

Mizah ve Yapay Zekâ

Humour and Artificial Intelligence

Nebi ÖZDEMİR*

Öz

Bu makalede, yaratıcı etkileşimin yaşamın ve kültürün esasını oluşturduğu gerçeğinden hareketle mizah ve teknoloji ilişkisi yapay zekâ örneğinde incelenmektedir. Bu yayının girişinde öncelikle kültür ve teknoloji ilişkisi açıklanmış daha sonra mizah kültürü ile teknoloji arasındaki etkileşim değerlendirilmiştir. Bu kapsamda mizahın teknolojileşmesi, mizah teknolojisi, teknolojik mizah vb. kavramlar ve olgular ele alınmıştır. Bu bölümde teknolojik gelişmelerin yeni geleneklere kaynaklık ederek mizah kültürünün oluşturulmasındaki yaratıcı etkileri analiz edilmiştir. Yapay zekâ gibi akıllı teknolojiler ile mizah etkileşimi ise bu çalışmanın ana çözümleme konusunu oluşturmuştur. Bu bölümünde öncelikle yapay zekâ açısından mizahın işlevi, uygulama örnekleri ve yapay zekâ mizahı veya akıllı teknolojik mizah konuları ayrıntılı bir şekilde incelenmiştir. Mizah kültürü üzerinde yapay zekanın değiştirici ve dönüştürücü etkileri ise makalenin ikinci alt bölümünde çözümlenmiştir. Bu çalışmada özellikle doğal (insani) ve yapay zekâ mizahı karşılaştırmaları, akıllı teknolojik mizah konusunda insanların ve yapay zekanın değerlendirmeleri, yapay zekâ araştırmalarında mizahın işlevi ve gelişme durumu, mizahçılar açısından sanal, dijital ve akıllı teknolojilerin değiştirici ve dönüştürücü etkileri analiz edilmiştir.

Anahtar sözcükler: Mizah, Yapay Zekâ, Mizah ve Yapay Zekâ Etkileşimi, Mizah Kültürü, Teknoloji ve Kültür İlişkisi.

*Prof. Dr. Hacettepe
Üniversitesi, Edebiyat
Fakültesi, Türk
Halkbilimi Böl.,
[nozdemir@hacettepe.
edu.tr](mailto:nozdemir@hacettepe.edu.tr)
ORCID: 0000-0002-
4881-5503

Geliş Tarihi: 05.05.2025
Kabul Tarihi: 30.05.2025
Yayın Tarihi: 30.06.2025

Araştırma Makalesi

Cite as/ Atıf: ÖZDEMİR, N. (2025). Mizah ve yapay zekâ. *Culture Academy Dergisi*, 5(1), 1-29.

Bu çalışma, Creative Commons Atıf-GayriTicari 4.0 Uluslararası Lisansı şartları ve koşulları altında dağıtılan açık erişimli bir makaledir. (This is an open access paper distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.)

Abstract

In this article, the relationship between humour and technology is examined in the example of artificial intelligence, based on the fact that creative interaction is the basis of life and culture. In the introduction of this article, firstly the relationship between culture and technology is explained, and then the interaction between humour culture and technology is evaluated. In this context, concepts and phenomena such as technologisation of humour, humour technology, technological humour etc. are discussed. In this section, the creative effects of technological developments on the creation of humour culture by originating new traditions are analysed. The interaction of humour with smart technologies such as artificial intelligence constituted the main subject of analysis in this study. In this section, firstly, the issues as the function of humour in terms of artificial intelligence, application examples and artificial intelligence humour or smart technological humour are examined in detail. The changing and transformative effects of artificial intelligence on humour culture are analysed in the second sub-section of this article. In this study, especially the comparisons of natural (human) and artificial intelligence humour, the evaluations of humans and artificial intelligence on smart technological humour, the function and development status of humour in artificial intelligence research, the changing and transformative effects of virtual, digital and smart technologies for humourists were analysed.

Keywords: Humour, Artificial Intelligence, The Interaction of Humour and Artificial Intelligence, Humour Culture, The Relationship Between Technology and Culture.

Received: 05.05.2025
Accepted: 30.05.2025
Available Online: 30.06.2025

Research Article

Giriş

Yaşam ve kültür yaratıcı etkileşimlerin ürünü, bütünü ve kaynağı olarak kabul edilebilir. Dolayısıyla teknoloji yaşamdaki ve kültürdeki yaratıcı etkileşimleri etkileyen temel dinamiklerdendir. Teknoloji yaratıcı etkileşimleri geliştirerek yaşamı ve kültürü değiştirmekte ve dönüştürmektedir. Yaşamı ve kültürü oluşturan alanlar ve gelenekler, teknoloji kökenli yaratıcı etkileşimlerle biçimlenmektedir. Diğer gelenekler gibi mizah kültürünü oluşturan gelenekler de teknolojinin etkisi altındadır. Mizah teknolojik gelişmeler kapsamında yeni geleneklerle çeşitlenerek ve zenginleşerek mizah kültürüne dönüşmüştür.

Buna karşılık teknolojinin kültürle ilişkisi genellikle olumsuz etkiler temelinde değerlendirilmiştir. Teknolojik gelişmelerin kültürü yok ettiği sıklıkla dile getirilmiştir. Kültür değişimleri araştırmalarında teknoloji

kültürel belirsizleşme ve yozlaşmanın aracı olarak kabul edilmiştir. Bu tek boyutlu ve sorunlu bakış açısına bugünkü akademik çalışmalarda da rastlandığı gözlenmektedir. Türk kültürü araştırmalarında da benzer yaklaşımların egemen olduğu görülür. Kültürün temel eleştirel düşünce esaslı geleneklerinden biri olan mizah alanındaki incelemelerin büyük bir bölümünde dahi teknolojik gelişmeleri olumsuzlayan tek boyutlu yaklaşımlar egemendir.

“Alet kullanma bilgisi” şeklindeki teknoloji tanımı esas alınırse mizah ve teknoloji ilişkisinin insanlığın ilk dönemlerine kadar uzandığı görülür. Nitekim insanlığın en eski kültürel bakiyeleri olan taş veya kemik heykellerle kaya ve mağara resimleri ilk mizah ürünleri olarak kabul edilmektedir. Özellikle birinci sanayi devrimi sırasında makinelerin insan emeğinin yerini alacağı bunun da işsizliğe neden olacağı görüşü temelinde İngiltere’de ortaya çıkan ludist hareketi ve 20. asırdaki ardılları, kültür ve teknoloji ilişkisinin olumsuzlayan bakış açılarıyla ele alınmasını yaygınlaştırmışlardır. Teknolojinin insan emeğine karşı bir tehdit olduğu, ludist akımın geleneksel söylemini oluşturmuştur. Zamanla teknolojinin kültürü değiştirdiği ve sosyal hayatı dönüştürdüğü şeklindeki yeni tür ludist akımının ortaya çıktığı görülür. Yeni tür ludist söyleminde gündelik yaşamdaki teknolojik ürünlerin kullanım düzeyleri ve biçimleri eleştirel olarak ortaya konulduğu belirtilmiştir (Gültekin, 2021: 8436-8437; Çalış ve Erkan, 2013: 179). Bu kapsamda A. Gültekin’in (2021) makalesine “Yapay zekanın luditleri kimler olacak?” başlığını koyması oldukça anlamlıdır. Bununla birlikte ludist akımı vb. yaklaşımların karşısında sınırlı da olsa bu ilişkiyi farklı bakış açılarıyla çözümleyen çalışmalar da yayımlanmıştır.

Medya teknolojilerinin çeşitlenerek geliştiği ve yaygınlaştığı geçen asırda teknolojinin özellikle geleneksel kültürleri yok ettiği, içini boşalttığı, yozlaştırdığı, tek türleştirdiği pek çok çalışmada vurgulanmıştır. Gazete, dergi, radyo, sinema ve televizyon gibi yazılı-basılı ve görsel-işitsel medyanın ulusal ve yöresel kültürler üzerinde yok edici etkilerinin bulunduğu ve bu etkilere karşı tedbirlerin alınması gerektiği sıklıkla dile getirilmiştir. Bu kapsamda bilhassa medya aracılığıyla yaygınlaştırılan küresel popüler, kitle ve tüketim kültürünün kültürel çeşitliliği ve özgünlüğü belirsizleştirdiği belirtilmiştir. Hatta Unesco’nun 2003 Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi’nin ortaya çıkmasına neden olan temel sorunların başında küresel medyanın veya medya teknolojilerinin ulusal ve yöresel kültürler üzerindeki olumsuz etkileri

gösterilmiştir. İlginç olan ise aynı sözleşme kapsamında medyanın olumsuz etkilerinin giderilmesi amacıyla bireysel ve toplumsal bilincin ve farkındalığın geliştirilmesi için yine medyadan yardım istenmesidir. Bu yaklaşımın kültürel miras araştırmalarında da sürdürüldüğü gözlenmiştir. Türkiye’deki bu türden araştırmalarda çok kere medya ve medya verileri bilimsel analiz kapsamı dışında tutulmuştur. Örneğin gazete ve dergi yayıncılığıyla başlayan yeni veya modern Türk edebiyatı araştırmalarında dahi basılı medyaya gereken önemin verilmemiştir. Nitekim adını bir gazete veya dergiden alan edebi dönem ve akımlarla ilgili çözümlemelerde edebi metinler esas alınıp söz konusu süreli yayınların yeterince değerlendirilmediği görülür.

Özellikle 1960’lı yıllardaki robotik ve bilgisayar ile sembolize edilen 3. sanayi ve teknoloji devrimiyle başlayan ve 1990’lı yılların sonu ve 20. asrın başında yaygınlaşan sanal-dijital teknolojik çağın etkilerinin belirginleşmesiyle gelişen süreç, yukarıdaki olumsuz yaklaşımı güçlendirmiştir. Değişen yaşam ve kültüre uyum sağlayamayan kesimler arasında bu yaklaşım, kimliği oluşturan temel faktörlerden birine dönüşmüştür. İnternet ve akıllı cep telefonları aracılığıyla yaygınlaşan küreselleşmenin ulusal ve yöresel kültürleri tehdit ettiği şeklindeki görüşün yine bu araç ve bağlamlar üzerinden paylaşılması ise oldukça ironiktir. Bu dönemde sanallaşmanın ve dijitalleşmenin kültürü olumsuz yönde etkilediği sıklıkla dile getirilmeye başlanmıştır. Küreselleşme, küyerelleşme ve yerelin küreselleşmesi gibi olgular da sanal-dijital teknolojilerin yaygınlaştığı bu dönemde ortaya çıkmıştır. Genelde uyumsuzluk kaynaklı sanayi ve teknoloji karşıtlığı yeni araç ve olgularla çeşitlenerek sürdürülmektedir. Diğer yandan sanallaşma ve dijitalleşmenin kültürün diğer gelenekleri gibi mizah geleneğini de değiştirdiği ve dönüştürdüğü belirginleştirilmeye başlanmıştır (Özdemir, 2025: 337-355).

Medya teknolojilerini de içeren kültürel yaratıcı endüstrilerin geçen asrın son çeyreğinde dünyada hızla gelişerek özerkleşmesiyle birlikte 1940’ların Frankfurt Okulu eleştirilerinin etkileri sürmekle birlikte kültür ve teknoloji ilişkisi farklı boyutlardan ele alınmaya başlanmıştır. Bu kapsamda yazılı basın, radyo, sinema, reklamcılık ve televizyon gibi kültürel yaratıcı endüstrilerin ulusal ve yöresel kültürler üzerindeki belirsizleştirici etkilerinin bulunduğu ile ilgili önceki değerlendirme belleği sanal ve dijital kültür bağlamına aktarılmıştır. Bugünkü sanal ve dijital kültür ile ilgili yorumların geçmişin söz konusu araştırma belleğinden beslendiği görülür.

Bu durum, özellikle sosyal bilimcilerin dolayısıyla kültürle ilgili akademisyenlerin yaşamı geriden takip etmeyi dolayısıyla geçmişe özgü yöntem ve yaklaşımlarla bugünü çözümleme şeklindeki kalıp araştırma yaklaşımını sürdürdüklerini ortaya koymaktadır. Geçmişe ait yöntem ve yaklaşımlarla yeninin çözümlenmesi yaklaşımı hatta yöntem ve yaklaşım kültürleştirilmesi veya tapınısı olgusunun akademik uyumsuzluğun ve verimsizliğin temel kaynağı olarak yaşatılmaktadır. Gerçekte ise yaşamdaki ve kültürdeki teknolojik gelişmelerin de etkisiyle meydana gelen değişim ve dönüşümlerin çözümlenebilmesi için eleştirel, çözümleyici ve yaratıcı düşüncenin eseri yeni yöntem ve yaklaşımların gerekli olduğu açıktır.

21. asırla birlikte akıllı teknolojik kültür çağı, belirginleşmeye başlamıştır. Yaşam ve kültür dolayısıyla mizah kültürü de akıllı teknolojilerin etkisi altında değişmekte ve dönüşmektedir. Daha önceki sözlü, yazılı-basılı ve (erken) elektronik kültür çağlarında teknoloji, kültürün daha çok aktarım ve tüketim süreçlerinde etkili olmuştur. Yapay zekâ gibi akıllı teknolojiler ise bugün kültürün ve mizahın yaratım aşamasını da biçimlendirmeye başlamıştır. Sanal ve dijital teknolojiler dil, mekân ve zaman gibi sınırlılıkların aşılarda kültürün paylaşım ve deneyimlenme süreçlerini küresel ölçekte hızlandırmakta ve yaygınlaştırmaktadır. Bireysel ve toplumsal açıdan kültürel yaratıcı etkileşim hiçbir dönemde olmadığı kadar etkinleştirmektedir. Akıllı teknolojik çağla birlikte daha önceki insan-insan/toplum etkileşiminin yanında insan-makine ve makine-makine etkileşiminden bahsedilir hale gelmiştir. Günümüzün kültürel yaratıcılık alanında insan-makine üretimi şeklindeki karma (hibrid) bir ortaklığın ortaya çıktığı gözlenmektedir. Bu nedenle yapay zekanın yaratıcılık gerektiren bütün kültürel faaliyet ve meslekleri dönüştürme gücü ve potansiyelinin var olduğu fikri, bilimsel tartışmaların da ana konularından biri haline gelmiştir.

Mizah kültürü özellikle teknoloji temelli gelişmelerin ürünü olarak ortaya çıkan gelenekler bütünü olarak kabul edilebilir. Sözlü kültür mizahı zamanla mizah basını ve edebiyatı, komedi sineması, radyo ve televizyon mizahı, sanal, dijital ve akıllı teknolojik mizah ile gelişerek ve zenginleşerek müstakil bir kültürel alana dönüşmüştür. Sanal, dijital ve akıllı teknolojik mizah sözün, yazının, sözün ve görüntünün teknolojileşmesi sürecinin son aşamasını oluşturmaktadır. Bu kapsamda özellikle medya teknolojilerindeki gelişmelerin katkısına vurgu yapılmalıdır. Bu değişim ve dönüşümde mizah dergiciliği ve yayıncılığı uzun süre etkisini

sürdürmüştür. Sinema, televizyon ve internet ile yeni mizah tür ve içerikleri yaratılmıştır. Sözlü mizah, yazılı-basılı ve sanal-dijital mizaha kaynaklık etmiştir (Özdemir, 2015 ve 2017: 271-296; Uygur, 2017: 175-192; Güvenç, 2018:101-112; Durmaz, 2019:123-176; Özdemir, 2020; Rzaeva, 2021: 61-84; Sevindik, 2021:303-350; Nisan ve Yücel, 2023 vd.). Böylelikle sözlü mizah geleneği yeni mizah gelenekleriyle birleşerek mizah kültürünü oluşturmuştur.

Teknolojinin yaşamı ve kültürü dönüştürücü etkisine rağmen teknoloji ve mizah ilişkisi genellikle kültürel çalışmaların dışında tutulmuştur. Aslında bu konu kültür değişimleriyle ilgili araştırmaların da esasını oluşturmaktadır. Yaşamdaki ve kültürdeki özellikle teknoloji temelli değişim ve dönüşümler, öncelikle mizahçılar tarafından fark edilmiş ve edilmeye de devam etmektedir. Mizahçı her dönemde yaşam ve kültürdeki değişim ve dönüşümleri mizahın dev aynasında göstermiştir. Bu nedenle gayri ciddi olarak nitelenen oyun ve eğlence gibi mizah da bireysel ve toplumsal yaşamın ve kültürün dolayısıyla değişim ve dönüşümlerin bütün boyutlarıyla eleştirel bir şekilde ortaya konulduğu en ciddi alanların başında gelir. Yine ciddi olarak tanımlanan alanların sorun, gayri ciddi olarak nitelenen alanların ise farkındalık ve çözüm kaynağı oluşu, bu fikri desteklemektedir. Teknoloji kaynaklı değişim ve dönüşümlerle ortaya çıkan sorunlar mizahın eleştirel, analitik ve yaratıcı hoşgörü ortamında ele alınmıştır. Mizah bağlamında teknoloji insanileşirken insan da teknolojileşmektedir. Teknoloji kökenli kültürel bağlamlar ve kuşaklar arası etkileşimler mizahla görünür kılınmaktadır. Mizah ile kültürel bağlamlar ve kuşaklar birleştirilmekte ve bütünleştirilmektedir. Mizah bireyler, toplumlar ve kültürler arası yaratıcı etkileşimleri kolaylaştırmakta ve yaygınlaştırmaktadır. İnsanı, toplumu, yaşamı ve kültürü bütün yönleriyle çözümlemenin en etkili ve hızlı yolu öncelikle ilgili dönemin mizahına bakmaktır. Dolayısıyla teknoloji ve mizah ilişkisinin incelenmesi teknolojinin insan, toplum, yaşam ve kültür üzerindeki etkilerinin de çözümlenmesi anlamına gelmektedir (Mizah ve teknoloji ilişkisi hakkında bkz. Özdemir, 2025: 337-355).

Teknoloji ve mizah ilişkisinin farklı boyutları bulunmaktadır. Öncelikle teknolojinin ve teknolojik gelişme kaynaklı değişimlerin mizahın temel kaynaklarından olduğu vurgulanmalıdır. Mizahçılar teknolojiyi ve teknoloji temelli değişim ve dönüşümleri eleştirel ve analitik bakışlarıyla değerlendirirler. Diğer bir ifadeyle söz konusu ilişkinin ilk boyutunu

teknolojinin mizahileştirilmesi oluşturmaktadır. Mizahın teknolojileşmesi ve mizah teknolojisi kavramlarıyla da bu ilişkinin mizah yakasındaki değişim ve dönüşümler ele alınmaktadır. Mizahın teknolojileşmesi kapsamında yeni mizah ürünleri, araçları, bağlamlarıyla geleneklerinin yaratılarak mizah geleneğinin mizah kültürüne dönüştürülmesi söz konusudur. Mizah teknolojileriyle ise yeni ve etkili mizah ürünleriyle farklı paylaşım-deneyim biçim ve ortamlarının yaratılmasına atıfta bulunmaktadır. Özetle teknoloji, mizahı alanındaki iletişimi, erişimi ve etkileşimi kolaylaştırmış, yeni mizah biçim, tür ve geleneklerinin yaratılmasına öncülük etmiş, mizah alanındaki yaratıcılığı ve üretkenliği artırmış, eleştirel, analitik ve yaratıcı düşünceyi mizah aracılığıyla yaygınlaştırmış ve özgün gelenekler bütünü mizah kültürünün yaratılmasını sağlamıştır.

Yukarıda belirtilen Türkiye'deki öncü yayınların önemli bir bölümü mizah kültüründeki sanal ve dijital teknolojik değişim ve dönüşümlerle ilgilidir. Bu makalede olduğu gibi teknoloji ve kültür ilişkisi mizah ve yapay zekâ örneğinde de ele alınabilir. (Bu kapsamdaki ilk yayınlar hakkında bkz. Binsted ve Ritchie, 1997; Raskin, 2009 ve 2009:71-81; Joseph, 2012; Meany vd., 2014: 21-34; Çetin, 2023: 283-313; Anderson, 2024; Gorenz and Schwarz, 2024; Özdemir, 2025). Yapay zekâ ve mizah ilişkisi daha çok yapay zekâ teknolojileri açısından incelenmiştir. Bununla birlikte mizah kültürü araştırmacılarının diğer teknolojik gelişmeler gibi yapay zekâ ile mizah ilişkisine yeterli ilgiyi göstermedikleri belirlenmiştir. Sözü edilen eksikliğin giderilmesine yönelik olarak bu makale mizah ve yapay zekâ ilişkisini kültür bilimi ve yönetimi kapsamında çözümlemeyi amaçlamaktadır. Özetle bu makalede mizah ve yapay zekâ ilişkisinin mizah kültürü ve yapay zekâ teknoloji üzerindeki etkileri belirlenmeye ve açıklanmaya çalışılacaktır.

Çözümleme: Mizah ve Yapay Zekâ Etkileşimi

1. Mizah Ve Yapay Zekâ İlişkisi

Öncelikle mizah ve YZ (Yapay Zekâ) ilişkisinin akıllı makine modelleri tarafından nasıl değerlendirildiğinin açıklanması yararlı olacaktır. Farklı yapay zekâ modelleri aracılığıyla gerçekleştirilen SWOT analizleri, bu açıdan belirleyici olmaktadır. Bu analizlerin benzer ve farklı yönlerinin ortaya konulmasıyla genel bir çerçeve elde edilebilmektedir. Böylelikle mizah ve YZ ilişkisinin güçlü ve zayıf yönleriyle fırsatlar ve tehditler boyutu aşağıdaki şekilde açıklanabilmektedir. Aşağıdaki değerlendirmeler,

ChatGPT, Gemini ve DeepSeek kaynaklı verilerin karşılaştırılmalı analizine dayanmaktadır. Bu veriler, akıllı makine modellerinin mizah ve teknoloji/YZ ilişkisine bakış açılarını da ortaya koymaktadır:

Mizah ve YZ ilişkisinin güçlü yanları “otomasyon, kişiselleştirme, çok dilli kapasite ile eğitim ve terapi” başlıkları altında değerlendirilmektedir. YZ’nın geniş miktarda mizah içeriğini hızlı ve tutarlı bir şekilde üretebileceği belirtilmektedir. Yine YZ ile farklı kullanıcı kitlelerine özel mizah içeriklerinin oluşturulabileceği kaydedilmektedir. YZ’nın farklı dillerde mizah üretimine ve kültürel bağlama uyum sağlama yeteneğinin gelişmekte olduğuna işaret edilmektedir. Eğitim ve terapi kapsamında ise mizahın öğretici ve rahatlatıcı yanının YZ uygulamalarıyla geliştirilebileceği vurgulanmaktadır.

Fırsatlar başlığı altında “yeni eğlence formatları, pazarlama ve reklam ile sosyal etki” konularına değinilmektedir. YZ destekli olarak komedi dizilerinin, skeçlerin veya etkileşimli mizah platformlarının yaratılabileceği belirtilmektedir. Mizahın reklam ve pazarlama açısından etkinliğine işaret edilerek mizahi içerikler aracılığıyla marka farkındalığının artırılabilceği kaydedilmektedir. Son olarak YZ’den da yararlanılarak toplumsal sorunların mizah aracılığıyla daha kolay ele alınabileceği ve çözümlenebileceği ileri sürülmektedir.

“Bağlamsal eksiklik, insani derinlik ve algoritmik hatalar” ise YZ ve mizah ilişkisinin zayıf yönleri olarak gösterilmektedir. Bu kapsamda öncelikle YZ’nın ironi, alay veya kültürel alt metinleri algılamada yetersiz kalabileceği kaydedilmektedir. Yine YZ’nın insan mizahının duygusal ve empatik boyutunu yeterince yansıtamayabileceği belirtilmektedir. Algoritmik hatalar açısından ise YZ üretimi bir mizah ürününün komik olması beklenirken yanlış anlamalara neden olarak ters etki yaratabileceği ileri sürülmektedir.

Mizah ironi, kültürel bağlam ve nüanslar üzerine kuruludur. Bu nedenle insanlar mizah içeriklerini tonlamaya, beden diline ve sosyal bağlama göre komik bulurlar veya bulmazlar. YZ’nın bu tür bir mizahi derinlik, karmaşıklık ve inceliğe henüz sahip olmadığı (Avestisyan vd., 2024) dolayısıyla mizahi içerikleri yorumlama becerisinin şimdilik gelişmediği ifade edilmiştir. Mizah, çok kere beklenmeyen bir şeyin doğru zamanda aniden ortaya çıkmasıyla oluşmaktadır. Mantık ve dil yapılarına göre mizah üreten YZ ise doğal zekaya göre karşılaştırıldığında bazen mizah

içeriklerini yanlış anlayabilmekte ve oldukça basit şakalar yapabilmektedir. İnsanlar gibi kültürel referansları, toplumsal ve kültürel normları ve duygusal tepkileri anlama ve yorumlama yeteneği dolayısıyla bağlamsal farkındalığı yeterince gelişmemiş olan YZ, bazen soğuk ve yapay mizah içerikler üretebilmektedir. Özetle YZ'nın doğal (insani) zekâ kaynaklı mizaha yaklaşabilmesi için sosyal bağlam farkındalığı ve uyum, zamanlama, tonlama ve ses değiştirme gibi mizahı öznelletiren becerilerinin geliştirilmesi gerekmektedir.

YZ ve mizah ilişkisinde bazı etik sorunlar öne çıkmaktadır. Öncelikle YZ'nın kültürel duyarlılıklara uymayan veya ayrımcılık içeren mizah içerikleri üretebilme riskinin var olduğu belirtilmektedir. Diğer taraftan kullanıcıların YZ üretimi mizahı samimiyetsiz bulabileceklerine de işaret edilmektedir. Temel sorunların başında ise mizah yaratıcılarının veya profesyonellerinin YZ ile rekabet etmek belki de işlerini kaybetmek zorunda kalabilecekleri gösterilmektedir. Sonuçta YZ'nın mizah alanındaki doğal insan yaratıcılığının gerilemesine, körelmesine ve etkisizleşmesine neden olabileceği de ileri sürülmektedir.

2. Yapay Zekâ Açısından Mizahın Etkileri

Geçen asrın ortalarından itibaren akıllı makinelerin geliştirilmesi ve yetkinleştirilmesinde kültürel açık veri kaynaklarından etkili bir şekilde yararlanıldığı görülür. Nitekim akıllı makinelerin mizah üzerinden insanileştirilmesi veya insanlarla etkili iletişim kurmasında mizahtan yararlanılması olgusuna bilim kurgu edebiyatı, sineması ve dizilerinde rastlanmaktadır. Uzay Yolu'ndan Komutan Data'nın mizah çipinin bulunması; Heinlein'in Ay (The Moon) kitabında süper bilgisayar Mike'ın kendi kendine mizah geliştirmesi; Rogue One'da K2SO'nun alaycı olması; Yasak Gezegen (Forbidden Planet) filminin ikonik karakteri Robot Robby'nin esprili oluşu; Otostopçunun Galaksi Rehberi'ndeki Marvin'in alaycı bir robot olması; Yıldızlararası'nın (Interstellar) TARS adlı robotunun pratik ve altın kalpli dahası insan mürettebatı ile kaynaşmak için mizah anlayışına sahip olması" bu türden örneklerdir. YZ araştırma ve geliştirme ile yaygınlaştırma çalışmalarında da kültürün dolayısıyla mizahın insani ve yaratıcı etkileşim gücünden istifade edilmektedir.

Günümüzde YZ'nın "internette dolaşabildiği, veri toplayabildiği, soruları cevaplayabildiği, metin yazabildiği, resim-grafik çizemediği, ödev yapabildiği, her türlü tasarımı gerçekleştirebildiği, tahmin ve olasılık

hesabına yatkın olduğu, güfte yapabildiği, müzik besteleyebildiği, şiir ve roman yazabildiği, masal üretebildiği, akademik tez hazırlayabildiği, senaryo kurgulayabildiği, video ve film çekebildiği, konuşma metni hazırlayabildiği ve seslendirebildiği, reklam ve dijital oyun tasarlayabildiği, iki boyutlu görüntüleri üç boyutlu hale getirebildiği, plan-program-proje yapabildiği, eş zamanlı çeviri yapabildiği, hatalarından ders çıkarabildiği, sesleri taklit edebildiği vb.” sıklıkla dile getirilen yaratıcı faaliyetlerindendir.

“Hızlı uyum sağlama”, yapay zekayı insandan ayıran temel özelliklerden biridir. Mizah ile YZ’nın her türlü bağlama, kültüre ve yaşam tarzına hızlı ve kapsamlı bir şekilde uyum sağlamanın mümkün olabileceği söylenebilir. Dolayısıyla YZ, entegre edildiği modele ve işleve göre şekil alan binlerce ve yakın bir gelecekte de milyonlarca sistem veya modelin bütünü olarak değerlendirilebilir. Diğer yandan yapay zekâ ve mizah birbirlerini etkileyen ve dönüştüren alanlardır. Nitekim yapay zekâ alanındaki gelişmeler sadece iş veya meslek alanlarını değil bireysel ve toplumsal yaşamı ve mizah dahil kültürün bütün geleneklerini değiştirmeye ve dönüştürmeye başlamıştır. Nitekim mesleğini el ile yapanlardan (berber, tesisatçı, el sanatı ustası vb.) çok bilgi/veri yönetimi veya insani veri madenciliğinden (bilgi üretimi ve aktarımı) geçimlerini kazanan beyaz yakalıların (akademisyen, öğretmen, yazar, reklamcı, programcı, medya çalışanı vb.) YZ temelli gelişmelerden olumsuz etkilenebileceği öngörülmektedir. Yıllar önce ortaya konulan Moravec Paradoksu’na göre akıl yürütme becerisine dayalı yüksek beyin gücü gerektiren faaliyetlerin YZ için çok az işlem gücü, buna karşılık düşük seviyeli zihinsel kapasite ile yürütülen beden gücüne dayanan aktivitelerin ise daha fazla işlem gücü gerektirdiği vurgulanmıştır. Aynı şekilde YZ’nın diğer teknolojiler gibi bir araç olduğuna dolayısıyla onun olumlu veya olumsuz niteliğini insani kullanımın belirleyeceğine de dikkat çekilmektedir (URL-1). Bu nedenle son dönemdeki tartışmalar daha çok YZ’nın etik boyutuna ve olumsuz kullanımların önlenmesine yönelik düzenlemelere odaklanmıştır. Özetle küresel olarak insan, kültür ve doğa dostu, etik, eşitlikçi, yaratıcı yapay zekanın geliştirilmesi ve yaygınlaştırılması hedeflenmektedir. Özünü kalıpların eleştirisi oluşturan mizahla etik yapay zekanın geliştirilmesine ve olgunlaştırılmasına katkıda bulunulabilir.

Bütün bu olgular YZ’nın iş ve meslek alanları gibi mizahı da insanın elinden alıp alamayacağı tartışmalarını gündeme getirmiştir. Aşağıdaki veriler YZ’nın mizah ile ilişki kurmaya başladığını ortaya koymaktadır.

1950’lerde akıllı makine araştırmalarının öncülerinden Alan Turing, bu tür makinelerin insanı taklit etme konusunda en zorlanacakları alanın mizah olacağını vurgulamış olmasına rağmen bugün YZ ve mizah ilişkisinin geliştirilmesine yoğunlaşıldığı gözlenmektedir. Örneğin Oregon Eyalet Üniversitesi’nden Naomi Fitter’in geliştirdiği bir android işletin sistemine sahip robot olan Jon, izleyicisine vereceği tepkiyi öğrenebiliyor, izleyicilerin kahkahalarına göre şakalarının zamanını ayarlayabiliyor ve gerekirse farklı şakalar ekleyebiliyor (Purtill, 2022). Yine New Yorklu ünlü komedyen Joe Toplyn, parodilerinin hazırlanması sürecinde eğlence amaçlı üretken (jeneratif) bir YZ modelini kullandığını, altı yıldır doğal dil işleme becerisiyle desteklenen Witscript adlı komedi algoritmasına günlük haber başlıklarını verdiğini ve bu şekilde mizah ürettiğini belirtmiştir. Yine Edinburg Festivali’nde sergilenen oyunlarda aktörlerin yanında gülen ve güldüren robotlar da rol almıştır (URL-1).

Günümüzde YZ’nın şaka yapıp yapamayacağı daha sık sorulur hale gelmiştir. Yapay zekanın tıpkı okul öncesi yaştaki bir çocuk gibi şakayı basit bir şekilde tekrar veya taklit edebileceğine dikkat çekilmiştir. Diğer yandan yapay zekanın henüz meraklı kitesine uyum sağlayamadığı ve komedi zamanlamasına sahip olmadığı da ifade edilmiştir. Ancak bu durumun son dönemdeki çalışmalarla değiştirilebileceği belirtilmektedir. Geniş Dil Modelleri (LLM’ler) sayesinde yapay zekanın birkaç yıl içinde gerçekten komik şakalar yapabilecek seviyeye ulaşabileceği ileri sürülmektedir. Hatta yapay zekanın tek mizah içerikleri üretebilmesi konusunda ilerlemeler kaydedildiği buna karşılık usta komedyenlerin gösterilerini taklit edebilmesi için biraz daha zamana ihtiyaç olduğu kaydedilmiştir. A. Powell ise komediyi dijitalleştirme arayışının pratik ve etik olmaması bir yana nafile bir çaba olduğunu, bu tür modellerin geliştirilmesinin yüksek maliyet ve enerji gerektirdiğini, bu iş için yapay zekaya yatırım yapmak yerine genç komedyenlere ve kültürel üretime yatırım yapmanın daha ucuz olduğunu” vurgulamıştır (URL-2).

Yapay zekâ, sanal-dijital ortamdaki büyük veri belleğinden beslenmektedir. İnternet ve sosyal medyada paylaşılan içeriklerin büyük bir bölümünün mizah içeriklerinden oluşması nedeniyle yapay zekanın eğitilmesinde ve geliştirilmesinde mizahın önemli bir işlevinin olduğu kabul edilebilir. Bugün yapay zekâ tarafından üretilen mizahın tekrar veya taklit mi yoksa özgün bir yaratı mı olduğu ayrımının belirsizleşmesi dahi yapay zekanın mizah yaratma gücünü ortaya koymaktadır. Bu olgunun ortaya

çıkmasında özellikle elektronik veya dijital yerli kuşakların geçmişin sözel ve yazılı mizah gelenekleriyle bağlarının zayıflığının yanında her neslin kendi mizah anlayışı geliştirdiği gerçeği de etkili olmuş olabilir. Sadece mizah üzerine kurgulanmış veya mizah belleklerinden beslenilerek eğitilmiş veya geliştirilmiş yapay zekâ modellerinin oldukça başarılı ve etkili mizah üretebilmelerinin muhtemel olduğu belirtilmiştir. Nitekim bir hiciv sitesindeki manşetlerden beslenen yapay zekânın beklenenin çok ötesinde alaycı manşetler üretebildiği görülmüştür. Bugün “flört alışveriş gibidir, istediğinizi almak için dışarı çıkarsınız ve sonunda ihtiyacınız olmayan bir şey alırsınız” tarzındaki esprilerine pek gülünmeyen yapay zekanın yakın bir gelecekte ayrıntıları yakalayıp komik şakalar üretebilen daha etkili modelleri geliştirilebilecektir. Diğer yandan yapay zekanın mizahi zamanlamayı öğreninceye kadar komedyenlerin rahat nefes alabileceği de belirtilmiştir (URL-2).

Plus One’da yayımlanan bir çalışmada kendilerine sunulan şakaların kaynaklarından habersiz araştırma grubunun %70’inin yapay zekâ botunu, %25’i de insanların yaptığı esprileri komik buldukları aktarılmıştır. Bu araştırmanın yöneticisi D. Gorenz ChatGBT’nin duyguları hissetmese de yenilikçi şakaları ortalama insandan daha iyi yapabildiğine dikkat çekerek iyi bir şaka yapmak için iyi bir espriyi takdir etme hissine gerek olmadığına yönelik kanıtlar sunmuştur. Bu araştırmanın bulgularının eğlence sektörü çalışanları için endişe verici olduğu ve özellikle geniş dil modellerinin profesyonel komedi yazarları açısından istihdam tehdidi oluşturabileceği belirtilmiştir. Buna karşılık mizahın tonlama ve duraklama gibi öğeleri dikkate alındığında yapay zekanın komedyen veya stand up gibi “canlı” gösteri sanatçılarının yerini almasının (Şimdilik. N.Ö.) zor görüldüğüne dikkat çekilmiştir (URL-3).

Temel tartışmalardan birini de YZ’nın ürettiği mizahı komik bulup bulmadığı oluşturmaktadır. Diğer bir ifadeyle YZ’nın ürettiği mizah konusunda bilinçli farkındalığa sahip olup olmadığına yönelik tartışmalardır. Genel olarak bireysel bir yaşantıya, duygusal bir zekaya ve kültürel derinliğe sahip olmayan YZ’nın yaptığı şaka veya esprileri komik bulamayacağı belirtilmektedir (URL-4). Bütün testlerden geçse bile yapay zekanın ürettiği mizahı gerçekten anlayamayacağı özellikle sinir bilimi araştırmalarında sıklıkla vurgulanmaktadır. Programlanmış bir YZ’nın şaka yapabileceği, fıkra veya gösteri belleği yüklenen bir YZ modelinin insanı güldürecek mizah üretebileceği ancak YZ’nın kendi kendine bu ürettiği

mizahı komik bulmasının pek mümkün olamayacağı pek çok araştırmacı tarafından savunulmaktadır. Nitekim Edinburg Üniversitesi'ndeki araştırmacıların belirli bir şaka cümlesi yapısını taklit ederek yeni şakalar oluşturmak için bir sistem geliştirmeye başladıkları, sistemin kendi kendine şaka yapabildiği ancak şakaların hiç de komik olmadığı görüldüğü aktarılmıştır. Gerçek dünya bilgisine, (deneyimine veya yaşantısına; N.Ö.), arka plana ve sağduyuya bağlı olması nedeniyle mizahı, hesaplamalı zekanın kavraması en zor alanlardan biri olduğuna; özetle YZ'nın gerçek bir mizaha sahip olmasının pek de mümkün olmadığına dikkat çekilmiştir (URL-4).

Mizah duygusu, beraberinde empatiyi dolayısıyla kişiler arası etkileşimi geliştirmektedir. Bununla birlikte YZ'nın asla âşık olamayacağı, yaşamdan zevk alamayacağı, takdir edemeyeceği ve dahası hata yapamayacağı ileri sürülmektedir. YZ'nın insani bir yaşantıdan bu nedenle de yaşam karşısında bilinç ve öz farkındalıktan yoksun olduğu dile getirilmektedir. Bu yüzden bazı çevrelerce YZ'nın asla (insanınlike benzer N.Ö.) bir mizah anlayışına sahip olamayacağı savunulmaktadır. Yine YZ'nın fıkra, şaka, espri üretebilmesinin bir ilerleme olduğu ancak YZ'nın yarattığı mizahı asla anlamayacağı ve neden komik olduğunu açıklayamayacağı belirtilmektedir. Bugüne kadar mizah için yaratılan herhangi bir yetkin yapay zekâ modelinin bulunmaması da bu değerlendirmelerin doğruluğunun göstergesi olarak kabul edilmektedir.

Diğer yandan Kyoto Üniversitesi'nden bir grup bilim insanının mizah anlayışına sahip ve doğru şekilde gülmeyi öğrenen Erika adlı Android bir robot geliştirdikleri belirtilmiştir. Doğru anda ve doğru şekilde gülme öğretilen Erika'nın insanların kahkahalarını inceleyip hangi düzeyde gülmesi gerektiğine karar verebildiği ve nüansları derinlemesine araştırabildiği aktarılmıştır. Bu araştırmanın baş yazarı Dr. Koji Inoue, insanın YZ ile daha güçlü bağlar kurabilmesinin yolunun empatiden geçtiğine dikkat çekerek "gülmenin" YZ ile insan iletişimindeki önemini vurgulamış böylelikle karşınızda YZ ile yapılan sohbetlerde duyguları, hisleri ve mizah anlayışı olan bir varlık olduğunun hissedebileceğini ifade etmiştir. Geliştirilen "Paylaşılan Kahkaha Modeli"ni işlevsel kullanıp kullanamadığının belirlenmesi amacıyla Erika'ya 80'den fazla üniversite öğrencisiyle örnek diyalog kurdurulmuş ve bu diyaloglar da 130'dan fazla kişi tarafından empati, doğallık, insanilik ve anlayış ölçütleriyle değerlendirilmiştir. Araştırmaya göre kıkırdama ve sinirli kıkırdama

arasındaki ince ayrımın kişinin yaşamı deneyimlerken içselleştirdiği bir şey olduğu dolayısıyla her bir kahkaha türünü tanımlamanın ve kataloglamanın zor olduğunun ortaya çıktığı ve sonuç olarak bir robotla bir arkadaşla yapılan gibi rahat bir sohbetin yapılabilmesi için 10 ile 20 yıldan fazla bir süreye ihtiyaç olduğu vurgulanmıştır (URL-5).

YZ modelleri, doğal dildeki kalıpları tanıyabilir, anlamsızlıkları tespit edebilir ve belirli bir üslubu taklit edebilir. Bütün bu özellikler eleştirel mizahın esasını oluşturan gözlem ve ironi için altyapı oluşturabilir. Ancak eleştirel mizahın YZ tarafından derinlikli üretimi için henüz mümkün olmayan insani katmanları, toplumsal normları, duygusal deneyimleri, tarihsel bağlamı, kültürel ayrıntıları, sezgiyi, niyeti, psikolojiyi ve etkiyi anlaması gereklidir. YZ'nın insaninkine benzer eleştirel mizah üretebilmesi için gelişmiş duygu ve niyet modelleri (İnsani duygusal tepkileri ve niyetleri daha iyi tahmin etmeyi sağlayacak), çok modlu ve entegre öğrenme sistemleri (Metin kalıplarının yanında sosyo-kültürel bağlamı, tarihsel olayları ve insan psikolojisini derinlikli ilişkilendirmeyi, neredeyse sağduyuya yakın bir anlayış geliştirmeyi sağlayacak), meta-bilişsel yetenekler (Mizah üretmekle kalmayıp kendi ürettiği mizahı analiz edebilecek, hatalarını ve başarılarını değerlendirebilecek, geri bildirimlerle kendini geliştirebilecek.) ve sürekli geri bildirimler gereklidir. Bu olası gelişmelerle YZ, insanın mantıksız kararlarını, çelişkili davranışlarını ve toplumsal ikiyüzlülüklerini veri setlerindeki tutarsızlıklardan belirleyerek nesnel bir şekilde mizah içeriklerine dönüştürebilecektir. Yine YZ, mizahçıların kullandıkları teknikleri, klişeleri ve popüler türleri inceleyerek bunları abartılı bir şekilde taklit eden veya eleştiren yeni mizah formları ve ürünleri yaratabilecektir. Karikatüristlerin ve köşe yazarlarının dijital versiyonları olarak gündemdeki belirli siyasi ve sosyal konuları izleyen, veri analizine dayalı güncel olayları ve durumları eleştirel mizahla ele alan YZ botları yaratılabilecektir.

İnsanların YZ üretimi mizah karşısındaki düşünceleri değişkenlik göstermektedir. Özellikle YZ ürünü kısa, basit kelime oyunları ve absürt ifadeler, insanlar tarafından merak uyandırıcı ve eğlenceli bulunmaktadır. Yine YZ kaynaklı kelime oyunların ve şablon tabanlı şakalarla absürt/mantıksız kombinasyonların insanlarınkine göre ortalama olarak daha başarılı ve komik bulunduğu gözlenmektedir. Diğer yandan insanların YZ mizahını genellikle gerçeklik ve insani dokunuş, derinlik, özgünlük ve duygusal açıdan eksik, etik bakımından uygunsuz, kültürel hassasiyet

konusunda sorunlu, tek düze ve sıkıcı buldukları görülmüştür. Bu nedenle mizah alanında YZ hızlı veri analizi, taslak ve kalıp üretimiyle insan yaratıcılığını destekleyen etkili bir araç veya yardımcı olarak kabul edilebilir. Diğer yandan absürt ve mantıksız mizah içeriklerinden oluşan “YZ mizahı” ise farklı bir tür olarak kabul edilebilir. Sonuç olarak insanların bugün sürekli gelişen YZ’yı ve YZ mizahını “tanıma ve kabullenme” sürecini deneyimledikleri söylenebilir.

Bütün veri ve değerlendirmelere karşılık bilim insanlarının mizahi YZ modelleri geliştirmek için çalışmalarına devam ettikleri gözlenmektedir. Örneğin Apple, etkileşimde mizahın değerini kabul etmiştir. Yine Siri, Cortana ve Alexa gibi akıllı, elektronik ve kişisel yardımcılar mizahi özellikleriyle dikkat çekmektedir. Yine OpenAI’nın gelişmiş dil modeli ChatGPT4, kelime oyunları, stand-up tarzı monologlar, komik hikâye ve fıkralar, abartılı absürt komedi ve karakter temelli mizah yaratabilmekte, şaka yapabilmekte, komik senaryolar yazabilmekte ve ironik cevaplar verebilmektedir. Replika gibi bazı sohbet robotları sohbetlere şakalar ekleyebilmektedir. AI-Da gibi komedi botları, stand-up komedi gösterisi yapabilmekte ve şakalarını belirli zamanlamayla sunabilmektedir. DeepAI tarafından geliştirilen AI Comedian adlı yapay zekâ stand-up komedyeni de bir konu etrafında şakalar üretebilmektedir. Google’ın Bard’ı komik yanıtlar verebilmekte ve kullanıcının mizah tarzını öğrenebilmektedir. DeepMind’in geliştirilme aşamasındaki Sparrow modelinin etik kurallara uygun basit ve komik şakalar üretebileceği ileri sürülmektedir. Yetkin olmamakla birlikte “Varnz AI Joke Generator, Leiizy, Dadabot ve JokeGPT gibi özel mizah modelleri de bulunmaktadır. Nitekim Databot ise Reddit’teki “dadjokes” (babacan şakalar) tarzında basit ve komik şakalar üretebilmektedir. JokeGPT’nin özellikle İngilizce kısa espri, fıkra ve şaka üretmek amacıyla eğitilmiş bir model olduğu vurgulanmaktadır. HaHaGPT’nin Stanford Üniversitesi’nin mizahi diyalog üretimi için test ettiği bir model olduğu belirtilmiştir. Görsel mizah üreten yapay zekâ modelleri de bulunmaktadır. Bunlardan DALL-E 3/MidJourney komik görseller ve absürt cisimler oluşturabilmekte; Imgflip’s AI Meme Generator ise otomatik olarak metin ekleyip meme üretebilmekte; Stable Diffusion+Mizah Prompt’ları da promptlara uygun komik görseller yaratabilmektedir. Mizahın insani karmaşıklığı, sözel incelikleri, kültürel referansları, ironi, kinaye ve beklenmezlik gibi özellikleri dikkate alındığında yukarıdaki büyük veri setleriyle eğitilerek doğal zekâ mizahının duygu ve anlayışından ziyade

kalıp, klişe ve bağlantılarını taklit etmeye çalışan YZ modellerinin yetkinleşmesinin zaman alabileceği ileri sürülebilir. Sonuç olarak gelecekte durumsal komedi ve kişiselleştirilmiş mizah üretebilen daha karmaşık yapay zekâ modelleri üretilebilecektir ancak bunların insani mizahın yerini alıp alamayacağı veya doğal zekâ mizahının derinliğine sahip olup olmayacağı bugün için belirsizdir.

YZ'nın komedi dublajı ve çevirileri konusunda da gelişme gösterdiği belirlenmiştir. Bu kapsamda kültürel ve komedi özelliklerini anlamada eşsiz insan ustalığını YZ'nın kusursuz verimliliğiyle birleştiren sinerjik bir ittifakın mizah çevirisine önemli katkılar sağlayabileceği vurgulanmıştır (Abu-Rayyash, 2024). YZ, bugün insanların hangi içerikleri beğendiğini ve paylaştığını analiz ederek mizahı öğrenebilmekte ve kendi tarzına uyarlayabilmektedir. Dolayısıyla mizah, YZ'nın geliştirilme daha yerinde bir ifadeyle insansılaştırılma sürecinin temel ve kritik anahtarlarından biri olarak değerlendirilebilir. Mizahını yitiren insanların robotlaşması karşısında akıllı makinelerin mizahla insanileştirilmesinin daha olumlu etkilerinin olabileceği söylenebilir. YZ açısından mizah, iletişim, erişim ve etkileşimi kolaylaştırmaktadır. Yaşam ve kültür gibi akıllı teknolojiler de mizah aracılığıyla eğitmeye ve geliştirilmeye devam edecektir. Oyun, öykü ve mizah yaşamın ve kültürün temelidir. Eleştirel ve yaratıcı düşünce, mizahla yaygınlaşmaktadır. Bu nedenle özünü eleştirel, analitik ve çözümleyici düşünce oluşturan mizah, yapay zekâ gibi akıllı teknolojilerin eğitilmesinde anahtar işleve sahip olmayı sürdürecektir. İnsanlığın ve toplumun en derin ve karmaşık yanlarını ele alan mizah aracılığıyla yapay zekanın yetkinleştirilmesi sağlanabilecektir. Yaşamın teknoloji dolayısıyla yapay zekâ gibi ciddi alanları, gayri ciddi olarak kabul edilen oyun, öykü ve mizahla eğitilmesi ve geliştirilmesi oldukça anlamlıdır. Özetle oyunla başlatılan, öykü ve mizahla yetkinleştirilen yaratıcı eğitim sistemi veya modeli, akıllı teknolojik kültür çağının makineleriyle birlikte insan ve toplumunu biçimlendirmeye devam edecektir.

Yapay zekâ kaynaklı akıllı teknolojik mizah geleneğinin insan veya doğal zekâ temelli mizah tanımlarını, yöntem ve yaklaşımlarını dolayısıyla araştırmalarını da dönüştürmektedir. “Ani zafer, kahkaha ile ortaya çıkan üstünlük, küçümseme, alay, özenli yıkım, doğal yasaların altında kalmışlığın görülmesi, dikkatin önemli olandan önemsiz olana yöneltilmesi, şeylerin alışlagelmiş normlardan uzak ve uyumsuz olarak ele alınması, şeyler hakkındaki bilgi ile algının uyumsuzluğu, gergin beklentinin hiçliğe

dönüşmesi, ani gerginlik gevşemesi, derin bastırılmış deneyimin ortaya çıkışıyla rahatlatma” temelli pek çok mizah tanım ve yaklaşımının doğal ve yapay zeka ürünü karma mizah veya akıllı teknolojik mizah kapsamında işlevini sürdürüp sürdüremeyeceği bugün için belirsizdir. Biyolojik, içgüdüsel ve evrim, uyumsuzluk, duygu karmaşası, üstünlük, psikoanalitik, semantik, dilbilimsel mizah kuramları (Öğüt Eker, 2009: 129-164) insan merkezli olarak kurgulanmıştır. Karma veya yapay zekâ mizahının açıklanmasında bu tür kuramların geçerliliği tartışmalı hale gelmiştir. Diğer yandan akıllı teknolojik kültür bağlamında H. Bergson’un ifade ettiği gibi “insan olan ve olmayan arasındaki meta uyumsuzluk” mizahı beslemeye devam edecektir. Teknoloji dolayısıyla YZ ile insan arasındaki ilişkinin özellikle bu ilişki temelli ortaya çıkan uyumsuzlukların mizahın kaynağı olmayı sürdüreceği burada vurgulanmalıdır. Aynı şekilde yapay zekâ mizahını veya akıllı teknolojik çağın karma mizahını akıllı makine kullanıcılarının tutum ve davranışlarının da biçimlendireceği söylenebilir. Nitekim farklı toplum kesimlerine mensup insanların teknolojiden dolayısıyla YZ’den yararlanma biçimlerinin başlı başına bir mizah alanını oluşturduğu görülür.

3. Mizah Kültürü Açısından Yapay Zekânın Etkileri

Mizah açısından teknolojinin iki temel boyutu bulunmaktadır. Bunlardan ilki mizahın teknolojileş(tiril)mesi veya mizah teknolojileri diğeri de teknolojinin mizahileş(tiril)mesi veya teknoloji mizahıdır (teknolojik mizah). İnsanlığın ilk dönemlerinde herhangi bir alet/araç kullanılarak üretilen mağara veya kaya resimleri mizah teknolojilerinin ilk kanıtlarını oluşturmaktadır. Taş, obsidiyen veya kemik parçalarının yerini zamanla kâğıt, fırça, divit, kalem, matbaa, plak, radyo, televizyon, sinema, bilgisayar, internet, sosyal medya ve bugün de YZ gibi farklı mizah araç ve teknolojileri almıştır. Sanal, dijital ve akıllı teknolojiler günümüzün temel mizah yaratım, paylaşım ve deneyimleme teknolojileridir. Görsel, sözlü, yazılı-basılı ve elektronik kültür bağlamları kendilerine özgü mizah anlayışının gelişmesini sağlamıştır. Bugünün sanal, dijital ve akıllı teknolojik kültür çağının da kendine özgü bir mizahı ve mizah anlayışı gelişmektedir. Son dönemin kültürel paylaşım ve deneyimlemenin yanında yaratma aşamasının da insan/doğal zekâ-makine/yapay zekâ şeklinde karma bir nitelik taşımasıdır. Bu kapsamda karma ve yapay zekâ üretimi mizah içeriklerinin çoğalmasının doğal zekâ ürünü mizah içeriklerinin genel yapı içindeki oranlarının küçülmesine, etkisizleşmesine ve belirsizleşmesine neden

olabileceği öngörülebilir. Bu durumun oluşmasında akıllı teknolojik kültür çağı kuşaklarının sözlü, yazılı-basılı mizah belleği konusundaki bilinç ve farkındalık düzeyleri etkili olacaktır.

Mizahçılar akıllı teknolojik kültür çağında özellikle yapay zekâ teknolojileriyle “yaratıcılık potansiyelinin artışı, hızlı çizim ve düzenleme, paylaşım kolaylığı ve meraklılarla eşzamanlı iletişim, farklı mizah geleneklerinden beslenme, daha geniş kitleye erişim, hızlı yayılım ve etkileşim, ek kültürel ekonomik değer elde etme (dijital satış, lisans, sponsorluk, reklam, telif hakkı takibi vb.) ve üç boyutlu modelleme şeklindeki yeni ifade biçimleri” gibi olanaklara kavuşabilecektir. Nitekim karikatüristlerin yapay zekâ destekli dijital çizim program ve uygulamaları sayesinde daha hızlı, etkili ve kolay karikatürler yaratılabilecekleri dahası çizimlerini renk, ışık ve üç boyutlu efektlerle olgunlaştırılabilecekleri belirtilmiştir. Yine kâğıda ve baskıya bağımlılığın dolayısıyla basım maliyeti sorununun aşılmasıyla karikatürist ve karikatür sayısında artışlar yaşanabilecektir. Veri madenciliği sayesinde mizahçılar gündemi yakından izleyerek etkili içerikler üretebileceklerdir. Belirli temaları küresel ölçekte işleyen ve paylaşan mizahçılar ilgi görecektir. Editöre veya yayıncıya bağımlılığın azalmasıyla daha özgür ve özerk bir mizah ortamı yaratılabilecektir. Meraklı kitleyle etkileşimin artmasıyla birlikte kişiselleştirilmiş mizah içerikleri üretilebilecek dolayısıyla bireysel mizah yaratıcılığı yaygınlaşacaktır. Nitekim Amerikalı karikatürist Ward Sutton ile Türk karikatüristlerden Selçuk Erdem, Yiğit Özgür, Erdil Yaşaroğlu, Bülent Ceylan, Aykut Cebeci, Erbil Kaya vd. sosyal medya ve dijital platformları ve teknolojileri etkili bir şekilde kullanan mizahçılar olarak öne çıkmaya başlamışlardır. Yine sanal, dijital ve akıllı teknolojiler sayesinde karikatürlerin animasyonlara, 3B baskılı oyuncak, biblo, hediyelik eşya ve heykellere dönüşümünü kolaylaşmaktadır. Asıl önemlisi zaman, mekân ve dil gibi sınırlamaların aşılmasıyla artan küresel etkileşimler yeni mizah aktör, ürün, tür ve tarzların ortaya çıkmasını dolayısıyla ulusal ve yerel mizah geleneklerinin zenginleşmesini sağlamaktadır. Bütün bu değerlendirmeler mizah aracılığıyla dünyada eleştirel, çözümleyici ve yaratıcı düşüncenin dolayısıyla yapay zekâ temelli yaratıcı eğitim sisteminin geliştirilebileceğini ortaya koymaktadır. Diğer yandan “orantısız YZ kullanımıyla insani boyutun ve özgünlüğün belirsizleşmesi, geleneksel becerilerin sürdürülememesi, istendik hızda değişim ve dönüşümün gerçekleştirilememesi ve çağdaş rakiplerle mücadele gücünün azalması,

telif haklarının ihlal edilmesi, etik olmayan kullanımların yaygınlaştırılması vb.” dezavantajların da ortaya çıkabileceği tahmin edilmektedir (Bu paragraftaki vd. veriler için bkz. Özdemir, 2025: 337-355).

Teknolojinin mizahı (teknolojinin mizahileştirilmesi, teknolojinin mizahın konusu haline gelmesi) geçmişte olduğu gibi bugün de çekiciliğini koruyan bir mizah türüdür. Özellikle teknoloji temelli değişimlerin hızlandığı veya etkinleştiği dönemlerde bu tür mizah içeriklerine daha sık rastlanmaktadır. Bunda politik mizahın mümkün olamadığı bağlamların etkisinden de söz edilebilir. Teknolojik icatlar, her dönemde mizahçıların temel konularından biri olmuştur. Tekerleğin icadı, ateşin bulunması ve dumanla iletişim kurma gibi insanlığın ilk dönem teknolojisi geçmiştekiler gibi bugünün mizahçıları tarafından da işlenmeye devam etmektedir. Özellikle iletişim, ulaşım, eğitim-öğretim ve ev teknolojileri gibi alanlardaki icatlar mizah ürünlerinde değerlendirilmiştir. Aslında mizahçıları teknoloji temelli değişim ve dönüşümlerle ortaya çıkan uyumsuzlukları ve çarpıklıkları ürünlerinde işlemişlerdir. Bu nedenle insanlığın teknolojik gelişme dolayısıyla sosyo-kültürel değişim tarihini karikatür vb. mizah içeriklerinden hareketle belirlemek mümkündür. Diğer yandan mizahçıları, gündemdeki teknolojik gelişmeleri eserlerinde daha fazla yansıtmaktadırlar. Nitekim bugün geçmişin telgraf, lokomotif ve gramofon vb. teknolojileri yerine sanal, dijital ve YZ gibi akıllı teknolojilerle ilgili mizah üretildiği gözlenmektedir. Dolayısıyla mizahçıları, son değişim ve dönüşümlerle ilgili olarak bireysel ve toplumsal farkındalık ve bilinç oluşturmaya sürdürüyorlar.

Veri desenlerini tanıma, mantıksal bağlantılar kurma ve tekrarlayan yapıları işleyebilme becerisine sahip YZ'nın özellikle kelime oyunları, söz sanatları, absürt mizah, tekrar ve kalıp mizahı, parodi ve taklit mizahı, basit toplumsal gözlem mizahı gibi alanlarda mizah üretebileceği öngörülmektedir. Derin ayrıntı ve farkındalıklar içeren kara mizah, ironi ve sarkazm, duygusal ve empatik mizah ile kültürel ve bağlamsal derinliğe sahip mizah alanlarında YZ'nın henüz yeterliliğe sahip olmadığı gözlenmektedir. Burada 2017 yılında bir grup Reddit kullanıcısının YZ'yı kullanarak sahte videolar üretmesiyle ortaya çıkan “Deepfake” (İngilizce deep learning ve fake kelimelerinden türetilen kavram) kavramına da değinilmesi yararlı olacaktır. Üretken YZ (GenAI) ürünü resim, müzik ve video gibi sentetik medya unsurlarının tanımlanmasında kullanılan ve Türkçeye “derin sahtekarlık, derin yönlendirme, derin sahte, derin kurgu,

YZ ile yapılan sahtecilik ve derin yapay sahtecilik” şeklinde çevrilen Deepfake kavramının teknik bir sözcük olmanın ötesinde mizahi ve ironik bir çağrışımla derin öğrenmenin derin bilgiler yerine, derin sahteciliğe ve düzmeceliğe ulaşmasına da atıf yaptığı görülür (Eşitti ve Çoban, 2024: 5).

Yukarıda örneklendiği üzere yapay zekâ mizahı ile insan mizahı çeşitli ölçütler (komiklik, özgünlük, yaratma hızı vb.) temelinde karşılaştırmaktadır. “Komik bir uyarıcı karşısında gösterilen kişisel yorum ve tepki” olarak da tanımlanan mizah eyleminin “kültürel/mizahi bellek, katılımcılar (bir konuşan ve en az bir dinleyici), uyarıcı, mizahi yatkınlık, fiziksel ortam ve zaman” gibi faktörlere bağlı olarak ortaya çıktığı kaydedilmiştir (Raskin, 1985: 3-7; Öğüt Eker, 2009: 77-78). Bu etkenlerin bazıları (kişisel tepki, insanî katılımcı, doğal zekâ uyarıcı, fiziksel ortam, insanî mizahi yatkınlık vb.) akıllı teknolojik kültür çağı mizahında belirsizleşmektedir. Yine bu tür mukayeseli araştırmalarda (Örnek için bkz. Avestisyan vd., 2024) bilindik kalıplara dayanan, eğlenceli ve makul ölçüde orijinal içeriklerden oluşan yapay zekâ mizahına göre orijinal fikir ve yorumların yaygın espri yapılarıyla birleştirildiği insan mizahının daha özgün olduğu belirtilmiştir. Bu kapsamdaki çalışmalarda YZ’nın henüz insani iletişimin ayrıntılarını, karmaşıklığını, inceliklerini, ruhsal derinliğini, çeşitliliğini, değişkenliğini ve genişliğini yeterince anlayamadığı ortaya konulmaktadır. Çünkü insanlar, bir şakayı yaparken veya dinlerken YZ’nın sahip olmadığı zengin bir kültürel referans ve dilsel ayrıntı belleğinden yararlanırlar (Purtill, 2022). YZ açısından bu tür sınırlamaların duygusal ayrıntı ve derinlik ile özgün kombinasyon yapabilme yeteneklerinin geliştirilmesiyle aşılabileceği ileri sürülmektedir. Farklı türden mizah içeriklerini içeren daha kapsamlı veri kümeleriyle eğitilen YZ modelleri insani mizahın zenginleşmesine de katkı sağlayabilecektir. Mizah alanındaki kalıplaşma ve kalıplar (Raskin, 2009), YZ’nın mizahi açıdan sınırlılıklarının giderilmesini ve yetkinleştirilmesini kolaylaştırabilecektir. Yine sözel mizaha nazaran daha az karmaşıklık ve derinliğe sahip görsel mizah alanında YZ’nın sınırlılıklarının daha erken kaldırılabilmesi söylenebilir. Yine YZ mizahının değerlendirilmesinde kuşaklar arası farklılıkların belirleyici olacağına işaret edilmelidir. Nitekim sözlü ve yazılı-basılı mizah belleği konusunda farkındalığa ve bilince sahip olmayan dijital yerli kuşakların karma (doğal zekâ-yapay zekâ) ve YZ mizaha daha fazla ilgi gösterdikleri gözlenmektedir. Bir araştırmada Z kuşağı Instagram mizahı kapsamında mizah becerileri sahip LLM’lerin doğal zekâ ürünü başlıklar

kadar komik bulunduğu belirtilmiştir (Kim ve Chilton, 2025). Bütün bu veri ve değerlendirmeler YZ mizahının dışında, insan ve yapay zekâ ortaklığında oluşan yeni bir mizah türünün de yaygınlaştığını göstermektedir.

Yapay zekâ derin veri analizleri aracılığıyla yaşamdaki, toplumdaki ve kültürdeki dolayısıyla mizah belleğindeki, anlayışlarındaki ve tarzlarındaki değişim ve dönüşümleri izleyebilmektedir. Bu nedenle yapay zekâ, kolaylıkla güncel mizah yaratımları gerçekleştirebilir. Diğer bir ifadeyle mizahın güncelleştirilmesinde diğer teknolojiler gibi YZ teknolojilerinden de etkili bir şekilde yararlanılabilir. Aslında mizah belleği veya kültürü, YZ dahil bütün teknolojik icat ve gelişmeler sayesinde güncellenmekte, zenginleştirilerek geçmişten geleceğe aktarılmaktadır.

Mizah, ulusal ve yöresel özelliklere sahip olmakla birlikte sonuçta insanlığı ve evrensel sorunları işlemekte ve yansıtmaktadır. Nitekim uluslararası karikatür yarışmalarında çizgilerin dili/söylemi veya çizgilerle yaratılan dil/söylem egemendir. Ulusal ve yöresel mizah geleneklerinden beslenen yapay zekâ, mizahın küreselleşmesine veya küresel mizah kültürünün yaratılmasına katkı sağlamaktadır. Bu sürecin yerel ve ulusal mizah geleneklerinin belirsizleşmesine de neden olabileceği söylenebilir. Diğer yandan sanal, dijital ve akıllı teknolojilerle yerel, bölgesel ve ulusal mizahçıların özgün yaratılarının farklı ülkelerdeki meraklılarına ulaşması kolaylaşmaktadır. Dolayısıyla bugünün mizahçıları küresel meraklılarını, eğilimleri ve gündemi dikkate alarak yaratılar ortaya koymaya başlamışlardır.

Kültürel bağlamlar ve kuşaklar arası etkileşimlerde teknoloji önemli bir dinamiktir. Teknoloji temelli etkileşimler kültürü ve mizahı biçimlendirmektedir. Nitekim Nasreddin Hoca mizah belleğinin kültürel bağlamlar arası etkileşimlerle geliştiği ortaya konulmuştur (Özdemir, 2022: 1-23). Son dönemde YZ'nın Türk mizah kültürünün esasını oluşturan Nasreddin Hoca fıkra belleğini de geliştirdiği gözlenmektedir. Akıllı teknolojik kültür çağında ve bağlamında Nasreddin Hoca mizah belleği de yeni fıkra ve diğer mizahi içeriklerle zenginleşmeye devam etmektedir. Diğer yandan mizah dergiciliği ve yayıncılığı gibi anonim Nasreddin Hoca mizah belleği de YZ gibi akıllı teknolojileri temel açık veri kaynaklarından biri olarak beslemektedir. Bu nedenle YZ, Nasreddin Hoca'nın teknolojik kültür çağındaki meraklısı, öğrencisi ve takipçisi olarak adlandırılabilir. YZ, fıkralar aracılığıyla sosyo-kültürel farklılıkları, derin anlamları ve ayrıntıları

keşfederek uyum sağlama yeteneğini geliştirmektedir.

Teknoloji ve mizah etkileşiminin farklı bir boyutunu oluşturan teknolojik mizahın politik mizahın kısıtlandığı dönemlerde öne çıktığı görülmüştür. Buna karşılık YZ gibi akıllı teknolojilerin politik mizah ile ilişkisi ise yeterince çözümlenmediğinden belirsizliğini korumaktadır. Akıllı teknoloji modellerin politik mizahla ilgili konu, işlev, tür, etki, aktör vb. konularda bilgi vermekle birlikte bilinç, duygu, empati ve insani deneyimden yoksunlukları nedeniyle herhangi bir tavır ve tutuma sahip olmadıkları gözlenmiştir. Yine YZ'nın politik mizah konusunda dini ve etnik fıkralar dahil kültürel politik konularda etik kaygılar ve potansiyel zararlar (yanlış anlaşılma, önyargı, ayrımcılık ve kutuplaşmayı yaygınlaştırma vb.) nedeniyle mizah içerikleri üretmediği belirlenmiştir. Burada YZ ve önyargı ilişkisinin daha ayrıntılı çözümlemelerle ele alınması gerektiği vurgulanmalıdır (Bkz. Saumure vd., 2025). Bu tür akıllı teknoloji modellerinin etik ilkelere uygun olarak çalışması gerektiği aksi durumda ise ilgili geliştiricilerin yasal ve etik olarak sorumluluğa sahip olacakları sıklıkla dile getirilmektedir. Kültürel ve bağlamsal anlayış eksikliği gibi nedenlerin yanında şirketlerin güvenlik ve filtreleme mekanizmalarını kullanarak marka değerlerini ve saygınlıklarını korumaya özen göstermeleri de bu türden mizah içeriklerinin üretilmesini ve paylaşılmasını engellemektedir. Diğer yandan YZ gibi akıllı modellerin ilgili topluluk ve bireyleri özellikle mizah içerikleri üzerinden analiz ettikleri görülmektedir. Nitekim sanal ve dijital bağlamdaki paylaşımların önemli bir bölümünü mizah içerikleri oluşturmaktadır. Bu paylaşımların yer aldığı sosyal medya vb. YZ'nın temel açık veri kaynaklarıdır. YZ bu tür içerikleri ve açık veri kaynaklarını analiz ederek kullanıcılarına bilgi ve yorumlar sunmaktadır. Bu yorum ve bilgiler, dolaylı olarak politik mizah kapsamında değerlendirilebilir.

Mizah basını ve edebiyatı alanında YZ kaynaklı değişim ve dönüşümler ortaya çıkmaya başlamıştır. YZ konuların belirlenmesi, tip ve karakterlerin geliştirilmesi, senaryo yazımı, diyalog ve kelime oyunlarının oluşturulması ve yeni tarz denemelerin yapılmasında işlev görmeye başladığından mizahi yaratıcı yazarlık alanı da farklılaşmaktadır. Bu süreçte YZ kökenli aynı türden içerik üretimi nedeniyle ortaya çıkan kalıplaşma ve bıkkınlık bir yana insani yaratıcılık, özgünlük ve dokunuşun belirsizleşmesi ve iş kaybı gibi sorunlarla karşılaşılabilir. Değişen ve dönüşen mizah basını ve edebiyatıyla birlikte sinema ve televizyon mizahı gibi diğer mizah tür, alan ve içerikleri de farklılaşmaktadır. Bu nedenle YZ tarafından

yazılmış senaryo, skeç ve oyun metni gibi içeriklerle yakın dönemde daha sık karşılaşılabilir. Bugün animasyonların yapım süreçlerinde metinlerin oluşturulmasında ve mekân, müzik, dans ve tip tasarımlarında YZ'dan etkili bir şekilde yararlanılmaktadır. Günümüz sosyal mediasındaki mizahi içeriklerin önemli bir bölümü YZ destekli olarak üretilmektedir. YZ, komedi sineması ve animasyon sektörünün gelişmesini hızlandırmıştır. Yine YZ, reklamcılık gibi kültürel yaratıcı endüstrilerde mizahın etkili bir şekilde kullanılmasını yaygınlaştırmaktadır. Özetle küresel eğilimlerle ulusal ve yöresel duyarlılıkların belirlenerek uygun mizah içeriklerinin etik bir şekilde üretilmesinde YP, oldukça önemli bir araç olarak değerlendirilebilir.

Mizahçılar açısından YZ etkili bir yardımcı olarak işlev görebilir. YZ mizahçıların bir rakibi değil bir paydaşı olarak işlev görebilir. Ulusal ve yöresel mizah gelenekleri hakkında ayrıntılı bilgiler YZ sayesinde elde edilerek çağdaş ve özgün yaratılar ortaya konabilir. Mizah basını ve edebiyatı ile sözlü kültür mizah gelenekleri konusundaki kaynaklar YZ ile bütüncül olarak değerlendirilebilir. Yeni mizah sentezlerinin ve tarzlarının yaratılmasında YZ temelli veri analizlerinden yararlanılabilir. Yine mizahçılar arasındaki küresel ölçekteki kültürel yaratıcı etkileşimlerin akıllı teknolojiler sayesinde artışı yeni mizah ürün, tür ve tarzlarının yaratılmasını kolaylaştırabilir.

Akıllı teknolojik mizah veya akıllı teknolojik kültür mizahı, mizah kültürünün yeni geleneği olarak değerlendirilebilir. Akıllı teknolojik kültür çağında “kişiselleştirilmiş mizah, etkileşimci mizah, artırılmış gerçeklik ve sanal gerçeklik mizahı, yapay zekâ mizahı, meta-mizah, siber/küresel mizah” gibi yeni kavramlar, tarzlar, türler, konular ve alanlar ortaya çıktığı gözlenmektedir. “Algoritmik absürtlük, veri odaklı kara mizah, hızla tekrarlanan meme’ler ve meta mizah”, yapay zekâyla mizah kültürüne eklenen yeni mizah biçim veya tarzlarıdır. YZ, büyük veri kaynaklarından öğrendiği dilsel ve mantıksal kalıpları bazen alışılmadık şekilde birleştirerek anlamsız, doğal zekanın ise normalin dışında olduğundan komik bulduğu kombinasyonlar yaratabilmektedir. Yapay zekâ bilgilendirme, yorum ve çevirilerinde rastlanan bazı absürtlükler de bu kapsamda değerlendirilebilir. Algoritmik absürtlük olarak tanımlanan bu tür içerikler bilinçsiz olarak gerçekleştiğinden absürt mizahın bir yeni alt dal olarak kabul edilebilir. Yine etik sınırlamalar nedeniyle kara mizah yapmasının zor olduğu belirtilen YZ, veri kaynaklarındaki trajik ve rahatsız

edici bilgileri farkında olmadan yüzeysel bir mantıkla birleştirerek “YZ kara mizahı” türünden içerikler üretebilmektedir. Ayrıca popüler meme formatlarıyla eğitilen, görsel ve metin tabanlı YZ modellerinden yararlanılarak belli bir temaya ve şablona uygun sonsuz sayıda meme de yaratılabilmektedir. Bu kapsamda en dikkati çeken mizah türü ise meta-mizahtır. Bu tür kapsamında YZ, kendi varoluşuna, sınırlılıklarına ve düşünce süreçlerine gönderme yaparak mizah üretebilmektedir. “Ben bir yapay zekayım ve bunu yapamam; bu şaka veri setimdeki binlerce benzer fıkra arasından seçildi; bu cümleyi okurken aslında bir YZ ile sohbet ettiğini unutma; normalde bir komedyen şu anda alkış beklerdi ama ben bir algoritmayım; görüyorsun, şimdi sana meta mizahla yeni bir örnek sunarken tam da meta mizah yapıyorum vb.” YZ’ya özgü meta-mizah örnekleridir. Diğer yandan YZ aracılığıyla üretilen mizah ürünleri ve tarzları da bulunmaktadır. YZ temelli “otomatik şaka üreticileri, karikatür ve çizgi roman taslakları, komedi senaryoları ve diyaloglar, sosyal medya botları ve otomatik mizahi paylaşımlar” bu türdendir. Nitekim “AI is a Joke” gibi YZ temelli platformlar, isteğe uygun olarak anında şaka, kelime oyunları ve espriler üretebilmektedir. Bütün bu gelişmeler dahi YZ’nın mizah kültürü ve mizahçılar açısından işlevini ve potansiyelini ortaya koymaktadır.

Akıllı teknolojik mizah geleneğinin temelini doğal zekâ üretimi açık veri kaynakları dolayısıyla mizah kültürünü oluşturan diğer gelenekler meydana getirmektedir. Dolayısıyla YZ insanlığı, kültürleri ve mizah geleneklerini kendi mizahının temel konusu haline getirebilmektedir. “İnsanı ve kültürleri konu alan eleştirel mizah üretebilir misin?” sorusuna YZ, “Evet, (YZ) potansiyel olarak üretebilir ancak bunun şu anki yeteneklerinin ötesinde önemli gelişmeleri gerektirdiği ve benzersiz zorluklar barındırdığı” cevabını vermiştir.

Teknoloji temelli mizahın temel konularından birini de farklı toplumsal kesimlerin teknolojiyle ilişkileri oluşturmaktadır. İnsanların radyo, telefon, otomobil, televizyon gibi internet, sosyal medya ve özellikle yapay zekayı kullanma biçimleri mizahi açıdan değerlendirilmektedir. Taşıt, robot süpürge, akıllı telefon, YZ vb. ile kurulan insanileştirilmiş ilişkileri veya teknolojinin insansılaştırılmasını eleştirel bir bakış açısıyla işleyen karikatürler oldukça rağbet görmektedir. Sosyal medyadaki Yurdum insanı ve biz Türkler başlığı altında paylaşılan içerikler teknoloji ve mizah ilişkisi ile ilgili oldukça ayrıntılı veriler sunmaktadır (Özdemir, 2017: 403-452). YZ merkezli bu türden içerikler yeni yeni ortaya çıkmakla birlikte yakın

dönemde bu konunun müstakil bir mizah alanına dönüşeceği tahmin edilebilir.

Sonuç

Bu makalede öncelikle mizah ve teknoloji dolayısıyla YZ ilişkisinin “YZ’nin mizahileşmesi, YZ mizahı, mizahın akıllı teknolojileşmesi, akıllı teknolojik mizah” gibi oldukça karmaşık farklı boyutlarının bulunduğu ortaya konulmuştur. Böylelikle YZ açısından mizahın, mizah açısından da YZ’nin önemi ve işlevi bu yayında ayrıntılı bir şekilde açıklanmıştır. Mizah ve YZ ortaklığının çok yönlü kültürel teknolojik katkıları ve potansiyeli de bu çalışmayla gösterilmiştir.

Sonuç olarak bugün doğal ve yapay zekâ ürünü karma bir mizah geleneğinin doğduğu tespit edilmiştir. Buna karşılık doğal zekâ belleğiyle eğitilen YZ ürünü akıllı teknolojik mizahın durumu, içeriği, işlevi ve etkileri bugün için belirsizliğini koruduğu gözlenmiştir. Bununla birlikte YZ’nin mizah alanında yaratıcılığı ve üretkenliği artırabileceği; iletişim, erişim ve etkileşimi kolaylaştırabileceği; yeni mizah biçim, tarz ve türlerinin yaratılmasını sağlayabileceği; yeni özgünlüklerle mizah kültürünü zenginleştirebileceği belirlenmiştir. Yine YZ veya akıllı teknolojik mizah geleneği kapsamında insanın, toplumun, yaşamın ve kültürün dolayısıyla insani mizah belleğinin mizahileştirilmesinin söz konusu olabileceği ileri sürülebilir. Bireysel ve duygusal zekâ yoksunluğu YZ’nin mizah yaratma potansiyelini şimdilik sınırladığı tespit edilmiştir. Dolayısıyla mizahın temelinde yatan insan deneyimlerinin ve yaşantılarının derinliğine ulaşmanın YZ için hala büyük bir meydan okuma olduğu ileri sürülebilir. Diğer yandan doğal ve yapay zekâ yaratımı mizah konusundaki sahipliğin belirsizleşmesi dolayısıyla özgün ve taklit ayrımının zorlaşması ile olumsuz kullanımlar, bugünün ve geleceğin mizahçıları açısından temel etik sorunları oluşturduğu görülmüştür.

Bu makaleyle YZ’nin insanların yaratıcılıklarının geliştirilmesinde etkili olabileceği ortaya konulmaktadır. Aynı şekilde YZ’nin zamanla kültürel bağlama uygun mizah üretme yeteneği kazanabileceği; absürt mizah ve soyut espriler veya alışılmadık kombinasyonlar oluşturarak yeni mizah biçim ve formatlarının geliştirilmesine kaynaklık edebileceği öngörülebilir. Şimdilik ayrıntı ve derinlikten yoksun kalıp ve klişeler temelinde mizah üreten YZ’nin ve YZ aracılığıyla yakın bir gelecekte bu sınırlılıkların aşılaraq daha özgün ve özerk akıllı teknolojik bir mizah

geleneğinin oluşturulabileceği, bu yöndeki araştırmaların yoğunlaşmasından anlaşılmaktadır. Bu süreçte Nasreddin Hoca fıkra belleği gibi sözlü kültür ile mizah dergiciliği ve mizah edebiyatı gibi basılı kültürün açık veri kaynaklarından yararlanıldığı belirlenmiştir. Diğer yandan mizahla yapay zekanın sık sık dile getirilen duygu yoksunluğunun da giderilebileceği değerlendirilmiştir. Yapay zekâ mizahın özünü de oluşturan sözcük oyunları ile duygusal açıdan olgunlaştırılabilecektir. Sohbet robotları ve sanal asistanlar aracılığıyla kişiselleştirilmiş ve etkileşimli mizahın geliştirilebileceğine de bu çalışmada işaret edilmiştir. Yine bu araştırmada öğretici ve bilgilendirici akıllı teknolojik mizah içerik ve araçlarıyla eleştirel, çözümleyici ve yaratıcı eğitim sisteminin de yaygınlaştırılabileceği önerilmiştir.

Bu çalışmada özetle mizahın insan, toplum, yaşam ve kültür gibi YZ'nin da gelişmişliğinin ve yetkinliğinin temel göstergelerinden biri olmayı sürdüreceği belirlenmiştir. Buna karşılık YZ araştırmacılarının pek çoğu için insanların neden güldüğünü anlayan ve kendi mizahını üretebilen bir YZ olasılığının ulaşılması zor bir hedef veya bir tür kutsal kâse olduğu görülmüştür (Purtill, 2022). Diğer yandan bu yayınla oyun ve eğlence gibi mizahın da YZ'nin temel gelişme ve beslenme alanlarından ve araçlarından biri olduğu ayrıntılı ve açık bir şekilde ortaya konulmuştur. Yine insana özgü mizahın özneliği, derinliği ve doğallığına yaklaştığı oranda YZ'nin bireysel ve toplumsal yaşamdaki dolayısıyla kültürdeki etkinliğinin de artacağı bu makalede vurgulanmıştır. Ayrıca bu araştırmada mizah aracılığıyla etik yapay zekanın geliştirilmesine katkı sağlanabileceği de önerilmiştir.

Sonuç olarak bu yayında insani yaşam, bilinç, deneyim, sezgi, duygu, kültürel bağlam, sosyal beklenti ve yaratıcılık eksikliği nedeniyle (şimdilik) YZ'nin doğal zekâ mizahını taklit edemeyeceği ve en derin ve etkili mizahın insana özgü olmaya devam edeceği öngörülmüştür. Buna karşılık YZ'nin diğer yaşam alanları gibi mizah kültürü açısından da insanın en önemli ve verimli yardımcılarında biri haline geldiği, bu araştırmayla gösterilmiştir.

Kaynaklar

Abu-Rayyash, H. (2024). AI meets comedy: viewers' reactions to GPT-4 generated humor translation. *Ampersand*. V.12. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2215039023000553>.

- Anderson, T.G. (2024). *Can AI be humorous?* (E-Book). Xlibris Publishing.
- Avestisyan, H., Safikhani, P. And Broneske, D. (2024). *Laughing out loud- exploring AI-generated and human-generated humor*. Computer Science & Information Technology (CS & IT). (https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=4707459)
- Binsted, K. and Ritchie, G. (1997). Computational humor. *In Proceedings of the 14th International Joint Conference on Artificial Intelligence (IJCAI)*, 97, 1089–1094.
- Çalış, Ş. ve Erkan, H. (2013). *Yeni teknolojiler ve çalışma hayatı*. (ed. V. C. Özgüler). Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Çetin, N. S. (2023). Mizahın yapay zekâ hâli. (ed. F. Nisan ve Ö. F. Yücel). *Medyatik Mizahın Panoraması* (283-313) içinde. Eğitim Yayınevi.
- Gorenz, D. and Schwarz, N. (2024). How funny is ChatGPT? a comparison of human- and A.I.-produced jokes. *PLOS ONE* (19) 7, 1–13.
- Durmaz, Uğur (2019). Dijital kültür çağında geleneksel Türk tiyatrosu: Gölge Oyunu ve Ortaoyunu. (Ed. F. Balcı). *Dijital kültür-2* (123-176) içinde. Arı Sanat Yayınları.
- Eşitti, Ş. ve Çoban, S. (2024). *Yapay zekâ çağında medya, kültür ve iletişim üzerine güncel araştırmalar*. Paradigma Akademi Yay.
- Gorenz, D. ve Schwarz, N. (2024). How funny is ChatGPT? a comparison of human- and A.I.- produced jokes. *PLoS ONE*, 19(7): e0305364. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0305364>.
- Gültekin, A. (2021). Yapay zekânın luditleri kimler olacak? *OPUS, Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 11 (44), 8432-8454.
- Güvenç, A. Ö. (2018). Anlatıdan görsele elektronik mizah kültürü. *Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi*, 61, 101-112.
- Joseph, S. (2012). *About&Contact - funniest computer ever*. Hawaii Pacific University 2012a, Available from <http://funniestcomputer.neurogrid.com/about-us-contact>.
- Kim, S. ve Chilton, L. B. (2025). *AI humor generation: cognitive, social and creative skills for effective humor*. (<https://arxiv.org/html/2502.07981v1#bib.bib27>).

- Meany, M.M., Clark, T. and Joseph, S. (2014). Comedy and artificial intelligence: do we laugh when a thing gives the impression of being a person? *International Journal of New Media, Technology, and the Arts*, 8 (2), 21-34.
- Nisan, F. ve Yücel, Ö.F. (2023). *Medyatik mizahın panoraması*. Eğitim Yayınevi.
- Öğüt Eker, G. (2009). *İnsan mizah kültürü*. Grafiker Yayınları.
- Özdemir, N. (2015). *Medya kültür ve edebiyat*. (3.Baskı). Grafiker Yayınları.
- Özdemir, N. (2017). Sanal mizah. *Kültür bilimi ve yönetimi* (271-296) içinde. Grafiker Yayınları.
- Özdemir, N. (2017). Mizahın kaynağı olarak toplumsal eleştiri: biz Türkler ve yurdum insanı. *Kültür bilimi ve yönetimi* (403-452) içinde. Grafiker Yayınları.
- Özdemir, N. (2022). Nasreddin Hoca mizah geleneği ve kültürel bağlamlararasılık. *Culture Academy*, 2 (2), 1-23.
- Özdemir, N. (2025). *Doğa kültür teknoloji*. Akademi Kültür Yayınları.
- Özdemir, M. (2020). Dijital kültür ve mizah belleği. (Ed. F. Balcı). *Dijital Kültür-2* (91-122) içinde. Arı Sanat Yayınları.
- Purtill, C. (2022). *Artificial intelligence can now craft original jokes- and that's no laughing matter*. Time. (<https://time.com/6132544/artificial-intelligence-humor/>)
- Raskin, V. (1985). *Semantic mechanisms of humor*. d. reidel publishing company. Texts and Studies in Linguistics and Philosophy.
- Raskin, V. (2009). Can computers create humor? *AI Magazine*, (30)3, 71-81.
- Raskin, V. (2009). *The primer of humor research*. De Gruyter, Berlin, Germany.
- Rzayeva, S. (2021). Dijital kültürde memler. (Ed. U.Durmaz). *Dijital kültür-3* (61-84) içinde. Arı-Sanat Yayınları.
- Saumure, R., De Freitas, J. ve Puntoni, S. (2025). *Humor as a window into generative ai bias*. Sci Rep 15, 1326. <https://doi.org/10.1038/s41598-024-83384-6>.

Sevindik, A. (2021). *Türk mizah ekolojisi*. Ötüken Yayınları.

Uygur, H. K. (2017). Mizah anlayışının fıkra türü bağlamında elektronik ortamda dönüşümü. (Ed. K. Öncül ve S. Çek). *Türk Fıkra Kültürü* (175-192) içinde. Akçağ Yayınları.

Elektronik Kaynaklar

URL-1: <https://www.lacivertdergi.com/dosya/2023/10/16/sakasi-yok-mizah-bile-yapabiliyor> (B.Biçer, Şakası Yok, Mizah Bile Yapabiliyor, Lacivert, S.105.).

URL-2: <https://www.bbc.com/turkce/articles/clynm1rr41no>

URL-3:

<https://www.indyturk.com/node/735401/bi%CC%87li%CC%87m/yapay-zeka-mizahta-insanlar%C4%B1-geride-b%C4%B1rakt%C4%B1> (Derleyen: B. Ağaç)

URL-4: <https://teknoloji.org/yapay-zekanin-komik-olmasi-mumkun-mu/>

URL-5: <https://www.pazarlamasyon.com/karsinizda-mizah-anlayisi-olan-ve-gulmeyi-ogrenen-yapay-zek-erica>

<i>Çalışmanın yazarı/yazarları "COPE-Dergi Editörleri İçin Davranış Kuralları ve En İyi Uygulama İlkeleri" çerçevesinde aşağıdaki hususları beyan etmiş(ler)dir:</i>
Etik Kurul Belgesi: Bu çalışma için etik kurul belgesi gerekmemektedir .
Finansman: Bu çalışma için herhangi bir kurum ve kuruluştan destek alınmamıştır.
Destek ve Teşekkür: Çalışmanın araştırılması ve yazımı esnasında destek veya fikirlerine başvurulmuş herhangi bir kişi bulunmamaktadır.
Çıkar Çatışması Beyanı: Bu makalenin araştırması, yazarlığı veya yayınlanmasıyla ilgili olarak yazarın potansiyel bir çıkar çatışması yoktur.
Katkı Oranı Beyanı: Bu makalenin tüm bölümleri tek bir yazar tarafından hazırlanmıştır.
<i>The author / authors of the study declared the following points within the framework of the "COPE-Code of Conduct and Best Practices Guidelines for Journal Editors":</i>
Ethics Committee Approval: Ethics committee approval is not required for this study.
Funding: No support was received from any institution or organization for this study.
Support and Acknowledgments: There is no person whose support or ideas are consulted during the research and writing of the study.
Declaration of Conflicting Interests: The author has no potential conflict of interest regarding research, authorship or publication of this article.
Author Contributions: All sections of this article have been prepared by a single author.