

**TRANŞHÜMANİZM OLGULARININ MEDYAYA YANSIMALARINI
GÖSTERGEBİLİMSEL OLARAK ÇÖZÜMLEMEK: KABUKTAKİ HAYALET ÖRNEĞİ**
SEMIOTIC ANALYSIS OF THE REFLECTIONS OF TRANSHUMANISM FACTS ON
MEDIA: THE CASE OF GHOST IN THE SHELL

Dr. Öğr. Üyesi Hakan TAN

*İstanbul Nişantaşı Üniversitesi, İktisadi, İdari ve Sosyal Bilimler Fakültesi,
Yeni Medya ve İletişim Bölümü,
ORCID ID: 0000-0002-5837-1846, hakan.tan@nisantasi.edu.tr*

Öğr. Gör. Dr. İsnur İnci ARMUTLU

*İstanbul Medipol Üniversitesi, Sosyal Bilimler Meslek Yüksek Okulu,
ORCID ID: 0000-0003-0351-2493, isnur.armutlu@medipol.edu.tr*

ÖZ

Günümüzde teknologlar, bilim insanları ve transhümanistler, yalnızca insanlığın elde ettiği tüm bilgileri, internet ve bulut çözümlerini kullanarak, sadece insan beynine dijital olarak aktarmayı hedeflemektedir, aynı zamanda insanı, teknolojinin sahip olduğu donanım, dijital kod ve yazılım özellikleriyle birleştirmek de istemektedirler. Transhümanizm öğretisi; tekilliğe, süper akıllı insana ve topluma ulaşmayı amaçlamaktadır. Böylelikle insan ölümsüzlüğü elde edebilecektir. Bu makalede, sosyal bilimlerin araştırma yöntemlerinden betimsel araştırma ve göstergebilimsel çözümleme kullanılmıştır. Araştırma, Kabuktaki Hayalet filmi üzerinden transhümanist öğretinin sinemaya yansımalarını, göstergebilimsel çözümleme ve betimsel araştırma ile analiz etmeyi amaçlamaktadır. Araştırmanın bulgularına göre, Julian Huxley'in kişinin kendini aşması ve yeni bir varoluşsal eşiğe gelmesi olarak açıkladığı transhümanizm kavramı, Kabuktaki Hayalet filmindeki Binbaşı Motoko Kusanagi karakterinde hayat bulmaktadır. Çalışma, transhümanist öğretinin sinemaya nasıl yansıdığını göstermesi açısından önemlidir. Sonuç olarak, Kabuktaki Hayalet, yalnızca büyüleyici anlatımı ve çarpıcı animasyonu değil, aynı zamanda köklü göstergebilimiyle de ufuk açıcı bir sinema eseridir.

Anahtar kelimeler: Transhümanizm, Tekillik, Cyborg, Yapay zekâ

ABSTRACT

Today, technologists, scientists and transhumanists aim not only to digitally transfer all the knowledge that humanity has acquired to the human brain, using the internet and cloud solutions, but they also want to unite human beings with the hardware, digital code and software capabilities of technology. The doctrine of transhumanism aims to achieve the singularity, the super-intelligent human and society, so that human being can achieve immortality. In this article, descriptive research and semiotic analysis, one of the research methods of social sciences, were used. The research aims to analyze the reflections of the transhumanist doctrine on cinema through the film Ghost in the Shell by using semiotic analysis and descriptive research. According to the findings of the study, the concept of transhumanism, which Julian Huxley explains as transcending oneself and reaching a new existential threshold, comes to life in the character of Major Motoko Kusanagi in the movie Ghost in the Shell. The study is important in terms of showing how the transhumanist doctrine is reflected in cinema. In conclusion, Ghost in the Shell is a seminal work of cinema not only for its captivating narrative and stunning animation, but also for its deep-rooted semiotics.

Keywords: Transhumanism, Singularity, Cyborg, Artificial intelligence

GİRİŞ

Dinsel, kültürel ve mitsel metinlere göre insan ilk yaratıldığında, bilme, problem çözme, öğrenme yeteneği ve gücü ile muhakeme edebilme, iyi hüküm verebilme ve eleştirel görüş yetilerine sahip değildi. İnsanın yaratılış konusunda en eski bilinen metinlerin birincisi “Tekvin” ile ikincisi Babillilerin “Yaratılış Destanı”dır. Tekvin BAP1, şu bölümle açılır: “Başlangıçta Allah göğü ve yeri yarattı” (Tevrat, 2021, s. 5). “Genesis/Yaratılış 1:26’ya göre insanlar imago dei/Tanrı suretinde yaratılmışlardır” (Dağ, 2020, s. 29). “Altıncı ve son günde Tanrı der ki: İnsanı kendi süretimizde, kendimize benzer yaratalım” (Eliade, 2018, s. 228). “Ve RAB Allah adamı aldı, baksın ve onu korusun diye Aden bahçesine koydu” (Tevrat, 2021, s. 6). Dinsel metinlere göre insanın yaratılış nedeni temelde tanrılara hizmet etmesi ve çalışmasıydı. Tanrı, Adem ile Havva’ya Cennet’teki (Aden’deki bir bahçe) hem yenecek hem yenmeyecek meyveler olan “Hayat Ağacı” ve “Bilgelik Ağacı: İyiliği ve Kötülüğü Bilme” hakkında bilgi verir hem de düşmanı konusunda uyarır. “(Taha Suresi, 20/117-119) Ey Adem! Bu, senin ve eşinin düşmanıdır. Sakın sizi Cennetten çıkarmasın!” (Yiğit, 2021, s. 86). Ama yılan Havva’yı kandırarak, “Bilgelik Ağacı” meyvesini yemesi konusunda ikna eder. Âdem ve Havva meyveyi yerler. “(Tanrı) İnsan, iyi ve kötüyü tanıma konusunda bizden biri gibi oldu” dedi. “Şimdi elini uzatıp Yaşam Ağacı’ndan da (meyve) alması engellenmeli. Yiyip sonsuza kadar yaşayabilir!” (Tora, 2019; Eliade, 2018, s. 231; Tevrat, 2021, s. 8). Adem ile Havva, “Bilgelik Ağacı” meyvesini yemeleri ile bilme, problem çözme, öğrenme yeteneği ve gücü ile muhakeme edebilme, iyi hüküm verebilme ve eleştirel görüş yetilerini sahip olurlar. Ama Adem ile Havva’nın, “Hayat Ağacı” meyvesini de yemeleri ihtimali ve böylelikle onların (insanlığın) ölümsüzlüğü de elde edebileceklerinden dolayı Tanrı tarafından Cennetten kovulurlar. Diğer yaratılış metin ise Babillilerin “Yaratılış Destanı”dır. Yaratılış Destanı’na göre “Enki, Ninmah denizinin dibinden bir parça kil alır ve altı değişik tipte bireyi şekillendirir” (Kramer, 2018, s. 133). Sümer mitolojisine göre, “Başlangıçta Nammu vardı. O diğer iki tanrıyı doğurdu. An (gök) eril, ki (yer) dişildi. Onların bileşmelerinden Enlil (hava) doğdu. Su tanrısı ise Enki’dir” (Kramer, 2018, s. 9- 140). Bolluk, refah, mutluluk ve bereket getiren Enlil iken, yaşama can veren, bitkilere can suyu veren Enki’dir. Babil mitlerine göre de insanın yaratılış nedeni temelde tanrılara hizmet etmesi ve çalışmasıydı.

İnsanın Tanrı gibi güçlü olma arzusu, insanlık tarihi kadar eskidir. Tarihsel metinlerde ölümsüzlüğü arayan ilk kahramanlardan biri olan Gılgamış’ın başından geçenlerin anlatıldığı Gılgamış Destanı’dır. “Destan, temel düşünce olarak, doğanın sırlarını bilmek isteyen insanın araştırmacı çabasını işler ve tanrılara bile kafa tutacak ölçüdeki gücünü belirler. Ölümsüzlüğün insan için olanaksız olduğunu saptar” (Hançerlioğlu, 2019, s. 46). Gılgamış Destanı, Gılgamış’ın yaşamını ve en yakın arkadaşı olan Enkidu’nun Tanrı Enlil tarafından öldürülmesi üzerine hem ölümün pençesinden kurtulmak hem en yakın arkadaşı Enkidu’yu kurtarmak hem de ölümsüzlüğü kazanmanın yollarını araması ile ölümsüzlüğü kazanan ve ölümsüzlüğün ilacına sahip olduğunu düşündüğü Utanapiştim’i aramak için çıktığı yol ve bu yoldaki karşılaştığı olayları anlatmaktadır. Gılgamış, yolculuğunun sonunda Utanapiştim ile karşılaşır. Utanapiştim, öncelikle Gılgamış’a kendisinin hikâyesini anlatır. Utanapiştim, Tanrılar tarafından insanların yok edilme emrinin verildiğini ama Bilgelik Tanrısı Ea’nın buna karşı çıkarak, kendisine bir gemi yapmasını ve bu gemi sayesinde insan ve diğer canlı varlıkların büyük tufanın yaratacağı sorunlardan kurtulacağını söylediğini açıklar. Utanapiştim, ölümsüzlüğü bu kurtuluşa yaptığı katkı sayesinde kazandığını anlatır. Gılgamış, yine de “yok mu ölümsüzlüğün bir yolu?” diye sorar? Utanapiştim ona dikenli bir bitkinin insanı gençleştirdiğini ve eski gücünü kazandırdığını söyler. Sonunda büyük bir çaba ve acılara direnç göstererek, Utanapiştim’in bahsettiği dikenli bitkiye sahip olmuştur ama Gılgamış’ın dinlendiği bir anda dikenli bitkiyi bir yılan kaparak yemiştir. Gılgamış, büyük bir üzüntü içerisinde ve “ancak şunu öğrenebildim: Tanrıların koyduğu kural değişmiyormuş” demiştir (Bottero ve Kramer, 2019; Çığ, 2016; Black ve Green, 2017). Hristiyanlığın peygamberi İsa’nın da yakalanıp, çarmıha gerilmesinden önce yakın çevresine uyanık olmaları hususunda tavsiyeler verdiği bilinmektedir. “İsa yanına Petrus ve diğer iki öğrencisini alır ve onlara şöyle der: (Matta 26:38) Ölesiye kederliyim. Burada kalın, benimle uyanık durun” (Eliade, 2019, s. 436). Ama bilindiği üzere İsa’nın öğrencileri uyur ve İsa tutuklanır. Eliade bu durumu şöyle açıklar: “Gılgamış’ın yaşadığı serüvenden beri uykuyu yenmenin, ‘uyanık’ kalmak en zor sınavdır (...) çünkü bu sınav insanlık halinin aşılmasını -ölümsüzlüğü- hedeflemektedir” demiştir (Eliade, 2019, s. 437).

İnsanın ölümsüzlüğü elde edebilmesi için her zaman uyanık olması; yaşlanmaması; bedensel organlarının işlevsel özelliklerini yitirmemesi; aklını, zekâsını, bilgi ve bilme kapasitesini arttırması gerekmektedir. Günümüzde bu düşüncenin teknoloji, biyoloji, genetik, nörobilim, teknolojik araçlar ve yapay zekâ ile gerçekleştirilebileceğini anlatan öğreti ve kültürel hareket, transhümanizm olarak adlandırılmaktadır.

“Transhümanizmin esas hedefinin insanı tanrılaştırmak, Tanrı gibi ölümsüz yapmak olduğu anlaşılmaktadır” (Kurt, 2021a, s. 106). Max More’un Ekstropi İlkeleri’ne göre, “Transhümanistler; hümanistler gibi, dışsal bir dini otoriteyi değil, kendi esenliğimizi merkeze alan değerleri, aklı ve ilerlemeyi ön plana çıkarır ve yaşlanmanın ve ölümün kaçınılmazlığını sorgular” (Ferry, 2023, s. 2). İnsan, tarihsel başlangıçta sahip olabileceği bilme ve ölümsüzlüğe tekrar sahip olmak istemektedir. Transhümanistler ölümü, yaşlanmayı ve bedensel organlarının işlevsel özelliklerini yitirmesini kabul etmek istememektedir. Bilim, teknoloji ve insanı merkez alan transhümanist öğretide, dinsel ve mitsel bilinenlere bir baş kaldırı söz konusudur. “Kuşkusuz hızla gelişmekte olan teknolojiler, insan ve dünyasını değiştirmekte ve bunun sonucunda insanın çevreyle ilişkisine ve yaşam amacına dayalı olarak kurduğu dini inançlarını ve felsefelerini etkileyecektir” (Kurt, 2021, s. 142). “Transhümanizm; modern bilim ve teknolojinin güç ve imkanıyla ölümsüzlük veya hayatın uzaması ayartıcı vaadini, aşkın kutsal bir varlıktan daha çok beşeri çabalarla başarmayı özetler” (Dağ, 2022, s. 21). İnsan-ı kâmil, tasavvufi bir kavram olup, “olgun insan” veya “mükemmel insan” anlamına gelir. Bu ifade, manevi olgunluğa erişmiş, nefsi arzuların ötesine geçmiş ve hem ahlaki hem de ruhani anlamda kusursuzluğa ulaşmış kişiyi tanımlar. İnsan-ı kâmil, evrensel bilgelik, derin anlayış, şefkat ve merhamet sahibi, hem kendisini hem de çevresini dönüştürebilen kişidir. İslam mistisizminde önemli bir yere sahip olan bu kavram, bireyin içsel yolculuğunun en yüksek noktasını ifade eder.

İnsanın hem yaşadığı dünyaya (maddi) hem de ölümden sonra yaşayacağı dünyaya (manevi) hazırlık yapmasını emreden Din, sahip olduğu kural, yasa ve normlar ile hem insanın maddi ve manevi yaşamını hem de davranışlarını, duygularını ve bilişini belirlemektedir. Ama bazı düşünürlere göre, “Teknoloji aracılığıyla

insanın beden yapısı, ömür süresi ve dolayısıyla yaşamı biçimi değişecek (...) ancak din insan hayatında işleve sahip olduğu müddetçe var olmaya devam edecektir” (Emre, 2021, s. 198). Transhümanist öğretide, bilgi, bilim, yapay zekâ, nörobilim, nanoteknoloji, biyoteknoloji ve teknolojik araçların gelişimi ile insan-yapay zekâ-donanım birleşimi ya da yakınsaması ile insan kısıtlarından kurtulup, bir üstinsana ulaşabilecektir. Üstinsan kavramı, Nietzsche ile birlikte anılmaktadır. F. Nietzsche, *Böyle Söyledi Zerdüşt* adlı eserinde, “Tüm tanrılar öldü: şimdi Üstinsanın yaşamasını istiyoruz (...) Bir tanrı yaratabilir misiniz? –Öyleyse tanrılar hakkında tek söz söylemeyin bana! Oysa pekala yaratabilirsiniz Üstinsanı” (2019, s.73-80) diye yazmaktadır. Nietzsche, “Yalvarıyorum kardeşlerim, yeryüzüne sadık kalın ve size doğaüstü umutlardan söz edenlere inanmayın! Zehir saçan onlar, farkında olsalar da olmasalar da” demektedir (2019, s. 6).

Nietzsche, çağının bir düşünürü olarak mekanikçilik yaklaşımı, fizik, mühendislik ve kimya bilimleri alanındaki gelişmeler ve Darwinci teoriden etkilenmiştir. Nietzsche, önemli olanın doğa bilimleri olduğunu ve doğa bilimleri ile insanın “güç” kazanacağını ve ilerleyebileceğine vurgu yapmaktadır. Nietzsche (1844-1900), *Güç İstenci* adlı eserinde, yaşadığımız dünyayı;

Bir güç büyüklüğü, (...) her yerde güç olarak, güçlerin bir oyunu, güçler dalgası olarak (...) birbirine akan ve koşturan bir güçler denizi” olarak anlatmaktadır. Ve şöyle devam eder; “Bu dünya bir güç istencidir – ve başka bir şey değildir! Ve siz kendiniz de bu güç istencisiniz – ve başka hiçbir şey değil (2017, s. 651) olarak açıklamıştır.

“Güç İstenci”ni - yeniden yorumlamak ve gerçeği sonsuz bir süreç içerisinde aktif bir belirleme yeteneği - olarak açıklayan (Tan, 2022) Nietzsche’ye göre insan (üstinsan); ezeli putların (din adamları gibi) temellendirdiği “hakikat”, “erdem” ve “ahlak” ile oluşan, kavram, düşünce ile davranış ve yatkinler sistemlerine eleştirel bakarsa, gelişim gösterirse hayvandan, üstinsana doğru giden yolda, “özgür bir tin”liye doğru dönüşecektir (Nietzsche, 2018; 2018a; 2019a; 2019b; 2019c).

Hümanizm, post-hümanizm ve transhümanizm entelektüel ve kültürel hareket ve öğretidir. Malinowski (2020) insanın “hayatta kalabilmek, soyunu devam ettirmek ve varlığını sürdürmek için yerine getirmesi gereken temel şartlara bağlı olan bir hayvan türü”

olduğunu belirtir (s. 43). Harari (2020) ise, “Böylece, milyonlarca yabancı etkili bir şekilde iş birliği yapmasını sağlayan yapay içgüdüler yaratmış olurlar. Bu yapay içgüdüler ağına kültür denir” demektir (s. 171). İnsanın yaşamını, davranışlarını, duygularını ve bilişini biçimlendirmektedir. Kültür doğal değildir ve insan aklıyla üretilmiştir. İnsanlığın tarihsel aşamaları; a) “Homo Sapiens” (akıllı insan); b) “Homo Faber” (teknolojik araçlar yapan insan) ve ardından c) “Homo Ludens” (oyun oynayan insan) olarak açıklanmaktadır. Kurzweil (2021, s. 237) zekânın hayatta kalma mücadelesinde faydalı olduğu için evrimleştiğini belirtir. İnsanlığın tarihsel aşamalarında açıklanmak istenen olgu, insanın zekâsı ile hayatta kalabildiği ve zekânın tarihsel süreç içerisinde evrimleştiği; zekânın kullanımıyla ürettiği teknolojik araçlar ile hayatını kolaylaştırdığı ve uzattığı; zekânın kolektif zekâyâ dönüşmesi ile insanın, toplumsal ve kültürel yaşamında bir tiyatrodaki oyun gibi konumunu, statüsü ve rolünü icra etmekte olduğudur.

“İnsana ve insani değerlerine öncelik tanıma, insan ve insani değerleri gelenek, din ve bunların kuşattığı kutsallık dışı, insan merkezli referanslarla açıklama girişimlerinin genel adıdır hümanizm” (Ağaoğulları, 2014, s. 73). “Hümanizm, insanlığı, daha doğru bir ifadeyle Homo sapiens’i kutsallaştırır” (Harari, 2020). “İnsanlık hiyerarşik bir düzene göre dağıtılan bir niteliktir. Ölçek, İnsan’ın her şeyin ölçüsü olduğu hümanist fikrine odaklanıyordu” (Braidotti, 2020). Hümanizm öğretisi, insanı sahip olduğu akıl, bilinç ve bu nitelik, nicelik ve yetileri ile ürettiği bilgi, bilim ve teknolojiyle evrenin merkezine koymakta ve insanı her şeyin ölçüsü olarak açıklamaktadır. İnsanın yaşamını bu yüce amaca, eyleme, düşünceye ve ahlaka adanmasını isteyen entelektüel ve kültürel hareket hümanizm olarak adlandırılmaktadır. Bilme, problem çözme, öğrenme yeteneği ve gücü ile muhakeme edebilme, iyi hüküm verebilme ve eleştirel görüş yetilerini kazanan ama diğer yandan Cennetten kovularak ölümsüzlüğü yitiren ve çalışmaya zorlanarak zaman ve mekâna mahkûmu olan insan, bilim ve teknoloji ile tekrar bedeninin eskimesinden ve ölümlülüğünden kurtulmak istemektedir. Bu isteğin teknoloji ve insan bütünleşmesiyle var olabileceğini açıklayan entelektüel ve kültürel hareket ise transhümanizm olarak açıklanmaktadır. Transhümanistler, bu dünyayı daha iyi bir yer haline getirmek için sahip olduğumuz en iyi şansın, hâlihazırda var olan veya yakında geliştirilecek olan, insanı geliştirme teknolojilerini kullanmak olduğuna inanmaktadırlar (Ranisch ve Sorgner, 2015).

Transhümanist öğretisi ve hareketle insan, hem bedeninin yaşlanma, hastalanma ve organ yitiminde değiştirilememesi gibi olumsuzluklardan kurtulabilir hem de bedeninin ve bilincinin nitelik, nicelik, kapasite ve yetileri de artırılabilir. Örneğin, *The Transhümanist Wager* adlı eserin yazarı olan Zoltan Istvan, “Kişisel olarak ben, transhümanizm yeniliğini kullanarak insanları daha uzun –belki sonsuza kadar– yaşatmak istiyorum” demektir (Zoltan Istvan’dan aktaran Edman, 2019, s. 5). Transhümanist öğretilerde, günümüzün yeni tür bilişsel araçları, yapay zekâ teknolojisi, moleküler biyoloji ve nanoteknoloji gibi farklı disiplinler birleştirilmektedir. Bu disiplinlerin birlikte çalışmalarıyla; a) insanın zihinsel ve fiziksel kapasitelerini geliştirilir; b) hastalıklarla başarılı bir şekilde mücadele edilir; c) yaşlanma süreci yavaşlatılır ve d) arzular, ruh halleri ve zihinsel durumları kimyasallar tarafından kontrol edilir. Hızlı teknolojik ilerlemeler sayesinde, insanlar daha uzun, daha sağlıklı ve daha mutlu bir yaşam sürebilecekler. Çünkü bu teknolojiler, biyolojik kusurları ve bunların yol açtığı sosyal sorunları ortadan kaldırma potansiyeline sahiptir (Tirosch-Samuels, 2012, s. 723). Posthümanizm ise sadece akıl, bilim ve teknoloji ile bireysel olan değişimi değil, aynı zamanda toplumsal ve kültürel değişimi hedefleyen bir entelektüel ve kültürel harekettir. Nick Bostrom’a göre posthümanizm; “insanın mükemmeliğini, rasyonelliğini ve temsilini Rönesans hümanizminden ve Aydınlanmadan almıştır” (Bostrom’dan aktaran Dağ, 2020, s. 108). Tirosch-Samuels’a göre “posthümanizm kavramı ve öğretisi, “felsefi-kültürel” ve “teknobilimsel” olarak ikiye ayrılmaktadır. Her iki öğretilerde insanlar ve makineler ya da insanlar ve hayvanlar arasındaki sınırların bulanıklaşacağı ve siborglaşmaya değer vereceği bir geleceği memnuniyetle karşılamaktadır (2012).

Organizma ve sibernetik sözcüklerinin birleşimleri ile ortaya çıkan ve insan-makine, varlık ve sistemlerini tanımlamak ve açıklamak için kullanılan siborg kavramı ilk olarak 1960 yılında Manfred Clynes ve Nathan Kline’nın “Cyborgs and Space” adlı çalışmasında yer almıştır (Çelik, 2018; Bozok, 2019; Özselçuk, 2022; Erol, 2023). “Siborg beden, insan bedeninin robotlaştığı ve robotların insanileştiği görülmektedir” (Boynukalın ve Doğan, 2020). Çalışmanın inceleme konusu olan Transhümanizm Olgularının Medyaya Yansımalarını Göstergibilimsel Olarak Çözümlemek: *Kabuktaki Hayalet Örneği*’ndeki Motoko Kusanagi karakteri, internete, ağlara ve akışlara bağlanarak istediği bilgilere ulaşabilen siborg

bedene sahiptir. Ek olarak Motoko Kusanagi karakteri hem teknolojik bir bedene hem de gerçek yaşamdaki bir kişinin bilinci, belleği ve duygularını sahip olan bir yazılıma da (ruh-yapay zeka) sahiptir. Özselçuk'un da belirttiği gibi "siborg, ontolojik bir melezlenme örneğidir ve kartezyen ikili mantığına meydan okumaktadır" (Özselçuk, 2022, s. 298). Diğer yandan Donna Haraway'ın de açıkladığı gibi siborg "makine-organizma hibridi, kurgunun bir yarattığı olduğu kadar sosyal gerçekliğin de yarattığı"dır (Haraway, 2006, s. 2'den aktaran Erol, 2023). Transhümanistler insanın dinsel, mitsel ve tarihsel metinlere göre kaybettiği, yitirdiği ama hala arzuladığı ölümsüzlüğü sahip olmak istemektedir. Transhümanistler ölümsüzlüğü sadece bireyin gerçekliği değil aynı zamanda sosyal bir gerçeklik olarak da görmektedirler. Haraway, "bilim ve teknolojilerin toplumsal ilişkilerin yeniden düzenlendiğini söylemektedir" (Haraway, 2006, s. 29'dan aktaran Bozok, 2019). Rosi Braidotti'ye göre de "günümüzde materyalizmi düşünmek, yaşam-bilimlerini, biyogenetiği, nano-teknolojiyi takip etmeyi zorunlu kılmaktadır" (Çelik, 2022, s.11). Transhümanistler insanın ölümsüzlüğe bilim, teknoloji ve teknolojik araçlar ile ulaşabileceğini iddia ederek aynı zamanda bireyin ve toplumun yaşamının ve ilişkilerinin de yeniden inşa edilebileceğini açıklamaktadırlar.

"Felsefi-kültürel posthümanistler, teknolojik icatları kullanarak, edebi ve sanatsal eserleri üreten "post-insan" hayalini kurmakta ve gerçekleşmesini istemekte iken, teknobilimsel posthümanistler ise kendilerini "Aydınlanma Devrimi-Projesi"nin devamı ve hatta yoğunlaşması olarak görmekte ve insanın aklını ve onun dünyayı iyileştirme yeteneğini yüceltmektedirler" (Tirosh-Samuelson, 2012: 725). Ferrando'ya göre çoğu kez transhümanizm ile posthümanizm hareket birbirine karıştırılmaktadır. Ona göre transhümanizm, bilim ve teknolojiyi insan kavramının yeniden formüle edilmesinin ana varlıkları olarak kabul ederken, posthümanizm, post-insanı zaten erişilebilir bir durum olarak görmektedir, çünkü posthümanist görüşe göre bizler hiçbir zaman insan olmadık, demektir (Ferrando, 2019). Diğer yandan, Harari, üç farklı hümanizm olgusunun olduğuna dikkat çekmektedir: "Liberal, Sosyalist ve Evrimsel Hümanizm". Harari'ye göre "Liberal Hümanizm, insanın bireysel ve özgür olduğuna, "Sosyalist Hümanizm", insanın bireyselden ziyade kolektif olduğuna, "Evrimsel Hümanizm" ise

aynı Friedrich Nietzsche'nin de vurguladığı gibi insanın bir düşünsel ve fiziksel evrim geçirerek üst insan haline gelebileceğine inanan bir öğretilerdir" (Harari, 2020, s. 232-234). Harari, "Liberal, Sosyalist ve Evrimsel Hümanizm" tanımlarıyla, hümanizm, posthümanizm ve transhümanizm kavram ve öğretilerine farklı bir bakış açısı getirmek istemektedir.

1. HÜMANİZM VE TRANSHÜMANİZM KAVRAMLARI

Tarihçi A. Renaudet'e göre, "Hümanizm insan doğasına güvenmeyle ilgili bir ahlaktır. Hem incelemeye hem yaşama yönelmiş olarak daha üstün bir yaşama doğru aralıksız yönelişi benimsetir" (Timuçin, 2004, s. 286). Hümanist görüşte insan, evrensel olarak uygulanabilir ilkeler tarafından yönlendirilir. Kendilerini gerçekleştirmek ve insanlığa hizmet etmek için içsel olarak motive olurlar. Bu tür insanlar kendi faydalarını maksimize etmezler, genel ahlaki ilkelere göre kendilerinin ve çevrelerindeki insanların çıkarlarını dengelerler (Stern vd., 2008; Pirson ve Lawrence, 2009). Jean Paul Sartre, hümanizmi şöyle tanımlar: "Hümanizm, insanı en yüksek değer ve nihai amaç olarak kabul eden bir kuramdır" (Timuçin, 2004, s. 287). Husserl'in "bilinç" kavramını, "ego" (ben) olarak açıklayan Sartre'a göre benler, "etkin", "edilgen" ve "transandantal ben" olmak üçe ayrılmaktadır. Ona göre "transandantal ben" yeniden varoluştur (Sartre, 2016). Sartre, Husserl ve Heidegger'in görüşlerini izlese de daha çok "varoluşçuluk" kuramı ile hatırlanmaktadır. Sartre'da, "transandantal ben" kavramı ile insanın kendi sınırlılıklarının aşmasının gerekliliğini vurgulamakta ve ayrıca ona göre insan bu yönelim ile kendini varoluşunu yeniden kurabilecektir. Çağdaş düşünür Max More, "insanlığın hedefini, bilim ve teknoloji aracılığıyla insan ideallerinin rehberliğinde ulaşılacak bir üstünlük" olarak tanımlar (Kurzweil, 2021a, s. 548). Aşkınlık kişinin kendisine bir nesne olarak bakmasıyla ortaya çıkar ve kişi, hayatın mevcudiyeti içinde "varlığını" fark eder (Tan, 2022a). Hümanist görüşte, insan yaşamsal dünyasına "transandantal ben" ve "aşkınlık" kavramları ile bakarak gerçek mevcudiyetini bularak, amaç ve yönelimlerinin daha üstün bir yaşama doğru aralıksız yönelişini sergileyebilecektir. Bu sergileme sadece bireysel değil, aynı zamanda toplumsaldır. Düşünürlerin, süreç içerisinde hümanist görüşe eleştirel bir bakış açısı bakması ve insanın esasında

bilim, teknoloji ve teknolojik araçlar keşfedilmeden önce hiç var olmadığını ifade edilmesinin gerekliliği, posthümanizm kavramının ortaya atılmasına yol açmıştır.

Transhümanizm öğretisi ise bilim (nörobilim, nanoteknoloji, biyoteknoloji, infoteknoloji, cogno-biyoteknojiler, nöroteknoloji, nöral ağlar vb.), teknoloji, teknolojik araçlar ve yazılımı kullanarak, insan-teknoloji bütünleşmesi ve/veya yakınsaması ile dinsel metinlere göre insanın cennette sahip olduğu sınırsız bilgiye erişim ve ölümsüzlüğe ulaşmayı amaçlayan bir entelektüel ve kültürel harekettir. “*İng. humanism; Fr. humanisme; Alm. Humanismus. Akıllı insan varlığını tek ve en yüksek değer kaynağı olarak gören ve insanı daha yüce bir yaşam biçimine ulaştırmayı amaçlayan öğretiler*” (Timuçin, 2004; Cevizci, 2017). Hümanizm öğretisinin merkezinde insan bulunmaktadır ve insan her şeyin ölçüsüdür. Süreç içerisinde, hümanizm öğretisi, bilim, teknoloji, teknolojik araç ve yazılımların icadı ve gelişimi ile gelişerek, değişerek ve dönüşerek tekrar adlandırılmıştır: transhümanizm öğretisi. “Transhümanizm terimi ilk olarak 1957 yılında Julian Huxley tarafından, insanoğlunun topyekün olarak kendini aşması ve yeni bir tür varoluşsal eşiğe gelmesi anlamında kullanılmıştır. *İnsan olarak kalan ama insan doğası için ve yeni olasılıkları fark ederek kendini aşan insan inancına transhümanizm*” olarak adlandırılmıştır (Demir, 2021, s. 18; Bostrom, 2005a; Arvas, 2022, s. 221). Literatürde, “Transhuman kelimesini ise Dante’nin (1265-1321) “İlahi Komedy” eserinde –insan vücudunun ölümsüz bedene dönüşmesi- anlamında kullanılmıştır” (Kurt, 2021a, s. 58). Transhümanizm kavramında, zeki, akıllı, rasyonel ve belli yüce değerlere ulaşmaya amaçlayan insan merkeze konulmakta; insanın tarihsel, dinsel, kültürel, düşünsel, duygusal ve bilişsel sınırlılıklarının bilim-teknoloji-yazılımın yakınsamasıyla aşılabileceği vurgulanmakta; insanın tarihsel, kültürel, mitsel ve dinsel metinlerde anlatılan bilme ve yaşamsal sınırlılıklarının (öğrenme, ölümlülük, bedenin eskimesi, hastalanma, fiziksel kapasitenin düşmesi vb.) olmadığı ana dönmesi için gerekli olan bir öğreti, entelektüel ve kültürel bir hareket olduğu anlatılmaktadır. Transhümanist öğretinin temellerinde hümanizm ve post-hümanizm öğretileri bulunmaktadır.

2. POSTHÜMANİZM KAVRAMI VE GELİŞİMİ

Posthümanizm kavramı, ilk olarak Josiah Macy tarafından ortaya atılmıştır. İnsan değerlerinin akılcılık ve rasyonaliteyle özdeşleştirilmesi, en açık

biçimde, transhuman hareketiyle ilişkilendirilen, post-yapısalcı olmayan post-hümanizm biçiminde kendisini göstermektedir. Nick Bostrom’a göre, insanın zihinsel, fiziksel, duygusal ve manevi kabiliyetlerini görünen çok ötesinde arttırılarak çocukluk döneminden çıkıp posthuman çağına girecektir (Bostrom’dan aktaran Ferry, 2023, s. 1). Posthümanizm terimi, felsefe, bilim ve teknoloji çalışmaları, edebiyat çalışmaları, eleştirel teori, teorik sosyoloji ve iletişim çalışmalarına, teorik olarak uygulanmaktadır. Posthümanizm kavramı ve öğretisi, insan gelişiminin ‘post-biyolojik’ ‘post-Darwinci’ bir aşamasını tasavvur etmeye yardımcı olmayı amaçlamaktadır. Posthümanizm, sadece genetiği değil, aynı zamanda kültürel ve teknolojik varlığın tüm gereçlerini de içermektedir (Tirosh-Samuelsan, 2012; Porpora, 2017; Bolter, 2016). Posthümanizm, sadece akıl, bilim ve teknoloji ile bireysel olan değişimi ve dönüşümü değil, aynı zamanda toplumsal, kültürel değişimi ve dönüşümü de hedefleyen bir entelektüel ve kültürel harekettir.

Hümanizm, insan doğasını iyileştirmek için yalnızca akıl, bilim, eğitimsel ve kültürel iyileştirmeye güvenme eğilimindeyken, transhümanistler, biyolojik ve genetik mirasımızın dayattığı sınırları aşmak için teknolojiyi de uygulamak istemektedirler. Ek olarak transhümanistler, bu engelleri ortadan kaldırmak ve insanın entelektüel, fiziksel ve psikolojik kapasitelerini büyük ölçüde geliştirmek için teknolojiler geliştirmeyi yaygın olarak kullanılabilir hale getirmeyi planlamakta ve hedeflemektedir. Diğer yandan insanın istenmeyen ve gereksiz gördüğü yönlerini iyileştirmek için de teknolojilerin kullanımını destekleyen entelektüel ve kültürel harekettir (Porpora, 2017; Iuga, 2016; Hefner, 2009). Transhümanizm, “son yirmi yılda tanımlanan bir harekettir ve mevcut ile gelecekteki teknolojilere odaklanır” (Bostrom, 2005, s. 22). Biyolojik sınırlamaları aşmayı ve insanlık durumu, teknoloji ve kültür arasındaki ilişkiyi etik ve sosyal bir teori olarak değerlendirir (Tirosh-Samuelsan, 2012). Transhümanistler, radikal zekâ gelişimi, neredeyse ölümsüzlük ve yapay zekâ ile etkileşim gibi hedeflere inanırlar (Schneider, 2008). Günümüzde teknologlar, bilim insanları ve transhümanistler, hem insanlığın elde ettiği tüm bilgileri dijital olarak yapay zekâ, nanoteknoloji, biyoteknoloji, infoteknoloji, cogno-biyoteknojiler, nörobilim, nöroteknoloji, nöral ağlar, otomat teorisi, zekâ çalışmaları, internet ve bulut çözümlerini kullanarak insan beynine aktarmakta istemekte hem de insanı, teknolojinin sahip olduğu

donanım, dijital kod ve yazılım özellikleriyle birleştirmek istemektedirler. Burada hedeflenen amaçlar, tekillik, süper akıllı insan ve toplum ile insanın yaşamın uzaması ve hatta insanın ölümsüzlüğü elde etmek istemesidir.

3. TEKİLLİK VE TRANSHÜMANİZM KAVRAMLARININ YAKINSAMASI

Tekillik (singularity) kavramına John von Neumann'ın atıf yapılarak açıklanmaktadır. Buna göre: "Gittikçe hızlanan gelişmeler, ırkımızın tarihinde benzeri olmayan bir tekillik noktasına ilerlediğimiz izlenimi veriyor" (Ford, 2018, s. 265; Tarhan, 2020, s. 351). Ray Kurzweil, tekilliği, "teknolojik değişim hızının, insan yaşamını geri dönülmez biçimde dönüştürecek kadar yüksek olacağı, değişimin etkilerinin de bir o kadar derinleşeceği, geleceğe ait bir dönem" olarak açıklamaktadır (2021a, s. 19). Tekillik (singularity) kavramı; insanın araca, aracın da insana dönüşeceğine atıf yapar. Tekillik kavramı ile nanoteknolojiler (NBEB), internet, bulut çözümleri, -Nano, Bio, Info, Cogno-biyoteknolojiler-(NBIC), nörobilim, nöroteknoloji, nöral ağlar, otomat teorisi ve zekâ çalışmaları ile insana yeni eklenmek istenen inorganik, nicel olan uzantı, yetenek ve kapasitelerdir. Kurzweil, "Tekillik Yakın: İnsanlar Biyolojinin Ötesine Geçtiğinde" (2005) adlı eserinde, "İlk gerçek anlamda zeki makine 2020'lerin sonunda inşa edilecek. Tekillikse 2045 dolaylarında gerçekleşecek" demektedir (Ford, 2018, s. 266). Kurzweil (2021a) 2045'te biyolojik olmayan zekânın, mevcut insan zekâsının bir milyar kat daha güçlü olacağını öngörmektedir. Cole-Turner (2012) transhümanistlerin süper zekâ ve nanoteknolojinin 100 yıl içinde gelişeceğini düşündüğünü belirtiyor. Iuga (2016) ise Teknolojik Tekilliğin, biyolojik ve teknolojik varoluş arasındaki ayrımları ortadan kaldıracığını ifade etmektedir. Ray Kurzweil, tekilliğin evrimini a) fizik ve kimya (atom yapıları bilgisi), b) biyoloji (DNA bilgisi), c) beyin (Sinir örüntüleri bilgisi), d) teknoloji (donanım ve yazılım tasarım bilgisi), e) teknoloji ile insan zekâsının birleşmesi, f) evrenin uyanışı olarak altı aşamada açıklamaktadır (2021a, s. 33). Hefner'e göre Ray Kurzweil, transhümanizmin motoru olarak "üst üste binen üç devrimi" tanımlamaktadır. Bunlar, genetik, nanoteknoloji ve robotiktir (G-N-R). G-N-R'in odak noktası, insanın zayıflığını ve sonluluğunu ortadan kaldırıncaya kadar iyileştirmedir. G-N-R devrimi, Kurzweil'in "insan beyninin tersine mühendislik" dediği şeyin bir alıştırmasıdır (2009). Kurzweil, tekillik kavramı ve çalışmaları ile insanın ölümsüzlük

umuduna çare bulmayı amaçlamaktadır. Ek olarak, Kurzweil, eserlerinde ölümü kabul etmediğini ve ölümün teknoloji-yazılım-insan bütünleşmesiyle aşılabileceğini açıklamaktadır. Yazılım, donanım, algoritma ve kod ile insan tarafından oluşturulan zekâ, yapay zekâ olarak açıklamaktadır.

Yapay zekâ kavramı ile insanı diğer varlıklardan ayıran, dili üretebilmesi; düşünmesi, konuşması; algılaması, öğrenme ve muhakeme yetisine sahip olması ile aracın sahip olduğu bilinç ve akla gönderme yapılmaktadır. Yapay zekâ teknolojileri alanında en önde giden ülkeler ABD ile Çin'in şirket ve markalarıdır. Düşünörlere göre yapay zekâ hem günümüzde hem de gelecekteki akıllı ev ve ofisler, akıllı robotlar, yepyeni uzamlar, işletme, finans, pazarlama ve satış yönetimlerinde birçok fırsat ve imkân sunar. Örneğin, Stephen Hawking'e göre, "Süper-akıllı yapay zekâ (AI-Artificial Intelligence)'nın gelişimi, insanlığın başına gelen ya en iyi ya da en kötü şey olacaktır" (2022, s. 170). Yapay zekâ kavramını ile ortaya atan Alan Turing, "Hayır, güçlü bir beyin geliştirmeye hevesli değilim. Peşinde olduğum tek şey yalnızca ortalama bir beyin, Amerikan Telefon ve Telgraf Şirketi'nin başkanı gibi bir şey" demiştir (Kurzweil, 2021, s. 103). Turing (1937) dijital bilgisayarların insanın sınırlı olduğu sayılabilir rakamları işleyebildiğini, karşılaştırabildiğini ve insan belleğini desteklediğini açıklamaktadır (Dexter, 2012, s. 130). Alan Turing ile Enigma projesinde birlikte çalışmış olan, Matematikçi I. J. Good 1965 yılında, "İlk süper zekâ makine insanın yaratma gereksinimi duyacağı son icat olacaktır, yeter ki makine bize onu nasıl kontrol altında tutacağımızı söyleyecek kadar yumuşak başlı olsun" demiştir (Bostrom, 2016, s. 20).

Yapay zekâ teknolojileri hakkında I. J. Good'un söylemiyle Stephen Hawking'in söylemi benzerdir. Alan Turing'in yapay zeka çalışmalarındaki amacının ise insan zekâsına sahip olan bir yapay zeka olduğu anlaşılmaktadır. Diğer yandan Alan Turing'in günümüzün nanoteknoloji (NBEB), internet, bulut çözümleri, -Nano, Bio, Info, Cogno-biyoteknolojiler-(NBIC), nörobilim, nöroteknoloji, nöral ağlar, otomat teorisi ve zekâ çalışmalarında ulaştığı noktayı görebilseydi, fikrini değiştirebilirdi. "Cyberpunk 2077", "Blade Runner" ve "Transcendence 2014" gibi filmler de yapay zekâ ve tekillik çalışmalarının insan yaşamına muhtemel olabilecek etkilerini işlemektedir. Diğer yandan Bostrom'un da vurguladığı gibi "yapay zekâ araştırmacıları elli yılı aşkın zamandır insan düzeyinde yapay zekâyâ erişmek için çalışıyorlar.

Elbette şimdi tam meyvelerini toplamaya hazırlanırken birdenbire durup tüm bu çabaları çöpe atmaları hayal olur” (Bostrom’dan aktaran Arvas, 2022, s. 205). Teknolojik icat ve gelişmeler ile insanlığın gelişim aşamaları birlikte açıklanmaktadır. Örneğin, endüstri toplumu, endüstri sonrası toplum, bilgi toplumu, enformasyon toplumu ve süper akıllı toplum gibi. Dolayısıyla Bostrom, sadece öznel değil, aynı zamanda nesnel bir tespit de yapmaktadır. Bu tespiti eleştirel olarak bakan düşünürler görüşlerini şu şekilde açıklamaktadır; “Transhümanistler, sözde bizi bekleyen insan sonrası geleceği tarif ederken, imgelerini dini ilahilerden ve eski mitlerden ödünç alan fantezilere” kapılmaktadır (Ranisch ve Sorgner, 2015). Demir (2021, s. 45), “ölüm ve yaşlanmanın genetik bir mesele olduğuna dair inancın yayılmasının dini söylemlerin gücünü azaltabileceğini belirtir”. Dağ (2022, s. 224) ise, “insanlığın hümanizm süreciyle insan-tanrı-doğa dengesini bozduğunu ve transhümanizmin, insanlığın düştüğü büyük bir ikinci günah olabileceğini” ifade eder. Düşünürlere göre, transhümanizm öğretisi ve transhümanistler; a) tarihsel, kültürel, dinsel ve mitsel metinlerinin etkisi altındadır ve bu kültürel hareket fantezileri barındırmaktadır; b) dinsel söylemlerinin gücünün ve etkinliğinin azalmasına yol açmaktadır; c) insan-donanım-yazılım yakınsaması ile oluşacak tekillik, insan-tanrı-doğa dengesinin kaybolmasına yol açmaktadır. Ve ayrıca, tehdit, günah ve çeşitli sorunları da barındırmaktadır.

4. TRANSHÜMANİZM VE İNSAN RUHUNU KAVRAMAK

Tekillik ile yaratılmak istenen varlığın nicel ve nitel özellikleri; a) uyuyamamak, b) unutmamak ve c) sınırsız belleğe sahip olmak olarak açıklanmaktadır. Bu nicel ve nitel özellikler, aynı zamanda, makale içerisinde atıf yapılan metin ve düşünürler göre ölümsüz ve bilge insanın da özellikleridir. Michelet’in dediği gibi, “-ruhunu- kavramak için izini bıraktığı birey-nesne ilişkisine bakmak gerekir” (Nora, 2022, s. 326). Sennett (2021, s. 10) karakteri, kişisel arzularımıza ve diğer insanlarla olan ilişkilerimize yüklediğimiz etik değerler olarak tanımlar. Ayrıca, karakterin, duygusal deneyimlerimizin uzun vadeli boyutuna odaklandığını belirtir.

İnsan, sadece nesnel değil, aynı zamanda hem duygusal hem de deneyimleri içerisinde kendini inşa eden bir varlıktır. Ve teknoloji katı verileri (sayılabilir, nicel) kullanır. Dijk’e göre, “dijital bir koddur ve “dijital

kod (...) yeni medya özelliğidir” (2016, s. 23). Dijital kod, 0 ve 1 rakamlarıyla yaratılan bir veri, iletişim, enformasyon ve bilgi dizgesidir. Akıl da, belleği ve bilgiyi belli kod ve akışlar içerisinde yönetir ve bellek, bilgiye ulaşmak ve bilgiyi saklamak için bir hafıza, hatırlatma reçetesi ve/veya kodlamasıdır. Günümüz insanı belleğini kullanmak yerine, Google vb. yazılım ve donanımları kullanmak istemektedir. McLuhan’ın da vurguladığı gibi araç insanın uzantısıdır ama sadece katı verileri (0-1 dizgeleri) kullanan bir varlık (trans-human), katı veriler ile okuduğu imge, kavram, terim ve sözcüklerin sahip olduğu yan anlam, mana, gösterge ve çağrışımları nasıl içselleştirebilir? Her şeyi belleğinde saklamak bir bilgelik mi yoksa bir cahillik göstergesi midir? Unutmak insanın eksik yanlarından biri olarak açıklanmaktadır ama bir varlığın yaşamındaki tüm öğrendiği veri, enformasyon ve bilgiler ile tüm duygu, düşünce ve faaliyetlerini (tüm ödediği faturalar, üzüntüleri, bindiği ulaşım araçlarını, yediği yemekleri vb. gibi) hatırlaması nasıl olumsuz sonuçlar yaratabilir? Uyuyamamak, unutmamak ve sınırsız belleğe sahip olmanın nasıl yan etkileri olabilir?

Jorge Luis Borges (1899-1986), “Bellek Funes” adlı eserinde hiç unutmayan bir kişinin karşılaşacağı sorunları anlatmaktadır. Eserde, Funes’in (ana karakter) attan düşüp başını yere çarptıktan sonra muazzam bir belleğe sahip olarak, hatırlama ve unutmama yetisinin inanılmaz boyutlara çıktığı anlatılmaktadır. Quiroga, ise *Borges ve Bellek: İnsan Beyniyle Karşılaşmalar* adlı eserinde hem Borges’in hayatını hem de “Bellek Funes”in ana karakteri “Ireneo Funes” ile Borges’in yaşamlarındaki benzerliklerini betimlemektedir (2013). Borges, ailesinden gelen hastalık nedeniyle ileride görme bozukluğu çekebileceğini ön görerek ve görme yetisini tamamen kaybetmeden önce, neredeyse tüm zamanlarını okumalar yaparak geçirmiştir. Örneğin Umberto Eco, “Gülün Adı” adlı eserinin ana karakterlerinden biri olan kör kütüphaneciyi Borges’ten esinlenmiştir. Borges, “Funes için, hikâyemin sihirli compadrito’su hakkında üstinsanların öncüsü, yerel ve kırsal bir Zerdüşt diyebilirim” der (Quiroga, 2013, s. 28). Borges’e göre de unutmamak ve sınırsız belleğe sahip olmak, Nietzsche vurgusu ile üstinsan olmaktır. Fakat Borges, eserinde “Ireneo Funes”in özellikleri hem övmekte hem de eleştirmektedir. Borges, “Bellek Funes’in uzun bir uykusuzluk metaforu olduğunu savunur (...) (Funes) Ama unutumadığımdan, bilincim açık kalıyor, ben de uyuyamıyordum” (Quiroga, 2013, s. 23).

Gün içerisinde unutamadığı bir olaydan dolayı uykusuz kalmayan biri var mıdır? Psikologlarda uyumanın yararları ve uyuyamanın da zararları üzerinde çalışmalar yapmışlardır. Örneğin, Myers ve Dewall'a göre, uykunun var olmasının beş nedenini; "1) uyku korur, 2) bağışıklık sistemini yenilemeye ve beyin dokularını onarmaya yardım eder, 3) deneyimlerimizi düzenlemeye ve yeniden inşa etmeye yardımcı olur, 4) yaratıcı düşünmeyi besler, 5) büyümeyi destekler" olarak açıklamaktadırlar (2017, s. 105-106). Uyku bozuklukları ise, insomni, narkolepsi, uyku apnesi ve gece terörü şeklinde ortaya çıkmaktadır. Dolayısıyla, uyku, insanın bağışıklık sistemini, beyin dokularını yeniler ve uyarır; gündelik yaşantımızdaki deneyimlerimizi düzenler ve yeniden inşa eder. Uykusuzluk ise insanın sinir sisteminin işlevlerini bozmaktadır. Uyku insan için yararlı bir etkinliktir. Uyumak insanın her gün duyarak, görerek, dokunarak, tadarak, koklayarak ve dokunarak öğrendiği tüm veri, enformasyon ve bilgiyi sınıflandırır ve insanın yaşamındaki kullanımlarına göre düzenlemesine ve tekrar inşa etmesine yardımcı olur. "Funes şöyle der: Bende tüm insanlığın dünya olduktan beri sahip olduğu anılardan daha fazlası var. (...) benim belleğim beyin, bir çöp yığını gibi" (Quiroga, 2013, s. 26). Ayrıca Borges, "Funes'in birçok dili çok kolay öğrenmesine rağmen düşünme konusunda becerikli değildi, sanırım" demiştir (Quiroga, 2013, s. 29). Bilim hafıza ve türlerine üzerine de çalışmalar yapmaktadır. Örneğin, hafıza türleri; "a) toplumsal/kolektif hafıza, b) iletişimsel ve kültürel hafıza, c) kaydedici ve işlevsel hafıza ve d) negatif hafıza ve hatırlama" olarak açıklanmaktadır (Sancar, 2021, s. 38-48). Hafıza bir bellektir, verileri kaydeder, işler, sınıflandırır ve tekrar sisteme sokar. İnsan gibi donanım ve yazılımda bellek ve hafızaya sahiptir. Yapay zekâ sadece belleğe ve hafızaya sahip değildir aynı zamanda dili üretebilmekte; düşünmekte, konuşmakta; algılamakta, öğrenme ve muhakeme yetilerine sahip olabilmektedir. Harari, Connerton ve Ong, ise teknoloji ve bilim ilerledikçe bu durumun olumsuzluğuna dikkat çekmektedir. "Güç arttıkça, ihtiyaçlara uygun olmayan duygusuz ve mekanik bir dünya oluştu" (2020, s. 372). Dijital medya, kişisel belleğin kültürel değerini azaltır çünkü hatırlanan şeyin hatırlayan kişiyle olan bağı zayıflatır (2021, s. 138). Sonuç olarak, hafıza yerine hatırlatma odaklı sistemler bilgiyi artırabilir ancak birçok konuda bilgisizlik yaratabilir (1999). Düşünürlere göre, yaşadığımız dünya insani duygulardan yoksun ve mekaniktir; insan

belleğini kullanmamakta direnmekte ve teknolojik araçlara güvenmektedir; belleğin güçlü ve sınırsız olması yeterli değildir hatta bu özelliklere sahip olan varlık hem bilgili hem de cahil olacaktır.

Kurzweil ise, günümüz insanın sahip olduğu belleğinin yerine kullandığı yazılım, bulut ve yapay zekâ çözümlerinin, süreç içerisinde sadece kullanmayacağını aynı zamanda bu çözümler ile birleşeceğini, bütünleşeceğini ve yakınsayacağını belirtmektedir (Kurzweil, 2021a). Farklı düşünceye sahip düşünürler ise görüşlerini şu şekilde ifade etmektedir; Jan Assmann'a göre, "Bir insan ve bir toplum geçmişi sadece bağlantı kurduğu ilişki çerçevesinde yeniden inşa edebiliyorsa, bu ilişki çerçevesi dışında kalan her şeyi unutacaktır (Sancar, 2021, s. 42). "Sürekli olarak hafızadan söz etmemizin bir tek nedeni olabilir: Artık hafıza yok" (Nora, 2022, s. 19). Connerton, "Modernite Nasıl Unutturur" adlı eserinde modernitenin bir kültürel amnezi yarattığını öner sürmektedir. Kültürel amnezi ortaya çıkma nedenlerini ise, "a) insan yerleşiminin çapı, b) hızın yükselişi ve c) kurulu bir çevrenin belirli aralıklarla kasti olarak yıkılması" olarak açıklamaktadır (2021, s. 99). Düşünürlere göre, kişi ve toplum sadece ilişki kurduğu uzamlar çerçevesinde kendini inşa ederse gerçek hafızasını kaybetmeye mahkumdur; hafıza kavramı ve olgusunu daima gündemde tutmanın amacı esasen hafızanın düşmüş olmasıdır; modernite, onun çevresi, ilişkileri ve özellikleri bir kültürel amnezinin oluşmasını sağlamaktadır. Ayrıca dikkat edilmesi gereken diğer bir konu, günümüz dijital ve yeni medyası neyin önemli olduğuna, hangi veri, enformasyon ve bilgilerin saklanması ve yayılmasının gerekli olduğuna karar vermektedir.

5. KABUKTAKİ HAYALET FİLMİ ÜZERİNDEN TRANSHÜMANİZM ANALİZİ

5.1. Yöntem

Makalede, sosyal bilimlerin araştırma yöntemlerinden betimsel araştırma ile göstergebilimsel çözümleme kullanılmaktadır. Araştırma, *Kabuktaki Hayalet* filmi üzerinden transhümanist öğretinin sinemaya yansımalarını göstergebilimsel çözümlemeyi ve betimsel olarak analiz etmeyi amaçlamaktadır. Tan ve Yavuzcan'a (2023) göre, göstergebilim, anlamların oluşumunu dizge (paradigma) ve dizim (sentagma) ile anlam arasındaki ilişkiyi çözümleyerek analiz etmektedir. Göstergebilim, seçme (dizge) ve dizme (dizim) süreçleriyle yapılan kodlama işlemi

sürecinde oluşturulmak istenen anlamı incelemekte ve çözümlemektedir (s. 218). Betimleme ise, “neyin ne olduğunu, şeylerin nasıl başlayıp sürdüğünü ya da bir durumun, kişinin ya da olayın neye benzediğinin resmini çizmektir” (Punch, 2014, s.16). Göstergebilimde ilk başlarda göstergeyi kavram (yazı-kavramsal imge) ve söz (işitsel imge) üzerinden incelemiştir. Diğer yandan geleneksel ve dijital medyada ve kavramsal imgelerden daha çok beden, görüntü, görünüş, bakış, bakma, görsel ve fenomenler öne çıkmaktadır. Umberto Eco'nun da açıkladığı gibi göstergebilimin başka bir şeyin yerine geçebilen her şey olarak yorumlayarak daha geniş bir perspektiften baktığını söylemektedir (Erol, 2023, s.57). Göstergebilim, bir nesnenin ya da nesnenin imgesinin başka bir anlama ifade ederek nasıl bir göstergeye dönüştüğünü çözümlemektedir. *Kabuktaki Hayalet*'teki Motoko Kusanagi karakterinin hem bedeninin hem de ruhununun başka bir şeyin yerine geçtiğini anlamak, açıklamak ve çözümlemek için çalışmada göstergebilim seçilmiştir. Araştırma bağlamında Kusanagi karakteri sadece bir beden, görünüş ve/veya görsel değildir aynı zamanda hem bir siborg hem de transhuman insanın yerine geçebilen bir göstergedir. Araştırmada kullanılan betimsel araştırma ile insanın ölümsüzlük isteği ve transhümanizm arasındaki ilişkinin ne olduğunu, nasıl başlayıp sürdüğünü ve transhumanın neye benzediğini anlatmak, açıklamak ve çözümlemek için kullanılmaktadır.

Siborg bedenler ile yapılan akademik çalışmalarda dinsel, tarihsel, mitsel ve kültürel imgeler; post-hümanizm ve post-endüstrileşme; transhümanist dünyalar, siberpunk; sibernetik organizmalar, sibernetik ve siborg bedenler öne çıkmaktadır. Boynukalın ve Doğan'ın çalışmasına göre “Beden, biyolojik bir organizma olmaktan çok içinde bulunduğu topluma dair tarihsel, kültürel, siyasal ve dini birçok özelliğin de barındırıcısıdır” (2020, s. 891). Çalışmada da açıklandığı transhümanizm öğretisi dinsel, mitsel ve kültürel birçok özelliği barındırmaktadır. Özelçuk'a göre “Sibernetik organizmalar (siborglar), fütüristik bir tasavvurdan ziyade artık gerçekliğin bir parçası haline gelmiştir” (2022, s. 309). *Kabuktaki Hayalet*'teki Motoko Kusanagi karakteri transhumanın vücut bulduğu makine-insan-yazılım-bilinç-belleğe sahip olan bir siborgdur.

Sepetci ve Küngerü'nün Cyberpunk 2077'yi inceledikleri araştırmalarına göre geleceğin transhümanist dünyasında vahşi kapitalizm ve çok

uluslu şirketler hüküm sürecektir. Transhümanist dünya ve filmleri sosyal hayatı ve kültürü biçimlendirmede etkin bir araç olma potansiyeline sahiptir (Sepetci ve Küngerü, 2022). *Kabuktaki Hayalet* filminin sahnelerinde de hem binalarda (outdoor) hem de bina içlerindeki duvardaki panelerde (indoor) reklam anlatılarını görmek mümkündür. Diğer yandan Serttaş'a göre vahşi kapitalizm ve çok uluslu şirketlerin Post-endüstri dünyasındaki hem siborg hem de siberpunk anlatıya sahip olan filmler bireyleri hem yabancılaştırmakta hem de bu nesnelere tahakkümü altına girmeleri varoluşsal rahatsızlıklara neden olabilmektedir (2018).

Alptekin'e göre *Ghost in the Shell* (Kabuktaki Hayalet) filmindeki Motoko Kusanagi karakteri hem teknoloji ve teknolojik araçların hem de insan beyinin birlikte kullanılmasıyla oluşan sentetik sibernetik bedene sahiptir. Ve ona göre üretilen bu bedenler siberpunk sineması içerisinde siborg adı verilen varlıkları temsil etmektedir (Alptekin, 2022). Serttaş'a göre ise *Ghost in the Shell* filminde insan hafızası, anıları ve geçmişi bir tür zayıflık olarak görülmektedir (2018). Transhümanistlere göre insan, belleğinin kapasitesi ve yetilerinin artması için teknolojik araçlara güvenmelidir. Diğer yandan onlara göre belleğin güçlü ve sınırsız olması yeterli değildir aynı zamanda yerine kullanılacak yazılım, bulut ve yapay zekâ çözümlerinin, süreç içerisinde beden ve ruhla birleşeceğini, bütünleşeceğini ve yakınsayacağını da belirtmektedir. Transhümanistlere göre insan belleği düşmüştür. Oysa çalışmada Luis Borges'in, Funes karakteri üzerinden açıklandığı gibi insanda yalnızca ışığın değil, aynı zamanda karanlığın da var olması gerekmektedir. Erol'un çalışmasına göre *Ghost in the Shell* gibi filmler, siborgları merkez alarak cinsiyet, insanlık, zihin ve beden kavramlarını derinlemesine işler ve insanın doğası, ne olması gerektiği ve ölümsüzlük arzusu gibi konuları sinemasal araçlarla etkili bir şekilde tartışır” (2023, s.67). *Ghost in the Shell* (Kabuktaki Hayalet) filmi bir yandan bedeni, görünüşü, fenomeni diğer yandan ruh-yazılım ve kadın-erkek cinsiyet diyalektiğini ve ölümsüzlüğü transhümanizm öğretisi üzerinden tartışmaya açmaktadır.

5.2. Araştırma, Bulgular ve Bulguların Yorumlanması

Sinema tarihinin en etkili siberpunk filmlerinden biri olan Mamoru Oshii'nin yönettiği *Kabuktaki Hayalet* (1995), görsel olarak çarpıcı animasyonu ve düşündürücü anlatımıyla izleyicileri büyülemektedir. İlk olarak

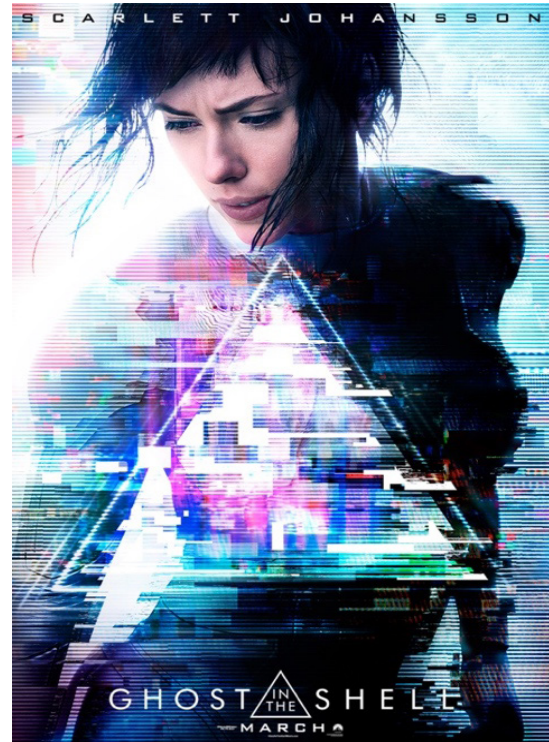
1989'da Masamune Shirow tarafından bir manga dizisi olarak oluşturulan seri, o zamandan beri çeşitli anime uyarlamalarına, filmlere ve video oyunlarına genişlemiştir. Siberpunk türünde değerlendirilen *Kabuktaki Hayalet* filminde keşfedilen ana fikirlerden biri, Descartes ve Hegel gibi filozofların eserlerinden etkilenen zihin ve beden tartışmasıdır (Araiba, 2021, s. 77). Filmde tekilik (singularity) kavramı ve olgusu "Cyborg" (beden-kabuk-donanım) ile "Hayalet" (zihin/gerçek ve yapay bilinç-zekâ bütünleşmesi) göstergeleri üzerinden açıklanmaktadır. "Kabuk" (beden-cyborg), nanoteknolojiler (NBEB), internet, bulut çözümleri, -Nano, Bio, Info, Cogno-biyoteknolojiler-(NBIC), nörobilim, nöroteknoloji, nöral ağlar ve otomat teorileridir. "Hayalet" (zihin) ise yapay zekâ çalışmaları ile insana yeni eklemelenmek istenen inorganik ve nicel olan uzantı, yetenek ve kapasitelerdir. Adem ile Havva'nın, "Bilgelik Ağacı" meyvesini yemeleri ile bilme, problem çözme, öğrenme yeteneği ve gücü ile muhakeme edebilme, iyi hüküm verebilme ve eleştirel görüş yetilerini sahip olabildikleri dinsel, kültürel ve tarihsel metinlerde anlatılırken, *Kabuktaki Hayalet* filminde, bu özelliklere sahip olmanın yolu, gerçek bilinç ile yapay zekânın birleşimi ile oluşan "Hayalet" üzerinden anlatılmaktadır. *Kabuktaki Hayalet*'teki Motoko Kusanagi karakteri, internete, ağlara ve akışlara bağlanarak istediği bilgilere ulaşabilmektedir. Filmdeki kahraman Motoko Kusanagi karakteri, makale atfı yapılan Ray Kurzweil'in, transhümanizmin motoru olarak tanımladığı, genetik, nanoteknoloji ve robotik (G-N-R) ile insanda var olan zayıflık ve sonluluğunu ortadan kaldıran bir teknolojiye de sahiptir. *Kabuktaki Hayalet*'teki Motoko Kusanagi karakteri aynı transhümanizm öğretisinde olduğu gibi bilim (nörobilim, nanoteknoloji, bioteknoloji, infoteknoloji, cogno-biyoteknolojiler, nöroteknoloji, nöral ağlar vb.), teknoloji, teknolojik araçlar ve yazılımı kullanarak, insan-teknoloji bütünleşmesi ile yaratılmıştır. *Kabuktaki Hayalet* siberpunk bilim kurgu filmlerine bir örnektir.

Siberpunk kavramı cyber (siber) ve punk kelimelerinin birleşiminden oluşmaktadır. Punk kültürü 1970'lerde ortaya çıkan ve var olan toplumsal sistemlerin yıkılmasını isteyen bir alt kültür öğretisidir. Siberpunk kavramı "1983 yılında Amazing Science Fiction Stories (İnanılmaz Bilim Kurgu Hikâyeleri) dergisinde Bruce Bethke'nin yazmış olduğu Cyberpunk adlı kısa bir öykünün başlığı olarak kullanılmıştır" (Cavallaro, 2000, s. 13'den aktaran Alptekin, 2022, s. 83). "Siberpunk, post-hümanizm ve post-endüstrileşme özelliklerini

vurgulayan bilim kurgu edebiyatının bir türüdür" (Yılmaz, 2006, s. 258'den aktaran Serttaş, 2018, s. 350). Siberpunk, karmaşık konulara yeni bir bakış açısı sağlamak için insan doğası ve teknoloji hakkındaki fütüristik fikirleri birleştirir. Özellikle film endüstrisi, bu bakış açısını aktarmada kullanılan önemli ve vizyon açıcı bir yoldur. Özel efektler, animasyon ve yetenekli aktörler/yönetmenler kullanılarak sinema aracılığıyla izleyiciye fütüristik bir dünya yaratılabilir. Siberpunk türüne giren filmlere bakıldığında, genellikle sadece eğlenmekle kalınmaz, aynı zamanda psikolojik ikileme de karşılaşılır (Wowsays.com, 2023).

Aksiyon dolu yüzeyinin altında film, izleyicileri karmaşık temaları ve sembolizmi daha derine inmeye davet eden girift göstergebilimsel öğelerle doludur. *Kabuktaki Hayalet*'in merkezinde, bilgi ve bilincin birleştiği sanal bir âlem olan siber uzay kavramı yer almaktadır. Siber uzayın tasviri, filozof Jean Baudrillard'ın hipergerçeklik teorisinden büyük ölçüde etkilenmiştir (Baudrillard, 2014). Baudrillard'ın modern toplumun simüle edilmiş gerçekliklerle dolu olduğunu öne sürmesi gibi, filmde gerçek ile sanal arasındaki sınırları bulanıklaştırarak bu fikri yansıtmaktadır.

Resim 1. *Kabuktaki Hayalet* Filmi Afişi



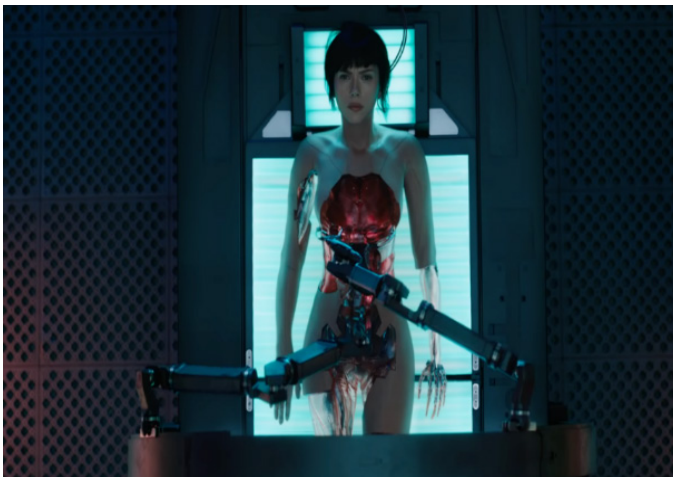
Açılış sahnesinde, filmin afişinde, karakterleri saran veri akışlarının ve bilgisayar kodlarının görsel

temsili, siber uzayı, kimliklerin şekillendirilebilir ve anlaşılması zor olduğu sembolik bir manzara olarak karşımıza çıkmaktadır. Kahraman Motoko Kusanagi'de görüldüğü gibi, bir kişi biyolojik bedenini protez bir bedenle değiştirdiğinde bile, hayaletleri bozulmadan kalır. Bu, benliğin doğası ve kişinin bilincinin yeniden üretilip üretilmeyeceği veya aktarılabilirliği hakkında felsefi sorular ortaya çıkarmaktadır. Ayrıca burada kullanılan 'hayalet' bilgisi, bizim kültürümüzde 'can' ve 'ruh' olguları kapsamında da değerlendirilmelidir.

Resim 2. Kabuktaki Hayalet Filmi içerisinde bir sahne



Resim 3. Kabuktaki Hayalet Filmi içerisinde bir sahne



Hayaletin Sembolizmi: Filmin başlığı olan *Kabuktaki Hayalet*, merkezi göstergebilimsel kavram olan 'hayalet'e gönderme yapmaktadır. Gilbert Ryle'in zihin ve beden arasındaki felsefi ayrımından (Ryle, 1949) ödünç alınan filmdeki "hayalet", bilinci, duyguları ve insan olmanın özünü temsil eder. Bu bağlamda "Hayalet", benlik, hafıza ve varoluş göstergebilimini keşfederek bir kişinin kimliğinin özünü anlatmaktadır. Aynı zamanda "Hayalet" kavramı, bir bireyin, insanları robotlardan ayıran bilincinin göstergesidir. Hayaletin temel bir

unsur olarak temsili, fiziksel ve metafizik arasındaki sınırın keşfi anlamına gelir. Filmde ana materyalist fikrinin, yani zihin ve beden arasındaki ikili ilişkinin felsefi bir yansıması aracılığıyla onun kültürel yönleri ve etkisi fark edilmektedir (Komel, 2016, s. 920). Hayalet sembolü ayrıca izleyiciyi teknolojik olarak gelişmiş bir toplumda varoluşun doğasını düşünmeye sevk eden tekrarlayan bir motif görevi görür. Film, kolektif hafıza kavramını ve bunun bireysel kimliği şekillendirmedeki önemini derinlemesine araştırmaktadır (McRoy, 2015, s. 58). Göstergebilimsel olarak değerlendirdiğimizde *Kabuktaki Hayalet* filmi için temel kavramları aşağıdaki şekilde sıralamak yerinde olacaktır. Kavramları tanımlayan detaylı ifade ve açıklamalar da izleyen paragraflarda başlıklar halinde belirtilmektedir.

Tablo 1. Göstergebilimsel Açıdan *Kabuktaki Hayalet*

Gösterge Türü	Gösterge	Gösteren	Gösterilen	Yan Anlam
Görüntüsel	Kabuk ve Hayalet	Düşünen, Robotik Beden	Ruh-Beden İlişkisi	Uyum ve Kaos
		İnsan Bilincine, Belleğine Sahip Siborg		İnsan eliyle yapılan bir bedenin işlevi ve hayalet (ruh) ile uyumu.
Görüntüsel	Distopik gelecek	Şehrin futuristik yapısı ve ataerkil iktidar ilişkileri ile kurulu düzen	Kaos, gelecek, farklı görseller, outdoor ve indoor dijital reklamlar	İnsan geçmişini hatırladığında kaos.
				Var Olan Gerçeklik
Görüntüsel	Şeffaflaşan fizik beden	Yok olma, ortaya çıkma	Metafizik gelecek	İnsanlıktan uzak, doğanın yok edildiği, fantastik siborg bir gelecek ve post endüstriyel dünya.
				Yeni Sosyal ve Toplumsal Gerçeklik
Görüntüsel	Ağlar	Bütünsel iletişim ve haberleşme	Zihin okuma vb gibi metafizik olaylar	Ataerkil düzenin alt üst oluşu, yeni etik ve ahlaki normların yükselişi
				Bedenin dönüşümü
Görüntüsel	Ağlar	Bütünsel iletişim ve haberleşme	Zihin okuma vb gibi metafizik olaylar	Bukalemun etkisi, fiziksel bedenin ortama adaptasyonu
				Gelecek vizyonu, telepatik iletişim

Tablo 1'e göre "Kabuk" ve "Beden" siborgun bedeni (donanım), ruhuna (yazılım-yapay zekâ) gönderme yapmaktadır. "Kabuk" ve "Beden" hem uyumu hem de kaosu, alt üst oluşu sembolize eder. Siborgun yapay zekâ yazılımı insan bilincine sahiptir. Motoko Kusanagi karakteri insan olduğu geçmişini hatırlar ve her hatırladığında uyum bozulur. "Kabuk" ve "Beden" uyumunu insani taraftaki duygu, düşünce, etik ve ahlaki kodlar, siborgun ataerkil davranışlarını bozmaktadır. Siborg'un bedeni donanım, ruhu ise yazılımdır. Siborg var olan sistemleri ile mevcut iktidarın emirlerini uygulayarak düzeni sağlamaktadır. Kurulu düzen ise ataerkil düzendir. Motoko Kusanagi karakterinde yaşanan kaos, beden, yazılım ve insan bilinci ve belleği yakınsaması ile oluşur. Kaos var olan ataerkil düzenin yıkılması, yeni sosyal ve toplumsal gerçekliğin şekillenmesi ve yeni etik ve ahlaki normların yükselişi ile sonuçlanmaktadır. *Kabuktaki Hayalet* filmi girişi, gelişimi ve sonuçlarıyla bir siperpunk ve siborg anlatısıdır. Diğer yandan Motoko Kusanagi karakteri yenilenebilir bedeni, yapay zekâ-insan bilincinin yakınsamasıyla transhumana gönderme yapmaktadır.

Kabuktaki Hayalet'teki Binbaşı Kusanagi karakteri, unuttuğu gerçek yaşamdaki anılarını, düşüncelerini, duygularını ve deneyimlerini hatırlamaktadır. Makalede atıf yapılan Borges'e göre de unutmamak ve sınırsız belleğe sahip olmak, Nietzsche vurgusu ile üstinsan olmaktır. Binbaşı Motoko Kusanagi karakteri unutamadığı anılarından dolayı uykusuz kalmaktadır. Binbaşı Motoko Kusanagi'nin yaşadığı bu anomaliler, onun "Hayalet" olarak açıklanan bölümünde patolojik rahatsızlıklara yol açmaktadır. Bu rahatsızlığa yol açan ana sebep karakterin sahip olduğu bellek var olan gerçek hayatındaki anı, deneyim ve gerçeklerdir. Karakter, unutamama niteliğine sahip olmasıyla, yaşadığı içkinliği fark ederek, aşkınlık evresine geçer. Diğer yandan karakter sadece geçmiş gerçek hayatını, duygularını, belleğini ve bilinci hatırlamamaktadır, aynı zamanda Binbaşı Motoko Kusanagi karakteri internete, ağlara, akışlara bağlanarak (yapay zekâ-bellek- ağlar) yapay olan zekasını ve belleğini kullanarak yapay bilincini beslemekte ve oluşturmaktadır. Binbaşı Motoko Kusanagi karakteri *Kabuktaki Hayalet* filminde sanal ve gerçek yaşamı çerçevesinde kendi benliğini, kimliğini, kişiliğini ve karakterini inşa etmektedir. O hem kabuk ve yazılıma hem de insanın sahip olduğu ruh ve bilince sahiptir.

Kabuk Sembolizmi: "Kabuk", insan bilincinin yaşadığı fiziksel bedeni veya protez bedenleri ifade eder.

Dönüşüm göstergesibilimini, transhümanizmi ve insan formunun şekillendirilebilirliğini ifade etmektedir. Kabuk, insan ve makinenin kaynaşmasını vurgulayarak, organik ve yapay arasındaki gerilimi vurgular. Bu aynı zamanda bir çelişkinin ve bütünleşmenin de ana temasını oluşturmaktadır. Artı-eksi, siyah-beyaz, iyi-kötü dengesinde bir ve bütün olmanın anlamı da aslında burada gizlidir. Filmdeki kahraman Binbaşı Motoko Kusanagi karakteri, insanın ölümsüzlüğü elde edebilmesi için gereken özelliklere sahiptir. Örneğin, Binbaşı Motoko Kusanagi, her zaman uyanıktır; yaşlanmamaktadır; bedensel organlarının işlevsel özelliklerini yitirmemesine rağmen kolaylıkla yeni organlar takılabilmektedir; aklını, zekâsını, bilgi ve bilme kapasitesini donanı ve yazılımlara bağlanarak arttırmaktadır. *Kabuktaki Hayalet*'te aynı transhümanist öğretide olduğu gibi bilim, eleştirel düşünce, beden-ruh düalizmi, teknoloji, teknolojik araçlar ve insan-donanım-yazılım bütünleşmesi filmin merkezindedir.

Siborg, Siborg Manifestosu ve Donna Haraway: Haraway siborgu şu şekilde tanımlamaktadır: "Siborg, sibernetik bir organizmadır; bir makine-organizma melezi, kurguya olduğu kadar gerçekliğe de ait bir yaratıdır" (Haraway'den aktaran Çelik, 2018, s. 28). "Cyborg Manifestosu"nda olduğu gibi, Haraway'in ikili çevresel düşünceye direnme stratejisi feminist hikâye anlatımı yoluyla (Kenney, 2017, s. 73). Sibernetik, otonomi, yapay zekâ ve robotlaşma sürecinin yakınsamasıyla siborg insanslaşmaktadır. Sibernetik kavramı ve olgusu ile iletişim ve fiziksel süreçler hesaplanır hale gelmekte; otonomi kavramı ve olgusu ile siborglar irade kazanmaktadır. Yapay zekâ kavramı ise dili üretebilmesine; düşünmesine, konuşmasına; algılamasına, öğrenme ve muhakeme yetisine sahip olmasına diğer bir deyişle siborgun sahip olduğu bilinç ve akla gönderme yapmaktadır. Haraway Siborg Manifestosu'nda "Bir siborg, bir sibernetik organizma, makine ile organizmanın oluşturduğu bir melez, kurgusal bir yaratık olmanın yanı sıra toplumsal gerçekliğe ait bir yaratıktır" demiştir (Kenney, 2017, s. 73). Braidotti, Haraway'in toplumsal gerçekliğin yeniden inşası için tercihini insanın yerine insan olmayan siborglardan yana kullandığını belirtmektedir. *Kabuktaki Hayalet* filmi de Motoko Kusanagi karakteri üzerinden siborg ve transhümanizm öğretisini insan ve toplumun gelecekteki bir gerçekliği olabileceği üzerinden tartışmaya açmaktadır.

Haraway'e göre "mevcut tahakküm sistemlerini alt üst etmek için yeni iletişim teknolojileri ve biyo-

teknolojiler gerekmektedir. Ona göre Ataerkinin dayattığı kapitalist sömürge sistemini sarsmak için yeni iletişim biçimlerine ihtiyaç vardır” (Haraway’den aktaran Çelik, 2018, s. 30). Motoko Kusanagi karakteri filmin başlarında mevcut ataerkil yönetimin emir ve görevlerini yerine getirir yani var olan tahakküm teknik, sistem ve normlarını uygular. Motoko Kusanagi karakteri filmin sonunda ise Haraway’in de belirttiği gibi tahakkümcü sömürü düzenini alt üst etmek ve tekrardan kontrol edebilmek için mevcut ataerkil sisteme başkaldırır. Filmin sonu Braidotti’nin alternatif yaşam modeline benzemektedir. Ona göre “teknobilimsel aygıtların değiştirip dönüştürdüğü insanın, kadim ötekiler ve yeni başkalarıyla hep birlikte, etik ilişkiler tesis edebilecekleri bir ikinci doğa tasarısıdır” (Sağlam, 2021, s. 320). Motoko Kusanagi karakteri ataerkil sisteme başkaldırır, düzeni ve iktidarı etik ilişkiler lehine yeniden kurar.

Hümanist görüş Braidotti’nin de vurguladığı gibi “erkeksi, beyaz, Avrupa merkezli, zorunlu heteroseksüelliği ve üremeyi uygulayan, sağlıklı, şehirli, standart bir dil konuşan bir öznenin basit bir üstünlük varsayımına dayanıyordu” (Braidotti, 2020, s. 467). Haraway’e göre, feminist bir beden politikası, mevcut iktidarın tahakküm teknik ve normlarını alt üst etmek için anahtar niteliğindedir. İletişim ve biyoteknolojiler, bedenlerin yeniden tasarlanmasında kritik araçlardır (Bozok, 2019; Erol, 2023). Haraway, değişim istiyorsak tereddüt etmeye gerek olmadığını, mücadeleye katılmayı ve “belayla baş başa kalmayı” önerir, hatta çamurda oynamayı öğrenmemiz gerektiğini belirtir (Haraway’den aktaran Kenney, 2017). Yukarıdaki bilgilerin ışığında Haraway’e göre mevcut düzenin ve iktidarın alt üst olmasının anahtarı hem günümüz teknolojisi, teknolojik araçlar, dijitalleşme, sibernetik, yapay zekâ, robotlaşma ve transhümanistlerin yukarıda açıkladığı teknolojiler hem de feminizmdir. Ona göre siborglaşmış bedene sahip olan beden yeni bireysel ve sosyal gerçekliği inşa edebilecektir.

Kabuktaki Hayalet filminde keşfedilen derin temalardan biri, insanların teknolojik geliştirmeler yoluyla biyolojik sınırlamalarını aşmaya çalıştıkları transhümanizm kavramıdır. Bu kavram, insan ve insan sonrası arasında bir ara aşama olarak “transhüman” fikrini açıklayan filozof Max More’un (More, 1990) çalışmasıyla uyumludur. Filmin siborg (cyborg) tasviri ve teknolojinin insan vücuduna entegrasyonu, transhümanist ideallerin özlemlerini somutlaştırmaktadır. “Binbaşı Kusanagi’nin sibernetik

bedeni, transhümanist ölümsüzlük arayışına ve teknolojik güçlendirme yoluyla bilincin evrimine örnek teşkil etmektedir” (Clark, 2003, s. 42-51). Transhümanizm öğretilerinde, hedeflenen amaçlar, tekillik, süper akıllı insan ve toplum ile insanın yaşamın uzaması ve hatta insanın ölümsüzlüğü elde etmektir.

Resim 4. *Kabuktaki Hayalet* Filmi içerisinde bir sahne-siborg görünüşü



Kukla Motifi ve Kuklalar: *Kabuktaki Hayalet* boyunca, kuklacılık ve kukla motifi, insanlık durumunun güçlü bir sembolü olarak tekrarlanmaktadır. Kahraman Binbaşı Motoko Kusanagi, insanlık ve teknoloji arasındaki sürekli müzakereyi yansıtan bir siborg (cyborg) kimliğiyle boğuşur. “Kusanagi’nin uzak bir yerden robotik bir bedeni kontrol ettiği ikonik kuklacı sahnesi, parçalanmış kimlik fikrine ve benliğin fiziksellikten kopmasına gönderme yapmaktadır” (Hansen, 2004, s. 73-78).

Görsel Semiyotik ve Distopik İmge: *Kabuktaki Hayalet* filminde görsel olarak genel göstergebilimsel karmaşıklığa katkıda bulunan distopik bir estetik kullanır. Şehir manzaraları, Fritz Lang’ın “Metropolis” (1927) filmini andırmakta ve distopik hikâye anlatımının bir özelliğini ortaya koymaktadır (Telotte, 2008, s. 115-120). Sembolik olarak, çürüyen ve genişleyen şehir manzarası, teknolojinin yönlendirdiği bir dünyada toplumun ahlaki ve toplumu var eden daha doğal değerlerin çürümesinin ve bireysel özerkliğin aşınmasının bir yansıması olarak hizmet etmektedir.

Ağ ve Sanal Gerçeklik: Net olarak bilinen birbirine bağlı dijital ağ, ortak bir bilinç ve paylaşılan bir bilgi dünyasının göstergebilimini yansıtmaktadır. Genellikle görsel olarak baş döndürücü ve sürükleyici bir manzara olarak tasvir edilen sanal gerçeklik kavramı, algının doğasını ve gerçekliğin sınırlarını

sorgulayarak, gerçeklik ve illüzyonun harmanlanmasını ifade etmektedir.

Hackleme ve Manipülasyon: Dijital bilgileri hackleme ve manipüle etme eylemi, kontrol, güç ve sistemlerin güvenlik açığı gösterebilimini ifade eder. Bilgisayar korsanlığı hem teknolojinin hem de insan zihninin iç işleyişine izinsiz girişin bir metaforu olarak tasvir ediliyor ve bu ikisinin birbirine bağlılığını ortaya koymaktadır.

Varoluşsal Sorular (hakikat-erdem ve ahlak): Film boyunca karakterler, bilincin doğası, benlik ve varoluşun anlamı hakkında varoluşsal sorularla boğuşur. Bu felsefi keşifler, teknolojik olarak gelişmiş bir dünyada kimliğin, amacın ve insan deneyiminin daha derin gösterebiliminin ipuçlarıdır. Bazı sembolik anlatımlar aşağıdaki şekilde özetlenmektedir: Nietzsche, yeniden yorumlamak ve gerçeği sonsuz bir süreç içerisinde aktif bir belirleme yeteneğine sahip olmak “güç istenci” olarak açıklanmaktadır. Binbaşı Motoko Kusanagi karakteri siyasal, sosyal, teknolojik, ekonomik ve kültürel iktidarların belirlediği ve temellendirdiği “hakikat”, “erdem” ve “ahlak” ile oluşan, kavram, düşünce ile davranış ve yakınlar sistemlerine eleştirel bakmaktadır. Binbaşı Motoko Kusanagi, zekâ, bellek, bilinç ve duyguların hem gerçek hem de yapay unsurlarının birleşimi, yakınsaması ve bütünleşmesiyle birlikte bir üstinsana hatta özgür bir tinliye doğru dönüştüğünü filmde işlenmektedir. Makalede, Sartre’a atıf yapılarak açıklanan, insanın kendi sınırlılıklarının aşarak ulaşılan “transandantal ben”e de atıf yapılmaktadır. Julian Huxley’in kişinin, kendini aşması ve yeni bir tür varoluşsal eşiğe gelmesi olarak açıkladığı transhümanizm kavramı, Kabuktaki Hayalet’te Binbaşı Motoko Kusanagi karakterinde hayat bulmaktadır. Ek olarak ilgili filmde hümanizm kavramı ile birlikte açıklanan saygı, merhamet, duygudaşlık, onur ve dürüstlük ilkeleri de işlenmektedir.

Arthur Koestler ve Hegel’in Etkisi: *Kabuktaki Hayalet*’in yaratıcısı Masamune Shirow, Arthur Koestler’in Kartezyen ikiliği eleştiren ve zihin ve bedene materyalist bir bakış açısını savunan “Ghost in the Machine” kitabından etkilenmiştir. Koestler’in fikirleri davranışçılıkla uyumludur ve Ghost in the Shell’de hayalet ile kabuk arasındaki ilişkiyi anlamak için bir temel sağlar. Ek olarak, fikirlerin gelişimini çelişki ve sentez yoluyla araştıran felsefi bir çerçeve olan Hegelci diyalektik, ‘Kabuktaki Hayalet’ın temalarına uygulanabilir. Hegel’in hem öznel zihni hem de nesnel ruhu kapsayan Geist kavramı, ‘Kabuktaki Hayalet’

evrenindeki bilincin evrimine paraleldir. Kahramanın doğal bilinçten özbilince ve nihayetinde hayalet/ruha yolculuğu, fikirlerin Hegelci ilerleyişini yansıtmaktadır (Araiba, 2021, s. 79).

Davranışçılık ve Kabuk Evrenindeki Hayalet: Gözlemlenebilir davranışlara ve onları etkileyen çevresel faktörlere odaklanan psikolojik bir teori olan Davranışçılık, ‘Kabuktaki Hayalet’ temalarını analiz etmek için ilginç bir merceğe sağlar. Davranışçılar, kişisel kimliğin yalnızca zihin veya bilinç tarafından belirlenmediğini, çevre ve kişinin çevreyle etkileşimleri tarafından şekillendirildiğini savunurlar. ‘Kabuktaki Hayalet’ evreninde Motoko Kusanagi’nin (Binbaşı) kişisel kimliği, tam bir siborg haline gelip varoluşsal bir kriz yaşadığında sorgulanmaktadır. Davranışçı bir bakış açısından, kimliği yalnızca bilinci veya hayaleti tarafından belirlenmez, çevreyle olan etkileşimlerinden de etkilenir. Bu, polislin saldırıya uğramış bir kişinin gerçek kimliğini, onun yaşam durumunu ve başkalarıyla olan etkileşimlerini inceleyerek tespit edebildiği gerçeğiyle kanıtlanmıştır (Araiba, 2021, s. 79). Dolayısıyla, insan sadece nesnel değil, aynı zamanda hem duygusal özellikleri hem de deneyimleri içerisinde kendini inşa eden bir varlıktır. Babil mitlerine göre, insanın yaratılış nedeni temelden tanrılara hizmet etmesi ve çalışması olarak anlatılmaktadır, Binbaşı Motoko Kusanagi karakteri’de siteye, devlete, hükümete ve/veya siyasal ve ekonomik iktidara hizmet etmektedir. Filmin kahramanı kendi benliğini, kimliğini, kişiliğini ve karakterini inşa ederken, sadece bilincini, belleğini ve duygularını kullanmaz aynı zamanda çevre ve çevreyle iletişim olarak açıklanan katılım, iş birliği, paylaşım, etkileşim, konum, statü, konumun getirdiği rol ve o rolün getirdiği dili, ödev, sorumluluk ve görevlerini de ifa etmektedir.

SONUÇ

Sonuç olarak, *Kabuktaki Hayalet*, yalnızca büyüleyici anlatımı ve çarpıcı animasyonu değil, aynı zamanda köklü gösterebilimiyle de ufuk açıcı bir sinema eseridir. Filmin siber uzay keşfi, kukla motifi, hayalet sembolizmi, transhümanizm kavramı, distopik imgeler ve bir gösteren olarak siborg bedeni topluca düşündürücü bir sinema deneyimine katkıda bulunmaktadır. Felsefi eserlere atıfta bulunan ve gösterebilim teorilerinden yararlanan film, izleyicileri bilincin, kimliğin doğası ve kendi gerçekliğimizdeki teknolojik ilerlemenin sonuçları üzerine düşünmeye davet etmektedir.

Özetle *Kabuktaki Hayalet*, bilimsel bir kavramdan felsefi temaları, özellikle de zihin ve beden arasındaki ilişkiyi araştıran bir sanat formuna dönüştüren bir filmidir. Davranışlıktan, Arthur Koestler'in fikirlerinden ve Hegelci diyalektikten etkilenen seri, kişisel kimliğe ve çevrenin bilinci şekillendirmedeki rolüne benzersiz bir bakış açısı sunmaktadır.

Bilme, problem çözme, öğrenme yeteneği ve gücü ile muhakeme edebilme, iyi hüküm verebilme ve eleştirel görüş yetilerini kazanan ama diğer yandan Cennetten kovularak ölümsüzlüğü yitiren ve çalışmaya zorlanarak zaman ve mekâna mahkûmu olan insan, bilim ve teknoloji ile tekrar bedeninin eskimesinden ve ölümlülüğünden kurtulmak istemektedir. Transhümanistler, bu engelleri ortadan kaldırmak ve insanın entelektüel, fiziksel ve psikolojik kapasitelerini büyük ölçüde geliştirmek için teknolojiler geliştirmeyi yaygın olarak kullanılabilir hale getirmeyi planlamakta ve hedeflemektedir. Transhümanizm öğretisi ile transhümanistlerin görüşleri, *Kabuktaki Hayalet* filmi ve onun kahramanı Binbaşı Motoko Kusanagi karakterinde var olabilmekte ve işlenmektedir. Filmler, romanlar, şiirler, metinler, kelimeler ve görseller insanların hayal etmesine yardım eder. Jules Verne'nin, "Aya Yolculuk" adlı eserini 1865 yılında yazmıştır. Ve insanların Aya'ya gitmeleri hayal etmelerinden sadece 75 yıl sonra gerçekleşmiştir. Ölümsüzlük, daha çok yaşamak, daha çok bilgiye sahip olmak, teknolojiyi sonsuz amaçlar doğrultusunda geliştirmek, organlarının işlevlerini yitirmeme gibi istek kipleri, insanın tüm yaşamını, tarihsel yolculuğunu değiştirme kapasitesine sahiptir.

Hümanist görüş Avrupalı, Batılı, kültürlü, bilgili, ekonomik özgürlüğüne sahip, sosyal statüsü ve konumu olan, şehirli, beyaz, heteroseksüel bir erkek öznenin üstüne kurulmuştur. Çalışmada da vurgulandığı gibi Haraway bu ataerkil düzenin yıkılmasının bilim, teknoloji, teknolojik araçlar, biyoteknoloji bedenlerin dönüşümü ile mümkün olabileceğini açıklamaktadır. Haraway'e göre bu düzenin değişmesini isteniyorsa mücadele edilmeli, düzen ile başa baş kalınmalı hatta gerekirse özne ellerini bile kirletmelidir. Motoko Kusanagi karakteri filmin başlarında mevcut ataerkil yönetimin emir ve görevlerini yerine getirmekte diğer bir deyişle var olan ataerkil tahakküm teknik, sistem ve normlarını uygulamaktadır. Motoko Kusanagi karakteri filmin sonunda ise Haraway'in de belirttiği gibi tahakkümcü sömürü düzenini alt üst etmek ve tekrardan kontrol edebilmek için mevcut ataerkil sisteme başkaldırır. Filmin sonunda siborgun

(teknobilim beden-ruh) var olan düzeni değiştirerek yeni etik ilkeleri tesis edildiği ikinci bir tasarımdır yaratır diğer bir deyişle bu yeni düzen Braidotti'nin alternatif yaşam modeline benzemektedir. Motoko Kusanagi karakteri ataerkil sisteme başkaldırır, düzeni ve iktidarı etik ilişkiler lehine yeniden kurar.

Sanal uzam hem gerekli hem gereksiz hem doğanın hem de insanın ürettiği imge, gösterge, fikir, bilgi ve enformasyonlar dizgesinden oluşmaktadır. Günümüzde hem kişiler hem de özellikle medya uzmanları (sinema, reklam, görsel iletişim, pazarlama vb.) medyada içerik, metin ve görüntü üretirken, doğanın insanlığa sağladığı imge ve nesnelere de uzaklaşmaktadır. Gerçek uzamda içerik, metin ve görüntüde anlamı ve anlam yapısını "insan" vermektedir ama anlatı yapısını ve biçimini ise "Doğa" sağlamaktadır. Sanal uzam ve dijital kod insan tarafından yaratılmıştır. Sanal uzamda ise, dijital kod sahip olduğu teknoloji ile insanda oluşan, insana ait temenni ve istek kiplerini gerçekleştirmektedir. Temenni ve istek kiplerinin gerçekleştiği ve nesnel gerçekliğin olmadığı (yani Doğa'nın olmadığı) görüntü de sanal gerçeklik olarak adlandırılmaktadır. Günümüz insanı neden "Doğa"yı aşmış, her şeyin merkezine insanın temenni ve isteklerini koymaktadır? "Doğa"yı aşmak isteyen sadece transhümanistler midir? Yoksa bu insanlığın istek ve temenni kiplerinden sadece biri midir? İnsanın Tanrı gibi güçlü olma arzusu, insanlık tarihi kadar eskidir. Günümüz dijital çağında, nasıl Tanrı kendisini benzeterek suretini (imge-insan) yarattıysa, insan da kendi yarattığı teknolojik donanım, yazılım ve yapay zekâ ile kendisine benzeyen görselini, imgesini, suretini yaratmak istemektedir. Dinsel metinlere göre beden (kabuk) ölümlü, ruh (bellek-bilinç) ise ölümsüzdür. Binbaşı Motoko Kusanagi gibi karakterler hem beden-ruh düalizmi aşan, ölümsüz, erdemli, hümanist ve özgür bir tinli hem de yaşadığı kent ve/veya devlet için çalışan bir varlıktır. Tin ve varlık sonsuza kadar yaşabilecektir. Oysa Binbaşı Motoko Kusanagi gibi karakterler kendini üreten teknoloji (yazılım-donanım) şirketlerine bağımlıdır.

İncelenen filmdeki (anlatının) karakter sadece aydınlığı yaşamaktadır. Diğer yandan her tür organik ya da teknolojik yaşamda yalnızca ışığın değil, karanlığın da var olması gerekir. Örneğin, Doğa'da gece-gündüz, yaz-kış, katı-gaz, sıcak-soğuk ve yaşam-ölüm gibi ikilikler ve karşıtlıklar vardır. Filmler sonuçta bir kurgu ve kurmaca süreciyle oluşan birer anlatıdır. Anlatının gerçek olması zorunlu değildir ve izleyenlere bir imgelem dünyası yaşatır. İzleyenlere "güç istencine"

sahip olabileceğini, ekonomik-politik, sosyal ve siyasal yapıları değiştirebileceğini, ölümsüz ve/veya çok uzun yaşayabileceğini, bilgi ve bilime sadece bir teknolojik bir arayüze (internet, ağlar, akışlar, donanım vb.) bağlanarak sahip olabileceğini anlatır.

KAYNAKÇA

- Ağaoğulları, M. A. (2014). *Sokrates'ten jakobenlere Batı'da siyasal düşünceler*, (Ağaoğulları, M. A. Ed.). İletişim Yayınları.
- Alptekin, B. (2022). Siberpunk filmlerinin tür çözümü: Blade runner ve ghost in the shell örneği. *SDÜ İfade*, 4(1), 76-94.
- Araiba, S. (2021). A Literary behavior analysis of ghost in the shell: From science to art of behaviorism. *Perspectivas Em Análise Do Comportamento*. <https://doi.org/10.18761/pac.2021.inv01>
- Arvas, S. (2022). *Dijital işgal ve transhümanizm*. Kudema Yayınları.
- Baudrillard, J. (2014). *Simülakrlar ve simülasyon*, (O. Adanır, Çev.). Doğu Batı Yayınları.
- Black, J. ve Green, A. (2017). *Mezopotamya mitolojisi* sözlüğü. Köprü Kitap Yayınları.
- Bolter, J. D. (2016). Posthumanism. *The International Encyclopedia of Communication Theory and Philosophy*, 1-8. <https://doi.org/10.1002/9781118766804.wbiect220>
- Bostrom, N. (2005). Transhumanist values. *Journal of Philosophical Research*, 30(9999), 3-14. https://doi.org/10.5840/jpr_2005_26
- Bostrom, N. (2005a). A history of transhumanist thought. *Journal of Evolution and Technology*, 14(1), 1-25.
- Bostrom, N. (2016). *Süper zekâ: Yapay zekâ uygulamaları, tehlikeli ve stratejiler* (F. B. Aydar, Çev.). Koç Üniversitesi Yayınları.
- Bottero, J. ve Kramer, N. S. (2019). *A. Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları*.
- Boynukalın, A. R., ve Doğan, N. (2020). Tektipleşen beden ve siborg sanat. *Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi*, 10(3), 881-893. <https://doi.org/10.48146/odusobiad.801079>
- Bozok, N. (2019). Herkesle ve kimsesiz, türler arasında ve kökensiz siborg: Donna Haraway'in düşüncesinde feminist bir beden politikasının imkânları. *ViraVerita E-Dergi* (9), 128-148.
- Braidotti, R. (2020). "We" are in this together, But we are not one and the same. *Journal of Bioethical Inquiry*, 17(4), 465-469. <https://doi.org/10.1007/s11673-020-10017-8>
- Cevizci, A. (2017). *Büyük felsefe sözlüğü*. Say Yayınları.
- Clark, A. (2003). *Natural-born cyborgs: Minds, technologies, and the future of human intelligence*. Oxford University Press.
- Cole-Turner, R. (2012). The singularity and the rapture: Transhumanist and popular christian views of the future. *Zygon*, 47(4), 777-796. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9744.2012.01293.x>
- Connerton, P. (2021). *Modernite nasıl unutturur*, (K. Kelebekoğlu, Çev.). Sel Yayıncılık.
- Çelik, E. E. (2018). "Haraway'in yoldaş türleri ve ağ ören anlatılar". *FLSF Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi* 13(26), 27-46.
- Çelik, E. E. (2022). Doğa-kültür sürekliliği ve ekolojik insan bilimleri. *ViraVerita E-Dergi* (15), 9-26. <https://doi.org/10.47124/viraverita.1089385>
- Çığ, M. İ. (2016). *Gilgameş: Tarihte ilk kral kahraman*. Kaynak Yayınları.
- Dağ, A. (2020). *Transhümanizm: İnsanın ve dünyanın dönüşümü*. Elis Yayınları.
- Dağ, A. (2022). *İnsansız dünya trashümanizm*. Ketebe Yayınları.
- Demir, T. (2021). Transhümanizm ve sekülerleşme: Bildiğimiz dinin sonu mu?, Demir, T (Ed.). *Din ve tranhümanizm*, (s. 17-54.). Eskiyei Yayınları.
- Dexter, S. (2012). The esthetics of hidden things, Berry, D, M (Edited by). *Understanding digital humanities*, pp: 127-144. Palgrave Macmillan, Printed and bound in Great Britain,
- Dijk, J. V. (2016). *Ağ toplumu*, (Ö. Sakin, Çev.). Epsilon Yayıncılık.
- Edman, T. B. (2019). *Transhümanizm ve karşılaştırmalı izdüşümü*, (Edman, T. B Ed.). Kastaş Yayınları.
- Eliade, M. (2018). *Dinsel inançlar ve düşünceler tarihi: 1*, (A. Berktaş, Çev.). Alfa Basım Yayın.
- Eliade, M. (2019). *Dinsel inançlar ve düşünceler tarihi: 2*, (A. Berktaş, Çev.). Alfa Basım Yayın.

- Emre, Y. (2021). Cenneti dünyada aramak: Ölümsüzlük arzusu, uzatılmış yaşam ve din, Demir, T (Ed.). *Din ve tranhümanizm*, (s. 175-202). Eskiyei Yayınları.
- Erol, V. (2023). Kâbuslar ve rüyalar: Bilim kurguda siborg temsilleri. *Intermedia International E-Journal*, 10(18), 57-71. <https://doi.org/10.56133/intermedia.1182131>
- Ferrando, F. (2019). *Philosophical posthumanism*. Bloomsbury Publishing.
- Ferry, L. (2023). *Transhümanist devrim: Tekno-tıp ve dünyanın überleşmesi hayatlarımızı nasıl alt üst edecek?*, (K. Kahveci, Çev.). Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Fischer, M. (2004). A semiotics of the cyborg, *SubStance*, 33(1), 122-140.
- Ford, M. (2018). *Robotların yükselişi: Yapay zekâ ve işsiz bir gelecek tehlikesi*, (C. Duran, Çev.). Kronik Kitap.
- Hançerlioğlu, O. (2019). *Düşünce tarihi*. Remzi Kitabevi.
- Hansen, M. B. N. (2004). *New philosophy for new media*. The MIT Press.
- Harari, Y. N. (2020). *Hayvanlardan tanrılara sapiens: İnsan türünün kısa bir tarihi*, (E. Genç, Çev.). Kolektif Kitap.
- Hawking, S. (2022). *Büyük sorulara kısa yanıtlar*, (M. A. Arslan, Çev.). Alfa Basım Yayım.
- Hefner, P. (2009). The animal that aspires to be an angel: The challenge of transhumanism. *Dialog-a Journal of Theology*. <https://doi.org/10.1111/j.1540-6385.2009.00451>.
- Kenney, M. (2017). Donna Haraway (2016) Staying with the Trouble: Making Kin in the Chthulucene. Durham: Duke University Press. 312 pages. ISBN: 978-0822362241. *Science & Technology Studies*, 73. <https://doi.org/10.23987/sts.63108>
- Kramer, N. S. (2018). *Sümer mitolojisi: İÖ üçüncü bin yıldaki tinsel ve edebi gelişim üstüne bir çalışma*, (H. Koyukan, Çev.). Kabalıcı Yayıncılık.
- Komel, M. (2106). The ghost outside its shell: Revisiting the philosophy of ghost in the shell. *Teorija In Praksa let. 53*, 4/2016.
- Kurt, İ. (2021). *Tranhümanizm ve tekillik bağlamında: Dinin geleceği*. Eskiyei Yayınları.
- Kurt, İ. (2021a). Kuran perspektifinden bir transhümanizm eleştirisi, Demir, T, (Ed.). *Din ve tranhümanizm*, (s. 55-118). Eskiyei Yayınları.
- Kurzweil, R. (2021). *Bir zihin yaratmak: İnsan düşüncesinin esrarı*, (D. Gostolüpçe, Çev.). İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Kurzweil, R. (2021a). *İnsanlık 2.0: Tekillığe doğru biyolojisini aşan insan*, (M. Şengel, Çev.). Alfa Basım Yayım.
- Iuga, I. (2016). Transhumanism between human enhancement and technological innovation. *symposion: Theoretical and applied inquiries in philosophy and social sciences*, 3(1), 79-88. <https://doi.org/10.5840/symposion2016315>
- Malinowski, B. (2020). *Bilimsel bir kültür teorisi*, (D. Uludağ, Çev.). Doğu Batı Yayınları.
- McRoy, J. (2015). *Ghost in the shell* (BFI Film Classics).
- More, M. (1990). Transhumanism: Toward a futurist philosophy. *Extropy*, 6, 6-12.
- Myers, D, G. ve Dewall, C, N. (2017). *Psikoloji*, (A, D. Batıgün, Çev.). Palme Yayıncılık.
- Nietzsche, F. (2017). *Güç istenci*, (N. Epçeli, Çev.). Say Yayınları.
- Nietzsche, F. (2018). *Karışık kanlar ve özdeyişler: İnsanca pek insanca-2*, (M. Tüzel, Çev.). Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Nietzsche, F. (2018a). *İyinin ve kötünün ötesinde: Gelecekteki bir felsefeye giriş*, (M. Tüzel, Çev.). Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Nietzsche, F. (2019). *Böyle söyledi zerdüş -Herkes için ve hiç kimse için bir kitap -*, (M. Tüzel, Çev.). Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Nietzsche, F. (2019a). *Ecco homo: Kişi nasıl olduğu kimse olur*, (M. Tüzel, Çev.). Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Nietzsche, F. (2019b). *İnsanca pek insanca-1: Özgür tınıliler için bir kitap*, (M. Tüzel, Çev.). Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Nietzsche, F. (2019c). *Putların alacakaranlığı: Ya da çekiçle nasıl felsefe yapılır?*, (M. Tüzel, Çev.). Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Nora, P. (2022). *Hafıza mekanları*, (M. E. Özcan, Çev.). Doğu Batı Yayınları.

- Ong, W. J. (1999). *Sözlü ve yazılı kültür: Sözüün teknolojileşmesi*, (S. P. Banon, Çev.). Metis Yayınları.
- Quiroga, R. Q. (2013). *Borges ve bellek: İnsan beyniyle karşılaşmalar*, (F. B. Aydar, Çev.). Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Özselçuk, S. (2022). Yeni medya ekseninde "siborg yabancı" yayınelikkavramsalsbirdeğerlendirme. *Erciyes Akademi*, 36(1), 297-311. <https://doi.org/10.48070/erciyesakademi.1062329>
- Pirson, M., ve Lawrence, P. R. (2009). Humanism in business – Towards a paradigm shift?, *Journal of Business Ethics*, 93(4), 553–565. <https://doi.org/10.1007/s10551-009-0239-1>
- Porpora, D. V. (2017). Dehumanization in theory: anti-humanism, non-humanism, post-humanism, and trans-humanism. *Journal of Critical Realism*, 16(4), 353–367. <https://doi.org/10.1080/14767430.2017.1340010>
- Punch, K. F. (2014). *Sosyal arařtırmalara giriş: Nitel ve nicel yaklaşımlar*, (D. Bayrak, B. Arslan, Z. Akyüz, Çev.). Siyasal Kitabevi.
- Ranisch, R. ve Sorgner, S. L. (2015). Post- and transhumanism. In *Peter Lang D eBooks*. <https://doi.org/10.3726/978-3-653-05076-9>
- Ryle, G. (1949). *The Concept of Mind*. Routledge.
- Sancar, M. (2021). *Geçmişle hesaplaşma: Unutma kültüründen hatırlama kültürüne*. İletişim Yayınları.
- Sağlam, R. (2021). Posthuman dijital özne: Braidotti'nin eleştirel insan sonrasının eleştirisi. *ViraVerita E-Dergi*(13), 295-323. <https://doi.org/10.47124/viraverita.868249>
- Sartre, J. P. (2016). *Egonun aşkınlığı*, (R. Kırkoğlu, Çev.). Hill Yayın.
- Schneider, S. (2008). Future minds: Transhumanism, cognitive enhancement and the nature of persons. Retrieved from https://repository.upenn.edu/neuroethics_pubs/37
- Sennett, R. (2021). *Karakter aşınması: Yeni kapitalizmde işin kişilik üzerindeki etkileri*, (B. Yıldırım, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Sepetci, T., & Küngerü, A. (2022). Dijital oyunlarda transhümanizm anlatısı: Cyberpunk 2077 Örneği. *TRT Akademi*, 7(16), 938-969. <https://doi.org/10.37679/trta.1142986>
- Serttaş, A. (2018). Sinemada yabancılaşma ve teknoloji temalı distopya: Siberpunk anlatı. *TRT Akademi*, 3(5), 344-360.
- Stern, N., Cohen, N. K., Bruder, N. A., Packer, N. N. H., ve Sole, N. A. (2008). Teaching humanism. *Perspectives in Biology and Medicine*, 51(4), 495–507. <https://doi.org/10.1353/pbm.0.0059>
- Tarhan, U. (2020). *T-İnsan*. Destek Yayınları.
- Tan, H. (2022). *Dijital dalgalar cilt 1: Yakınsama*. Nobel Bilimsel (Akademik) Yayınları.
- Tan, H. (2022a). Fenomenolojik bir inceleme: Sosyal medyada hakikati ifade edeni bulmak ya da hakikati ifade eden olmak, *İstanbul Aydın Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 14 (3), 353-379. DOI:110.17932/IAU.IAUSB.2021.021/iausbd_v14i3006.
- Tan, H. ve Yavuzcan, M. (2023). Göstergibilim: Geleneksel ve dijital medyada göstergibilimsel çözümleme örnekleri, Tan, H. (Ed.), *Dijital dalgalar cilt 2: Dönüşüm*, (s: 215-253). Nobel Bilimsel (Akademik) Yayınları.
- Tegmark, M. (2021). *Yaşam 3.0: Yapay zekâ çağında insan olmak* (E. C. Göksoy, Çev.). Pegasus Yayınları.
- Telotte, J. P. (2008). *Science fiction film*. Cambridge University Press.
- Tevrat. (2021). Ankara: Dorlion Yayınları.
- Timuçin, A. (2004). *Felsefe sözlüğü*. Bulut Yayınları.
- Tirosh-Samuelson, H. (2012). Transhumanism as a secularist faith. *Zygon*, 47(4), 710–734. <https://doi.org/10.1111/J.1467-9744.2012.01288.X>
- Tora. (2019). Gözlem Yayınevi.
- Wowsays.com: Research Paper On Cyberpunk Film Reviews. (2023, 21 Temmuz). Erişim Adresi: <https://www.wowsays.com/free-samples/research-paper-on-cyberpunk-film-reviews/>
- Yiğit, İ. (2021). *Peygamberler tarihi*. Kayıhan Yayınları.