yeni bir çağdayız, elimizde yeni araçlar var ve hızla gelişiyorlar. ...mimarlar, mühendisler bunlardan farklı şekillerde faydalanacaklar, sosyal bilimler ve iletişim alanları ise başka şekillerde. ...Bunun da derslerde tartışılması gerektiğini düşünüyorum. Hem teorik hem de pratik anlamda ele alınmalı. Daha radikalleşmemiz gerektiğini düşünüyorum. Çünkü sinema alanında da birşeylere olan tutkumuz konusunda daha az taviz vermeliyiz bence. Yeni türde bir akademi anlayışı ve varyasyonları değerlendirilebilir. Çünkü eğitim insan hayatında o kadar önemli bir yere sahip ki herkesin öğrenme şekli farklı olabiliyor. Şu anki sistem fazlasıyla hiyerarşik ve öğrenmeye değil puan almaya odaklı. ...Bir de benim kurum kültürüyle iyi bir ilişkim yok açıkçası. Kağıt üzerinde başka uygulamada başka olan örnekler çok var. Sürekli başlıklar, isimler, imajlar ama içerik çok yok gerçekten.”

Katılımcı Ö4: “Yapay zeka bence her alanda dahil olmalı. Çünkü artık devasa bir mikrofon ve ses kayıt cihazı yerine kameradan alınan sesi bile yapay zekaya temizletebiliyoruz. Ancak bu noktada öğretim elemanlarının buna sıcak bakması gerekiyor. Örneğin telefonla çekim yaptığımızda şok olanlar oluyor. Ancak artık telefonla filmler çekiliyor. Apple kendi reklam filmlerini telefonla çekiyor. Telefonlar da kamera sistemlerinde yapay zekayı kullandıkları için görselleri iyileştirebiliyor veya codeçlerini değiştirebiliyor. Örneğin bunları çok az öğrenci biliyor ancak bu sisteme adapte olmaları lazım. Çünkü sektör olmaya başladı çoktan. Sektördeki insanlar, gelir

elde etme amaçlarından dolayı en ucuz ve en hızlısını tercih ediyorlar. Yapay zeka da olabildiğince hızlı bir şekilde sektöre girdi. Ama özellikle çoğu öğrenci buna uzak bakıyor ve korkuyor. İşimizi elimizden alacak diye bir korku da var. Fakat insanları öğrendikçe rahatlayacak diye düşünüyorum. ...Yapay zeka kültürüyle birlikte gelebilir çünkü kendine ait bir terminolojisi dahi var. Aslında yapay zeka bir teknoloji yerine bir insan gibi ele almamız gereken bir noktaya geldiği için onun da kendi davranışları ve alışkanlıkları olabilecek bir potansiyele sahip, özellikle de eğitim hayatında. Yanlış şeyler de söyleyebilir, hocalarınızı dinlemeyin de diyebilir. Zekası olduğu için bir insan gibi ve kontrol biraz da onun elinde oluyor. Özellikle tüm öğrencilere açık bir platform olursa.

Görüşme verilerine göre, katılımcıların geneli yapay zeka teknolojilerinin Sinema ve Televizyon eğitime entegrasyonunun gerekli olduğu konusunda hemfikirdir. Birçok katılımcı, bu durumu teknolojinin kaçınılmaz bir biçimde ilerleyişi ve yükselişi ile ilişkilendirerek yaklaşmaktadır. Katılımcı A3, yapay zekanın öğrenci projelerinde kullanılıp kullanılmadığını tespit etmenin giderek zorlaştığını ve bu teknolojileri reddetmek veya yasaklamak yerine bir entegrasyon sürecine ihtiyaç duyulduğunu ifade etmektedir. Aynı zamanda YZ'nın üniversitelerin kısıtlı ekipman olanaklarının ortaya çıkardığı sorunların bir bölümünün bu sayede aşılabileceğini de eklemektedir. Katılımcı Ö1, edinilen bilgilerin hızla eskiyebildiği gerekçesiyle teknolojiyi takip etmenin önemine vurgu yapmakta, YZ'nın hem akademisyenlere hem de öğrencilere fayda sağlayabileceğine değinmektedir. Katılımcı Ö5, teknolojik gelişmelerin tarihsel süreçte de sürekli olarak eğitime entegre edildiğini ve YZ teknolojilerinin de benzer bir sonucu doğuracağını belirtmekte, öğrencinin daha aktif bir pozisyonda olduğu ve bilgiye erişim, öğretmek ve öğrenme anlayışlarının değiştiği bir modelin mümkün olduğunu öngörmektedir.

Katılımcı A6, görüşme verileri kapsamında değinilmeyen bir konuyu dile getirerek söz konusu teknolojilerin entegrasyonu sürecinde Sinema ve Televizyonda geleneksel sinema anlayışının tamamen terk edilmemesi gerektiğini ancak YZ'nın ders tasarımı ve öğrencilerin ilgisini çekebilecek yeni yöntemler oluşturmada kullanışlı olabileceğini ifade etmektedir. Katılımcı U6, kendi deneyiminden bir örneklendirmeyle öğretmenlerin, öğrencilerin deneysel çalışmalarına açık ve bu çabaları teşvik edici bir tavırda olmaları gerektiğini vurgulamaktadır.

Ayrıca, teknolojik entegrasyonun beraberinde müfredat ve ders içeriklerinin de güncellenmesi gerekliliğini açığa çıkardığı görülmektedir. Katılımcı A1'in yaklaşımı, teknolojik gelişmelerin öğrenciler arasındaki teknolojik okur yazarlık farkına dayalı ayrımı da etkileyebileceğini göstermektedir. Bu sebeple bir eğitim ortalamasının oluşturulması gereklidir. Katılımcı A1, aynı zamanda YZ'nın eğitim süreçlerinde kullanımına yönelik karşıt tavırların da zaman içerisinde normalleşme sonucu yok olacağını söylemektedir. Katılımcı U1, Türkiye'deki sinema eğitimin çok yetersiz olduğunu, yapay zekanın öğrencilerin sanatsal yapılarını güçlendirmeye yönelik eğitmenler tarafından sunulamayan boyutlardaki eksikleri kapatma anlamında faydalı katkıları olabileceğini ifade etmektedir. U7, buna ek olarak sinemanın uygulamalı doğasına dikkat çekmekte ve öğrencilerin pratik bir sinema eğitimine ihtiyacı olduğunu belirtmektedir. Katılımcı U7, eğitim kurumlarının öğrencileri geleneksel yöntemlerle sınırlamak yerine onları söz konusu teknolojilerle "barıştırmının" yollarını aramak için çaba göstermesi gerektiğini vurgulamaktadır. Katılımcı U7, teknik ekipmanların ve bununla birlikte anlayışların ve tartışılan konuların zaman içerisinde büyük bir değişim geçirdiğini, sinemanın kökten bir dönüşüm geçirmekte olduğunu ifade etmektedir. Bu sebeple mevcut sinema ve televizyon eğitiminin bu değişimlere ayak uyduramamakta ve öğrencilerin motivasyonlarına cevap verememektedir.

Diğer bir konu da YZ teknolojilerinin eğitime entegre edilebilmesi için eğitmenlerin de bu teknolojilerle ilgili bilgi ve deneyim sahibi olması gerektiğidir. Katılımcı Ö3, teknolojik olanakların ortaya çıkardığı yeni teknolojilere karşı açık fikirli olmanın önemine değinmektedir. Telefon ile film çekmek gibi eğitimciler tarafından kabul görmeyen metotların sektörde farklı biçimlerde kullanılabildiğini eklemektedir. Genel olarak bakıldığında, özellikle YZ ve bu teknolojilerle birlikte ve entegrasyon halinde ilerleme eğilimi gösteren teknolojilerin sinema ve televizyon alanındaki eğitim süreçlerine entegre edilmesi konusunda fikir birliği bulunmakta, hatta bu sürecin kaçınılmaz olduğu öngörülmektedir. Bu anlamda, geleneksel yöntemler ve teknoloji arasında bir denge kurma, eğitim müfredatını güncelleme ve eğitmenlerin söz konusu teknolojiler bağlamında yetkinliği artırma, yaratıcılığı besleyen ve deneysel çalışmalara açık olma gibi unsurların önemli olduğu ortaya çıkmaktadır.

Yukarıda sunulan ve betimlenen görüşme verileri bağlamında ele alınan konular ve bunlara yönelik bakış açıları kavramsal bir çerçevede değerlendirilmek amacıyla aşağıdaki ifadelerle özetlenmektedir:

Fırsatlar:

- YZ, sinema ve Televizyon alanındaki eğitim süreçlerine yeni araçlar sağlayarak, teknik süreçleri hızlandırarak ve yaratıcı olanakları keşfetmeye yönelik imkanlar sunabilir.
- Eğitim süreçlerine YZ teknolojilerinin eklenmesi, öğrenciler açısından daha etkileşimli ve dinamik öğrenme deneyimleri sunabilir.
- YZ teknolojileri eğitim süreçlerinde aksamalara yol açan ve ulaşılması mümkün olmayan teknik imkanlara erişimi kolaylaştırarak eğitim öğretim süreçlerindeki engelleri kaldırmaya yardımcı olabilir.
- Yapay zeka ve dijital araçlar, bireysel öğrenme ihtiyaçlarını karşılayan kişiselleştirilmiş öğrenme deneyimleri sunma potansiyeline sahiptir.
- Sinema ve Televizyon alanındaki öğrencileri eğitim dönemlerinde YZ gibi yeni teknolojilerle tanıştırmak ve deneysel uygulama olanakları sunmak, Sinema ve Televizyon sektöründe de giderek önem kazanmaya başlayan bu teknolojilerin olası etkilerine daha hazırlıklı olmalarını sağlar.

Riskler:

- Eğitim ve öğretim bağlamında da YZ gibi teknolojik olanaklara bağlılığın sanatsal beceri, eleştirel düşünce ve problem çözme gibi yetenekleri olumsuz yönde etkileyebileceğine dair endişeler bulunmaktadır.
- Öğrencilerin ödev ve çalışmalarında YZ araçlarını kullanma imkanlarının artması söz konusu ödevlerin değerlendirilmesi aşamalarında sorunlar oluşturmaktadır.
- Bazı öğretmenler, aşina olmadıkları YZ teknolojilerinin eğitim öğretim süreçlerine entegre edilmesine temkinli yaklaşmaktadırlar.
- YZ gibi teknolojik araçlara fazla bağlı olmanın, sinematik üretimlerin temelindeki sanatsal ve duygusal değerleri olumsuz yönde etkileyerek, tektipleşmeye sebep olabileceğine yönelik endişeler bulunmaktadır.

Diğer ifadeler:

- Teknolojinin hızlı gelişimi, Sinema ve Televizyon öğrencilerini sektörün geleceğine hazırlamak ve Sinema ve Televizyon eğitiminin geçerliliği ve güncelliğini korumak adına müfredatın ve sistemin sürekli olarak iyileştirme ve hızlı adapte olmaya uygun bir yapıda olmasını gerektirmektedir.
- YZ ve gelişmekte olan teknolojilerin Sinema ve Televizyon eğitimine entegrasyonu geleneksel sinema ve yeni teknolojilerin faydalarını korumak üzere dikkatli bir yaklaşım gerektirmektedir.
- YZ teknolojilerinin öğrenme deneyimini olumlu yönde etkilemesi için öğretmenler arasında işbirliği ve iletişimin sağlanması gereklidir.
- Yapay zekanın eğitimdeki etik ve toplumsal etkileri, özellikle potansiyel yanlışlıklar, işsizlik ve yaratıcılık üzerindeki etkisi konularının dikkatle ele alınması gerekmektedir.

4.2.2. Üniversite - endüstri işbirliğine yönelik değerlendirmeler

Katılımcı A4: “Bu konuda sektörle de yakın temas halinde olup bunları tartışmak gerekli. Bu süreçlerin onları nasıl etkilediğini de anlayıp ve onlardan da alınan önerilerle eğitim dönüştürülebilir diye düşünüyorum. ...Tabii üniversitelerin de olanakları değişiyor, bazı üniversitelerin sektörle bağlantı kurma şansı olmuyor.”

Katılımcı Ö5: “Tekniğe dair açıkların kapatılması için staj veya farklı sistemlerle sektörle bağlantı kurulması gerekli. Bununla birlikte teorik dersler de daha fazla anlam kazanacak çünkü. ...Üniversitenin amaçtan çok aracı olması gerekiyor.”

Katılımcı U3: “Öğrencilerin uygulamaya maruz kalması gerektiğini düşünüyorum. En azından 3. Sınıfta bir staj imkanı gerekiyor set ortamını görmek açısından.”

Katılımcı U7: “Yakın bir zamanda öğrencilerle buluşmak için bir seminere gittim. Seminer sonrasında hepsinin en temel beklentisinin staj olduğunu görüyorum. Öğrenciler set görmek istiyorlar. Ancak hukuken gereklilikleri var. Setlerde güvenlik uzmanları var ve herkesin sigortalanması ve kanunen orada bulunduklarının kaydedilmesi gerekli. Dolayısıyla bunun da bir maliyeti var. Bunlar okullar tarafından karşılanabilir. Belli özel okullar bunu yapıyorlar. Ancak devlet okullarının da yapabilmesi gerekir diye düşünüyorum. ...Bu mümkün olmuyorsa büyük yapımların kamera arkaları öğrenciler için çok değerli. Önce ve sonra karşılaştırması açısından çekim süreçleri ve bitmiş proje arasındaki farkları görmeleri müthiş bir eğitim materyali

olabilir. ...Tabi kamera arkası görüntüleri yapım sürecinin tüm ipuçlarını, hilelerini gösteriyor. O yüzden telifleri olabiliyor. Ancak bu okul bünyesine bir yazılım almak gibi düşünülebilir.”

Yapılan görüşmelerde sektör-üniversite bağının kurulması, eğitimin güncelliğinin korunması açısından önemli bir ihtiyaç olarak öne çıkmaktadır. Ancak diğer taraftan YZ teknolojilerinin sektör dinamiklerini ne yönde etkileyebileceği, sektörün bu gelişmelere yönelik nasıl bir politika izleyebileceği konusunda belirsizlikler bulunmaktadır. Teknolojik gelişmelerin sinema ve televizyon endüstrisinin genelini etkileyebilme konusundaki potansiyeli göz önünde bulundurularak üniversite ve sektör bağının güçlü tutulması, öğrencilerin güncel beceri setleriyle yetiştirilmesine paralel olarak YZ teknolojilerine yönelik yaklaşımların tartışılabilmesi açısından da önem ve öncelik arz etmektedir.

4.2.3. Eğitim yaklaşım ve yöntemleri: uygulama odaklı öğrenme ve kişiselleştirme

Katılımcı A1: “Tek tip bir eğitim modeli öğrenciye yanıt vermiyor. ...öğrenciler arasında da açıklık olduğunu biliyorum. Bazıları müzik tasarımları yapıyor, kendi ev stüdyosunda çalışıyor. Bazılarının ise hiçbir haberi yok bu işlerden. ...hepimizin iletişim becerisi aynı değil. Uygulama becerisi aynı değil. İçselleştirme seviyesi aynı değil. Ancak 80 kişilik sınıfa aynı eğitimi vermeye çalışıyoruz. ...Okul, bireyselleşmiş bir alışverişe dönüşecek belki. Birinin derdi senaryo yazmaksa neden 4 yıl boyunca kredi doldurmak uğruna bambaşka dersleri almak zorunda olsun?”

Katılımcı U1: “Yapay zekanın da eğitimde faydası olacağını düşünüyorum. Bu, uygulama olmadan sadece teorik bilgi ile yapılacak bir meslek değil. Okullarda bunları öğretecek bir şeyler olmalı.”

Katılımcı U4: “Burada hocalar yapay zekayı kullanarak bunu öğrencilerine öğreteceği bir köprü olmalı bana kalırsa. ...Üretim açısından yapay zeka ile artık kişiye özgü filmler olabileceğini görebiliyorum. Sektörün de hem film hem dizi anlamında bu yöne doğru ilerleyebileceğini düşünüyorum. ...Örneğin senaryo anlamında baktığımızda çeşitli kuramlar var ve bunların kendince geleneği var. Biz bunları senaryo dersinde nasıl öğreneceğiz? Senaryo yazımının tek bir kalıptan ibaret olmadığını anlamak lazım. Çünkü sinemayı tek boyuta indirgeyemeyiz. ...Ancak yapay zekanın çok hızlı, minimal yanıtlarla bize tüm kuramları verdiği, bunu örneklerle bize anlattığı, ona gönderdiğimiz senaryo örneklerini bize kuramsal ve seyirci açısından yorumlayıp dönüş yaptığını düşünelim. Bunu bir hocadan beklemek mümkün değil.”

Katılımcı Ö2: “Aslında üniversite öğrencilerin kendilerinin değerlendirmesi gereken bir yer. İmkanları, olanakları öğrenciler tarafından kullanılmalı. Ancak lise hayatından sonra öğrencilerin çoğu bu bilinçte olmuyor. Bu yüzden de teorikten ziyade pratik eğitim verilmeli bu alanda. ...Okuldan mezun olduktan sonra iş bulabilme kaygısını törpülemek için ortaya bir portfolyo koyabilmek gerekiyor. Bu yüzden de hem teknoloji ile bağlantılı olarak pratik eğitimin artması gerekiyor.”

Katılımcı Ö3: “Yapay zeka ile ilgili olarak özellikle kurgu anlamında eğitimin verilmesi gerektiğini düşünüyorum. ...Eğitime tabi ki entegre edilmesi gerek ancak bu teknolojiyi uygulama bilgisi olan öğretmenlerin olması gerekli. Çünkü onlar da bu teknolojiye aşina değiller.”

Katılımcı Ö5: “Burada kullandığımız ekipmanın, kameranın hangi yıl çıktığı ve hangi marka olduğu çok da önemli değil aslında. Hikaye anlatmayı dair sinemanın temellerini öğrensek geleceğe daha iyi hazırlanmış oluyoruz bence.”

Katılımcı Ö6: Herkes önce bir birey olabilmeli ve birey olarak kendini geliştirebilmeli. Ancak bana göre toplulukların çok önemi var. Yani eğitim anlamında herkes gidip kendi seçsin gibi değil de kolektif ve daha yatay bir sistem üretilse daha iyi olabilir. Ancak şu an hem hiyerarşi anlamında hem de puan almaya odaklı son derece dikey bir sistem var. ...Bence eğitim veren kişilerin hayata korkunç bir seviyede etki bırakarak dokunduğunun farkında olmalı. Çünkü çok fazla insan yapısı var. Örneğin ben derste dümdüz oturmakta çok zorlanıyorum. Bir sürü zihin spektrumları ve farklı öğrenme biçimleri var. Geleneksel eğitim sistemi çok kapalı bu anlamda. Biraz otistik bir çocuksan veya dikkat dağınıklığı problemin varsa yalan olup gidiyorsun sistemin içerisinde. Klasik şekilde öğrenmen ve klasik şekilde uygulaman bekleniyor. O da çok zor oluyor hepimiz için.”

Katılımcı Ö7: “Her öğrencinin aynı şekilde öğrenebildiğini düşünmüyorum. Çünkü herkes nörotipik değil, nöro çeşitliliğe sahip insanlar var. Bunlar disleksi, dikkat eksikliği olan, otizmi olan, asperger sendromu olan insanlar. Bu insanlar bu eğitim sistemi içinde birşey öğrenmemek zorunda mı? Birşey öğrenmek için bu bölümdeyiz ancak üç saat boyunca hareket etmeden oturup karşıdaki kişiyi dinlemek, çıkamamak, konuşamamak, ayakta duramamak çok tuhaf bir durum. Öğrenmeyi kesinlikle zorlaştırıyor ve ilkokuldan beri bu böyle benim için. ...Ama pratik derslere gelince, bir kamera fiziki olarak orada bulunduğu anda, ben ona dokunabildiğimde veya ışık kurabildiğimde çok verim alabiliyorum. O yüzden pratik derslere olabildiğince çok

katılım sağlıyorum...Bu noktada eğitimin tek tip olmaması, eğitimcilerin bu konuları araştırması ve farklı şekillerde öğretimin nasıl yapılabileceğini düşünmesi iyi olabilir.”

Görüşme verilerine göre, katılımcılar Sinema ve Televizyon alanındaki eğitim kapsamında uygulama becerilerinin önemine değinmektedirler. Katılımcı Ö3, YZ teknolojilerinin uygulamalı bir biçimde kullanılması gerektiğini ve bunun gerçekleşebilmesi için gerekli olan insan kaynağına vurgu yapmaktadır. Bu bağlamda, eğitimcilerin bu teknolojileri uygulamalı olarak kullanabilmesi için söz konusu teknolojilere aşina olmaları gerektiğine değinmektedir. Katılımcı Ö1, eğitim sürecinin sonunda uygulama becerisi kazanamayan öğrencilerin olabildiğine değinerek pratiğe dayalı bir yaklaşımı önceliklendirmektedir. Katılımcı U1, sinematik üretimlerin uygulama boyutunun mesleki anlamda gerekli becerileri kazanmak için zorunlu bir yaklaşım olduğunu ifade etmektedir. Türkiye’deki çoğu Sinema ve Televizyon Bölümü’nün merkezi yerleştirme aracılığıyla öğrenci kabul ettiği düşünülerek, Katılımcı Ö2’nin ifade ettiği üzere öğrencilerin üniversite imkanlarını kullanmaya yönelik yeterli bilince sahip olmayabileceğini göz önünde bulundurmak gereklidir. Katılımcı Ö2 bununla ilgili olarak uygulama yapmanın, var olan imkanları da etkili bir biçimde kullanabilme açısından öğrencileri bilinçlendirme potansiyeline vurgu yapmaktadır. Ek olarak, uygulama boyutunun bir çıktısı olarak portfolyo oluşturma mezuniyet sonrasındaki süreçlerdeki kolaylaştırıcı ve öğrenciler açısından motive edici etkisine değinmektedir. Katılımcı Ö7, uygulamalı eğitimi çeşitli öğrenme ve anlama eğilimi olan öğrenciler açısından değerlendirerek öğrenim çıktıları üzerinde sahip olduğu önemli etkiyi vurgulamaktadır.

Yukarıda sunulan görüşme verileri bağlamında ele alınan konular ve bunlara yönelik bakış açıları çalışma kapsamında faydalanan teoriler bağlamında yorumlanarak kavramsal bir çerçevede değerlendirilmek amacıyla aşağıdaki ifadelerle özetlenmektedir:

Fırsatlar:

- Sektörel dinamikler de göz önünde bulundurularak uygulamalı öğrenme Sinema ve Televizyon alanındaki öğrenciler için bir gerekliliktir.

- Eğitim süreçlerine YZ gibi yenilikçi teknolojileri entegre etmek öğrencilerin eğitim deneyimlerini ve öğrenme çıktılarını geliştirerek Sinema ve Televizyon alanına daha etkili bir biçimde hazırlanmaları için olanaklar sunmaktadır.
- Öğrencilerin bireysel ihtiyaç ve öğrenim stilleri açısından kişiselleştirilmiş öğrenme yaklaşımları önem arz etmektedir.
- Hem öğrenciler arası hem de eğitmen öğrenci arası işbirlikleri öğrenme süreci için faydalıdır.

Riskler:

- Türkiye'deki Sinema ve Televizyon eğitiminin güncel durumunun yetersizliğine yönelik uzman yorumları bulunmaktadır.
- Sinema ve Televizyon eğitimi ile teknolojik gelişmeler arasında algılanan bir entegrasyon eksikliği bulunmaktadır.
- Katı müfredat yapısı ve eğitim birimlerine verilen destek eksikliği eğitimde yenilikçiliği sağlayabilecek teknolojik entegrasyonu engellemektedir.
- YZ teknolojisinin öğrenci motivasyonu, yaratıcılığı ve temel becerilerin gelişimini olumsuz yönde etkileyebileceğine dair endişeler bulunmaktadır.

Diğer ifadeler:

- Teknolojik gelişmelerin hızı, sürekli adaptasyon esnekliğine sahip bir müfredatı gerektirmektedir.
- Geleneksel sinema anlayışıyla yeni teknolojileri sentezleyen bir öğretim anlayışı geliştirmek gereklidir.
- Öğrencinin kendi eğitim sürecini şekillendirmede daha aktif bir rol oynayabileceği yöntemler potansiyel olarak faydalı olarak görülmektedir.
- Öğrencileri YZ'nın mesleki gelecekleri üzerindeki potansiyel etkilerine maruz bırakmak ve onlara bu konuda bilgi ve beceri kazandırmak, söz konusu teknolojik değişimlere karşı dayanıklılık ve esneklik kazanabilmeleri için temel bir ihtiyaçtır.

4.2.4. Sinema ve televizyon eğitimi bağlamında yapay zeka ve etik üzerine değerlendirmeler

Katılımcılar yapay zekanın eğitim süreçleri kapsamında ele alınırken etik konuları da değerlendirmenin ve öğretmenin önemine değinmektedirler. YZ teknolojilerinin etik boyutuyla ilgili tartışmalar hem eğitim süreçlerinin bir parçası olarak hem de geniş kapsamda sosyo-kültürel olarak tartışılmıştır. Bu bölüm, etik konulara yönelik olarak görüşmeler sırasında sinema ve televizyon eğitimi kapsamında ele alınan görüşleri sunmaktadır.

Katılımcı A1: “Eğitim açısından yapay zekanın etiği ve çeşitlilik, kapsayıcılık boyutları da ortaya çıkıyor. Bu anlamda sorumlu yapay zeka, etik yapay zeka anlamında öğrencilerde de ışık yakabilme potansiyeli var diye düşünüyorum. ...Çünkü öğrencilerin çeşitlilik, kapsayıcılık gibi konularda zayıf olduklarını görüyorum. ...Burada öğrenciye de büyük sorumluluk düşüyor. Çünkü öğrenci bunların farkında olmazsa ve bunları tanımlayamazsa yapay zekanın üretebileceği stereotiplerle, cinsiyetçi yaklaşımlarla ilerleyebilir. ...Diğer taraftan bunu tersten okumak da mümkün. Yapay zeka da öğrencilere bir pencere açabilir. Bunu hiç düşünmemiştim, bu boyuttan hiç yaklaşmamıştım dedirtecek örnekler de olabilir. Örneğin Alaaddin, Aslan Kralda, Oyuncak Hikayesinde seslerin büyük bölümü erkeklere aitse ve yapay zeka bunları öğrencinin önüne koyabilirse bu önemli bir uyanmaya sebep olabilir film yapım süreçleri açısından.”

Katılımcı A2: “Eğitim anlamında da önü açık olan bir teknoloji. Ancak etik bağlamda da iyi değerlendirmek gerekli. Özgünlük, yaratıcılık, benzerlik. Biz mi yapıyoruz yoksa yapay zeka mı yapıyor? O zaman bizim ürünümüz mü yoksa yapay zekanın ürünü mü diye etik açılardan bunların tartışması belki uzun bir süre daha devam edecek.”

Katılımcı A3: “Yapay zekayı eğitimin içerisinde nasıl dahil edeceğiz? Bunun üzerine gerçekten kafa yorulması gerekiyor. Çünkü avantajları olduğu gibi dezavantajları da olacak. Öğrenci hiçbir şey yapmamaya başlayabilir. Onun yerine düşünen, yapan, tasarlayan bir araç var.”

Katılımcı A4: “Yapay zekanın alanımızla ilgili olarak teknik anlamda nasıl kullanılabileceğine dair öğrencinin bilgi sahibi olması gerekiyor. Ancak bunu yaparken bir taraftan da etik boyutları üzerine de bir şeyler anlatmak gerekiyor bence. O noktanın boş bırakılmaması gerekiyor diye düşünüyorum.”

Katılımcı U5: “Eğer yapay zeka daha sıklıkla kullanılmaya başlanacaksa öğretmenlerin ve kuruluşların bu araçları kullanırken etik boyutlarından ve tehlikelerin de bahsetmesi gerekiyor. Çünkü bu araçlarla birçok zararlı şey de yapılabilir. ...Zamanında internet için de aynı şey geçerliydi. Yeni bir araçtı ve sunumlar için Wikipedia’dan kopyalayıp yapıştırdığımız şeyler kullanıyorduk. Şimdi düşünüyorum ki öğretmenlerin buna yönelik bilgilendirme yapmaları faydalı olurmuş.”

Katılımcı Ö3: “Ortaya çıkabilecek sorunlar üzerine de düşünmek gerekiyor ve onları da paylaşmak gerekiyor öğrencilerle.”

Yukarıda sunulan görüşme verileri bağlamında ele alınan konular ve bunlara yönelik bakış açıları çalışma kapsamında faydalanılan teoriler bağlamında yorumlanarak kavramsal bir çerçevede değerlendirilmek amacıyla aşağıdaki ifadelerle özetlenmektedir:

Fırsatlar:

- YZ’nın, sorumlu ve kapsayıcı değerlere olması kaydıyla, öğrencilere çeşitlilik ve içermeciliğe yönelik yeni perspektifler sunarak Sinema ve Televizyon alanındaki eğitimi geliştirme potansiyeli bulunmaktadır.
- YZ, etkili bir biçimde kullanılırsa, öğrenciler arasında Sinema ve Televizyon yapımlarında temsil ve taraflılık gibi etik konular hakkında farkındalık yaratma potansiyeli bulunmaktadır.

Riskler:

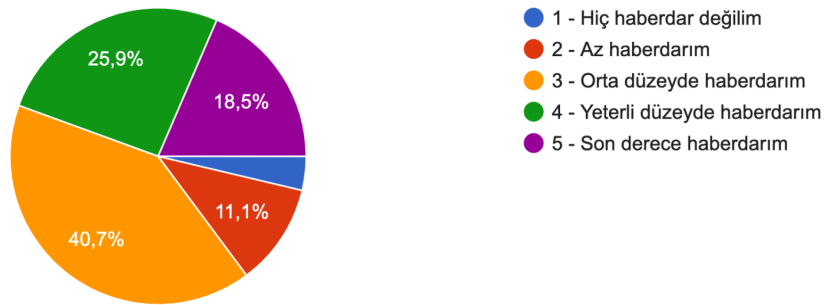
- Sorumlu ve etik bir şekilde kullanılmadığı takdirde, YZ’nın önyargıları ve taraflı bir bakış açısını empoze etme riski konusunda endişeler bulunmaktadır.

4.2.5. Öğrenci merkezli yaklaşım

Çalışma kapsamında, derinlemesine görüşmelere ek olarak, araştırma sorularını farklı açılardan tartışabilmek adına bir anket formu oluşturulmuştur. Anket, Anadolu Üniversitesi, İletişim Bilimleri Fakültesi, Sinema ve Televizyon Bölümü’nde eğitim görmekte olan 3. ve 4. sınıf öğrencilerine ulaştırılmış ve gönüllü katılım esasına dayalı olarak katılımları istenmiştir. Bunun sonucunda, 27 öğrenci tarafından geri dönüş sağlanmıştır. Bu bölümde, çalışma kapsamında 27 öğrenciden toplanan yazılı görüşler

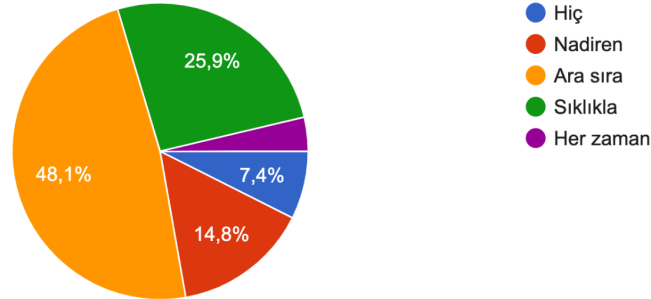
değerlendirilmektedir. Söz konusu veriler, sağladıkları nitel katkı açısından değerlendirilmekte, herhangi bir istatistiki yorum yapılmamaktadır. Öğrenci anketine katılan kişiler yarı yapılandırılmış görüşmelere katılan öğrencilerden farklı olmaları sebebiyle ‘Öğrenci Anketi’ni ifade eden “ÖA” harfleri ile kodlanmıştır.

Grafik 4.1. *Yapay zeka teknolojilerinin “Sinema ve Televizyon” alanında kullanımı ile ilgili olarak gelişmelerden ne ölçüde haberdar olduğunuzu düşünüyorsunuz? (1 - 5 arasında değerlendiriniz.)*



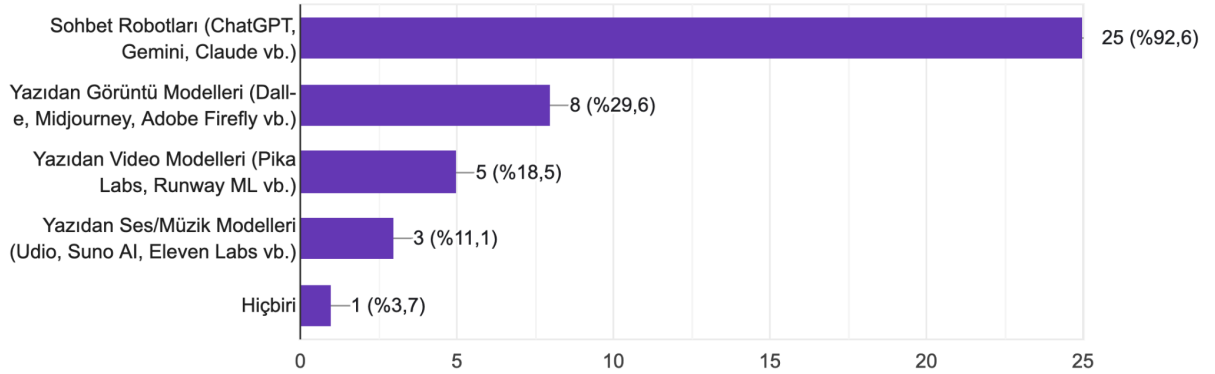
Öğrencilerin büyük çoğunluğu YZ teknolojilerinin Sinema ve Televizyon alanında kullanımı ile ilgili olarak orta-yeterli düzeyde ve son derece haberdar olduklarını düşünmektedirler (Bkz. Grafik 4.1.). Bu durum öğrencilerin önemli bir kısmının YZ uygulamaları ile ilgili bilgi edinmeye hazır olduğunu göstermektedir. Diğer taraftan hiç haberdar olmadığını ve az haberdar olduğunu ifade eden öğrenciler de göz önünde bulundurulduğunda temel düzeyde bilgi sunabilecek imkanların da tasarlanmasına yönelik ihtiyaç olduğu görülmektedir.

Grafik 4.2. “Sinema ve Televizyon” alanındaki çalışmalarınızda veya yaratıcı projelerinizde yapay zeka araçlarını (sohbet robotları, yazıdan görüntü-ses-video modelleri vb.) ne sıklıkla kullanıyorsunuz?



Öğrencilerin büyük çoğunluğu çalışmalarında ve yaratıcı süreçlerinde YZ araçlarını kullanmaya başlamışlardır. Ancak “Nadiren” ve “Ara Sıra” ifadeleri de söz konusu teknolojilerin henüz keşfedilme aşamasında olduğunu ve süreçlerde temel bir bileşen haline gelmediğini göstermektedir (Bkz. Grafik 4.2.).

Grafik 4.3. Aşağıdaki yapay zeka araçlarından hangilerini düzenli olarak kullanıyorsunuz? (Birden fazla seçim yapabilirsiniz.)

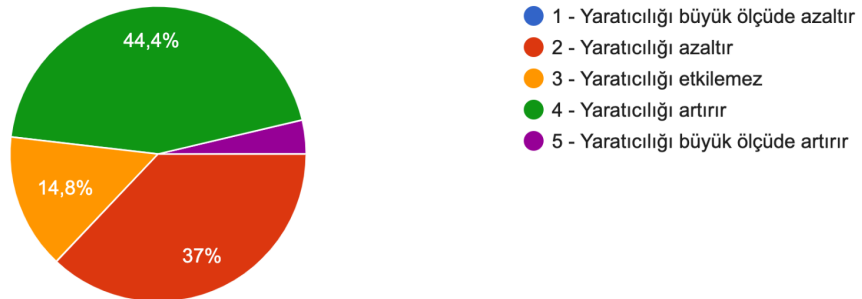


Öğrenciler arasında en sık kullanılan YZ aracı sohbet robotları olarak görülmektedir (Bkz. Grafik 4.3.). Bu anlamda sohbet robotlarının öğrencilerin çeşitli süreçlerine entegre olduğu söylenebilir. Bu durum sohbet robotlarının çok yönlü kullanıma olanak sağlaması, ChatGPT ve Gemini gibi uygulamaların ücretsiz versiyonlarının bulunması ve popüler olmalarından kaynaklanabilir. Ayrıca, bu yüksek

kullanım oranı dil modellerinin Sinema ve Televizyon alanındaki kullanımına yönelik bilgilendirme, tartışma ve deneysel uygulamalar anlamında bir ihtiyacı da belirtmektedir. Sohbet robotları ile kıyaslandığında yazıdan-görüntü, yazıdan-video ve yazıdan-ses üreten modeller sınırlı bir kullanıma sahiptir. Bu araçların profesyonel beklentiler anlamında kullanılabilir bir çıktı üretebilmek için genel olarak daha karmaşık süreçleri gerektirmesi ve kullanım amaçlarının daha sınırlı bir yapıya sahip olması bu durumun arkasındaki nedenler olabilir. Aynı zamanda, öğrencilerin YZ araçlarına dair haberdar olma durumlarına ilişkin yanıtları düşünüldüğünde, söz konusu araçlardan haberdar olmamak da bu faktörlerden birisi olma potansiyeline sahiptir. Bu durum, aynı zamanda YZ'nin bu alanlardaki çeşitli kullanımlarına yönelik bilgilendirme ihtiyacını da göstermektedir.

Yarı yapılandırılmış görüşmeler sırasında YZ teknolojilerinin Sinema ve Televizyon alanındaki yaratıcı süreçler ile ilişkisi sıkça hedef alınan bir konu olmuştur. Ayrıca yaratıcılığın otomatize edilemeyecek insani bir değer olduğu fikri birçok katılımcı tarafından ifade edilmiştir. Sinema ve Televizyonun doğası gereği yaratıcı bir alan olduğu da düşünüldüğünde öğrencilerin bu konu hakkındaki düşüncelerini daha derinlemesine anlamak adına öğrencilere “Yapay zeka teknolojilerini kullanmanın alanınızla ilgili olarak yaratıcılığınızı nasıl etkileyeceğini/etkilediğini düşünüyorsunuz? Neden?” sorusu yöneltilmiştir. Öğrencilerin bu soruya ilişkin vermiş oldukları cevaplar aşağıda sunulmaktadır.

Grafik 4.4. *Yapay zeka teknolojilerini kullanmanın alanınızla ilgili olarak yaratıcılığınızı nasıl etkileyeceğini/etkilediğini düşünüyorsunuz? (1 - 5 arasında değerlendiriniz.)*



Tablo 4.1. *Yapay zeka teknolojilerini kullanmanın alanınızla ilgili olarak yaratıcılığınızı nasıl etkileyeceğini/etkilediğini düşünüyorsunuz? Neden?*

ÖA1	Yaratıcılığı azaltır.	Çünkü aynı süreci bir yazılım yapabiliyor, bu nedenle düşünme kabiliyeti azalıyor. Ancak tamamen yok eder demek de mümkün değildir, çünkü yapay zekaya ne istediğini tam olarak tarif etmek için de bir hayal gücü gerekir.
ÖA2	Yaratıcılığı büyük ölçüde artırır.	Üretme maliyeti ve hayal gücünün sınırlarının gerçeklikle sınırlandırmak zorunda kalmayacağı için.
ÖA3	Yaratıcılığı azaltır.	"Benim yerime düşünen birisi varsa ben neden düşüneyim" mantığı oldukça fazla.
ÖA4	Yaratıcılığı azaltır.	Çünkü kendimi zorlamadan kolay olanı tercih etmiş oluyorum.
ÖA5	Yaratıcılığı etkilemez.	Olumlu etkileri de olumsuz etkileri de illaki olacaktır. Yapay zekanın, Google Sendromu adıyla bilinen "hazır ve kolay bilgi ediniminin kolay unutulması" benzeri bir duruma sebep olacağından şüphe yok. Bunun yanında yaratıcılığın dijital araçların kullanımı oranında değişiklik gösterebilecek bir şey olduğunu düşünmüyorum.
ÖA6	Yaratıcılığı azaltır.	Fikir almak için kullanılsa bile robotun düşüncesinden yola çıkarak yapmış olduğumuz çalışma olduğundan dolayı özgün olmaz.
ÖA7	Yaratıcılığı artırır.	İnsanların zihinlerinin belirli bir sınırı oluyor. Yapay zeka insan zihninin sınırlarını aşarak yaratıcılık konusunda yardımcı oluyor.
ÖA8	Yaratıcılığı artırır.	Yapay zeka aslında bu alanda yeni bir sektör haline geldi, örneğin Refik Anadol'un yapay zeka kullanarak yaptığı eserler yurtdışında birçok yerde sergilendi.
ÖA9	Yaratıcılığı azaltır.	Yaratım sürecini kolaylaştırarak tembelliğe alıştıracığı için.
ÖA10	Yaratıcılığı azaltır.	Kullanım amacına göre yaratıcılığı destekleyebilir veya tamamen yaratıcılıktan uzak yapay zeka kullanımına sebep olabilir.
ÖA11	Yaratıcılığı etkilemez.	Yapay zeka bizim komutlarımıza göre belli görüntüler, sesler ve yazılar oluşturduğundan ötürü yaratıcılık sürecini değiştirebileceğini düşünmüyorum. Sonuçta komutu veren kişi yine bir birey olacak
ÖA12	Yaratıcılığı azaltır.	Düşünmek için harcanan zamanı azaltır.
ÖA13	Yaratıcılığı artırır.	Gelişen teknoloji ile beraber bu sektörde çalışan insanlar da yaratıcılığını geliştirmek için uğraşacaktır. Eğer yakalayamazsak başarılı olmak bizim için daha da zorlaşır.
ÖA14	Yaratıcılığı artırır.	Yardımcı olduğu için yeni perspektifler sunduğu için artırır.
ÖA15	Yaratıcılığı artırır.	Çünkü yapay zeka her alanda yeni yollar keşfetmemizi sağlar.

Tablo 4.1. (Devam) *Yapay zeka teknolojilerini kullanmanın alanınızla ilgili olarak yaratıcılığınızı nasıl etkileyeceğini/etkilediğini düşünüyorsunuz? Neden?*

ÖA16	Yaratıcılığı artırır.	Aklımıza gelmeyenleri düşünmemizi sağladığı için.
ÖA17	Yaratıcılığı etkilemez.	Çünkü onlar sadece bir araç. Yaratıcılık yine bizde bitiyor.
ÖA18	Yaratıcılığı artırır.	Hayal edilen süreci teknik anlamda destekler.
ÖA19	Yaratıcılığı azaltır.	Bir insan değil ve insanın sahip olduğu duygu düşüncelere sahip olamaz, sadece taklit eder. Bu yüzden yaratıcılık azalır.
ÖA20	Yaratıcılığı azaltır.	Yapay zekanın kullanımıyla birlikte kullanıcılar alternatif yollar aramayı bırakmaya başlıyor ve kolayca kaçarak yapay zekaya yaptırıyor.
ÖA21	Yaratıcılığı artırır.	Fikirlerimizi yapay zeka sayesinde hızla sonuca dönüştürüp burdan edindiğimiz deneyim ve sonuçlar doğrultusunda fikirlerimizde iyileştirme ve cogaltmalar yapabiliriz
ÖA22	Yaratıcılığı artırır.	Arttırır çünkü zihin dünyamızın AI aracılığıyla kolaylıkla tasvirini görmek ufukumuzu genişletir.
ÖA23	Yaratıcılığı etkilemez.	-
ÖA24	Yaratıcılığı artırır.	Destekleyici olarak kullanılırsa sizi yargılamadan fikir alışverişi yapabileceğiniz bir sistem olduğunu düşünüyorum.
ÖA25	Yaratıcılığı azaltır.	Yapay zekanın direkt yönlendirme yapıp sanatçıyı etkilediğini düşünüyorum.
ÖA26	Yaratıcılığı artırır.	Benim fikrimce yaratıcılığı etkileyen faktörler, duymusal deneyimlerimizdir. Yapay Zeka Teknolojisi dünya üzerinde zaman içerisinde bizlerin üreticisi ve tüketicisi olduğumuz kaynaklar üzerinden bir fikir ortaya koyuyor. Yani aslında Yapay Zeka sayesinde kolektif düşünce üzerinden ortalama bir ilham alarak bakış açımızı genişletebiliyoruz. Bu yüzden yaratıcılığı iyi yönden artırdığını düşünüyorum. Ek olarak farklı bakış açısı kazandırması yalnızca o proje üzerinde değil farklı proje fikirlerimizi de ateşliyor.
ÖA27	Yaratıcılığı artırır.	Birçok alanda faydalanmak mümkündür. Örneğin bir sahne tasarımı oluştururken kafanızda kurguladığınız dünyayı prompt girerek anlatabilir ve çıkan görsellerden fikir üretmek tasarınızı geliştirebilirsiniz. Post - prodüksiyon kısmında da faydalanmanız mümkün. Filmi üretmenin yanı sıra onu pazarlamakta önem arz eden bir durumdur. Filminiz hedef kitlelerini belirlemenizde ve ona göre pr çalışmaları yapmanızda yine yapay zekadan yardım alabilirsiniz. Elbette tamamen insan hayal dünyasının aynısı olmasını bekleyemeyiz. Ama ona katkı sağladığı gerçeği de göz ardı edilemez.

YZ'nın Sinema ve Televizyon alanında yaratıcılık üzerindeki etkisine dair görüşler temelde ikiye ayrılmaktadır (Bkz. Grafik 4.4. ve Tablo 4.1.). Öğrencilerin bir kısmı (ÖA1, ÖA3, ÖA6, ÖA9, ÖA12, ÖA19, ÖA20, ÖA25) YZ'nın yaratıcılığı azaltacağını düşünmekte, YZ'ya bağlı olmanın tembelliğe, özgün düşüncenin azalmasına ve yaratıcılığın sınırlarını zorlamak yerine kolay olanı tercih etmeye yol açacağını ifade etmektedirler. Bu yaklaşım teknolojinin belirleyici bir etkisi olduğu görüşüne yakın bir anlayış sunmaktadır. Bu anlamda “sanatçıların alternatif yollar aramaktan vazgeçmesi” (ÖA20), “düşünmeye ayrılan zamanı azaltması” (ÖA1, ÖA12, ÖA3), “yaratım sürecini kolaylaştırarak tembelliğe alıştırmayı” (ÖA4, ÖA9), “YZ'nın düşüncesinden yola çıkılacağı için özgünlüğü azaltması” (ÖA6) öne çıkan ifadelerdir. Bu ifadeler, eğitim süreçlerinin tasarlanmasında ele alınması gereken risk faktörlerine dair de bilgi vermektedirler.

Öğrencilerin bir kısmı ise (ÖA2, ÖA7, ÖA8, ÖA14, ÖA15, ÖA16, ÖA18, ÖA21, ÖA22, ÖA24) YZ'nın yaratıcılığın sınırlarını zorlamaya yardımcı olacağını, üretim maliyetlerini düşürerek daha öncesinde mümkün görünmeyen fikirlerin hayata geçirilmesine imkan tanıyacağını söylemektedirler. ÖA19 ise YZ yaratıcılığı artırma potansiyelinin yanı sıra, YZ kullanılarak üretilen içeriklerin duygusal derinlikten ve insan yaratıcılığından yoksun olabileceğine değinmektedir. Bu yaklaşımlar, YZ'nın yaratıcılık üzerindeki etkisini daha çok olanaklar ve fırsatlar açısından ele almaktadırlar. Bu anlamda, “mali ve hayal gücü sınırlılıklarını kaldırması” (ÖA2), “farklı yollar keşfetmeye ve yenilikçi üretim biçimlerine imkan vermesi” (ÖA8, ÖA15), “yeni perspektifler sunarak zihinsel sınırları aşmaya imkan tanınması” (ÖA7, ÖA14, ÖA16), “rekabeti artırması” (ÖA13), “hayal sürecini teknik açıdan desteklemesi” (ÖA18), “fikirleri somutlaştırarak deneme yanılmaya daha fazla imkan vermesi” (ÖA21, ÖA22, ÖA27), “yargılamadan fikir alışverişine imkan vermesi” (ÖA24), “kolektif düşünce üzerinden ilham alarak bakış açısını genişletmeye imkan vermesi” (ÖA26), “hedef kitleyi analiz ederek yaratıcılığa yol göstermesi” (ÖA27) öne çıkan ifadelerdir. Bu yaklaşımlar, eğitim süreçleri tasarlanırken göz önünde bulundurulması gereken fırsatlara ilişkin değerlendirilebilir.

Ayrıca bazı öğrenciler (ÖA5, ÖA11, ÖA17, ÖA23) YZ'nın yaratıcılık üzerinde bir etkisi olmayacağını, YZ'nın “sadece bir araç olduğunu” ve “bu aracı kullanacak olan

kişinin yine insan olması” sebebiyle nasıl kullanıldığına bağlı olarak değişebileceğini ifade etmektedirler. Bu yaklaşım YZ’nın yaratıcılık üzerinde kendiliğinden sahip olduğu olumlu veya olumsuz bir etki olmadığını vurgulayarak teknolojinin yaratıcı süreçler dahilinde etkili bir şekilde kullanılması ve entegre edilmesi anlamında kullanıcıya sorumluluk yüklemektedir. Dolayısıyla, eğitim süreçlerinin tasarlanmasında eleştirel düşüncenin, sorumluluğun ve farkındalığın önemine ilişkin olarak değerlendirilebilir.

Tablo 4.2. Sizce, önümüzdeki beş yıl içinde "Sinema ve Televizyon" alanını önemli ölçüde şekillendirecek teknolojik gelişmeler neler olacaktır?

ÖA1	Görsel efektlerin daha gerçekçi görünümü, kolay akla gelmeyecek senaryoların oluşması vb.
ÖA2	İnsanlar artık yapay zeka ile hayal ettikleri filmi direkt üretilip izleyebilecekler.
ÖA3	Unreal Engine teknolojisi. Led paneller arka fon oluşturmada etkili olacaktır.
ÖA4	Yapay zeka, çünkü bir çok insanı işsiz bırakacak.
ÖA5	Yapay zeka tabanlı tüm sistemler. Bu artık teknolojik gereklilikten öte fenomenal bir hâl aldı.
ÖA6	Tamamen kurguyu yapan bir robot , filmi tamamen görselleştirip çeken ve metafor kullanabilen ve duyguyu aktarabilen yapay zeka araçları
ÖA7	Yakında kameramanlara ihtiyaç duyulmayacağını düşünüyorum.
ÖA8	Kurgunun büyük ölçüde yapay zeka tarafından yapılacağını. ritim ahenk gibi ölçülerin de bu teknoloji ile sağlanmasının daha kolay olacağını düşünüyorum.
ÖA9	Yapay zeka, akıllı kamera takip sistemleri
ÖA10	Oyuncuya veya ses sanatçısına ihtiyaç duyulmayan bir yapım tekniği.
ÖA11	1-) Yeni kamera teknolojilerinin ucuzlaması ya da daha basit şekillerde kullanılması (Avatar filmlerinde kullanılan sadece görüntüyü kaydetmenin yanında görüntüdeki hareketleri simülatif şekilde kaydeden ve bunu bilgisayarlara iletebilen kameralar vb.) 2-) Sanal Gerçeklik filmleri (VR gözlükleri vb.)
ÖA12	Yapay zeka ve green screen harici efektleri kullanımı tavan yapacak.
ÖA13	Vfxler inanılmaz bir hal alıyor kesinlikle üstüne çok çok daha iyi şeyler eklenir. Sinema kameraları arasındaki rekabet de gelişmelerini hızlandırabilir. Şu an 3 kamerayla çektiğiniz bir görüntüyü adobe yapay zekayla kendi kurgulayabiliyor. Bunun çok daha farklı varyantları çıkabilir. Renk kullanımında da yapay zekanın fotoğraf konusunda bir şeyler yapabileceğini gördüm. Video da bu epey ilerleyebilir.
ÖA14	Artırılmış gerçeklik.
ÖA15	Daha gelişmiş bir teknolojinin olacağından eminim ama ne olacağını bilmiyorum.
ÖA16	Kamera sistemleri ve yapay zeka teknolojisi.

Tablo 4.2. (Devam) Sizce, önümüzdeki beş yıl içinde "Sinema ve Televizyon" alanını önemli ölçüde şekillendirecek teknolojik gelişmeler neler olacaktır?

ÖA17	Yapay zekaların daha çok gelişmiş. Özellikle de kurgu alanında.
ÖA18	Yapay zeka üzerinden teknik ekipmanların kontrolü söz konusu olabilir.
ÖA19	Filmler için çekim yapılmaya gerek kalmaması, yapay zekanın bunu yapması.
ÖA20	Yapay zeka.
ÖA21	Bir fikrim yok
ÖA22	Yapay zeka sektörü tamamen eline alacaktır.
ÖA23	Yapay zeka.
ÖA24	Bilmiyorum.
ÖA25	Video üreten yapay zekaların gelişmesi.
ÖA26	Kurgu teknolojileri.
ÖA27	Holografik görüntüler, gelişmiş 3D modelleme, yüksek çözünürlükler, sanal gerçeklik.

Tablo 4.2’de görüldüğü üzere, öğrenciler yapay zeka, XR (genişletilmiş gerçeklik) ve akıllı sistemlerin önümüzdeki beş yıl içerisinde Sinema ve Televizyon alanında önemli ve dönüştürücü bir etkiye sahip olacağına dair yorumlarda bulunmaktadır. Yapay zeka teknolojileri üzerinden, içerik üretiminin otomatize edilebileceği, teknik ekipmanların kontrol edilebileceği, kurgu süreçlerinin dönüştürülebileceği, oyuncu ve mekana yönelik dönüşümleri beraberinde getirebileceği olanaklara yönelik ifadelerde bulunmaktadır. Ek olarak, artırılmış gerçekliğe (XR) yönelik VR - AR yazılım ve donanımlarının Sinema ve Televizyon alanında önemli bir yere sahip olduğu belirtilmektedir. Ayrıca, üç boyutlu modellemeler ve simülasyonlara imkan tanıyan yazılım ve donanımlar ile sinematik üretimlerin gerçekçiliğini üst düzeye çıkaracak ve daha öncesinde mümkün olmayan yapımları ortaya çıkarabileceği dile getirilmektedir. Özetle, öğrenciler Sinema ve Televizyon alanını geleneksel sinema anlayışının dışına çıkarabilecek, yeni yapım ve izleme pratiklerini yaygınlaştıracak teknolojilerin şekillendireceğini düşünmektedirler. Bu durum, Sinema ve Televizyon alanının geleceğine ilişkin sorgulamaların gerekliliğinin bir göstergesidir. Aynı zamanda, Sinema ve Televizyon alanının geleceğine yönelik profesyonel beklentilerinin şekillenmesinde gelişmekte olan YZ ve dijital teknolojilerin yıkıcı/dönüştürücü etkisine dikkat çekmektedir.

Tablo 4.3. *Önümüzdeki beş yıl içinde "sinema ve televizyon" profesyonelleri için hangi özel bilgi, beceri ve değerlerin çok önemli olacağına inanıyorsunuz?*

ÖA1	Duygular, insan ilişkileri, kaliteli diyalog oluşumu, geçmişe dair gerçekçi hisler profesyonelleri önemli kılacaktır.
ÖA2	Senaryo yazımının ve hayal gücünün önemli olacağını düşünüyorum.
ÖA3	Görsel efekt tasarımcıları ve CGI
ÖA4	Yapay zeka ve dijital araçlara olan hakimiyet
ÖA5	Prompt mühendisliği
ÖA6	Film yapabilen yapay zeka araçları
ÖA7	Yaratıcılık, yorumlama ve eleştirel düşünce
ÖA8	Yaratıcılık ve perspektif becerisi
ÖA9	Teknolojik gelişmelere hakim, izlenecek fikirler yaratma becerisine sahip kişilerin avantajlı olduğunu düşünüyorum
ÖA10	Yönetmenin yani komut verenin hala önemini koruyacağını düşünüyorum lakin yeni teknolojiler hakkında bilgi sahibi olması gerekiyor.
ÖA11	Yapay zeka ile anlaşabilme ve iletişim kurma becerisi. Çok kültürlülüğe uyum.
ÖA12	Gündemin ve yeni teknolojilerin takibi
ÖA13	Yapay zekayı etkin kullanma becerisi. Kullandığın ekipmana tamamiyle hakim olup onun gelişimine ayak uydurabilmek. Geçmiş kurallar yerine çağın getirdiği yeni gereksinimlere ayak uydurmak.
ÖA14	Yapay zeka araçlarını kullanma, yeni teknolojilere hakim olma
ÖA15	Senaryo yazma becerisinin önemli olacağına inanıyorum.
ÖA16	Kamera ve bilgisayar sistemleri kullanımı
ÖA17	Yönetmenlik, senaristlik ve kurgu
ÖA18	Tamamen el becerisi ve tekniği oldukça önemli hale gelecek.
ÖA19	Yapay zeka kullanımı
ÖA20	Teknoloji kullanma becerilerinin gelişmesi olması gerektiği.
ÖA21	Yapay zeka programları kullanımı.
ÖA22	Yeni teknolojilere ve yapay zekaya yatkınlık
ÖA23	Yaratıcılık, stil
ÖA24	Bence yaratıcılık dışında diğer becerilere aynı şekilde ihtiyaç olacaktır.

Tablo 4.3. (Devam) *Önümüzdeki beş yıl içinde "sinema ve televizyon" profesyonelleri için hangi özel bilgi, beceri ve değerlerin çok önemli olacağına inanıyorsunuz?*

ÖA25	Prompt engineering
ÖA26	Yapay Zeka Bilgisi
ÖA27	Bence işbirlikleri önem arz edecek. Yazılımcılar ve sinemacılar. Diğer yandan yenilikçi hikâye anlatım tarzları da önemli bir beceri olacaktır.

Tablo 4.3'te sunulduğu üzere, öğrenciler önümüzdeki beş yıl içinde Sinema ve Televizyon alanında gerekli olacak bilgi, beceri ve değerleri değerlendirirken dijital ve YZ teknolojilerine hakim olma, YZ çağında insan yaratıcılığını koruma ve geliştirmenin önemine değinmektedirler. Birçok öğrenci YZ okuryazarlığı ve insan-makine iletişimine dair uzmanlığın yükselen bir değer olduğuna değinmektedir. Bu anlamda istem (prompt) mühendisliği, temelde insan - yapay zeka arasındaki iletişim sürecini ifade etmektedir. YZ araçları giderek günlük dili daha iyi anlayabilecek şekilde gelişmeye devam etmektedir ancak kullanılan aracın yapısı, içeriği, çalışma prensipleri, güçlü ve zayıf yanları hakkında bilgiye sahip olmak bu sürecin daha etkili bir biçimde ilerletilmesi açısından önemlidir. Bu durum, ÖA27'nin belirttiği üzere Sinema ve Televizyon alanı ile farklı disiplinler arasında kurulabilecek işbirliklerinin de önemini açıklamaktadır. Ek olarak, öğrenciler insani özellikleri öne çıkaran yaratıcı düşünme ve özgün bir stil geliştirme (ÖA2, ÖA7, ÖA8, ÖA23,) eleştirel düşünce (ÖA7), çok kültürlülüğe uyum (ÖA11), duygusal ve sosyal ilişkiler (ÖA1) gibi değerlerin önemine vurgu yapmakta, hayal gücü ve yaratıcılığın bir uzantısı olarak başarılı fikir ve senaryoların geliştirilmesine de değinmektedirler. Genel çerçevede değerlendirildiğinde, Sinema ve Televizyon alanının geleceğe dair profesyonel gereklilikleri teknolojik ve sosyal bileşenlerin uyumu ve birlikteliğini gerektirmektedir.

Tablo 4.4. *Gelişen yapay zeka ve dijital teknolojilerin eğitiminize daha fazla entegre edilmesi gerektiğini düşünüyor musunuz? Üç temel neden sıralayınız.*

ÖA1	Düşünüyorum. 1- Gelecek, yapay zeka üzerine kurulu olacak. 2- Gündemden geri kalmak, iş bulma konusunda zorluk yaşamaya neden olur. 3- Doğru kullanıldığında yapay zeka, külfet gibi görünen işleri kolaylaştırır.
ÖA2	Teknolojiye ayak uydurmak
ÖA3	Evet entegre edilmeli. 1) güncel konular ele alınmalı 2) gençlerin anlayacağı şekilde anlatılmalı 3) bu konuda ekipman donanım vs yeterince sağlanmalı.
ÖA4	Evet kesinlikle çünkü gelecekte yapay zeka tüm sektörlerde yer alacak.
ÖA5	Düşünüyorum. Yakalanması gereken bir teknoloji var. Bu hangi alanda ne araçla ilerliyorsa ona yönelik sıkı bir takibi beraberinde getirir.
ÖA6	-
ÖA7	Yeniliklere adapte olabilme, daha az beden gücü, hız
ÖA8	Yapay zeka alanında bizim de üretim yapmamız gerektiğini düşünüyorum. Sektöre daha yetkin bir giriş sağlamak adına bu önemli. Ayrıca, okulun bu ücretli yapay zeka uygulamalarını öğrencilere sunması çok daha mantıklı olabilir.
ÖA9	Evet, çünkü sektör buraya doğru gidiyor.
ÖA10	Düşünüyorum çünkü düz slayt okunması veya hiçbir görsel şey kullanmadan ders anlatılması etkisiz kalıyor.
ÖA11	Evet düşünüyorum. 1-) Gelecekte yapay zekanın her alanda (bilim, sanat vb.) çok daha aktif ve online şekilde kullanılacağını düşünüyorum. 2-) Yapay zekanın sadece konuşma robotlarından oluşmaması 3-) Kullanımının herkese açık ve kolay olmasından dolayı eğitim süreçlerinde verilen "ödev" mantığının değişecek olması.
ÖA12	Güncel teknolojilere insanlar hızla adapte olmalı. Gelişen teknoloji hemen hemen her zaman sinemayı ilerletti. İnsanlar teknolojiyi kullanarak işini kolaylaştırmayı öğrenmeli.
ÖA13	Çağa ayak uydurabilme. Yaratıcılığa katkıda bulunabilme. Akademisyenlerin eksikliğini kapatma.
ÖA14	Çağa ayak uydurmak için gerektiğini düşünüyorum.
ÖA15	Kesinlikle çünkü yenilikçi kullanılabilir ve daha hızlı bir sistem olur.
ÖA16	Evet.
ÖA17	Evet. İlk olarak teknoloji çağındayız. İkinci olarak yapay zeka bize yardımcı olan araçlar. Üçüncü olarak yapay zekalar işimizi almaktansa bizim işimizi kolaylaştırıyorlar.
ÖA18	Kesinlikle düşünüyorum.
ÖA19	Evet. 1) bu geleceğin teknolojisi herkes haberdar olmalı. 2) iyi kullanıldığı takdirde hayat kolaylaştırır. 3) gelecekte işler yapay zeka üzerinden dönerse mezunların iş bulmasının kolaylığı için.

Tablo 4.4. (Devam) *Gelişen yapay zeka ve dijital teknolojilerin eğitiminize daha fazla entegre edilmesi gerektiğini düşünüyor musunuz? Üç temel neden sıralayınız.*

ÖA20	Evet. Öğrencileri değişen dünyaya hazırlamak, farklı beceriler katmak ve iş imkanlarını arttırmak.
ÖA21	Geleceğin yapay zeka olması. Bu alanda yetersiz olmam. Yapay zekanın hayatın her alanını kolaylaştırması.
ÖA22	Evet. Çağa uygun, yenilikçi ve yaratıcılığı beslemesi dolayısıyla
ÖA23	-
ÖA24	Eğer işimizi bizden çalma ihtimalleri varsa onlarla çalışmayı öğrenmemiz gerekiyor.
ÖA25	Evet . Okullar yeni teknoloji altyapısına sahip olmalı . Eğitimci yeni gelişmeleri biliyor olmalı. Öğrenciler bu düzeyde geleceğe hazırlanmalı.
ÖA26	Geleceğe yatırım yapmak için. Tüketici isteklerine yanıt vermek için. Ekonomik olduğu için.
ÖA27	Evet 1. Sürekli aynı şeyleri görmek bence çoğumuzun eğitim hayatına olan hevesini kırıyor. Bu tarz teknolojiden faydalanmak için içine heyecan katabilir. 2. Biz yeni mezunlar, geleceğin sinemacılarıyız. Ve eğitim, bizim vizyoner bir kişiliğe sahip olmamıza katkı sağlar. Bu teknolojileri de devreye sokarak beyin fırtınası yaptırmak için uzun bir dönem üniversite. 3. Bu geleceğin bir gerçeği. Ve ayak uyduramayanlar elenir.

Tablo 4.4'te verildiği üzere, öğrencilerin tamamına yakını YZ ve gelişmekte olan dijital teknolojilerin Sinema ve Televizyon alanındaki eğitim süreçlerine entegre edilmesi konusunda hemfikirdir. Öğrencilerin söz konusu entegrasyonun gerekçelerine yönelik ifade ettiği konular temelde endüstri ihtiyaç ve beklentilerine uyum sağlamak, YZ'nın öğrenim sürecini geliştirmeye yönelik imkanlarını değerlendirmek ve YZ çağında gerekli olabilecek temel bilgi ve becerileri edinmek olarak özetlenebilir. Öğrenciler dijital ve YZ teknolojilerinin Sinema ve Televizyon alanını şekillendirme gücüne sahip olduğunu ve değişmekte olan dinamiklere uyum sağlayabilmek adına edinilmesi gereken bilgi ve becerileri kazandırmanın eğitimin amaçları arasında yer aldığını ifade etmektedirler. Ayrıca YZ teknolojilerinin sektörü şekillendireceği gerekçesiyle iş imkanlarını olumsuz yönde etkileme riski de (ÖA1, ÖA5, ÖA17, ÖA19, ÖA20, ÖA24, ÖA26, ÖA27) önemli bir gerekçe olarak öne çıkmaktadır. YZ teknolojileri, yenilikçi ve etkili yöntemler sunarak, öğrenme ve öğretme süreçlerini dönüştürme gücüne sahiptir. Bu durum geleneksel ödev, test ve notlandırma süreçlerine ilişkin sorgulamaları beraberinde getirmektedir (ÖA3, ÖA10, ÖA11, ÖA13, ÖA14, ÖA15, ÖA27). Bu bağlamda okulların teknolojik altyapılarının bulunması ve

geliştirilmesi de önemli bir konu olarak öne çıkmaktadır (ÖA8, ÖA25). Öğrenciler tarafından sunulan yaklaşımlar, YZ ve gelişmekte olan dijital teknolojilerin Sinema ve Televizyon alanındaki eğitim süreçlerine entegrasyonuna yönelik duyulan ilgi, beklenti ve ihtiyacı ortaya koymaktadır.

Tablo 4.5. "Sinema ve televizyon" alanında yer alan çalışanların, yapay zeka ve dijital teknolojileri kullanımında söz konusu olabilecek "etik sorumluluklarının" neler olduğunu düşünüyorsunuz?

ÖA1	Yapay zeka kullanımı, başta Chatgpt olmak üzere, kaynak verme durumunu ortadan kaldırıyor. Bu da, internette bulunan onca telifli bilginin pek çok yerde isim belirtilmeden kullanılmasına sebep oluyor.
ÖA2	-
ÖA3	Gizlilik ilkesi.
ÖA4	Yapay zeka sayesinde yapılmış işleri insanlar hepsini ben yaptım diye lanse edebilir bu da etik açısından doğru değil.
ÖA5	Sorumluluklardan kaçmak, basite yönelmek, bir kısım işlerin yapay zekaya yaptırılması.
ÖA6	Kültürel değerleri yansıtmayacağından dolayı kültür olarak önemli olan konuları aktaramayacak, herhangi bir kısıtlama olmayacak ki her film belli düzeyde kısıtlanmalı.
ÖA7	Veri Gizliliği ve Güvenliği
ÖA8	Biri bir projeyi yapay zekaya yaptırmasına rağmen kendisinin yaptığını iddia edebilir ve bu da etik konusunda bazı sorunlara yol açar.
ÖA9	Bu teknolojiler kişinin yaratıcılığının önüne geçmemeli, sadece araç olarak kullanılmalı. Yapay zekaya senaryo yazdırmanın etik olmadığını düşünüyorum.
ÖA10	Yaratıcı düşünme gibi sorumlulukları yapay zekaya bırakmamak, emek vermekten kaçınmamak.
ÖA11	Yapay zekayı ileride daha "sahipli" (üreten şirkete ait) algılayabileceğimizi düşündüğüm için fikir/telif hakkı konusunun etik olarak tartışılabilirliğini düşünüyorum.
ÖA12	Fikri mülkiyete zarar gelmesinden ve insanların izni olmadan görüntülerinin yapay zeka ile oynanması hak ihlaline sebep olmakta
ÖA13	Yapay zekayı başkalarının işlerini kendisinden bir şey katmayarak, kendine mal etmeye çalışmak için kullanılması etik problemleri ortaya çıkarabilir.
ÖA14	Çalıntı yapılmamalı.
ÖA15	Bilemiyorum.
ÖA16	Sanat ve anlatım becerisi
ÖA17	Etiğin söz konusu olduğunu düşünmüyorum.

Tablo 4.5. (Devam) "Sinema ve televizyon" alanında yer alan çalışanların, yapay zeka ve dijital teknolojileri kullanımında söz konusu olabilecek "etik sorumluluklarının" neler olduğunu düşünüyorsunuz?

ÖA18	Emek söz konusu olduğunda bunun sömürülmemesi gerektiğini düşünüyorum.
ÖA19	Özgün olamamak.
ÖA20	Teknik olarak oluşturdukları ve kullandıkları görüntüler kendilerinin değil bu konuyu pek etik bulmuyorum.
ÖA21	Bir fikrim yok.
ÖA22	Kişisel özgürlük ve gizlilik dikkat gerektirmektedir.
ÖA23	-
ÖA24	Yaratıcılık konusunda kullanımı kısıtlı olmalı
ÖA25	Yapay zeka var olan yapıtları sentezleyip ortaya bir ürün çıkarıyor ve bu da telif konusunda etik problemler yaratabilir.
ÖA26	İntihal anlamında önemli olabilir
ÖA27	Veri gizliliği ve güvenliği, telif hakları, bilgi kirliliği.

Tablo 4.5'te sunulduğu üzere öğrenciler, YZ teknolojilerinin belli etik sorumlulukları beraberinde getirdiğini düşünmektedirler. Gizlilik ve veri güvenliği, intihal ve emek sömürüsü, insan yaratıcılığına ve profesyonel emeğe verilebilecek zarar, manipülasyon, bilgi kirliliği ve kültürel değerleri taraflı bir biçimde yansıtabilmesi ele alınan etik konulardır. Öğrenciler etik konuların yanı sıra telif hakları ve fikri mülkiyet gibi yasal çerçevede değerlendirilmesi gereken konuların da önemine değinmişlerdir. Bu bağlamda, belirtilen etik ve yasal konuların Sinema ve Televizyon alanındaki eğitim süreçlerinin de bir parçası olarak düşünülmesi gereklidir.

Tablo 4.6. *Yapay zeka ve dijital teknolojilerin sinema ve televizyon alanındaki eğitiminize entegrasyonu ile ilgili olarak, ihtiyaç duyduğunuz ve eğitimcilerle paylaşmak istediğiniz 3 öneri yazınız.*

ÖA1	-
ÖA2	-
ÖA3	1) güncel konular takip edilmeli 2) bu konuda donanımlar ve ekipmanlar edinilmeli
ÖA4	Yapay zeka ile yapılabilecekler konusunda eğitim verilmeli.
ÖA5	Doğrudan bu entegrasyonu sağlamaya yönelik programı hazırlanmış bir ders. Mümkünse sunulabilecek araçlar.
ÖA6	-
ÖA7	Yenilikçi olmak, gelişime açık olmak ve uygulamalı anlatmak
ÖA8	Eğitim görevlilerinin yapay zeka alanındaki yetkin kişiler ile görüşerek, öğrencilerine bir seminer vermesi bu konuda yapılmış iyi bir çalışma olabilir. Yapay zeka ile ilgili dersler vermesi olabilir. Ve bu konuda öğrencilere pratik imkanı oluşturacak ödevler olabilir.
ÖA9	Yapay zeka uygulamaları eğitimi almalıyız. Yapay zekanın kullanımının doğru ve yanlış türlerini öğrenmeliyiz
ÖA10	Müfredatta daha fazla yer verilmeli, ilgisi olmayan kişilere bile en azından bilgisi verilmeli, uygulamalı derslerde eski malzemeler yenilenmeli iş hayatında kullanılacak malzemelerle pratik yaptırılmalı.
ÖA11	Ödevlerde kullanılmasının eğitimciler tarafından daha iyi algılanıp bu duruma uygun ödevlere geçilmesi.
ÖA12	Müfredatta konu olarak eklenmeli. Projelerde kullanmaya teşvik edilmeli. Alandaki yeni teknolojilerden bahsedilmeli
ÖA13	Yapay zekanın önemini,nasıl kullanabileceğini, ne derecede gelişip, ne kadar etkili olabileceğini kavrayabilen akademisyenler kendi alanlarına göre entegre ederek ihtiyaç duyduğum birçok eksikliği kapatabilir. Öneri olarak değil ama önce kendilerinin hakim olabilmesini çok isterim.
ÖA14	-
ÖA15	-
ÖA16	Derslere entegre edilmesi ve anlatılması, kullanımının yaygınlaştırılması
ÖA17	Öğrencilere yapay zekayı düşman gibi göstermemeleri
ÖA18	Yapay zeka ve teknoloji yardımı ile, daha teknik ve uygulamalı eğitimleri,analiz ve değerlendirme becerisi denetimi ve opsiyonel alan seçim yardımı.
ÖA19	Bence kurguya yardım olabildiği takdirde bu öğrencilere aktif şekilde anlatılmalı. Ayrıca stok görüntü kullanımı anlatılmalı. Gerektiği takdirde yapay zekayı sanatı ve özgünlüğü zedelemeyen nasıl kullanılacağını öğretmeli.

Tablo 4.6.(Devam) *Yapay zeka ve dijital teknolojilerin sinema ve televizyon alanındaki eğitimimize entegrasyonu ile ilgili olarak, ihtiyaç duyduğunuz ve eğitimcilerle paylaşmak istediğiniz 3 öneri yazınız.*

ÖA20	Çoğu görüntü üreten yapay zeka ücretli ve öğrenci olarak erişmek zor oluyor bu konuda eğitim ve üyelik tahsisi gibi bir uygulama çok yararlı olurdu.
ÖA21	Bunun üzerine henüz düşünmedim.
ÖA22	Yapay zeka ile senaryo ve yapay zeka ile görüntü tasarımı üzerine konular ele alınabilir.
ÖA23	-
ÖA24	Yapay zeka kullanımı konusunda da eğitilmeliyiz. Onun bize ulaşamayacağı düzeyde iyi eğitilmeliyiz.
ÖA25	Okulların alt yapısının gelişmesi. Yeni teknolojilerle ilgili daha fazla uygulama alanı
ÖA26	Dinamik, çağı takip eden akademisyenler yetiştirerek ve akademik araştırmaları bu konuya yönlendirerek, eğitimin güncellenmesi.
ÖA27	1. Daha fazla pratik bizim alanımızın en büyük kazancı. Örneğin bir ders kapsamında öğrenciler kendi yazdıkları senaryoları yapay zeka teknolojilerinden faydalanarak çekerler. Bu yüzden de öğrencilerin bu yeni teknolojilerden haberdar olması gerekir. Bununla ilgili bir ders açılabilir. (Hatta bu derse ek olarak yazılım veya bu alanla ilgili eğitim gören diğer öğrencilerle sinema öğrencileri bir araya gelerek bir münazara tadında beyin fırtınası yapılabilir. İşbirliği önemli) 2. Okulda grup çalışmaları yaparak projeler üretiyoruz. Yine bu şekilde projeler üretmemiz gereken zorunlu dersler açılabilir. Bir alan verilir ve öğrenciler kendi yaptıkları projeleri sergileme şansını bulurlar. Bu kısımda da yapay zekadan yararlanarak yaratıcı çalışmalar üretmek için ortam ve "Destek" sağlanmalıdır. 3. Müfredatlar güncellenmeli, eğitimciler bu konuda bilgilendirmeli ve onlara seminerler verilmeli gelişmeler ile ilgili.

Tablo 4.6’da görüldüğü üzere öğrencilerin konu ile ilgili verdikleri öneriler YZ ve gelişmekte olan dijital teknolojilerin eğitim süreçlerine entegre edilmesine yöneliktir. Öğrenciler bu entegrasyonu mesleki gelecekleri açısından gerekli ve önemli görmektedirler. Bu anlamda güncel teknolojilerin takip edilmesi, güncel teknolojilerin ders içeriklerine dahil edilmesi, teknolojik altyapının iyileştirilmesi, insan kaynağının desteklenmesi öğrencilerin sunduğu öneriler arasındadır. Ayrıca öğrenciler, söz konusu teknolojilerin entegrasyonu ile ilgili olarak uygulamalı eğitimin önemine dikkat çekmektedirler (ÖA7, ÖA8, ÖA10, ÖA18, ÖA19, ÖA25, ÖA27). YZ araçlarının kullanımının engellenmesi yerine (ÖA17), iyi ve yenilikçi örnekler sunarak (ÖA9) ve YZ’nın imkanları göz önünde bulundurularak tasarlanmış ödevlerin verilmesi (ÖA11) öne çıkan diğer konular arasındadır. YZ araçlarına erişim konusundaki ekonomik engeller de hedef alınmalı ve öğrencilerin söz konusu teknolojilere erişimlerini sağlayabilmek adına imkanlar geliştirilmelidir (ÖA20). ÖA24, YZ’nın tehdit

edemeyeceđi nitelikler dahilinde, yenilikçi ve öncü bir eğitim anlayışının gerektiđini savunmaktadır. Özetle, öğrenciler güncel, yenilikçi yaklaşımların geliştirildiđi ve desteklendiđi, teknolojik altyapının güçlendirilmesine yönelik çalışmalar yapıldıđı, uygulama imkanları artırılmış, farklı disiplinler arası işbirliklerine imkan veren, geleneksel test etme ve ödev anlayışlarının ötesinde bir anlayışa ihtiyaç duyduklarını ifade etmektedirler.

Öğrenci merkezli yaklaşım bölümünde ele alınan öğrenci yanıtları genel olarak değerlendirildiğinde öğrencilerin YZ teknolojilerinin Sinema ve Televizyon alanındaki gelişmelerden deđişen düzeylerde haberdar oldukları görölmektedir. Bu durum, eğitim süreçlerinin tasarlanmasında temelden başlayarak ileri düzeye kadar şekillenen kapsayıcı bir yaklaşımın gerekliliđini ortaya koymaktadır. Öğrenciler YZ araçları arasından en yüksek oranda ve düzenli olarak sohbet robotlarını kullanmaktadırlar. Metinden-görüntü, metinden video araçları ise sohbet robotlarından sonra kullanılan YZ araçlarıdır. Sinema ve Televizyon alanının yapım süreçleri göz önünde bulundurulduğunda, YZ araçlarının bütüncül bir şekilde ele alındıđı bir eğitim anlayışına ihtiyaç duyulmaktadır. Öğrenciler YZ teknolojilerinin yaratıcılıđı olumlu ve olumsuz yönde etkileyebileceđine dair ikiye ayrılmış olsalar da YZ teknolojilerinin eğitim süreçlerine entegre edilmesi konusunda hemfikirdirler. Bu durum, söz konusu teknolojilerin etkili, sorumlu ve var olan becerilere zarar vermek yerine onları geliştirebilecek yöntemleri işleyen bir eğitim anlayışına duyduđu ilgi ve ihtiyacı göstermektedir. Öğrenciler YZ ve gelişmekte olan dijital teknolojilerin ortaya çıkarabileceđi etik ve yasal konulara yönelik temel farkındalıđa sahiptirler. Bu sebeple, söz konusu teknolojilerin eğitim süreçlerine entegrasyonu bu konuları da içeren ve detaylandıran bir yapıya sahip olmalıdır. Son olarak öğrenciler, yenilikçi, güncel teknolojiler uyumlu, uygulamaya imkan veren, öncü ve geleneksel ölçme-değerlendirmenin ötesine geçen bir eğitim anlayışına yönelik isteklerini dile getirmektedirler. Bu bağlamda bu bölüm içerisinde tartışılan konular potansiyel riskler, fırsatlar ve nötr ifadeler olarak aşağıdaki şekilde özetlenebilir.

Riskler:

- YZ'nın bilinçsiz kullanımı eleştirel düşüncenin, yaratıcılığın, özgünlüğün azalmasına ve tembelliđe yol açabilir.

- Gerekli bilgi ve beceriler edinilmediği takdirde YZ, Sinema ve Televizyon öğrencilerinin mesleki geleceklerini olumsuz yönde etkileyebilir.
- YZ intihal, bilgi kirliliği, taraflılık, telif ve fikri mülkiyet sorunları gibi etik problemlere yol açabilir.
- YZ araçları sunduğu imkanlar dolayısıyla, geleneksel ödev anlayışı çerçevesindeki beklentiler bağlamında değerlendirildiğinde öğrenim çıktılarını olumsuz yönde etkileyebilir.

Fırsatlar:

- YZ düşüncenin/hayal gücünün sınırlarını zorlayarak, önceden mali ve teknik imkanlar dolayısıyla yapılması mümkün olmayan görevleri mümkün hale getirebilir.
- YZ bilinçli kullanıldığı takdirde yaratıcılığı artırma ve yenilikçi fikirler keşfetmeye imkan sağlayabilir.
- YZ hedef kitle analizi gibi teknikler ile yaratıcılığın yönlendirilmesine yardımcı olabilir.
- YZ Sinema ve Televizyon alanındaki rutin ve zahmetli görevleri otomatize ederek verimliliği artırabilir ve zamandan tasarruf sağlamaya yardımcı olabilir.
- YZ var olan teknolojileri geliştirerek yapım ve öğrenme süreçlerinde yeni araçların ve tekniklerin gelişimine imkan sağlayabilir.
- YZ Sinema ve Televizyon alanında yeni anlatım biçimlerinin oluşmasına katkı sağlayabilir.
- YZ ve gelişmekte olan dijital teknolojilerin eğitim süreçlerine entegre edilmesi öğrencileri öncü bir zihniyetle, gerekli bilgi ve becerilere sahip olacak şekilde sektöre hazırlayabilir.

Diğer ifadeler:

- YZ kendiliğinden iyi veya kötü niteliğe sahip değildir ve yaratıcılık üzerindeki etkisi nasıl kullanıldığına bağlı olarak değişebilmektedir.
- YZ çeşitli görevlerde kullanılsa da yaratıcılık, eleştirel düşünme, hikaye anlatma becerileri, etik sorumluluk gibi insani değerler Sinema ve Televizyon alanı için önemini koruyacaktır.

- Sinema ve Televizyon alanının geleceğe dair profesyonel gereklilikleri teknolojik (YZ ve dijital teknolojiler konusunda yetkinlik) ve sosyal (yaratıcılık, eleştirel düşünce, duygusal zeka gibi) bileşenlerin uyumu ve birlikteliğini gerektirmektedir.
- Etik ve yasal konuların eğitime dahil edilmesi Sinema ve Televizyon alanında sorumlu YZ anlayışı geliştirmek için önemlidir.

4.3. Sosyo-Ekonomik ve Etik Değerlendirmeler

Bu bölümde YZ ve dijital teknolojilerin Sinema ve Televizyon alanı ile ilgili olarak katılımcıların ekonomik eşitsizliklerin durumu, yasal, etik ve yanlış kullanıma yönelik tutum ve görüşleri sunulmakta ve değerlendirilmektedir. Bu başlıkta çalışma kapsamında yanıt aranan aşağıdaki araştırma sorusu değerlendirilmektedir.

- Dijital ve yapay zeka teknolojileri alanındaki ilerlemeler “sinema ve televizyon” alanında hangi etik boyutları ortaya çıkarmaktadır?

4.3.1. Teknolojik gelişmeler bağlamında ekonomik eşitsizliklerin durumuna yönelik değerlendirmeler

Katılımcı U4: “Yapay zeka ile ilgili göz korkutucu unsurlardan biri Amerikadaki sendikalaşmayla Türkiye'deki sendikalaşmanın bir olmaması ve sektörün büyüklüğü arasındaki fark. Bunun getirdiği rekabet ortamına bakarak Türkiye'de Amerikadakinden çok daha fazla işsiz kalır düşüncesindeyim. Çünkü halihazırda ciddi haksızlık durumları olabiliyor emeğinin karşılığını alamamak gibi. ...Çünkü yapay zeka eğer senaryo yazabileceği bir konuma geliyorsa bir yapımcı bir senariste bölüm başı ya da filmler için maliyet çıkartmaktansa yapay zeka bunu yapabiliyorsa ben alayım birkaç bin dolara istediğim gibi bana yazdırsın diye düşünebilir.”

Katılımcı A1: “Şu anda internette bir takım yapay zeka imkanlarını ücretsiz görebiliyoruz. Ancak bir süre sonra bu değişebilir. Sosyal medya platformları da ilk çıktığında bu durumdaydı. Şimdi farklı bir ekonomik modelleme yapılabilir mi diye düşünüyorlar. Coğrafyaya bağlı olarak da değişecektir. ...Çünkü devreye erişim meselesi girecektir. Bu yüzden var olan eşitsizlikleri sürdürmeye ya da derinleştirmeye neden olabileceği konusunda şüphelerim var. ...Üniversiteler anlamında da değişkenlik gösterecektir. Üniversite üretmek istediği insan kaynağı anlamında kendini nereye konumlandırıyor? Buna kaynak ayırırken bünyesine hangi birimler üzerinden ekonomik

getiri sağlayacağını düşünmesi gerekiyor. Önceliklendirme meselesi. ...Sürekli olarak güç ile ilişkililiyor. İster kültürel, ister sanatsal, ister ideolojik veya politik anlamda. ...Coğrafi olarak ekonomik ve politik iklimin yapay zekanın eğitimde kullanımına ilişkin etkileri olacağını düşünüyorum. Bir insanın anavatanı toprağı değil içine hür doğduğu fikirleridir. Bu fikirlerinden, hayal gücünden korkuyorsan yapay zekayı veya başka bir teknolojiyi nasıl verimli kullanabilirsin? Yapay zeka bizi hayal gücümüzün ötesine götürmeyi vaad ediyor. Bunu verimli bir şekilde kullanamazsan bir önemi kalmaz. Belki belli türler ortaya çıkar, ucuz eğlencelik ürünler biraz daha yaratıcı olur. İnsanları meşgul etme politikasına döner. Ancak insanı eleştirel düşünmekten uzak tutacak Truman Showda işlendiği gibi bir takım meşguliyet filmleri, dizileri ortaya çıkar.”

Katılımcı A2: “Yapay zeka bir anlamda coğrafyadan, ortamdan kaynaklı olumsuz etkileri artırabilir. Öğrencilerin hem yapay zeka olsun hem de diğer dijital teknolojiler olsun bunlara erişimi, teknolojiye hakimiyeti ve bu teknolojilerden fayda sağlayıp bir şeyler üretebildiği durumlar tabi ki bölgelere göre farklılık gösteriyor. Yapay zeka ulaşılabilir olduğu durumlarda birçok açıdan kolaylık sağlayacaktır ancak erişimin kısıtlı olduğu bölgelerde, okullarda, üniversitelerde ne yazık ki bir dezavantaj olarak karşımıza çıkacak. ...Öğrenciler açısından iş piyasasını şekillendirme boyutundan baktığımızda ise, Türkiye gibi gelişmekte olan ülkeler kategorisindeki ülkelerde yapay zekanın kullanılabilirliği, erişilebilirliği açısından biraz geriden geliyoruz. Dolayısıyla öğrenciler mezun olduğunda bir müddet daha bunun etkilerinden uzak kalabilirler ama ilerleyen zamanda kaçınılmaz olarak etkilenecektir. Çünkü teknoloji insanları içine çekiyor. Bir şekilde ondan kaçamaz hale geleceğiz.”

Katılımcı A7: “Şu anda belli yapay zeka platformlarına üyeliği bulunan ve yapay zeka üzerine farklı alanlarda dersler açan çok az üniversite olduğunu düşünüyorum. Ancak bununla ilgili ders verilmek istendiğinde belli platformlara üyelik ihtiyacı olacaktır. Bunu öğrencinin karşılamasını beklemek doğru değil. ...Vakıf üniversitelerinin ister istemez bir rekabet içerisinde olması gerekiyor ancak devlet üniversitelerinde rekabet anlayışı aynı şekilde ilerlemiyor. Vakıf üniversiteleri albenilerini artırmak için bir tanıtım stratejisi olarak VR, AR ekipmanlarından tutun yapay zeka derslerine kadar bir entegrasyon sağlamaya çalışacaklardır. Diğer taraftan yetersiz imkanları olan bir devlet üniversitesinin öğrencisi en temel ekipmanı ararken vakıf üniversitesindeki öğrenci bu araçları ders kapsamında kullanmayı bırakın sosyal medyada paylaşmak için kullanacak bir lükse sahip olacak. ...Dolayısıyla sinema gibi teknoloji ile ilgili alanlarda vakıf üniversiteleri avantajlı bir noktaya yükselebilir. ...Bu durumda ekonomik eşitsizliklerin arası tabi ki açılacaktır.”

Katılımcı A3: “Öğrencilerin belli konularda motivasyonları düşük olabiliyor. Genellikle argümanları da ekipman yetersizliği ile ilgili oluyor bu konularda. ...Öğrencilere gerekli imkanları sağlayamadığımız için geriden geliyoruz ve birçok şey bireysel çabalarla ilerliyor. Ancak bireysel çabalarla ne kadar ilerleyebilir? Bir süre sonra eğitmen de öğrenci de motivasyonunu kaybediyor. Bu yüzden vakıf üniversitelerindeki imkanlar daha fazla öne çıkabilir.”

Katılımcı A4: "Şimdi açıkçası zaten her ne kadar az önce söylediğim gibi dijital teknolojiler bazı şeyleri çok kolaylaştırmış olsa da bir tarafıyla da bence çok daha zorlaştırdı. Çünkü o bilgiye ya da o teknoloji yine bir şekilde teknoloji bir tarafıyla yine de pahalı bir şeyden söz ediyoruz. Bugün film yapmanın maliyeti çok yüksek. ...Dolayısıyla biz hani öğrencilere bir şey anlatırken çok basit teknolojilerle çalışmak durumundayız. ...Bir altyapımız yok açıkçası. Ve bunu bize karşılayabilecek bir şey de hani şu an ki koşullarda ekonomik koşulları göz önünde bulundurduğumuza çok mümkün değil. O yüzden ciddi bir fırsat eşitsizliği de olabileceğini düşünüyorum açıkçası şey anlamında da yani atıyorum belki işte İstanbul'daki X Üniversitesi işte vakıf üniversitesinin sahip olduğu teknik imkanlarla buradaki tabi ki çok daha farklı olacak. Dolayısıyla da ciddi bir şey, uçurum olacak öğrenciler arasında ki hani bizim açımızdan da öyle şimdi biz de hani son teknoloji ya da çok böyle büyük imkanlarımız da olsa bunu kullanabilecek personelimiz de yok açıkçası. ...O yüzden hani bu daha bunları tamamlamamışken birden bire işte o az önce bahsettiğimiz yer çünkü çok daha böyle uçta bir yerde duruyor. Bizim orayı kat edebilmemiz gittikçe sanki daha çok zorlaşıyor diye düşünüyorum. Zorlaşacak ya da bilmiyorum."

Katılımcı Ö1: "Aslında yapay zekayı bir kenara bıraksak bile şu an bile bir ekonomik eşitsizlik yaşanıyor işte ister istemez. Her coğrafyadaki ve koşuldaki insan bir olmuyor. Ancak yapay zeka ile ilgili olarak eğer internete ulaşım varsa çok güzel yapay zekanın ücretsiz sürümleri var. Hatta ben bizim filmin kostümünü bir yapay zeka kullanarak tasarladım. Ve buna bir ücret ödemedim sadece bir internet ve bilgisayarım vardı. Bu şekilde yapay zekadan destek aldım. Eğer buna erişim sağlanabilirse ekonomik eşitsizliğin bir noktada önüne geçebilir diye düşünüyorum."

Katılımcı Ö2: "Kesinlikle bir eşitsizlik yaratır. Çünkü şu anda ülkemiz teknolojiyi tüketen konumda kalıyor...Alım gücü de düşük olduğu için erişim daha da kısıtlanmış oluyor. ...Örnek vermek gerekirse Chat GPT en son baktığımda aylık 20 dolardı. Kaç kişi aylık 20 dolar ekstra buna verebilir? Ve ne oranda kullanabilir? Ne kadar derinlemesine kullanabilir bunu?"

Katılımcı Ö3: “Sadece yapay zeka değil aynı zamanda teknolojinin de gelişmesi belki bu eşitsizlikleri bir miktar kapatabilir. ...Tamamen kalkacağını düşünmüyorum tabii ki de ama en azından biraz daha yaklaştırabilir. Çünkü diğer tarafta yüzbinlerce liralık kameralardan bahsediyoruz.”

Katılımcı Ö4: “Bence ekonomik eşitsizlikler şekil değiştirebilir. Kamerası olmayan bir okul yapay zekayı çok iyi kullansa dahi kamerası olan okula kıyasla daha az kalitede bir iş üretebilecektir. Ancak belli farkları kapatmaktan ziyade eşitsizliğin şeklini değiştirebilir. Yani artık herkes film yapar ama birinin filmi daha iyi olur. Şu anda film yapamayan biri dahi yapabilecek potansiyele gelir. Ama yine de ekonomik fark gözle görülür bir düzeyde olur diye düşünüyorum. Çünkü bu durum sadece kameradan ibaret değil. Okulun kendi stüdyo imkanları, stüdyo sayısı, öğrencilere farklı mekanlarda çekim yapabilme anlamında verebileceği fırsatlar, bu mekanları kullanma konusunda verdiği izinler. Bunlar yapay zeka ile birlikte filmin kalitesini belirleyecek şeyler diye düşünüyorum.”

Katılımcı A5: "Okullara kaynak sağlanacak ki bunlar yapılabilsin. Bunun çok hızlı olması gerekiyor. Çünkü sizin almaya çalıştığınız cihazla teknolojik gelişme arasında bir bağ var. ...Sizin ihaleye projeyi yazmanız, ihaleye çıkmanız, bunun satın alınması, buraya kurulması arasında geçecek olan süre uzadıkça çıkan yeni teknoloji öteki aparatların değişmesine neden oluyor. Bu da öğrenciye yansıyor ...Özel üniversitelerdeki durumu oralarda çalışan arkadaşlarım üzerinden biliyorum. Orada bu işin reklamının yapılması, ne kadar teknolojiye sahip olduğun üzerinden oluyor. Yani ben şu kameralara sahibim, şu kurgu cihazlarına ve programlara sahibim şeklinde. ...Bir de köklü üniversitelerde eskiden kalma cihazlar sayıca var olarak görüldüğü için ve ülkenin ekonomisi ve politikası nedeniyle öncelik yeni açılan üniversitelere verildiği için kendi imkanlarımızı yenileyemiyoruz."

Katılımcı Ö6: “Teknoloji genel olarak daha iyi bir toplum vaadiyle sunuluyor ama var olan uçurumları daha da derinleştiriyor bence. Bu yüzden ekonomik eşitsizlikleri de artıracaktır.”

Katılımcı A6: “Teknoloji ekonomik eşitsizlikleri tabi ki çok etkiliyor. Şu anda kişi başı geliri çok düşük Türkiye'nin. Sinema televizyonu eğitimi alıyorsun, teknoloji ile içli dışlı olacaksın. Eğer öğrencinin elinde örneğin en basitinden bir laptop yoksa ve senin derste anlattıklarını kendisi programda yapamıyorsa bir anlamı olmaz.

Görüşme verilerine göre, temel tartışmalardan biri YZ ve gelişmekte olan dijital teknolojilerin Sinema ve Televizyon eğitimi ve yapımları anlamında var olan ekonomik

eşitsizlikleri ne yönde etkileyeceğidir. Katılımcıların geneli özellikle öğrencilerin söz konusu teknolojilere erişimlerinin kısıtlı olabileceği ve bu yüzden de coğrafyaya ve bağlama bağlı olarak eşitsizliklerin derinleşebileceği yönündedir. Katılımcı A7, YZ teknolojilerinin eğitime entegrasyonu ile ilgili olarak erişim sorunlarının göz önünde bulundurulması gerektiğini ve eğitimin bu imkanları öğrenciye sunabilecek şekilde tasarlanması gerektiğini belirtmektedir. Bu noktada teknolojik gelişmelerinin hızının Sinema ve Televizyon eğitimindeki rolünün önem kazanacağı öngörülmekte ve bu durumun devlet ve vakıf üniversiteleri arasında bir ayrımı ön plana çıkarabileceği konusu gündeme getirilmektedir. Katılımcı A4, bazı devlet üniversitelerinde bulunan Sinema ve Televizyon Bölümlerinin halihazırda teknolojik imkansızlıklara ve personel eksikliğine dayanan zorluklar yaşandığını, bu durumun hem öğrencilerin hem de öğretmenlerin motivasyonunu olumsuz yönde etkilediğini dile getirmektedir. A4, teknolojik gelişmelerin Sinema ve Televizyon alanındaki süreçleri etkileme potansiyelinin bu sebeple vakıf üniversitelerinin pozisyonunu güçlendirebileceğini eklemektedir. Katılımcı A7, vakıf üniversiteleri ve devlet üniversitelerinin rekabet anlayışları arasındaki farka değinerek, vakıf üniversitelerinin YZ, AR ve VR gibi gelişen teknolojileri öncü bir biçimde entegre edip bu durumu tanıtım stratejilerinin de bir parçası etmek için fırsat olarak göreceklarine dikkat çekmektedir. Dolayısıyla bu durumun vakıf üniversiteleri ve devlet üniversiteleri arasındaki ekonomik eşitsizliğe dayalı farkı artırabileceğine vurgu yapmaktadır. Katılımcı A5, devlet üniversitelerinde bürokratik süreçlerin teknolojinin hızı ile uyumsuz bir yapıya sahip olduğunu, vakıf üniversitelerinin pazarlama stratejisi olarak teknolojik entegrasyonu önceliklendirdiklerini ifade etmektedir. Ö4, teknolojiye bağlı olarak ekonomik eşitsizlerin niteliksel değişimine vurgu yapmaktadır. YZ teknolojilerinin belli imkanlar sunarak önceden mümkün olmayan bazı imkanları sağlayabileceğini ancak bu imkanların halihazırda var olan diğer imkanlar üzerine eklenmesi sonucu eşitsizliklerin azalmayacağını ve sadece şekil değiştireceğini ifade etmektedir. Ö1 ve Ö3, YZ araçlarının ekonomik eşitsizlikleri hafifletme potansiyeline iyimser bir açıdan bakmakta ancak bu durumun minimal düzeyde olacağını düşünmektedirler.

Görüşmelerde ifade edilen konulardan bir diğeri de YZ teknolojilerinin daha genel bağlamda Sinema ve Televizyon sektörü içerisindeki ekonomik eşitsizliklere ilişkin boyutlarıdır. Katılımcı U4, Hollywood'un YZ potansiyel etkilerine

Hollywood'un gösterdiği tepkiye değinerek, YZ'nın istihdam konusunda yaratabileceği sorunların sendikalaşma farkından dolayı Türkiye'de ABD'ye oranla daha derinden hissedilebileceğine değinmektedir. A2, ülke olarak YZ teknolojilere geç adapte olmanın olası olduğunu hem de öğrenciler açısından da bölgesel ve bağlamsal farkların erişim konusunda önemli bir etkiye sahip olduğunu belirtmektedir. YZ teknolojilerinin eğitim ve üretim süreçlerinde kullanımının potansiyel faydalarına rağmen erişimin temel düzeyde bir sorun olarak eşitsizlikleri derinleştirebileceğini ifade etmektedir. Sonuç olarak, YZ ve dijital teknolojilerin Sinema ve Televizyonun eğitim ve üretim boyutuyla ilgili olarak ekonomik eşitsizlikleri azaltabileceğine yönelik iyimser yaklaşımlar bulunsa da (Ö1, Ö3), katılımcıların geneli daha temkinli bir tavırla yaklaşmakta ve olası riskleri kabul etmektedirler.

Yukarıda sunulan görüşme verileri bağlamında ele alınan konular ve bunlara yönelik bakış açıları çalışma kapsamında faydalanılan teoriler bağlamında yorumlanarak kavramsal bir çerçevede değerlendirilmek amacıyla aşağıdaki ifadelerle özetlenmektedir:

Fırsatlar:

- YZ teknolojileri verimli ve doğru kullanıldığında üretim ve eğitim alanındaki ekonomik eşitsizliklerden doğan farklılığı azaltabilir ancak tamamen yok edemez.

Riskler:

- YZ ve gelişen dijital teknolojiler, Türkiye'deki Sinema ve Televizyon eğitiminde var olan ekonomik eşitsizlikleri artırabilir.
- Türkiyedeki bölgesel veya sosyoekonomik farklılıkların teknolojiye ve kaynaklara erişimi etkilemesi YZ'nin eğitim boyutundaki potansiyel faydalarını engelleyebilir.
- YZ destekli ve dijital teknolojilerin maliyeti Sinema ve Televizyon eğitiminde eşit fırsatlara sahip olmayı engeller.
- YZ ve dijital teknolojilere yaptıkları yatırımlar doğrultusunda vakıf üniversiteleri avantajlı konuma geçebilir ve yeterli teknik kaynağa sahip olmayan devlet üniversiteleri ile aralarındaki eşitsizlik artabilir.

- Sınırlı kaynak aktarımı, bürokratik süreçler ve teknolojinin hızlı gelişimi, kuruluşların güncellenmelerini olumsuz yönde etkileyerek öğrencileri daha dezavantajlı konuma getirebilir.
- YZ'nın gelişimi ile hem öğrenciler arası ve hem de Sinema ve Televizyon bölümleri arasındaki ekonomik eşitsizliklerin nitelikleri değişerek yeni türde eşitsizlikler ortaya çıkabilir.

4.3.2. Etik ve yasal boyutlar

Görüşmeler kapsamında YZ ve dijital teknolojilerin Sinema ve Televizyon alanına ilişkin olarak üzerinde durulması gereken yasal ve etik boyutlarına değinilmiştir. Etik konusuyla ilgili olarak “4.2.4. Sinema ve Televizyon Eğitimi Bağlamında Yapay Zeka ve Etik Üzerine Değerlendirmeler” başlığında sunulan değerlendirmeler etik değerlerin eğitim süreçlerinin bir parçası olarak tasarlanmasına ilişkin görüşleri sunarken bu başlık Sinema ve Televizyon alanının geneli bağlamında etik ve yasal konulara ilişkin görüşleri sunmaktadır. Ek olarak bu başlık, araştırmanın “Dijital ve yapay zeka teknolojileri alanındaki ilerlemeler “sinema ve televizyon” alanında hangi etik ve yasal boyutları ortaya çıkarmaktadır?” sorusuna yanıt aramaktadır.

4.3.2.1. Telif ve fikri mülkiyet üzerine değerlendirmeler

Katılımcı A1: “Etik olarak en önemli konulardan biri fikri mülkiyet. Belli bir senaryoyu yazdık, belli bir içeriği ürettik dediğimizde bunun sahibi tam olarak kim olacak? Belli bir içeriği alıp dönüştürüp kullanıyoruz. Öğrencilere bunun da bilincini kazandırmak önemli. Öğrencilerin halihazırda hukuki meselelerle ilgili eksikleri var. Herhangi bir içeriği kredilerde belirtmek kaydıyla kullanabileceklerini düşünüyorlar. Yapay zekanın hukuki boyutunun da özellikle yaratıcı işler bağlamında konuşulması gerekiyor.”

Katılımcı U1: “Yapımcı olarak kendi açımdan baktığımda etik tarafından hem faydalı hem zararlı olabilecek ihtimaller görüyorum. Örneğin çok yakın bir zamanda benim yaptığım işin birebir aynısını yapan bir kuruluş oldu. Bu tarz ihlalleri önden yakalama, korsanla mücadele gibi bir potansiyeli olabilir ve faydalı olur. ...Onun dışında ise insandan rol çalmaması gerektiğini düşünüyorum. Biraz da insanda bitiyor etik konusu. İnsanın yapay zekayı nasıl kullandığı ile ilgili. Niyet önemli.”

Katılımcı A2: “Bu durumun özgünlüğü, yaratıcılığı, benzerliği anlamında etik ve yasal boyutları da var. Biz mi yapıyoruz yoksa yapay zeka mı yapıyor? Ortaya çıkan ürün bizim ürünümüz mü yoksa yapay zekanın ürünü mü ya da sadece teknik bir kolaylık olarak mı faydalanmış oluyoruz? Bunların belirlenmesi gerekiyor.”

Katılımcı A4: “Bazı örnekler var, örneğin bazı yapımlar yapay zeka ile üreterek Tim Burton’ın stilinden esinlenerek ona benzer görüntüler kullanmışlar. Tim Burton da hoşlanmamış tabii bundan. Hem etik hem de hak ihlali anlamında birçok tartışmaya sebep olacak gibi görünüyor”.

Katılımcı Ö1: “Etik ve telif gibi meseleler geliyor aklıma. Yapay zeka sonuçta veri üzerinden besleniyor. Bu veri üzerinden birşey ürettiğinden telif meselesi devreye giriyor. Başka birinin ürettiği bir şeyi kendi dokunuşlarıyla veya müdahale etmeden yeni birşey üretebilirsin. Bu konuda sorunlar olabilir. Ama zaten fotoğraf veya video çekerken de çok fazla referans aldığımız şey oluyor. Bir şeyleri sürekli taklit ederek yapıyoruz. Ancak yapay zeka bunu bilgi hırsızlığı haline getirerek bir sorun oluşturur mu diye düşünüyorum.”

Katılımcı Ö2: “Yapay zeka sıfırdan yaratan bir şey değil zaten. Tamamen çalmak gibi gerçekten. Çünkü internet üzerindeki ulaşabildiği bütün veriyi tarayıp ortaya bir çıktı vermek, bu zamana kadar yapılmış bütün sanat eserlerini tarayıp ortaya bir resim vermesi aslında. ...Bu açıdan düşünüldüğünde sıfırdan yaratıcı bir şey ortaya koymuyor. ...Biraz çalmayı meşrulaştıran bir şey bu. Telif hakkını geçtim çalmayı meşrulaştırıyor. Bugün afişlerde, tasarımlarda bir çok yerde kullanıyor ve bir yerden sonra önüne geçilebilecek bir durumdan çıkıyor. Çünkü hangi biri takip edilecek?”

Katılımcı U3: “Biz bir reklam projemizde telif sorunları yaşadık örneğin. Yani ben promptları giriyorum ancak yapay zeka da bir yerden besleniyor ve bu durum da telif konusuna denk geliyor. Bu yüzden yasal bir zemine oturtulmak zorunda yoksa kontrol edilemez bir noktaya gelebilir açıkçası.”

Katılımcı U4: “Biz fikir satıyoruz sonuçta. ...Örneğin faydalı olduğunu düşündüğüm için bir içerik üretip internette paylaştığımı düşünelim. Bu içeriği yapay zeka aracılığı ile biri alıp ticari bir amaç için kullanabilir. Henüz kestiremiyorum ancak yakın zamanda İtalya’da bir yasaklama kararı çıktı. Amerika’daki oyuncular ve senaristlerin büyük grevini zaten biliyoruz. Özellikle bizim gibi bir ülkede nereye gider kestiremiyorum. Çok kaotik yönlere götürebilir diye düşünüyorum ve bence kaotik bir tarafa gideceğiz.”

Katılımcı Ö4: “Etik konusunda yapay zekaya pek güvenilmiyor. Zaten tüm verilerimizi tutmak üzere kullanılıyor. Yani dünyadaki herkesten aldıkları veriyi serverlarında tutup o veri bir daha karşısına çıktığı zaman ona göre tepki verebilecek bir algoritmaya sahip olduğundan dolayı. Etik anlamda veri ihlali zaten artık günlük hayatımızda çok alıştığımız bir noktada. Bunu sorun dahi etmiyoruz. Fakat telif hakkı gibi durumları hukukçuların tespit etmesi gereken bir noktadayız çünkü kendi fikrini üretmiyor yapay zeka. Farklı kaynaklardan aldığı fikirleri bize söylüyor. Bu bir telif hakkı sorunu yaratır mı hukuki olarak tartışmaya devam etmek gerektiğini düşünüyorum.”

Katılımcı Ö6: “Büyük sorunlar olacaktır. Özellikle iş yapan insanlar sinirlenecektir. Yapay zeka bizim işimizi yapıyor ve çalışıyor diye düşünecekler. Çünkü Chat GPT alıntı olarak da vermiyor. Veya benim başıma gelmişti örneğin, yapay zeka kullanarak bir yüz görüntüsü oluşturmaya çalışıyordum. Ünlü bir ismin yüzüne çok benzeyen bir yüz oluşturdu. Biraz deforme olmuş gibiydi ama onun yüzüydü. Bunu tüm insanlara yapabilir. ...Ya da birinin sesiyle bir şey söylemek. Bunlar tehlikeli ancak olmaya devam edecektir. Böyle bir çağdayız zaten. Yapay zeka sadece biraz daha karıştırıyor gibi geliyor bana.”

Görüşme verilerine göre, telif ve fikri mülkiyet Sinema ve Televizyon alanı kapsamında YZ ile ilgili olarak sıklıkla değinilen konulardır. Katılımcılar öncelikli olarak YZ aracılığıyla üretilen içeriklerle ilgili olarak genel bir düzenlemenin gerekliliği üzerinde durmuşlardır. Söz konusu düzenlemeler hem Sinema ve Televizyon alanının yaratıcı fikirler üzerinden ürettiği değerın sektörel anlamda korunması hem de bu konulara yönelik hassasiyetin eğitim süreçlerinde öğrencilere aktarılması açısından değerlendirilmektedir. Örneğin Katılımcı A1, bazı öğrencilerin halihazırda telif ve fikri mülkiyete yönelik yeterli bilgiye sahip olmadığını ve YZ bağlamında da üretim süreçlerinde bu konulardan haberdar olabilmeleri için öğrencilerin bu konuda da bilgilendirilmesi gerekliliğine değinmektedir. YZ’nın veri setleri üzerinden örüntüleri analiz ederek öğrenmesi, Katılımcı A4’ün de örneklendirdiği gibi zaman içerisinde görsel anlamda bir dil oluşturmuş olan sanatçıların stillerinin aktarılması, kullanılması ve bunlar üzerinden dönüştürmeler yapılmasına olanak tanımaktadır. Bu durum, fikri mülkiyetin hangi noktada başlayıp bittiğine ve takipbinin nasıl yapılacağına yönelik soru işaretleri de oluşturmaktadır. Bu konulardaki belirsizlik, Katılımcı Ö2’nin değindiği üzere YZ’nın “çalmayı meşrulaştırdığına” yönelik bir izlenim oluşturmaktadır. Bu aşamada şunu belirtmek gerekir ki, bu konularda yasal düzenlemelerin yapılmasının önündeki önemli sorunlardan biri derin öğrenmenin, veri

setlerini birebir olarak sisteminde tutmaması ve sürekli olarak derinleşen katmanlar halinde söz konusu veri üzerindeki örüntüleri öğrenmesine dayanmaktadır. Milyon ve milyarlarca parametreye sahip olan modellerin üzerinde eğitilmiş oldukları tek bir ürünün örüntülerini çok sayıdaki diğer örüntüyle hangi düzeyde birleştirdiğinde orjinalliğin sağlandığı, bu aşamada modelin yaratıcılığının nerede başlayıp nerede bittiği birçok alan için sorgulanmakta olan bir durumdur. İnsanlar da yaratıcı süreçlerinde birçok görsel, işitsel, yazınsal materyale maruz kalarak öğrenmekte, ilham almakta ve bunların devamı olarak belli üretimlere girmektedirler. Bu durumun makineler için hangi düzeyde geçerli olacağı öğrenmenin doğasına ilişkin de sorgulamaları beraberinde getirmektedir. Dolayısıyla YZ teknolojileri geliştikçe bu alanda yapılan tartışmalar ve buna bağlı olarak yapılan yasal düzenlemelerin de akışkan bir yapıya sahip olması olasıdır. Ancak katılımcıların bu konulara yönelik ifadeleri, bu durumun güncel şartlarda hangi yönleriyle ve ne şekillerde algılandığına yönelik izlenimler sunmaktadır.

Katılımcı U3, bu konudaki yasal düzenlemelerin eksikliğinin YZ'nın profesyonel çerçevede kullanımına da temkinli yaklaşılmasına sebep olduğunu açıklamaktadır. Benzer şekilde Katılımcı U4, fikir üzerinden değer üreten meslekler açısından duyduğu endişeyi dile getirmektedir. Katılımcı Ö6 ise, kişilerin yüz ve ses verilerinin taklit edilebileceğini ve bu durumun etik ve yanlış kullanım açısından değerlendirilebilecek bir yönüne vurgu yapmaktadır. Diğer taraftan Katılımcı U1, etik ve yasal açıdan eksi ve artı yönlerin bulunduğunu, yapay zekanın aynı zamanda fikir ve emek hırsızlığını önceden tespit ederek engelleme yönünde faydalı bir kullanımı da olabileceğini ifade etmektedir. Özetle, YZ'nın etik ve yasal boyutlarda algılanan durumu endişeleri ve sorgulamaları daha fazla ön plana çıkaran bir yapıya sahiptir. YZ'nın olanakları doğrultusunda halihazırda var olan belli etik ve yasal sorunların önüne geçebilme potansiyeli bulunsa da kendi teknolojisi gereği belli bir zemine oturmamış olması endişe uyandırıcı boyutlarının daha fazla sorgulanmasına ve dile getirilmesine sebep olmaktadır.

Yukarıda sunulan görüşme verileri bağlamında ele alınan konular ve bunlara yönelik bakış açıları çalışma kapsamında faydalanılan teoriler bağlamında

yorumlanarak kavramsal bir çerçevede değerlendirilmek amacıyla aşağıdaki ifadelerle özetlenmektedir:

Fırsatlar:

- YZ'nın teknolojik olanakları telif sorunları ve korsanla mücadele gibi konularda faydalı bir şekilde kullanılmasına imkan tanımaktadır.

Riskler:

- YZ'nın var olan çalışmalardan beslenerek yeni çıktılar üretmesi fikri mülkiyet ve aşırma anlamında endişelere sebep olmaktadır.
- YZ'nın yaratıcı sektörlerde kullanımı insanı değersizleştiren bir biçimde görevlerin otomatize edilmesine istihdam sorunlarına yol açabilir.
- YZ üretimi içeriklerin yanlış kullanımına ilişkin yasal düzenlemelerde belirsizlikler ve eksiklikler bulunmaktadır.
- YZ'nın var olan veri setleri üzerinden beslenerek içerik üretmesi ilham alma, referans verme, aşırma gibi anlayışlar arasındaki sınırları bulanıklaştırmakta ve etik açıdan endişe uyandırmaktadır.
- Bu konudaki yasal düzenlemeler YZ'nın kullanımını ve zincirleme olarak kültürel çıktıları da etkileyeceğinden yasal düzenlemeler konusunda alınacak kararlar doğrultusunda üretilen içeriklerin tektipleşmesi ve orijinallikten uzak olmasını da beraberinde getirebilir.
- YZ'nın deepfake gibi yollarla izinsiz olarak bireyleri taklit etmesi gibi kötü niyetli kullanım potansiyeli bulunmaktadır.

Diğer ifadeler:

- (Belli YZ platformlarının bu konuda düzenlemeleri bulunsa da) YZ tarafından üretilen içeriklerin genel anlamda mülkiyet hakkının kimde bulunduğu dair belirsizlik mevcuttur.
- YZ'nın yaratıcı işlerde kullanımına yönelik etik anlayışların değerlendirilmesine ve gelişmesine ihtiyaç bulunmaktadır.
- Bilgisizlikten dolayı doğabilecek ihlalleri önlemek amacıyla Sinema ve Televizyon alanındaki öğrencileri fikri mülkiyet konuları ile ilgili bilgilendirmek gereklidir.

4.3.2.2. Bilgi kirliliği, manipülasyon, taraflılığa yönelik değerlendirmeler

Katılımcı A7: Üretim aşamasıyla ilgili etik boyutun dezenformasyon anlamında riskli olabileceğini düşünüyorum. İçeriği pazarlamak için yanlış bilgiler kullanabilirler çünkü gerçekçi görüntüler üretmek mümkün olabilir. ...ancak yapay zeka belli bir ilerleme sağladıktan sonra her sektörde ve her alanda kullanılacak. O aşamada etğin başka boyutlarını konuşuyor olabiliriz. Akademik üretimler, hukuki konular ya da veri gizliliği gibi bambaşka konular olacaktır. Sinemaya çok gelemeyebilir bile etik konusu.”

Katılımcı A3: “Belgesel alanında da yapay zeka pek çok tartışmayı da beraberinde getirecektir. Çünkü belgeselin gerçeklikle ve gerçeklikten beslendiği ile ilgili bir iddiası var. ...Bir öğrencim dedesinin biyografik bir belgeselini yapacaktı. Dedesini kaybetmiş ama onun sesini yapay zeka kullanarak bir mektup seslendirmeyi düşünmüştü. Bunu ilk duyduğumda şaşkınlık içerisinde karşılamıştım çünkü birçok tartışmayı beraberinde getiriyor.”

Katılımcı U3: “Yaptığımız bir reklam projesinde yapay zeka ile çalıştık. Telif konusunda sorunlar ortaya çıktı. Evet belli promptları yazıyoruz ancak yapay zeka da bir yerden besleniyor ve bu da telif sorununa denk geliyor. Bu konunun da kanunen bir noktaya oturması gerekli çünkü kontrol edemediğimiz bir noktaya gelebilir açıkçası.”

Katılımcı U5: Bence kontrolden çıkmadan önce etik açıdan bazı sınırlamalar ve düzenlemeler gerekiyor, özellikle görüntü üretmekle ilgili. ...ChatGPT4o lansmanında dinlettikleri ses tamamen insan gibiydi. ...Tabi son birkaç yıl içerisindeki gelişimi gördükten sonra beş yıl sonrası için endişeleniyorum. ...Yakın zamanda Almanyada bir siyasi parti yapay zeka ile üretilmiş ve kızgın bir şekilde bağırarak göçmenleri gösteren bir görseli posterlerinde kullandılar. ...Diğer taraftan da teknoloji toplumun belli yönlerini yansıtıyor. Örneğin geçen bir örnek gördüm. Bir üretken yapay zeka modeline Asyalı bir erkek ve beyaz bir kadını bir çift olarak göstermesini söylüyorlar ve yapamıyor. Sürekli beyaz bir çift görüntüsü oluşturuyor. O anlamda toplumsal yapının da teknoloji üzerinde bir etkisi var. Böyle örneklerle farklı grupların ne tür temsilleri olduğunu görmüş oluyorsun.”

Katılımcı A6: “Tarihi yeniden yazabilirsin. Bir de bunu kanıt gibi görselleştirme imkanı olursa neyin gerçek neyin gerçek dışı olduğu ortadan kalkabilir. ...Şu anda zaten ses teknolojisinde benzer bir durum ortaya çıktığı için sorunlar var. Bunun sınırını nasıl koyacağız? Çünkü sınır yok. Bir şeyin gerçek olup olmadığını onu yapan kişi bile anlayamayabilir ve orada sınırlar kopacaktır. Bu da birçok sorunu ortaya çıkarır.”

Görüşme verilerine göre, YZ teknolojisinin neyin gerçek neyin simülasyon olduğuna dair sınırları bulanıklaştırma potansiyeli bulunmaktadır. Katılımcı A6 imkanlar dahilinde tarihsel gerçekliğin bile zarar görebileceğine değinmektedir. A7 ise bu imkanların pazarlama stratejilerine malzeme edilebileceğini vurgulamaktadır. Katılımcı U5, teknolojiyi toplumun aynası olarak nitelendirmekte ve YZ'nın da örneğin ırklararası birliktelikler konusunda önyargıya sahip olma gibi toplumda bulunan tarafılığı yansıtabilme potansiyeli olduğuna dikkat çekmektedir. A3, Sinema ve Televizyon alanında belgesel niteliğiyle ön plana çıkan yapımlar kapsamında YZ'nın ilginç ve derin tartışmaları beraberinde getirdiğini vurgulamaktadır. Bu anlamda izinsiz olarak birinin ses veya görüntüsünü kullanmaya yönelik duyulan endişeleri ilginç bir örnek üzerinden tartışmaya sunmaktadır. Bir belgesel projesi kapsamında öğrencisinin hayatta olmayan dedesinin ses kaydını YZ araçları ile manipüle ederek bir anlatı üretmeye çalışması, belgesel yapımlar ve YZ ilişkisine yönelik oldukça derin bir tartışma konusu haline getirmektedir. YZ aracılığı ile üretilen içeriklerin siyasi amaçlarla kullanılarak kültürel ve sosyal süreçleri etkilemesi de imkan dahilindedir. U5 Almanya'daki bir siyasi partinin YZ ile üretilen görselleri nefret yaymaya yönelik kullanması örneği üzerinden bu konudaki manipülatif ve kötü niyetli uygulamaların ciddi sonuçlarına dikkat çekmektedir.

Yukarıda sunulan görüşme verileri bağlamında ele alınan konular ve bunlara yönelik bakış açıları çalışma kapsamında faydalanan teoriler bağlamında yorumlanarak kavramsal bir çerçevede değerlendirilmek amacıyla aşağıdaki ifadelerle özetlenmektedir:

Fırsatlar:

- YZ'nın gerçekçi içerikler üretebilme potansiyeli farklı yaratıcı sektörler için fırsatlar sunmaktadır.

Riskler:

- İçerik üretiminde YZ kullanımı bilgi kirliliği ve gerçekliğin bulanıklaşması konularıyla ilgili olarak etik endişeler doğurmaktadır.

- YZ'nın görsel ve işitsel içeriği manipüle edebilme imkanları sahte kanıt üretme ve hakikati yıpratma potansiyeline sahiptir.
- YZ modelleri toplumda var olan ön yargılara sahip olabilir ve bunları içeriklerine yansıtabilirler.
- YZ teknolojileri Sinema ve Televizyon alanında belgesel çalışmaları açısından temsil ve manipülasyon gibi kavramlarla ilgili derin tartışmalar üretme potansiyeline sahiptir.

Diğer ifadeler:

- Sürekli gelişmekte olan YZ teknolojileri Sinema ve Televizyon alanında gerek biçim gerekse içerik anlamında birçok tartışma alanı açmaktadır.

4.4. Görüşme Bulgularının Kuramsal Çerçeveler Bağlamında İncelemesi

Görüşmeler kapsamında elde edilen veriler, çalışma boyunca her başlık altında ifadeler olarak özetlenmiştir. Bu bölümde söz konusu ifadeler çalışmanın literatüründe özetlenen kavramsal çerçeve bağlamında değerlendirilmekte ve aşağıdaki araştırma sorularına yanıt aranmaktadır.

- Sinema ve Televizyon alanındaki akademisyenlerin, alan uzmanlarının ve öğrencilerin yaklaşımları ile teknoloji ve toplum kuramları arasında nasıl bir ilişki bulunmaktadır?
- Bu çalışmanın kavramsal çerçevesinde ele alınan teknoloji ve toplum kuramları, “dijital ve yapay zeka teknolojilerinin eğitim süreçlerine entegrasyon stratejileri” bağlamında “sinema ve televizyon” alanına yönelik ne tür değerlendirmeler sunmaktadır?

Teknolojik Determinizm açısından bakıldığında, teknolojinin sosyal süreçleri oldukça belirleyici bir konumda olduğu görülmektedir. Yapay zeka teknolojilerinin Sinema ve Televizyon alanında hem üretim hem eğitim süreçlerine entegre edilmesi kaçınılmaz olarak görülmektedir. Bu durum, sosyal, kültürel ve ekonomik yönden etkileri olacağı kabul edilmesine rağmen teknolojinin toplumsal süreçleri belirleyici bir pozisyonda olduğunun bir göstergesi olarak yorumlanabilir. Teknolojik gelişmelerin Sinema ve Televizyon sektöründeki çeşitli süreçleri dönüştürme potansiyeline sahip

olduğu görülmektedir. İstihdam ve mesleklerin geleceği konusunda sıkça dile getirilen endişeler, otomasyonun iş gücünü şekillendirmeye yönelik belirtileridir. YZ'nın yeni beceri setlerini gerektirmesi ve katılımcıların bu beceri setlerini edinilmesi gerektiğine yönelik yaklaşımları teknolojinin insan becerileri ve eğitim süreçleri üzerindeki belirleyici etkisi olarak öne çıkmaktadır. Yapay zeka teknolojilerinin gerek Sinema ve Televizyon alanındaki okullar arasında, gerekse küresel anlamda büyük yapım şirketleri ve ülkeler arası ekonomik eşitsizlikleri beraberinde getirebileceğine dair endişeler, teknolojinin ekonomik dengeleri de etkileme ve belirleme üzerindeki gücü olarak yorumlanabilir. YZ teknolojilerinin manipülasyon amaçlı kullanılabilmesi, gerçek ve gerçek dışı olan içeriği birbirinden ayıramayacak düzeyde yaklaştırması da McLuhan'ın sıklıkla değindiği algının araçlar tarafından şekillenmesine yönelik iddiayı güçlendirmektedir. Ancak veriler teknolojik belirlenimci boyutları sunmasına rağmen YZ teknolojilerinin Sinema ve Televizyon alanındaki üretim ve eğitim boyutlarına yönelik durumu tek başına açıklayamamaktadır. Söz konusu durum bağlamında değerlendirilmesi gereken ekonomik eşitsizlikler, erişim engelleri, beceri ve farkındalık seviyelerindeki farklılıklar gibi çeşitli sosyal faktörlerin bu anlamdaki fonksiyonlarını göz ardı etmemek gereklidir. Bu durum farklı teorik perspektiflerin sunabileceği bakış açılarına ve önerilere duyulan ihtiyacı ortaya çıkarmaktadır. Başlı başına teknolojik determinist bir bakış açısıyla Sinema ve Televizyon eğitime entegre edilen YZ teknolojilerinin eleştirel düşüncüyü zayıflatma, Sinema ve Televizyon sektörünün geleceğini teknoloji şirketlerinin kontrolüne bırakma, sanatsal ve analitik düşünceleri gelişmiş öğrenciler yerine teknolojinin belirlediği ekonomik trendlere hizmet etmeye çabalayan insan kaynağı yetiştirme gibi sorgulanması gereken çıktıları olması mümkündür. Ayrıca, sinematik yapımların “yeni olan iyidir” yanılgısıyla son teknolojilerin pazarlamacıları haline gelmeleri, farklı bağlamlar göz önünde bulundurularak çeşitlenme potansiyeli bulunan sinematik dili ve yaratıcı imkanları en yeni teknolojilerin imkanlarına sınırlama riski de bulunmaktadır.

Teknoloji Kabul Modeli, belli teknolojilerin kabul süreçlerini açıklamaya ve tahmin etmeye yarayan, teknolojinin yönetsel süreçleriyle ilgili fonksiyonel ve odaklı bir yaklaşımdır. Dolayısıyla teknoloji ve toplum arasındaki ilişkileri genel bir boyutta ele alma ve açıklama amacı yoktur. Ancak YZ teknolojilerinin kabulüne yönelik sunabileceği perspektif, Sinema ve Televizyon alanının geleceğine yönelik öngörülerde

bulunmak için kullanışlıdır. Araştırma kapsamında elde edilen veriler, YZ'ya yönelik algılanan kullanışlılığın (perceived usefulness) yüksek olduğunu göstermektedir. Sinematik yapım süreçlerinin çeşitli aşamalarında rutin görevleri otomatize ederek verimliliği artıracağına yönelik düşünceler bu durumun göstergesidir. Ancak, bu durum yaratıcı süreçler için farklı algılanmaktadır. YZ teknolojilerinin yaratıcı aşamalardaki algılanan kullanışlılığı yaratıcılığı ve orijinallliği olumsuz etkileme potansiyeli ile ilgili olarak olumlu , temkinli ve olumsuz olmak üzere karma bir yapıya sahiptir. Diğer taraftan, YZ'nın eğitim süreçlerine entegre edilmesine yönelik bulunan talep doğrultusunda, algılanan kullanım kolaylığının (perceived ease of use) ortalama veya düşük düzeyde olduğu ortaya çıkmaktadır. YZ teknolojilerinin eğitim süreçlerine entegre edilmesi, algılanan kullanım kolaylığını artırabilir. Bu anlamda YZ teknolojilerini kullanmaya yönelik tavırlar çeşitlilik göstermektedir. Maliyeti düşürme ve verimliliği artırma yönünden olumlu tavırlar bulunurken mesleki kaygılar ve yaratıcılığa yönelik çekinceler yönünden olumsuz tavırlar bulunmaktadır. Dolayısıyla, eğitime entegre edilmesine yönelik olumlu yaklaşımlar YZ'nın gelecekte kullanılacağına yönelik niyeti ortaya çıkarmaktadır. Ancak diğer taraftan, YZ'yı kullanmaya yönelik niyetin küçük ve bağımsız yapımlarda kaynak eksikliği nedeniyle büyük şirketler veya kuruluşlardan daha geri planda kalacağı sonucu çıkarılabilir. YZ'yı kullanmaya yönelik niyeti etkileyebilecek dış faktörler arasında yapım maliyetlerini düşürme potansiyeli, ekonomik eşitsizlikleri derinleştirme potansiyeli, yasal ve etik belirsizlikler, meslek kaybına yönelik endişeler ve erişim kısıtlılıkları bulunmaktadır. Sosyal faktörler bağlamında ise YZ teknolojilerinin sektör içerisinde kullanımının yaygınlaşması bu teknolojilerin kabul oranını artırma potansiyeline sahiptir. YZ teknolojilerinin Sinema ve Televizyon alanındaki eğitim süreçlerine entegre edilmesi ise vizyoner bir yatırım anlamına gelmektedir çünkü hem söz konusu teknolojilerin kabul oranını artıracak hem de gelecekte sektör tarafından kullanılacağına dair öngörüye sahip olduğunu gösterecektir. YZ desteğiyle içerik üretmeye yönelik duyulan endişeler iyi ve örnek uygulamaların gelişimiyle ortadan kalkarak teknoloji kabulünü artırma potansiyeline sahiptir.

Teknolojinin Sosyal Şekillendirilmesi (Social Shaping of Technology)

açısından incelendiğinde YZ teknolojileri ile Sinema ve Televizyon alanı arasında karşılıklı bir ilişki olduğu görülmektedir. Bir taraftan YZ'nın yapım süreçleri, yaratıcı

olanaklar ve sektördeki meslekler üzerinde potansiyel etkileri tarif edilirken diğer taraftan Sinema ve Televizyon alanının da muhafaza etmek istediği belli ihtiyaçlar ve koşulları olduğu görülmektedir. İnsan yaratıcılığını ve sektördeki istihdamı korumak, geleneksel sinemanın değerlerini ve uzun zaman süresince bu değerler ve beceriler üzerine ustalık geliştirmiş insan kaynağının değerlendirilmesi, sanatsal özgünlük, eleştirel düşünce, etik ve hukuki düzenlemeler gibi sosyal faktörlerin YZ teknolojilerinin Sinema ve Televizyon alanına entegrasyonu ile ilgili olarak belirleyici beklentiler olduğu görülmektedir. Bu anlamda verilerde hem teknolojik determinizm hem de sosyal şekillendirme boyutları olduğu görülmektedir. Teknoloji ve toplum arasındaki güç dengeleri anlamında bakıldığında YZ'nın Sinema ve Televizyon alanındaki içerik üretimini demokratize ederek alana yönelik teknolojinin kullanım ve şekillendirilmesine ilişkin farklı görüşlerin ve yaratıcı işlerin önemini artırma potansiyeli bulunmaktadır. Ancak bu durum aynı zamanda ekonomik eşitsizliklerden doğan ayrımı artırma ve gelir dağılımı modellerini dönüştürme potansiyeline de sahiptir. YZ'nın teknik meslekler açısından bir risk oluşturduğu, beceri setlerini dönüştürmeye yönelik bir etkisi olduğu da kabul edilmektedir. YZ teknolojilerine erişimi ve kullanımı etkileyen sosyal faktörlerin olumlu bir yapıya sahip olması gerekmediğinin altını çizmek önemlidir. Çünkü devlet üniversiteleri ve vakıf üniversiteleri arasında olduğu gibi halihazırda var olan ekonomik eşitsizlikler, bazı grupları bu teknolojilerin olumlu etkilerinden de mahrum bırakma potansiyeline de sahiptir. Dolayısıyla bu süreç, tek başına teknolojik determinizm veya sosyal şekillenme ile açıklanabilen bir süreç değildir. Sinema ve Televizyon eğitime entegrasyon süreçlerinde söz konusu teknolojilerden üst düzey verim alabilmek için hem teknolojik belirlenimci risklerin hem de sosyal risklerin birlikte hedef alınması önemlidir.

Eleştirel Teknoloji Kuramı (Critical Theory of Technology) özellikle teknolojik belirlenimciliğin etkilerini tartışmak ve güç dengelerini incelemek açısından önemli bir perspektif sunmaktadır. YZ teknolojilerinin Sinema ve Televizyon alanındaki güç dengelerini etkileyebilecek bir potansiyeli bulunmaktadır. Teknoloji kullanımının güç dengeleri ile ilgili dinamik bir yapısı bulunmaktadır. Teknolojilerin erişilebilirliği veya erişilebilen teknolojiler arasındaki niceliksel ve niteliksel farklılıklar bulunmaktadır. Dolayısıyla finansal kaynaklara ve bağlantılara sahip büyük şirketlerin YZ teknolojilerini son derece güçlü imkanlarla kullanarak orantısız avantajlar

kazanması sektörde tekelleşmeyi beraberinde getirebilir. Ek olarak, büyük teknoloji şirketlerinin YZ'nın tüm imkanlarını kullanarak öncesinde faaliyet göstermedikleri farklı sektörlerde de ürün ve hizmet üreterek yayılmacı politikalar izlemeleri mümkündür. Bu durum var olan güç dinamiklerinin daha da güçlenmesine sebebiyet verebilir.

YZ'nın Sinema ve Televizyon alanındaki belli görevleri otomatize edebilme imkanı bu alanlarda çalışan ve içerik üreten profesyonellerin ve öğrencilerin emeklerinin ürünü olan yapımlara ve süreçlere yabancılaşma riskini de taşımaktadır. Bu durum belli alanlarda zanaat becerilerinin kaybedilmesine ve kişilerin yaratıcı işleri üzerindeki kontrolden ödün vermesine neden olabilir. Bu riskin önüne geçmek için Sinema ve Televizyon öğrencilerinin yaratıcı süreçlerinde kullandıkları araçları tanımaları ve bunlar üzerindeki ekonomik, politik, sanatsal ve teknik bağlamları incelemeyi öğrenme süreçlerinin bir parçası haline getirmek önemlidir. Verilere göre, YZ'nın yaratıcılığı artırma potansiyeli ile birlikte içeriğin tektipleşmesine yönelik endişeler bulunmaktadır. Söz konusu endişeler, eleştirel perspektiften bakıldığında önem arz etmektedir çünkü YZ'nın bu anlamdaki olanakları kültürel ürünlerin metalaştırılması riskini de beraberinde getirmektedir. Bu bağlamda sinematik yapımların ve bu alandaki yaratıcı çabanın sosyal ihtiyaçları ve insani değerleri önceliklendirmek yerine endüstriye ve teknolojik araçlara göre şekillenmesi ve değerlendirilmesi riski de göz önünde bulundurulmalıdır. Sinema ve Televizyon alanındaki öğrencilerin yaratıcı süreçlerinde kullandığı materyallerin ve araçların çeşitlendirilmesi ve YZ teknolojilerinin eleştirel biçimlerde kullanılması bu risklerin önüne geçmek için uygun yöntemler olarak görülebilir. Çalışma kapsamında elde edilen verilerde YZ'nın verimliliği artırma ve maliyetleri düşürme gibi yönleri önemli avantajlar olarak çıkarken aynı zamanda söz konusu teknolojilerin insan yaratıcılığını, insana dair duygusal boyutları ve yaşanmışlığı değersizleştirme riski de bulunduğu sıklıkla ifade edilmiştir. Bu durum “teknolojik rasyonellik” tanımı çerçevesinde bir risk oluşturmaktadır. Bu bağlamda öğrencilerin teknolojiyi sadece akılcılığa ve faydaya dayanan yönleriyle değil eleştirel bir bakışla ve insani değerler arasında bağ kurarak yaratıcı paletlerinin bir parçası haline getirmeleri gerekmektedir. Ayrıca çalışmalarında anlam katmanları oluşturma becerileri geliştirerek, nitelik açısından zengin çalışmalar üretmeleri yönünde motive edilmeleri gereklidir. Çalışma kapsamındaki veriler, büyük

yapım şirketleri ile bağımsız yapımlar, vakıf üniversiteleri ile devlet üniversiteleri arasındaki ekonomik eşitsizliklerin artabileceği örnekler sunmaktadır. Bu bağlamda YZ'nın olanaklarını ve var olan imkanları, deneyselliği ön plana çıkaran yaratıcı biçimlerde kullanmak, yenilikçi yaklaşımların ve tartışmaların ortaya çıkması için gereklidir.

YZ modellerinin belli veri setleri üzerinde eğitildiği ve bu veri setlerinin kalitesine bağlı olarak taraflılığa ve ön yargılara sahip olabildiği göz önünde bulundurulmalıdır. Bu anlamda YZ'nın veri üzerinden şekillenen teknik ve kültürel bir yapısı bulunmaktadır. Veri güvenliği, gözetim gibi konular gözetimin hangi odakların elinde olduğuna dair sorgulamaları gerektirmektedir. Dolayısıyla teknoloji ne nötr bir yapıya sahiptir ne de sadece araçlardan ibarettir. Teknolojik araçlar aynı zamanda ideolojik söylemleri de taşır ve teknolojinin bir alt kümesidir. YZ teknolojilerinin Sinema ve Televizyon alanındaki eğitim süreçlerinde kullanım biçiminin var olan güç dengelerini yeniden üretme ve söz konusu teknolojilerin ideolojilerini aktarma fonksiyonu olabileceği göz önünde bulundurulmalıdır. Ayrıca eleştirel perspektiften değerlendirildiğinde, YZ'nın hakim ideolojilere alternatif ve çeşitli kullanımlarını değerlendirmek gerekmektedir. Bu anlamda deneyselliği ön plana çıkararak, farklı düşüncelere, yaklaşımlara, kimliklere ve öğrenme ve ifade biçimlerine sahip kişilerin önerilerde ve katkılarda bulunabileceği kapsayıcı bir yapı oluşturmak önemlidir.

Olanaklılık Kuramı (Affordance Theory) açısından bakıldığında YZ teknolojilerinin Sinema ve Televizyon alanının hem yapım aşamalarında hem de yeni bilgi ve beceriler kazanabilmek için öğrenme aşamalarında oluşturduğu yeni olanakların dikkate alınması gerekmektedir. Çalışma kapsamında toplanan verilerde de görüldüğü üzere yapım öncesi süreçlerindeki fikir geliştirme, storyboard ve prototip oluşturma gibi süreçlerden başlayarak post prodüksiyon süreçlerinde YZ destekli araçların kullanımına kadar geniş bir yelpazede yeni olanaklar ortaya çıkmaktadır. Yapım süreçlerinin yanı sıra YZ'nın eğitim süreçlerini tasarlama anlamında da çeşitli olanakları bulunmaktadır. Olanaklılık kuramı, bu olanakların çevresel unsurlar, araçlar ve nesnelerin varoluşu itibarıyla sahip olmadığını, kişi ile kurulan karşılıklı ilişki sonucunda ortaya çıktığını vurgulamaktadır. Bu anlamda Sinema ve Televizyon alanındaki öğrencilerin söz konusu teknolojilerin olanaklarını algılayıp yorumlayabilecek bilgi birikimi ve farkındalığa

sahip olması gerekliliği YZ teknolojilerinin eğitim süreçlerinde kullanılmasına ilişkin bir gerekçelendirme de sunmaktadır. Bu aşamada, YZ'nın hız ve verimliliğin yanı sıra sunduğu yaratıcı olanaklar da değerlendirilmelidir. Yeni fikir ve konseptler geliştirme, alternatif anlatı biçimlerini deneme, daha öncesinde üretilmesi teknik olarak mümkün olmayan veya oldukça zor olan tasarım elementleri üretme gibi olanaklardan bunların birkaçı olarak sunulabilir. Ayrıca YZ, makine ve insan iletişimine ve işbirliğine yönelik olarak da yeni olanaklar sunmaktadır. Etkileşimli, yinelemeli ve doğal bir süreç olarak bu iletişim sürecinin yeni olanakları sanatsal ve öğrenime/öğretime yönelik çabaların biçimini derinden etkilemektedir. Bu anlamda insan-makine iletişimi de yeni bir boyut ve önem kazanmaktadır. YZ teknolojilerinin gelişmesi ve yayılmasıyla “prompt mühendisliği” olarak tartışılmaya başlanan ve zaman içerisinde makineler ile işbirliği konusunda herkesin sahip olması gereken bir nitelik haline dönüşecek olan beceri de bu önemin göstergesidir.

YZ'nın içerik üretimini ve öğrenci ve öğretmenlerin belli araçlara erişimini demokratize etme yönünde de olanakları bulunmaktadır. Bu anlamda bütçe, yaratıcılığı şekillendiren bir unsur olmaktan uzaklaşmaktadır. Bu anlamda Sinema ve Televizyon alanındaki öğrenme, öğretme ve uygulama süreçlerinde de deneysellik değeri artmaktadır. Çünkü deneysellik, yaratıcı yanlış kullanımlara ve sonuç olarak kullanıcı inovasyonuna imkan sağlayarak yeni olanakların keşfedilmesine de imkan tanımaktadır. YZ'nın verimlilik ve hız anlamında tanıdığı olanaklar doğru tespit edilerek yaratıcı biçimlerde kullanıldığında hem öğrencilerin hem de öğretmenlerin kısa sürelerde daha fazla hata yaparak keşfetme, öğrenme ve yenilik geliştirme imkanlarını da artırmaktadır. YZ teknolojileri bağlamında değerlendirilmesi gereken önemli bir diğer nokta ise veri analitiğinin olanaklarıdır. Bu olanaklar dahilinde izleyicilerin analizi sonucu tahmine dayalı çıkarımlarda bulunma, veri okuma, değerlendirme ve yorumlama, önemli bir beceriler haline gelmektedir. Ayrıca, YZ'nın içerik analizi ve üst veri anlamındaki olanakları filmleri derinlemesine inceleme, irdeleme ve yapım sökümcü yaklaşımlarla analiz etmeye yönelik de imkanlar tanımaktadır. Bu imkanlar, eğitimcilerin belli bir konu üzerine paylaşmak istediği örnekleri belirlemesine, organize etmesine olanak tanırken öğrencilere de belli yapımların teknik ve estetik kodlarını çözümleyerek daha iyi anlamasını sağlayabilir. Bunlara ek olarak, YZ'nın sunduğu olanaklar kullanıcıların yaklaşımları ile birleştğinde araştırma kapsamında sıkça dile getirilmiş olan kötü niyetli

kullanımları da beraberinde getirme potansiyeline sahiptir. Bunlara yönelik farkındalığın da öğrencilere kazandırılması önemlidir. Ayrıca görüşme bulgularında da yer aldığı gibi YZ'nın öğrenme ve imkanlarından faydalanmaya yönelik olanakları Sinema ve Televizyon alanına yeni olan öğrenciler ve alanda uzun zaman geçirmiş tecrübeli kişiler için farklı olanaklara sahiptir. Öğrenciler için öğrenme anlamında çok daha faydalı olma potansiyeline sahipken sektördeki “ustaları” tehdit etme potansiyeli görüşmelerde dile getirilen konulardan biri olmuştur. Olanaklılık aynı zamanda tasarım alanında faydalanılan bir kuramsal çerçevedir. Tasarımlar, kullanıcıların söz konusu ürünlerin kullanım amaçlarına yönelik kolay izlenim edinmesi için olanaklılık prensiplerini kullanmaktadırlar. Sinema ve Televizyon öğrencilerinin teknolojiler üzerinden eleştirel yorumlar yapabilmeleri ve özellikle alanlarında kullanılan teknolojilerin tasarımlarına yönelik bilgi edinebilmek için bu tasarımları olanaklılık prensipleri dahilinde tersine mühendislik ile analiz etmeye yönelik pratik yapmaları, teknolojik okuryazarlıklarının derinlemesine gelişimi için elverişli bir yaklaşım sunmaktadır.

Aktör-Ağ Yaklaşımı (Actor-Network Theory), sosyal olanı insan ve insan dışı (non-human) aktörlerin ve aktantların arasındaki dinamik ağlar olarak tanımlamaktadır. Söz konusu ağların şekillenmesine katkı sağlayan her nesne, fikir, teknoloji herhangi bir hiyerarşik yapı söz konusu edilmeden incelenir. Yapay zeka, dijital teknoloji, sinema, televizyon gibi alanların her biri birbirine farklı biçimlerde bağlanan ve ağları şekillendirmeye yönelik etkilerde bulunan aktantlardır. Aktör-ağ yaklaşımı aktörlerin ve aktörler arasındaki dinamik ağların son derece detaylı incelemelerine imkan tanıyan bir yaklaşımdır. Aynı zamanda statik kuramsallaştırmayı reddeden negatif ve metateorik bir yapıya sahiptir. Dolayısıyla ağların adını koyarak statik yorumlarda bulunmak yerine sürekli incelemeye ve iz sürmeye odaklanır. Sinema ve Televizyon ortaya çıktıkları dönemlerden beri araçlara ihtiyaç duyan alanlar olmuşlardır. Dolayısıyla araçların sinematik üretimler bağlamında üstlendiği roller onları söz konusu ağların aktif bir katılımcısı haline getirmiştir. Bu durum, YZ teknolojilerinin gelişmesi ile günümüz koşullarında daha geniş kitleler tarafından farkedilebilir hale gelmektedir. Bu anlamda Aktör-ağ perspektifinden bakıldığında YZ'nın bir aktant olarak görülmesi gerekmektedir. YZ görüşme bulgularında da etraflı bir biçimde görüldüğü gibi Sinema ve Televizyon alanının tüm süreçlerine yönelik şekillendirici etkilere sahiptir. Bu etki,

ağlar içerisindeki diğer aktörler arası ilişkileri de şekillendirmektedir. Görüşme bulguları ve bu araştırmanın da temel amacı, söz konusu ağların yeniden şekillendirmesine yöneliktir. YZ, bilim ve sanat arasında, öğrenciler ve bilgi arasında, öğrenciler ve sektör arasında, öğrenciler ve öğretmenler arasında, okul ve sektör arasında bulunan ağları dönüştürücü etkiler üretmektedir. Bu etkilerin statik olarak saptanması mümkün değildir. Söz konusu sürecin aktörler ve aktantlar belirlenerek aralarındaki ilişkiyi sürekli olarak izleyebilecek esnek bir yaklaşım gerektirdiği görülmektedir. Çünkü aktör ve aktantlar arasındaki bazı ağlar zaman içerisinde zayıflarken (sinema ve televizyon alanındaki bazı teknik görevler ve yapım süreçleri arasındaki gibi) bazıları ise güçlenmektedir (Sinematik yapımlar ve YZ arasındaki gibi). Ağ topluluğuna katılan her yeni aktant (YZ destekli yeni bir kamera, postprodüksiyon programı, üretken YZ modeli gibi) belli aktörler arasındaki ağları etkilemektedir.

Aktör-ağ yaklaşımı çerçevesinde dönüştürme (translation), aktörlerin ve aktantların belli bir amaca uyum sağlamak için birbirlerinin hedeflerini, niteliklerini ve çıkarlarını dinamik bir şekilde yapılandırdıkları bir süreçtir. Bu süreç, farklı aktör ve aktantların dönüşüm sürecini etkilemeye yönelik sahip oldukları güç ile de ilgilidir. Süreç içerisinde söz konusu ağlar yeniden şekillenebilir, yeni aktör ve aktantlar ortaya çıkabilir. Dolayısıyla, görüşme bulguları bağlamında değerlendirildiğinde YZ'nın bir aktant olarak insan bilgi ve becerilerini algoritmik süreçlere “dönüştürdüğü” bir süreç gözlemlenmektedir. YZ, bu amaç doğrultusunda diğer aktantları (YZ teknolojilerini kullanmayan teknolojik araçlar, rutin ve teknik görevler gibi) ve insan aktörleri işbirliğine davet etmektedir. Süreç, sürekli olarak yeniden yapılanan bir müzakere sürecidir. YZ'nın teknolojik bir aktant olarak söz konusu ağı şekillendirmeye yönelik yüksek bir gücü bulunmaktadır. Etik, istihdam sorunu, veri güvenliği, yaratıcı becerilerin korunması gibi aktantlar insan aktörlerle güçlü ilişkiler kurarak söz konusu dönüştürme sürecinin müzakere unsurlarını oluşturmaktadırlar. Daha geniş kapsamdaki bu dönüştürme süreci içerisinde, Sinema ve Televizyon alanında da dönüştürmeye yönelik etkileşimler mevcuttur. YZ teknolojilerinin genel dönüştürücü etkisi, bu alt süreçlerde de bir aktant olarak yüksek güce sahiptir. Diğer bir deyişle, Sinema ve Televizyon alanı YZ'nın genel anlamda her alanda kullanılacağına dair düşünce doğrultusunda adapte olma ihtiyacını hissetmektedir. Adapte olma ihtiyacının kendisi bir aktant olarak, Sinema ve Televizyon'un eğitim süreçlerinde de dönüştürmeyi

beraberinde getirmektedir. Bu durum, insan uzmanlığının algoritmik süreçlere aktarımı dolayısıyla, bilginin ağ içerisindeki dolaşımını etkilemesinden kaynaklanmaktadır.

Diğer taraftan, YZ teknolojilerinin entelektüel potansiyeli, insan-makine arasında belli amaçlar doğrultusunda yakın işbirliklerini mümkün kılarak yeni hibrit aktörler oluşturmaktadır. Bu hibrit aktörler (geleceğin sinema ve televizyon öğrencileri ve çalışanları gibi), makinenin ve insanın birbirinden ayrı oldukları takdirde tek başlarına sahip olmadıkları kapasiteleri açığa çıkarmaktadır. Diğer taraftan, görüşme bulgularında değerlendirilen ve uzun süreli tecrübe, beceri ve bilgi sonucu elde edilen süreçlerin algoritmik süreçlere dönüştürülmesi bir “kara kutu” oluşturma sürecidir. Özellikle geleceğin sinema ve Televizyon öğrencileri, karmaşık süreçleri basitleştirilmiş ve kullanımı kolay ürünlere saklayan bu kara kutuların arkasındaki süreçleri analiz edemeyecek kadar yabancılaşma potansiyeline sahiptir. Söz konusu karakutuların ardındaki ağları anlamak ancak iz sürme (tracing) yaklaşımıyla mümkündür. İz sürme, ardındaki karmaşık aktör ve ağ yapılarını sorgulanmaz hale getiren kara kutuların ardındaki ilişkileri analiz etme anlamına gelen eleştirel ve yapısökümcü bir tersine mühendislik sürecidir. YZ’nın bu anlamdaki potansiyel etkilerinin görünürlüğünü sağlamak ve öğrencilere eleştirel, analitik bir yaklaşım sunmak için iz sürme faydalı bir yaklaşım sunabilir.

Aktör-ağ yaklaşımı, araştırma bulguları içerisindeki farklı yaklaşımların etkileşimini indirgemeciliğe yönelmeden verimli bir şekilde çözümleme olanağı sunmaktadır. Görüşmelerde ifade edilen her bir noktanın henüz oldukça dinamik bir yapıya sahip olan YZ ile Sinema ve Televizyon Eğitimi arasındaki ağları şekillendirme ve anlama potansiyelini göz ardı etmemesi sebebiyle uygun bir yaklaşımdır. Bu anlamda Aktör-Ağ, teknolojik determinizm ve teknolojinin sosyal şekillenmesi yaklaşımlarının göz ardı ettiği konuları da açıklama potansiyeline sahiptir. Ayrıca görüşmelerde sıkça dile getirilen “YZ’nın belli grupların işlerini ellerinden alma riski” gibi ifadeler, YZ teknolojilerine sadece bir araç olarak değil, aktörler arasındaki ağları şekillendirme anlamında yüksek bir gücü bulunan ve hiyerarşik anlamda insan aktörlerden aşağıda konumlandırılmaması gereken bir aktant olarak öne çıkarmaktadır. Dolayısıyla YZ teknolojileri, sahip oldukları entelektüel potansiyel doğrultusunda gelecekte çok farklı açılardan tartışılacak gerçeklikleri de beraberinde getirmektedirler.

Bu anlamda gelecek, teknolojiyi sadece bir araç olarak gören düşüncelerden ziyade daha esnek ve dinamik bakış açılarına ihtiyaç duyacaktır. Sinema ve Televizyon gibi teknoloji ile yakın ilişki içerisinde bulunan bir alanın eğitim boyutunu düşünürken benzer esnekliğe sahip, statik tanımlardan ve kuramsallaştırmalardan ziyade aktör-aktör, aktör-aktant ve aktant-aktant arasında sürekli değişen yapıların analizine dayalı olarak adaptasyon kabiliyeti bulunan anlayışları rehber almaları sürdürülebilirlik açısından önemlidir.

4.5. Dijital Teknolojiler Ve Yapay Zeka Çağında Sinema Ve Televizyon Eğitime Dair Bir Yaklaşım Önerisi Olarak “Post-Sinematik Deneyim Tasarımı”

Bu bölümde önerilen yaklaşım geliştirilirken, çalışma kapsamında birincil kaynaklardan (Sinema ve Televizyon alanında faaliyet gösteren akademisyenler, alan uzmanları, 3 ve 4. Sınıf öğrencileri) edinilen sözlü ve yazılı nitel verilerden faydalanılmıştır. Toplanan veri, çalışmanın kavramsal çerçevesinde yer verilen teknoloji ve toplum kuramları bağlamında yorumlanarak dile getirilen çeşitli görüşleri kapsayıcı bir biçimde açıklayabilme potansiyelleri değerlendirilmiştir. Bunun sonucunda, Aktör-Ağ, Olanaklılık, Teknolojinin Sosyal Şekillendirilmesi, Eleştirel Teknoloji Kuramları birlikte değerlendirildiğinde Sinema ve Televizyon alanı ile ilgili elde edilen bulgularındaki fırsatları, riskleri ve beklentileri, kapsamlı, esnek ve sürekli iyileştirmeyi mümkün kılan bir biçimde açıklayabilecek bir teknoloji yaklaşımının ortaya çıktığı görülmüştür. Ek olarak, literatürdeki Post-Sinema’ya yönelik akademik çalışmalar, YZ ve dijital teknolojiler alanındaki teknolojik gelişmeler göz önünde bulundurulmuştur. Bu başlık altında çalışmanın “Çalışma kapsamında elde edilen veriler çerçevesinde, yapay zeka ve dijital teknolojiler çağında Sinema ve Televizyon eğitime yönelik ne tür bir kavramsal yaklaşım sunulabilir?” sorusu ele alınmaktadır.

Sinema ve Televizyon, tarihsel olarak bakıldığında sergilendikleri ekran ve mekanlar üzerinden tarif edilmişlerdir. Sinema, kelime kökeni olarak Yunanca “kinesis” (hareket) kelimesinden türetilmiş ve hareketli görüntülerin sergilendiği yer anlamında kullanılmıştır. Televizyon ise, Latince “tele” (uzak) ve “visio” (görme) kelimelerinin bir araya gelmesiyle oluşmuş, uzak mesafeden aktarılan görüntülerin iç mekanlardan izlenebilmesiyle bağdaştırılmıştır. Dolayısıyla, her iki medya formatı da mekanlar ve ekranlarla ilişkilendirilerek izleyici deneyimini fiziksel mekanlara bağlamıştır. Dijital

teknolojilerin gelişmesiyle birlikte, tüm medya ortamları kökten bir dönüşüm geçirmiştir. Yazılar, görüntüler ve sesler birbirleriyle etkileşime girmeye olanak tanımayan farklı ortamlar üzerine kaydedilmekteyken, dijital veriye dönüşerek aynı dili konuşmaya başlamışlardır. Bu süreçte aynı dili konuşabilen tüm ortamlar, birbirine yaklaşıp birleşmeye, iç içe geçmeye uygun ve meyilli hale gelmiştir. Medya yakınsaması (media convergence) olarak tanımlanan bu yakınlaşma, dijital teknolojinin modülerliği dolayısıyla birbirinden ayrı olan her birimin tekil olarak kontrolünü mümkün kılan bir bağlamda gerçekleşmiştir. Bu durum içerik üzerindeki kontrolü artırmış ve modüler manipülasyonları mümkün kılarak yeni deneysel ve yaratıcı yöntemleri de beraberinde getirmiştir. Medya yakınsamasının bir sonucu olarak bugünün koşullarında sinema ve televizyon içerikleri sadece mekana bağımlı bir izleme deneyiminden ibaret değildir. Ayrıca çağdaş sinematik dili ve üretimleri, sadece alışıldık anlatılar ve süreler üzerinden tanımlamak yetersizdir. Geleneksel medya platformları ve üretim biçimlerinden birbirine yaklaşan dijital platformlara geçerken, YZ teknolojilerinin de Sinema ve Televizyon prodüksiyonlarını nasıl şekillendirdiğini değerlendirmek önemlidir.

Post-sinema, 20. Yüzyılın sinema anlayışını terk etmek yerine, sürekli olarak dönüşen ve çok yönlü bir medya-sinema ilişkisine işaret etmektedir. Bu süreçte gelişen medya, sinemadan birçok şeyi ödünç alabilir, onu taklit edebilir veya reddedebilir. Bu anlamda post-sinema, sinema deneyiminin yeni paradigmlar ve aynı zamanda yeni zorluklar ile karşılaşabileceği bir alandır (Denson ve Leyda, 2016, s.2). Buradan hareketle, Post-sinema kavramının kullanılma sebebi sinema geleneğine olan bağlılıktır. Bu sebeple Post-sinematik Deneyim Tasarımı yaklaşımı, sinema tarihinin ve geleneğinin içerdiği zengin anlam katmanlarını ve referansları koruyarak, yenilikçi ve deneysel medya üretimlerine imkan tanımalıdır. Post-sinematik Deneyim Tasarımı, Post-Sinemayı tarif ederken, dijital teknolojilerin sinemayı değiştirmiş olduğunu ima etmemektedir. Üretimlerini, uzun bir tarihe sahip olan sinematik hassasiyetin ve yaratıcı gayretin devamı olarak, dijital çağın varlığı içinde gerçekleştiriyor olmanın bağlamı dolayısıyla kendini “post-sinematik” olarak konumlandırmalıdır. Bunun sebebi, öğrencileri en yeni veya dijital teknolojileri kullanmak zorunda bırakmamaktır. Bu anlamda, teknolojik araçlar arasında hiyerarşik bir ayrım yapmamak daha doğru olacaktır. Dolayısıyla Post-sinematik Deneyim Tasarımı’nın teknoloji anlayışı, zaman

içerisinde ortaya çıkan yeni teknolojik araçların öncüllerini “eskitmesi” üzerinden değil, yatay bir zamansal spektrumda teknik, estetik ve bağlamsal olanakların etkileşimini “çeşitlendirmesi” üzerinden tarif bulmalıdır. Böylece öğrenciler yaratıcılıklarını yeni teknolojilerin estetiğine hapsedmek yerine analog ve dijital estetiğin imkanları doğrultusunda deneysel yöntemlerle çeşitlendirme potansiyeline sahip olacaklardır.

YZ teknolojileri, entelektüel potansiyelleri sebebiyle insan-makine iletişimi ve işbirliğine yönelik yeni olanaklar yaratmakta ve sonuç olarak araştırma, öğrenme, öğretme ve uygulama süreçlerinde birbirinden beslenen “hibrit aktörleri” oluşturmaktadırlar. Bu hibrit birleşim, makinenin ve insanın birbirinden ayrı oldukları takdirde tek başlarına sahip olmadıkları kapasiteleri açığa çıkarmaktadır. Bu kapasitenin sonucu olarak, Sinema ve Televizyon alanında geleneksel yöntemlerle gerçekleştirilmesi uzun süren, bütçe ve uzmanlaşmış beceri gerektiren bazı süreçleri hızlı ve verimli bir biçimde gerçekleştirmek mümkün hale gelmektedir. Bu bağlamda, birçok iş akışını dönüştürme potansiyeli bulunan YZ teknolojileri Sinema ve Televizyon prodüksiyonlarının çeşitli süreçlerine yönelik imkanlar sunmaktadırlar. YZ destekli araçlar senaryo yazımı, montaj, görsel efektler ve animasyon, kişiselleştirilmiş içerik oluşturma, ses kurgusu gibi alanlarda verimliliği artırma potansiyeline sahiptirler. Öğrenciler bu imkanları uygulamalı olarak test ederek öğrenirken aynı zamanda bu araçların yaratıcı süreçler üzerindeki etkilerini eleştirel bir gözle analiz etmelidirler.

Bu teknolojik değişimlerin potansiyel etkilerini daha iyi kavrayabilmek için insan, teknoloji ve yaratıcılık arasındaki karmaşık ilişkileri analiz etmeyi sağlayan kuramsal yaklaşımlardan faydalanmak gerekmektedir. Teknolojik entegrasyon bağlamında Aktör-Ağ, Olanaklılık ve Eleştirel Teknoloji Kuramları, yaratıcı ve eleştirel bağlamda teknik ve teorik boyutları birbiriyle ilişkilendirerek öğretmek ve öğrenmek için elverişli yaklaşımlar sunmaktadırlar. Çalışma bulgularında da üzerinde durulan yaratıcılık ve teknoloji ilişkisi, Olanaklılık ve Aktör-Ağ perspektiflerinden düşünüldüğünde post-sinematik üretim ve eğitim çerçevesinde göz önünde bulundurulması gereken önemli kavramsal tartışmaları açığa çıkarmaktadır. Bireylerin teknoloji tanımları, teknolojiye karşı tutumları, yaratıcı süreçlerini kullandıkları teknolojik araçlar üzerinden tarif etmeleri, teknoloji ile girdikleri karşılıklı ilişkinin bir sonucudur. Teknolojiyi kapsayıcı bir bakış açısıyla anlamaya çalışmak, onu araçlar

üzerinden tanımlamaya çalıştığımızda kurduğumuz “ağların izini sürebilmeyi” gerektirmektedir. Bu bağlamda belli bir “teknolojinin olanaklılığı” ile bir “teknolojik aracın olanaklılığı” arasında fark bulunmaktadır. Teknolojik bir aracın sağladığı olanaklar, söz konusu aracın tek başına sahip olduğu, varoluştan gelen özellikler değildir. Olanaklar, ajan ve obje arasındaki karşılıklı ilişkiden doğmaktadırlar. Buradaki temel anlayış, objenin ajan ile girdiği ilişki sonucunda hangi eylemi mümkün kıldığı ile ilgilidir. Bu durum teknolojik araçlar açısından düşünüldüğünde bir tasarım elementinin varlığı ortaya çıkmaktadır. Teknolojik araçlar, olanaklılık kuramı dahilinde belli eylemleri önceliklendirerek mümkün kılacak arayüz tasarımlarına sahiplerdir. Aracın tasarımı, çok yönlü bir biçimde “izi sürülebilecek” elementlerin kürasyonu sonucu ortaya çıkmaktadır. Ayrıca tasarım, başlangıcından beri sinematik üretimlerin de sanatsal bağlamda değerlendirilebilmesini mümkün kılan bir öge olmuştur. Yaratıcılık üzerinden değer üreten emek de tasarım sürecinin kendisidir. Teknolojinin önemli bir yere yerleştiği Post-sinematik çerçevede de yaratıcı çaba, deneyim tasarımı ile kurduğu ilişki boyutunda değer kazanmaya devam edecektir. Bu bağlamda post-sinematik üretim ve eğitimle ilgili olarak “bir teknolojik aracın olanakları” ile “belli bir teknolojinin” olanakları arasındaki farkı analiz edebilmek, yaratıcılık ve tasarım anlayışını geliştirmeye yönelik önemli bir beceri ve egzersiz haline gelmektedir.

Kuramsal yaklaşımların temel söylemlerini anlamanın yanı sıra, bunların post-sinematik üretimlerle ilgili olarak tasarım gibi uygulama süreçlerine ne şekilde uygulanabileceğini düşünmek de önemlidir. Bu aşamada Olanaklılık ve Aktör-Ağ’ın sunduğu anlayış ve terminolojiyi birleştirmek, söz konusu analizi gerçekleştirebilmek için zengin bir çerçeve sunmaktadır. Somutlaştıracak olursak, her teknolojik araç, belli bir tasarıma, farklı fonksiyona sahip çeşitli elementleri belli amaçlar doğrultusunda bir araya getiren bir kürasyona sahiptir. Bunları aracın “yüzey olanakları” olarak adlandırmak mümkündür. Araç, kendisini mümkün kılan teknolojik olanakların tümüne sahip olmayabilir, bu sebeple bir alt kümedir. Aktör-Ağ terminolojisi ile ifade edersek araç bir “kara kutu”dur. Aracın kara kutu oluşu, kullanıma sunulmasından önce geçirdiği tüm süreçleri saklamasından kaynaklanmaktadır. Kullanıcılar bitmiş bir ürünün son halini kullanırlar ve eylemlerini söz konusu aracın olanakları ile kurdukları ilişki sonucunda gerçekleştirirler. Bu sebeple araç, kullanıcının onunla ne yapmasını gerektiğini sürekli olarak ima eden bir yapıya sahiptir. Post-sinematik Deneyim

Tasarımı anlayışı çerçevesinde aracın kendisi, yaratıcı süreçlerin önemli bir malzemesi olarak görülmelidir. Dolayısıyla teknoloji, yalnızca aracın yüzey olanaklılığı paralelinde içerik üretmek için değil, entelektüel ve felsefi bir söylemin objesi olarak ele alınmalıdır. Dijital ve YZ teknolojilerinin hızlı gelişimi göz önünde bulundurulduğunda, geleceğin Sinema ve Televizyon alanındaki öğrencileri söz konusu teknolojilerin entegre edildiği sayısız teknolojik araçla yetişmiş bireyler olacaklardır. Teknolojinin sadece bir araç olarak görülmesi, onun toplumsal, psikolojik, estetik boyutlarda ne gibi etkilerinin olduğunu da görünmez kılarak kara kutu haline getirecektir. Yukarıda bahsedilen tersine mühendislik anlayışı bu bağlamda düşünüldüğünde Eleştirel Teknoloji Kuramının öğretilerini eğitim sürecine entegre etme amaçlı bir strateji olarak değerlendirilmelidir.

Bu durumda sinema ve televizyon eğitime teknoloji temelli olarak bakmak, yeninin iyi olduğu yanılgısına takılmamayı da gerektirmektedir. Kara kutu olarak sunulan teknolojik araçların izini sürmek, söz konusu araçların bağlamsal ağlarını ortaya çıkarmaktadır. Bağlamsal ağlar, teknolojik araçları eski veya yeni, gelişmiş veya yetersiz gibi sıfatlardan kurtararak özgürleştirme potansiyeline sahiptir. Bu durum farklı dönemlere ait teknolojik araçları post-sinematik üreticinin yaratıcı paletine ekleyerek teknolojik brikolajı mümkün kılmakta, anlatıya teknoloji temelli ek bir anlam katmanı eklemektedir. Bağlamsal ağları açığa çıkarmak amacıyla teknolojik araçların izini sürmek, yapısökümcü ve tersine mühendislik gerektiren bir süreç olması dolayısıyla teknolojinin yanlı yapısını, ardındaki ekonomi politığını, güç dinamiklerini ve bunlar doğrultusundaki tasarım unsurlarını çözümleyerek post-sinematik çerçevede kullanabileceği tasarım becerileri konusunda egzersiz olanağı sağlamaktadır.

Buna ek olarak, Bilgisayar Bilimleri ve Mühendisliği gibi alanlar ile yapılabilecek işbirlikleri öğrencilerin makine öğrenme ve algoritmik süreçlerin işleyişi ile ilgili temel bilgileri öğrenmeleri söz konusu teknolojilere hem daha eleştirel hem de daha yaratıcı şekillerde yaklaşımları için fırsatlar oluşturabilir. Ayrıca, öğrencilerin YZ ve XR teknolojileri gibi dijital araçlar ile uygulama üzerinden deneyler yaparak öğrenmeleri önceliklendirilmelidir. Bu uygulamalar, teorik anlatımın yanı sıra uygulama üzerinden öğrenmeye meyilli olan öğrencilerin bu teknolojilerin yaratıcı imkanlarını, sinematik dil ile birleştirme fırsatlarını keşfetmeleri için gereklidir. Öğrencilerin dönem

boyunca hazırladıkları projeler, kullanılan teknik ve içerik açısından deneysel çalışmalara da fırsat verecek şekilde tasarlanmalıdır. Dolayısıyla Post-Sinematik Deneyim Tasarımı anlayışı sinemanın klasik anlatı modellerinin ötesine geçmek için fırsatlar yaratmalıdır.

Dijital ve Yapay zeka teknolojileri post-sinematik üretimler bağlamında düşünüldüğünde izleme ve mekan algısına yönelik olarak çeşitli olanaklar sunmaktadır. Post-sinema temelde kendini mekan üzerinden tanımlamasa da bu mekanın tasarımın bir parçası edilemeyeceği anlamına gelmemelidir. Ancak post-sinematik üretimlerin 1920X1080, 4:3, 16:9 gibi sınırlamalarla kısıtlanmasına gerek yoktur. Post-sinematik yapımlar, sinemayı büyük ekranlarda belli hoparlörlerle sergilenme, belli sergileme koşullarına uygun olma gibi bağlardan kurtarmalıdır. Post-sinematik üretimler izleme deneyimini tek tip bir ekran üzerinden şekillendirmenin ötesine geçebilmelidirler. Mekana yönelik görsel estetik XR deneyimleri üzerinden tasarlanabilir ve haptik araçlarla desteklenebilirler. Dijital ve YZ teknolojileri sinematik üretimleri mekana kısıtlamak yerine çevreleyici mekanın kendisi getirme olanağına sahiptirler. Bu anlamda post-sinematik deneyim tasarımı anlayışı pasif izlemenin yerine aktif deneyimleme alternatifleri aramalıdır. Öğitmen ve öğrencilerin amacı sektörün standart olarak gördüğü üretim biçimlerine uyum sağlamanın ötesinde bilim ve sanat arasında teknolojik bir köprü kurarak yenilikçi ve deneysel araştırmalar ve keşifler yapmak olmalıdır. Bu anlayış çerçevesinde ekranı, izlencenin yansıttığı olay örgüsünü izlemek için bir pencere olarak görmenin yanı sıra anlatının bir parçası haline getirerek post-sinematik üreticinin yaratıcı paletine ekleme ihtimalinin de olduğunu göstermek önemlidir. Bu durum, eleştirel bağlamda teknolojik aracın görünmez ve nötr bir araç olmadığını, izlemeyi ve deneyimlemeyi bilfiil etkileyen ve şekillendiren bir aktant olduğu öğrenmek ve öğretmek için elverişli bir yöntemdir.

Post-sinematik anlayış, tüm dünyanın enformasyon ağıyla bağlı olduğu bir çağda, izleme ve deneyimleme tercihlerinin kültürel farklılıklara bağlı olarak değişebileceğini de göz önünde bulundurmalıdır. Bu kültürel farklılıkları ele alan derslerin bulunması, öğrencilerin yaratıcılıklarını ve farkındalıklarını artırmak için fırsatlar sunabilir. Bununla bağlantılı olarak, yerel ve kültürel değerlerin teknolojinin farklı biçimlerde kullanılarak özgün estetik anlayışların keşfedilmesi için fırsatlar

sunabileceği göz önünde bulundurulmalıdır. Bu durum aynı zamanda YZ araçlarının hakim kültürel değerlere yönelik taraflılığını değerlendirmek ve öğrencilere eleştirel teknolojik yaklaşımın kültürel boyutunu da aktarmak için fırsatlar sunmaktadır.

Post-sinematik deneyimler bağlamında, belgesel türü gerçeklikle kurduğu bağ ve estetik olanakları göz önünde bulundurulduğunda önemli bir yere sahiptir. YZ ve dijital teknolojilerin gerçeklikle simülasyon arasındaki sınırları bulanıklaştırdığı bir bağlamda belgesel türü eleştirel bakışı geliştirebilecek potansiyele sahiptir. Bu sebeple interaktif anlatılara sahip belgesel teknikleri, belgesel ve YZ ilişkisi ele alınması gereken önemli konulardır.

Sonuç olarak, bu yaklaşım geleneksel sinema geleneğinin mirasına bağlı kalırken YZ ve dijital teknolojilerle eleştirel bir biçimde deneysel tasarımlar üretmenin önemini vurgulamaktadır. Var olan teknolojiler çerçevesinde sinema ve televizyon anlayışı pasif izlemeden aktif deneyimleme olanaklarına geçiş için elverişli imkanlar ve ifade biçimleri sunmaktadırlar. Aynı zamanda bu teknolojiler sinematik üretimleri sinema salonlarından veya televizyon ekranlarından farklı mekanlarda ve bağlamlarda deneyimlenebilir hale getirmektedirler. Tüm bu imkanlar eğitimde de post-sinematik bir yaklaşımı gerekli kılmaktadır. YZ teknolojilerinin entelektüel potansiyeli ve rutin görevleri otomatize etme imkanı klasik sinema anlayışının gerektirdiği beceri setlerini dönüştürmektedir. Bu durumda Sinema ve Televizyon alanındaki öğrencilerin yaratıcılığı, teknolojik imkanlardan haberdar olması ve eleştirel düşünceye sahip olmaları en önemli öğrenim çıktılarıdır. Teknolojik araçlar sadece film yapmak için birer araç değil hikaye anlatmak için işbirliği kurulabilecek aktantlara dönüşmektedirler. Bununla birlikte öğrenciler söz konusu teknolojileri sadece görüntü veya ses üreterek değil, kara kutu konumundaki bu teknolojileri entelektüel ve sanatsal çabalarının ve söylemlerinin odağı haline de getirebilecek şekilde eğitilmelidirler. Öğrenciler, “yeni olan iyidir” gibi teknolojik determinist bir yaklaşımdan ziyade tüm teknolojik araçları kendi dönemlerinin bağlamını üzerinde taşıyan yaratıcı malzemeler olarak görerek bunları deney ve deneyimlerinde kullanmak üzere yaratıcı paletlerinin bir parçası haline getirmeli, teknolojik brikolaj yaklaşımıyla ek bir anlam katmanı üzerinde de çalışmalıdırlar. Özetle, YZ ve dijital teknolojiler bağlamında Sinema ve Televizyon eğitime yönelik önerileri derleyen bu yaklaşım, sanat ve bilim arasında bağlar

kurmaya çalışmakta ve sinema ve televizyon eğitiminde yenilikçi, sanatsal ve deneysel araştırma yaklaşımlarını savunmaktadır.

5. SONUÇ

Çalışma kapsamında dijital ve yapay zeka teknolojilerinin Sinema ve Televizyon alanının üretim ve eğitim uygulamaları ile ilişkisini, araştırma verileri ile teknoloji ve toplum kuramları bağlamında incelemek ve bu teknolojilerin sinema ve televizyon alanındaki eğitim süreçlerine entegrasyonuna yönelik bir analiz sunmak amaçlanmıştır. Bu bağlamda “Yöntem” bölümünde detaylandırılan ve Sinema ve Televizyon alanında faaliyet gösteren akademisyenler, alan uzmanları ve öğrencilerden oluşan 21 katılımcı ile yarı yapılandırılmış görüşmeler gerçekleştirilmiş, öğrenci merkezli bir analiz sunmak amacıyla da 27 öğrenciden yazılı görüş alınmıştır. Elde edilen veri belirlenen tema ve alt temalar dahilinde analiz edilmiş, söz konusu teknolojilerin Sinema ve Televizyon eğitimine entegrasyonuna yönelik öne çıkan konular, riskler ve fırsatlar belirlenmiştir. Bu konular, riskler ve fırsatlar, çalışmanın kavramsal çerçevesinde ifade edilen teknoloji ve toplum kuramlarının sunduğu yaklaşımlar bağlamında ayrıca değerlendirilmiş, sosyal ve kültürel bir süreç olan Sinema ve Televizyon eğitiminin teknoloji anlayışına yönelik sunabilecekleri yaklaşımlar tartışılmıştır. Bunun sonucunda YZ ve gelişmekte olan dijital teknolojiler bağlamında Sinema ve Televizyon eğitiminin güncelliğini destekleyebilecek, esnek ve uyarlanabilir yapıya sahip, post-sinematik değerleri ve dinamikleri göz önünde bulunduran bir yaklaşım sunulmuştur.

Araştırmada araştırma soruları kullanılmış ve bu araştırma soruları çalışmanın çeşitli bölümlerinde yanıtlanmıştır. İlk araştırma sorusu olan “Dijital ve yapay zeka teknolojileri ile “Sinema ve Televizyon” alanındaki yapım süreçleri arasında nasıl bir ilişki bulunmaktadır?”, çalışmanın “4.1.1 Yapay Zekanın Yapım Süreçlerine Etkisi” bölümünde detaylandırılmıştır. Bu anlamda, YZ ve gelişmekte olan dijital teknolojilerin Sinema ve Televizyon alanındaki yapım süreçleri ile çeşitli açılardan etkileşimde olduğu görülmüştür. Dijital teknoloji, farklı medyalardan elde edilen farklı türlerdeki verileri aynı dile çevirerek birbiriyle etkileşebilir hale getirmiştir. Bu durum, söz konusu verilerin algoritmik süreçler tarafından manipüle edilebilmesine, kontrol edilebilmesine ve hesaplanabilir hale getirilerek otomasyonuna imkan vermiştir. Bu bağlamda YZ teknolojilerinin Sinema ve Televizyon alanındaki rutin görevleri otomatize etme imkanı bulunmaktadır. YZ araçları bir senaryonun yapısını, bir oyuncunun mimiklerini, sesini, görüntülerin içeriği ve kurgunun yapısını vb. öğrenerek otomatize edebilmektedir. Söz

konusu otomasyon, yapım süreçlerinde hız ve verimliliği artırarak yapım maliyetlerini de düşürmektedir. Bu durum daha küçük ekiplere öncesinde mümkün olmayan büyük projeleri yönetebilme imkanı tanıyarak düşük bütçeli ve bağımsız yapımların sayısını artırma potansiyeline sahiptir. YZ ve gelişmekte olan dijital teknolojiler, sinematik üretimlerin görsel estetik yapısı ile de etkileşim içerisindedir. Post-sinematik bağlamda sinema ve televizyon yapımları, mekanlar üzerinden tarif edildikleri geleneksel anlayışlarının ötesine geçerek film yapımının sınırlarını genişletmekte, XR ve/veya haptik gibi çevreleyici deneyimler ile bütünleşmektedirler. Sinematik üretimlerin mekanların ötesinde tarif bulması, söz konusu yapımların 16:9, 4:3 gibi geleneksel formatlardan da kopuşu anlamına gelmektedir. Post-sinematik bağlamda sinema ve televizyon animasyon ile kamera görüntüsü arasında belirsiz bir yapıda var olmakta, çözünürlüğe dair beklentilerden, görüntü oranından, sinema ve televizyonun geleneksel ekonomik yapısı ve beklentileri tarafından şekillenen estetik değerlerinden kopmaktadır. Sinema ve Televizyon, geleneksel anlayıştaki tanımları ile interaktif medya arasında sürekli olarak şekil değiştirmektedir. Özetle, YZ ve dijital teknolojilerin Sinema ve Televizyon alanında üretkenliği hızlandırdığı, teknik becerileri dönüştürdüğü ve yeni görsel estetik anlayışları ortaya çıkardığı görülmüştür.

Araştırmanın ikinci araştırma sorusu olan “Dijital ve yapay zeka teknolojilerinin gelişimi sinema ve televizyon alanındaki eğitim ve profesyonel uygulamalar bağlamında ne tür sosyal ve ekonomik belirtileri (erişim, eşitlik ve güç dinamikleri vb.) ortaya çıkarmaktadır?”, çalışmanın “4.1.2. Yapay Zekanın Sinema ve Televizyon Endüstrisi Üzerindeki Ekonomik Etkileri” ve “4.2. Sinema ve Televizyon Eğitime Yönelik Değerlendirmeler” bölümlerinde detaylandırılmıştır. Bu anlamda, katılımcı kültür bağlamında sürekli gelişen teknoloji, kullanıcılarına daha fazla ve daha kolay içerik üretebilecekleri araçlar sunmakta ve bu durum, Sinema ve Televizyon alanının profesyonel emeğine dair beklenti ve ihtiyaçları, bilgi ve becerileri de dönüştürmektedir. Bu dönüşüm, alanda yeni iş alanları ve meslek grupları oluştururken bazı iş alanları ve iş yapma biçimlerini de gereksiz hale getirmektedir. YZ teknolojileri bu anlamda farklı alanlarda ortaya çıkacak yıkıcı inovasyonları da tetikleyecek bir potansiyele sahiptir. Ancak YZ’nın sosyal ve ekonomik boyutlarını anlamak için tek başına değil, içeriğin sosyal medya ve dijital platformlarda gezdiği, parasallaştığı, gözetim ekonomisine, algoritmik süreçlere dayalı işlediği dijital kültür içerisinde düşünmek gerekmektedir. Bu

kültür içerisinde içerik, geleneksel sinema ve televizyonun “geniş sayıda kitleye hitap eden az sayıda içerik” anlayışının karşısında dijital platformların “algoritmik süreçler ile topladıkları büyük veriye dayalı, bireysel tercihlere ve beklentilere uygun fazla sayıda içerik” anlayışının giderek yaygınlaştığı bir bağlamda var olmaktadır. Bu bağlamda, Sinema ve Televizyon alanının şimdiki ve gelecekteki profesyonelleri açısından veri, algoritma ve yapay zeka ile yeni bağların kurulduğu, yeni estetik anlayışların, izlemenin ötesinde deneyimi tasarlamaya yönelik profesyonel bilgi ve becerileri gerekli kılmaktadır. Bu durumda geleceğin profesyonelleri, bugünün ise Sinema ve Televizyon öğrencilerinin YZ ve dijital teknolojilerin dönüştürücü etkisi göz önünde bulundurularak değerlendirilmesi ihtiyacı ortaya çıkmaktadır. YZ ve dijital teknolojilerin gelişimi, Sinema ve Televizyon alanındaki profesyonel uygulamalar ve eğitim süreçleri açısından güç dinamiklerini de etkileme potansiyeline sahiptir. Bir yandan, yapım süreçlerindeki kolaylaştırıcı etkisi sebebiyle düşük bütçeli yapımların imkanlarını artırarak daha öncesinde mümkün olmayan projeleri ortaya çıkarılması mümkündür. Diğer yandan, yapay zeka, tek ve değişmez bir yapıyı ve kullanımı ifade etmemekte, algoritma, donanım, veri ve niyetin birleşimiyle ortaya çıkarılmaktadır. Bu durum Sinema ve Televizyon alanının hem yapım hem de üretim süreçleri açısından söz konusu kaynaklara erişim bağlamında doğabilecek eşitsizliklere işaret etmektedir. Büyük bütçeli yapımların YZ teknolojilerinin imkanlarına erişimi ve bunları kullanma biçimleri, düşük bütçeli yapımlara göre önemli farklılıklar gösterebilir. Ek olarak, dijital platformların daha fazla içerik talebi otomasyonu mümkün kılan YZ araçları ile birlikte değerlendirildiğinde hızlı ve çok sayıda içerik üretimini getireceğinden arz-talep üzerinde de bir etkiyi beraberinde getirmektedir. Artan otomasyonun, hız ve verimliliği artırıcı etkisine ek olarak iş kayıplarına ve belli uzmanlıkların değersizleşmesine sebep olması da mümkündür.

Benzer şekilde, Sinema ve Televizyon Bölümlerinin ve bu bölümlerde eğitim gören öğrencilerin erişimleri arasındaki farklılıkların halihazırda var olan eşitsizlikleri artırma potansiyeli bulunmaktadır. Bu süreçte üniversitelerin ve bölümlerin öncelikleri, yazılım, donanım ve insan kaynağı anlamındaki imkanları belirleyici bir role sahiptir. Sosyal ve kültürel açıdan değerlendirildiğinde ise YZ modellerinin eğitildiği veri setlerine bağlı olarak kültürel ve ideolojik açıdan taraflı yaklaşımları yayması da mümkündür. Özetle, YZ ve dijital teknolojiler Sinema ve Televizyon alanında

mesleklerin geleceğini etkileme, bütçe/finansman modellerini dönüştürme ve bir taraftan bağımsız yapımların imkanlarını artırırken diğer taraftan ise tekelleşmeyi ve ekonomik eşitsizlikleri artırma riskine/potansiyeline sahiptir.

Araştırmanın üçüncü araştırma sorusu olan “Dijital ve yapay zeka teknolojileri ile “sinema ve televizyon” alanında yetenek gelişimi, yaratıcı süreçler ve endüstri uygulamaları arasında nasıl bir ilişki bulunmaktadır?” çalışmanın “4.1.1. Yapay Zekanın Yapım Süreçlerine Etkisi”, “4.1.3. Yapay Zeka Çağında Yaratıcılık ve Özgünlüğe Yönelik Değerlendirmeler” ve “4.2. Sinema ve Televizyon Eğitime Yönelik Değerlendirmeler” bölümlerinde ele alınmıştır. Bu anlamda, hız ve verimliliğin artması, görsel estetiğin dönüşümü, yeni yapım ve izleme biçimlerinin ortaya çıkması Sinema ve Televizyon alanının gerektirdiği bilgi ve beceriler üzerinde etkiye sahiptir. YZ araçları sundukları olanaklar sebebiyle farklı kullanımlara imkan tanıdığından yaratıcılık üzerinde kendiliğinden sahip olduğu bir etki bulunmamaktadır. Ancak risk ve fırsatlar açısından değerlendirildiğinde yaratıcılığı olumlu ve olumsuz yönde etkileyebilmektedir. Bu durum, eleştirel, yenilikçi ve deneysel uygulamaları, hayal gücünü ve yaratıcılığı desteklemesi açısından YZ çağında gerekli olan yetenek ve nitelikler olarak öne çıkarmaktadır. Ayrıca, veri ve algoritmik süreçlere ilişkin aşinalık geliştirme, insan-makine iletişimi, adaptasyon Sinema ve Televizyon alanının hem yaratıcı süreçleri hem de gözetime ve veriye dayalı ekonomik modelleri açısından önemli beceriler haline gelmektedir.

Çalışmanın dördüncü araştırma sorusu olan “Dijital ve yapay zeka teknolojileri alanındaki ilerlemeler “sinema ve televizyon” alanında hangi etik boyutları ortaya çıkarmaktadır?” çalışmanın “4.2.4. Sinema ve Televizyon Eğitimi Bağlamında Yapay Zeka ve Etik Üzerine Değerlendirmeler” ve “4.3.2. Etik ve Yasal Boyutlar” başlıklarında incelenmiştir. Telif ve fikri mülkiyet genel çerçevede değerlendirilmesi ve yapılandırılması gereken ve sinema ve Televizyon alanının da profesyonel süreçlerini yürütebilmesi açısından önemli konular olarak öne çıkmaktadır. Gerekli düzenlemelerin yapılması sonucunda, bu konuların Sinema ve Televizyon alanının eğitim süreçlerine de mutlaka entegre edilmesi öğrencilerin söz konusu teknolojileri bilinçli bir biçimde kullanması açısından önemlidir. Diğer taraftan, YZ modellerinin taraflılığa olanak tanıyabilen yapısı, bilgi kirliliği ve manipülasyona izin veren özellikleri yapım ve

eğitim süreçlerinde ele alınması gereken etik boyutların önemine vurgu yapmaktadır. Araştırmada görüşmeler ve yazılı görüşler kapsamında elde edilen veride etik ve yasal boyutlara ilişkin olarak “iyi örnekler” bulunmamaktadır. Bu konuların, bir risk unsuru olarak ve üzerine değerlendirme yapılması gereken noktalar olarak ele alınmış olması, bu alanda yapılması gereken çalışmalara duyulan ihtiyacı göstermektedir.

Çalışmanın beşinci ve altıncı araştırma soruları olan “Sinema ve Televizyon alanındaki akademisyenlerin, alan uzmanlarının ve öğrencilerin yaklaşımları ile teknoloji ve toplum kuramları arasında nasıl bir ilişki bulunmaktadır?” ve “Bu çalışmanın kavramsal çerçevesinde ele alınan teknoloji ve toplum kuramları, “dijital ve yapay zeka teknolojilerinin eğitim süreçlerine entegrasyon stratejileri” bağlamında “sinema ve televizyon” alanına yönelik ne tür değerlendirmeler sunmaktadır?” çalışmanın “4.4. Görüşme Bulgularının Kuramsal Çerçeveler Bağlamında İncelenmesi” başlığında detaylandırılmıştır. Bu bağlamda, YZ ve dijital teknolojilerin Sinema ve Televizyon alanı ile ilişkisi teknolojinin veya sosyal yapının belirleyici olduğu bir süreç değildir. Yeni yapım ve izleme/deneyimleme biçimlerinin ortaya çıkması, hız, verimlilik ve otomasyon gibi teknolojik imkanların yanı sıra ekonomik eşitsizlikler, insana dair değerlerin muhafaza edilmesi, eğitim ve YZ araçların taraflı yapısı, etik ve yasal konular söz konusu ilişkiyi şekillendirme potansiyeli bulunan sosyal faktörler olarak öne çıkmaktadır. Dolayısıyla belirlenimci bir anlayış söz konusu süreci açıklamak için yetersiz kalmaktadır. Araştırma boyunca YZ ve dijital teknolojiler alanında yeni ve dönüştürücü gelişmeler sürekli olarak devam etmiş, toplumun bu teknolojilerle etkileşimini etkileyen sosyal dinamikler de sürekli olarak değişim göstermiştir. Akademisyenlerin, alan uzmanlarının ve öğrencilerin teknolojik entegrasyona yönelik fikirleri ve yaklaşımlarının kendi bağlamları tarafından şekillendirildiği gözlemlenmiştir. Bu durum söz konusu ilişkinin statik bir yapıda değil sürekli hareket halinde olduğunu göstermektedir. YZ’nin entelektüel kapasitesi araştırma boyunca sürekli olarak artış göstermiş, bu durum katılımcıların ve yazılı, görsel-işitsel literatürün YZ teknolojileri ile ilgili söylemlerine yansımıştır. Bir işi “yapay zekaya yaptırmak”, yapay zekanın bireylerin “işini elinden alması” gibi söylemler söz konusu teknolojiye genel anlayışta insanla özdeşleştirilen değerlerin atfedildiğini göstermektedir. bu anlamda YZ bir süreci etkileyebilecek fail özelliğe sahip olarak algılanmaktadır. Tüm bu tartışmalar, aktör-ağ yaklaşımının da önerdiği üzere sosyal olanın tanımını gözden

geçirmeyi gerektirmektedir. Bu anlamda sosyal olanı, sadece insan öznesi üzerinden tanımlayan hiyerarşiye dayalı, insan-merkezli (anthropocentric) yaklaşımın ötesinde, insan ve insan dışı varlıklar arasında sürekli ve bağlamsal olarak değişen dinamik ağlar üzerinden tarif etmek uygun görünmektedir. Sinema ve Televizyon alanlarının başlangıçlarından bu yana teknoloji ile kurdukları güçlü bağlar göz önünde bulundurulduğunda, üretim ve eğitim süreçlerini bu teknoloji anlayışını göz önünde bulundurarak yapılandırmaları faydalı olacaktır. Araştırma verilerine dayanarak, bu temel yaklaşımın eleştirel teknoloji anlayışı ile harmanlanması Sinema ve Televizyon alanının gerektirdiği yaratıcılık, yenilikçilik ve eleştirel düşünme gibi nitelikler açısından önemlidir.

Çalışmanın yedinci araştırma sorusu olan “Çalışma kapsamında elde edilen veriler çerçevesinde, yapay zeka ve dijital teknolojiler çağında Sinema ve Televizyon eğitime yönelik ne tür bir kavramsal yaklaşım sunulabilir?” araştırmanın “4.5. Dijital Teknolojiler ve Yapay Zeka Çağında Sinema ve Televizyon Eğitime Dair bir Yaklaşım Önerisi Olarak “Post-Sinematik Deneyim Tasarımı” başlığında sunulmuştur. Post-sinema, sinematik üretimlerin mekanlar üzerinden tarif bulduğu geleneksel anlayışın ötesine geçerek dijital medya ile kurduğu ilişkilerin bütünü ve bağlamını tanımlamaktadır. Günümüzün sinema ve televizyon medyaları, sinema salonlarına ve televizyon ekranlarından koparak özgürleşmektedir. Bu durum, mekana bağlı olmanın gerektirdiği estetik sınırlılıklar ve mekana bağlı olmanın getirdiği ekonomik modellerden farklılaşabilen yaklaşımları doğurmaktadır. Bu noktada içerik farklı platformlarda, farklı yüzeylerde ve değişen çevreleyiciliğe sahip ortamlarda sergilenabilmektedir. Büyük veri ve algoritmik yapı, kişiselleştirilebilen içeriği benzer ilgiye sahip bireyleri mekandan bağımsız olarak bir araya getirerek sergileyebilme imkanını sağlamaktadır. Bu durumda, içeriğin süresi, estetiği, teknik kodları, parasallaştırma biçimleri geleneksel anlayışların ötesinde olanaklar sunmaktadır. Geleneksel sinema ve televizyonun profesyonel değerleri, bu üretim biçimi bağlamında seçeneklerden sadece biridir. Dolayısıyla, izlencenin yansıtıldığı yüzey 16:9 ölçüde yatay bir dikdörtgenin ötesinde, 4x4 bir kare, bir eşkenar üçgen, bir tam daire olabilir, üç boyutlu yüzeyler üzerine yansıtılabilir, XR veya haptik deneyimlerle desteklenebilir. Görüntü “endüstri standardı” kabul edilen son model bir kamera ile çekilebileceği gibi, 80’lerde kullanıma sunulan bir video kamera ile çekilebilir veya bir yapay zeka modeli

kullanılarak üretilebilir ve post-sinematik bir değere sahip olur. Bu durum, eşik bekçiliğine dayanan üretim ve eğitim modelleri ve bunların zorladığı estetik ve teknik gereklilikleri de ortadan kaldırmaktadır. Benzer şekilde bilgi farklı yollarla erişilebilen bir yapıya bürünmekte bu durum öğrenme süreçlerini de dönüştürmektedir. Yazılı-görsel-işitsel içerik pasif okuma, izlem, dinleme davranışından interaktif bir deneyime geçiş yapmaktadır. Tüm bu tartışmalar, önceden tarif edilmiş katı süreçler üzerinden eşik bekçiliğine dayanan üretim ve eğitim modelleri yerine deneyselliği, inovasyonu, uygulamayı ve keşfetmeyi ön plana çıkaran bir anlayışı getirmektedir. Post-sinematik Deneyim Tasarımı, bu anlamda bahsedilen değerleri içeren, teknoloji anlayışı olarak belirlenimci, insan-merkezli, yapısalcı ve statik yaklaşımların ötesinde insan ve insan dışı aktörler arasındaki sürekli ve bağlamsal olarak değişen dinamik yapıyı benimseyen esnek bir anlayışı önermektedir.

KAYNAKÇA

- Anantrasirichai, N. ve Bull, D. (2022). Artificial intelligence in the creative industries: a review. *Artificial intelligence review*, 55(1), 589-656.
- Arnheim, R. (1957). *Film as art*. University of California Press.
- Barthes Roland: (1996). *S/Z*, (çev. S. Öztürk Kasar), İstanbul: Yapı Kredi.
- Baym, N. K. (2011). *Personal connections in the digital age*. Polity Press.
- Bazin, A. (2011). *Sinema nedir?*. (Çev. İ. Şener). İstanbul: Doruk Yayınları
- Beller, J. (2006). *Cinematic mode of production: Attention economy and the society of the spectacle*. University Press of New England.
- Benjamin, W. (1979). *One way street and other writings*. (Çev: E. Jephcott ve K. Shorter). NLB.
- Bordwell, D. (2002). Intensified continuity visual style in contemporary American film. *Film Quarterly*, 55(3), 16–28.
- Brynjolfsson, E., Li, D., R, L.R. (2023) Generative AI at Work. *NBER Working Paper 31161* <https://www.nber.org/papers/w31161> (Erişim tarihi: 13.05.2024)
- Butler, J., Jaffe, S., Baym, N., Czerwinski, M., Iqbal, S., Nowak, K., Rintel, R., Sellen, A., Vorvoreanu, M., Hecht, B., and Teevan, J. (Eds.). (2023). Microsoft new future of work report 2023. *Microsoft Research Tech Report MSRTR-2023-34* (<https://aka.ms/nfw2023>).
- Callon, M. (1986). The sociology of an actor-network: The case of the electric vehicle. M. Callon, J. Law, A. Rip. (Ed). *Mapping the dynamics of science and technology: Sociology of science in real world* içinde (19-35). The Macmillan Press.
- Casetti, F., & Pinotti, A. (2020). Post cinema ecology. D. Chateau & J. Moure (Ed.) (193-221). *Post-cinema: cinema in the post-art era* içinde (193-221). Amsterdam University Press.
- Castells, M. (2000). *The Rise of the Network Society* (2. baskı). Blackwell.
- Chan-Olmsted, S. M. (2019). A review of artificial intelligence adoptions in the media industry. *International Journal on Media Management*, 21(3-4), 193-215.
- Charmaz, K. (2006). *Constructing grounded theory: A practical guide through qualitative analysis*. SAGE.
- Cinelli, M., De Francisci Morales, G., Galeazzi, A., Quattrociocchi, W., & Starnini, M. (2021).

The echo chamber effect on social media. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 118(9), e2023301118.

- Claussen, J., Peukert C., Sen, A., (2019). The Editor vs. the Algorithm: Returns to Data and Externalities in Online News. *Munich: Center for Economic Studies and ifo Institute*. No: 8012.
- Corbin, J., Strauss, A. (2015). *Basics of qualitative research: Techniques and procedures for developing grounded theory*. (4. baskı). SAGE.
- Creswell, J. W. (2013). *Qualitative inquiry & research design: Choosing among five approaches* (3. baskı). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Davies J, Klinger J, Mateos-Garcia J, Stathoulopoulos K (2020) The art in the artificial AI and the creative industries. *Creat Ind Policy Evid Centre* 1–38
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS quarterly*, 319-340.
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS quarterly*, (319-340).
- Deleuze, G. (1983). *Nietzsche and philosophy* (Çev: H. Tomlinson). New York: Columbia University Press.
- Denson, S. (2016). Crazy cameras, discorrelated images, and the post-perceptual mediation of post-cinematic affect. S. Denson & J. Leyda (Ed). *Post-cinema: theorizing 21st-century film* içinde (193-234). REFRAME Books.
- Denson, S.; Leyda, J., (2016). Perspectives on post-cinema: an introduction. S. Denson ve J. Leyda (Ed). *Post-cinema: theorizing 21st-century film* içinde (1-20). REFRAME Books.
- Ellul, J. (1964). *The technological society*. (Çev: J. Wilkinson). Vintage Books.
- Erickson, F. (2018). A history of qualitative inquiry in social and educational research. N.K. Denzin, Y. S. Lincoln (Ed.). *The SAGE handbook of qualitative research* içinde (87-141). SAGE.
- Feenberg, A. (1990). The critical theory of technology. *Capitalism Nature Socialism*, 1(5), 17–45. <https://doi.org/10.1080/10455759009358413> (Erişim tarihi: 02.03.2023)
- Feenberg, A. (1999). *Questioning technology* (1st ed.). Routledge.
- Feenberg, A. (2002). *Transforming technology: A critical theory revisited*. Oxford University Press
- Fei, X. (2016). Half-century as a teacher of film directing. M.D. Maurao, S. Semerdjiev, S. Mello, A. Taylor (Ed.). *The 21st century film, tv & media school: challenges*,

- clashes, changes* içinde (258-280). CILECT.
- Finn, E. (2017). *What algorithms want: imagination in the age of computing*. Cambridge: The MIT Press.
- Foucault, M. ve Deleuze, G. (1977). Intellectuals and Power. D.F, Bouchard (Ed.), *Language, Counter-Memory, Practice: Selected Essays and Interviews* içinde (205-218). Ithaca, New York: Cornell University Press
- Foucault, M. (2003). *Society must be defended: Lectures at the college de France*. M. Bertani., A. Fontana., (Ed.), (Çev: D. Macey), (1975-76). New York: Picador.
- Franklin, S. (2015). *Control: digitality as cultural logic*. MIT Press.
- Galloway, A.R. (2012). *The interface effect*. Polity Press
- Gibson, B. (2016). What is ‘conservatory training’ for film and television?. M.D. Muraao, S. Semerdjiev, S. Mello, A. Taylor (Ed.). *The 21st century film, tv & media school: challenges, clashes, changes* içinde (136-150). CILECT.
- Gibson, J. (1986). *The ecological approach to visual perception*. Psychology Press.
- Glaser, B.G., Strauss, A.L. (2006). *The discovery of grounded theory: Strategies for qualitative research*. Aldine Transaction.
- Hamburger, E. (2016). In a world of screens. M.D. Muraao, S. Semerdjiev, S. Mello, A. Taylor (Ed.). *The 21st century film, tv & media school: challenges, clashes, changes* içinde (62-80). CILECT.
- Hansen, M. B. N. (2013). Ubiquitous sensation: Toward an atmospheric, collective, and microtemporal model of media. U. Ekman (Ed.), *Throughout art and culture emerging with ubiquitous computing* içinde (63-89). The MIT Press.
- Harley, A. E., Buckworth, J., Katz, M. L., Willis, S. K., Odoms-Young, A., & Heaney, C. A. (2009). Developing Long-Term Physical Activity Participation: A Grounded Theory Study With African American Women. *Health Education & Behavior*, 36(1), 97–112.
<http://www.jstor.org/stable/45056419>
- Hayes, B. (2008). Computing science: Computational photography. *American Scientist*, 96(2), 94-98.
- Heilbroner, R. (1997). Technology and Capitalism. *Social Research*, 64(3), 1321-1325.
- Helliker, J. (2016). The cross-platform imperative: Media education and convergence. M.D. Muraao, S. Semerdjiev, S. Mello, A. Taylor (Ed.). *The 21st century film, tv & media school: challenges, clashes, changes* içinde (182-214). CILECT.
- Innis, H. A. (1951). *The bias of communication*. University of Toronto Press.

- Jackson, A.Y., Mazzei, L. A. (2018). Thinking with Theory: A new Analytic for Qualitative Inquiry. N.K. Denzin, Y.S. Lincoln (Ed). *The SAGE Handbook of Qualitative Research* içinde (1239-1275). SAGE Publications.
- Jackson, A.Y., Mazzei, L. A. (2023). *Thinking with theory in qualitative research*. (2. baskı). Routledge.
- Jenkins, H. (2008). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York University Press.
- Jensen, J. F. (1998). 'Interactivity': Tracking a new concept in media and communication studies. *Nordicom Review*, 19(1), 185-204.
- Johnson, J. M. (1988). Mixing Humans and Nonhumans Together: The Sociology of a Door-Closer. *Social Problems*, 35(3), 298-310. <https://doi.org/10.2307/800624> (Erişim tarihi: 10.03.2023)
- Kline, R., & Pinch, T. (2002). The social construction of technology. D. MacKenzie & J. Wajcman (Ed.). *The Social Shaping of Technology* (2. baskı) içinde (113-116). Open University Press.
- Konukman, E. A. (2018). Değişen film izleme alışkanlıkları ve sinema'da hollywood gerçeği: Radyo televizyon ve sinema bölümü öğrencilerinin konuya yaklaşımı. *TRT Akademi*, 3(5), 304-321.
- Kracauer, S. (2015). *Film Teorisi: Fiziksel gerçekliğin kurtuluşu*. (Çev. Ö. Çelik). İstanbul: Metis
- Kumar, H., Rothschild, D.M., Goldstein, D.G., & Hofman, J. (2023). Math Education with Large Language Models: Peril or Promise? *SSRN Electronic Journal*. https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=4641653 (Erişim tarihi: 14.05.2024).
- Latour, B. (2005). *Reassembling the social: An introduction to actor-network theory*. Oxford University Press.
- Law, J. (1992). Notes on the theory of the actor-network: Ordering, strategy, and heterogeneity. *Systems Practice*, 5(4), 379-393.
- Levitt, T. (1965) Exploit the Product Life Cycle. *Harvard Business Review*, 43, 81-94.
- MacKenzie, D., Wajcman, J. (2002). Introductory essay: The social shaping of technology. D. MacKenzie & J. Wajcman (Ed.). *The Social Shaping of Technology* (2. baskı) içinde (3-28). Open University Press.
- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. MIT Press
- Manovich, L. (2013). *Software takes command*. Bloomsbury Academic.

- Manovich, L. (2016). What is digital cinema. S. Denson & J. Leyda (Ed).
Post-cinema: theorizing 21st century film içinde (20-51). REFRAME books.
- Marx, K. (2000). Preface to a critique of political economy. D. McLellan (Ed).
Karl Marx selected writings içinde (424-428). Oxford University Press
- McLuhan, M. (1994). *Understanding media: The extensions of man*. MIT Press.
- Mosco, V. (2009). *The Political Economy of Communication*. SAGE.
- Napoli, P. M. (2012). Audience evolution and the future of audience research.
International Journal on Media Management, 14(2), 79-97.
- Noble, D. F. (1999). Social choice in machine design: The case of automatically controlled machine tools. D. MacKenzie & J. Wajcman (Ed.), *The social shaping of technology* içinde (161-177). Open University Press.
- Ong, W. J. (1982). *Orality and literacy: The technologizing of the word*. Methuen.
- Peirce, C. S., Houser, N., & Kloesel, C. J. W. (Ed.). (1998). *The Essential Peirce: Selected Philosophical Writings, Volume 2 (1893-1913)*. Indiana University Press.
- Pinch, T., Bijker, W.E. (2012). The social construction of facts and artifacts: or how the sociology of science and the sociology of technology might benefit each other. W.E. Bijker, T. P. Hughes, T. Pinch. (Ed). *The social construction of technological systems: new directions in the sociology and history of technology* içinde (11-45). MIT Press.
- Prince, S. (2021). *Digital visual effects in cinema: The seduction of reality*. Rutgers University Press
- Postman, N. (1985). *Amusing ourselves to death: Public discourse in the age of show business*. Penguin Books.
- Postman, N. (2006). *Amusing ourselves to death: Public discourse in the age of show business*. Penguin Books.
- Rubinstein, D., Sluis, K. (2013). The digital image in photographic culture: algorithmic photography and the crisis of representation. M. Lister (Ed.), *The photographic image in digital culture* içinde (22-41). Routledge.
- RTÜK, (2018). Televizyon İzleme Eğilimleri Araştırması
<https://www.rtuk.gov.tr/Media/FM/Birimler/Kamuoyu/televizyonizlemeegilimleriaraastirmasi2018.pdf> (Erişim Tarihi: 05.08.2024)
- Schwab, K. (2016). *The fourth industrial revolution*. World Economic Forum.
- Shavero, S. (2016). Post-cinematic affect. S. Denson & J. Leyda (Ed.), *Post-Cinema:*

- Theorizing 21st Century Film* içinde (129-145). Reframe Books.
- Shaviro, S. (2010). *Post-cinematic affect*. Zero Books.
- Smythe, D. W. (1960). On the political economy of communications. *Journalism Quarterly*, 37(4), 563-572.
- Suchman, M. C. (1995). Managing legitimacy: Strategic and institutional approaches. *Academy of Management Review*, 20(3), 571-610.
- Stocchetti, M. (2016). The culture industry and the future of film schools: Notes for resistance. M.D. Muraio, S. Semerdjiev, S. Mello, A. Taylor (Ed.). *The 21st century film, tv & media school: challenges, clashes, changes* içinde (28-62). CILECT.
- Taylor, A. (2016). Film school, and how it could save us. M.D. Muraio, S. Semerdjiev, S. Mello, A. Taylor (Ed.). *The 21st century film, tv & media school: challenges, clashes, changes* içinde (14-28). CILECT.
- Thomas, R.J. (2002). What machines can't do: politics and technology in the industrial enterprise. D. MacKenzie & J. Wajcman (Ed.). *The Social Shaping of Technology* (2. baskı) içinde (199-222). Open University Press.
- Torun, A. (2021). Sinemada veya Netflix'te Dijital İzleme Ortamları ve Yeni Alışkanlıklar: Bir Sosyal Ortam Olarak Sinema ve Film İzleme Pratiklerindeki Dijital Dönüşüm. *SineFilozofî*, (6), 370-387.
- TRAI. (2024). *Türkiye Yapay Zeka İnisiyatifi 2024 Çalıştay Raporu*. <https://turkiye.ai/wp-content/uploads/2024/07/TRAI-2024-Calistay-Raporu.pdf> (Erişim tarihi:10.08.2024)
- Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B., & Davis, F. D. (2003). User acceptance of information technology: Toward a unified view. *MIS Quarterly*, 27(3), 425-478. <https://doi.org/10.2307/30036540> (Erişim tarihi: 12.04.2023)
- Wasko, J. (2004). The Political Economy of Film. T. Miller & R.Stam (Ed.), *A Companion to Film Theory* içinde (221-236). Oxford: Blackwell.
- Wiedemann, V. (2016). Education for innovation: Ten tips for (future) film-school heads. M.D. Muraio, S. Semerdjiev, S. Mello, A. Taylor (Ed.). *The 21st century film, tv & media school: challenges, clashes, changes* içinde (80-105). CILECT.
- Winner, L. (2002). Do artifacts have politics?, D. MacKenzie & J. Wajcman (Ed.). *The Social Shaping of Technology* (2. baskı) içinde (28-41). Open University Press.
- Wölfflin, H. (1995). *Sanat tarihinin temel kavramları*. (Çev: H. Örs.). İstanbul: Remzi Kitabevi.

- Dünya Ekonomik Forumu. (2023). *Future of jobs report*.
https://www3.weforum.org/docs/WEF_Future_of_Jobs_2023.pdf
- Yin, R. K. (2018). *Case study research and applications: Design and methods* (6. baskı.). Sage Publications.
- Yıldırım, A., Şimşek, H. (2016). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri* (10. Baskı). Seçkin Yayıncılık.
- Pfeiffer Report, (2018). *Creativity and Technology in the Age of AI*.
https://www.pfeifferreport.com/wp-content/uploads/2018/11/Creativity_and_AI_Report_INT.pdf (Erişim tarihi, 10.01.2024)
- Zuboff, S. (2019). *The age of surveillance capitalism: the fight for a human future at the new frontier of power*. PublicAffairs.

İnternet kaynakları:

http 1:

<https://www.weforum.org/agenda/2024/03/ai-hollywood-strike-sag-aftra-technology/>

(Erişim tarihi 17.04.2024)

http 2: <https://openai.com/index/sora/> (Erişim tarihi: 04.06.2024)

http-3: <https://www.weforum.org/publications/the-future-of-media-a-new-framework-for-valuing-content/implication-five/> (Erişim tarihi: 10.05.2024)

http-4: <https://vimeo.com/28016047> (Erişim tarihi: 09.06.2023)

http-5: <https://boxofficeturkiye.com/yillik> (Erişim tarihi: 13.07.2023)

http-6: <https://boxofficeturkiye.com/dagitimcilar/2023> (01.04.2024)

http-7: <https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Sinema-ve-Gosteri-Sanatları-Istatistikleri-2022-49695#:~:text=G%C3%B6sterilen%20film%20say%C4%B1s%C4%B1%20bir%20%C3%B6nceki,artarak%2029%20bin%20187%20oldu.&text=Tiyatro%20salonu%20say%C4%B1s%C4%B1%20ge%C3%A7en%20sezona,say%C4%B1s%C4%B1%20112%209%20artt%C4%B1> (Erişim tarihi: 24.02.2024)

http-8: <https://about.fb.com/news/2024/07/open-source-ai-is-the-path-forward/>

(25.07.2024)

http-9:

[https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-\(BT\)-Kullanım-Arastirmasi-2023-49407](https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-(BT)-Kullanım-Arastirmasi-2023-49407) (17.04.2024)

http-10:https://www.visionkino.de/fileadmin/user_upload/projekte/Internationale_Projekte/Film_Education_after_the_pandemic.pdf (23.06.2024)

http-11:<https://www2.bfi.org.uk/sites/bfi.org.uk/files/downloads/%20bfi-a-framework-for-film-education-brochure-2015-06-12.pdf> (15.04.2024)

Ek-1: Katılımcı İzin Formu

**“DİJİTAL TEKNOLOJİLER VE YAPAY ZEKA ÇAĞINDA SİNEMA VE TELEVİZYON
EĞİTİMİ: TEKNOLOJİ VE TOPLUM KURAMLARI, EKONOMİ POLİTİK VE EĞİTİM
PRATİKLERİ BAĞLAMINDA KARŞILAŞTIRMALI BİR İNCELEME” İsimli Doktora
Tez Çalışması için Katılımcı İzin Formu**

Sayın katılımcı,

Bu çalışma, film eğitimi ve teknoloji arasında bulunan karşılıklı ilişkiyi ve teknolojinin bir sosyal süreç olarak film eğitimi sürecine entegrasyonuna yönelik deneyim ve görüşleri incelemek amacıyla düzenlenmektedir. Görüşme sırasında, öncesinde sizi detaylı olarak bilgilendirmek koşuluyla ses/görüntü kaydı alınacaktır. Katılımınız tamamen gönüllüdür ve araştırma sürecinde herhangi bir aşamada katılımınızı sonlandırma hakkınız bulunmaktadır.

Katılımcı Hakları:

- Katılımcı, araştırmaya katılmamak veya devam etmemek için herhangi bir neden göstermek zorunda değildir.
- Katılımcı, araştırmaya katılımının herhangi bir aşamasında, herhangi bir nedenle katılımını sonlandırabilir.
- Katılımcının verileri tamamen anonimdir ve kişisel bilgileri hiçbir şekilde yayınlanmayacaktır.

Araştırma süreci: Bu araştırma, Sinema ve Televizyon eğitimi ve teknoloji ilişkisini incelemektedir. Katılımcılardan, deneyimleri ve görüşleri doğrultusunda soruları yanıtlamaları beklenmektedir. Araştırmayı daha sağlıklı bir şekilde yürütebilmek için katılımınız son derece değerlidir. Aşağıdaki onay kısmını işaretleyerek araştırmaya katılmayı kabul ettiğinizi beyan edebilirsiniz.

[] Yukarıda belirtilen haklarım konusunda bilgilendirildim ve araştırmaya katılmayı kabul ediyorum.

Katılımcının Adı Soyadı: _____

İmza: _____

Tarih: _____

Ek-2: Etik Kurul Belgesi

Evrak Kayıt Tarihi: 16.10.2023

Protokol No: 632069

Tarih: 04.12.2023



ANADOLU ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL VE BEŞERÎ BİLİMLER BİLİMSEL ARAŞTIRMA VE YAYIN ETİĞİ KURULU
KARAR BELGESİ

ÇALIŞMANIN TÜRÜ:	Doktora Tez Çalışması
KONU:	Eğitim Bilimleri
BAŞLIK:	Dijital Teknolojiler ve Yapay Zeka Çağında Sinema ve Televizyon Eğitimi: Teknoloji ve Toplum Kuramları, Ekonomi Politik ve Eğitim Pratikleri Bağlamında Karşılaştırmalı Bir İnceleme Interplay of Technology and Film Education: A Comparative Study Of Techno-Societal Theories, Political Economy and Educational Practices in The Age Of Digital and AI Technologies
PROJE/TEZ YÜRÜTÜCÜSÜ:	Prof. Dr. Erol Nezih ORHON
TEZ YAZARI:	Tayfun DALKILIÇ
ALT KOMİSYON GÖRÜŞÜ:	-
KARAR:	Olumlu