HAYEF: Journal of Education, 23; 1-10

DOI: 10.5152/hayef.2026.26023

Received/ Geliş Tarihi: March 3, 2026
Revision Requested/ Revizyon İstenen Tarih: April 19, 2026
Last Revision Received/ Son Revizyonun Geldiği Tarih: June 4, 2026
Accepted/ Kabul Tarihi: June 12, 2026
Publication Date/ Yayın Tarihi: September 4, 2026

HAYEF: Journal of Education

ARAŞTIRMA MAKALESI / RESEARCH ARTICLE

Grafik Tasarım Bölümü Öğrencilerinin Yapay Zekâ Kavramına İlişkin Metaforları Ve Görüşleri Üzerine Nitel Bir Araştırma

Sevtap KANAT

Grafik Tasarım Bölümü, İnönü Üniversitesi Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, Malatya, Türkiye

Bu çalışma konuya ne katıyor?

- *Alan yazın incelendiğinde yapay zekâ ve bu kavrama yönelik geliştirilen metaforik yaklaşımların farklı disiplinlerde ele alındığı görülmektedir; ancak grafik tasarım özelinde yapay zekâ algısını içeren çalışmaların yok denecek kadar sınırlı olduğu dikkat çekmektedir. Bu çalışma, Grafik Tasarım bölümü öğrencilerinin yapay zekâ kavramına ilişkin zihinsel şemalarını metafor aracılığıyla betimleyerek literatürdeki bu boşluğu doldurmayı hedeflemektedir.*
- *Öğrencilerin yapay zekâ teknolojilerine yönelik bilgi düzeylerinin, bakış açılarının ortaya koymasında ve teknolojinin tasarım alanına entegrasyonu sürecinde de yol gösterici olacaktır.*
- *Çalışmada elde edilen bulguların, yapay zekanın mesleki uygulama alanlarına sağladığı katkıların değerlendirilmesine ve gelecekteki akademik projeler ve eğitim programı geliştirme süreçlerine kaynak teşkil edeceği öngörülmektedir.*

Bu konu hakkında neler biliniyor?

- *Metaforlar, öğrencilerin soyut kavramları anlamalarına yardımcı olan temel bir araç olarak kullanılmaktadır.*
- *Yapay zekanın, hayatın her alanında insanların kişisel ve mesleki gelişimine hem olumlu hem olumsuz etkileyebilen bir konu olarak görülmektedir.*

Corresponding author: Sevtap Kanat
E-mail: sevtap.kanat@inonu.edu.tr

Cite this article as: Kanat, S. (2026). Grafik tasarım Bölümü Öğrencilerinin yapay zekâ kavramına İlişkin metaforları ve Görüşleri Üzerine nitel bir araştırma. *HAYEF: Journal of Education*, 23, 0023, doi: 10.5152/hayef.2026.26023.

Özet

Teknolojinin baş döndüren bir hızla geliştiği günümüzde geleceğin grafik tasarımcılarının yapay zekâ hakkındaki yaklaşımlarını belirlemek amacıyla yapılan bu çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden içerik analizi kullanılmıştır. Çalışma grubu amaçlı örnekleme yöntemlerinden olan kolay ulaşılabilir durum örneklemesi ile seçilmiştir. Araştırmaya 61 Kız, 41 erkek öğrenci toplam 102 öğrenci katılmıştır. Öğrencilerin yapay zekâ kavramına ilişkin metaforlarını tespit etmek amacıyla "Yapay zekâ ... gibidir. Çünkü....."cümlesindeki boşlukları doldurmaları ve nitel veri toplama araçlarından yarı yapılandırılmış görüşme formu uygulanmıştır. Elde edilen verilerin analizinde içerik analiz yöntemi kullanılmıştır. Bu analizde toplanan veriler kodlama ve ayıklama işlemlerine tabi tutularak oluşan temalara uygun şekilde kategorize edilmiştir. Öğrenciler tarafından en çok üretilen metaforlar kütüphane, beyin ve ayna metaforudur. Kız öğrenciler en çok beyin, ayna, kütüphane ve öğretmen, erkek öğrenciler ise, en çok kütüphane, beyin ve ayna metaforunu üretmişlerdir. Elde edilen metaforlar 12 kavramsal kategoriye ayrılmıştır. Bu kategorilerden en çok metafora sahip olan Bilgi/kapasite ve Olumsuz yenilik-Risk/tehlike kategorisidir. Grafik Tasarım bölümü öğrencilerinin yapay zekâ uygulamalarının mesleki alana ilişkin gelecekte oluşturabileceği olumlu sonuçlar hakkındaki düşüncelerine en çok 27 kişi yardımcı teması altında alanda gelişime 22 kişi ise, yapay zekanın gelecekte mesleklerine olumlu bir etkisinin olmayacağı görüşünde olduğu görülmektedir. Olumsuz sonuçları hakkındaki düşüncelerine ait bulgular ise, öğrenciler en çok yapay zekanın tasarımcının yani kendilerinin yerine geçeceği endişesini taşımaktadır.

Anahtar Kelimeler: Yapay zekâ, metafor, grafik tasarım, tasarımcı, teknoloji

A Qualitative Research on the Metaphors and Opinions of Graphic Design Department Students Regarding the Concept of Artificial Intelligence

Abstract

In today's world, where technology is developing at a dizzying speed, the present study aims to determine the approaches of future graphic designers toward the concept of artificial intelligence. A content analysis on the qualitative research method has been employed. The study group is selected using convenience sampling, a purposive sampling method. A total of 102 students (61 females, 41 males) participated in the research. In order to identify the students' metaphors regarding the concept of artificial intelligence, they are asked to complete the sentence: "Artificial intelligence is like..., because...," and a semi-structured interview form has been utilized as a qualitative data collection tool. In this analysis, the collected data are subjected to coding and sorting processes and categorized according to the emerging themes. During this stage, the data collected from participants are examined in detail through a semi-structured metaphor form. The most frequently produced metaphors by the students have been library, brain, and mirror. Female students most frequently have produced the metaphors of brain, mirror, library and teacher; whereas male students have most frequently produced library, brain, and mirror metaphors. The metaphors obtained are divided into 12 conceptual categories. Among those categories, those with the most metaphors were "Information/Capacity" and "Negative Innovation-Risk/Danger." Regarding the positive outcomes that artificial intelligence applications might create in the professional field in the future, 27 students believed it would be a "helper," and 22 students believed it would have a positive impact on the development of the field. As for findings regarding negative outcomes, the students mostly have expressed the concern that artificial intelligence would replace the designer, that is, themselves.

Keywords: Artificial intelligence, designer, graphic design, metaphor, technology

Giriş

Gelişen teknolojiyle birlikte gerek profesyonel hayatımızda gerekse günlük hayatımızda işlerimizi kolaylaştıran hesap makinelerinden akıllı telefonlara, tabletlerden bilgisayarlara kadar yapay zekâ destekli

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License
Available online at https://hayefjournal.org

uygulamalar herkes tarafından yaygın bir şekilde kullanılmaktadır. Kullanılan teknolojiler, artık yaşamımızın bir parçası hayatımızın vazgeçilmezleri olmuşlardır. Farkında olmadan uzun zamandır kullandığımız hayatımıza girmiş olan YouTube öneri algoritmalarından Siri gibi sesle aktif olan cihazlara, Google Haritalar gibi navigasyonlardan yüz tanıma sistemlerine kadar bilişim dünyasındaki gelişmeler yapay zekâ ile ortaya çıkmıştır.

Genel bir tanımla Yapay zekâ, bilgisayar insan davranışlarını taklit ederek ve işleyerek çeşitli çıktılar üreten yeni bir teknolojidir. Bu teknolojide makine öğrenimi, ardından insan davranışlarının taklit edilerek sonuçlar elde edilmesi gibi süreçler yer almaktadır (Gondal, 2018; Akt: Albayrak ve Kılıç, 2025; Şen, 2022; Kocaman, 2021).

Sanatın yapay zekayla yollarının kesişimi ise, eskiye dayanmaktadır. Fotoğraf makinasının icadı, sinemanın doğuşu ve dijital sanatın yükselişiyle sanat farklı bir evreye geçmeye başladı. Yapay zekâ ile bu etkileşim daha da ileri gitmeye başladı. 20. yüzyılın son çeyreğinde bilgisayar teknolojisindeki gelişmelerle paralel olarak yapay zekâ sanat dünyasını etkilemeye başladı. Dijital ortamda grafikler, resimler ve interaktif enstalasyonlar yaratılmaya başlandı. 21. Yüzyıla gelindiğinde makine öğrenimi ve derin öğrenme teknolojisinin gelişmesiyle yapay zekanın sanat üzerindeki etkisi daha da arttı. Günümüzde ise, yapay zekâ tabanlı sanat eserleri, algoritmaların ve veri setlerinin kullanımı sadece görsel işitsel sanatları değil birçok sanat alanını etkilemeye başladı (Yüksel ve Yüksel, 2024; Atalay, 2023).

Yapay zekanın sanatın üretimi üzerindeki etkisi sanatçılar, eleştirmenler, teknoloji uzmanlarından düşünürlere kadar herkes tarafından tartışılan bir konu haline gelmiştir. Yapay Zekâ, sanatçıların üretme şekline, sürecine alternatifler sunmaktadır. Yapay zekâ beraberinde sanatın tanımı konusunda tartışmaları da başlattı. Bazıları yapay zekanın sadece bir araç olduğu sanat eserine değeri insanın yaratıcılığının, duygusal bağlatışının ve deneyiminin etkilediğini savunmaktadır. Bazıları da yapay zekanın yaratıcı bir varlık olarak kabul edilmesi gerektiğini, algoritmalar sayesinde öğrenme becerisi ve bağımsız karar verebilme yeteneğine sahip olduğunu bu sayede özgün sanat eserleri üretebildiği düşüncesini ileri sürmekte (Yüksel ve Yüksel, 2024: 263–264).

Yapay zekanın bu kadar hızlı gelişimi insanlık için önemli gelişmeler olsa da aynı zamanda endişeleri de beraberinde getirmiştir. Herkes ortak bir endişeyi hissetmekte o da yapay zekâ işimizi elimizde alabilir mi? Günümüzde yapay zekâ araçları tasarım dünyasında hızla yaygınlaşarak profesyonellere çok çeşitli uygulama imkanları sunan yardımcı birer unsur haline gelmiştir. Yapay zekâ sadece üretim sürecini ve yöntemini değil aynı zamanda yaratıcılık ve tasarım anlayışımızı da etkilemektedir. Teknolojik gelişmeler özellikle derin öğrenme ve makine öğrenmesi teknolojilerinin gelişmesi Grafik tasarım alanında 2010 yılından sonra görüntü oluşturma, renk, düzen ve tasarım önerileri sunarak performansı ve işlevselliği geliştirmek için kullanılmaktadır.

Yapay Zekânın Grafik Tasarıma Etkisi

Gelişen teknolojiyle beraber insanların beğeni düzeyi ve estetik anlayışı da değişmektedir. Her alanda olduğu gibi Grafik tasarım alanı da teknolojik gelişmeleri takip edip yaratıcı düşünceyi, estetik için biçimsel dili geliştirmelidir. İletişim temelli olan grafik tasarım bilgi aktarırken mesajı doğru ifadelerle estetik bir kaygıyla sunmalıdır.

1980 ve öncesinde grafik tasarım alanında tasarımlar elle çizilirken 1990'larda bilgisayar teknolojisinde ki gelişmeler bilgisayar tabanlı tasarımları başlattı. Teknolojik gelişmelerle iç içe olan grafik tasarım alanında yapay zekâ uygulamaları hemen popüler olup kullanılmaya başlanmıştır. Görüntü işleme yazılımlarının gelişimiyle;1980'li yıllarda Adobe Sistemleri, Macromedia ve Corel firması geliştirdiği yazılımlar tasarım alanında kullanılmaya başlandı. Günümüzde de Adobe Sistemlerinin geliştirdiği programlar pazara hâkim durumdadır. 1987 yılında Adobe Sistemleri, Adobe Illustrator, 1988 yılında ise Thomas ve John Knoll kardeşler tarafından geliştirilen Photoshop yazılımı Adobe firmasına satılarak lisanslandı. 2005'de ise, Adobe Sistemleri Macromedia satın aldı. 2022 yılından başlayarak hala günümüze Adobe firması Indesign, After Effects, Premier gibi programları geliştirmeye devam etmektedir. Bu programlar tasarımcıların vazgeçilmez araçları olmuştur. Yapay zekanın gelişimiyle birlikte bu görüntü işleme programları da evrilmeye başlamıştır. Yatırımcılar için yapay zekâ sayesinde maliyeti düşürmek ve verimliliğin artması, tasarımcıya ihtiyaç duymamak yapay zekaya ilgiyi artırmıştır. Örneğin İtalya'n gıda firması Ferrero 2017 yılında yapay zekanın görüntü deşifre etme, üretme ve yazdırma özelliğinden yararlanarak Nutelle çikolata kreması için 7 milyon farklı kavanoz tasarımı üretmiştir ve 30 gün içinde satılmıştır (Ergün ve ark, 2022: 392) Algoritmalar aracılığıyla Ferrero, Nutella etiketlerini birbirinden farklı, çok çeşitli ve daha yaratıcı tasarımlar elde etti (Deveci, 2022: 131). Bir başka örnek ise, Niels Garve tarafından yapay zekâ kullanılarak üretilen sneaker ayakkabı modelleridir.Tasarımcıların küratörlüğünde yapay zekâ tarafından üretilen tasarımlar yakın zamanda teknik açıdan vazgeçilmez belki de sıradan bir durumu haline gelecektir. Özellikle yakın gelecekte yapay zekanın eleştirel düşünme yeteneği ile karmaşık işleri başarıyla gerçekleştirebileceği öngörülmektedir. Aynı zamanda tasarımcıların yerini alabileceği düşüncesiyle de tehdit olarak algılanabilmektedir. Tasarım sürecinde yapay zekanın kullanımı etik sorunları yani tasarımın orijinalliği ve telif haklarının kime ait olduğu konusunda tartışmaya başlanmıştır (Stahl ve Eke, 2024; Perkins, 2023; Özdal, 2023). Yapay zekânın tasarım süreçlerine teknik açıdan katkı sağlasa da henüz estetik bir bakış açısına, kaygısına sahip değildir (Albayrak ve Kılıç, 2025: 9).

Bu tartışmaların yaşandığı bir süreçte çok hızlı bir gelişim gösteren yapay zekâ hakkında geleceğin grafik tasarımcılarının yaklaşımlarını belirlemek için metafor çalışması yapılmıştır. Metafor, Bir kavramı ya da durumu dilin sembolik kullanımına bağlı olarak başka bir kavram ya da durumla ifade etme biçimi olarak tanımlanmaktadır (Akt: Bozdağ, 2025: 310). Metaforlar, sadece söz sanatları değildir; bireylerin düşünce yapılarını, duygu durumlarını, dış dünyayı nasıl algıladıkları ve anlamlandırdıklarını anlamamıza yardımcı olur (Konstantinidis, 2025: 2). Diğer araştırma yöntemleriyle ortaya çıkarılamayacak tutumlar, inançlar ve kavramsal fikirlerin keşfedilmesi açısından metafor önemli bir yere sahiptir (Akt: Eriçok ve ark., 2024: 609–610). Metaforlar, soyut kavramları somutlaştırır (Vallis, Wilson ve Casey, 2024: 2), karmaşık düşünceleri basite indirgeyerek iletişimi güçlendirir, bu da farklı disiplinlerde popüler bir araştırma konusu olasına neden olmaktadır (Erdoğan ve Bozkurt, 2023; Roe, Perkins and Furze, 2025).

Bu çalışmada grafik tasarım bölümü öğrencilerinin yapay zekâ kavramına ilişkin metaforları ve uygulamalarına ilişkin görüşleri incelenmiş ve bu amaçla aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır;

S.1. Grafik Tasarım bölümü öğrencilerinin yapay zekâ kullanımına ilişkin ürettikleri metaforlar nelerdir?

S.2. Grafik Tasarım bölümü öğrencilerin yapay zekâ kullanımına ilişkin ürettikleri metaforlar hangi temalar altında toplanmaktadır?

S.3. Grafik Tasarım bölümü öğrencilerinin yapay zekâ uygulamalarının mesleki alanlarına etkisi hakkındaki görüşleri nelerdir?

Yöntem

Araştırma Modeli

Bu çalışma nitel araştırma metodoloji çerçevesinde şekillendirilmiş içerik analizi tekniği benimsenmiştir. İçerik analizi;

elde edilen veriler derinlemesine incelenerek gizli kalmış anlamları ve gerçeklerin gün yüzüne çıkarılmasına imkân tanıyan bir süreci barındırır. Bu yöntemle birbirine yakın olan veriler belirli kavramlar ve izlekler yani temalar altında sistematik bir şekilde düzenlenerek okuyucunun kavrayabileceği bir dille raporlanır (Yıldırım ve Şimşek, 2011: 227).

Çalışma Grubu

Araştırmanın örneklemi belirlenirken amaçlı örnekleme yöntemlerinden "kolay ulaşılabilir durum örneklemesi" tercih edilmiştir. Bu yaklaşım araştırmacının çalışma grubunu oluştururken hız, pratiklik ve kolay erişilebilirlik avantajları sağlar (Yıldırım ve Şimşek, 2011: 113).

Araştırmaya katılan katılımcılar araştırmacının görev yaptığı devlet üniversitesindeki Grafik Tasarım Bölümü'nde öğrenim gören öğrencilerden oluşmaktadır. Sınıf seviyesi olarak birinci sınıftan yüksek lisans seviyesine kadar geniş bir yelpazeyi kapsayan çalışma grubuna ilişkin bilgiler Tablo 1'de sunulmuştur.

Verilerin Analizi

Araştırmadan elde edilen verilerin analizinde, nitel araştırma yöntemlerinden içerik analizi kullanılmıştır. İçerik analizi, bir metin içindeki bazı kelimelerin belirli kurallara göre yapılan kodlamalarla daha küçük içerik kategorilerinde özetlendiği sistematik, tekrarlanabilir bir teknik olarak tanımlanabilir. Bir mesajın belirli özelliklerinin objektif ve sistematik olarak tanınmasının sağlandığı bir tekniktir. İçerik analizi, bir metin veya metin kümesinde belirli kelimelerin veya kavramların varlığını belirlemek için kullanılır (Büyüköztürk, Çakmak, Akgün, Karadeniz & Demirel, 2011: 269). Bu amaçla toplanan veriler önce kavramsallaştırılmalı, ardından ortaya çıkan kavramlara göre rasyonel olarak düzenlenmeli ve buna göre verileri açıklayan temalar tespit edilmelidir (Yıldırım & Şimşek, 2011: 227).

Öğrencilerden grafik tasarım soruları hakkında elde edilen metaforlar ve yanıtlar beş aşamada analiz edilmiştir. Bunlar verilerin kodlanması, kategorilerin oluşturulması, verilerin kodlara ve kategorilere göre düzenlenmesi, geçerlilik ve güvenilirliğin sağlanması ve verilerin yorumlanmasıdır. Veri kodlama aşamasında, öğrenciler tarafından üretilen metaforlar alfabetik sıraya göre listelendi ve bir liste oluşturuldu. Liste hazırlanırken, belirli metaforun soru formunda açıkça tanımlanıp tanımlanmadığı ve "çünkü" veya formun herhangi bir bölümüyle başlayan ifadeleri doldurmayan adaylara ait belgeler kapsamlı bir şekilde incelendi. Daha sonra, veri analiz sürecini doğrulamak ve belirli bir kategori altında metafor toplamak için bir kaynak olarak kullanmak üzere örnek metaforlardan oluşan bir liste oluşturuldu. Öğrenciler tarafından kullanılan uzun ifadeler incelendi ve önemli yönleri dikkate alındı. Hangi metafor imgelerinin öğrenciye (katılımcıya) ait olduğunu belirtmek için kodlamalar kullanıldı. 2. aşamada; kategorilerin oluşturulması sırasında, öğrenciler tarafından üretilen metaforlar ortak özellikleri açısından incelendi ve ilişkileri analiz edildi. 3. aşamada; veriler kodlara ve kategorilere göre düzenlendi ve kodlama detaylı olarak yapıldıktan sonra, birbirleriyle ilgili kodları bir araya getirebilecek kategoriler belirlendi. 4. aşamada; Geçerlilik ve güvenilirlik çalışmaları tamamlandıktan sonra, çalışmada geliştirilen sekiz kavramsal kategori altında sunulan metaforların ait oldukları kavramsal kategorileri temsil edip etmediğini doğrulamak için uzman görüşleri alındı. Bu amaçla, aynı üniversitede çalışan iki öğretim üyesi görevlendirildi. 5. aşamada; metafor kategorileri, cinsiyet göre bu metaforların ve kategorilerin kullanım sıklığına ilişkin bilgilerle birlikte tablo haline getirildi ve yorumlandı. Grafik tasarım bölümü öğrencilerinin yapay zekâ uygulamalarının mesleki alana ilişkin gelecekte oluşturabileceği olumlu ve olumsuz sonuçlar hakkındaki düşünceleride incelenip kodlar ve temalar oluşturuldu. Sonuç olarak, veriler bu bulgulara göre yorumlandı.

Tablo 1.
Çalışma Grubuna İlişkin Bilgiler

		Frekans (*f*)	Yüzde (%)
Cinsiyet	Kız	61	59,8
	Erkek	41	40,2
Sınıf	1. Sınıf	23	22,55
	1. Sınıf	25	24,51
	1. Sınıf	18	17,65
	1. Sınıf	22	21,67
	Yüksek Lisans	14	13,73

Tablo 1'de görüldüğü gibi çalışma grubunun %59,8'ini kızlar, %40,2'sini erkekler oluşmaktadır.

Veri Toplama Araçları ve Verilerin Toplanması

Araştırmada öğrencilerin yapay zekâ olgusuna yönelik algıları ve bu teknolojinin uygulamalarına dair düşüncelerini ortaya çıkarmak amacıyla görüşme ve metafor formu kullanılmıştır. Veri toplama araçları, uzman görüşleri doğrultusunda revize edilerek nihai formuna ulaştırılmıştır.

Araştırmada verileri toplanmaya başlama tarihi 12.01.2026 bitiş tarihi 24.01.2026'dır.

Yapay Zekâ Metaforu Formu

Katılımcıların yapay zekâ kavramına ilişkin geliştirdikleri metaforlarını belirlemek için "Yapay zekâ … gibidir. Çünkü ……" ifadesini içeren boşluk doldurma formu katılımcılara sunulmuştur. Formun giriş kısmında öğrencilere rehberlik etmesi amacıyla örnek bir metafor tanımı ve cümlesi paylaşılmıştır. Öğrencilerden yapay zekayı istedikleri bir nesneye veya bir canlıya benzetmeleri ve bu benzetmenin altında yatan gerekçeyi "çünkü" bağlacından sonra açıklamaları istenmiştir.

Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu

Nitel veri toplama sürecinin bir parçası olarak yarı yapılandırılmış görüşme formu tercih edilmiştir. Bu yöntem önceden belirlenmiş sorularla çerçeve sunarken aynı zamanda araştırılan konuda derinlemesine bilgi edinme esnekliği sağlar (Büyüköztürk ve ark., 2011: 163). Soruların hazırlanmasında; dilin sadeliğine, yönlendirici ifadelerden kaçınılarak ve her sorunun tek bir boyuta odaklanmasına özen gösterilerek hazırlanmıştır (Yıldırım ve Şimşek, 2011: 128). Uzman denetiminden geçmiş sorular öğrencilerin ders yoğunluğu göz önünde bulundurularak yazılı formatta temin edilmiştir.

Sınırlılıklar

1. Araştırmada kolay ulaşılabilir durum örneklemesi tercih edilmiştir. Bu yöntem olasılığa dayalı dayalı olmadığından elde edilen bulguların farklı kurum ve bölgelerdeki grafik tasarım bölümü öğrencilerine genellemesi kısıtlıdır. Araştırmanın tek bir üniversiteyle sınırlı tutulması da temsil gücünü daraltmakla birlikte, araştırmanın amacı istatistiksel genelleme yapmak değil derinlemesine nitel bir anlayış geliştirmek olduğundan bu durum çalışmanın geçerliliğini zedelememektedir. Nitekim nitel araştırmalarda amaçlı ve kolay ulaşılabilir örnekleme yöntemleri yaygın olarak kabul görmekte ve araştırma sorusuna odaklanmayı kolaylaştırmaktadır.
2. Metefor formu ve yarı yapılandırılmış görüşme formu katılımcılara yazılı olarak uygulanmıştır. Sözlü görüşme ortamında araştırmacının derinleşme soruları sorma ve katılımcının ifadelerini anlık olarak açımlama imkânı bulunmaktadır. Yazılı uygulama her ne kadar standart ve sistematik bir veri toplama süreci sunmuş olsa da katılımcıların düşüncelerini tam anlamıyla yansıtmalarını kısmen kısıtlamış olabilir.

3. Araştırma verileri belirli bir dönemde ve kesitsel olarak toplanmıştır. Boylamsal çalışmaların grafik tasarım öğrencilerinin tutum ve algılarındaki değişimi zaman içinde izleme olanağı sunacağı düşünülmektedir.

Etik Kurul Beyanı

Bu çalışma İnönü Üniversitesi Sosyal ve Beşerî Bilimler Bilimsel Araştırmalar Etik Kurulu tarafından (Tarih: 18.12.2025, Oturum Sayısı: 24, Karar Sayısı: 4) etik açıdan uygun bulunmuştur.

Araştırmaya katılan tüm katılımcılara, çalışma öncesinde araştırmanın amacı ve kapsamı hakkında bilgi verilerek 'Bilgilendirilmiş Onam Formu' aracılığıyla onayları alınmıştır.

Yapay Zekâ Kullanımı Bildirimi

Yazar**,** bu makalenin araştırılması, yazarlığı ve yayınlanması için herhangi bir yapay zekâ aracından faydalanmamıştır.

Bulgular Ve Yorumlar

S.1. kapsamında elde edilen bulgulara göre, Tablo 2'de Grafik Tasarım bölümü öğrencileri yapay zekâ kavramına ilişkin 69 metafor üretmişlerdir. Öğrencilerin en sık ürettiği metaforlar; Kütüphane(*f*=10), Beyin (*f*=9), Ayna (*f*=5), Öğretmen (*f*=4), Robot (*f*=3), Kitap(*f*=3), Bilgin (*f*=2), Arkadaş (*f*=2), Asistan(*f*=2), Yardımcı (*f*=2), Sözlük (*f*=2), Uzay(*f*=2) metaforlarının üretildiği saptanmıştır.

Tablo 3'de görüldüğü üzere araştırmaya katılan 61 kız öğrenci 41 farklı metafor üretmişlerdir. Kız öğrencilerin yapay zekaya yönelik oluşturduğu metaforların sırasıyla en çok beyin (6), ayna (4), kütüphane (4), Öğretmen (4), robot (2), yardımcı (2), sözlük (2), uzay (2), kitap (2) ve asistan (2) kategorisinde gruplandığı görülmüştür. Çalışmaya katılan 41 erkek öğrenci toplamda 32 metafor üretmiştir. Erkek öğrencilerin yapay zekaya ilişkin oluşturduğu metaforların ise sırasıyla en çok Kütüphane (6), beyin (3), bilgin (2) kategorisinde gruplandığı belirtilebilir.

Tablo 2.
Grafik Tasarım Öğrencilerinin Yapay Zekâ Kavramına İlişkin Ürettikleri Metaforlara Ait Bulgular

Metafor	Frekans (*f*)	Metafor	Frekans (*f*)	Metafor	Frekans (*f*)
Ahtapot	1	Duygusuz ebeveyn	1	Lamba cini	1
Animasyon	1	Dünya	1	Lavabo açıcı	1
Annem	1	El çantası	1	Lütuf	1
Ansiklopedi	1	Ev eşyası	1	Neşter	1
Arkadaş	2	Gemi	1	Okyanus	1
Asansör	1	Güneş	1	Orman	1
Asistan	2	Günlük	1	Öğrenci	1
Aşk	1	Havuz	1	Öğretmen	4
Ateş	1	Hayatın merkezi	1	Pusula	1
Ayna	5	Hazıra konma	1	Robot	3
Bellek	1	Hırsız	1	Rüzgâr	1
Beyin	9	Hizmetçi	1	Sağ kol	1
Bilgin	2	İngiliz anahtarı	1	Sözlük	2
Bilim	1	İnsan aklı	1	Taksi	1
Bozuk yemek	1	İp	1	Taş	1
Büyülü küre	1	Kara delik	1	Tembellik	1
Çalıntı	1	Karanlık oda	1	Uzay	2
Çocuk	1	Kitap	3	Yardımcı	2
Çürük ceviz	1	Kod yazmak	1	Yemek robotu	1
Danışman	1	Kopyacı	1	Yol	1
Demir	1	Kurtarıcı	1	Yolculuk	1
Deniz	1	Kuyu	1	Yön veren	1
Doktor	1	Kütüphane	10		

Grafik Tasarım Bölümü Öğrencilerinin Yapay Zekâ Kavramına İlişkin Ürettikleri Metaforlara Ait Kategorilere İlişkin Bulgular

Grafik tasarım bölümü öğrencilerin yapay zekâ kavramına ilişkin ürettikleri metaforlar *"Çünkü...."* kısmında verilen açıklamalar

Tablo 3.
Çalışma Grubunun Cinsiyetlerine Göre Yapay Zekâ Kavramına Yönelik Oluşturdukları Metaforlar Ve Frekans Dağılımı

Metafor	Cinsiyet		Metafor	Cinsiyet		Metafor	Cinsiyet	
	K	E		K	E		K	E
Ayna	4	1	Doktor		1	Sözlük	2	
Bilgin		2	İp		1	Yön veren	1	
Çürük ceviz		1	Lamba cini		1	Kopyacı	1	
Arkadaş		2	Taksi		1	Uzay	2	
Lütuf		1	Hazıra konma		1	Bozuk yemek	1	
Ansiklopedi		1	Robot	2	1	Bellek	1	
Kütüphane	4	6	Ateş		1	Yolculuk	1	
Beyin	6	3	Dünya		1	Kara delik	1	
Taş		1	Demir		1	Kurtarıcı	1	
Asansör		1	Asistan	2		Karanlık oda	1	
El çantası		1	Hizmetçi	1		Orman	1	
Gemi		1	Hırsız	1		Ev eşyası	1	
Günlük		1	Kod yazmak	1		Pusula	1	
Neşter		1	Yol	1		Hayatın merkezi	1	
Lavabo açıcı		1	Duygusuz ebeveyn	1		Sağ kol	1	
Kitap	2	1	Çalıntı	1		Annem	1	
Büyülü küre		1	Güneş	1		Öğrenci	1	
Kuyu		1	Deniz	1		Çocuk	1	
Danışman		1	Okyanus	1		Rüzgâr	1	
Havuz		1	Öğretmen	4		Yemek robotu	1	
İngiliz anahtarı		1	Tembellik	1		Animasyon	1	
Ahtapot		1	Yardımcı	2		Bilim	1	
Aşk		1	İnsan aklı	1				

Tablo 4.
Metaforların Kavramsal Kategorilere Göre Dağılımı

Kategori	Metafor	*f*	%
Problem çözme	Doktor (1), Lavabo açıcı (1), Arkadaş (1), Ev eşyası (1)	4	4
Kolaylık sağlama	Asistan (2), Animasyon (1), Ansiklopedi (1), Bilgin (1), Ayna (1), Ahtapot (1), Beyin (3), Büyülü küre (1), Danışman (1), Hayatın merkezi (1), Hizmetçi (1), İp (1), Kuyu (1), Kütüphane (1), Lütuf (1), İngiliz anahtarı (1), Orman (1), Öğrenci (1), Öğretmen (3), Pusula (1), Robot (2), Sağ kol (1), Sözlük (1), Yardımcı (2), Yol (1), Yolculuk (1), Yön veren (1)	33	32
Öğrenme /Gelişme	Arkadaş (1), Aşk (1), Ateş (1), Ayna (2), Beyin (1), Çocuk (1), Dünya (1), Kod yazmak (1), Neşter (1), Rüzgâr (1), Yemek robotu (1)	12	12
İnsansılık / Taklit	Ayna (1), Beyin (1), İnsan aklı (1), Robot (1)	4	4
Bilgi/ Kapasite	Bellek (1), Beyin (3), Bilgin (1), Güneş (1), Günlük (1), Havuz (1), Kitap (3), Kurtarıcı (1), Kütüphane (8), Öğretmen (1), Sözlük (1)	22	22
Genişlik /Sınırsızlık	Annem (1), Beyin (1), Bilim (1), Gemi (1), El çantası (1), Deniz (1), Lamba cini (1), Okyanus (1), Uzay (2)	10	10
Şaşırtıcı / İlginç	Kara delik (1)	1	1
Olumsuz yenilik- Risk/ tehlike	Asansör (1), Ayna (1), Bozuk yemek (1), Çalıntı (1), Çürük ceviz (1), Demir (1), Duygusuz ebeveyn (1), Hazıra konma (1), Hırsız (1), Karanlık Oda (1), Kopyacı (1), Kütüphane (1), Taksi (1), Taş (1), Tembellik (1)	15	15
	Toplam	102	100

incelenerek kategorileştirilmiştir. Problem çözme, yönlendirme, öğrenme /gelişme, insansılık/taklit, yardımcı/ asistan, deneyim sağlama, işlev/yapı, bilgi/kapasite, genişlik/sınırsızlık, kolaylık sağlama, şaşırtıcı/ilginç ve olumsuz yenilik-risk/tehlike olmak üzere 12 kategori oluşturulmuştur. Her bir kategoriye ait metaforlar açıklamalarıyla birlikte aşağıda başlıklar altında sunulmuştur.

S.2. kapsamında elde edilen bulgulara göre, Tablo 4 incelendiğinde, oluşan 8 kavramsal kategorinin "Kolaylık sağlama" (%32), "Bilgi/ Kapasite" (%22), " Olumsuz yenilik- Risk/ tehlike" (%15), " Öğrenme /Gelişme " (%12), "genişlik /sınırsızlık" (%10), "insansılık/taklit" ve "problem çözme" (4), "şaşırtıcı/ilginç" (1) şeklinde olduğu görülmektedir.

Grafik tasarım bölümü öğrencilerinin yapay zekâya ilişkin metaforlarıyla ilgili bazı örnekler aşağıdaki gibidir:

Kategori 1 (Problem çözme)

Ö84: "Yapay zekâ doktor gibidir. Çünkü; istediğin konuda sana çözüm sunar."

Ö54: "Yapay zekâ lavabo açıcı gibidir. Çünkü; tıkalı kalmış zihnimizi tek seferde açabilmektedir."

Kategori 2 (Kolaylık sağlama)

Ö68: "Yapay zekâ beyin gibidir. Çünkü; verileri öğrenerek insanların yaptığı işleri kolaylaştırır."

Ö31: "Yapay zekâ yardımcı gibidir. Çünkü; derslerde olduğu gibi günlük hayatta da kullanımda işe yarıyor ve çoğu şeyi kolaylaştırıyor."

Kategori 3 (Öğrenme/ Gelişme)

Ö4: "Yapay zekâ arkadaş gibidir. Çünkü; birbirimizden bilgi alarak ikimizde gelişiyoruz."

Ö40: "Yapay zekâ beyin gibidir. Çünkü; öğrenebilir, düşünebilir ve karar verebilir."

Kategori 4 (İnsansılık/ Taklit)

Ö77: "Yapay zekâ robot gibidir. Çünkü; insanlar gibi düşünebilir."

Ö70: "Yapay zekâ beyin gibidir. Çünkü; insan gibi düşünebilir, yaratıcı olabilir."

Kategori 5 (Bilgi/ Kapasite)

Ö2: "Yapay zekâ bilgin gibidir. Çünkü; bize bilgi katar ve öğretici bir kitleye sahiptir."

Ö46: "Yapay zekâ beyin gibidir. Çünkü; durmak bilmeden bilgileri özellikleri yorulmadan kullanabilir."

Kategori 6 (Genişlik/ Sınırsızlık)

Ö49: "Yapay zekâ gemi gibidir. Çünkü; sonsuz bilginin içerisinde dolaşmamıza yardımcı olan araçtır."

Ö61: "Yapay zekâ uzay gibidir. Çünkü; sonsuz cevap bulabiliriz."

Kategori 7 (Şaşırtıcı / İlginç)

Ö60: "Yapay zekâ kara delik gibidir. Çünkü; kullandıkça merakını daha da çok çeker, daha fazla kullanmak istersin."

Kategori 8 (Olumsuz yenilik- Risk/ tehlike)

Ö100: "Yapay zekâ demir gibidir. Çünkü; doğru elde bir araç yanlış elde ise bir silaha dönüşebilir."

Ö63: "Yapay zekâ karanlık bir oda gibidir. Çünkü; düşünce ve fikirleri köreltir, kendine hapis eder, hayal dünyasını kısıtlar."

S.3. kapsamında elde edilen bulgulara göre, Tablo 5'de görüldüğü üzere Mesleki Sorun teması altında *Tasarımcının yerine geçme* (23)

Tablo 5.
Grafik Tasarım Bölümü Öğrencilerinin Yapay Zekâ Uygulamalarının Mesleki Alana İlişkin Gelecekte Oluşturabileceği Olumsuz Sonuçlar Hakkındaki Düşüncelerine Ait Bulgular

Tema	Kod	Öğrenciler	*f*
Mesleki sorun	Tasarımcının yerine geçme	Ö34, Ö19, Ö45, Ö27, Ö94, Ö79, Ö54, Ö75, Ö10, Ö51, Ö20, Ö55, Ö50, Ö41, Ö47, Ö8, Ö87, Ö37, Ö88, Ö17, Ö3, Ö32, Ö43	23
	İşsizlik oranlarında artma	Ö95, Ö6, Ö71, Ö101, Ö33, Ö39, Ö21, Ö56, Ö46, Ö48, Ö86, Ö58, Ö11, Ö84, Ö77,	15
Kalite Sorunu	Özgün olmayan işler	Ö92, Ö59, Ö73, Ö62, Ö49, Ö93, Ö18, Ö44, Ö97, Ö28, Ö81, Ö83, Ö52, Ö65, Ö61, Ö78, Ö31, Ö7, Ö12, Ö66, Ö102	21
Gelişim problemi	Bağımlılık	Ö72, Ö29, Ö60	*3*
	Düşünme becerilerinde gerileme, Tembellik	Ö96, Ö35, Ö69, Ö16, Ö67, Ö82, Ö91, Ö26, Ö64, Ö57, Ö30, Ö42, Ö23, Ö98, Ö36, Ö22, Ö68, Ö1, Ö63, Ö70, Ö25, Ö38	22
Bilimsel Araştırma Sorunları	İntihal /çalıntı	Ö14, Ö13, Ö100	3

ve *İşsizlik oranlarında artma* (15) olmak üzere iki kod bulunmaktadır. *Tasarımcının yerini alma kodu ile ilgili olarak* Ö34, Ö19, Ö45, Ö27, Ö94, Ö79, Ö54, Ö75, Ö10, Ö51, Ö20, Ö55, Ö50, Ö41, Ö47, Ö8, Ö87, Ö37, Ö88, Ö17, Ö3, Ö32 ve Ö43 kodlu öğrenciler yapay zekanın tasarımcının yerini alabileceğini ifade etmişlerdir. Bu öğrencilere ilişkin görüşlerden bazıları aşağıdaki gibidir:

*"*Ö39: Daha az maliyeti olduğu için tasarımcı yerine yapay zekaya yönelirler."

"Ö50: Bizim yapacağımız tasarımları yapay zekâ da yapabilir o yüzden bizim için tehlikeli."

"Ö47: Gelişen yapay zekayla birlikte tasarım yapmayı bilmeyen insanlar bile tasarım yapmaya başladı. O yüzden bizim gibi grafik tasarımcılarının önü biraz daha kapanıyor."

İşsizlik oranlarında artma kodu ile ilgili Ö95, Ö6, Ö71, Ö101, Ö33, Ö39, Ö21, Ö56, Ö46, Ö48, Ö86, Ö58, Ö11, Ö84, Ö77 kodlu öğrenciler yapay zekanın her alanda kullanılıyor olması gelecekte işsizlik oranında artışa sebep olacağı kaygısını yaşamaktadırlar. Öğrencilerin ifadelerinden birkaçı aşağıdaki gibidir:

"Ö95: İşleri makinalar yapmaya başlayınca insanlar işini kaybedebilir."

"Ö6: İş istihdamını azaltabilir."

Kalite Sorunu teması altında *Özgün olmayan işler* (21) olmak üzere tek kod oluşmuştur. Ö92, Ö59, Ö73, Ö62, Ö49, Ö93, Ö18, Ö44, Ö97, Ö28, Ö81, Ö83, Ö52, Ö65, Ö61, Ö78, Ö31, Ö7, Ö12, Ö66, Ö102 ile kodlanmış öğrenciler yapay zekâ ile üretilen tasarımların kalitesinin düşük olduğu görüşünde hem fikirler. Bu görüşlerden bazıları aşağıda sıralanmıştır.

"Ö92: Özgünlüğü azaltabilir ve herkesin benzer işler üretmesine yol açabilir."

"Ö44: Çalışmaların farklılaşmaması, doğru olmaması ve basit bakış açısı."

Gelişim problemi teması altında *Bağımlılık (3) ve Düşünme becerilerinde gerileme, Tembellik* (22) olmak üzere iki kod oluşmuştur. *Bağımlılık* kodu ile ilgili olarak Ö72, Ö29, Ö60, ile kodlanmış öğrenciler aşırı yapay zekayla uğraşmanın kişiyi bağımlı hale getirdiğini ifade etmişlerdir. Bu ifadeler aşağıda sıralanmıştır:

"Ö72: Bazı tasarımcıların tamamen yapay zekaya bağımlı hale gelmesi özgünlüğün azalmasına neden olabilir."

"Ö29: Bağımlılık."

Düşünme becerilerinde gerileme, Tembellik kodu altında (22) Ö96, Ö35, Ö69, Ö16, Ö67, Ö82, Ö91, Ö26, Ö64, Ö57, Ö30, Ö42, Ö23, Ö98, Ö36, Ö22, Ö68, Ö1, Ö63, Ö70, Ö25, Ö38 şeklinde kodlanmış öğrenciler yapay zekanın kullanımı tembelliğe, düşünme becerilerinde gerilemeye neden olacağını düşünmektedir. Bu öğrencilere ilişkin görüşlerden bazıları aşağıdaki gibidir:

"Ö96: Hem gelişimi engeller hem de tembelliğe alıştırır."

"Ö91: İnsanları yapaylaştırmak, tembelleştirmek."

Tablo 5'de görülen bir diğer tema da Bilimsel Araştırma Sorunları dır. Bu tema altında İntihal /çalıntı (3) olarak tek kod üretilmiştir. Ö14, Ö13, Ö100 numarayla kodlanmış öğrenciler yapay zekâ uygulamalarının mesleki alanlarında intihal sorunuda beraberinde getireceği endişesini taşımaktadırlar. Öğrencilerin bu konuda ki ifadeleri aşağıda sıralanmıştır.

"Ö100: Sanatçıların eserlerini etik dışı ve izinsiz bir şekilde kullanılması, telif haklarının ihlal edilmesine yol açıyor. Önünde etik bir engel tanımadığı için sınırsız kaynak erişimi sayesinde yapay zekânın gelişimi hızla ivmeleniyor."

"Ö13: Aynı çalışmalar çalıntı olabilir."

Araştırmada "yapay zekâ uygulamalarının mesleki alanınıza ne tür olumsuz sonuçlara neden olabilir" sorusuna Ö80, Ö24, Ö9, Ö2, Ö76, Ö89, Ö90, Ö15, Ö85, Ö5, Ö74, Ö99, Ö40, Ö4, Ö53 şeklinde kodlanmış 15 öğrenci (%14,7) yapay zekanın olumsuz etkilerinin olmayacağı yönünde olumlu ifade kullanmışlardır. Örneğin;

"Ö90: Olumsuz bir sonucu olacağını düşünmüyorum. Onu kullanarak daha iyi işler yapılabilir diye düşünüyorum."

"Ö85: Olumsuz sonuç olacağını düşünmüyorum aksine işimi daha da kolaylaştırır."

Tablo 6'da Grafik Tasarım Bölümü öğrencilerinin yapay zekâ uygulamalarının mesleki alanına ilişkin gelecekte oluşturabileceği olumlu sonuçlar hakkındaki düşüncelerine ait bulgular yer almaktadır. 4 tema oluşturulmuştur. *Hız teması* altında *sürecin hızlandırılması* kodu frekansı 21, *Kolaylık* teması altında *bilgiye erişim* kodunda frekans 17, *yardımcı* teması altında *fikir alışverişi* kodunda 15, *alanda gelişim* kodunda frekans 27 ve 22 kişi ise yapay zekanın gelecekte mesleklerine olumlu bir etkisinin olmayacağı görüşünde olduğu görülmektedir.

Araştırmaya katılan öğrenciler yapay zekanın mesleklerinin uygulama alanında sürecin hızlanmasında etkili olduğunu ifade etmişlerdir. Bu ifadelerden bazıları;

"Ö92: Görsel iletişim sürecimi hızlandırıyor, fikir geliştirmede ilham veriyor ve tasarım kalitesini artırır."

"Ö99: Görselde renk değiştirmek, arka plan silmek gibi basit ama zaman alan uygulamaları daha hızlı hale getiriyor. Yapay zekâ bizim için bir araç."

Tablo 6.
Grafik Tasarım Bölümü Öğrencilerinin Yapay Zekâ Uygulamalarının Mesleki Alanına İlişkin Gelecekte Oluşturabileceği Olumlu Sonuçlar Hakkındaki Düşüncelerine Ait Bulgular

Tema	Kod	Öğrenciler	*f*
Hız	Sürecin hızlanması	Ö65, Ö29, Ö76, Ö99, Ö72, Ö91, Ö57, Ö92, Ö71, Ö86, Ö89, Ö6, Ö101, Ö4, Ö27, Ö93, Ö83, Ö47, Ö88, Ö12, Ö46	21
Kolaylık	Bilgiye erişim	Ö51, Ö7, Ö97, Ö50, Ö100, Ö64, Ö48, Ö55, Ö80, Ö54, Ö11, Ö34, Ö25, Ö23, Ö53, Ö5, Ö17	17
Yardımcı	Fikir alışverişi	Ö18, Ö56, Ö84, Ö45, Ö58, Ö63, Ö60, Ö69, Ö52, Ö90, Ö49, Ö66, Ö74, Ö22, Ö79	15
	Alanda gelişim	Ö43, Ö3, Ö61, Ö73, Ö59, Ö30, Ö82, Ö38, Ö9, Ö40, Ö96, Ö67, Ö28, Ö95, Ö94, Ö36, Ö75, Ö77, Ö78 Ö98, Ö85, Ö24, Ö31, Ö81, Ö2, Ö20, Ö102	27
Olumsuz		Ö62, Ö1, Ö26, Ö16, Ö35, Ö13, Ö32, Ö41, Ö68, Ö15, Ö70, Ö14, Ö37, Ö87, Ö8, Ö39, Ö33, Ö21, Ö10, Ö19, Ö44, Ö42	22

Araştırmaya katılan 12 öğrenci yapay zekâ uygulamalarının mesleki alanlarına ilişkin gelecekte olumlu bir sonucunun olacağını düşünmemekte.

"Ö16: Bazı mesleklerde yardımcı olabilir ama tasarım veya insanın yapabileceği şeylerde katkı sağlamaz."

"Ö15: Hayır çünkü tasarlamak benim görevim."

Grafik tasarım bölümü öğrencileri yapay zekanın araştırmalarında bilgiye erişimde kolaylık sağlayacağını ifade etmişlerdir.

"Ö34: Evet, çünkü edinmek istediğimiz bilgilere kolayca erişebiliyoruz."

"Ö51: Evet bilgiye erişim konusunda katkı sunar."

Öğrenciler en fazla yapay zekanın alanda gelişimlerinde yardımcı olacağını düşünmektedir.

"Ö24: Alanımda öğrenmek istediğim şeyleri bilmediklerimi ayrıntılı öğrenmemde yardımcı olur."

"Ö82: Evet, beni mesleğimde en baştan ustalaşmaya kadar geliştirebilir."

Yardımcı teması altında ikinci kod olarak oluşturulan *fikir alışverişi* kodudur. Grafik tasarım bölümü öğrencilerinden 15 kişi yapay zekayı fikir alışverişinde faydalı olacağını ifade etmişlerdir. Örneğin;

"Ö18: Farklı perspektif, bakış açısıyla fikir sunması açısından katkıları olabilir."

"Ö63: fikir alma konusunda katkı sağlıyor."

Tartışma ve Sonuç

Elde edilen bulgularına göre, grafik tasarım bölümü öğrencileri yapay zekâ kavramına ilişkin 69 metafor üretmişlerdir. Öğrencilerin en sık ürettiği metaforlar; Kütüphane, Beyin, Ayna, Öğretmen, Robot, Kitap, Bilgin, Arkadaş, Asistan, Yardımcı, Sözlük, Uzay şeklinde sıralanmaktadır. Literatür taramasında elde edilen bu sonuçlara benzer çalışmalardan biri, Bozdağ (2025)'ın çalışmasında Z kuşağı gençlerin 'Yapay Zeka' kavramına ilişkin en çok geliştirdikleri metaforlar ile benzerlik göstermektedir. Bu çalışmaya göre de benzer şekilde en çok robot, beyin, yardımcı metaforları üretilmiştir. Balıkçı, Alpsülün ve Hayoğlu (2024)'nun araştırmasında öğretmenlerin yapay zekayı tanımlarken "Robot", "Asistan", "Makine" ve "Bilgisayar" gibi teknolojik terimler kullandıkları ve öğretmenler yapay zekâyı programlanabilir ve otomatik olarak işleyen bir varlık olarak algıladıkları sonucuna ulaşmıştır. Erdoğan ve Bozkurt (2023)'da Fizik öğretmeni adaylarıyla Eriçok, Karataş ve Yüce (2024)'nin Öğretmen adaylarıyla yaptığı çalışmasında, aynı sonuçlara ulaşmış ve en çok üretilen metaforları beyin, uzay, robot, kütüphane olarak belirlemişlerdir. Güzelgörür ve Sever (2025) çalışmasında öğrencilerin en çok akıllı robot ve insan beyni metaforunun kullanıldığı görmüştür. Tartuk (2023) Araştırma sonucunda, ortaokul öğrencilerinin yapay zekâ kavramı hakkında 51 farklı metafor geliştirdiği belirledi. Öğrenciler tarafından geliştirilen bu metaforların çeşitli ve yaratıcı olduğu tespit edildi. En sık kullanılan metaforlar insan (10), beyin (8), robot (4), teknoloji (3) ve bilim insanı (3) olduğu sonucuna ulaşmıştır. Grafik tasarım bölümü öğrencilerinin yapay zekayı "beyin", "kütüphane", "kitap", "sözlük"gibi metaforlarla tanımlamaları yapay zekanın bilgiye erişim konusundaki rolüne dikkat çekmektedir. "Öğretmen", "bilgin" gibi metaforlarla yapay zekanın öğretim süreçlerini destekleyen güçlü bir araç olarak görürken "Robot" ve "yardımcı" metaforlarıyla da ödev ve günlük işlerinde destekleyici rolüne "Uzay" metaforuyla da yapay zekanın keşfedilmesi gereken geniş bir alan olarak algılandığına işaret etmektedirler. Jin ve arkadaşlarının yaptığı araştırmada; Birleşik Krallık'ta öğrenim gören toplam 14 ülke ve bölgeden 277 yüksek lisans öğrencisinin uluslararası öğrencilerin algılarına ilişkin metafor analizi, araştırmacıların yüksek topuklu ayakkabılar, pusula, Örümcek Adam ve uyuşturucu gibi dört kategoriye ayırdığı 53 metaforluk bir başlangıç kümesini belirlemiştir (Akt: Walton &Cormier, 2025: 2) Katılımcıların akademik disiplinleri GenAI hakkındaki algılarını etkiledi, ancak genel olarak sonuçlar çoğunun onu dönüştürücü, yani sadece bir yazma aracından daha fazlası olarak gördüğü sonucuna ulaşmışlardır (Jin , Sun , Pan ve Lin, 2025: 1). Saçan, Yaralı ve Kavruk (2022) araştırmada 97 canlı ana tema, 38 cansız iki ana tema altında toplanan 12 metafor üretilmiş. Canlı ana temasında en %41,24 oranda Robot alt teması, en az sıklık ise %2,06 Çocuk alt teması oluşturmuştur. Cansız ana temasında ise en sık tekrar edilen %52,63 oranında Bilgileri İşler alt teması. En az sıklık ise, %2,63 ile Oyun ve Kitap alt temaları oluşturmuşlardır (s: 282).

Araştırmaya katılan 61 kız öğrenci 41 farklı metafor üretmişlerdir. Kız öğrencilerin yapay zekaya yönelik oluşturduğu metaforların sırasıyla en çok beyin, ayna, kütüphane, Öğretmen, robot, yardımcı, sözlük, uzay, kitap ve asistan kategorisinde gruplandığı görülmüştür. Kız öğrencilerde öne çıkan metaforlar incelendiğinde: kız öğrenciler yapay zekayı daha çok yardımcı destekleyici olarak konumlandırmışlar. Bu durum toplumsal cinsiyet rollerinin kız çocuklarında daha erken kazandırılmasıyla açıklanabilir. "Sözlük", "kitap" gibi metaforlar kız öğrencilerin yapay zekâyı bilgiye erişim aracı olarak içselleştirdiğini ve eğitim amaçlı bu araçlara daha olumlu oldukları görülmektedir. Çalışmaya katılan 41 erkek öğrenci toplamda 32 metafor üretmiştir. Erkek öğrencilerin yapay zekaya ilişkin oluşturduğu metaforların ise sırasıyla en çok Kütüphane, beyin, bilgin şeklinde gruplandığı belirtilebilir. Erkek öğrenciler yapay zekayı daha çok entelektüel kapasite ve depolama sistemi olarak tanımlamışlar. Erkekler teknolojiye fonksiyonel/araçsal olarak yaklaşma eğilimiyle örtüşmektedir. "Beyin", "Bilgin" gibi metaforu, otorite ve uzmanlık vurgusu erkek öğrencilerin güç ve statü ile ilişkilendirdiğini düşündürmektedir.

Grafik tasarım bölümü öğrencilerinin "Yapay Zekâ" kavramına dair ürettikleri metaforlar taşıdıkları anlam özelliklerine göre 8 kavramsal kategoye ayrılmıştır. Bunların; "bilgi/kapasite", "Olumsuz yenilik", "genişlik /sınırsızlık", "kolaylık sağlama", "öğrenme/gelişme", "insansılık/taklit" ve "problem çözme", "şaşırtıcı/ilginç" şeklinde olduğu görülmektedir.

Kategoriler arasında en fazla metafor "kolaylık sağlama" kategorisidir. Bu kategoride Grafik tasarım bölümü öğrencileri toplamda 33 metafor üretmişlerdir. Yapay zekânın işleri kolaylaştıran, hızlandıran, zamandan tasarruf ettiren bir kavram olarak algılandığı saptanmıştır. Bu çalışmadaki bu kategori altındaki metafor açıklamaları Vatansever (2024)'in çalışmasında yer alan metafor açıklamaları ile benzerlik göstermektedir. Ayrıca Kılıç (2025)'ın çalışmasında yer alan "Faydalı ve destekleyici bir gereksinim olarak yapay zekâ" başlıklı kategorisinde yer alan elde ettiği sonuçla paralellik göstermektedir. Kılıç, yapay zekanın kısa süre de sorulara cevap vermesi ve alternatif içerikler sunmasının etkili olduğunu ifade etmiştir.

Çalışmada ikinci en fazla metafor üretilen kategori 22 metaforla "bilgi/kapasite" ye aittir. Grafik tasarım bölümü öğrencilerinin bu kategorilerdeki metaforları, onların yapay zekâ'nın özelliklerine dair genel bir farkındalıklarının olduğunu göstermektedir. Erdoğan ve Bozkurt (2023)'da çalışmasında katılımcıların oluşturduğu metaforları incelediğinde aynı kategorilere ulaşmışlar ve katılımcıların yapay zekanın bilgi işleme ve depolama yeteneklerine vurgu yaptıklarını ifade etmişlerdir. Grafik tasarım alanının görsel ve kavramsal bilgiye olan yoğun ihtiyacı öğrencilerin yapay zekayı bu çerçevede konumlandırmasında belirleyici bir etken olmuş olabilir.

Olumsuz yenilik- Risk/tehlike kategorisinde 15 metaforla en yüksek üçüncü kategoridir. Üretilen metaforlara göre grafik tasarım bölümü öğrencileri yapay zekayı bilgi edinmede faydası yanında potansiyel tehlikelerine de dikkat çekmekte ve endişelerini yansıtmaktadır. Öğrencilerin bu konuda farkındalıklarının yüksek olduğu görülmüştür. Literatür taramasında elde edilen bu verileri destekleyen çalışmalara rastlanmıştır. Erdoğan ve Bozkurt (2023), Ağmaz ve Ergüleç (2024) ve Gölbaşı ve Okul (2024), Turan (2024)'da elde ettikleri metaforlarla çalışmalarında bu tehlikeye dikkat çekmişlerdir. Altuntaş ve Karabay (2024) "Üniversite öğrencileri ve akademisyenlerin yapay zekaya ilişkin düşüncelerini yansıtan metaforları incelediklerinde üretilen metaforların bir kısmında yapay zekânın keşfedilmesi gereken gizemli ve ürkütücü yanlarının olduğunu" düşündüklerini belirlemiştir. Bozdağ (2025)'ın Z kuşağı ile yaptığı çalışma sonuçları da elde ettiğimiz bulguları desteklemektedir. Kılıç (2025)'ın araştırması bulgularla paralellik taşımaktadır. Kılıç'ta araştırmasında ikinci en yüksek oranda yapay zekâ zararlı ve endişe verici bir teknoloji olarak görüldüğü sonucuna ulaşmıştır. Meylani (2024) araştırmasında yapay zekâ kullanımının etik sorunları beraberinde getirdiğini ifade etmiştir. Fakat Hoşgör, Güngördü ve Hoşgör (2023) araştırmalarına katılan sağlık çalışanlarının yarıya yakınının, yapay zekânın kendilerini meraklandırdığını ve hayatlarına daha fazla dâhil olması gerektiği yönünde ifadeler kullandıkları sonucuna ulaşmışlardır. Kalemkuş &Kalemkuş (2025) "İlkokul Öğrencilerinin Yapay Zekaya İlişkin Algıları: Metafor ve Çizim Analizi" başlıklı çalışmasında, öğrencilerin yapay zekânın kötü niyetli kişiler tarafından kullanılması durumunda kötü şeylerin olacağı, insanlara zarar vermek için üretildiği, zihinlerimizi etkilediği veya zihinlerimize zarar verdiği yönünde algılara sahip oldukları belirlenmiş. Bu nedenle, bazı öğrencilerin yapay zekânın olası tehlikelerini ve bazı dezavantajlarını vurguladığı söylenebilir. Buna dayanarak, yapay zekânın kötü amaçlı kullanımının öğrenciler tarafından dikkate alındığı ve onlarda kaygı yarattığı söylenebilir.

Üretilen metaforlar incelendiğinde ortaya çıkan kategorilerden biride 12 metaforla "öğrenme/ gelişme" kategorisidir. Bu kategorinin belirlenmesinde genellikle kız öğrencilerin metaforları etkili olmuştur. Kız öğrenciler yapay zekayı insan benzeri özellikler katarak gelişmeye açık bir araç olarak görmektedir. Erdoğan ve Bozkurt (2023)'un çalışmalarında da elde edilen metaforlara göre öğrenme /gelişme kategorisi oluşmuştur (s:156). Erdoğan ve Bozkurt'un da ifade ettiği gibi Öğretmen adayları yapay zekânın öğrenme yeteneğini ve gelişimini ön plana çıkarmışlardır. Makine öğrenimi ve derin öğrenme gibi yapay zekânın öğrenmesine dair teknik konulara ifadelerinde yer vermemeleri bu konuda detaylı bilgiye sahip olmadıkları sonucunu çıkarmışlardır. Bu çalışmada da Grafik tasarım bölümü öğrencileri de aynı şekilde teknik bilgilere değinmemişlerdir.

Genişlik/sınırsızlık kategorisiyle ilgili olarak oluşturulan "deniz", "okyanus", "uzay" ve "beyin gibi metaforlar ile yapay zekânın sürekli gelişen ve sınırsız yeteneklerine işaret ettiği görülmüştür. Öğrencilerin ürettiği metaforlar teknolojinin sunduğu sonsuz içerik üretme ve yaratıcı potansiyele dair algılarını yansıtıyor olabilir. Tasarım sürecinde farklı fikir ve ilham arayışında olan öğrenciler, yapay zekanın üretim kapasitesini sınır tanımaz olarak değerlendirmiş aynı zamanda henüz tam anlaşılmamış ve keşfedilmeyi bekleyen bir alan olarak algılamış olabilirler. Elde edilen bu veriler Erdoğan ve Bozkurt (2023), Vatansever (2024), Turan (2024) 'ın da çalışmalarında elde ettikleri verilerle paralellik taşımaktadır. Turan'ın da ifade ettiği gibi bunun sebebini yapay zekanın çok geniş bir kullanım alanına yayılmış olması ve sınırlarının henüz tam olarak bilinmemesi olabilir. Erdoğan ve Bozkurt yapay zekanın sürekli gelişen yetenek olduğunu ifade etmektedir.

Problem çözme kategorisinde üretilen metaforlar incelendiğinde özellikle erkek öğrencilerin yapay zekanın sorunları çözen bir kavram olarak algıladıklarını göstermektedir. Vatansever (2024) araştırmasında ikinci en fazla metafora sahip kategori olarak belirlemiştir (s: 100). Elde ettiği bulgulara göre, yapay zekânın karmaşık problemleri ve sorunları çözen bir kavram olarak algılandığı saptamıştır. Altuntaş ve Karabay (2024) çalışmalarında "Bilgi ve Çözüm" ana teması altında "Çözüm/ sonuç" alt teması ve altında 6 metafor üretildiğini belirlemiştir (s: 41). Öğrencilerin teknolojiyi hayatta karşılaştıkları sorunlara pratik çözümler sunan bir araç olarak algıladıklarını göstermektedir. Grafik tasarım sürecinde sıklıkla teknik ve yaratıcılıkla ilgili problemlerle karşılaşan öğrenciler, yapay zekayı tıpkı bir doktor gibi ihtiyaç duyduklarında başvurdukları, hızlı ve işlevsel çözümler üreten bir kaynak olarak deneyimlemiş olabilir.

Çalışmada en az üretilen kategorilerden biri "İnsansılık/taklit" 'tir. Bu kategori ile "Öğrenme/gelişme" kategorisindeki metaforlar incelendiğinde Grafik tasarım bölümü öğrencileri yapay zekâya öğrenen, büyüyen, gelişen yani insansı vasıflar yüklemişlerdir. Erdoğan ve Bozkurt (2023)'un ve Turan (2024)'ın araştırmaları bu bulguları desteklemektedir.

En az metafor üretilen kategori olarak bir metaforla "şaşırtıcı/ilginç" kategorisidir. Oluşturulan "kara delik" metaforuyla yapay zekânın keşfedilmemiş, ve ilgi çekici yönlerine, teknolojideki bu gelişmelerin nereye varacağının belirsizliğine vurgu yapmaktadır. Çalışma sonucu Erdoğan ve Bozkurt (2023)'un çalışmasında elde ettikleri verilerle paralellik göstermektedir.

Grafik tasarım bölümü öğrencilerine yapay zekâ uygulamalarının mesleki alana ilişkin gelecekte oluşturabileceği olumsuz sonuçların neler olabileceği hakkındaki düşünceleri sorulduğunda; Mesleki Sorun teması altında *Tasarımcının yerine geçme* (23) ve *İşsizlik oranlarında artma* (15) olmak üzere iki kod bulunmaktadır. Öğrenciler yapay zekanın tasarımcının yerini alabileceğini ve gelecekte işsizlik oranında artışa sebep olacağı kaygısını yaşamaktadırlar. Kalite Sorunu teması altında *Özgün olmayan işler* (21) olmak üzere tek kod oluşmuştur. Öğrenciler yapay zekâ ile üretilen tasarımların kalitesinin düşük olduğu görüşünde hem fikirler. Gelişim problemi teması altında *Bağımlılık (3) ve Düşünme becerilerinde gerileme, Tembellik* (22) olmak üzere iki kod oluşmuştur. Öğrenciler aşırı yapay zekayla uğraşmanın kişiyi bağımlı hale getirdiğini ve tembelliğe, düşünme becerilerinde gerilemeye neden olacağını düşünmektedir. Bir diğer endişede *Bilimsel Araştırma Sorunları* üzerinedir. Bu tema altında *İntihal /çalıntı* (3) olarak tek kod üretilmiştir. Öğrenciler yapay zekâ uygulamalarının mesleki alanlarında intihal sorunu da beraberinde getireceği endişesini taşımaktadırlar. Araştırmada elde edilen ilginç bir sonuç araştırmaya katılan 15 öğrenci (%14,7) yapay zekanın olumsuz etkilerinin olmayacağı yönünde olumlu ifade kullanmışlardır. Öğrencilerin yaşadığı bu kaygılarla ilgili araştırma yapan Özdal (2023) "yapay zeka destekli grafik tasarımın yasal boyutu" başlıklı araştırmasında grafik tasarımın sürecinde yapay zekanın kullanımı fikri mülkiyet hukuku ve telif haklarına etkisi olabileceği de tespit etmiş ve YZ ile oluşturulan grafik tasarımların orijinalliği ve telif haklarına ilişkin belirsizliklerin olduğu sonucuna ulaşmıştır. Ayrıca, kişisel veri koruma konusunda da sorunlara yol açabileceği tespit etmiş. Bu alanda daha fazla düzenlemeye ihtiyaç olduğunu araştırmasında vurgulamıştır. Vatansever (2024), tarafından yapılan çalışma, Bilgisayar Mühendisliği ve Böte bölümü öğrencilerinin yapay zekâ kullanımına yönelik çekincelerini ortaya koyarak mevcut araştırmanın bulgularını destekler niteliktedir. Söz konusu çalışmada; yapay zekâ araçlarının eğitim süreçlerine dahil edilmesinin gelecekte öğrencilerin düşünme pratiklerinde gerilemeye ve bilgiye zahmetsiz erişim nedeniyle bir tür "zihinsel tembelliğe" yol açabileceği vurgulanmıştır. Ayrıca araştırmada bu teknolojilerin öğrencilerin keşfetme arzusunu zayıflatabileceği, öğrenme motivasyonunu olumsuz etkileyebileceği ve teknoloji bağımlılığını tetikleyerek eğitimcilerin rolünü tartışmaya açabileceği yönündeki endişeler ifade edilmektedir. Vatansever'in elde

ettiği verilerden biri de özellikle öğrenciler akademik çalışmalarda intihal riskinin artabileceğine dair görüş bildirmişlerdir. Akın, Bulanık, Dalkılıç ve Dalkılıç (2025) "Eğitimde Dönüşüm: Öğretmenlerin Yapay Zekaya Bakış Açısı" başlıklı çalışmasında Öğretmenlerin Eğitim-öğretim sürecinde YZ teknolojilerinin kullanımının kolaycılığa ve tembelliğe neden olabileceği algısını taşıdığı sonucuna ulaşmışlardır. Bozdağ (2025) ise, Z kuşağı gençlerin büyük bir kısmının yapay zekayı bir imkân olarak olumlu görürken düşük oranda da olsa da risklerin olabileceğini düşünen bir grubun bulunduğu sonucuna ulaşmıştır. Fan, Deng ve Liu (2025)'nun "Üretken yapay zekanın Çin'deki mühendislik öğrencilerinin öğrenme ve performansları üzerindeki eğitimsel etkileri" üzerine yaptığı çalışmada üretken yapay zekâ kullanımında etik kaygılar ve veri gizliliği konusunda kaygı yaşandığı sonucuna ulaşılmış katılımcıların %35,14'ünün ve %22,97'sinin etik sorunları sırasıyla "önemli" veya" çok önemli" olarak değerlendirdiğini ortaya koydu. Bununla birlikte, katılımcıların %40,54'ü etik sorunları "ortalama önemde" olarak değerlendirirken, sadece %1,36'sı etiğin önemini göz ardı etti.

Swanson (2019)'da teknolojik gelişmelerle birlikte yapay zekâ tasarım uygulamalarının yaygınlaşmasıyla grafik tasarım alanının ve grafik tasarımcının toplum karşısındaki değerinin de daha az olma olasılığının artacağını savunmaktadır (Akt: Pamuklu ve Fındıkcı, 2023: 181). Öztürk (2024)ise farklı bir savunma yapmaktadır. Yapay zekâ "sanatı" başlıklı makalesinde yapay zekanın var olan verilere dayalı üretim yaparken duygusal zekaya sahip, empati ve karmaşık sosyal etkileşimleriyle insanlar yapay zekanın kalıpların dışında düşünebilir ve tamamen yeni kavramlar yaratabilir. Bu özellikler insanın farkındalık yaratmasını sağlar. Bazı insanlar yapay zekânın dünyayı ele geçirmesinden korkmakta. Journal of Experimental Social Psychology'nin Temmuz 2023 tarihli sayısında yayınlanan "*The AI Effect*" (*Yapay Zekâ Etkisi*) isimli makalenin araştırma sonuçlarına göre, insanların yapay zekâdaki ilerlemeleri daha fazla öğrendikçe, insan özelliklerini, insan olmak için daha önemli olarak değerlendirdikleri belirtiliyor. Kısaca, yapay zekâ yaygınlaştıkça ve daha çok bilgi edindikçe daha fazla "insan" olmaya çalışabilir, insan olmaya verdiği önem artabilir. Delil (2024) araştırmasında yapay zekâ tarafından üretilen tasarımların özgünlüğü ve estetik derinliği konusundaki endişelerin olduğunu fakat insan olmadan yapay zekâ belli trendlere bağlı kalan ve sınırlı varyasyonlar üreten bir gelişim olarak kalacağını ifade etmekte. Gelecekte insan ve yapay zekâ iş birliğinin önemli olacağı ve alanında kendini yetiştirmiş insanlar, yapay zekânın üretimini düzenleme, sonuçları değerlendirme ve tasarımın zenginleştirmede kritik bir rol oynayabilir.

Grafik Tasarım Bölümü öğrencilerinin yapay zekâ uygulamalarının mesleki alanına ilişkin gelecekte oluşturabileceği olumlu sonuçlar hakkındaki düşünceleri sorulduğunda elde edilen bulgulara göre 4 tema oluşturuldu. *Hız teması* altında *sürecin hızlandırılması* kodu frekansı 21, *Kolaylık* teması altında *bilgiye erişim* kodunda frekans 17, *yardımcı* teması altında *fikir alışverişi* kodunda 15, *alanda gelişim* kodunda frekans 27 ve 22 kişi ise yapay zekanın gelecekte mesleklerine olumlu bir etkisinin olmayacağı görüşünde olduğu görülmektedir.

Vieriu ve Petrea (2025) yaptıkları çalışmada öğrencilerin önemli bir çoğunluğunun YZ'nin akademik faaliyetlerinde faydalı olduğuna inandığını gösterdi. Buna göre, öğrencilerin %80'i YZ tabanlı teknolojilerin kullanımının ya çalışma sürelerini optimize ederek ya da karmaşık materyalleri anlamalarını kolaylaştıran kişiselleştirilmiş eğitim kaynaklarına hızlı erişim sağlayarak eğitim deneyimlerini geliştirdiğine katılıyor. Buna karşılık, öğrencilerin yalnızca %2,4'ü YZ'nin eğitim süreçlerine hiçbir faydası olmadığını düşündü. Kum (2023)'da Tokat ilinde grafik tasarım bölümü öğrencilerinin yapay zekaya yönelik tutumlarını ölçmüş ve öğrencilerin daha çok pozitif tutum sergiledikleri sonucuna ulaşmıştır. Fan, Deng ve Liu (2025) katılımcıların yarısından fazlasının üretken YZ'nin öğrenme verimliliği, girişimcilik ve yaratıcılıkları üzerinde olumlu bir etkisi olduğunu bildirdiğini ve neredeyse yarısının da bağımsız düşünmelerini geliştirdiğine inandığını göstermiştir. Bununla birlikte, çalışma verimliliğindeki iyileşmeyi kabul etmelerine rağmen, birçoğu gerçek akademik performanslarının büyük ölçüde değişmediğini hissetmiş ve üretken YZ'nin doğruluğu ve alana özgü güvenilirliği konusunda endişelerini dile getirmiştir.Öğrencilerin Yapay zekanın gelecekte mesleki alanlarına olumlu sonuçları olacağı düşüncesini destekleyen Kocaman (2021) ve Özdal (2023) tasarımcıların kaygı yaşamamalarını, ileride yapay zekanın grafik tasarımcının yerini alamayacağını savunmaktadır. Yapay zekâ'nın, grafik tasarımcıların çalışmalarını kolaylaştırarak iş yüklerini azaltıp tasarım sorununu çözmeye yardımcı bir asistan olarak hizmet vereceğini ve grafik tasarımcının sanat yönetmenliği, küratörlük ve benzeri çalışmaları yapabilmesi için ekstra zamanı kalabileceğini ifade etmiştir.

Sonuç olarak mesleklerinin gerekliliği olarak yaşam boyu öğrenmeyi gerektiren teknolojiyle iç içe olan grafik tasarım bölümü öğrencileri verdikleri cevaplarla yapay zekanın bir taraftan önemli olanaklar/imkanlar sunabileceğine inanırken diğer taraftan daha düşük oranda olsa da kendi mesleklerinin geleceği ve kendi kişisel gelişimleri için riskler oluşturabileceğini düşündükleri görülmektedir.

Öneriler

Emek ve çaba gerektiren kişisel gelişimin önemli olduğu bu alanda öğrencilerin hissettikleri endişeleri gidermek için yapay zekâ uygulamalarının nasıl etkin ve verimli kullanılabileceği hakkında eğitim programlarına etik ve eleştirel düşünme odaklı dersler eklenmelidir. Bu araştırmanın alan yazınında değer elde edebilmesi ve daha açıklayıcı genelleme yapabilmek için çalışma grubu daha geniş tutularak geniş bir örneklem grubuyla, farklı il veya ülkelerde karşılaştırmalı inceleme ve gözlemler yapılması gerekmektedir. Bu da yapay zekanın daha geniş bir perspektiften değerlendirilmesine olanak tanıyabilir. Yapay zekanın sadece bir araç olarak değil, tasarımda iş birliği yapabilecek bir ortak olarak konumlandıran atölye ve seminerler düzenlenebilir. Bu çalışmada elde edilen veriler alanda çalışacak araştırmacılar için bir kaynak oluşturacaktır.

Etik Komite Onayı: Bu araştırma için İnönü Üniversitesi Üniversitesi Sosyal ve Beşerî Bilimler Bilimsel Araştırmalar Etik Kurulundan (Tarih: 18.12.2025, Oturum Sayısı: 24, Karar Sayısı: 4) etik izin alınmıştır.

Hasta Onamı: Katılımcılardan yazılı onam alınmıştır.

Hakem Değerlendirmesi: Dış bağımsız.

Yazar Katkıları: Fikir– S.K; Tasarım – S.K; Denetleme – S.K; Kaynaklar – S.K; Malzemeler – S.K; Veri Toplanması ve/veya İşlemesi – S.K; Analiz ve/veya Yorum – S.K; Literatür Taraması – S.K; Yazıyı Yazan – S.K; Eleştirel İnceleme – S.K

Çıkar Çatışması: Yazarlar çıkar çatışması bildirmemişlerdir.

Finansal Destek: Bu çalışma için finansal destek alınmamıştır.

Data Availability Statement: The data that support the findings of this study are available on request from the corresponding author.

Ethics Committee Approval: Ethics committee approval was received for this study from the ethics committee of İnönü University (Date: December 18, 2025, Approval No: 24/ 4).

Informed Consent: Written informed consent was obtained from participants who participated in this study.

Peer-review: Externally peer-reviewed.

Author Contributions: Concept S.K.; Design – S.K.; Supervision – S.K.; Resources – S.K.; Materials – S.K.; Data Collection and/or Processing – S.K.; Analysis and/or Interpretation – S.K.; Literature Search – S.K.; Writing Manuscript – S.K.; Critical Review – S.K.; Other – S.K.

Declaration of Interests: The authors declare that they have no competing interests.

Funding: No funding was received for this study.

References

Ağmaz, R. F., & Ergüleç, F. (2024). Öğretmen Adaylarının Eğitimde Yapay Zekâ Algıları: Bir Metafor Analizi. *Ereğli Eğitim Fakültesi Dergisi*, *6*(2), 589–605.

Akın,T. , Bulanık, S. , Dalkılıç, Z. V., & Dalkılıç, s. (2025). Eğitimde dönüşüm: Öğretmenlerin yapay zeka Algısı. *Uluslararası Eğitim ve Bilim Araştırmaları Dergisi*, *2*(2), 1–15.

Albayrak, E., & Kılıç, E. (2025). Grafik tasarım Eğitiminde yapay zekâ: Fırsatlar ve Zorluklar Bağlamında akademisyen Görüşlerinin İncelenmesi. *Journal of Art and Iconography*, *8*(8), 8–13. [CrossRef].

Altuntaş, H., & Karabay, E. (2024). Üniversite Öğrencileri ve Öğretim Üyelerinin yapay Zekâya İlişkin Metaforik algıları. *Yönetim Bilişim Sistemleri Dergisi*, *10*(2), 35–52.

Atalay, M. C. (2023). Yapay zekâ ve estetiğinin van Gogh'un Yıldızlı Gece tablosu üzerinden değerlendirilmesi. *IDA: International Design and Art Journal*, *5*(2), 278–291.

Balıkçı, H. C., Alpsülün, M., & Hayoğlu, G. (2024). Determination of teachers' perceptions of artificial intelligence concept: A metaphor analysis. *Sakarya University Journal of Education*, *14*(Special Issue–AI in Education, Special Issue), 179–193. [CrossRef]

Bozdağ Tulum, A. (2025). Artificial intelligence: Possibilities and risks. *Inonu University Journal of the Faculty of Education*, *26*(1), 303–326.

Büyüköztürk, Ş., Çakmak, E. K., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş., & Demirel, F. (2011). *Bilimsel araştırma yöntemleri* (8. Baskı). Ankara: Pegem Akademi.

Delil, S. (2024). Grafik Tasarımın Sayısal geleceğine bir bakış. *International Social Sciences Studies*, *10*(8), 1467–1475.

Deveci, M. (2022). Yapay zekâ Uygulamalarının Sanat ve Tasarım Alanlarına Yansıması. *Vankulu Sosyal Araştırmalar Dergisi*, *9*(9), 118–140. [CrossRef].

Erdoğan, Ş., & Bozkurt, E. (2023). Fizik öğretmen adaylarının "yapay Zekâ" kavramına ilişkin algılarının İncelenmesi: Bir metafor çalışması. *Medeniyet ve Toplum Dergisi*, *7*(2), 152–163.

Ergün, A. T., Gönüllü, A. B., & Sezer, N. (2022). Logo Tasarımının yapay zekâ ile üretimi. *İdil*, *91*(Mart), 389–399.

Eriçok, B., Karataş, F., & Yüce, E. (2024). Öğretmen adaylarının yapay zekaya ilişkin metafor algıları. *Kocaeli Üniversitesi Eğitim Dergisi*, *7*(2), 607–630.

Fan, L., Deng, K.,& Liu, F. (2025). Educational impacts of generative artificial intelligence on learning and performance of engineering students in China. *Scientific Reports*, *15*(1), 26521. [CrossRef]

Gölbaşı, B., & Okul, Ö. (2024). Öğretmen adaylarının 'yapay Zekâ' kavramına ilişkin metaforik algıları, *21–24. Mayıs 2024 / Kocaeli Üniversitesi, XI. International Eurasian educational research congress* (Tam Metin Bildiri kitabı, s. 49–58). Ankara: Anı Yayıncılık.

Gondal, K. M. (2018). Artificial intelligence and educational leadership. *Annals of King Edward Medical University*, *24*(4), 1–2.

Gürdal Pamuklu, A., & Bakar Fındıkcı, M. (2023). Grafik Tasarımın geleceği: Yapay zekâ ve insan. *Bilim, Eğitim, Sanat ve Teknoloji Dergisi*, *7*(2), 177–191. [CrossRef].

Güzelgörür, F., & Çevik-Sever, R. (2025). Üstün yetenekli öğrencilerin yapay zekâ kavramına yönelik metaforik algılarının incelenmesi. *Eğitimde Pedagojik Araştırmalar Dergisi*, *1*(1), 1–19.

Hoşgör, D. G. , Güngördü, H., & Hoşgör, H. (2023). Sağlık Profesyonellerinin yapay Zekâya İlişkin Görüşleri: Metaforik Bir araştırma. *Al-Farabi International Journal on Social Sciences*, *8*(1), 70–86.

Jin, F., Sun, L., Pan, Y., & Lin, C. H. (2025). High heels, compass, spider-man, or drug? Metaphor analysis of generative artificial intelligence in academic writing. *Computers and Education*, *228*, 105248. [CrossRef]

Kalemkuş, J., &Kalemkuş, F. (2025). Primary school students' perceptions of artificialintelligence: Metaphor and drawing analysis. *European Journal of Education*, *60*(1), 1–23.

Kılıç, A. (2025). Sınıf Öğretmenlerinin yapay zekâ kavramına ilişkin metaforik algıları. *Journal of Computer and Education Research*, *23*(26), 678–705.

Kocaman, Ş. (2021). Grafik tasarım Endüstrisinde yapay zekâ. *Journal of Social and Humanities Sciences Research*, *8*(77), 3000–3016.

Konstantinidis, A. (2025). A Metaphor for Rethinking Artificial Intelligence in/ and Education. *Journal of Interactive Media in Education*, *2025*(1): 17, 1–13. [CrossRef]

Kum, Ö. (2023). Grafik tasarım bölümü Öğrencilerinin yapay Zekâya Yönelik Tutumları (tokat İli Örneği). *EKEV Akademi Dergisi*, (96), 172–181. [CrossRef].

Meylani, R. (2024). Artificial intelligence in the education of teachers: A qualitative synthesis of the cutting-edge research literature. *Journal of Computer and Education Research*, *12*(24), 600–637. [CrossRef]

Özdal, M. A. (2023). Yapay zekâ Destekli Grafik Tasarımın yasal Boyutu. *Uluslararası İşletme Bilimi ve Uygulamaları Dergisi*, *3*(2), 53–78.

Öztürk, A. (2024). *Yapay zeka "sanatı"*, *10* (ss. 57–73). Bahar, Irân: Sosyal Bilimler Ve Sağlık Bülteni (Sosa). [CrossRef]

Perkins, M. (2023). Academic integrity considerations of AI large language models in the post-pandemic era: ChatGPT and beyond. *Journal of University Teaching and Learning Practice*, *20*(2), 1–24. [CrossRef]

Roe, J., Perkins, M., & Furze,L. (2025). Reflecting reality, amplifying bias? Using metaphors to teach critical AI literacy. *Journal of Interactive Media in Education*, *2025*(1), 1–15. [CrossRef]

Saçan, S., Tozduman Yarali, K. T. S., & Kavruk, S. Z. (2022). Çocukların "yapay Zekâ" kavramına İlişkin Metaforik algılarının İncelenmesi. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 64, 274–296. [CrossRef].

Şen, E. (2022). İllüstrasyon alanında yapay zekâ Uygulamaları. *Abant Sosyal Bilimler Dergisi*, *22*(3), 1320–1332. [CrossRef].

Stahl, B. C., & Eke, D. (2024). The ethics of ChatGPT–Exploring the ethical issues of an emerging technology. *International Journal of Information Management*, *74*, 102700. [CrossRef]

Tartuk, M. (2023). Metaphorical perceptions of middle school students regarding the concept of artificial intelligence. *International Journal of Education and Literacy Studies*, *11*(2), 108–116. [CrossRef].

Turan, E. Z. (2024). İngilizce öğretmen adaylarının yapay zeka kavramına ilişkin algılarının metafor aracılığıyla İncelenmesi, *21–24. Mayıs 2024 / Kocaeli Üniversitesi, XI. International Eurasian educational research congress*, (Tam Metin Bildiri kitabı, s. 164–170). Ankara: Anı Yayıncılık.

Vallis, C., Wilson, S., & Casey,A. (2025). Fear and awe: Making sense of generative AI through metaphor. *Journal of Interactive Media in Education*, *2025*(1), 1–15. Retrieved from https://doi. [CrossRef]

Vatansever, A. N. (2024). *Üniversite Öğrencilerinin yapay zekâ kavramına İlişkin Metaforları ve Görüşleri Üzerine Karşılaştırmalı Nitel bir araştırma* [Yüksek Lisans Tezi]. Eğitim Bilimleri Enstitüsü İstanbul.: Marmara Üniversitesi

Vieriu, A. M., & Petrea, G. (2025). The impact of artificial intelligence (AI) on students' academic development. *Education Sciences*, *15*(3), 343. [CrossRef]

Walton, J., & Cormier, D. (2025). Autotune for knowledge: A generative metaphor for AI in education. *Journal of Interactive Media in Education*, *2025*(1), 1–10. [CrossRef]

Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2011). *Sosyal Bilimlerde Nitel araştırma yöntemleri* (8. Baskı). Ankara: Seçkin Yayıncılık.

Yüksel, İ., & Yüksel (2024). Sanatta yapay Zekâ Devrimi: Yaratıcılığın Yeni Boyutları. *Sanat &Tasarım Dergisi*, *14*(2), 261–285.