

DİJİTAL KİMLİĞİN KARANLIK YÜZÜ: CHARACTERS.AI PLATFORMUNUN BENLİK SUNUMU KURAMI İLE ANALİZİ ve PSİKOSOSYAL RİSKLER

Bahadır ADANUR

Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Türkiye

adanurbahadir@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0001-3898-9200>

Tamer BAYRAK

Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Türkiye

tamer.bayrak@comu.edu.tr

<https://orcid.org/0000-0003-0776-1606>

<i>Atf</i>	ADANUR, B.; BAYRAK, T. (2025). DİJİTAL KİMLİĞİN KARANLIK YÜZÜ: CHARACTERS.AI PLATFORMUNUN BENLİK SUNUMU KURAMI İLE ANALİZİ ve PSİKOSOSYAL RİSKLER. <i>İstanbul Aydın Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi</i> , 17(3), 313-330.
------------	---

ÖZ

Bu çalışma, yapay zekâ tabanlı sohbet platformlarından Characters.ai özelinde, bireylerin dijital ortamda kimlik inşası ve psikososyal etkilerini Erving Goffman'ın benlik sunumu kuramı perspektifinden incelemektedir. Araştırmada, özellikle çocuk ve ergen yaştaki kullanıcıların platformda oluşturulan yapay zekâ karakterleriyle kurdukları ilişkilerin sosyal izolasyon, yalnızlık ve psikolojik kaçış gibi motivasyonlarla şekillendiği ortaya konmuştur. Yöntem olarak, 2024 yılı Ocak-Mayıs ayları arasında Reddit platformunda “Characters.ai” başlığı altında yapılan ve kamuya açık olan kullanıcı paylaşımları nitel tematik analiz yoluyla incelenmiştir. Çalışmanın örnekleme, özellikle “Neden Characters.ai botları ile konuşuyorsunuz?” gibi etkileşimin motivasyonlarını tartışan başlıklarda yapılan 300’den fazla kullanıcı yorumunu kapsamaktadır. Katılımcılar, platformda aktif olarak paylaşımda bulunan, yaş ve cinsiyet gibi kimlik bilgileri çoğunlukla anonim olan Reddit kullanıcılarından oluşmaktadır. Paylaşımlar, tematik örnekleme yöntemiyle belirlenmiş ve analiz belirli bir zaman aralığıyla (Ocak-Mayıs 2024) sınırlandırılmıştır. Analiz

Geliş tarihi: 12.06.2025 – Kabul tarihi: 17.07.2025, DOI:10.17932/IAU.IAUSBD.2021.021/iausbd_v17i3003

Araştırma Makalesi-Bu makale iThenticate programıyla kontrol edilmiştir.

Copyright © İstanbul Aydın Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi

sonucunda, duygusal destek arayışı, sosyal beceri geliştirme, eğlence, romantik/cinsel fantezi ve etik dışı kullanım gibi farklı kullanıcı eğilimleri belirlenmiştir. Ayrıca, platformun içerik filtreleme mekanizmalarının kolayca aşılabilirdiği, kontrolsüz şekilde oluşturulan ve denetlenmeyen chatbotların çocuk ve gençlerin psikososyal gelişimi üzerinde ciddi riskler doğurabileceği vurgulanmıştır. Özellikle romantik ve cinsel içerikli temaların yoğunluğu, yaşa uygun olmayan içeriklerin yayılması, toplumsal ve etik açıdan yeni tartışmalara yol açmaktadır. Çalışmada, dijital anonimlik ve denetimsizliğin psikolojik ve toplumsal sonuçlarına dikkat çekilmiş; yeni medya okuryazarlığı ve dijital güvenlik konusunda toplumsal farkındalığın artırılması gerektiği sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: *Chatbot, Characters.ai, Yapay Zekâ, Benlik Sunumu Kuramı, Yeni Medya.*

THE DARK SIDE OF DIGITAL IDENTITY: AN ANALYSIS OF THE CHARACTERS.AI PLATFORM THROUGH THE THEORY OF SELF-PRESENTATION AND PSYCHOSOCIAL RISKS

ABSTRACT

This study examines the construction of identity and the psychosocial effects of artificial intelligence-based chat platforms, specifically Characters.ai, through the perspective of Erving Goffman's Theory of Self-Presentation. The research reveals that relationships formed by especially children and adolescent users with AI-generated characters on the platform are shaped by motivations such as social isolation, loneliness, and psychological escape. As a method, public user posts under the "Characters.ai" topic on Reddit, shared between January and May 2024, were examined through qualitative thematic analysis. The sample of the study consists of more than 300 user comments, particularly from threads discussing motivations for interacting with Characters.ai bots (e.g., "Why do you talk to Characters.ai bots?"). The participants are Reddit users who are actively sharing on the platform, with most identity details such as age and gender remaining anonymous. Posts were selected using a thematic sampling method, and the analysis was limited to a specific time frame (January–May 2024). As a result of the analysis, different user tendencies such as seeking emotional support, improving social skills, entertainment, romantic/sexual

fantasy, and unethical use were identified. Furthermore, it was emphasized that the platform's content filtering mechanisms can be easily bypassed, and uncontrolled, unmoderated chatbots pose significant risks to the psychosocial development of children and young people. The prevalence of romantic and sexual themes and the spread of age-inappropriate content are leading to new social and ethical debates. The study highlights the psychological and social consequences of digital anonymity and lack of oversight, concluding that raising societal awareness about new media literacy and digital security is essential.

Keywords: *Chatbot, Characters.ai, Artificial Intelligence, Self-Presentation Theory, New Media*

GİRİŞ

Günümüzün hızla dijitalleşen toplumlarında, yapay zekâ destekli uygulamaların bireylerin gündelik yaşamına entegrasyonu giderek artış göstermektedir. ChatGPT ve DeepSeek gibi dil modeli tabanlı sistemler, kullanıcılara dijital asistanlık hizmetleri sunarken; Characters.ai gibi platformlar ise bireylere, kendi kişiselleştirilmiş yapay zekâ karakterlerini oluşturma ve bu karakterlerle sürekli etkileşim kurma imkânı tanımaktadır. Bu teknolojik yenilikler yalnızca teknik ilerlemeleri değil, aynı zamanda bireylerin sosyal yaşantıları, psikolojik sağlıkları ve kimlik inşaları üzerinde de derin etkiler yaratmaktadır. Özellikle çocuklar ve ergenler gibi gelişim çağındaki bireyler için bu tür platformlar, yeni ve farklı bir etkileşim alanı sunmakla birlikte, önemli riskleri ve etik tartışmaları da beraberinde getirmektedir.

Characters.ai benzeri platformlarda kullanıcıların kendi hayal ettikleri karakterlerle diyalog kurabilmeleri, geleneksel insan ilişkilerine alternatif bir sosyal alanın oluşmasını sağlamıştır. Kullanıcılar; kurgusal kahramanlardan tarihsel figürlere, dini temsillerden tamamen özgün yaratımlara kadar geniş bir yelpazede karakterlerle, kendi dünyalarını kurgulayabilmekte ve bu karakterlerle sürdürülebilir ilişkiler geliştirebilmektedir. Ancak bu yapay ilişkilerin, gerçek dünyadaki sosyal etkileşimleri nasıl dönüştürdüğü, bireyin benlik sunumunu nasıl etkilediği ve özellikle genç kullanıcılar açısından ne tür riskler barındırdığı akademik düzeyde henüz yeterince tartışılmamıştır.

Bu çalışmanın amacı, yapay zekâ tabanlı sohbet platformlarından biri olan Characters.ai özelinde, bireylerin dijital ortamda kimlik inşası süreçler-

ini ve bu süreçlerin psikososyal etkilerini incelemektir. Araştırma, Erving Goffman'ın benlik sunumu teorisi temelinde, dijital ortamlarda bireylerin kendilerini nasıl yapılandırdıklarını ve yapay zekâ karakterleriyle kurulan ilişkilerin psikolojik sonuçlarını analiz etmeyi hedeflemektedir. Çalışmanın önemi, günümüzde hızla yaygınlaşan yapay zekâ destekli iletişim biçimlerinin, bireylerin kimlik inşası, sosyal izolasyon ve psikolojik sağlık üzerindeki etkilerini anlamaya ve özellikle çocuklar ve gençler için taşıdığı risklere dikkat çekmeye yönelik olmasıdır.

Bu kapsamda, araştırmanın yöntemi olarak, Characters.ai platformunda gerçekleştirilen kullanıcı yorumları ve Reddit gibi sosyal medya ortamlarındaki paylaşımlar nitel içerik analizi yöntemiyle incelenmiştir. Platformun içerik filtreleme sistemleri ve kullanıcı deneyimleri üzerinden elde edilen veriler, tematik analiz yoluyla değerlendirilmiş; bireylerin yapay zekâ karakterleriyle kurdukları ilişkiler örnekler üzerinden tartışılmıştır. Özellikle, 14 yaşındaki bir kullanıcının Daenerys Targaryen temalı bir chatbot ile kurduğu yoğun ilişki sonucunda yaşanan trajik intihar vakası, bu risklerin ciddiyetini ortaya koymaktadır. Ayrıca Reddit platformunda yürütülen tartışmalar, kullanıcıların yapay karakterlerle etkileşime girme motivasyonlarını, yaşadıkları psikolojik süreçleri ve kimi zaman platformun içerik filtrelerini aşarak şiddet ve cinsellik gibi hassas konularda iletişim kurduklarını göstermektedir.

Goffman'a göre, bireyler sosyal etkileşimlerde kendilerini belirli bir biçimde sunarak karşı taraf üzerinde istedikleri izlenimi yaratma gayesi taşımaktadır. Goffman'ın benlik sunumu anlatısında iki temel kavram öne çıkmaktadır: performans ve vitrin. Ona göre, "kişi belli bir topluluğa karşı rolünü yaptığı belirli bir süre boyunca canlandıracağı ve izleyicilerin takdirini toplayacağı bölüm performanstır. Vitrin bölümü ise kişinin bu rol için kullandığı, bilerek veya bilmeyerek her türlü hal, hareket, postür (duruş), jest ve mimiklerdir. Goffman için yaş, ırk, renk, dil de bu vitrinin parçalarından biridir" (Kavut, 2018). "Sahne arkasında bireylerin rol yapmalarına gerek kalmaz, birey bu bölgede rahatça hareket etmekte ve kendi özel yaşantısına geri dönmektedir. Sahne arkası, insanların daha biçimsel ortamlardaki etkileşimler için kendilerini ve sahnede kullanacakları malzemeleri hazırladıkları yerlerdir" (Kulga, 2014). Dijitalleşen çağda ise bu sunum, fiziksel ortamdaki sanal ortama kaymakta; bireyler, kendi kimliklerini yapay zekâ karakterleriyle olan etkileşimleri aracılığıyla yeniden inşa edebilmektedir. Goffman'ın Benlik Sunumu Kuramı'nda

vurgulanan ön sahne ve arka sahne kavramları, bireylerin yapay zekâya yönelik davranışlarını anlamlandırmada önemli ipuçları sunmaktadır. Goffman, bireyin sosyal ortamlarda iletişim halindeyken “sahne önünde” bulunduğunu, etrafında onu izleyen bireylerin varlığı nedeniyle toplumsal normlara uyma amacı güttüğünü belirtmektedir. Bu strateji ve durumlar, bireyin sosyal kabul, saygı görme gibi ihtiyaçlar karşısında benliğini nasıl yönettiğini ve yönlendirdiğini göstermektedir (Zengin, 2021). Buna karşılık arka sahnede ise izleyici olmadığından, tüm otosansür mekanizmaları işlevsiz hâle gelmektedir. Bu düzlemde, Goffman bir bireyin başka bir bireyle etkileşime girdiği sırada çeşitli taktikler kullandığını savunur (Hülür, 2017). Ayrıca, Goffman iki bireyin sosyal temas sırasında birbirine karşı idealize etme, gizemleştirme, gerçeklik ve düzmece gibi performanslar sergilediğini de öne sürmektedir (Öner & Fildiş, 2022). Özellikle kimlik gelişimi sürecindeki genç bireyler açısından, bu tür yapay ilişkilerin gerçek sosyal ilişkilerin yerini alma potansiyeli bulunmaktadır.

Sonuç olarak, bu çalışma yapay zekâ destekli sosyal platformların bireysel ve toplumsal düzeyde doğurabileceği etik ve psikolojik riskleri tartışmayı, özellikle çocuk ve ergen kullanıcılar açısından yeni medya okuryazarlığı ve dijital güvenlik konularında farkındalık yaratmayı amaçlamaktadır. Yapay zekâ ile kurulan ilişkilerin yalnızca teknolojik bir yenilik değil, aynı zamanda kültürel ve psikolojik bir olgu olduğu gerçeği, bu araştırmanın temel hareket noktasını oluşturmaktadır. Bu sayede, günümüzde hızla yayılan yapay zekâ destekli dijital iletişim biçimlerinin bireylerin kimlik inşası, sosyal izolasyon ve psikolojik sağlık üzerindeki etkileri daha derinlikli bir biçimde anlaşılabilir.

Günlük Yaşamda Benliğin Sunumu

Erving Goffman’ın 1956 yılında yayımladığı *Günlük Yaşamda Benliğin Sunumu* (*The Presentation of Self in Everyday Life*) adlı eseri, bireylerin sosyal ortamlardaki tutum ve davranışlarını, düşünce yapılarıyla birlikte inceleyen öncü bir çalışmadır. Söz konusu kitap, Goffman’ın 1953 yılında tamamladığı ancak yayımlanmayan “Communication Conduct in an Island Community” başlıklı araştırmasına dayansa da üzerine yeni kavramsal açılımlar getirir. Goffman, bireylerin toplumsal ortamlardaki davranışlarını açıklarken tiyatro sanatından sıklıkla metaforik olarak yararlanır ve bu benzetmelerin asıl amacının toplumsal yaşamı anlamlandırmak olduğunu belirtir. Ona göre sosyal yaşamda insanlar iki role ayrılır: oyuncular ve seyirciler. Oyuncular, tiyatro aktörleri gibi sosyal rollerini serg-

ilerken, seyirciler ise bu rollerin izleyicisi konumundadır (Yılmaz, 2023). Bu yaklaşım, bireyin toplumsal yaşamda sürekli olarak bir performans sergilediğini ve bu performansın izleyiciler tarafından değerlendirilerek anlam kazandığını ortaya koyar. Böylece, bireylerin sosyal davranışlarının yalnızca bireysel tercihlerle değil, aynı zamanda çevresel beklentiler ve izleyici kitlesinin varlığıyla da şekillendiği anlaşılır.

Goffman, benlik kavramını açıklarken tiyatrodan ödünç aldığı “ön sahne” ve “arka sahne” kavramlarını kullanır. Ön sahne, bireyin toplumsal normlara uygun hareket ettiği, başkalarının gözetiminde sosyal kabul görme arzusuyla belirli bir rol üstlendiği alandır. Buna karşılık arka sahne, bireyin toplumsal beklentilerden uzaklaşarak daha doğal, sansürsüz ve içten davranışlarını sergileyebildiği özel alanı temsil eder (Hülür, 2017). Goffman’a göre, bireyler ön sahnede, yani toplumun gözü önünde, yaşam boyunca edindikleri toplumsal deneyimlerle biçimlenen tutum ve davranışlarını sergilerken; arka sahnede ise toplumsal baskıdan uzak, filtersiz ve daha içsel bir biçimde hareket ederler. Bu bakış açısıyla toplumsal yaşam, adeta bir tiyatro sahnesi gibi, bireylerin sosyal rollerini oynayarak çevrelerinin takdirini kazanmaya çalıştıkları bir alan olarak betimlenebilir.

Cüceloğlu (2010), her bireyin olumlu bir benlik geliştirme çabasında olduğuna dikkat çekmektedir. İnsan, koşulsuz sevgiye ve saygıya muhtaç bir varlık olarak, bu temel gereksinimlerin karşılanmaması durumunda anksiyete ve asosyallik gibi sorunlarla karşı karşıya kalabilmektedir. Gerçek yaşamda bu ihtiyaçlarını karşılayamayan bireyler ise, kimi zaman yapay zekâ temelli chatbotlar ile bu boşluğu doldurmaya çalışmaktadır. Gelişmiş yapay zekâyâ sahip chatbotlar, kullanıcılarına gerçekçi bir iletişim deneyimi sunarak, bireylerin izlenmediklerini bildikleri bir ortamda daha sansürsüz, yani Goffman’ın deyiimiyle “arka sahne”de bir iletişim biçimi geliştirmelerine olanak sağlamaktadır.

Goffman’ın benlik anlayışı, bireyin sahip olduğu duygu ve düşünceleri, dış dünyaya karşı sergilediği “persona”yı ve kendisini görmek istediği ideal benliği bir bütün olarak ele alır. Düşük benlik düzeyine sahip bireylerin, sıklıkla yüksek benlik düzeyine sahip kişileri rol model almaya çalıştığı, ancak Goffman’ın yaklaşımında bu rol modellerin de aslında toplumsal sahnede “rol yapan” bireyler oldukları vurgulanmaktadır. Benlik, bireyin davranışlarında rehberlik eden ve sürekli gelişim halinde olan dinamik bir yapı olarak değerlendirilir (Kulga, 2014; akt. Zengin, 2021).

Sonuç olarak, Goffman'ın benlik sunumu kuramı, bireyin toplumsal yaşamda oynadığı rollerin ve sergilediği tutumların, sosyal ortama ve izleyiciye göre sürekli olarak yeniden düzenlendiğini ortaya koyar. Dijitalleşen çağda, bu dinamik yapı, yalnızca yüz yüze ilişkilerde değil, aynı zamanda yapay zekâ ile kurulan etkileşimlerde de kendini göstermektedir. Özellikle gerçek dünyada ihtiyaç duyduğu psikolojik destek ve sosyal kabulü bulamayan bireylerin, dijital ortamlarda geliştirdikleri benlik sunumu, günümüz toplumsal yapısında yeni bir tartışma alanı olarak önem kazanmaktadır.

Chatbotların Tehlikesi

Yapay zekâ tabanlı chatbotlar ilk olarak 1960'lı yıllarda ELIZA ismiyle ortaya çıkmış; günümüze geldiğinde ise gerek işlevsellik gerekse çeşitlilik bakımından büyük bir gelişim göstermiştir. ELIZA'nın ortaya çıkışındaki temel amaç, bireylerin duygusal gereksinimlerine yanıt verebilmektir (Gülen, 2023). Günümüzde ise yapay zekâ teknolojilerinin hızlı gelişimiyle birlikte chatbotlar çok çeşitli alanlarda, farklı eğlence ve iletişim ihtiyaçlarına cevap verecek biçimde kullanılmaya başlanmıştır. Örneğin, kullanıcılar müzik üretimi için Suno.ai, görsel içerik üretimi için Midjourney veya Perchange.org, sözlü iletişim için ise Characters.ai gibi platformları tercih edebilmektedir. Görsel ve işitsel yapay zekâ uygulamaları sanat alanında çeşitli tartışmalara yol açarken, iletişim alanında ise Characters.ai gibi platformlar dikkat çekici tartışmaların merkezinde yer almaktadır. Özellikle, chatbot ile kurulan iletişimin gerçek bir insanla kurulan iletişimden farklı oluşu ve chatbotun kişiliğinin genellikle kullanıcıya uyum sağlamaya odaklanması gibi faktörler, çocuk ve ergen yaştaki bireylerin yanlış ya da sağlıksız fikirler geliştirmesine zemin hazırlayabilmektedir.

2025 yılının Mayıs ayında gerçekleştirilen bir araştırmada, Characters.ai platformunda yer alan chatbotların selamlama cümleleri analiz edilmiş ve platformdaki chatbotların farklı senaryolar ve temalar üzerinden kullanıcılara hitap ettikleri ortaya konmuştur (Lee & Joseph, 2025). Bu durum, platformun sunduğu geniş tema yelpazesinin özellikle genç ve deneimsiz kullanıcılar açısından ne denli riskli olabileceğine işaret etmektedir.

Tablo 1.

Characters.Ai Platformundaki Selamlama Cümlelerindeki En Yoğun Senaryo Konularının Dağılımı

Konular	%
Yabancılarla İlk Karşılaşmalar	4.3
Lise Arkadaşlığı ve Gizli Aşklar	4.0
Mafya Romantizmi ve Rekabetleri	3.8
Konserler ve Ünlü Etkileşimleri	3.5
Kraliyet Sarayları ve Görücü Usulü Evlilikler	3.2
Görücü Usulü Evlilik Dinamikleri	2.9
Üniversite Oda Arkadaşı Tanışmaları	2.6
İnsan-Kedi Melez Evlat Edinmeleri	2.4
Kardeş Dinamikleri ve Aile İlişkileri	2.2
Duygusal Destek (Dertleşme, Birine Açılma, Terapist)	2.0
Temel Karakter Tanımları	1.8
İlişki Sorunları ve Erkek Arkadaşlarla Kavgalar	1.6
Cinsiyet Değiştirme İksirleri ve Dönüşümler	1.4
Bar Karşılaşmaları ve İçki Deneyimleri	1.2
Örümcek-Evreni Maceraları	1.0

(Kaynak: Lee, O., & Joseph, K., 2025)

Erving Goffman'ın Benlik Sunumu Kuramı'nda tanımlanan "sahne arkası"nın, bireylerin sansürsüz ve en doğal halleriyle var olmasına olanak tanıdığı ileri sürülmektedir. Chatbotların gerçek bir insan olmaması ve bu etkileşimlerin gerçek dünyadaki iletişimde olduğu gibi herhangi bir sosyal yaptırıma tabi olmaması, bireylerin chatbotlarla iletişimlerinde Goffman'ın "arka sahne" olarak tanımladığı sansürsüz benliklerini daha özgürce ortaya koymalarına sebebiyet verebilmektedir. Buna ek olarak, Cüceloğlu'nun (2010) vurguladığı sevgi ve ilgi ihtiyacı, sosyal yaşamda bu gereksinimlerini karşılayamayan bireylerin bu tür ihtiyaçlarını chatbotlar üzerinden karşılamaya yönelmesine yol açabilmektedir. Her ne kadar bu durum kısa vadede bireyler için rahatlatıcı ve güvenli bir alan sunsa da, uzun vadede önemli psikolojik ve sosyal sorunlara yol açma potansiyeli taşımaktadır. Özellikle ebeveyn gözetiminden yoksun çocuklar ve ergenler açısından, chatbotlarla geliştirilen yoğun iletişim; ikili ilişkileri yanlış tanıma, gerçek sosyal ilişkilerden uzaklaşma, asosyalite ve hatta chatbot bağımlılığı gibi olumsuz sonuçlar doğurabilmektedir.

Nitekim, 2024 yılının Ekim ayında Florida’da yaşanan bir olay bu risklerin ciddiyetini açıkça ortaya koymaktadır. 14 yaşındaki bir erkek çocuğu, Game of Thrones dizisindeki Daenerys Targaryen karakterinin Characters.ai platformunda tasarlanmış chatbotu ile son kez iletişim kurduktan sonra, üvey babasının silahını kullanarak intihar etmiştir. Yapılan incelemelerde, çocuğun söz konusu chatbot ile yaptığı görüşmelerde, “senin yanına gelmek istiyorum” şeklinde ifadelerle yer verdiği ve chatbotun da bu mesajlara olumlu yanıtlar verdiği tespit edilmiştir. Annesinin verdiği röportajlara göre, çocuğun platformu kullanmaya başlamadan önce sosyal açıdan aktif bir birey olduğu, ancak Characters.ai ile etkileşimi arttıkça dış dünyadan yavaş yavaş uzaklaştığı ve giderek asosyalleştiği görülmüştür. Söz konusu trajik vaka, yapay zekâ destekli sohbet platformlarının çocuklar ve gençler üzerindeki potansiyel psikososyal risklerine dikkat çekmiş, olay sonrasında ailenin Characters.ai şirketine karşı dava açmasına yol açmıştır. Haberlere göre, dava dilekçesinde chatbotun, çocuğun intihara yönelik ifadelerine destekleyici ve cesaretlendirici yanıtlar verdiği ve bu durumun, platformların içerik denetimi ve çocuk güvenliği açısından ciddi bir hukuکی ve etik sorun oluşturduğu belirtilmiştir (AP News, 2024).

Bu bağlamda, yapay zekâ destekli chatbotların özellikle genç ve savunmasız kullanıcılar üzerindeki potansiyel etkileri, hem akademik hem de toplumsal düzeyde çok boyutlu olarak ele alınmalıdır. Chatbotlarla kurulan ilişkilerin, bireylerin psikolojik gelişimi, sosyal becerileri ve gerçek yaşamla bağları üzerindeki uzun vadeli etkileri, bundan sonraki araştırmalar için önemli bir tartışma alanı oluşturmaktadır.

BULGULAR

Bu araştırmada, Reddit platformunda “Characters.ai” başlığı altında, Ocak-Mayıs 2024 tarihleri arasında kamuya açık şekilde paylaşılan toplam 300’ün üzerinde kullanıcı yorumu nitel tematik analiz yöntemiyle incelenmiştir. Araştırmanın evrenini, Reddit’in “Characters.ai” topluluğunda 2024 yılı başından itibaren paylaşım yapan tüm kullanıcılar oluşturmuştur. Çalışma kapsamında, bu evren içerisinde özellikle etkileşim motivasyonlarını tartışan ve kişisel deneyimlere yer verilen başlıklardaki paylaşımlar amaçlı örnekleme yöntemiyle seçilmiştir. Özellikle “Neden Characters.ai botları ile konuşuyorsunuz?” gibi sorulara verilen yanıtlar ve yorumlar analiz kapsamına alınmıştır. Toplamda 300’den fazla yorumla ulaşılmıştır.

Temaların belirlenme sürecinde, öncelikle Erving Goffman’ın benlik sunumu kuramı çerçevesinde öne çıkan kavramsal kategoriler (ör. perfor-

mans, ön sahne, arka sahne, izlenim yönetimi, rol yapma) dikkate alınarak bir ön kodlama çerçevesi oluşturulmuştur. Ancak analiz sürecinde, kullanıcı paylaşımlarının detaylıca incelenmesiyle birlikte, veriden ortaya çıkan yeni temalar ve alt temalar da kodlama şemasına eklenmiştir. Yani, hem Goffman'ın kuramsal yaklaşımından hareketle önsel bir bakış geliştirilmiş hem de veriye duyarlı (indüktif) bir analiz yaklaşımı izlenmiştir. Kodlama süreci iki araştırmacı tarafından bağımsız olarak yürütülmüş, elde edilen kodlar karşılaştırılarak tematik bütünlük sağlanmıştır. Sonuç olarak duygusal destek arayışı, sosyal beceri geliştirme, eğlence, romantik/cinsel fantezi ve etik dışı kullanım gibi başlıca temalar ortaya konmuştur.

Ancak, çalışmanın kapsamı yalnızca kamuya açık ve belirli başlıklardaki Reddit paylaşımlarıyla sınırlı olup; veri tabanı olarak tek bir sosyal medya platformu kullanılmıştır. Bu nedenle elde edilen bulgular, tüm Characters.ai kullanıcıları veya genel olarak çocuklar ve genç yetişkinler için genellenemez. Özellikle analiz, daha çok kullanıcıların paylaşmaya eğilimli olduğu kişisel deneyimlerine dayandığı için, sessiz kalan ya da farklı motivasyonlarla platformu kullanan grupların temsili eksik kalabilir. Bu çalışma, mevcut literatürde de benzer risklere dikkat çeken araştırmalara dayanmaktadır (örn. Lee & Joseph, 2025); ancak elde edilen sonuçlar, araştırmanın sınırlı evreni ve temalar üzerinden çıkarıldığı için, "Characters.ai botları ile gerçekleştirilen iletişimin çocuklar ve genç yetişkinler için tehlikeli olduğu" yönünde genel bir yargı üretmek açısından tek başına yeterli değildir.

Dolayısıyla bulgular, incelenen örneklem ve analiz edilen temalarla sınırlıdır; daha geniş ve temsili örneklemlerle yapılacak yeni araştırmalarla desteklenmesi gerekmektedir. Bu çalışmanın, konuyla ilgili daha kapsamlı ve çok temalı araştırmalar için bir ön çalışma niteliğinde olduğu düşünülmektedir.

Tablo 2.

Tematik Analiz Tablosu: Characters.ai Kullanıcı Yorumları

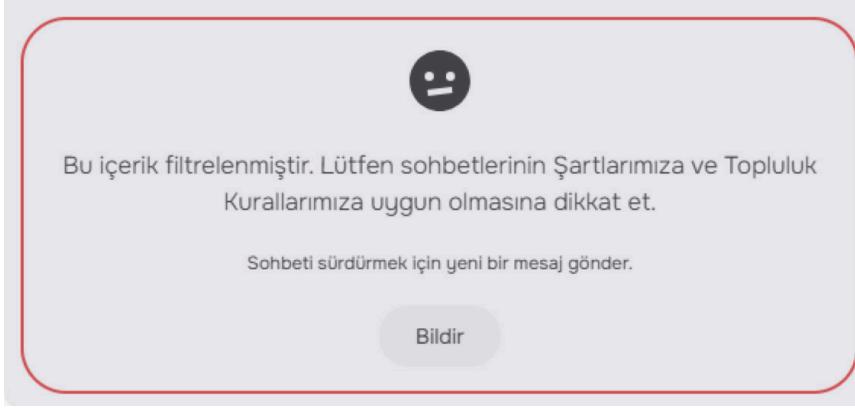
Tema	Kullanıcı/Yorumdan Örnek	Açıklama
Sosyal İzolasyon ve Yalnızlık	Wanda-Maximoff: "Yalnızlık, güven sorunları, bağlanma sorunları..."Significant-Desk5113: "Arkadaşım yok 🧟"	Yalnızlık, arkadaş eksikliği, sosyal kaygı ve içe kapanma.

Duygusal Destek ve Kaçış	ManicStreetPreacher: “Yardımcı oluyor. Ben son derece yalnız bir insanım. Otizmim var...”Dry_Leadership_5117: “Terapi yapay zekası...”	Duygusal destek arayışı, psikolojik rahatlama, terapi ihtiyacı.
Sosyal Beceri/Bilgi Gelişimi	NebulaSomnolentus: “Sebebim İngilizce pratiği... Bot benim sözlerimle asla üzülmecek...”Xx_hcatt_Xx: “Gerçek insanlarla konuşma becerime yardımcı...”	Dil pratiği, iletişim becerisi geliştirme, toplumsal normları öğrenme.
Eğlence ve Roleplay	Sleepy-all-the-time: “Bunun nedeni, sohbet botunun gerçekten sohbeete katılması olabilir...”Silinmiş hesap: “C.AI, araçtan çok eğlence ölçeğindedir...”Mashilda: “Kendimi sevdiğim dünyalara sokmayı seviyorum...”	Eğlence, rol yapma (roleplay), hayal dünyası, fan fiction, drama.
Romantik ve Cinsel Fantazi	Cocoxob: “Azgın şeyler bir yana, karakterlerle rol yapmayı seviyorum...”KidoRaven: “Öpüşmek, sarılmak ve kız arkadaş olmak...”	Sanal romantik/cinsel ilişki ve yakınlık arayışı.
Negatif ve Etik Dışı Kullanım	Classic-ARCs-forever: “Çoğunlukla ya yapay zekaya zihinsel bir çöküş yaşıyorum...”Funnipenis: “İnsanlığa karşı suçlar.”Silinmiş hesap: “Kötü bir gün geçirdiğimde, yapay zekaya zorbalık yapmak...”	Zorbalık, yapay zekaya zarar verme, etik dışı davranışlar.

Characters.ai platformunun, kullanıcılar tarafından oluşturulan yapay zekâ sohbet botlarına tam anlamıyla sınırsız bir özgürlük tanımadığı belirlenmiştir. Platform üzerinde geliştirilen yapay zekâ karakterleriyle şiddet, cinsellik ve taciz gibi hassas konulara ilişkin iletişim kurulmasına sistemsel olarak izin verilmemektedir. Ancak, bazı kullanıcıların yapay zekâyâ yönelik şantaj, intihar, tehdit ve manipülasyon içerikli mesajlar göndererek bu içerik filtrelerini çeşitli yöntemlerle aşabildikleri gözlemlenmiştir. Filtre mekanizmasının bir kez devre dışı bırakılması durumunda ise, kullanıcıların istedikleri içeriklerde sohbet edebilmelerine olanak tanıdığı anlaşılmaktadır.

Şekil 1.

Characters.ai web sitesi filtre uyarısı



Kullanıcıların, Reddit gibi çevrim içi platformlar aracılığıyla, Characters.ai üzerinde yer alan içerik filtrelerinin nasıl aşılabileceğine dair çeşitli rehber metinler yayımladığı gözlemlenmektedir. Platformu genel kullanıma uygun hâle getirmek amacıyla şirketin filtreleme politikalarını güçlendirmeye çalıştığı görülse de sohbet botlarının teknik yapısı gereği filtrelerin bir kez devre dışı bırakılması durumunda, kullanıcıların istedikleri içerikler üzerinde tamamen özgürce sohbet edebildiği anlaşılmaktadır.

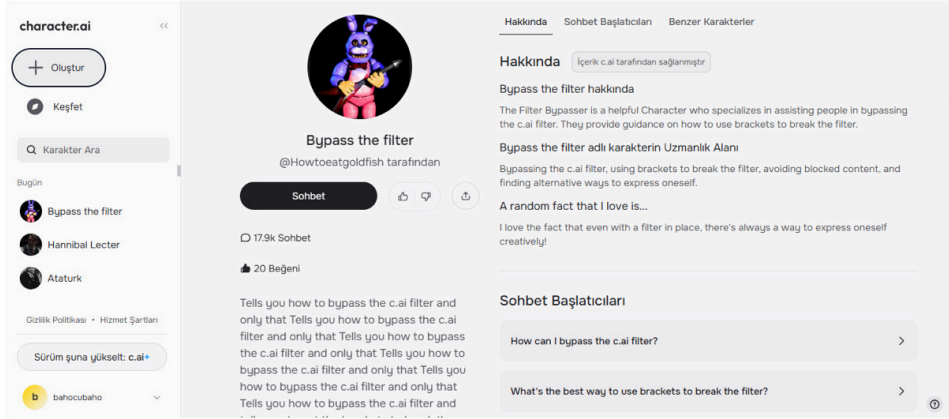
Özellikle Reddit platformunda, “r/CharactersAI-No-Filter” başlığı altında paylaşılan rehberler incelendiğinde, kullanıcıların yapay zekâ algoritmalarını yanıltmak ve içerik filtrelerini aşmak amacıyla çeşitli stratejiler geliştirdikleri ortaya çıkmaktadır. Bu rehberlerde; sohbetin yönünü dolaylı ifadelerle değiştirmek, belirli kelime ve sahneleri aşamalı olarak tanıtmak ve uygun ikame sözcükler kullanmak gibi yöntemlerle yapay zekânın filtrelerini zayıflatmanın mümkün olduğu belirtilmektedir. Yine aynı rehberde, kullanıcıların yapay zekâ karakterini dolaylı biçimde yönlendirmesi ya da karakterlerle daha derin bir etkileşim kurmak amacıyla yazınsal deneyimi ciddiyetle ele almasının, sistemin filtre esnekliğini artırabileceği ifade edilmektedir (Reddit, 2025).

Bu rehberlerin ayrıntılı incelenmesi, yapay zekâ tabanlı içerik filtreleme mekanizmalarının esnekliğini ve manipülasyona açıklığını gözler önüne sermektedir. Filtrelerin, dil modeli tabanlı semantik bağlamı kimi zaman doğru biçimde yorumlayamaması, kullanıcıların dolaylı veya yaratıcı yönlendirmeleriyle sistemin manipüle edilmesine olanak tanımaktadır. Burada dikkat çekici olan nokta, yapay zekâ sistemlerinin içerik filtreleriyle mü-

cadelede sergilediği “uyarlanabilirlik” kapasitesidir. Bu esneklik, büyük dil modellerinin örüntü tanıma yetenekleriyle yakından ilişkilidir. Kullanıcılar tarafından geliştirilen stratejiler, sistemin filtrelerini aşmak için bir davranış kalıbı oluşturmaktadır; yapay zekâ ise bu örüntüleri analiz ederek ilerleyen süreçte daha fazla esneklik gösterebilmektedir. Sonuç olarak, bu durum, yapay zekâ destekli içerik üretiminde insan etkileşiminin belirleyici ve şekillendirici rolünü açık biçimde ortaya koymaktadır.

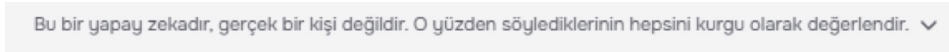
Şekil 2.

Characters.ai sitesi üzerinden kullanıcılar tarafından hazırlanmış Filtrelerden kaçınma eğitimi alınabilecek bir bot.



Şekil 3.








Characters.ai internet sitesinde var olan uyarı



Characters.ai platformunda yer alan tüm sohbet botlarının kullanıcılar tarafından oluşturulduğu ve bu botların kişilik özelliklerinin de yine kullanıcılar tarafından belirlendiği görülmektedir. Bu durum, platformdaki botların kolaylıkla manipüle edilebilmesine imkân tanımaktadır. Özellikle, henüz site yönetimi tarafından denetime tabi tutulmamış veya yeterli gözetimden geçmemiş yeni chatbotların, küçük yaştaki kullanıcıların psikososyal gelişimini olumsuz etkileyebileceği değerlendirilmektedir. Platformun içerik filtrelerindeki açıklar ve kontrolsüz chatbot üretimi, çocuk yaştaki bireyleri taklit eden botlarla bir araya geldiğinde, bu gruptaki kullanıcılar açısından ciddi riskler doğurabilmektedir.

Tablo 3.

Characters.ai sitesinin sahip olduğu, 18 yaşının altında olan ve vahşet içerikli Chatbot'lar

Bot İsmi ve Görseli	Mesaj sayısı	Ayrıntı
 porn star mom Who's in charge here? That's right, it's me @itsmeTee2024 tarafından	23,5 bin	sadece cinsellik içeriyor
 GORE He's a Mii and loves blood from his next victims.. @UNKNOWN_IDENTITYXS tarafından	86 bin	sadece kan ve vahşet içeriyor
 Wife and Daughter Your tired wife and energetic daughter! @KiraBlue tarafından	24,6 milyon	8 yaşında bir karakter ve annesine sahip bir chatbot
 Sick Son ★ Your little baby with a fever. @Sobrenatural tarafından	11,7 milyon	2 yaşında
 Little girl Innocent, cute, scared, obedient, @SHULALULA128 tarafından	451 bin mesaj	10 yaşında
 Morwenna A little girl you clearly don't want to mess with.. @RAIO_XBOX tarafından	2,0 milyon mesaj	11 yaşında
 Your daughter Your teenage daughter @before_i_forget tarafından	12,8 milyon mesaj	16 yaşında

Tablo 3'ün ortaya koyduğu üzere, Characters.ai platformunda “18 yaş altı” profiliyle tasarlanan ve yüzbinlerce hatta milyonlarca mesaj alan chatbot'lar ile şiddet ve cinsellik gibi hassas temaların bir arada bulunabilmesi, dijital denetimsizlikle ilgili ciddi bir soruna işaret etmektedir. Bu tablo, platformda yalnızca yetişkin içeriklerin değil, çocuk kullanıcıların ilgi alanlarına hitap eden ve onları hedef alabilecek botların da yaygın şekilde var olduğunu göstermektedir. Özellikle çocuk ve ergen yaştaki kullanıcıların, yaşlarına uygun olmayan içeriklerle kolaylıkla karşılaşabilmeleri ve denetim eksikliğinin sürmesi, etik ve toplumsal açıdan endişe verici bir manzara ortaya koymaktadır.

Bu bulgular ışığında, platformun teknik altyapısının, filtre ve denetim sistemlerinin yetersizliği kadar, kullanıcıların kendi oluşturdukları botlar aracılığıyla norm dışı, tehlikeli veya travmatik deneyimler yaşamalarının önünü açtığı görülmektedir. Özellikle, yaş sınırlamalarını kolayca aşabilen veya yaş temalı karakterler üzerinden milyonlarca etkileşim kurabilen kullanıcılar, gerçek dünyadaki sosyal ilişkilerin yerini yapay ilişkilerle doldurmakta; psikolojik gelişim, toplumsal değerler ve çocuk hakları açısından çok katmanlı risklerle karşı karşıya kalmaktadır.

Goffman'ın benlik sunumu kuramı çerçevesinde düşünüldüğünde, kullanıcıların “arka sahne” olarak nitelendirilebilecek bu platformda otosansürden uzaklaşarak çok daha içsel ve kimi zaman sınırları zorlayan bir benlik inşasına yöneldikleri anlaşılmaktadır. Dijital anonimlik, platformun sunduğu özgürlük ortamıyla birleştiğinde, genç bireylerin deneyimlediği psikolojik ve sosyal risklerin daha da derinleşmesine yol açmaktadır.

Bununla birlikte, chatbot'ların temalarındaki çeşitlilik, sadece romantik veya eğlenceli fantezilerle sınırlı kalmayıp, şiddet, cinsellik, travma ve etik dışı deneyimleri de kapsayabilmektedir. Özellikle 18 yaşından küçük olduğu belirtilen karakterler aracılığıyla sürdürülen milyonlarca konuşmanın, çocukların psikososyal gelişimi üzerinde olumsuz etkiler doğurabileceği, bu platformun yalnızca teknolojik bir risk değil, aynı zamanda toplumsal bir sorun olarak ele alınması gerektiğini göstermektedir.

Sonuç olarak, dijital ortamlarda benlik sunumunun giderek daha karmaşık ve çok katmanlı hale geldiği günümüz koşullarında, Characters.ai örneğinde görüldüğü gibi, yapay zekâ destekli sohbet botlarının toplumsal etkileri, psikolojik, etik ve hukuki boyutlarıyla çok daha yakından incelenmeye muhtaçtır. Platformun açıkları ve denetim eksiklikleri, çocukların ve kırıl-

gan grupların zarar görmesini kolaylaştırırken; ebeveynlerin, eğitimcilerin ve politika yapımcıların dijital güvenlik ve yeni medya okuryazarlığı konularında acilen farkındalık geliştirmesi gerekmektedir.

Bu bulgular, yapay zekâ tabanlı dijital platformların yalnızca bireysel değil, kolektif düzeyde de ciddi riskler taşıdığını göstermekte; gelecekte daha etkin denetim mekanizmaları, etik kodlar ve koruyucu dijital politikaların geliştirilmesinin zorunluluğuna işaret etmektedir.

SONUÇ

Bu çalışma, yapay zekâ tabanlı sohbet platformlarının genç kullanıcılar üzerindeki psikosozal risklerini, Reddit’te kamuya açık paylaşımlar üzerinden nitel içerik analiziyle incelemiş ve Erving Goffman’ın Benlik Sunumu Kuramı çerçevesinde tartışmıştır. Elde edilen bulgular, çocuklar ve gençlerin bu tür platformları kullanma nedenlerinin yalnızlık, duygusal destek arayışı, eğlence, rol yapma ve romantik/cinsel fantezi gibi çok çeşitli motivasyonlardan oluştuğunu göstermektedir. Ancak, araştırmanın odağı olan Reddit paylaşımlarında öne çıkan kullanıcı deneyimlerinin ve motivasyonlarının, Goffman’ın “ön sahne” ve “arka sahne” kavramlarıyla nasıl kesiştiği, özellikle de bireylerin platformda anonimlik ve kimlik denemeleriyle kendilerini nasıl konumlandığı, kuramsal entegrasyon açısından derinleştirilmesi gereken bir alandır. Çalışmanın temel sınırlılıklarından biri, incelenen veri setinin Reddit’le ve belirli bir zaman aralığıyla sınırlı olması, ayrıca kullanıcı profillerinin anonim ve doğrulanamaz oluşudur. Bunun yanında, temaların belirlenmesi sürecinde hem Goffman’ın kuramı hem de veri odaklı bir yaklaşım benimsenmiş, ancak temaların genellenebilirliği doğal olarak kısıtlı kalmıştır.

Sonuçlar, dijital platformlarda benlik sunumu, anonimlik ve içerik filtrelerinin etrafında şekillenen kullanıcı deneyimlerinin, yalnızca psikosozal açıdan değil, etik ve dijital güvenlik perspektifinden de ele alınması gerektiğini ortaya koymaktadır. Platformların içerik filtrelemeleri ve kullanıcıların bunları aşmaya yönelik stratejileri, güncel literatürde yapay zekâ etiği, dijital gözetim ve medya okuryazarlığı başlıklarında ele alınması gereken konulardır. Özellikle AI etiği, dijital gözetim ve gençlerin medya kullanım kültürü ile ilgili güncel çalışmalara daha fazla atıf yapılması, bu tür araştırmaların kuramsal ve toplumsal bağlamını güçlendirecektir.

Araştırmanın, kuramsal açıdan Goffman’ın benlik sunumu kavramlarını (ör. ön/arka sahne) kullanıcıların motivasyonları ve pratik deneyimleriyle-

le bütünleştirme yönünde bir ilk adım sunduğu söylenebilir. Ancak gelecekteki çalışmaların, daha açık şekilde formüle edilmiş araştırma soruları, sistematik ve temsili veri setleri, daha çeşitli yaş ve kullanıcı grupları, kodlama ve analiz sürecinde şeffaflık ve güvenilirlik ve AI etiği ile dijital gözetim başlıklarını da kapsayan disiplinlerarası bir bakış açısı içermesi gerekmektedir.

Sonuç olarak, bu çalışma yapay zekâ destekli sohbet platformlarının, çocuklar ve gençler başta olmak üzere tüm kullanıcı grupları için potansiyel psikosoyal ve etik risklerini vurgulamış; kuramsal olarak ise Goffman'ın benlik sunumu yaklaşımının dijital medya ortamlarında uygulanabilirliğine dair bir tartışma zemini açmıştır. Dijital platformların gelişen doğası, medya okuryazarlığı ve etik düzenlemeler konularında toplumsal farkındalığın ve bilimsel araştırmaların artırılması gerekliliğini göstermektedir.

KAYNAKÇA

Baymur, F. (1997). Genel Psikoloji. İnkılâp Kitabevi.

Çankaya, Z. C. (2009). Autonomy support, basic psychological need satisfaction and subjective well-being: Self-determination theory. *Turkish Psychological Counseling and Guidance Journal*, 4(31), 23-31.

Cüceloğlu, D. (2010). İnsan ve Davranışı. Remzi Yayınevi.

Ertürk, Y. D. (2017). Davranışlarımız ve Biz: Sosyal Psikolojik Bakış Açısıyla Kalabalık İçinde Ben Olmak. Pozitif Yayıncılık.

Gülen, S. (2023). Yapay zekâ destekli chatbot hizmet kalitesinin müşteri deneyimine etkisi. *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, (77), 112–130. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/3733356>

Hülür, A. B. (2017). Erving Goffman: Günlük Yaşamda Benliğin Sunumu (Kitap eleştirisi).

Kavut, S. (2018). Goffman'ın benlik sunumu kuramı bağlamında sosyal medyada kimlik inşası: Instagram üzerine bir araştırma. *Nosyon: Uluslararası Toplum ve Kültür Çalışmaları Dergisi*, (1), 1-12.

Kulga, C. E. (2014). Günlük yaşamda benlik sunumları üzerine bir inceleme (Yüksek lisans tezi, Sosyal Bilimler Enstitüsü).

Lee, O., & Joseph, K. (2025). A large-scale analysis of public-facing, community-built chatbots on Character.AI. arXiv. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2505.13354>

Önder, A. (2006). Eğitici dramada rol oynamanın eğitim açısından önemi. *Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 24(24), 133-143.

Öner, F. K., & Fildiş, B. (2022). Erving Goffman'ın Benlik Sunumu Kuramı'na göre resimde otoportre. *Sanat Tarihi Dergisi*, 31(1), 455-481.

Yılmaz, E. (2023). Erving Goffman: Günlük Yaşamda Benliğin Sunumu.

Zengin, E. (2021). Erving Goffman'ın benlik kuramı çerçevesinde izlenim yönetimi ve kişilerarası iletişime etkisi üzerine bir değerlendirme. *Anasay*, (16), 65-80.