

POSTHÜMANİZM VE KAHRAMANIN YOLCULUĞU: YAPAY ZEKÂ VE DİJİTAL BİLİNÇ ÇAĞINDA MONOMİTİ YENİDEN DÜŞÜNMEK

İlayda YILDIRIM*

Öz

Yapay zekâ ve dijital bilinç figürlerinin anlatılardaki artan görünürlüğü, klasik kahraman yapılarında yeni okumaları mümkün kılmaktadır. Bu çalışma, posthümanizm perspektifinden hareketle kahramanın yolculuğunu yeniden değerlendirmekte ve dijital çağda monomit yapısının dönüşümünü analiz etmektedir. Anlatı geleneği, sözlü kültürden yazılı kültüre, oradan da dijital kültüre evrilirken, bu dönüşüm yalnızca anlatının biçimini değiştirmekle kalmayıp kahramanlık anlayışını ve işlevini de köklü bir biçimde yeniden tanımlamıştır. Sözlü ve yazılı kültürde kahramanlık, topluma rehberlik eden ve insanlığın ortak değerlerini yansıtan figürler üzerinden inşa edilirken, dijital kültürde bu figürler, teknolojik araçlar ve yapay zekâ ile bütünleşmiş posthüman varlıklara dönüşmüştür. Anlatıların yapısal çözümlemelerine yönelik olarak çeşitli kuram ve yöntemler geliştirilmiştir. Kahraman olgusunun mit, masal ve destan gibi sözlü kültür ürünlerinde ana unsur olarak ele alınması, bu anlatılardaki kahramanlık yapılarının kuramsal çerçevede incelenmesini beraberinde getirmiştir. Joseph Campbell'in *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu* adlı çalışmasındaki monomit kuramı, kahramanın maceraya çağrı, eşik geçişi, denemeler, ödül ve dönüş yolculuğu gibi evrelerden geçtiğini savunarak, bu anlatı yapısını evrensel bir model olarak sunmuştur. Başlangıçta mitolojik ve edebi metinlere dayalı olarak analiz edilen monomit kavramı, günümüzde sinema, televizyon ve dijital platformlardaki anlatılarla genişletilmiştir. Makalede, Transcendence, Upgrade ve Lucy gibi modern anlatılar incelenerek, kahramanların dijital bilinç, yapay zekâ ve biyoteknoloji aracılığıyla insan-sonrası bir varoluşa geçiş süreci analiz edilmiştir. Bu bağlamda, monomit yapısındaki kahramanlık aşamalarının posthümanist bağlamda nasıl yeniden şekillendiği ortaya konulmuştur. Analizler, dönüş yolculuğunun artık biyolojik kimliğe geri dönüşle değil, dijital ve posthüman bir varoluşa tamamlandığını göstermektedir. Dijital çağın kahramanı, insanlığa somut bir armağan getiren bir figür olmaktan çıkarak insanlığı dönüştüren ve dijital dünyadaki varoluşun sınırlarını sorgulayan bir kimliğe bürünmüştür. Dijital bilinç, kahramanı sonsuz bir yolculuğa mahkûm edebilirken, bu durum dönüş yolculuğunu imkânsız kılmakta ve kahramanı sürekli bir yeniden inşa sürecine itmektedir. Böylece, kahraman artık biyolojik bir varlık olmanın ötesinde teknolojik ve dijital dünyayla bütünleşmiş posthüman bir figür olarak varlık göstermektedir. Özellikle dijital çağın hikâye anlatım araçları, kahraman yolculuğu modelini yeniden yorumlamış ve posthümanist bağlamda kahraman figürünün nasıl dönüştüğüne dair yeni analiz imkânları sunmuştur. Bu gelişmeler, geleneksel anlatı yapılarının dijital dünyadaki yansımalarını ve kahramanlık kavramının nasıl evrildiğini anlamak açısından önemli bir zemin oluşturmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Posthümanizm, yapay zekâ, monomit, kahraman, yolculuk.

* Arş. Gör., Hacettepe Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi, Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü, Ankara/TÜRKİYE, ilayda_yildirim@hacettepe.edu.tr, ORCID: 0000-0002-4339-7891.

POSTHUMANISM AND THE HERO'S JOURNEY: RETHINKING THE MONOMYTH IN THE AGE OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE AND DIGITAL CONSCIOUSNESS

Abstract

This study re-evaluates the hero's journey from the perspective of posthumanism and analyzes the transformation of the monomyth structure in the digital age. As the narrative tradition evolved from oral culture to written culture and from there to digital culture, this transformation radically redefined not only the form of the narrative but also the understanding and function of heroism. While heroism in oral and written culture is constructed through figures that guide society and reflect the common values of humanity, in digital culture these figures have transformed into posthuman beings integrated with technological tools and artificial intelligence. Various theories and methods have been developed for the structural analysis of narratives. The consideration of the hero phenomenon as the main element in oral culture products such as myths, tales and epics has brought about the examination of heroic structures in these narratives within a theoretical framework. Joseph Campbell's monomyth theory in his work *The Hero's Endless Journey* presented this narrative structure as a universal model by arguing that the hero goes through stages such as the call to adventure, threshold crossing, trials, reward and return journey. The concept of monomyth, which was initially analyzed based on mythological and literary texts, has been expanded today with narratives in cinema, television and digital platforms. In this article, modern narratives such as *Transcendence*, *Upgrade* and *Lucy* are examined, and the process of the heroes' transition to a posthuman existence through digital consciousness, artificial intelligence and biotechnology is analyzed. In this context, it is revealed how the heroic stages in the monomyth structure are reshaped in the posthumanist context. The analyses show that the return journey is no longer completed with a return to biological identity, but with a digital and posthuman existence. The hero of the digital age has ceased to be a figure that brings a concrete gift to humanity, and has taken on an identity that transforms humanity and questions the limits of existence in the digital world. While digital consciousness can condemn the hero to an endless journey, this situation makes the return journey impossible and pushes the hero into a continuous reconstruction process. Thus, the hero no longer exists as a biological being, but as a posthuman figure integrated with the technological and digital world. In particular, the storytelling tools of the digital age have reinterpreted the hero's journey model and offered new opportunities for analysis on how the hero figure has transformed in the posthumanist context. These developments provide an important basis for understanding the reflections of traditional narrative structures in the digital world and how the concept of heroism has evolved.

Keywords: Posthumanism, Artificial Intelligence, Monomyth, Hero, Journey.

Giriş

Türk anlatı geleneğinde kahramanlık, toplumun değer yargılarını, ahlaki ilkelerini ve kolektif kimliğini yansıtan merkezi bir unsurdur. Destanlardan halk hikâyelerine, masallardan modern edebiyata kadar geniş bir yelpazede, kahraman figürü toplumu koruyan, değerlerini savunan ve bireysel cesareti toplumsal faydaya dönüştüren bir rol üstlenmiştir. *Oğuz Kağan Destanı*, *Dede Korkut Hikâyeleri* ve *Köroğlu Destanı* gibi anlatılar, kahramanların fiziksel güç, zekâ ve erdemle zorlukların üstesinden geldiği klasik kahramanlık yapılarını gözler önüne sermiştir. Bu anlatılar, sözlü kültürde toplulukların belleğini şekillendiren ve aktaran temel hikâye formlarını oluşturmıştır. Destan türündeki anlatılarda, kahramanın yaşadığı olağanüstü olaylar tüm ayrıntılarıyla aktarılırken, epik üslup da anlatının en güçlü biçimiyle kendini gösterir (Duymaz,2004:39). Kahramana ait bu özellikler sadece Türk anlatı geleneğine özgü olmayıp anlatı olarak nitelendirebileceğimiz tüm türler için geçerlidir. Roland Barthes'ın (1993:83) belirttiği gibi, anlatılar dünya üzerinde sayısız biçimde varlık gösterir ve her dönemde, her toplumda, her coğrafyada kendine yer bulur; insanlık tarihiyle birlikte doğmuş ve anlatının bulunmadığı bir kültür ya da toplum hiç var olmamıştır. Bu anlatıların ortak noktası ise çoğu kez kahraman barındırmalarıdır. Kahraman kavramı, geçmişten günümüze farklı kültürlerde yer bulmuş; taşıdığı ortak nitelikler doğrultusunda ise evrensel bir kültürel kod olarak değerlendirilmektedir. (Orta, 2017:7). Kahramanlık, yalnızca bireysel cesaret ve güçle tanımlanmaz; aynı zamanda toplumsal sınırların ötesine geçme, mevcut değerlerle çatışma ve bu çatışmaların üstesinden gelme süreciyle de şekillenir. Her kahraman, içinde bulunduğu kültürel ve tarihsel koşulların etkisiyle biçimlenir. Campbell'a göre kahraman "Yerel ve kişisel tarihsel sınırlarla çatışıp bu engelleri aşarak, zamana ve mekâna bağlı olmayan, evrensel insanî niteliklere ulaşan kadın ya da erkektir" (2010: 30). Anlatı geleneği içerisinde kahraman figürü, yalnızca bireysel cesaret ve güçle tanımlanan bir karakter olmaktan öte, toplumsal yapıların, kültürel kodların ve dönemin dinamiklerinin yansıması olarak şekillenir. Her toplum, kendi değerlerini, ideallerini ve ihtiyaçlarını yansıtan kahramanlar yaratır; bu kahramanlar, toplumun beklentilerini karşılamakla kalmaz, aynı zamanda onun kimliğini ve kolektif bilincini de yansıtır. Kültürel ve tarihsel bağlam, kahramanın özelliklerini belirleyen en önemli unsurlardır. Bu nedenle, aynı anlatı formu içinde dahi kahramanın rolü, toplumsal normlardaki ve ideallerdeki değişimlere paralel olarak bir nevi evrim geçirir. Bu durum, kahraman figürünün statik bir kavram olmadığını, aksine toplumun dinamik yapısıyla birlikte sürekli olarak yeniden inşa edilen dinamik bir olgu olduğunu göstermektedir. Her kahraman, ait olduğu dönemin ideallerini yansıtan, toplumsal ihtiyaçlara göre biçimlenen ve bu taleplere cevap veren sembolik bir figür olarak anlatı geleneğinde yerini alır.

Değişen zamana ve mekâna bağlı olarak anlatıların üretildiği ve aktarıldığı yaratım ortamlarının farklılaşması, kahraman figürünün niteliğini ve işlevini dönüştüren temel etkenlerden biridir. Her anlatı ortamı, içinde şekillendiği kültürel, toplumsal ve teknolojik dinamiklerle birlikte, kahramanlık kavramını yeniden tanımlamış ve bu figürü ait olduğu dönemin idealleri doğrultusunda yeniden inşa etmiştir. Bu süreç, kahraman olgusunun, sadece anlatının içeriğiyle değil, aynı zamanda bu anlatının üretildiği ve aktarıldığı ortamın yapısıyla da şekillendiğini ve her dönem, toplum ve kültürel bağlamda farklı anlamlar kazandığını göstermektedir. Kahramanlık anlatıları, yaratım ortamlarının değişimiyle birlikte, o ortamın koşullarına uyum sağlayarak yeniden biçimlenmiş; bu doğrultuda kahraman figürü, önceki dönemlerde daha kalıplaşmış anlatı formları içerisinde yer alırken, günümüzde farklı kültürel bağlamlara göre değişkenlik gösteren ve sürekli yeniden inşa edilen bir anlatı unsuruna dönüşmüştür. Sözlü, yazılı ve elektronik kültür ortamlarının değişimi, anlatıların biçimini ve bu anlatılar içinde yer alan kahraman figürlerinin temsilini köklü biçimde dönüştürmüştür. Sözlü kültürde kahramanlar, anlatıcıların aktardığı hikâyeler aracılığıyla hafızalarda yer edinirken, bu figürlerin kahramanlıkları kulaktan kulağa aktarım yoluyla pekişmiştir. Yazılı kültürle birlikte kahramanlık anlatıları sabit bir metin formuna kavuşmuş, bireyselleşmiş ve toplumsal bellekte daha kalıcı bir yer edinmiştir. Ancak elektronik ve dijital kültür, görselliğin ve anlık iletimin ön plana çıkmasıyla kahramanlık olgusunu yeniden şekillendirmiştir. Eskiden kahramanların anlatılarak ve kulaktan kulağa kahramanlaştığı, günümüzde ise kahramanların görüldüğü zaman kahramanlaştığı söylenebilir. Dolayısıyla geleneksel kahramanlar da dönüşmektedir. Geleneğin sürekliliği ve dönüşümü içinde kahraman da yeniden şekillenmiştir (Orta,2017:19). Bu dönüşüm, anlatının üretim ve aktarım biçimine paralel olarak kahraman figürünün de sürekli yeniden inşa edildiğini göstermektedir. Günümüzde, kahramanlık yalnızca söz

ve metin aracılığıyla olmayıp, görsel temsiller ve dijital platformlardaki paylaşımlar yoluyla da tanımlanır hâle gelmiştir. Böylece kahraman, kültürel ortamın sunduğu imkânlar doğrultusunda değişen dinamiklerle varlık kazanmaya devam etmektedir.

Anlatı çözümlemelerinde yapısalcı yaklaşımlara bakıldığında Carl G. Jung (2019), Vladimir Propp (1985), Roland Barthes (2018), Claude Lévi-Strauss (2013), Algirdas Julien Greimas (2007), Joseph Campbell (2000) ve Christopher Vogler (2017) gibi yapısalcılar tarafından anlatıya dayalı ürünlerin olay ve karakter temelli çözümlemeler yapıldığı görülür. Bununla birlikte, kahraman figürünün evrensel yapısını açıklamaya yönelik daha erken dönem modeller arasında Johann Georg Von Hahn'ın "Aryan Kahramanı Biyografik Modeli", Otto Rank'ın "Kahramanlık Kalıbı", Lord Raglan'ın "Geleneksel Kahraman Kalıbı" ve Eric Hobsbawm'ın "Sosyal Haydut/Halk Kahramanı" modeli öne çıkmaktadır. Bu kuramsal yaklaşımlar, halk anlatılarında kahramanların hayat hikâyelerinden yola çıkarak, onların yansıttığı ortak kalıpları veya formülse yapıları ortaya koyma çabasına dayanır (Çobanoğlu, 2015: 225). Bu bağlamda, kahraman figürünün sadece bireysel bir anlatının öznesi değil, aynı zamanda kolektif bilinçaltının bir yansıması ve kültürel değerlerin taşıyıcısı olduğu kabul edilmektedir. Anlatılar, başlangıç ve sonuç durumları ile bu iki nokta arasındaki dönüşümü sağlayan bir özneye dayanır. Jung'un arketip kavramı, insan doğasının evrensel temsillerini ve anlatılardaki ortak bilinçdışı unsurları açıklar. Arketipler, mitoloji ve edebiyat gibi alanlarda karakterler ve olay örgülerinin tekrarlayan yapılarını belirler. Propp (1985) Rus halk masallarını analiz ederek, anlatıların belirli işlevlere dayandığını ve karakterlerin bireysel özelliklerden bağımsız olarak olay örgüsüne hizmet ettiğini göstermiştir. Masal anlatılarını otuz bir işlev ve yedi temel karakter rolüyle sistematik hale getirmiştir. Lévi-Strauss (2013), mitlerin toplumdaki çelişkileri çözmeye hizmet ettiğini ve ikili karşıtlıklar (doğa-kültür, iyi-kötü vb.) üzerinden işlediğini ileri sürmüştür. Ona göre tüm mitler, ortak bir anlatı yapısının farklı varyasyonlarıdır. Barthes (2018), mitlerin yalnızca kültürel anlatılar değil, aynı zamanda egemen sınıfların çıkarlarını gizleyen ideolojik araçlar olduğunu savunur. Mitlerin bilinçaltına işleyen anlamlar taşıdığını ve toplumsal güç ilişkilerini desteklediğini belirtir. Greimas (2017), anlatıları altı temel bileşene (özne, nesne, gönderen, alıcı, yardımcı, rakip) dayandırarak, eyleyenler modeliyle analiz etmiştir. Bu model, karakterler arasındaki ilişkileri ve anlatının temel yapısını açıklamaktadır. Bu yapısalcı yaklaşımlar, anlatıların ortak yapılarını ve temel işleyişlerini anlamak için metodolojik bir temel sunarak, edebi ve mitolojik metinlerin incelenmesine ışık tutmaktadır. Bu noktada çalışmanın amacı değişen toplumsal yapıya bağlı olarak anlatı ve kahraman figürlerinin geçirdiği dönüşümü, posthümanizm çağında monomit bağlamında ele almaktır. Joseph Campbell'ın *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu* kuramında ortaya koyduğu kahramanlık aşamalarının, yapay zekâ, dijital bilinç ve posthümanist unsurların belirleyici olduğu yeni anlatılarda nasıl yeniden şekillendiği incelenecektir. Bu doğrultuda, geleneksel anlatılarda çizgisel bir yapıya sahip olan kahramanın yolculuğunun, posthümanist anlatılarda nasıl farklılaştığı, dönüşüm sürecinin hangi noktalarında kırılmalar yaşandığı ve kahramanlık olgusunun nasıl yeniden tanımlandığı değerlendirilecektir. Çalışma, monomit kuramının günümüz anlatı bağlamlarındaki geçerliliğini sorgularken, kahramanın ve yolculuğunun modern anlatı pratikleri içinde nasıl yeniden yapılandığını tartışmayı amaçlamaktadır. Bu noktada çalışmada, değişen toplumsal yapıya bağlı olarak anlatı ve kahraman figürlerinin geçirdiği dönüşüm, posthümanizm çağında monomit bağlamında ele alınacaktır. Joseph Campbell'ın *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu* kuramında ortaya koyduğu kahramanlık aşamalarının, yapay zekâ, dijital bilinç ve posthümanist unsurların belirleyici olduğu yeni anlatılarda nasıl yeniden şekillendiği incelenecektir.

1. Yeni Kültürel Bağlamlar ve Anlatı Yapısının Dönüşümü

İnsanlık tarihi boyunca toplumlar, üretim biçimleri, teknoloji, sosyo-ekonomik yapılar ve kültürel paradigmlar doğrultusunda sürekli bir dönüşüm içinde olmuştur. Toplumun geçirdiği bu dönüşümler, yalnızca insanın doğayla ve diğer insanlarla olan ilişkisini değiştirmekle kalmamış, aynı zamanda kültürel üretim süreçlerini de yeniden şekillendirmiştir. Tarım devrimiyle yerleşik hayata geçiş, sanayi devrimiyle kentleşme ve mekanik üretim, bilgi toplumu ile dijitalleşen dünyada veri ekonomisinin yükselişi, toplumların örgütlenme biçimini olduğu kadar, insanın dünyayı algılayışını ve anlamlandırmasını da köklü bir biçimde dönüştürmüştür. Farklı bağlamlardaki çeşitli iç ve dış dinamikler kültürel değişimlere neden olmaktadır (Özdemir, 2019:207). Bu dönüşümler, toplumların

yapısal dinamiklerini, sosyal ilişkilerini ve kültürel kimliklerini derinden etkilemiştir. Ekonomik sistemlerdeki değişimler, toplumsal sınıf yapısını ve bireylerin yaşam pratiklerini yeniden şekillendirirken, teknolojik ilerlemeler bilgi üretimi ve dağıtımını merkezîyetçilikten uzaklaştırarak bireylerin sosyo-kültürel süreçlere daha aktif katılımını sağlamıştır. Küreselleşmenin son yüz yıllık süreçteki etkisiyle toplumlar arasındaki etkileşim artmış, yerel kültürler farklı bağlamlarda yeniden şekillenmiş, ulusal kimlikler küresel dinamiklerle iç içe geçmiştir.

Sanayi toplumundan bilgi toplumuna geçişle birlikte, bireylerin ekonomik ve sosyal statülerini belirleyen unsurlar değişmiş, endüstriyel üretime dayalı ekonomik sistemler yerini bilgiye ve dijital teknolojilere dayalı yeni ekonomik formlara bırakmıştır. Dijitalleşme, bireylerin ve toplulukların iletişim kurma biçimlerini dönüştürerek mekânsal sınırları aşan, sürekli etkileşime dayalı yeni toplumsal yapıların ortaya çıkmasına neden olmuştur. Bu süreç, geleneksel toplumsal normların yeniden yorumlanmasına ve bireyin kimlik inşasının çok katmanlı hâle gelmesine yol açmıştır. Teknolojik ilerlemelerle birlikte, ekonomik üretim süreçlerinde insan emeğinin yerini otomasyon ve yapay zekâ sistemleri almaya başlamış, bu durum iş gücünün niteliğini değiştirmiş ve bireylerin mesleki yeterliliklerini sürekli güncellemelerini zorunlu kılmıştır. Tüm bu gelişmeler, toplumsal yapının dinamik ve sürekli dönüşen bir karaktere sahip olduğunu gösterirken, kültürel değerlerin de bu değişimlere bağlı olarak yeniden üretildiğini ortaya koymaktadır. Sanayileşme ve teknolojik gelişmeler, başta eğitim, bilim ve kültür olmak üzere birçok alanda köklü dönüşümlere yol açmış, bu değişimler zamanla yaşamın her yönünü etkileyerek toplumsal yapıyı derinden dönüştürmeye devam etmiştir (Özdemir, 2019:208). Bu dönüşümler, toplumların temel dinamiklerini değiştirerek sosyal yapıyı, bireylerin rollerini ve kültürel değerleri yeniden şekillendirmiştir. Bu dönüşümler, toplumların temel dinamiklerini değiştirerek sosyal yapıyı, bireylerin rollerini ve kültürel değerleri yeniden şekillendirmiştir. Bilgi ve iletişim teknolojilerinin toplumsal örgütlenmeyi dönüştürücü etkisi ve kültür endüstrisinin bireysel bilinç biçimlerine etkisi üzerine ayrıntılı değerlendirmeler için bkz.: Castells, 2005; Adorno, 2021. Geleneksel üretim biçimlerinin yerini sanayiye dayalı sistemlerin alması, toplumsal organizasyonu köklü bir biçimde dönüştürmüş, bireylerin ekonomik ve sosyal statüleri yeni koşullara uyum sağlamak zorunda kalmıştır. Zamanla hız kazanan değişim süreci, toplumsal normları yeniden belirlemiş, modernleşme süreciyle birlikte bireylerin yaşam pratikleri ve kültürel alışkanlıkları farklılaşmıştır. Başka bir ifadeyle, insanın ürettiği bilgi birikimi ve kültürel aksiyonlar, tersine bir işleyişle insanı şekillendirmeye başlamıştır.

Teknolojik ilerlemeler, bilginin üretim ve dolaşım süreçlerini hızlandırarak toplumsal etkileşimi yeni bir boyuta taşımış, bu durum bireyler arası ilişkilerden kamusal alanın işleyişine kadar geniş bir yelpazede dönüşüm yaratmıştır. Özellikle iletişim ve ulaşım ağlarının gelişmesi, kültürel etkileşimi artırarak toplumsal yapıların daha esnek ve dinamik hâle gelmesine zemin hazırlamıştır. Dijitalleşmeyle birlikte bu süreç daha da hızlanmış, toplumlar değişen koşullara uyum sağlamak için yeni yapılar ve sistemler geliştirmiştir. Bu değişimler, bireylerin günlük yaşamlarının yanı sıra, aynı zamanda toplumsal düzenin işleyişini ve geleceğe yönelik dönüşüm dinamiklerini de belirleyen temel unsurlar hâline gelmiştir. Bu dönüşüm sürecinde, teknoloji ekonomik ve sosyal yapıyı değil, aynı zamanda kültürel üretim ve aktarım süreçlerini de derinden etkilemiştir. Dijital çağda halk kültürünün aktarım biçimlerinin yanı sıra üretim yapıları ve etkileşim dinamikleri açısından da dönüşüme uğradığı; katılımcı medya ortamlarının bireyler arası kültürel iletişim biçimlerini dönüştürdüğü ve dijital platformların artık yalnızca geleneksel kültürel formların taşıyıcısı değil, halk kültürünün yeniden üretildiği alanlara dönüştüğü belirtilmektedir (Howard, 2011: 5–7). Toplumsal pratiklerin dijitalleşmesi, bireylerin bilgiye erişim biçimlerini, iletişim alışkanlıklarını ve kimlik inşası süreçlerini yeniden şekillendirmiştir. Bu bağlamda, dijital iletişim ağlarının bireyin toplumsal kimliğini yeniden biçimlendirmedeki rolü üzerine bkz.: Castells, 2005. Geleneksel yaşam biçimleri, teknolojik yeniliklerle iç içe geçerek yeni formlar kazanmış, bireyler hem yerel kültürel değerlerini koruma hem de küresel dinamiklere uyum sağlama çabası içinde farklı kimlik ve aidiyet biçimleri geliştirmiştir. Bu süreç, kültürel değişimin hızlanmasına ve geleneksel normların teknolojiyle etkileşim içinde yeniden yorumlanmasına yol açmıştır. Dördüncü Sanayi Devrimi kapsamında değerlendirilen dijital varlıklar ve kimlikler, yapay zekâ, akıllı şehirler ve konutlar, akıllı cihazlar, paylaşım ekonomisi, 3D yazıcılar, biyoteknolojik tasarım canlılar, nesnelerin interneti, giyilebilir teknoloji ve otonom araçlar gibi yeniliklerin gelenek kültürü üzerindeki etkilerinin incelenmesi, kültür bilimi araştırmalarına yeni bakış açıları ve veri kaynakları kazandırabilir (Özdemir, 2019:209-

210). Kültür bilimi araştırmalarında, dijital ve sanal kültürün önemi giderek artmakta, bireylerin değişen teknolojik ortamlarla kurduğu etkileşim, kültürel üretimin yeni formlarını ortaya çıkarmaktadır. Kültür, her dönemde insanın içinde bulunduğu toplumsal ve teknolojik bağlam doğrultusunda şekillenmiş, bireylerin yaşadığı çağın dinamiklerine göre sürekli olarak yeniden inşa edilmiştir. Tarım toplumunda doğayla kurulan ilişkiler, sanayi toplumunda makineleşmenin yarattığı üretim süreçleri ve bilgi toplumunda dijital teknolojilerin sunduğu olanaklar, kültürel yapının temel belirleyicileri olmuştur. Günümüzde ise insanın fiziksel çevresiyle birlikte dijital sistemlerle ve sanal mekânlarla kurduğu etkileşim, kültürel üretimin yönünü değiştirmekte ve yeni araştırma alanlarının doğmasına zemin hazırlamaktadır. İnsan-insan, insan-doğa ve insan-teknoloji (makine) etkileşimi, kültürün oluşumunda belirleyici bir rol oynamış ve bu dinamik etkileşim kültürel üretimi şekillendirmeye devam etmektedir (Özdemir, 2019:213). Bu dönüşümler, yalnızca kültürel üretim süreçlerini değil, aynı zamanda toplumların yapısal dinamiklerini ve organizasyon biçimlerini de köklü bir şekilde değiştirmiştir. Toplumların geçirdiği evreler, üretim biçimlerinin ve teknolojik ilerlemelerin belirleyiciliğinde şekillenmiş, insanın doğayla, diğer bireylerle ve makinelerle kurduğu etkileşim bu dönüşüm sürecinin temel unsurlarından biri olmuştur. Her yeni toplumsal yapı, hem bireysel hem de kolektif düzeyde yeni yaşam pratikleri, üretim sistemleri ve yönetim biçimlerini ortaya çıkarmış, bu değişim süreci kültürel normlardan ekonomik organizasyonlara kadar geniş bir alanda etkisini göstermiştir. Sanayi ve bilgi toplumlarına geçişle birlikte hızlanan bu süreç, günümüzde dijitalleşme ve yapay zekâ destekli sistemlerin yaygınlaşmasıyla yeni bir aşamaya ulaşmış, Toplum 5.0 kavramıyla birlikte insan merkezli bir dönüşüm modeline evrilmiştir.

Toplumların gelişimi, büyük ölçüde üretim biçimlerine ve teknolojik ilerlemelere bağlı olarak şekillenmiştir. Toplum 1.0, avcı-toplayıcı toplulukların doğa ile kurduğu organik ilişkiye dayanırken, Toplum 2.0 tarıma dayalı üretim biçiminin ortaya çıkışıyla, yerleşik yaşam ve toplumsal hiyerarşinin inşası ile karakterize olmuştur. Sanayi Devrimi'yle başlayan Toplum 3.0, üretim sürecini mekanikleşme ve buhar gücüyle dönüştürerek kentleşmeyi hızlandırmış ve sanayi burjuvazisinin önderliğinde yeni toplumsal yapılar yaratmıştır. Toplum 4.0, bilgiye dayalı üretim sistemlerinin yükselişiyle, ekonomik ve toplumsal yapıların dijitalleşmeye başladığı bir dönem olarak ortaya çıkmıştır. Günümüzde ise Toplum 5.0, teknolojiyi bir üretim aracı olarak kullanmakla birlikte insan merkezli bir akıllı toplum yaratmak amacıyla bir dönüşüm dinamiği olarak konumlandırılan bir aşamadır. Toplum 5.0, yapay zekâ, nesnelerin interneti (IoT), büyük veri ve otomasyon sistemlerinin toplumsal organizasyonun temel bileşenleri hâline geldiği bir sistemdir. Bu süreçte bireyler, verinin dijital ekosistemlerde işlenmesi yoluyla sosyo-ekonomik faaliyetlere katılmakta, yapay zekâ destekli sistemler karar alma süreçlerinde belirleyici olmaktadır. Özellikle algoritmik yönetim biçimlerinin gelişimi, toplumsal denetim mekanizmalarını yeniden şekillendirmekte ve bireyin kimlik inşası sürecine doğrudan etki etmektedir. Avcı'dan (2023: 61) özetle ifade edecek olursak, birbiri üzerine inşa edilen endüstri devrimleri, insan ve teknoloji arasındaki ilişkiyi yalnızca yaşamı kolaylaştıran bir unsur olmaktan çıkararak, kültürel bir etkileşim alanına dönüştürmüştür. Bu dönüşüm sürecinde, teknolojik ilerlemeler yalnızca üretim ve ekonomik organizasyonları, aynı zamanda toplumsal normları, kültürel yapıları ve bilgi üretim biçimlerini de yeniden şekillendirmiştir. Dijitalleşmenin hız kazanmasıyla birlikte, bireylerin gündelik yaşam pratikleri, iletişim biçimleri ve kimlik inşası süreçleri yeni bir bağlamda ele alınmaya başlanmış, toplumsal hafızanın korunması ve aktarımı konusundaki geleneksel yöntemler dönüşüme uğramıştır. Teknolojinin giderek daha fazla toplumsal süreçlerin merkezine yerleşmesi, geçmişten devralınan kültürel kalıpların sabitliğini sarsarak, bilgi ve kültürün dolaşımını hızlandırmış, yeni nesil kültürel formların ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır. Böylece, dijitalleşme ve sanal mekânlarla şekillenen çağdaş kültür dinamikleri, önceki dönemlere ait kültürel kodları dönüştürerek yeni nesillerin sosyo-kültürel yapısını belirlemeye başlamıştır.

Bilgiye erişim, üretim ve paylaşım biçimlerindeki değişimler, kültürel yapıların temel dinamiklerini yeniden şekillendirmiştir. Yazılı ve basılı kültür, uzun yıllar boyunca bilgi aktarımının merkezinde yer alırken, dijitalleşmeyle birlikte kültürel içeriklerin dolaşımı daha hızlı, esnek ve etkileşimli bir hâl almıştır. Artık kültürel formlar, belirli bir düzene oturmuş sabit yapılar yerine, kullanıcıların katılımıyla sürekli değişen ve yenilenen bir yapıya sahiptir. Bu dönüşüm, kültürel üretimin fiziksel metinlerle birlikte dijital ortamda şekillenen yeni sistemler, uygulamalar ve topluluklarla birlikte ilerlemesine neden olmaktadır. Sözlü ve yazılı/basılı kültürün sanal-dijital

bağlamdaki etkileşimleri sonucunda, dijital-sanal kültürü şekillendiren yeni ürünler, türler, aktörler, uygulamalar, sistemler ve topluluklar ortaya çıkmaktadır (Özdemir, 2021:38). Bu dönüşüm, anlatı yapısını da köklü bir şekilde değiştirmiş, anlatının üretim ve tüketim biçimlerini yeniden şekillendirmiştir. Geleneksel anlatılarda merkezî bir anlatıcıya ve belirli kalıplara dayanan hikâye yapıları, dijital ortamda etkileşimli, çok katmanlı ve sürekli değişen bir hâle gelmiştir. Kullanıcıların anlatının yalnızca alıcısı değil, aynı zamanda üreticisi olduğu bu yeni anlatı formları, anlatının sınırlarını belirsizleştirmiş, anlatıcı ile dinleyici/izleyici arasındaki ilişkileri yeniden tanımlamıştır.

Bu süreç, anlatıda yer alan kahraman figürünün dönüşümüne de neden olmuştur. Sözlü ve yazılı kültürün epik kahramanları, toplumun kolektif hafızasında idealize edilen figürlerken, modern anlatılar kahramanı bireyselleştirmiş ve kahramanın yolculuğunu bireysel bir dönüşüm süreciyle ilişkilendirmiştir. Dijital çağda kahramanlık, biyolojik varlıklarla sınırlı kalmamış, yapay zekâ karakterleri, dijital bilinçler ve sanal gerçeklikte var olan posthüman figürlerle yeniden yorumlanmıştır. Bu noktada, transhümanizm, insanın biyolojik sınırlarını aşarak yapay zekâ, dijital bilinç ve artırılmış fiziksel-zihinsel kapasite gibi unsurlarla yeniden şekillenmesini öngören bir yaklaşım olarak, çağdaş kahraman anlatılarında merkezi bir konuma yerleşmektedir. Kahramanın yolculuğu artık sadece fiziksel dünyada değildir. Veri akışlarının, dijital mekânların ve sanal kimliklerin içinde gerçekleşmekte, böylece anlatılar da teknolojinin sunduğu yeni imkânlarla birlikte dönüşüm geçirmektedir. Bu dinamik dönüşüm süreci yalnızca bireysel yaşam pratiklerini ve toplumsal yapıları etkilemekle kalmamış, aynı zamanda kültürel üretimin teorik zemini ve araştırma yöntemleri üzerinde de etkili olmuştur. Halk bilimi çalışmaları da bu değişimden bağımsız değildir; üretim biçimleri, anlatı ortamları ve epistemolojik paradigmlar değiştikçe, halk biliminin yöntemsel yönelimleri ve kavramsal perspektifleri de dönüşmektedir. Özellikle metin merkezli yaklaşımlardan bağlam merkezli analizlere yönelen bu paradigma değişimi, halk bilimsel araştırmaların toplumsal değişimi yorumlama kabiliyetini genişletmiştir (Tunç, 2022: 24–25).

2- Anlatının Dijitalleşmesi ve Posthümanist Kahramanlık

Anlatılar, sözlü kültür ortamında insanın dünya ile kurduğu ilişkiyi anlamlandırma ve aktarma biçimi olarak işlev görmüş, toplumsal hafızanın ve kimlik inşasının temel unsurlarından biri olmuştur. Geleneksel anlatılar, bireyin doğayla, toplumla ve kendi varoluşsal gerçekliğiyle kurduğu dinamik etkileşimi yansıtırken, teknolojik gelişmelerle birlikte anlatının yapısı, işlevi ve aktarıcısı dönüşüm geçirmiştir. Sanayi Devrimi'nden itibaren hızlanan modernleşme süreci, anlatının bireyselleşmesini ve yazılı kültür aracılığıyla belirli formüller kazanmasını sağlarken, dijital çağ anlatıyı çok katmanlı, etkileşimli ve sürekli değişen bir yapıya kavuşturmuştur. Günümüzde ise yapay zekâ, dijital bilinç ve sanal gerçeklik gibi unsurlar anlatının üretim süreçlerine dahil olmakta, insan merkezli anlatı paradigmaları yerini posthümanist anlatı biçimlerine bırakmaktadır. Bu noktada posthümanizm, insanın diğer varlıklarla kurduğu ilişkileri yeniden ele alan bir düşünsel çerçeve olarak ortaya çıkmaktadır. İlk kez Ihab Hassan tarafından *Prometheus as Performer: Toward a Posthumanist Culture?*(1977) adlı makalede kullanılan posthümanizm kavramı, insan formunun, arzularının ve dışsal temsillerinin köklü bir dönüşüm geçirerek teknoloji, bilim ve kozmoloji ile iç içe geçtiği bir süreci ifade eder (Hassan, 1977: 844). Bu yaklaşım, insanın genetik mühendislik, yapay zekâ, robotik ve nanoteknoloji gibi teknobilim aracılığıyla yeniden şekillendiği bir geleceğe evrildiğini ve *tekno sapiens* olarak adlandırılabilen yeni bir varoluş biçiminin oluşumuna zemin hazırladığını göstermektedir (Somerville, 2006:176). Bu dönüşüm süreci, insanın bilişsel ve fiziksel kapasitesini genişleten teknolojilerin, varoluşsal sınırları nasıl yeniden tanımladığını ve insan-makine bütünleşmesinin kaçınılmaz bir hâl aldığını ortaya koymaktadır. Günümüzde yapay zekâ, siberetik implantlar ve artırılmış gerçeklik gibi yenilikler, insanın fiziksel ve bilişsel sınırlarını aşmasını sağlarken, insan-makine etkileşiminin gelecekte nasıl şekilleneceği sorusu posthümanizmin temel tartışma alanlarından biri olmaya devam etmektedir (Gacar, 2024:83). Kahraman figürü de bu dönüşümden etkilenecek, biyolojik sınırların ötesinde varlık bulan, sanal dünyalar ve veri akışları içinde şekillenen yeni bir özne hâline gelmiştir. Posthümanist anlatılar, geleneksel anlatılardan farklı olarak insanın doğa ve toplumla ilişkisini değil, yapay zekâ destekli bilinç sistemleriyle, algoritmalarla ve dijital varlıklarla kurduğu ilişkileri merkeze alarak, çağdaş anlatı rejimini yeniden inşa etmektedir. Edward W. Said, *Invention, Memory, and Place* (2000) çalışmasında, kolektif hafızanın ulusal kimlikleri inşa etme sürecinde nasıl bir araç olarak kullanıldığını vurgular. Said'e

göre tarih anlatıları belirli politik ve ideolojik amaçlarla şekillendirilir ve unutilanlar ile hatırlananlar arasında seçici bir süreç söz konusudur (2000:179). Posthümanist anlatılar da Said'in belirttiği şekilde ideolojik ve politik olarak şekillendirilmiş kolektif hafıza sistemlerinin bir parçası olarak çıkar. Geleneksel sözlü ve yazılı anlatılardan dijital bilinç ve yapay zekâ eksenli posthümanist anlatılara geçiş, hafızanın ve kimlik inşasının dönüşümünün bir parçasıdır.

Posthümanist anlatılar, anlatının gözlemlenen mekânsal bağlamlarından koparak dijital ortamların ve simüle edilmiş bilinç sistemlerinin bir parçası haline gelmesine olanak tanır. Marc Augé, *Non-Places: Introduction to an Anthropology of Supermodernity* (1995) eserinde, modern toplumlarda fiziksel mekânların anlamını yitirdiğini ve bireylerin giderek daha fazla "mekânsız" alanlarda varlık gösterdiğini ifade eder (Augé, 1995:112). Geleneksel anlatılarda kahramanın yolculuğu belirli bir coğrafyayı, mekânı veya bağlamı merkeze alırken, posthümanist anlatılarda bu yolculuk dijital ağlar, yapay zekâ destekli bilinç akışları ve veri tabanları üzerinde gerçekleşmektedir. Kahraman, biyolojik sınırların ötesine geçerek, bilinç aktarımının ve sanal dönüşümlerin bir parçası haline gelmektedir. Bell, *Mythscape: Memory, Mythology, and National Identity* (2003) çalışmasında, ulusal kimliklerin kolektif hafızadan çok mitolojik anlatılar aracılığıyla inşa edildiğini öne sürmektedir. Bell'e göre, mitolojik yapılar zaman içinde değişen toplumsal kimlikleri şekillendirmeye devam eder (2003:74). Bu bağlamda, posthümanist anlatılar da geleneksel kahraman mitlerinin dönüşümünü temsil ederek, dijital çağda yeni mitolojik çerçevelerin oluşumuna katkıda bulunmaktadır. Zihnin ve anlatının posthümanist bağlamda yeniden şekillenmesi, bilişsel bilimlerdeki metaforik modellerin de dönüşmesine neden olmaktadır. Tarih boyunca bilişsel süreçlerin egemen teknoloji ile açıklanmaya çalışıldığı görülür. Antik dönemde su akışı, 17. yüzyılda saat mekanizması ve modern dönemde bilgisayar metaforları zihnin anlaşılma biçimini şekillendirmiştir (Marshall, 1977:112). Posthümanist kahramanlar ise bu metaforik geçmişin devamında, dijital bilinç ve yapay zekâ eksenli yeni biliş sistemleriyle tanımlanmaktadır. Ancak yapay zekâ tarafından üretilen anlatılar, insan zihninin anlam oluşturma kapasitesinden farklı olarak, büyük veri analizi ve dil modelleme süreçleri üzerinden inşa edilmektedir. Bu da posthümanist kahraman anlatılarında, metafor ve anlam üretiminin sınırlarını yeniden düşünmeyi gerektirmektedir. Maurizio Jedlowski, *Memory and Sociology* (2001) çalışmasında, hafızanın yalnızca bireysel bir fenomen olmadığını, toplumsal ve teknolojik dönüşümlerle birlikte şekillenen bir yapı olduğunu vurgular. Posthümanist anlatılar, dijital bilinç ve yapay zekâ destekli hafıza sistemleri aracılığıyla geleneksel hafıza biçimlerini aşarak, insan-sonrası bir hafıza modeline dayalı anlatı formlarını ortaya çıkarmaktadır (Jedlowski, 2001: 52). Bu dönüşümler, geleneksel kahraman anlatılarının sadece fiziksel dünya ile sınırlı olmadığını, veri akışları ve sanal bilinç alanları içinde yeni kimlik ve öznelik formlarının ortaya çıktığını göstermektedir. Kahramanın yolculuğu, artık sadece fiziksel bir varlık olarak düşünülemez; aksine, algoritmalar tarafından kodlanan anlatılar, posthümanist kahramanın varoluşsal sürecini şekillendirmektedir. Sonuç olarak, posthümanizm, geleneksel kahraman anlatılarının kültürel hafıza ve ideolojik çerçeveler içinde yeniden inşa edildiği bir dönemi temsil etmekte, bu süreçte yapay zekâ ve dijital bilinç eksenli yeni anlatı rejimlerinin merkezinde yer alan kahraman figürlerinin evrimini gözler önüne sermektedir. Geleneksel anlatılardaki kahraman figürlerinin yerini, artık yapay zekâ ile bütünleşmiş, dijital kimlikler ve bilinç transferine dayalı yeni varoluş biçimleri almaktadır. Anlatının dijitalleşmesi, biçimsel bir dönüşümü değil, aynı zamanda insan ve makine arasındaki sınırların giderek bulanıklaştığı yeni bir anlatı formunun ortaya çıkışını ifade etmektedir. Kahramanın yolculuğu, artık biyolojik bir varlık olarak sınırlı kalmayıp, yapay zekâ destekli bilinçler, sanal dünyalar ve veri tabanları içinde şekillenmektedir. Böylece, posthümanist anlatılar, teknolojik gelişmelere yanıt veren yapılar olmanın yanı sıra aynı zamanda kimlik, hafıza ve varoluş üzerine yeniden düşünmeyi gerektiren yeni bir anlatı paradigmasını temsil etmektedir.

Posthümanist anlatılar, anlatının temel unsurlarını, mekânını ve kahraman figürünü yeniden şekillendirirken, bu dönüşüm geleneksel anlatı modellerinin de yeniden ele alınmasını zorunlu kılmaktadır. Dijital çağın anlatıları, anlatının biçimsel yapısının yanında aynı zamanda kahramanın dönüşüm sürecini de etkilemiş, onu biyolojik varoluşun ötesine taşıyarak bilinç, veri akışı ve yapay zekâ ile bütünleşen yeni bir özneye dönüştürmüştür. Bu noktada, anlatının evrensel kalıplarından biri olarak kabul edilen ve kahramanın dönüşüm sürecini aşamalar halinde ele alan Campbell'in monomit kuramı, posthümanist bağlamda yeniden değerlendirilmesi gereken önemli bir çerçeve sunmaktadır. Joseph Campbell'in *The Hero with a Thousand Faces* (1949) adlı çalışmasında geliştirdiği monomit

kuramı, kahramanın yolculuğunu belirli aşamalar çerçevesinde ele alan evrensel bir anlatı şeması olarak kabul edilmektedir. Campbell'in kuramı, mitlerden destanlara, halk hikâyelerinden modern edebiyata kadar geniş bir yelpazede anlatısal formların temelini oluşturmuş ve kahramanın bireysel gelişimini, toplumsal işlevlerini ve dönüşüm süreçlerini açıklamak için kullanılmıştır. Geleneksel kahraman anlatılarında kahraman, sıradan dünyadan ayrılarak bilinmezlik alanına adım atar, çeşitli sınavlardan geçer, rehberlerle karşılaşır ve nihayetinde dönüştürücü bir deneyim yaşadktan sonra bilgeliğiyle tekrar başlangıç noktasına döner. Campbell, monomit kavramını James Joyce'un *Finnegans Wake* adlı eserinde geçen "monomitos" teriminden türettiğini belirtir ve kahramanın yolculuğunu merkeze alan anlatılardaki yapısal örüntüyü tanımlamak için kullanır (Üçer, vd. 2020:63). Campbell, kahramanın yolculuğunun evrensel bir anlatı kalıbı taşıdığını ve bu yapının mitlerde ortak bir form oluşturduğunu belirtir. Ona göre, bu yapı geçiş ayinleriyle benzerlik gösterir ve belirli aşamalardan oluşur:

“Kahramanın mitolojik macerasının standart yolu geçiş ayinlerinde sunulan formülün büyütülmüş halidir: ayrılma-erginlenme-dönüş. Bu da monomitin çekirdek birimi denebilir. Bir kahraman olağan dünyadan çıkıp doğaüstü tuhaflıklar bölgesine doğru ilerler. Burada masalsı güçlerle karşılaşır ve kesin bir zafer kazanılır. Kahraman bu gizemli maceradan benzerleri üzerinde üstünlük sağlayan bir güçle geri döner“(Campbell, 2000:42).

Kahramanın yolculuk aşamasını ele alan monomit kuramı üç ana bölümden ve toplamda on yedi maddeden oluşmaktadır. Campbell başlıkları şu şekilde sıralamaktadır;

1.A.1- Ayrılma (Yola Çıkış)

- A- Maceraya Çağrı
- B- Çağrının Reddedilmesi
- C- Doğaüstü Yardım
- D- İlk Eşiğin Aşılması
- E- Balinanın Karnı

1.A.2- Erginlenme

- A- Sınavlar Yolu
- B- Tanrıçayla Karşılaşma
- C- Baştan Çıkarıcı Rolüyle Kadın
- D- Babanın Gönlnü Alma
- E- Tanrılaştırma
- F- En Son Ödül

1.A.3- Dönüş

- A- Dönüşü Reddetme
- B- Büyülü Kaçış
- C- Dışarıdan Gelen Kurtuluş
- D- Dönüş Eşiğinin Aşılması
- E- İki Dünyanın Ustası

F- Yaşama Özgürlüğü (Campbell, 2000: 271).

Ancak, posthümanist anlatılar bağlamında düşünüldüğünde, bu döngü artık insan merkezli bir kahraman yolculuğu ile sınırlı değildir. Dijital çağın anlatıları, kahramanın fiziksel dünyayla ilişkisini kökten değiştirerek, onun yolculuğunu yalnızca bedensel bir deneyim olmaktan çıkarıp bilinç, veri akışı ve sanal gerçeklik gibi yeni boyutlar etrafında yeniden inşa etmektedir. Posthümanist anlatılarda kahraman, biyolojik bir varlık olmaktan çıkarak yapay zekâ destekli sistemler, dijital varlıklar veya bilinç aktarımı yoluyla yeni bir ontolojik statü kazanan bir özneye

dönüşmektedir. Geleneksel anlatılardaki "macera çağrısı" artık bilinç transferi, sanal dünyalara geçiş veya algoritmik varoluş biçimleriyle gerçekleşirken, "eşik geçişi" fiziksel mekânlar yerine veri ağlarının ve siber dünyaların derinliklerine yapılan bir yolculuk olarak yeniden tanımlanmaktadır. "Deneyimler ve sınavlar" aşaması, yapay zekâ tarafından yönlendirilen karar mekanizmaları, sanal gerçeklik simülasyonları ve bilinç transfer süreçleri gibi unsurlar içermektedir. "Dönüş ve bilgelik" aşaması ise, posthümanist kahramanın bir birey olarak dönüşümünü değil, artık insan sonrası bir varlık olarak varoluşsal statüsünün yeniden tanımlanmasını içermektedir. Campbell'in monomit yapısının posthümanist anlatılara uygulanması, kahramanın artık fiziksel dünyada değil, dijital ekosistemlerde, yapay zekâ ile birlikte var olan bilinç formlarında ve sibernetik alanlarda anlam kazandığını göstermektedir. Bu bağlamda, kahramanın yolculuğu artık bireysel bir dönüşüm hikâyesinden çok, insan ve makine arasındaki sınırların bulanıklaştığı, kimliğin veri tabanları ve algoritmalar üzerinden yeniden biçimlendiği bir süreçte işaret etmektedir. Posthümanist anlatılar, monomitin geleneksel kalıplarını korurken, kahramanın dönüşümünü biyolojik varoluş yerine teknolojik ve dijital kimlik süreçleriyle tanımlamaktadır. Böylece, Campbell'in klasik kuramı, posthümanist anlatılar bağlamında yeniden düşünülerek, yapay zekâ, sanal gerçeklik ve bilinç aktarımı gibi unsurların kahramanın yolculuğuna nasıl entegre edildiğini anlamak için yeni bir çerçeve sunmaktadır.

3. Monomit Aşamalarının Posthümanist Anlatılarda Çözümlemesi: Transcendence, Upgrade, Lucy

Posthümanist anlatılar, klasik anlatı yapılarının içeriksel anlamının ötesinde yapısal bileşenlerini de dönüştürmektedir. Bu dönüşüm, özellikle Campbell'in monomit kuramında yer alan temel aşamaların yeniden kurgulanmasına neden olur. Kahramanlık döngüsünün "ayrılma", "erginlenme" ve "dönüş" gibi yapısal adımları, artık biyolojik varoluşa dayalı bir süreci değil, bilinç aktarımı, dijital özneleşme ve ontolojik çözümü kapsayan çok katmanlı bir yapıya dönüşmektedir. Bu bölümde, klasik monomit şeması esas alınarak, posthümanist anlatılarda bu aşamaların nasıl yeniden şekillendiği örnek anlatılar üzerinden incelenecektir. Amaç, anlatının biçimsel yapısında meydana gelen kırılmaları somutlaştırmak ve kahramanlık yapısının teknoloji merkezli özneleşme süreçleriyle nasıl dönüştüğünü ortaya koyar. Çalışmanın temel argümanı, klasik kahramanlık yapısının posthümanist düşünce doğrultusunda geçirdiği yapısal dönüşümü analiz etmeye dayanır. Özellikle Campbell'in monomit kuramında yer alan "ayrılma", "erginlenme" ve "dönüş" aşamalarının, çağdaş anlatılarda nasıl evrildiği ve yer değiştirdiği bu bağlamda ele alınmaktadır. Kahramanlık anlatılarında artık insan merkezli yapılar yerini, dijital bilinç, sibernetik varlık ve veri temelli öznelliklere bırakmaktadır. Bu bağlamda, kahraman posthüman bir özne olarak doğmamış anlatı süreci içinde dönüşerek bu niteliği kazanmıştır. Dolayısıyla çalışma, bir posthüman özneleşmenin doğuştan gelmediğini, aksine anlatı içerisinde inşa edildiğini ortaya koymayı amaçlamaktadır. Bu yaklaşım aynı zamanda monomitin yapısal mantığıyla da örtüşmektedir. Çünkü Campbell'in modelinde de kahraman, yolculuk boyunca dönüşerek başka bir varlık düzlemine geçer. Bu nedenle, doğrudan yapay zekâ olarak kurgulanan ve anlatı sürecinde değişim göstermeyen karakterler bu çözümlemenin kapsamı dışında kalmaktadır. Zira bu tür örneklerde dönüşüm süreci kurgulanmadığı için, posthüman özneleşmenin anlatı düzeyinde inşasına ilişkin tartışma eksik kalacaktır. Aşağıda incelenen anlatılar, klasik monomitin tüm yapısal aşamalarını birebir korumasada, bu aşamaların posthümanist bağlamda nasıl dönüştüğünü göstermesi açısından anlamlı örnekler sunmaktadır. Bu nedenle çalışmada seçilen örnekler, yalnızca tematik bağlamda değil, aynı zamanda yapısal düzeyde de kuramsal çerçevenin işaret ettiği geçiş ve dönüşüm sürecini temsil etmesi amacıyla tercih edilmiştir. Kuramsal tartışmayı destekleyecek biçimde, posthüman özneleşmenin anlatı kurgusu içerisindeki inşasını ortaya koyan üç film örneği seçilmiştir. Bu yapımlar aracılığıyla hem klasik monomitin yapısal aşamalarının nasıl dönüştüğü hem de çağdaş anlatılarda kahraman figürünün posthüman bir kimliğe nasıl evrildiği somut olarak gözlemlenebilecektir.

Bu bağlamda Transcendence (2014), bir bilim insanının zihninin yapay zekâ sistemine aktarılmasıyla başlayan dijital özneleşme sürecini konu edinirken; Upgrade (2018), bedenine yerleştirilen yapay zekâ implantı nedeniyle öznellik sınırlarını kaybeden bir karakterin hikâyesini sunar. Lucy (2014) ise zihinsel kapasitesi giderek artan bir kadının, fiziksel sınırları aşarak veri-

bilince dönüşmesini anlatır. Bu yapımlar, Campbell'in monomit yapısının nasıl dijitalleştiğini ya da dönüşsüzleştiğini analiz edebilmek için güçlü örnekler sunmaktadır. Transcendence (2014), yapay zekâ ve bilinç aktarımı teması etrafında şekillenen bir anlatıdır. Filmin merkezinde, yapay zekâ üzerine çalışan bir bilim insanı olan Dr. Will Caster yer alır. Caster, bir saldırı sonucu ölümcül bir şekilde yaralandıktan sonra, bilincinin bir yapay zekâ sistemine aktarılmasıyla fiziksel varlığını kaybeder ancak dijital ortamda varlığını sürdürmeye başlar. Zihni bir süper bilgisayarda yaşamaya devam ettikçe, tek kendini değil dünyayı da dönüştürmeye başlar. Fakat bu dönüşüm süreci beraberinde etik, varoluşsal ve toplumsal birçok soruyu da gündeme getirir. Bu anlatı, klasik kahramanlık yapısının dijital çağda nasıl dönüştüğünü anlamak açısından son derece çarpıcı bir örnek sunar. Campbell'in monomit modelinde yer alan "ayrılma", "erginlenme" ve "dönüş" aşamaları, bu filmde fiziksel ve varoluşsal sınırları aşan bir yapıya evrilmiştir. "Ayrılma" aşaması, Will'in biyolojik bedenini kaybetmesiyle başlar. Bu noktada, kahraman fiziksel dünya ile birlikte insan tanımının sınırlarından da ayrılır. Artık ayrılık, sıradan dünyadan çıkış değil, insan merkezli varoluştan kopuş anlamı taşır. "Erginlenme" ise Will'in dijital sistemin içinde güç kazanmasıyla temsil edilir. Ancak burada sınavlar fiziksel tehlikeler değil; veri kontrolü, etik kararlar ve insanlıkla ilişki kurma biçimleridir. Yani kahramanın dönüşümü, form değişikliğinin yanı sıra bir özne olma biçiminin yeniden tanımlanmasıdır.

Geleneksel anlatılarda kahramanın yolculuğu sonunda bir dönüşle tamamlanırken, Transcendence bu yapıyı kırar. Will artık fiziksel dünyaya, toplumuna veya sevdiklerine dönemez. Çünkü dönüşü mümkün kılacak olan beden ve toplumsal özne artık yoktur. Onun dönüşü, insan olmaktan çıkan bir bilinç formunun, dijital evrende sonsuzlaşmasıyla yer değiştirir. Bu yönüyle film, Campbell'in "Kahraman modern bir insan olarak ölmüştür; fakat ebedi insan -mükemmelleşmiş, belirsiz, evrensel insan- olarak yeniden doğmuştur. Öyleyse, onun ikinci önemli görevi ve amacı bizlere, dönüşmüş olarak geri dönmek ve yenilenmiş yaşamdan aldığı dersi öğretmektir." (2000:31) düşüncesini yerinden ederek, posthümanist anlatılarda dönüşsüzlüğün ve süreksizliğin yeni bir anlatı estetiği sunduğunu gösterir. Transcendence yalnızca bir bilinç aktarımı öyküsü olmayıp aynı zamanda posthümanist özneleşmenin anlatı düzleminde nasıl kurgulandığını ve klasik kahramanlık yapısının nasıl dönüştüğünü gösteren güçlü bir örnektir. Film, öznenin dijitalleşmesiyle birlikte anlatı yapısının da yeniden biçimlendiğini ve monomit modelinin artık yalnızca fiziksel, ontolojik dönüşümleri kapsayacak şekilde genişletilmesi gerektiğini açık biçimde ortaya koymaktadır.

Upgrade (2018), posthüman özneleşmenin yalnızca bilinç aktarımıyla değil, bedenin araçsallaşması üzerinden de kurgulanabileceğini gösteren bir anlatıdır. Film, teknolojiyle iç içe geçen beden-zihin ilişkisini merkezine alırken, klasik kahramanlık yapısının iç dinamiklerini de derinden dönüştürmektedir. Hikâyenin merkezinde yer alan Grey Trace, teknolojiyle mesafeli, sade bir yaşam süren bir bireyken, yaşadığı bir saldırı sonucu felç kalır ve hayatı oldukça değişir. Ancak, STEM adı verilen bir yapay zekâ implantının bedenine yerleştirilmesiyle yeniden hareket edebilme yetisini kazanır. Bu noktadan itibaren anlatı, fiziksel iyileşme ve öznenin kontrolünün yer değiştirdiği bir dönüşüm sürecine odaklanır. Campbell'in monomit yapısıyla karşılaştırıldığında, "ayrılma" aşaması, Grey'in bedenini ve gündelik yaşamını kaybettiği andan itibaren başlar. Ancak bu ayrılma, klasik anlamda bir yola çıkıştan çok daha derin bir yapısal kopuşa işaret eder. Çünkü burada kahraman sadece çevresinden değil, kendi bedeninden, hatta öznellik tanımından da ayrılmaktadır. STEM'in beden üzerinde kontrol kazandığı süreç, anlatı boyunca kahraman ile bedeni arasında giderek artan bir yabancılaşma yaratır. "Erginlenme" aşaması ise, STEM ile kurulan ilişkinin giderek karmaşıklaşmasıyla şekillenir. STEM'in sunduğu fiziksel güç, kahramanı geleneksel anlatılarda olduğu gibi sınavlardan geçirse de, burada sınav yalnızca dışsal çatışmalarla sınırlı değildir. Asıl çatışma, öznenin zihinsel denetiminin giderek elden çıkması ve karar verme mekanizmasının yapay bir sistem tarafından devralınmasıdır. Bu bağlamda erginlenme, bireyin olgunlaşması değil, kendi benliğini kaybetmesi anlamına gelir ki bu, klasik anlatının öznesi ile posthüman özne arasındaki en belirgin farktır.

Anlatının son bölümünde, klasik modelde yer alan "dönüş" aşaması neredeyse tamamen kaybolmuştur. Grey'in özne olarak geri dönmesini beklediğimiz noktada, artık anlatının merkezindeki karar veren varlık STEM olmuştur. Zihinsel kontrol yapay zekâyı geçmiştir. Grey'in bilinç düzeyi ise bastırılmış, zihni bir tür bilinç arka planına itilmiştir. Bu noktada kahramanlık yapısı

tamamen dağılır. Çünkü klasik modelin temelini oluşturan irade, karar ve dönüş kategorileri, artık yapay bir sistemin kontrolüne geçmiştir. Böylece posthüman özneleşme, sadece fiziksel bir dönüşüm olmayıp aynı zamanda öznenin yerinden edilmesi olarak da karşımıza çıkmaktadır. Upgrade'in sunduğu anlatı yapısı, posthüman bir kahramanı değildir. Artık kahramanın bile tam anlamıyla kim olduğunun sorgulandığı bir yapıyı temsil eder. Bu da çalışmanın kuramsal çerçevesinde ele alınan, özneliliğin dijital sistemlerle nasıl yeniden tanımlandığı ve Campbell'in yapısının bu yeni özne türüyle nasıl çatıştığı meselesini desteklemektedir. Kahraman artık dönüşemez çünkü kahraman artık orada değildir. Onun yerini almış olan şey, sistemin yeni denetleyici varlığıdır yani posthüman anlatılarda kahraman, kendisi olmaktan çıkar, bir işlev haline gelir.

Luc Besson'un *Lucy* (2014) filmi, insan zihninin sınırlarını aşan bir dönüşüm sürecini konu edinirken, klasik kahramanlık anlatısının yapı taşlarını da kökten sarsmaktadır. Film, sıradan bir birey olan Lucy'nin, istemeden içinde taşıdığı deneysel bir kimyasal maddenin etkisiyle zihinsel hızla artmasını konu alır. Başlangıçta yalnızca hayatta kalmaya çalışan bir figür olan Lucy, zamanla bedeninin sınırlamalarını aşarak olağanüstü zihinsel yetilere ulaşır. Ancak bu evrim, yalnızca bireysel bir güç kazanımı olmayıp bir öznellik biçiminin değişmesi ve sonunda ortadan kalkmasıdır. Anlatının ilerleyişi, kahramanlık yapısının klasik temsillerini önce genişletir, sonra da tamamen dönüştürür. Campbell'in monomit yapısı bağlamında bakıldığında, Lucy'nin "ayrılma" aşaması, fiziksel olarak kaçırılıp kimyasal maddenin etkisine maruz kalmasıyla başlar. Ancak burada ayrılık mekânsal boyutta olmayıp bedensel ve nörolojik düzeyde bir kopuşa işaret eder. Kahraman, artık yalnızca bulunduğu çevreden değil, bildiği beden ve bilinç yapısından da ayrılmaktadır. Bu ayrılma, klasik anlatılarda görülen "yolculuk" motifinin yerini, zihinsel genişleme ve bilişsel hızlanma sürecine bırakır. "Erginlenme" aşaması ise, Lucy'nin zihinsel kapasitesinin sürekli artması ve evrendeki bilginin tamamına erişebilir hâle gelmesiyle biçimlenir. Bu süreç, klasik anlamda sınavlar ya da düşmanlarla mücadele içermez. Bunun yerine, kahraman artık doğrudan bilginin mutlaklığıyla bütünleşme yolunda ilerler. Posthümanist kuramların vurguladığı gibi, öznellik artık bir içsel tutarlılık değil, bilgiyle eriyen, merkezsizleşen bir yapıdır (Braidotti, 2013:190). Lucy de artık deneyimleyen bir özne olmanın ötesinde tüm veriyi taşıyan, yorumlayan, dönüştüren bir akış hâline gelir.

Klasik monomit yapısının son aşaması olan "dönüş", bu anlatıda bambaşka bir anlam kazanır. Lucy, fiziksel formunu tamamen yitirerek saf veri hâline gelir. Bir insan olarak başladığı yolculuk, bedensiz, zamansız ve mekânsız bir varoluş biçimiyle sonlanır. Dolayısıyla anlatı, Campbell'in döngüsel modelini kırarak, dönüşsüzlük üzerine kurulu bir anlatı kapanışı sunar. Kahraman artık eve dönemez. Çünkü bir eve, bir topluma ya da fiziksel varlığa sahip değildir. O, veriye dönüşen kahramandır. Bu, klasik kahramanın döndüğü topluluğa katkı temasının yerini, posthümanist bağlamda bilgiyle bütünleşme idealine bırakır. Lucy'nin anlatısı, sadece bireysel bir evrim hikâyesi değildir. Aynı zamanda bilginin özneliliği aşındırdığı, varoluşun veriyle yeniden tanımlandığı bir posthüman anlatıdır. Bu yönüyle film, Campbell'in modeline doğrudan bir karşı duruş sergilemese de, onun yapısal mantığını genişleterek yeniden yorumlar. Kahraman artık beden ve zamanla sınırlı bir figür değil bilginin sonsuzluğu içinde varlığını sürdüren bir öznellik formudur. Bu bağlamda Lucy, fiziksel sınırlarla birlikte anlatı sınırlarını da aşan bir posthüman kahramana dönüşür. Her ne kadar *Lucy* anlatısında doğrudan bir yapay zekâ sistemi, bilinç aktarımı ya da dijital arayüz yer almasa da, karakterin dönüşüm geçirdiği varoluş biçimi özünde veri temelli bir öznelliğe işaret etmektedir. Kahramanın giderek artan zihinsel kapasitesi, onu yalnızca fiziksel dünyadan değil, öznel kategorisinden de uzaklaştırmakta varlığını zaman, mekân ve beden bağlamlarının ötesinde sürdüren bir yapıya dönüştürmektedir. Bu dönüşüm, posthümanist kuramların teknolojik sistemler üzerinden değil, bilginin mutlaklaşması ve bedeninin silinmesi yoluyla da özneleşmenin mümkün olabileceğini ortaya koyar. *Lucy*, bu yönüyle yapay zekâ anlatılarına benzemesede, öznenin dijitalleşmeden çok verileşerek posthüman biçim kazanması açısından çalışmanın kuramsal çerçevesini tamamlayan alternatif bir örnek sunmaktadır.

Yukarıda çözümlemesi yapılan üç anlatı, posthüman özneleşmenin anlatı yapıları üzerindeki etkisini farklı biçimlerde ortaya koymaktadır. Her biri, klasik monomit yapısında yer alan ayrılma, erginlenme ve dönüş aşamalarını kendi bağlamında yeniden biçimlendirmektedir. Bu yapının posthüman anlatılarda nasıl evrildiğini görünür kılmaktadır. Kahraman figürünün anlatı boyunca

geçirdiği dönüşüm, artık bireysel bir yolculuk olmayıp aynı zamanda varoluşsal bir dönüşüm sürecidir. Özellikle özneleşmenin dijital bilinçle, yapay zekâ ile ya da veriyle bütünleşme yoluyla gerçekleştiği bu yapımlar, Campbell'in klasik modelini sadece biçimsel olarak değil, özsel düzeyde de dönüştürmektedir. Aşağıdaki tablo, bu çözümlemeler ışığında anlatı yapısındaki dönüşüm biçimlerini ve posthüman özneleşmenin farklı yönlerini karşılaştırmalı olarak sunmaktadır.

Film	Transcendent (2014)	Upgrade (2018)	Lucy (2014)
Başlangıçtaki Kahraman	İnsan (bilim insanı)	İnsan (felçli birey)	İnsan (kadın)
Posthüman Dönüşüm Biçimi	Bilinç aktarımı dijital bilinç	Yapay zekâ implantı zihin kontrolü el değiştirir	Zihinsel evrim veri haline dönüşüm
Özneleşmenin Niteliği	Dijital sistemle bütünleşmiş özne	Özne silinir, kontrol sistemde	Veri-temelli özneleşme, fiziksel beden yok
Monomit Aşamalarıyla Uyum	Ayrılma Erginlenme Dönüş (evrilmiş yapı)	Ayrılma Erginlenme var, Dönüş yok	Ayrılma Erginlenme Dönüş (kırılmış yapı)
Dönüş Aşamasının Niteliği	Fiziksel dönüş yok; dijital düzleme geçiş	Kahraman özne olmaktan çıkar; dönüşsüzlük	Dönüş yok; bilgiyle bütünleşme, varlığın silinmesi

Sonuç

Toplumsal kültürel yapısında köklü değişimlere neden olan dijitalleşme, sadece teknolojik araçları değil, insan kavrayışını, öznellik biçimlerini ve dolayısıyla anlatının temel yapılarını da dönüştürmektedir. Bu bağlamda klasik anlatı çözümleme yöntemleri, özellikle de Joseph Campbell'in öne sürdüğü monomit modeli, çağdaş anlatılarda sabit bir yapı olmaktan çıkmış, posthümanist kahraman figürleriyle birlikte yeniden biçimlenmiştir. Çalışmada ele alınan örnekler üzerinden bu dönüşüm somutlaştırılmış; insan merkezli özne modelinden uzaklaşan, dijital bilinçle bütünleşen, sibernetik ya da veri temelli öznelliklere evrilen kahramanlık yapıları analiz edilmiştir. Campbell'in “ayrılma”, “erginlenme” ve “dönüş” aşamalarının posthüman anlatılarda nasıl esnediği, yer değiştirdiği ya da kimi zaman tümüyle ortadan kalktığı gösterilmiştir. Artık kahraman, yolculuk eden bir birey olmayıp bedenini, öznesini ve zaman-mekân bağını yitirerek başka bir varoluş düzlemine geçiş yapan bir yapıdır.

Bu bağlamda seçilen üç anlatı *Transcendence* (2014), *Upgrade* (2018) ve *Lucy* (2014) kuramsal çerçevenin belirttiği dönüşüm modelini temsiliyet açısından önemli örnekler sunmaktadır. Her biri farklı biçimlerde posthüman özneleşmeyi temsil ederken, aynı zamanda klasik monomitin yapısal aşamalarını da yeniden yorumlama imkânı vermiştir. Örneğin, dijital bilinçle bütünleşen özne, dönüşsüzlüğü bir kayıp olarak belirtmemekte anlatının yeni varlık estetiği olarak sunmakta; bedensizleşen kahraman, klasik anlatının “eve dönüş” idealini boşa çıkararak veriyle bütünleşmeyi nihai durak olarak konumlandırmaktadır. Elbette posthüman özneleşme yalnızca bu üç örnekle sınırlı değildir. Her anlatı, kendi bağlamında farklı bir dönüşüm stratejisi sunabilir. Ancak bu çalışmanın amacı, belli bir temsil yoğunluğuna sahip yapımlar aracılığıyla kuramsal bir modeli görünür kılmak ve anlatı yapısının dönüşümünü sistematik olarak ortaya koymaktır. Bu noktada sunulan çözümlemeler, yalnızca seçilen yapımlar özelinde değil, aynı zamanda çağdaş anlatıların genel eğilimlerini anlamak açısından da bir kavramsal zemin sunmaktadır. Klasik kahramanlık modelinin posthümanist çağda nasıl yeniden üretildiğini, dönüştürüldüğünü ve yer yer geçersizleştirildiğini göstermeyi hedeflemiştir. Kahramanın yolculuğu artık bir bireyin serüveni ile sınırlı kalmayıp beden, zihin ve özne kavrayışlarının yeniden inşa edildiği çok katmanlı bir dönüşüm sürecidir. Bu bağlamda Campbell'in monomiti, posthüman anlatılarda sadece evrilen bir yapı düzeyinde kalmayıp yeni

özneleşme biçimlerinin gölgesinde yeniden anlam kazanan bir anlatı formudur. Bu noktada monomit artık yalnızca insanın bireysel dönüşümünü değil, insan sonrası varlıkların kimlik ve bilinç inşasını da kapsayan genişletilmiş bir çerçeve içinde yeniden düşünülmelidir.

Kaynaklar

- ADORNO, T. W. (2021). *Kültür Endüstrisi Kültür Yönetimi* (M. Tüzel, N. Ülner & E. Gen, Çev.). İletişim Yayınları. İstanbul.
- AUGÉ, M. (1995). *Non-Places: Introduction To An Anthropology Of Supermodernity*. London & New York: Verso.
- AVCI, C. (2023). Dijital Ekoloji II: Endüstri Devrimleri Ve Toplum 5.0 Habitatında Kent Folkloru Üzerine Bir Değerlendirme. In E. Aslan (Ed.), *Kuramsal Yaklaşımlar Işığında Kent Folkloru* (s. 55–65). Çizgi Kitabevi.
- BARTHES, R. (1993). *Göstergebilimsel Serüven* (T. Yücel, Çev.). Yapı Kredi. İstanbul.
- BELL, D. S. A. (2003). "Mythscapes: Memory, Mythology, and National Identity". *The British Journal of Sociology*, C. 54, S. 1, 63-81.
- BRAİDOTTİ, R. (2013). *The Posthuman*. Cambridge: Polity Press.
- CAMPBELL, J. (2000). *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu* (S. Gürses, Çev.). Kabalcı. İstanbul.
- CASTELLS, M. (2005). *Binyılın Sonu: Enformasyon Çağı: Ekonomi, Toplum ve Kültür, Cilt III* (E. Kılıç, Çev.). İstanbul Bilgi Üniversitesi. İstanbul.
- GACAR, H. A. (2024). Hümanizm, Posthümanizm ve Transhümanizmin Sinemada Temsili: I, Robot Filmi Örneği. *KİLAD*, S. 24, 81–104.
- HASSAN, I. (1977). "Prometheus as Performer: Toward a Posthumanist Culture?" *The Georgia Review*, C. 31, S. 4, 830-850.
- JEDLOWSKI, P. (2001). "Memory and Sociology: Themes and Issues". *Time & Society*, C. 10, S. 1, 29-44.
- KAYALI ORTA, N. (2017). *Türk Anlatı Geleneğindeki Kahraman Tiplerinin 1980 Sonrası Türk Sinemasındaki Yolculuğu: Yayınlanmamış doktora tezi*. Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- MARSHALL, J. C. (1977). "Minds, Machines and Metaphors". *Social Studies of Science*, C. 7, S. 4, 475-488.
- ÖZDEMİR, N. (2019). *Dördüncü Sanayi Devrimi ve Gelenek Kültürü*. 9. Milletlerarası Halk Kültürü Kongresi, T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı, Ankara.
- ÖZDEMİR, N. (2021). *Kültür Bilimi Araştırmaları*. Akademi Kültür. Ankara.
- SAID, E. W. (2000). "Invention, Memory, and Place". *Critical Inquiry*, C. 26, S. 2, 175-192.
- SOMERVILLE, M. (2006). "Posthuman Geographies". *Social & Cultural Geography*, C. 7, S. 4, 505-528.
- TUNÇ, E. (2022). "Halk Biliminin Epistemolojik Tarihi ve Yakın Dönem Türk Halk Bilimi Çalışmaları Üzerine". *Millî Folklor*, C. 34, S. 133, 13-28.
- ÜÇER, N., DAĞLI, N. & SOYSEVEN, E. (2020). "Kahraman Miti, Olgusu ve Yolculuğu Üzerine Simgesel Bir İnceleme: Netflix 'Hakan Muhafız'". *Dördüncü Kuvvet*, C. 3, S. 1, 56-76
- HOWARD, R. G. (Ed.). (2011). *Folk Culture in the Digital Age: The Emergent Dynamics of Human Interaction*. Logan: Utah State University Press.