T.C.
İSTANBUL TİCARET ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
MEDYA VE İLETİŞİM ÇALIŞMALARI ANABİLİM DALI
MEDYA VE İLETİŞİM ÇALIŞMALARI DOKTORA PROGRAMI

POSTHÜMANİZM VE TRANSHÜMANİZM EKSENİNDE ÖZNENİN DİJİTAL DÖNÜŞÜMÜ: NETFLİX GELECEKTE BELGESELİNİN BİYOTEKNOLOJİ VE BİYOPOLİTİKA BAĞLAMINDA ANALİZİ

Doktora Tezi

Tuba Duman YILDIZBAKAN

İSTANBUL, 2026

T.C.
İSTANBUL TİCARET ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
MEDYA VE İLETİŞİM ÇALIŞMALARI ANABİLİM DALI
MEDYA VE İLETİŞİM ÇALIŞMALARI DOKTORA PROGRAMI

POSTHÜMANİZM VE TRANSHÜMANİZM EKSENİNDE ÖZNENİN DİJİTAL DÖNÜŞÜMÜ: NETFLİX GELECEKTE BELGESELİNİN BİYOTEKNOLOJİ VE BİYOPOLİTİKA BAĞLAMINDA ANALİZİ

Doktora Tezi

Tuba Duman YILDIZBAKAN

200023392

Danışman: Prof. Dr. Füsun ALVER

İSTANBUL, 2026

ETİK BEYAN SAYFASI

Hazırlamış olduğum tez özgün bir çalışma olup YÖK ve İstanbul Ticaret Üniversitesi Lisansüstü Yönetmeliklerine uygun olarak hazırlanmıştır. Ayrıca, bu çalışmayı yaparken bilimsel etik kurallarına tamamıyla uyduğumu; yararlandığım tüm kaynakları gösterdiğimi ve hiçbir kaynaktan yaptığım ayrıntılı alıntı olmadığını beyan ederim. Bu tezin ihtiva ettiği tüm hususlar şahsi görüşüm olup İstanbul Ticaret Üniversitesi'nin resmi görüşünü yansıtmamaktadır.

Tuba DUMAN YILDIZBAKAN

ÖZET

Bu çalışma, 21. yüzyılda "özne"nin dijital çağ koşullarında nasıl dönüştüğünü; hümanizm, posthümanizm ve transhümanizmin düşünsel kaynaklarını tartışarak incelemeyi amaçlar. Bu çerçevede Antik Çağ'dan moderniteye uzanan süreçte özne kavrayışının; yazı, matbaa, Rönesans, Sanayi Devrimi gibi tarihsel kırılmalarla farklı formlar kazandığı vurgulanır. Çalışma özellikle yapay zekâ, robotik ve biyomühendislik gibi alanların "dijital miras", hologram, sohbet robotları ve benzeri pratiklerle "dijital ölümsüzlük" fikrini görünür kıldığına dikkat çeker; kuramsal eksenini de Foucault'nun biyopolitika yaklaşımı üzerinden kurar ve teknolojinin özne dönüşümündeki olumsuz etkisini problematize eder. Uygulamalı bölümde ise Netflix'in Gelecekte belgesel serisinden seçilen bölümlerde öznenin dijital dönüşümünün hangi anlatı, gösterge ve söylemsel hatlar üzerinden inşa edildiği; semiyotik analiz ve söylem analizi ile çözümlenir. Bu çalışmada bedenin veri ile tanımlanması ve yönetilmesi, kimliğin ve deneyimin dijital ara yüzlere taşınması, yaşam ve ölüm sınırlarının bulanıklaşması bulgularına ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: *Söylem Analizi, Posthümanizm, Semiyotik Analiz, Transhümanizm*

ABSTRACT

This study aims to examine how the "subject" is transformed under the conditions of the digital age in the 21st century by discussing the intellectual sources of humanism, posthumanism, and transhumanism. Within this framework, it emphasizes that the understanding of the subject has taken on different forms through historical ruptures from Antiquity to modernity, such as writing, the printing press, the Renaissance, and the Industrial Revolution. The study particularly draws attention to how fields such as artificial intelligence, robotics, and bioengineering render the idea of "digital immortality" visible through practices like "digital legacy," holograms, chatbots, and similar applications; it also grounds its theoretical axis in Foucault's biopolitical approach and problematizes the negative impact of technology on the transformation of the subject. In the applied section, it analyzes how the subject's digital transformation is constructed through specific narrative, semiotic, and discursive lines in selected episodes from Netflix's documentary series The Future, using semiotic analysis and discourse analysis. In this study, findings indicate that the body is defined and governed through data, that identity and experience are transferred to digital interfaces, and that the boundaries between life and death become increasingly blurred.

Keywords: *Discourse Analysis*, *Posthumanism, Semiotic Analysis, Transhumanism*

ÖNSÖZ

Bu tez çalışmasının her aşamasında bana rehberlik eden, değerli bilgi ve deneyimleriyle yol gösteren danışmanım Prof. Dr. Füsun Alver'e en içten teşekkürlerimi sunarım. Akademik gelişimime katkıda bulunan jüri üyelerine ve çalışma sürecimde destek olan tüm akademisyenlere minnettarım. Akademik hayatımın ilk evresinde bana iletişimin A,B,C'ni öğreten bilimsel eleştirel bakış açısını kazandıran değerli hocam Prof. Dr. Ünsal Oskay'a saygı ve minnetlerimi sunuyorum.

Çalışmalarım sırasında beni motive eden ve her zaman yanımda olan eşim Hayrullah Yıldızbakan'a Oğlum Muhammed Sina'ya özellikle de sabırları ve teşvikleri için anne ve babama teşekkür ederim. Ayrıca, uzun saatler boyunca yanımda olan ve moral kaynağım olan arkadaşlarım Meltem İşler Sevindi ve Koray Sevindi 'ye minnettarlığımı ifade etmek isterim.

Tez sürecinde destek olan herkese teşekkür ederim.

İÇİNDEKİLER

ETİK BEYAN SAYFASI ..... **ii**

ÖZET ..... **iii**

ABSTRACT ..... **iv**

ÖNSÖZ ..... **v**

TABLOLAR LİSTESİ ..... **viii**

ŞEKİLLER LİSTESİ ..... **ix**

GİRİŞ **1**

1.ANTİK ÇAĞDAN MODERNİTEYE ÖZNE KAVRAYIŞI VE HÜMANİZM **7**

1.1. Antik Çağ'da Sözlü Kültür ve Özne 7
1.2. Orta Çağ: El Yazmaları ve Özne Kavrayışı 11
1.3. Modern Çağ: Tipografig Kültür ve Hümanizmde Özne Kavrayışı 15
1.4. Hümanizmin Doğuşu: Aydınlanma Hareketi, Sanayi Devrimi ve Kapitalizmin Öznenin Dönüşümüne Etkileri 18
1.5. Pozitivizm: Modern Bilimin Özneye Bakışı 21
1.6. Yakın Çağda Hümanizm Eleştirileri ve Hümanizmden Kopma Çabaları 24

2.POSTHÜMANİZMİN DÜŞÜNSEL KAYNAKLARI VE ÖZNENİN DÖNÜŞÜMÜ **28**

2.1. Posthümanizme Kavramının Ortaya Çıkışı ve Düşünsel Temelleri 29
2.2. Postmodernizmin Posthümanizme Etkileri 31
2.3. Posthuman İnsanın Özne Yitimi: İnsanın Nesneleşmesi 34
2.4. Posthümanizm'in Tekillik İnşası ve İnsan Bilincinin Yeniden Yapılanması 35
2.5. Posthümanizm ve Tekno-Doğa, Tekno-Kültür Bağlamında İnsan Yaşamının Yeniden Şekillenmesi 39

3.ELEKTRONİK KÜLTÜRDEN, DİJİTAL KÜLTÜRE ÖZNENİN DÖNÜŞÜMÜ **42**

3.1. Elektronik İletişim ve Medya Teknolojisinin Ortaya Çıkışı ve Gelişimi 42
3.1.1. Telgraf, Telsiz, Telefon 44
3.1.2. Sinema, Radyo, Televizyon, Uydu Yayıncılığı 45
3.2. Elektronik Kültürün Özelliği ve Elektronik Kültürde İletişimin Yapısı 48
3.3. Elektronik İletişimin Öznenin Dönüşümüne Etkisi 51
3.4. Dijital Kültürde İletişim ve Öznenin Dijitalleşmesi 60
3.4.1. Bilgisayarın İcadı 64
3.4.2. İnternet ve Dijitalleşmenin Gelişimi 65
3.5. Dijital Sosyal Ağlar ve Etkin Kullanımı 74
3.6. Dijital Kültürün Özelliği ve Dijital Kültürde İletişimin Yapısı 76
3.7. Öznenin Dijital Dönüşümü: Michel Foucault Bağlamında Öznenin Dijital Panoptikonu 78

4.TRANSHÜMANİZM VE DÜŞÜNSEL TEMELLERİ **86**

4.1. Transhümanizm'in Düşünsel Temelleri 86
4.2. Kapitalizm ve Endüstrileşmenin Transhümanizmin Gelişimindeki Rolü 89
4.3. Transhümanizm Üst İnsan Bilincinin İz Düşümleri: Nietzsche'nin Transhümanizme Etkileri 92
4.4. Transhümanizm Tanrı, Doğa ve insan Üzerinden Eleştirel Bağlamları 95
4.5. Yuval Noah Harari ve Geleceğin Transhümanist Tahayyülü 97

5.TRANSHÜMANİZM VE DİJİTALLEŞME 101

5.1. Transhümanizmin Gelişmesini Sağlayan Teknolojik Alt Yapılar 102
5.1.1. Biyoteknoloji ve Biyopolitika 102
5.1.2. Yapay Zekâ, Robotik ve Siborg Teknolojileri 104
5.1.3. Nanoteknoloji 105
5.1.4. Sanal Gerçeklik 106
5.1.5. Nesnelerin İnterneti ve Nesneleşen İnsan 108
5.1.6. Zihin Yükleme, Sohbet Robotları ve Dijital Ölümsüzlük 109
5.2. Tekno Ekonomi ve Dijital Kapitalizmin Transhümanizme Etkileri 112
5.3. Biyopolitika ve Biyoteknolojinin Eleştirel Bir Değerlendirilmesi 115
5.4. Andrew Feenberg Teknoloji Eleştirisi 118
5.5. Herbert Marcuse Tek Boyutlu İnsan Kavramı 119

6.NETFLİX GELECEKTE BELGESELİNİN BİYOTEKNOLOJİ VE BİYOPOLİTİKA BAĞLAMINDA ANALİZİ 122

6.1. Araştırmanın Konusu 122
6.2. Araştırmanın Kapsamı ve Kısıtlılıkları 122
6.3. Araştırma Yöntemi 122
6.3.1. Söylem Analizi 123
6.3.2 Semiyotik Analiz 125
6.4. Araştırmanın Soruları 127
6.4.1. Ölümden Sonra Yaşam Belgeseli Konusu 128
6.4.2. Sağlık Belgeseli Konusu 146
6.4.3. Spor Belgeselinin Konusu 162
6.4.4. Oyunlar Belgeseli Konusu 175
6.4.5. Flört Belgeseli Konusu 191
6.5.6. Uzay Tatilleri Belgesel Konusu 206

SONUÇ 223

KAYNAKÇA 227

TABLOLAR LİSTESİ

Tablo 1: Web 1.0 ile Web 2.0'ın Karşılaştırılması 70

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1 Mezarlıkta Hologram 131
Şekil 2 Holografik Dans Eden İnsanlar 137
Şekil 3 Hologram Ölen Köpek Tasviri 142
Şekil 4 Holografik Laboratuvar Ortamı 150
Şekil 5 Askeri Eğitim 153
Şekil 6 Laboratuvarda Deney Düzeneği 158
Şekil 7 Üst İnsan Figürü 166
Şekil 8 Egzersiz Yapan Sporcu 171
Şekil 9 Yemek Yiyen Avatarlar 180
Şekil 10 Artırılmış Gerçeklik Filtresi 185
Şekil 11 VR/AR Başlığı 187
Şekil 12 Artırılmış Gerçeklik Oyun Sahası 189
Şekil 13 Holografik Haritada Yürüyen Avatar 193
Şekil 14 Dijital Kimlik Algoritması 195
Şekil 15 Anonim Modern Çift Yemeği 198
Şekil 16 Dijital Arayüz ile Biyometrik Verinin Ölçülmesi 201
Şekil 17 Algoritma Destekli Yaşam Planı 203
Şekil 18 Uzay'a Seyahat 208
Şekil 19 Amerika'nın Aya İlk Ayak Basması 210
Şekil 20 Uzaya Çıkan İlk Kadın Sivil 212
Şekil 21 Uzay Balonunda Uzay Turizmi 215
Şekil 22 Uzay Kapsülüyle Uzayda Yaşam 219

KISALTMALAR LİSTESİ

ABD	:	Amerika Birleşik Devletleri
AR	:	Artırılmış Gerçeklik
BBC	:	İngiliz Yayın Şirketi
ENİAC	:	Elektronik Sayısal Entegratör ve Hesaplayıcı
YZ	:	Yapay Zekâ
VR	:	Sanal Gerçeklik
IoT	:	Nesnelerin İnterneti
MRI	:	Manyetik Rezonans Görüntüleme
HAL	:	Hibrit Yardımcı Uzuv

GİRİŞ

Bu araştırma 21. yüzyılda insanlığın organik bir süreçten mekanik bir sürece geçerken hümanizm, Posthümanizm ve transhümanizmin kaynaklarını irdeleyerek dijital çağ toplumunda yaşayan öznenin dijital dönüşümünü ele almayı amaçlamaktadır. Hümanizm (insancılık), genel olarak akıl sahibi insanı tek ve en yüce değer kaynağı kabul eden; bireyin yaratıcı ve ahlaki gelişiminin doğaüstüne başvurmaksızın, akılcı ve anlamlı bir biçimde doğal yollarla gerçekleştirilebileceğini savunan ve bu çerçevede insanın doğallığını, özgürlüğünü ve etkinliğini öne çıkaran bir felsefi akımdır (Cevizci, 1999: 431). Hümanizm insanın temel özelliklerini geliştirmesini amaç edinen felsefi bir akımdır. Bu anlamda öznenin kendini tanımlaması yaşadığı evrende yerini konumlandırması açısından hümanizmin düşünsel temelleri önem arz etmektedir. Antik çağlardan günümüze özne kavrayışı çağın ruhuna uygun olarak formlar değiştirmektedir. Yazının icadı, matbaa, Rönesans, reform hareketi ve sanayi devrimi gibi önemli kilometre taşları özne kavrayışını da değişime uğratmıştır. Posthümanizm ise insancılık sonrası anlamına gelmekle beraber insanı özne olarak almak yerine diğer nesnelerinde önemine vurgu yapar. Transhümanizm teknolojik vasıtaların kullanılmasıyla insan zekasının, bilişsel ve fiziksel yetilerini geliştirerek hastalık, yaşlanma gibi istenmeyen hoşnutsuzlukların ortadan kaldırılmasını amaçlayan düşünsel etkinliktir. Dünyamız dört milyar yıldır devam etmekte ve insanın ölümlü bir varlık olarak hayatta kalma serüveni akıllı tasarımlarla farklı mecralara yönelmektedir. Artık yaşamı son bulmuş insanların dijital mirasları kullanılarak yeniden var olmalarını sağlayan teknolojiler ortaya çıkmıştır. Yapay zekâ ile oluşturulmuş ses kopyalama yazılımları ölen insanların geride kalanlar için bırakabilecekleri dijital mirasları ortaya çıkarmıştır. Yapay zekâ ile oluşturulan hologramlar, sohbet robotları kopyalanmış ses yazımları ile dijital ölümsüzlüğü olanaklı hale getirmiştir.

Yapay zekâ, robot teknolojisi ve biyomühendisliğin ortak çalışmasıyla Nietzsche'nin yüksek insan kavramı bir anlamda transhümanizmle üst insan kavramına evrilmektedir. Transhümanizmin ana düşüncesi yapay organların 3D teknolojisi ile üretilmesiyle insan ömrünü uzatmak ya da ölen bedenin zihin kopyalama yöntemini kullanarak ölümsüzleştirmektir. İnsan bedeninin sınırlarını aşan transhümanist düşüncenin sınırlarının nereye kadar olacağı konusunda henüz entellektüel bir tartışma başlamamıştır.

Bu çalışmada öncelikle öznenin ilk çağlardan bu yana hümanist düşünsel temellerine ardından da öznenin Transhümanizm ve Posthümanizm kavramları açısından teknolojinin özneyi nasıl bir dijital dönüşüme uğrattığı ele alınacaktır. Bu çalışmanın amaç ve önemi 21. yüzyılda hızlanan teknolojik dönüşümün, özneyi yalnızca "araçlar" düzeyinde değil; düşünme, bedenlenme, ilişki kurma, ölümü anlamlandırma ve geleceği tasavvur etme biçimleri üzerinden yeniden kuran bir süreç olduğunu tartışmaya açmayı amaçlamaktadır. Tezin çıkış noktası, insanlığın "organik" olandan "mekanik/dijital" olana yönelen tarihsel kırılmalarının, hümanist özne tasarımını dönüştürerek posthümanist ve transhümanist anlatılara alan açtığı varsayımıdır. Bu çerçevede çalışma; hümanizmin insanı merkeze alan özne kavrayışını, posthümanizmin insan-merkezli ayrıcalığı çözerek nesneler,teknolojiler,ağlar gibi insan-dışı aktörlerin önemine yaptığı vurguyu ve transhümanizmin bedeni, zekâyı teknolojik müdahalelerle artırma vaadini birlikte ele alır.

Çalışmanın amacı, hümanizm–posthümanizm–transhümanizm hattının güncel medya araçlarında nasıl temsil edildiğini betimlemekle sınırlı değildir**.** Daha kapsamlı biçimde çalışma, dijital çağ toplumunda öznenin veri temelli pratikler aracılığıyla ölçülmesi, yönlendirilmesi, optimize edilmesi ve süreklilik/kalıcılığı (ör. ölüm sonrası dijital varoluş) üzerinden nasıl yeniden kurulduğunu ve yeniden tanımlandığını analiz eder.

Tezin problematiği, öznenin tarihsel dönüşümünü "teknolojinin ilerlemesi" şeklinde doğrusal bir başarı anlatısı olarak değil; teknolojinin özne üzerinde kurduğu olumsuz, çatışmalı etkiler üzerinden tartışmaya açmaktır. Bu yaklaşım, teknolojinin yalnızca yaşamı kolaylaştıran bir araç değil; özneyi dönüştüren, sınırlarını yeniden çizen ve kimi zaman da onu kendi ürünlerine bağımlı kılan bir yapı olduğunu ortaya koymaktadır. Tez metninde bu problematik, ilk çağlardan günümüze uzanan bir çizgide "öznenin dönüşümünde teknolojinin olumsuz etkisini inceleme" biçiminde açıkça formüle edilmektedir.

Bu problematik iki hat üzerinden derinleşir:

(a) Beden, iktidar, teknoloji gerilimi: Beden, modern biyopolitik düzenekler içinde üretime, performansa ve normalliğe göre düzenlenen bir biyolojik sermaye 'ye dönüşür.

Tez, belgesel anlatılarında bu dönüşümün; bedenin izlenmesi, optimize edilmesi ve güçlendirilmesi söylemleriyle meşrulaştırıldığına işaret eder.

(b) Benlik, veri, süreklilik gerilimi: Dijital çağ, benliği giderek veriye, arayüze ve algoritmik yönlendirmelere açar. Özellikle "ölümden sonra yaşam" anlatılarında, dijital miras, ses klonlama, avatarlar ve sohbet robotları gibi pratikler, ölümü aşma ya da en azından ölüm sonrası ilişkiyi sürdürme vaadiyle sunulur; ancak bu vaadin rıza, veri mülkiyeti, sahicilik, eşitsizlik ve kültürel hassasiyetler gibi yeni sorun alanları ürettiği görülür.

Dolayısıyla çalışma, teknolojiyi bir "gelecek tasarımı" olarak sunan medya söylemlerinin, aynı anda hem özgürleştirici hem de disipline edici yönlerini görünür kılmaya yönelir. Bu bağlamda Foucault'nun biyopolitika kavramsallaştırması, iktidarın yalnızca yasaklayan değil; yaşamı üreten, düzenleyen ve normalleştiren biçimlerini (bedenin yönetimi, nüfusun düzenlenmesi, risklerin hesaplanması vb.) tartışmak için kurucu bir eksen olarak kullanılır.

Tez, araştırmasını bir "ana eksen soru" ve bunu tamamlayan alt sorular etrafında yapılandırmaktadır. Ana soru, hümanizm, posthümanizm, transhümanizm hattında, iletişim teknolojilerinin öznenin dönüşümünde nasıl bir etki faktörü oluşturduğu problemine odaklanır.

Tez metninde "Araştırmanın Soruları" başlığı altında bu çerçeve ayrıntılandırılarak şu soruları sormaktadır:

1. Bu araştırma, ''Hümanizm, posthümanizm ve transhümanizmin ekseninde öznenin dönüşümünde iletişim teknoloji nasıl bir etki faktörü oluşturmaktadır?'' sorusunu ana eksenine almaktadır.
2. Hümanizm, posthümanizm ve transhümanizm ekseninde, dijital iletişim teknolojileri öznenin dönüşümünde nasıl bir etki faktörü oluşturmaktadır?
3. Posthümanizm ve transhümanizm söylemleri, öznenin dijitalleşmesinde ve insan bedeninin benliğinin yeniden tanımlanmasında nasıl bir rol oynamaktadır?

Bu çalışmanın ilk bölümünde özne kavrayışının tarihsel evrimini ele alır. Tez, antik dönemde sözlü kültürün kolektif kimlik ve anlatı kalıpları üzerinden özneye biçim

verdiğini; Orta Çağ'da yazılı kültürün (özellikle el yazmaları ve kilise denetimi) bilgiye erişimi sınırlayarak özneyi tahakküm altında konumlandırdığını; modern çağda ise matbaa, tipografik kültürle birlikte hümanist öznenin akıl, özgürlük ve bireysellik iddiasıyla öne çıktığını tartışır. Bu bölüm, öznenin form değiştirmesini "iletişim ortamları" ve "bilgi rejimleri" ile birlikte düşünür. Bu çizgide hümanizm, insanı merkeze alan bir dünya görüşü olarak öznenin "dünyayı ölçme ve anlamlandırma" kapasitesini yükselten bir dönüm noktasıdır; ancak aynı zamanda modernleşme ile birlikte aklın araçsallaşması, disiplin ve normallik üretimi gibi karanlık yanlar da bu özne tasarımının içine sızar. Böylece tez, modern özneyi "özgürleşen birey" anlatısı kadar "düzenlenen, normalize edilen beden" anlatısıyla birlikte okumanın gerekliliğine işaret eder. Tez aynı zamanda bu bölümde Aydınlanma hareketi, sanayi devrimi, Kapitalizm gibi konuların öznenin dönüşümüne etkisine değinir. Pozitivizmin özneye bakışını irdeleyip hümanizm eleştirisini de bu bölümde ortaya koyar.

Çalışmanın ikinci bölümünde, posthümanist düşüncenin ortaya çıkışını ve yükselişini incelemektedir. Donna Haraway'in Cyborg Manifestosu ve Rosi Braidotti'nin görüşleri çerçevesinde postmodernizmin posthümanizme etkilerine değinilmiştir. Bu bölümde öznenin posthümanizm açısından değişimi öznenin nesneleşmesi aynı zamanda insan bilincinin nasıl yeniden yapılandığı konularına değinilmiştir. Bu bölümde son olarak teknolojinin doğayı kültürü nasıl değiştirdiği ortaya konulmuştur.

Üçüncü bölümde elektronik iletişim ortamlarından dijital ağ toplumuna geçişin, kültürel yapı ve iletişim pratikleri üzerindeki etkileri tartışılmakta; bu dönüşümün özne'yi nasıl yeniden kurduğu tarihsel ve kavramsal bir çerçevede ele alınmaktadır. Elektronik iletişim ve medya teknolojisinin ortaya çıkışı ve gelişimi başlığı altında elektronik iletişim teknolojilerinin tarihsel gelişimi incelenerek, iletişimin hızlanması ve mekânsal sınırların aşılmasıyla toplumsal etkileşim biçimlerinin nasıl dönüştüğü ortaya konulmaktadır. Telgraf, telsiz, telefon haberleşmeyi "anlık" hale getirmesi ve uzaklık olgusunu yeniden tanımlaması üzerinden modern iletişimin altyapısal kırılmaları tartışılmaktadır. Bu bölümde elektronik kültürün ayırt edici özellikleri (merkezî yayın mantığı, kitleleşme, tek yönlü akışlar) açıklanmakta; iletişimin kurumsal ve merkezî yapılar aracılığıyla örgütlenişi kavramsallaştırılmaktadır. Elektronik iletişimin öznenin dönüşümüne etkisi başlığında, elektronik medyanın özneyi konumlandırma biçimlerine odaklanarak bireyin

alımlayıcı, izleyici rolünün güçlenmesi ve kamusal algının kitle medyası aracılığıyla biçimlenmesi süreçlerini tartışmaktadır.

Dördüncü bölüm, transhümanizmi yalnızca güncel teknolojik gelişmelerin doğrudan sonucu olarak değil, tarihsel ve felsefi arka planı bulunan kapsamlı bir düşünsel yönelim olarak ele alır. Bu çerçevede bölüm, transhümanizmin insanın bilişsel ve bedensel sınırlarını teknoloji aracılığıyla aşma iddiasını; "insanı iyileştirme", "insanı güçlendirme" ve nihayet "insanı dönüştürme" hedefleri üzerinden kavramsallaştırır. Böylelikle transhümanizm, modernliğin akıl-merkezli ilerleme anlayışıyla ilişkilendirilen bir proje olarak konumlanırken, aynı zamanda insan doğasının dönüştürülebilirliğini savunan normatif bir gelecek tasavvuru biçiminde de tartışmaya açılır. Bölümde transhümanizmin felsefi kökleri, özellikle Nietzsche'nin düşüncesiyle kurulan ilişki üzerinden derinleştirilir. Nietzsche'nin "üstinsan" fikri, burada biyoteknoloji ve yapay zekâ çağında yeniden yorumlanan bir bilinç rejimi olarak ele alınır; insanın mevcut sınırlarını aşma yönündeki irade ve kendini aşma düşüncesi, transhümanist söylemin sembolik ve düşünsel iz düşümlerinden biri olarak değerlendirilir. Dördüncü bölümün bir diğer odak noktası, transhümanizmin Tanrı, doğa ve insan ilişkisini yeniden kurma biçimidir. Bu bağlam, transhümanizmin insanın "doğal" sınırlılıklarını (hastalık, yaşlanma, ölüm) aşma iddiasının, insanın doğa içindeki konumunu nasıl dönüştürdüğü sorusu etrafında şekillenir. Son olarak bölüm, Yuval Noah Harari'nin gelecek öngörüleri üzerinden transhümanist tahayyülün çağdaş popüler söylemde nasıl dolaşıma sokulduğunu tartışır. Harari'nin anlatısı, insanlığın önünde beliren teknolojik seçenekleri ve bu seçeneklerin siyasal/etik sonuçlarını görünür kılarken; aynı zamanda transhümanizmin "kaçınılmaz gelecek" gibi sunulma biçimlerini de örnekler. Bu çerçevede bölüm, Harari'nin perspektifini transhümanist projenin hem teşhis hem de meşrulaştırma düzlemlerinde nasıl işlediğini tartışmaya açar. Beşinci bölüm, transhümanizmi dijitalleşme dinamikleri içinde ele alarak, bu düşünsel yönelimin hangi teknolojik zeminler üzerinde geliştiğini ve toplumsal alanda nasıl karşılık bulduğunu tartışmaktadır. Bölümde önce transhümanizmi mümkün kılan altyapılar; biyoteknoloji ve biyopolitikanın beden, yaşam yönetimiyle kurduğu ilişki, yapay zekâ–robotik–siborg teknolojilerinin insan-makine eklemlenmesini derinleştirmesi, nanoteknolojinin bedene müdahale kapasitesini artırması, sanal gerçekliğin deneyimi yeniden kurgulaması, nesnelerin internetiyle insanın veri ağları içinde "nesneleşmesi" ve zihin yükleme/sohbet robotları gibi pratiklerin dijital

ölümsüzlük tahayyülünü güçlendirmesi üzerinden özetlenmektedir. Son olarak Feenberg'in teknoloji eleştirisi ve Marcuse'un "tek boyutlu insan" kavramı aracılığıyla, teknolojinin nötr bir araç değil, toplumsal iktidar ilişkileri içinde şekillenen ve özneyi dönüştüren bir yapı olduğu vurgulanarak bölüm eleştirel bir sonuç hattına bağlanmaktadır.

Son bölümde Netflix'te yayımlanan "Gelecekte" belgeselinin biyoteknoloji ve biyopolitika bağlamında, posthümanizm, transhümanizm ekseninde nasıl çözümleneceği çerçevelenir; ardından çalışmanın kapsamı ve kısıtlılıkları ortaya konur ve örneklemin belgeselin seçilen altı bölümü ile sınırlandırılmıştır. Sonraki aşamada araştırma bulguları ve değerlendirmesi başlığı altında bulgular sistematik biçimde sunulmuştur. Bu çerçevede "Ölümden Sonra Yaşam", "Sağlık", "Spor", "Oyunlar", "Flört" ve "Uzay Tatilleri" bölümleri ayrı ayrı ele alınarak, her birinin özneyi beden, sağlık, performans, oyun deneyim, ilişkisellik ve uzay turizmi temaları üzerinden nasıl yeniden kurduğu; biyoteknolojik imkânların ve biyopolitik söylemlerin bu kurulumdaki işlevi tartışmaya açılmıştır.

Bu çalışmadaki belgesellerde Michel Foucault söylem analizi ve Roland Barthes semiyotik analiz kullanılarak bulguların analizi ve değerlendirilmesi yapılacaktır.

1. ANTİK ÇAĞDAN MODERNİTEYE ÖZNE KAVRAYIŞI VE HÜMANİZM

Antik Dönemde insanlar bilgi, deneyim ve değerlerini sözlü kültür yoluyla paylaşırlardı. Bu kültürde birey, topluluğun bir üyesi olarak kabul edilir ve kolektif kimlik bireysel kimlikten daha fazla değer görürdü. Orta Çağda ise yazılı kültür, bilginin korunmasını ve yayılmasını sağlayan bir araç oldu. Bu dönemde birey, yaratıcı tarafından yaratılan ve ona bağımlı olan bir varlık olarak algılanırdı. Modern Çağın başlamasıyla birlikte matbaa kültürü, kitapların çoğalmasını ve erişilebilirliğini arttırdı. Bu sayede insanlar çeşitli düşünce ve fikirlerle karşılaştılar ve insan merkezli bir dünya görüşü olan hümanizm doğdu. Hümanizmde birey, Tanrı odaklı dünyadan uzaklaşıp insan odaklı bir dünyaya yöneldi. İnsanın akıl, irade ve özgürlüğünü ön plana çıkardı. Aydınlanma Çağı, Sanayi Devrimi ve Kapitalizm de bu dönemde bireyin değişimine katkı sağladılar. Aydınlanma Çağı, insanın aklını kullanarak doğayı kavramasını ve bilimi ilerletmesini savundu. Sanayi Devrimi, üretim şekillerini değiştirerek insanların yaşam şartlarını etkiledi. Kapitalizm ise ekonomik sistemde rekabet, tüketim ve bireysel menfaatleri öne çıkardı. Pozitivizm ise modern bilimin bir sonucu olarak ortaya çıktı. Pozitivizmde birey, nesnel gerçekliği inceleyen ve deney yapan bir araştırıcıdır.

Bu nedenle klasik eserlere yöneliş yeniden canlanmış; Antik Çağ'ın klasik birikimi, hümanizmi kiliseye karşı daha seküler bir çizgide konumlandırmıştır. Bu yaklaşımda Protagoras'ın "İnsan her şeyin ölçüsüdür." ilkesi esas alınmış ve insan, dünyanın merkezine yerleştirilmiştir (Dossett,2014:89). "Dünyayı kendi çevresinde konumlandıran ve bu yolla kendisini de dünyanın içine yerleştiren 'ben', hümanizmin özünü ve merkezini oluşturur." (Goodman,2006:322). Antik Çağ'dan beslenen hümanizm, dünyayı anlamlandırmada insanı temel ölçüt olarak kabul eder ve kilise merkezli düşünceye karşı seküler bir bakış geliştirir. Protagoras'ın "insan her şeyin ölçüsüdür" sözü, hakikatin ve değerin kaynağını insanın aklına ve deneyimine dayandıran bu yaklaşımı özetler.

1.1. Antik Çağ'da Sözlü Kültür ve Özne

Mezopotamya ve Mısır'da MÖ 3000 civarında ortaya çıkmasıyla başlayan ve Batı Roma İmparatorluğu'nun MS 476 yılında yıkılmasıyla biten tarihsel döneme antik çağ denmektedir.

Antik dönemde sözlü kültür, insanların bilgiyi paylaşmak ve saklamak için başvurdukları ana yöntemlerden biridir. Sözlü kültür; şiir, destan, masal, efsane, gibi değişik türlerde eserler ortaya çıkardı. Bu eserler, toplumun değerlerini, inançlarını, tarihini ve kimliğini yansıtmaktaydı.

Sözlü kültür, yazının icadından önce veya yazının yaygın olmadığı toplumlarda, bilgi, deneyim ve değerlerin sözlü olarak aktarıldığı bir kültür biçimidir. Sözlü kültür, yazının icadından önce veya sonrasında, insanların bilgi, değer, inanç ve deneyimlerini aktardıkları bir iletişim biçimidir. Binlerce yıllık yaşamda insanlar yazılı kültürün olmadığı dönemde ses sistemleri ve ağızdan ağıza dolaşarak haberleşme yöntemini kullanmışlardır. Bu açıdan bellek önem arz eder. Ong'un "Sözlü ve Yazılı Kültür "eserinde yazı ve matbaa kavramlarının henüz ortaya çıkmadığı iletişimin sadece konuşma dilinden oluştuğu bu kültürleri birincil sözlü kültür olarak nitelendirir (Ong, 1995: 23-24).

Sözlü kültür, her anlatımda farklılaşabilen ve yenilenebilen canlı bir yapıya sahip olmasıyla dikkat çekmektedir. Sözlü gelenekteki örneğin, Homeros'un İlyada ve Odysseia adlı destanlarında tanrılara sıkça yer verilmesi, bu destanların tanrısal bir kökene sahip olduğu sıkça görülmektedir. İlyada Odesa destanı, Homeros tarafından kaleme alınan Troya Savaşı'nı konu edinen epik bir şiirdir. Bu destan, Antik Yunan dillerinin birleşiminden oluşan Homeros lehçesiyle yazılmıştır. Destanın sözlü geleneğe katkısı büyüktür. Çünkü destan, Truva Savaşı ve bu savaşa katılan kişilerle ilgili efsaneleri anlatır. Destanın karakterleri, tanrılar, insanlar ve yarı tanrılardır. Destanın ne zaman yazıldığı kesin olarak bilinmemektedir.

Antik Çağ'da Cicero, Homeros çalışmalarıyla ilgilenmiş ve Iliada ile Odysseia destanlarının Peisistratos döneminde yazılı hale getirilen iki Homeros metni olduğunu düşünmüştür (Ong, 2020: 31). Homeros metinleri döneme ışık tutan ilk önemli kaynaklar olmuştur.

Parry'nin çalışmaları da bu döneme ışık tutmaktadır. Bu eserlerin diğer Yunan şairlerinden farklı olduğu da görülmektedir. Ayrıca eserlerde yer alan bazı olayların da çeşitli tarihlerden kaynaklandığı sanılmaktadır. Bu eserler üzerine yapılan araştırmalar, M. Parry'yi etkileyen "Sözlü Formül Teorisi" olarak adlandırılmasa da bu yönde çalışmalar olduğu anlaşılmaktadır. Bu araştırmalarda değişik görüşler de bulunmaktadır.

Bazıları Homeros'un hiç var olmadığını savunurken bazıları da Homeros'un var olabileceğini ama destanların tamamen hayal ürünü olduğunu savunmaktadır (Goody, 1977: 77). Bu dönemde özne eylemlerin birincil yapıcısı durumundadır ve eylemlerden doğrudan etkilen kişidir.

Antik çağda destanlar dışında farklı sözlü kültür kaynaklarda bulunmaktadır ve özneyi doğrudan etkileyen bir etkisi de vardır. Özne, bir eylemi gerçekleştiren veya bir durumu yaşayan kişi veya varlıktır. Antik çağda sözlü kültür ve özne arasındaki ilişki, farklı uygarlıkların kültürel, siyasi ve sosyal bağlamlarına göre değişiklik gösterir (Havelock,1986). Antik çağda sözlü kültürün işlevi, öznenin konumuna göre ve uygarlıkların özelliklerine göre farklılık göstermektedir. Özne özgür ve rasyonel bir varlık olarak, kendi kararları ve sonuçlarıyla yüz yüze gelir. Bireylerin kader öykülerini aktarmak, onlara ahlaki öğütler sunmak ve onları tarihsel hafızada tutmaktır işlevini görmektedir.

Antik Yunan uygarlığında, sözlü kültürün en önemli örnekleri destanlar, lirik şiirler ve trajedilerdir. Bu eserlerde, özne genellikle bireysel, özerk ve akılcıdır. Özne, kendi iradesiyle hareket eder, kendi kararlarını verir ve kendi sorumluluklarını üstlenir. Özne aynı zamanda toplumsal normlara ve tanrısal yasalara karşı çıkabilir veya bunlara uymak zorunda kalabilir. Bu durumda, özne hem kahraman hem de kurban olabilir. Sözlü kültürün işlevi ise, öznelerin kaderlerini anlatmak, onlara ahlaki dersler vermek ve onları tarihsel bellekte yaşatmaktır (Parry,1971).

Destanlar bireylerin ve toplumların hikayeleri aracılığıyla nasıl şekillendiğini ve bu hikayelerin kültürel mirasın bir parçası olarak nasıl korunduğunu vurgulamaktadır. Özne, hikâyenin merkezinde yer alır ve hem kahramanlık hem de mağduriyet anları yaşayabilir. Bu, insan deneyiminin karmaşıklığını ve çok yönlülüğünü yansıtır. Sözlü kültür, bu deneyimleri aktarmanın ve gelecek nesillere taşımanın bir yoludur. Hikayeler, öznelerin karşılaştıkları zorlukları ve başarıları anlatırken, aynı zamanda toplumsal değerleri ve normları da yansıtır. Bu anlatılar, dinleyicilere ahlaki dersler sunar ve onlara örnek olacak davranış modelleri sağlar. Ayrıca, bu hikayeler toplumun tarihsel belleğinde yaşar ve zamanla evrilerek toplumun değişen ihtiyaçlarına uyum sağlar. Sözlü kültür, kişisel ve toplumsal kimliklerin inşasında önemli bir rol oynar ve bireylerin kendi kaderlerini anlamlandırmalarına yardımcı olur. Bu süreçte, özne hem eylemde bulunan hem de

eylemlerin etkisi altında kalan bir varlık olarak ortaya çıkar. Bu çift yönlü etkileşim, öznenin hem kendi hikayesinin yaratıcısı hem de bu hikayelerin bir sonucu olarak şekillenen bir karakter olmasını sağlar. Sonuç olarak, sözlü kültür, bireylerin ve toplumların geçmişten günümüze uzanan yolculuğunda kritik bir köprü işlevi görür ve onların hafızasını, kimliğini ve değerlerini gelecek nesillere aktarır. Bu aktarım, kültürel sürekliliğin ve evrimin temel taşlarından biridir ve insanlık tarihinin anlaşılmasında hayati bir öneme sahiptir.

Antik Roma uygarlığında ise, sözlü kültürün en önemli örnekleri epik şiirler, komediler ve retoriktir. Bu eserlerde, özne genellikle kolektif, uyumlu ve pratiktir. Özne, devletin çıkarlarına göre hareket eder, yasalara ve geleneklere uyar ve toplumsal düzeni sağlar. Özne aynı zamanda imparatora sadakat gösterir veya ona karşı gelir. Bu durumda, özne hem yüceltilir hem de cezalandırılır. Sözlü kültürün işlevi ise, öznelerin eylemlerini övmek veya yermek, onlara siyasi propaganda yapmak ve onları Roma kimliğiyle bütünleştirmektir (Quintilian, 2001). Bu dönemde epik şiirler, komediler ve retorikler roma kültürünün özelliklerini taşır ve özneyi vatandaş olarak tanımlamada önem arz eder.

Antik çağda Sözlü kültürden yazılı kültüre geçiş kolay olmamıştır. Platon ve Sokrates buna örnek gösterilmektedir. Platon'un Sokrates'in ağzından yazıya temel bir eleştiri getirdiği söylenmektedir.'' Yazının insanı olmadığını gerçekte sadece insanın zihninde var olan düşünceyi zihnin dışında kurmaya çalıştığını'' yazının belleği çürüttüğünü söyler. Platon'a göre yazı zihni zayıflatmaktadır. Yazıya alışanın unutkan olduğunu kendi kaynakları yerine dışa bağımlı kalarak kendi öz kaynaklarını kaybedeceğini söyler. Yazı edilgendir ve kendi gerçek dışı, yapay dünyasına kapalıdır (Ong, 2020:98-99 Akt, Tanrıver, 2021: 865). Platon Sokrates'ten yaptığı alıntılamalarla belleğin yazıdan daha önemli bir fonksiyonu olduğuna dikkat çekmektedir.

Antik Mezopotamya uygarlığında ise, sözlü kültürün en önemli örnekleri mitolojik hikayeler, büyü sözleri ve kanunlardır. Bu eserlerde, özne genellikle bağımlı, itaatkâr ve kadercidir. Özne, tanrıların iradesine göre hareket eder, onlara tapınır ve onlardan korunma ister. Özne aynı zamanda krallara hizmet eder veya onlara başkaldırır. Bu durumda, özne hem korunur hem de cezalandırılır. Sözlü kültürün işlevi ise, öznelerin yaşamlarını düzenlemek, onlara dini inançlar aşılamak ve onları toplumsal hiyerarşiye yerleştirmektir (Vanstiphout, 2003: 23-46).

Antik çağda sözlü kültür; destanlar, şiirler ve trajedilerle kendine yer bulmuştur. Bu edebi türler özneyi bazen kahraman bazen de mağdur olarak göstermiş aynı zamanda öznenin güçlü ve zayıf taraflarını ortaya koymuştur. Sözlü kültür kaynakları henüz yazılı kültürün ortaya çıkmadığı dönemde tarihsel olaylar hakkında insanlığa bilgi sağlayan önemli kaynaklar olmuştur.

1.2. Orta Çağ: El Yazmaları ve Özne Kavrayışı

Orta çağ'ın ne zaman başladığı ve ne zaman sona erdiği konusunda kesin bir görüş birliği yoktur; bu konuda farklı yaklaşımlar ileri sürülmüştür. Bununla birlikte, 6. yüzyılın başlarında meydana gelen bazı gelişmeler nedeniyle bu dönemi Orta çağ'ın başlangıcı olarak kabul etmek mümkündür. Örneğin 529 yılında Platon'un Akademisi'nin kapatılması ve Norcialı Benedictus'un (480–547) belirlediği kurallar doğrultusunda manastır düzeninin yeniden şekillenmesine zemin hazırlayan Montecassino Manastırı'nın kurulması gibi olaylar bu kapsamda değerlendirilebilir (Çotuksöken ve Babür, 1993: 11-12). Alman tarihçi Christoph Keller (1638–1707), Orta çağ'ın başlangıcını 5. yüzyıla tarihler ve bu dönemin İstanbul'un fethiyle (1453) sona erdiğini belirtir (Tuğcu, 2003: 222). Orta çağ'ın başlangıç ve bitişini belirlemek, tarih yazımının dönemlendirme sorunuyla doğrudan ilişkilidir. Çünkü "Orta çağ" tek bir anda başlayan ya da tek bir olayla sona eren homojen bir süreç değil; siyasi, kültürel ve dinsel dönüşümlerin farklı coğrafyalarda farklı hızlarla yaşandığı uzun bir geçiş dönemidir.

El yazmaları, Orta Çağ'da yazılı kültürün temel unsuru olarak, bireyin bilgiye erişmesi, kültürel mirası muhafaza etmesi ve yaratıcı ifade aracı olarak önemli bir işlev görmüştür. Kitap basımının bulunmasından önce, el yazmaları, bireyin fikir, inanç, sanat ve bilim alanlarında gelişmesine katkı sağlamıştır. El yazmaları, farklı dillerde, alfabelerde ve stillerde kaleme alınmış olup, bireyin kültürel çeşitliliğe değer vermesini ve farklı perspektiflere açık olmasını sağlamıştır. El yazmaları, akademik çalışma ve sanatsal yaratım için zengin bir kaynak sunmaktadır.

İlk el yazmaları, insanlığın kültürel, bilimsel ve sanatsal mirasını yansıtan değerli kaynaklardır. Bu yazmalar, farklı coğrafyalarda ve dönemlerde üretilmiş olup, çeşitli konularda bilgi içerirler.

Kitapların tarihsel sürecine bakarak el yazmasının kökenini anlamaya çalışmak mantıklı bir yöntemdir. Kitap sözcüğünün Yunanca karşılığı olan “byblos” aslında Mısırlıların yazı malzemesi olarak kullandıkları papirüs bitkisinin kabuğunu ya da liflerini belirtmektedir. Latince’de ise “liber” sözcüğünün ilk anlamı “ağaç kabuğu” iken, daha sonra kitap anlamında yaygınlaşmıştır. Ayrıca Çinlilerin kitap sözcüğü için kullandıkları yazı işareti hem ağaç hem de bambu tabletleri için de geçerlidir (Labarre, 1994: 12). Papirüs, MÖ 3300'lü yıllardan beri, Eski Mısır'da Nil nehrinin kenarında yetişen ve "cyrepuspapyrus" olarak adlandırılan bir bitkiden elde edilirdi. Eski Mısır'da ilk kez yazı gereci olarak kullanılan papirüs, daha sonra diğer Akdeniz ülkelerine de yaygınlaşmış ve 9. yüzyıldan itibaren papirüse olan ihtiyaç azalmaya başlamıştır. Bununla birlikte, papirüs Mısır'da MS 10. yüzyılın ortasına kadar başlıca yazı gereci olarak kullanılmaya devam etmiş, ve bu tarihten sonra üretimi durmuştur. Böylece Mısır'da 4000 yıl süren papirüs endüstrisi son bulmuş, kalanlar ciltçiler tarafından kitap kılıfları için mukavva yapımında kullanılmıştır (Atılgan, 2006:295; Bloom, 2003: 50-51).

Antik Çağ'da her bir el yazması kendine has özellikler taşırdı ve kitaplar elle kopyalandıkları için, aynı eserlerin farklı nüshaları bile birbirinden ayrışabiliyordu. El yazması üretiminin Helenistik Çağ'da arttığını bu dönemde büyük kütüphanelerin oluşturulduğundan anlayabiliriz. İskenderiye'de inşa edilen iki büyük kütüphane hem kendi gereksinimlerini karşılamak hem de ticari amaçla eser çoğaltmak için yazıcı atölyeleri işletirdi. Ayrıca bu kütüphanelerde bilim insanları eski metinleri yeniden gözden geçirirler ve bunlar üzerinde edebi eleştiri alanında çalışmalar gerçekleştirirlerdi. İskenderiyeli bilim insanları aynı zamanda el yazmalarının biçimsel özelliklerinin saptanması ve sayfa düzeni ile ilgili belirli kurallar konulması, yazım kurallarının belirlenmesi konularında da önemli katkılarda bulunmuşlardır (Demiriş, 2002: 129). Orta Çağ’da yazılan el yazmalarının zamanla eskimesi yıpranması, farklı savaş istilalarının olması kiliselerde ham maddesi üretimine sebebiyet vermiştir. Bu durum kiliseleri bulunduğu dönemde önemli bir yere konumlandırarak bilgiyi tek elde tutan üretici haline getirmiştir.

Manastır hayatında okumanın ilâhî bir vecibe olduğu inancıyla, kitaplar elden ele geçerken, yıpranmış, kopmuş ve zamanla okunaksız olmuştur. Bu durum, yeni kitap temin etmeyi ya da çoğaltmayı zorunlu kıldığı anlamına gelmiştir. Başlangıçta, ellerindeki kitapları papirüs ve parşömenlere aktaran keşişlerin, bu esnada manastırlar

arasında kitap değişimi yaptıkları sanılmaktadır. VI. yüzyılın ortasında, Avrupa Got saldırılarına uğrayınca, papirüs ticareti ve hayvan derilerinin işlenmesi kesintiye uğramış ve elyazması üretimi de sekteye uğramıştır. Keşişler bu defa da parşömen yapımına teşvik etmiştir (Greenblatt, 2013: 36). Papirüsün azalmasıyla birlikte, elyazması üretimi de olumsuz etkilenmiş, bu durum keşişlerin parşömen yapımına yönelmelerine sebep olmuştur. Parşömen, dayanıklılığı ve uzun ömürlülüğü sayesinde, yazma eserlerin korunmasında önemli bir rol oynamıştır. Bu dönüşüm, bilgi ve kültürün gelecek nesillere aktarılmasında kritik bir öneme sahip olmuş, aynı zamanda Rönesans döneminin habercisi olarak kabul edilen bilimsel ve kültürel bir canlanmanın temellerini atmıştır. Ayrıca, matbaanın icadı ve kâğıt kullanımının yaygınlaşmasıyla birlikte, bilginin daha hızlı ve geniş çapta yayılmasını sağlamış, bu da Avrupa'nın sosyal ve ekonomik yapısını derinden etkilemiştir.

Orta Çağdaki skolastik düşünce sistemi el yazmalarının okunması, çoğaltılması konusunda bir çok sansüre maruz bırakılmıştır. 800'lü yıllarda, Antik Çağ kültürünün izlerini taşıyan elyazmaları, Avrupa'daki manastır kütüphanelerinde gizli tutuluyordu. Skolastik akla aykırı olabileceği endişesiyle, bu elyazmalarının çoğu yangınlarla veya iklimin zararlı etkileriyle kaybolmuştu. Sadece birkaçı, istila zamanlarında Doğu Roma'ya taşınmıştı. Bu yüzden, Avrupalılar daha sonraları Konstantinopolis'ten gelen Yunanca metinlere ve Müslüman Endülüs'ten Arapçaya çevrilmiş metinlere Latince kaynak olarak başvurmuşlardı (Goody, 2015: 105). Bu yüzden el yazmaları kilise otoritesi dışında kamuya açık bir şekilde hiçbir zaman özne tarafından erişebilir olmamıştır.

Orta Çağ Avrupa'sında, doğa, gök, sağlık ve insanlık üzerine Antik Yunan ve Roma kaynaklarından yararlananlar, büyücülük ithamıyla karşılaştıkları bir gerçektir. Bu kaynakların tehlikeli bilgiler içerdiği düşünülerek "Antik Yunan ve Roma'dan kalan elyazmaları sadece manastır kütüphanelerinde muhafaza ediliyor, bu kitaplara erişim laiklere yasaklanıyordu" (Çıvgın, 2008:168-169). Ancak, XI. yüzyıldan sonra kurulan üniversite benzeri kurumlar, Antik Çağ eserlerinin Latince çevirilerini, özellikle Aristoteles'in çalışmalarını, eğitimin önemli bir parçası haline getirmiştir (Çıvgın, 2008, s. 236). Bu durum, Ortaçağ Avrupa'sında bilgi ve düşünce akışını derinden etkilemiş, Antik Yunan ve Roma kültürünün korunmasına ve yayılmasına önemli katkılar sağlamıştır. Aristoteles gibi filozofların eserlerinin çevirisi, mantık ve doğa felsefesi gibi

alanlarda bilimsel ve felsefi düşüncenin gelişimine zemin hazırlamış, Skolastik düşünce sisteminin oluşumunda kritik bir rol oynamıştır. Bu çeviriler, aynı zamanda Batı'da bilimsel devrimin temellerinin atılmasında da etkili olmuş, Yunan ve İslam bilimsel eserlerinin Latince 'ye aktarılmasıyla Orta Çağ biliminin şekillenmesine katkıda bulunmuştur. Bu süreç, Avrupa'da bilimsel, toplumsal ve siyasi olayların gelişimini desteklemiş, Rönesans'a ve modern bilimin doğuşuna giden yolda köprü görevi görmüştür. Ayrıca, bu dönemde İslam Dünyası'nın bilimsel çalışmaları ve yetişmiş bilim insanları, Avrupa'dan daha ileri düzeyde olduğundan, bu çeviriler Batı dünyasına yeni perspektifler sunmuş ve kültürel etkileşimi teşvik etmiştir. Bu tarihsel dönüm noktası, Avrupa'nın entelektüel gelişiminde önemli bir milat olarak kabul edilir ve günümüzdeki eğitim sistemlerinin ve akademik kurumların temellerinin atılmasında etkili olmuştur.

Eskiçağ yazıtlarının korunması ve yayılmasında kilisenin engelleyici rolüne rağmen, dönemin edebiyatçılarının, şairlerinin ve yüksek rütbeli devlet görevlilerinin bu yazıtlara erişmek için gösterdikleri çabalar da dikkat çekicidir. İtalyan şairi Francesco Petrarca, manastır kütüphanelerinde büyük zorluklarla çoğaltılan Antik Yunan ve Roma kültürünün izlerini taşıyan yazıtlara tutkunluğu ile bilinmektedir. 14. yüzyılda, "İnsan her şeyin özüdür, neredeyse Tanrıdır" (Öncel, 1986 : 74).

Orta çağda, el yazmaları çok değerliydi ve sadece az sayıda insan onlara erişebiliyordu. Kitapların yazılması ve çoğaltılması, kilisenin kontrolü altındaydı ve kilise, bu konuda tek söz sahibiydi. 13. Yüzyılda üniversitelerin kurulması pek çok kitabın çoğaltılmasını sağlamış klisenin dışında yeni bir ortamda bilginin üretilmesi sağlanmıştır. Kilise, orta çağda el yazmalarını yasaklamıştı. Bu durum özenin özgürce bilgi edinmesini ve düşünmesini kısıtlamıştır. El yazmaları, kültürel değerlerin, bilimsel keşiflerin ve felsefi görüşlerin paylaşılmasında kritik bir rol oynuyordu. Orta çağda bu kısıtlamalar özneyi kısıtlayarak tahakküm altına almıştır.

Orta Çağ'da insanın özneliği tanrıyla ilişkisiyle belirlenirdi. İnsan tanrının bir yansımasıydı, ruhunda onun aklının bir izi vardı. Ve dünyevi olanın ötesinde, yüce ruha erişmeyi hedeflemeliydi. İnsan tanrının eseriydi, ona boyun eğmeliydi. Öte yandan Hıristiyan anlayışında insan doğuştan günahlı bir varlık olduğu için tanrı karşısında değersizdi. İnsan değer kazanabilmek için kendi doğasına karşı gelmeliydi. İnsan maddi olan dünyevi yanlarını aşmalıydı (Genç, 2008: 15).Orta Çağ'ın son dönemleri özne

kilisenin tahakkümünden çıkmaya başlamış ve özne insan aklının temeline eksenine girmiştir.

1.3. Modern Çağ: Tipografig Kültür ve Hümanizmde Özne Kavrayışı

'Modernizm' terimi, aydınlanma dönemi ile başlayan zihniyet değişiminin yarattığı ideoloji ve yaşam tarzını; insan hakları, laiklik ve demokrasi temelinde, otoriteyi insana veren, özgürlüğü dini değil bilimsel yöntemlerde bulan dünya anlayışını ifade etmektedir. Modern çağ, tarihte Rönesans, Reform, Aydınlanma, Sanayi Devrimi, Fransız Devrimi ve Amerikan Devrimi gibi büyük olaylarla başlayan ve günümüzde de devam eden bir süreçtir. Modern dönemin tanımı, çeşitli disiplinler, kültürler ve perspektifler arasında farklılık göstermektedir. Ancak genel olarak modern dönem, geleneksel değerlerin, inançların ve kurumların tartışmaya, yorumlamaya ve değişime açık olduğu; bilim, teknoloji, sanat, demokrasi, insan hakları ve uluslararası ilişkiler gibi konularda hızlı ve radikal ilerlemelerin gerçekleştiği bir süreç olarak anlaşılır. Modern dönemin başlama ve bitiş noktaları kesin olarak ifade eden bir görüş yoktur.

Bilginin insanlık tarihi boyunca nesiller arası aktarımı yazı yoluyla gerçekleştirilmiştir. Yazı, görülebilir bir biçimde düşünce ve bilgiyi taşıyarak iletişimde çok önemli bir rol oynamaktadır (Sarıkavak, 2018: 9). Yazının icadı, insanlık tarihinin akışını derinden etkilemiş ve bilginin nesiller boyu korunmasını ve aktarılmasını sağlamıştır. Yazılı iletişim, düşüncelerin ve bilgilerin zaman ve mekân sınırlarını aşarak saklanmasına ve yayılmasına olanak tanımış, böylece kültürel mirasın ve tarihsel bilincin oluşumunda kritik bir rol oynamıştır. Görsel tasarımda duygu ve düşünceyi aktarmak için biçimlendirme tipografi ile sağlanmaktadır. Bu nedenle tipografi, yazının iletişim aracı olarak şekillendirilmesinde ana unsur olarak kabul edilmektedir (Mazlum, 2017: 226).

Gutenberg Galaksisi, Kanadalı iletişim kuramcısı Marshall McLuhan'ın ortaya attığı bir terimdir. Bu terim, yazılı kültürün matbaa sayesinde geniş kitlelere ulaşması ve insanların görsel algılarının gelişmesiyle birlikte oluşan yeni bir medya ortamını tanımlamıştır. McLuhan, Gutenberg Galaksisinde yaşayan insanların, tipografik insanlar olduğunu söyler. Rönesans ve reform hareketleri, Avrupa'da dört yüzyıl süren karanlık dönemi bitirmiştir. Bu hareketler sayesinde, insanlık bilim, sanat, kültür ve din alanlarında büyük gelişmeler göstermiştir. Matbaanın icadıyla birlikte, bu gelişmeler daha çok insana ulaşmış ve özgür düşünceyi desteklemiştir. Böylelikle, özne, tarihi değiştiren yeni bir rol

edinmiştir. Tipografi tarihinin ilk evresi olarak kabul edilen 1440-1850 yılları arasında tipografik ürünler genellikle kitap şeklinde tasarlanmıştır. Bu dönemde ortaya çıkan bazı gazete ve broşürler de kitap biçiminde oluşturulmuştur. Tipografide yazı karakterinin önemi 16. yüzyılın başından itibaren belirginleşmiştir (Tschichold vd., 1998:15).

Tipografik insan, yazılı metinlere dayanan bir düşünce biçimine sahip olan, akılcı, analitik ve soyutlama yapabilen insandır. Tipografik insan, ayrıca bireysel, özerk ve rasyonel bir kimliğe sahiptir. McLuhan, tipografik insanın şekillenmesinde matbaanın etkili olduğunu ileri sürer. Matbaa, bilginin standartlaşmasına, sabitleşmesine ve yayılmasına imkân vermiştir. Dolayısıyla, tipografik insan, kendini yazılı metinlerle ifade eden ve bunlara göre davranan bir insandır.

9. yüzyıldan 12. yüzyıla kadar Avrupa'da kitap üretimi, manastırlarda bulunan "scriptorium" adlı odalarda, keşişlerin el yazmasıyla yapılmış ve din kurumları bu üretim faaliyetini kendi denetimlerinde sürdürmüştür (Dalkıran, 2013: 208). Matbaanın icadından sonra kitap üretim faaliyetleri ivme kazanmıştır. Matbaa, mekanik bir ilkeye dayanarak dünyayı hem teknik hem de düşünsel olarak değiştiren bir icattır. Bu icadın yaratıcısı Johannes Gutenberg, 1450 yılında Almanya'nın Mainz kentinde bu sistemi geliştirmiştir. Bu sistemde, her harf ayrı ayrı yerleştirilebildiği için "Değiştirilebilir Harf Karakterleri" veya "Hareketli Metal Harfler" (movable type) adı verilmiştir (Becer, 1997 :92). Johannes Gutenberg, yeni baskı yönteminin yanında, kuyumculuk tecrübesini kullanarak kurşun alaşımından harfler ve bu harflere uygun yağlı bir mürekkep de yapmıştır. Böylelikle, metal harfler, ısıya ve yıpranmaya daha dayanıklı olduğu için tahta baskının yerini almıştır (Man, 2009:124).

Gutenberg'in metal harfli baskı yöntemi, aydınlanma, sanayi, modernlik ve günümüz teknolojilerinin temelini atmıştır. Yazının icadı MÖ 5000'li yıllara dayanmasına karşın, toplumsal olarak yaygınlaşması ve kullanılması 6500 yıl sonra gerçekleşmiştir. Yazının insanlık için öneminin kavranması ve bilginin sistematik olarak paylaşılması 1450'lerde matbaanın ortaya çıkmasıyla sağlanmıştır.

Bu çağda, Avrupa'nın toplumsal, kültürel, ekonomik yapısında birtakım değişimler meydana gelmiştir. Bunun nedeni, bilim, sanat, kültür alanlarında sistematik çalışmalar yapılıp yayımlanmasıdır. Bilimsel çalışmaları desteklemek, korumak ve bilim kitapları çıkarmak için, ilk olarak İngiltere'de, ardından diğer batı ülkelerinde Bilim Akademileri

oluşturulmuştur. Bu bilim kuruluşları sadece çeşitli buluşların kaynağı olmakla kalmayıp, yüzyıllar boyunca insanın düşünce dünyasını sınırlayan, onu bağımlı kılan eski ve yanlış inançlara karşı çıkmış, aynı zamanda ilahiyat felsefesini de kökten sarsmıştır. Rönesans hareketi sayesinde teokrasi yerine laiklik, aktarım yerine deney ve gözlem, Skolâstik düşünce yerine de akıl öne çıkmıştır (Özbay,2014: 35). Baskı teknolojisinin gelişmesiyle birlikte, kilisenin sahip olduğu bilgi gücü zayıflamış ve bilgi kaynakları toplumun erişimine açılmıştır. Toplumun eriştiği bilgi, bireyi bilgiyi sorgulamaya yönelten bir duruma sokmuştur.

Yazılı eserlerin basılması, yazarlık ve fikri mülkiyet kavramlarının yanı sıra bilimin de kurumlaşmasına katkıda bulundu. Bilimin modern anlamdaki evi olan üniversiteler bu sayede oluştu. Yazın ve basılı eserlerin yaygınlaşması, iletişimdeki paydaşların arasındaki eşitliği yükseltti; bu eşitlik, bilimsel bilginin değer kazanmasıyla birlikte geleneksel kurallara karşı çıkılmasını tetikledi. Reformasyon, bu durumun ilk göstergesidir (Hepp, 2015: 43). İlk reform hareketlerinin önceliği bu sayede olmuştur.

Matbaanın icadı, bireye bilgiye erişim, düşünce özgürlüğü ve kültürel çeşitlilik gibi pek çok açıdan etki etmiştir. Matbaa sayesinde, kitaplar daha ucuz ve yaygın hale gelmiş, okuryazarlık oranı artmış, bilimsel, felsefi ve dini tartışmalar canlanmıştır. Matbaa, bireyin kendi görüşlerini ifade etmesine ve başkalarının görüşlerini öğrenmesine olanak sağlamıştır. Ayrıca, matbaa farklı kültürlerin birbirleriyle etkileşimini de kolaylaştırmıştır. Matbaanın icadı, bireyin toplum içindeki rolünü ve kimliğini değiştiren bir devrim olarak kabul edilebilir (Özcan, 2010).

Matbaanın bulunuşu, insanlık tarihinde büyük bir değişime yol açmıştır. Matbaa ile, bilgi ve kültürün aktarılması, eğitim ve öğretimin ilerlemesi, düşünce ve fikirlerin paylaşılması kolaylaşmıştır. Matbaanın hümanizme katkısı ise, öznenin önemini, yetkinliklerini ve olanaklarını geliştirmeye çalışan bir düşünce akımının ortaya çıkmasına destek olmuştur. Hümanizm, Rönesans döneminde Avrupa'da başlayan ve Antik Yunan ve Roma kültürünü diriltmeyi hedefleyen bir düşünce akımıdır. Hümanistler, insanın doğasını, aklını, duygularını, sanatını ve bilimini odak noktası yaparak, özneyi anlamak ve geliştirmek için uğraşmışlardır. Matbaa, hümanistlerin bu hedeflerine erişmelerinde önemli bir rol üstlenmiştir. Çünkü matbaa ile birlikte, Antik Yunan ve Roma eserleri çoğaltılıp yayılmış, hümanistlerin kendi eserleri de geniş kesimlere ulaştırılmıştır.

Böylece, hümanizmin felsefesi, sanatı, edebiyatı ve bilimi yaygınlaşmış ve insanlığın kültürel mirasına katkıda bulunmuştur. Matbaa ayrıca, hümanistlerin eleştirel düşünme, araştırma yapma, bilimsel yöntem kullanma gibi becerilerini de arttırmalarına yardımcı olmuştur. Matbaa sayesinde, bilginin kaynağı olarak sadece kilise ya da devlet değil, aynı zamanda insan aklı da önemsenmeye başlanmıştır. Bu da hümanizmin özgürleştirici ve aydınlatıcı bir etki yaratmasına sebep olmuştur. Matbaanın bulunuşu, hümanizmin doğuşu ve ilerlemesi için çok önemli bir araç olmuştur. Matbaa ile hümanizm arasındaki etkileşim sayesinde, insanlık tarihi yeni bir çağa girmiş ve insanın değeri daha çok kavranmıştır. Hümanizmde özne kavrayışı, bireyin özgürleşmesi ve olgunlaşması için, insanın kendisine ve başkalarına karşı olan denetimini ve hâkimiyetini arttırması, aklını kullanarak tutku ve dürtülerini yönetmesi, sürekli araştırma ve öğrenme yapması, mevcut sosyal baskı ve tahakkümü aklın bir zorunluluğu olarak değil, bir sorun olarak görmesi ve eleştirmesi gerektiği yönündedir. Hümanist özne aklı, düşünmeyi başka otoritelerin gölgesinden değil kendi akli melikelerinden alarak modern insanın temellendirilmesinde önem arz etmektedir. Modern özne aklı yaratıcının egemenliğinden alıp hümanist özneye devretmiştir.

1.4.Hümanizmin Doğuşu: Aydınlanma Hareketi, Sanayi Devrimi ve Kapitalizmin Öznenin Dönüşümüne Etkileri

Hümanizm, insanın değerini, özgürlüğünü ve potansiyelini öne çıkaran, aklı merkeze alıp duygularını, yaratıcılığını kültürünü referans alan bir düşünce sistemidir. Hümanizm, Antik Yunan ve Roma kültürlerinin yeniden keşfedilmesiyle Rönesans döneminde ortaya çıkmıştır. Hümanistler, klasik metinleri inceleyerek, antik çağın bilgelik ve erdem anlayışını canlandırmaya çalışmışlardır. Hümanizm, aynı zamanda insanın Tanrı karşısındaki konumunu sorgulayan ve insan merkezli bir dünya görüşü geliştiren bir felsefedir. Hümanistler, insanın kendi kaderini belirleyebileceğine ve kendini geliştirebileceğine inanmışlardır. Hümanizm, bilim, sanat, edebiyat, eğitim ve siyaset alanlarında büyük etkiler bırakarak Rönesans'ın temel ruhu olmuştur. (Pico Della Mirandola, 2012: 5-15).

Bu bağlamda hümanizm evrenin merkezine Tanrıyı değil insanı koyması açısından özneye yeni bir form vermiştir. Hatta ilk hümanistlerden sayılan sofist Protagoras '' İnsan her şeyin ölçüsüdür '' diyerek özneyi toplumun merkezine koymuştur.

Tanrı merkezciliğinden kurtulma hareketi olan hümanizm, kavramlaştırılması Cicero'dan da etkilenmiştir. Cicero ilk olarak insanın görevleri hakkında söylemde bulunmuştur. Cicero insanın akıl ve konuşma sayesinde hayvanlardan ayrıldığını bu yüzden iyi kötüyü ayırt edebildiğinden dolayı bazı görevleri olduğunu ifade etmiştir. İnsan akıllı, adalet, ölçülülük ve cesaret açısından doğası gereği bu görevleri yapmak zorundadır. Humanitas kavramını ortaya atan Cicero insanın hayvandan farklı olduğunu konuşabilmesi ve akıllı olmasını en büyük fark olarak ifade etmiştir (Scheck, 2017:405-417). İnsan öznesi sadece Tanrı karşında değil diğer varlıklar karşısında da farklılığıyla merkeze oturmuştur. Hümanizm aydınlanma döneminin ruhu olmuştur.

Aydınlanma dönemi, 17. ve 18. yüzyıllarda Avrupa'da ortaya çıkan, akıl yoluyla yeni bilgi üretmeyi ve eski, dogmatik, değişmez sayılan inançlardan, tutumlardan ve ideolojilerden kurtulmayı hedefleyen felsefi bir akımdır. Aydınlanma felsefesi, Rönesans ve Reform hareketlerinin etkisiyle ortaya çıkmıştır. Bu nedenle, bu hareketlerin tarihsel arka planını ve önemini de anlamak önemlidir.

Rönesans, Avrupa'da Orta Çağ'ın sona ermesi ve modern çağın başlangıcı olarak kabul edilen bir dönemdir. Bu dönem, Antik Yunan ve Roma'nın kültürel mirasından ilham alarak, sanat, bilim ve felsefede yeni bir yön belirlemiştir. Rönesans'ın önemi, bireyin ve insan aklının merkeze alınması, bilgiye ve bilimsel yönteme verilen değer ile ölçülür. Bu yeniden doğuş, Avrupa'nın sosyal, kültürel ve ekonomik yapısında derin değişimlere yol açmış, hümanizm ve reform hareketlerini tetikleyerek modern dünyanın temellerini atmıştır.

Rönesans döneminde, akıl yoluyla elde edilen bilginin değeri yükselmiş ve kilisenin otoritesi sorgulanmıştır. Kilisenin baskısından kurtulmak isteyen insanlar, Orta Çağ'ın karanlığından çıkarak Antik çağın ışığına yönelmişlerdir. Antik Yunan ve Roma uygarlıklarının mirasını canlandırarak, eski kültürleri yeniden yorumlamışlardır (Michelet, 1996: 1). Rönesans hareketi ile eski kültürlerin yeniden yorumlanması ile özne yeni bir konuma kendini konumlandırmıştır.

Rönesans döneminde özne geçmişten feyz alarak yeni bir insan öznesini yeniden yaratmaya çalışmıştır. Hümanizm, eğitim yoluyla insanın eksik ve gelişmemiş bir varlık durumundan olgun ve tam bir varlığa ulaşmasını amaçlarken, Antik Yunan ve Roma'nın

insan anlayışını, ideal insan modeli olarak benimsemiştir (Çoşkun, 2012:6). Özne Tanrıdan aldığı sınırlılıkları reddederek özgür aklın fenomeni haline gelmiştir.

Batı medeniyetinin temelinde Antik Yunan felsefesi yatar. Bu felsefe, insanın varlık ve bilgi sorunlarına akılcı bir yaklaşım getirmiştir. Ne var ki, Hristiyanlığın yayılmasıyla birlikte, felsefe kilisenin dogmatik öğretilerine bağlanmıştır. Kilise, insanların düşünce ve davranışlarını denetlemek için aklı dinin hizmetine sunmuştur. Ancak, bu durum kiliseye karşı eleştirel bir tavır geliştirenleri engelleyememiştir. Bunlardan en önemlisi Martin Luther'dir. Luther, Katolik kilisesinin yozlaşmış uygulamalarına, özellikle de günah çıkarma ve cennet satın alma gibi para karşılığı yapılan işlemlere karşı çıkmıştır. Ayrıca, kilisenin insanların Tanrı'yla olan ilişkisine aracı olmasını da reddetmiştir. 1517 yılında Wittenburg kilisesinin kapısına 95 tezini asarak yeni bir din reformu başlatmıştır. Luther'in ardından Calvin de kiliseye karşı mücadele etmiş ve Protestanlığı kurmuştur (Russell, 1997:269–272). Luther'in başlattığı akım özneyi düşünmeye aklını kullanmaya iten bir akımla özneye yeni bir perspektif sunmuştur. Artık özne sorgulayan kendine biçilen kilise yargılarını aşan bir otoriter varlığa dönüşmüştür.

Sanayi devriminin özneye etkileri şöyle özetlenebilir:

- Sanayi devrimi ile birlikte, tarımdan sanayiye geçiş yaşanmıştır. Bu da, kırsal kesimden kentlere göçü artırmıştır. Bireyler, fabrikalarda çalışmak için kentlere yerleşmişlerdir. Bu durum, kentleşme sorunlarını, nüfus artışını ve sosyal sınıflar arasındaki uçurumu beraberinde getirmiştir (Akın ve Demircioğlu, 2007).

- Sanayi devriminin getirdiği makineleşme, bireylerin çalışma koşullarını zorlaştırmıştır. Fabrikalarda uzun saatler boyunca düşük ücretlerle çalışan işçiler, sağlıksız ve güvensiz ortamlarda çalışmak zorunda kalmışlardır. İşçilerin haklarını savunmak için sendikalar kurulmuştur. İşçi sınıfı ile işveren sınıfı arasında çatışmalar yaşanmıştır (Çelik ve Özdemir, 2018).

- Sanayi devrimi, bireylerin eğitim seviyesini de etkilemiştir. Fabrikalarda çalışmak için okula gitmeyen çocuklar, okuryazarlık oranının düşmesine neden olmuştur. Ayrıca, sanayileşmenin gerektirdiği nitelikli işgücü ihtiyacı da artmıştır. Bu nedenle, eğitim sistemleri de değişime uğramıştır. Mesleki eğitim veren okullar açılmıştır. Eğitimde fırsat eşitliği sağlanmaya çalışılmıştır (Gündüz ve Gündüz, 2014).

- Sanayi devrimi, bireylerin sosyal ilişkilerini de değiştirmiştir. Kentleşme ile birlikte, bireyler geleneksel aile yapısından uzaklaşmışlardır. Aile içi ilişkiler zayıflamıştır. Bireyler daha çok yabancılaşma ve yalnızlık duyguları yaşamaya başlamışlardır (Yıldırım, 2017). Öte yandan, sanayileşme ile birlikte, yeni iletişim araçları da ortaya çıkmıştır. Bireyler daha çok bilgiye ulaşabilmiş ve farklı kültürlerle tanışabilmiştir. Sanayi devrimi bir süre sonra kapitalist rejimide beraberinde getirmiştir. Kapitalizm, üretim araçlarının özel mülkiyete dayandığı, piyasa mekanizmasının fiyatları ve kaynakların dağılımını belirlediği, kar amacı güden bir ekonomik sistemdir. Kapitalizmde, girişimciler sermaye biriktirerek işletmeler kurar, işgücü sağlayarak çalışanları istihdam eder ve mal ve hizmet üreterek tüketicilere satarlar. Kapitalizmin temel özellikleri arasında rekabet, serbest girişim, özgür ticaret, tüketici egemenliği ve kâr motivasyonu sayılabilir.

Sanayi devrimi ve kapitalizm öznenin toplumdaki yerini topyekûn değiştirmiş ona yeni haklar ve konumlar vererek daha eşitlikçi daha ayrıcalıklı bir konuma getirmiştir. Özne artık hukuk önünde yasal hakları olan bir değer haline gelmekle beraber devlette yasalara bağlı konuma gelmek zorunda kalmıştır.

1.5.Pozitivizm: Modern Bilimin Özneye Bakışı

Pozitivizm, eski Yunan'da Sofistler ve Sextus Empricus gibi düşünürlerin izinden giden bir akımdır. 19. yüzyılda Auguste Comte, bu akımı sistematik bir şekilde ortaya koymuştur. Bu yüzden Comte pozitivizmi olarak da anılır. Pozitivizmin tarihsel gelişimini anlamak için kavramın ne anlama geldiğini bilmek gerekir. Pozitivizm, İngilizce, Fransızca ve Almanca gibi dillerde benzer şekilde yazılır ve "pozitif" kelimesinden gelir. "Ponere" fiili kökenli olan pozitivizm terimi, Latince'de koymak, yerleştirmek, sunmak ve karşılaştırmak gibi anlamlara sahiptir (Cevizci, 2010:1289-90). Ayrıca Fransızca'da "gerçek, olgu, kesin, kanıtlanmış, olumlu" gibi anlamlara da karşılık gelir (Kutluer, 335). Pozitif Felsefe Kursları isimli dersini 1826 yılında veren Auguste Comte, pozitif felsefenin ne olduğunu ve neyi amaçladığını açıklamaya çalışmış ve doğa felsefesi ile pozitif felsefe arasında Newton'dan bu yana süregelen pek çok ortak noktalar bulunduğunu belirtmiştir. Bu sayede pozitif felsefe ile bir yönteme bağlı kalarak ve genel bir araştırma programının çeşitli bölümleri olarak ele alarak, değişik bilimlerin genel ilkelerinin somut olarak araştırılacağını vurgulamıştır. Başka bir deyişle Comte,

pozitif felsefenin hem toplumsal olayların hem de diğer tüm olayların incelenmesinde, insan aklının ortaya çıktığı her alanda uygulanabileceğini ve tek tip bir mantık yürütme biçimi olduğunu söylemiştir (Comte, 2001:9-37).

Auguste Comte'un pozitif felsefesi, bilimsel yöntemlerin toplumsal olaylar dahil olmak üzere tüm alanlarda uygulanabileceği ve evrensel bir mantık yürütme biçimi sunduğu fikrini temsil eder. Bu yaklaşım, bilimin ve rasyonel düşüncenin toplumun yeniden yapılandırılmasında merkezi bir rol oynamasını savunur.

A. Comte, pozitivizmin ne zaman doğduğunu net olarak söylemese de kendini Aristo ile kıyaslayarak, pozitivizmin teolojik ve metafizik görüşlere karşı bir görüş olarak geliştiğini, bunun temel prensiplerinin Descartes'in fikirlerinin Galileo'nun buluşlarının etkisiyle insan aklında yer ettiği bir dönem olduğunu savunur (Comte, 2001:40).

Comte, pozitivizm olarak adlandırdığı düşünce yapısı ile hem toplumun hem de insanın gelişimini sağlam bir temel üzerine kurmuştur. Bunu bir çerçeve haline getirmiştir. Bu çerçevenin bazı özellikleri bulunmaktadır. En temelde batı felsefi geleneği ile bağlantılıdır. Mesela pozitif toplum olarak adlandırdığı toplumların son gelişme evresi, aynı zamanda ulaşılabilecek son tarihsel evredir de... Bugün de tekrar popülerleşen, "ideolojilerin sonu", "tarihin sonu" gibi tartışmaların akılda tutulmasıyla birlikte pozitivist bakış açısı, geçmişe yönelik de bir duruş sergilemektedir. Bu yönüyle, yaptığı bir anlamda tarih yazıcılığı olduğu kadar, toplum karşısında bir duruş belirlemesi dolayısıyla da siyasi bir nitelik taşımaktadır (Ertürk, 2004).

Avrupa'da modernlik dört ana devrim ve bunların arasındaki etkileşim sayesinde ortaya çıkmıştır:

a) Bilimsel Devrim: Newton'un öncülük ettiği; doğanın Tanrı ve meleklerin doğrudan müdahalesiyle yönetildiği ve Tanrı'nın görkeminin bir yansıması olduğu düşüncesinden, kendi kendine işleyen ve matematiksel formüllerle açıklanabilecek bir doğa anlayışına geçiş sürecidir.

b) Siyasal Devrim: İktidarın kaynağının Tanrı olmadığı, halktan geldiği ve iktidarın meşruluğunun halkın onayına bağlı olduğunun ileri sürülmesidir.

c) Kültürel Devrim: Aydınlanma ile (Almanya'da Aufklarung, İngiltere'de Enlightenment, Fransa'da Eclaircissement veya Lumiere le sieclede) aklın egemenliğinin kabul edilmesini, toplumsal yaşamın temelinde akılcı ilkelerin konulmasını ve dinin, hayatın küçük bir bölümüne sınırlanmasını kapsar.

d) Sanayi Devrimi: Coğrafi keşiflerin sonucunda gelişen ticaret sayesinde biriken sermayenin, bilimsel buluşlarla birlikte sanayi üretimine yönlenmesidir. Üretimde kullanılan tekniklerin hızlı gelişimi sonucunda seri üretim yaygınlaşmış ve üretim ilişkileri ile yaşam standartları değişmiştir (Küçük, 1994: 17-22).

Modernliğin oluşumunda; düşünsel olarak Aydınlanma Çağı, siyasi olarak Fransız Devrimi ve ekonomik olarak da Sanayi Devrimi etkili olmuştur. Aydınlanma hareketi, pozitivizmin ortaya çıkışında önemli bir rol oynamıştır. Rönesans ve reform sonrası dönemde, akıl ve bilim yoluyla insanlığın ilerlemesi fikri güç kazanmıştır. Bu fikir, 18. yüzyılda Aydınlanma çağı olarak adlandırılan bir felsefi akımın temelini oluşturmuştur (Baykan, 1996: 2).

Aydınlanma hareketi, modern düşüncenin şekillenmesinde kritik bir dönemeç olmuştur. Rönesans ve Reform ‘un ardından, akıl ve bilim merkezli bir dünya görüşü gelişmiş ve bu, 18. yüzyılda Aydınlanma Çağı'nın doğuşuna zemin hazırlamıştır. Bu dönemde, dogmatik kabullerden uzaklaşarak, insan aklının ve deneyiminin bilgi edinmedeki merkezi rolü kabul edilmiştir. Aydınlanma, bireysel özgürlüklerin ve bilimsel sorgulamanın önemini vurgulayarak, toplumsal ve siyasal reformlara ilham kaynağı olmuştur.

Modern bilim, öznenin hem kendi doğasını hem de çevresiyle kurduğu etkileşimi, hem kendi içindeki süreçleri hem de özgürlük, sorumluluk, ahlak gibi değerlerle ilişkisini araştıran bir yaklaşım olmuştur. Modern bilim, özneyi yalnızca biyolojik bir varlık olarak görmemiş aynı zamanda kültürel, tarihsel ve psikolojik bir varlık olarak da irdelemiştir. Comte’den sonra modern bilim, özneyi hem objektif hem de subjektif bir şekilde analiz etmiş ayrıca öznenin kendini ve başkalarını tanımasına ve geliştirmesine katkı sağlamada öncü olmuştur.

Aydınlanma felsefesi, insanın yaşamının anlamını ve düzenini araştırmış ve ona rehberlik etmeye çalışmıştır. İnsan merkezli bir yaklaşım benimseyen Aydınlanma, toplumda var

olan değer yargılarını sorgulamış ve değiştirmeye çalışmıştır (Gökberk, 1998: 289). Aydınlanma felsefesi, insan aklını bilginin ölçütü olarak merkeze alarak, dogmatizme karşı çıkmış ve bireyin özgür düşünce kapasitesini vurgulamıştır. Bu yaklaşım, toplumsal düzenin yeniden yapılandırılmasını ve bilginin geniş kitlelere yayılmasını hedeflemiştir.

Bu bağlamda, Aydınlanma; "toplumun sorunlarını çözmeye, iyilik, adalet ve bilimsel bilgi anlayışını geliştirerek, toplumun geleneklerini, politikasını, yaşam şartlarını dönüştürmeye yönelik bir toplumsal siyasal eğilim'' olarak tanımlanabilir (Frolov, 1997:31).

Aydınlanma dönemi, toplumların geleneksel düşünce yapısını sorgulayarak, bilim ve akılcılığı öne çıkaran bir dönüşüm süreci olarak tanımlanabilir. Bu dönem, bireyin ve toplumun özgürleşmesine, bilimsel bilginin ve felsefi düşüncenin gelişimine önemli katkılar sağlamıştır.

Hıristiyanlık, pozitivizmden önce Batı medeniyetinin ve fikirlerinin temelini oluşturuyordu. Bu din, Batı'nın kendine özgü kimliğini belirlediği gibi, Batı da dünyayı kendi görüşüne göre şekillendirmeye çalışıyordu. Tüm orta çağ süresince bu durum böyle devam etti (Ertürk, 2004).

Aydınlanma hareketi ile Comte'den sonra Batı'nın kimliği din üzerinden değil bilim, teknik akıl üzerinden şekillenmeye başlamıştır. Özne dinin değil aklın tahakkümü altına girmiştir. Bu süreci Rönesans, reform, coğrafi keşifler, Fransız ihtilali büyük ivme kazandırmıştır.

1.6.Yakın Çağda Hümanizm Eleştirileri ve Hümanizmden Kopma Çabaları

Hümanizm eleştirisi, insanın ve insan değerlerinin evrenin merkezinde olduğu varsayımını sorgulayan bir felsefi yaklaşımdır. Antik çağda "İnsanın her şeyin ölçütü olduğu" ilkesi esas alınmış ve insan dünyanın odağına yerleştirilmiştir (Dossett, 2014, s. 89). Ancak Antik çağda insan odaklı yaşam teorisi birçok düşünürce ele alınmış olsa da uzun bir süre göz ardı edilmiştir. İşte bunu yeniden gündeme taşıyan felsefî akım hümanizmdir (Lamont, 1997: 3) . "Dünyayı kendi çevresinde konumlandıran ve böylece kendini dünyanın içinde yer alan ben; hümanizmin yüreği ve ruhudur" (Goodman, 2006: 322). Dolayısıyla hümanizm 14. yüzyılda çıkan ve temelde dinselliği/kutsallığı

reddederek insanı merkeze alan bir düşünce/dünya görüşüdür. Çünkü hümanizm sadece bilimde ya da sanatta "insanlık" değil politikayı, eğitimi, ekonomiyi vs. kapsayan bütünsel bir değişimin adıdır. Burada tek kriter insandır, daha doğrusu insan zekâsıdır. Öyle ki materyalizm, Marksizm, liberalizm, egzistansiyalizm vs. hepsinin temelinde hümanizm yaklaşımı vardır (Akçetin, 2018).

İnsan aklı her şeyin önünde tutulmuş Tanrı buyrukları artık göz ardı edilmiştir. İnsan yeni dünyanın odağında olmuştur. Özne Tanrının yerini almıştır.

Martin Heidegger (1889-1976), modern insan anlayışının temelini oluşturan hümanizmi sorgularken, bu anlayışın insanı varlıktan koparttığını iddia eder. Çünkü Heidegger, insan ile varlığın yeniden uyumunu sağlamak için çabalarken hümanist bakış açısının ikili bir bilgi kuramıyla özne-nesne ayrımına yöneldiğini, insanla varlık arasındaki bağı zayıflattığını, bunun da insanı yersiz yurtsuz kıldığını ileri sürer. Bu nedenle Heidegger için insan sorunu, sadece insana ilişkin bir konu değil, aynı zamanda varlığı da kapsayan bir felsefi konudur. Heidegger'e göre; "Yurtsuzluk dünyanın kaderi oluyor. Bu bakımdan kaderi, Varlık tarihçesi açısından incelemek gereklidir. […] Varlığın kaderine bağlı olan bu yurtsuzluk, aynı anda metafizik bir şekilde ve metafizik aracılığıyla gizlenir ve yok sayılır" (Heidegger,1977: 219 - 220).

Michel Foucault'nun söylem ontolojisi, bireyin kendini tarihsel, kültürel ve toplumsal bağlamlar içinde anlamasını vurgular. Bu yaklaşım, insanın özgürlüğünü ve özne oluşunu, toplumsal güç ilişkileri ve bilgi yapıları içinde sorgulamayı amaçlar (Foucault, 1984).

Özne nesne bağlamını koparmak üzerinden Michel Foucault'a hümanizme bir eleştiri getirir. Foucault'un hümanizm eleştirisi, insanın merkezde olduğu bir felsefe yaklaşımının temel aldığı modern düşünceyi problematize etmektir. Foucault, hümanizmin insanı hem özne hem de nesne yaparak tanımlayan bir söylem olduğunu ve bu söylemin iktidar ilişkileriyle bağlantılı olduğunu iddia eder. Foucault, hümanizmin insanın özgürlüğünü, yaratıcılığını ve özerkliğini engelleyen bir ideoloji olduğunu öne sürer. Foucault, hümanizmi aşmak için insanın kendini tarihsel, kültürel ve toplumsal bağlamlarından koparmadan kavramaya çalışan bir eleştirel ontoloji oluşturmaya çalışır (Foucault,1984).

17. yüzyıldan sonra Tanrı'nın evren üzerindeki sürekli egemenliği fikri kaybolmuş, deizm yükselmiş, insan da kaybolan Tanrı'nın yerini almıştır. Bu andan itibaren özne, Tanrı'nın yerine geçerek, varlıkta ayrıcalıklı bir yere ulaşır. Artık Tanrı'nın yerini alan yani evrenin ortasına gelen insanın özel varlığı, dünyayı kendi istek ve arzu etrafında değiştirme ve dünya üzerinde egemenlik kurma çabalarına haklılık kazandırmıştır.

Heidegger'in hümanizm eleştirisinde, modern felsefenin insanı varoluşsal köklerinden ayırarak ve dünyayı cansız bir nesne olarak görmeye iterek teknik düşünceyi öne çıkardığına dikkat çekilir.

Bu yüzden hümanizm, Tanrı fikrini göz ardı etmiş, dünyayı ise yaşayan bir etken olma niteliğinden mahrum bırakarak onu cansız bir nesne (resim) durumuna indirgemiştir (Heidegger,1977: 81). Dünya, özne ile nesne arasında keskin bir ayrıma dayalı olarak tasarlanmıştır. Bu tasarıma göre, öznenin dışında kalan her şey, yani nesne, ontolojik bir baskının etkisiyle insanın isteklerine uygun bir nesne durumuna indirgenmiştir. Bu şekilde bir dünya algısı ve bu algının doğurduğu sonuçlar, Heidegger önderliğinde varoluşçuluk ve posthümanizm gibi felsefi akımlar tarafından eleştiriye tabi tutulmuştur. Bu eleştiriler, özne-nesne ikiliğinin insanın varoluşunu nasıl etkilediğini, insanın kendisi ve diğer varlıklarla olan ilişkisini nasıl şekillendirdiğini ve bu ilişkilerin etik ve politik boyutlarını sorgulamıştır. T.S Eliot ise din ve hümanizm arasındaki ilişkiyi şu şekilde konumlandırmıştır. T.S. Eliot (1888-1965), insanlığın dinle ilişkili olduğunu ya da olması gerektiğini iddia eden bir yazardır. Onun görüşüne göre hümanizm ve din tarih boyunca aynı düzeyde olmamışlardır. Hümanizm geçici bir akım, din ise kalıcı ve devamlı bir gerçekliktir. Önemli olan geleceği nasıl inşa edeceğimizdir. Eliot'a göre geleceği ancak geçmişten aldığımız malzemelerle kurabiliriz. Bu yüzden geçmişin mirasını yok saymak yerine ondan yararlanmalıyız. Hümanizm, dinin yerine konabileceği gibi onun destekçisi de olabilir. Fakat döneminin dini inancına karşı çıkan ya da onu reddeden hümanizm yıkıcı bir rol oynamaktan başka bir işe yaramaz. Çünkü Eliot'a göre hümanizm yıktığı şeyin yerine koyabilecek bir alternatif sunamamıştır. Ancak şunu da unutmamak gerekir ki ritüeller ve alışkanlıklar dinin önemli bir parçası olsalar da onun sabit kalmasına yol açabilirler. Dinin canlılığını korumasını sağlayacak olan şey ise eleştirel düşüncedir. Bu noktada eleştirel akıl hümanistin katkısı olabilir. Ama bu durumda da hümanizmin konumu ikincil olur. Eliot için hümanizm asla dine dönüşemez (Eliot, 2002:140-142).

Hümanizm, insanın kıymetini, bağımsızlığını ve yeteneğini ön plana çıkaran bir felsefi ve etik görüştür. Hümanizm, insanın tabii ve mantıklı bir varlık olduğunu, doğa ötesi kuvvetlere veya otoritelere muhtaç olmadığını ileri sürer. Hümanizm, dine çevrilemez çünkü din, insanın tabiatını ve mantık yürütmesini kısıtlayan dogmatik ve tanrısal bir düzene dayanır. Hümanizm, insanın kendini geliştirmesi ve mutlu olması için kendi yükümlülüğünü üstlenmesini ister. Hümanizm, insanın hayatını anlamlı kılmak için bilime, sanata, kültüre ve erdeme değer verir. Hümanizm, insanın başka insanlarla ve doğayla uyumlu bir şekilde yaşamasını hedefler. Bu yüzden Tanrı artık dünyanın merkezinde değildir odak noktasında artık özne ve onun aklı vardır.

2. POSTHÜMANİZMİN DÜŞÜNSEL KAYNAKLARI VE ÖZNENİN DÖNÜŞÜMÜ

Posthümanizm, "ahlaki rasyonellik, bütüncül bir kimlik, aşkın bir bilinç ya da doğuştan gelen ve evrensel kabul edilen ahlaki değerler" gibi kavramlardan köklü bir kopuşu ifade eder (Braidotti,2021:119). Posthümanizm, insanın biyolojik, zihinsel ve toplumsal sınırlarının ötesine geçmeyi savunan bir düşünce akımıdır. Bu akım, insan kimliğinin yeniden tanımlanmasını, insan olmayan varlıklarla ilişkilerin keşfedilmesini ve teknolojinin insan yaşamındaki rolünün yeniden değerlendirilmesini içerir. Posthümanist düşüncenin dayanakları, yalnızca bilimsel ve teknolojik gelişmelerle sınırlı değildir; aynı zamanda hümanizme eleştirel yaklaşan felsefi perspektiflerle de yakından ilişkilidir. Hümanizmin insanı merkeze alan ancak bu süreçte belirli grupları dışarıda bırakan ve "öteki"leştiren sınırlandırıcı anlayışının dışında kalan kesimler, postmodern dönemde kadın hakları, ırkçılık karşıtlığı, queer hareket ve çevre hareketleri gibi özgürleşme mücadelelerinin öncüsü olmuştur (Braidotti, 2021: 54-55).

Postmodernizm ile ilişkili olarak, posthümanizm, özne kavramını ve insan merkezli düşünceyi sorgular. İnsanın özne olarak yitimi, bireyin toplum içindeki yerinin ve öneminin azalması ve nesneleşmesi anlamına gelir. Bu durum, teknoloji ve doğa ile bütünleşen yeni bir insan anlayışının ortaya çıkmasına yol açar. Posthümanizm, aynı zamanda insan bilincinin yeniden yapılandırılmasını ve tekil bir varlık olarak insanın yeniden inşasını da içerir. Bu, bireyin kendini ve çevresini algılama biçiminde köklü değişiklikler yapılmasını gerektirir. Tekno-doğa ve tekno-kültür bağlamında, insan yaşamının yeniden şekillendirilmesi, biyoteknoloji ve yapay zekâ gibi alanlardaki gelişmelerin insan deneyimini nasıl dönüştürebileceğine dair soruları beraberinde getirir.

Bu kapsamlı ve çok boyutlu konular, insanın gelecekteki rolünü ve insanlık durumunun sınırlarını yeniden düşünmemizi sağlar. Posthümanizm, insanın kendini aşmasını ve daha geniş bir varoluşsal bağlamda kendini yeniden konumlandırmasını teşvik eder. Bu hem felsefi hem de pratik düzeyde, insanın ve teknolojinin birbirleriyle olan ilişkilerini yeniden değerlendirmemizi gerektirir.

2.1. Posthümanizme Kavramının Ortaya Çıkışı ve Düşünsel Temelleri

Posthümanizm, insan merkezli düşünceyi sorgulayan ve insan ile doğanın birlikte var oluşunu vurgulayan bir düşünce akımıdır. Bu felsefi yaklaşım, insanı evrenin merkezi olarak gören geleneksel anlayışları terk eder ve türler arası eşitliği savunur. İnsanın, diğer canlılarla ve çevreyle olan ilişkisini yeniden tanımlamayı amaçlar ve bu bağlamda, insanın doğadaki diğer varlıklarla olan bağını güçlendirme ve onlarla uyum içinde yaşama yönünde bir bilinç geliştirmeyi hedefler. Posthümanist düşünce, insanın kendi türüne verdiği aşırı önemi eleştirir ve tüm canlıların birbiriyle bağlantılı olduğu bir dünya görüşünü benimser (Braidotti,2018:1-2).

Posthümanizm literatüründe posthuman terimini literatüre ilk defa tanıtan kişi, Mısır kökenli ve Amerika'da tanınan bir edebiyat eleştirmeni olan Ihab Hassan'dır. Hassan, 1976 yılında düzenlenen postmodern sanat konulu bir konferansta "Prometheus Olarak Bir Sanatçı: Posthümanist Bir Kültür Yolunda" isimli bir makale yayımlamıştır. Hassan, bu yeni terimle ilgili olarak şunları söylemiştir: " Bizim ilkin insanın hayranlığı ve onun bütün dışşal temsillerini içerecek şekilde insan formunun radikal bir seviyede değiştirebileceğini ve bu nedenle onun mutlaka revize edilmesinin gerektiğini anlamaya ihtiyacımız vardır. Hümanizm kendini bizim çaresizce posthümanizm demek zorunda kalacağımız bir şeye dönüşüyor olduğu için beş yüzyıllık hümanizmin sona geldiğini anlamaya gereksinim duymaktayız" (Özdemir,2021:34). Hassan insan doğasının aynı kalacağı ancak kavrayış özelliklerinde değişiklikler olacağı vurgusu yapmaktadır.

Donna Haraway ise posthümanizm alanında öncü bir figür olarak kabul edilebilir, zira onun eserleri bu disiplinin temel taşlarını oluşturmuştur. Haraway'in "A Cyborg Manifesto" adlı çalışması, 1985'te yayımlandığında, teknoloji ve biyolojinin kesişim noktasında yer alan konulara dair radikal bir perspektif sunmuştur. Bu manifestoda, Haraway, cyborg metaforunu kullanarak, yaşam/makine, insan/hayvan, akıl/vücut, doğa/kültür, erkek/kadın, beyaz/siyah gibi çift kutuplu yapıları sorgulamıştır. Bilimsel ve teknolojik ilerlemelerin, bu ikiliklerin sınırlarını belirsizleştirdiğini ve hibrit bir varoluşun doğuşuna işaret ettiğini öne sürmüştür. Haraway, bu yeni varoluş biçiminin, siborgların yükselişini müjdelediğini belirtmiştir.

Posthuman kavramı üzerine yazan bir başka yazar ise Kathrine Hayles'tır. Amerikan edebiyatı ve bilimkurgu üzerine yaptığı eleştirel çalışmalarla tanınan bir isimdir ve aynı

zamanda Duke Üniversitesi'nde akademik bir pozisyonda görev yapmaktadır. Onun "How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics" adlı 1999 tarihli eseri, posthümanist düşünceye teorik bir temel oluşturmuş ve bu alandaki önemli çalışmalar arasında yer almıştır. Hayles, insanlığın mevcut anlayışının ötesine geçilmesi gerektiğini savunan posthüman kavramını eserinde merkeze almıştır. DNA'nın hem genetik bilgiyi barındırdığını hem de protein yapısına sahip olduğunu belirterek, insan varlığının maddi ve bilgiye dayalı yönlerinin bir bütün olarak değerlendirilmesi gerektiğini vurgulamıştır. Hayles'in öne sürdüğü görüşe göre, insanın genetik yapısı çevresel ve fiziksel etmenlerin etkisi altında sürekli bir evrim içindedir. Bu süreçte, DNA'daki değişimler insanın kendi çevresiyle ve varlığıyla olan ilişkisini yeniden tanımlamaktadır. Hayles bu perspektiften hareketle, insanın durağan bir tanımının mümkün olmadığını, yaşayan ve cansız her şeyle karşılıklı etkileşimde bulunduğumuzu, bağımsız bir merkezden ziyade çevremizle bütünleşik bir varlık olduğumuzu savunur. Teknolojik ilerlemelerin bu dinamikleri daha da hızlandırdığını belirten Hayles, geleneksel insan tanımının ve bu tanımın yarattığı varsayımların artık geçerli olamayacağını vurgular. (Ağın, 2020:30-31).

Posthümanizm, özellikle 20. yüzyılın ikinci yarısında, Fransız post-yapısalcılığı, postmodernizmi ve feminist düşünce akımlarından önemli ölçüde etkilenmiş bir kavramdır. Yakın dönemde, feminist felsefenin öncü isimleri arasında yer alan Luce Irigaray, Julia Kristeva ve Judith Butler gibi düşünürlerin eserleri, Haraway ve Hayles gibi yazarları derinden etkilemiştir. 2000'lerin başlarında, İtalyan feminist teorisyen Rosi Braidotti'nin eserleri, posthümanizm alanında belirgin bir etki yaratmıştır. Braidotti, Haraway ve Hayles'in feminist perspektiflerini, oryantalizm ve post-kolonyal eleştirilerle zenginleştirerek, posthümanizmi daha geniş bir çerçeveye taşımıştır. Bu gelişmelerle birlikte, posthümanizm ve transhümanizm kavramları, Kuzey Amerika ve Batı Avrupa'nın ötesindeki toplumlar için de önem kazanmaya başlamıştır. Ayrıca, Neil Badmington gibi feminist olmayan yazarların da posthümanizm üzerine katkıda bulunduğu görülmektedir. Sonuç olarak, posthümanizm, insan deneyiminin çeşitli ve sıklıkla zıt gibi görünen yönlerini aşmayı amaçlayan bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır (Özdemir,2021:49).

Postmodernizm, çeşitli kültürel ve toplumsal yapılar içinde, değişen şartlar altında evrildiğinden, bir topluluktan diğerine veya bir bölgeden başka bir bölgeye göre

değişiklik göstererek çeşitli stiller yaratmıştır. Her coğrafyada aynı üslubun benimsenmesi mümkün değildir. Ancak, bu çeşitli yapıtların postmodern olarak adlandırılmasının sebebi, belirli karakteristikleri bünyelerinde barındırmalarıdır. Mesela, ne denli farklı stillerde olurlarsa olsunlar, tümü modernizmin karşıtıdır ve modernizmin elitist yaklaşımlarını sorgularlar. Bu sorgulama aslen modernizmin kendisinde de mevcut olduğu görülmektedir.

2.2. Postmodernizmin Posthümanizme Etkileri

Postmodernizm, 20. yüzyılın sonlarından itibaren toplumların, kültürlerin ve insanın doğasını sorgulayan bir düşünsel hareket olarak şekillenmiştir. Bu felsefi akım, modernizmin kesinlikleri ve evrensel anlatıları reddederek, çoklu bakış açılarını, öznellikleri ve kültürel bağlamları öne çıkarır (Lyotard, 1984). Modernizmin aşılması ve onun bazı ilkelerinin sorgulanması amacıyla gelişmiştir. Postmodernizm, katı kuralların, büyük anlatıların ve evrensel doğruların reddedilmesiyle karakterizedir. Temelde, bir şeyin "doğru" ya da "güzel" olmasının çok katmanlı, öznelliklere ve kültürel bağlama dayalı bir anlayışa bağlı olduğunu savunur. Postmodernizm, bireysel öznenin ve gerçekliğin mutlak bir şekilde tanımlanamayacağına inanır. Postmodern düşünce, her bireyin farklı bir gerçeklik algısı olduğunu ve bu algıların kültürel, tarihsel ve toplumsal faktörlerle şekillendiğini kabul eder. Bu, özellikle postmodern felsefede Michel Foucault ve Jacques Derrida gibi düşünürler tarafından işlenmiştir. Öznenin sabit, evrensel bir kimliği yoktur; kimlik, dil, güç ve toplumsal yapı tarafından şekillendirilir. Postmodernizm, kesin doğruların ve büyük anlatıların ötesine geçerek, çoklu bakış açıları, kültürel çeşitlilik, öznellik ve ironiye dayalı bir dünya görüşünü benimser. Hem sanatta hem de felsefede, geleneksel düşünme biçimlerini sorgular ve sürekli bir değişim, çoğulculuk ve esneklik vurgusu yapar. Postmodernizm, modernizmin "evrensel" ve "mutlak" anlayışlarını reddederek, daha çok bireysel deneyimlere, toplumsal bağlama ve kültürel çokluklara değer verir.

Postmodernizmin, insanın doğasını, kimliğini ve sosyal yapıları ele alışı, posthümanizmle benzer bir yol izler. Posthümanizm, insanın biyolojik ve teknolojik sınırlarını sorgulayan, insan-makine entegrasyonu ve insanın evrimsel ötesine geçme düşüncelerini savunan bir akımdır (Braidotti, 2013). Bu bağlamda, postmodernizmin posthümanizme etkisi, özellikle insanın merkeziyetinin ve kimliğinin sorgulanmasında önemli bir rol

oynamaktadır. Postmodernizm, insan, kültür, gerçeklik ve bilgiye dair katı sınırları ve evrensel anlatıları sorgularken, posthümanizm de insanın doğasını, sınırlarını ve merkeziyetini sorgular.

Postmodernizm, modernizmin insanı evrensel bir özne olarak konumlandıran bakış açısını reddeder. Bu, insanın dünyadaki merkezi rolünü sorgulayan bir yaklaşımdır. Jean-François Lyotard, Michel Foucault gibi düşünürler, insanın katı bir özne olarak tanımlanmasının toplum, dil ve güç ilişkileri tarafından şekillendirildiğini belirtmişlerdir. Posthümanizm de bu fikirleri alarak insan kimliğini sadece biyolojik değil, aynı zamanda teknolojik bağlamda da yeniden inşa edilebileceğini savunur. İnsan, makinelerle birleşebilen, yapay zekâ ile dönüştürülebilen bir varlık olarak tanımlanır (Braidotti, 2013).

Posthümanizm de benzer şekilde, insanın diğer varlıklar ve makineler karşısındaki üstünlüğünü reddeder ve insanın doğasında yer alan sınırlamaları sorgular. İnsanlık dışındaki varlıkların (hayvanlar, makineler, yapay zekâlar vb.) ve doğanın daha eşit bir şekilde ele alınmasını savunur. Posthümanizm, bu bağlamda postmodernizmin insanı merkeze koymayan, çoklu perspektiflere dayalı bakış açısını devam ettirir.

Posthümanizm, hümanizmin insanı diğer türlerin üzerinde ve ayrıcalıklı bir konuma yerleştiren yaklaşımını reddeder. Bu çerçevede hümanizm eleştirisi, postyapısalcı felsefe içinde belirginleşmiştir. Foucault ve Derrida gibi düşünürler, insanın dünyayı açıklamada merkezî bir özne olarak konumlandırılmasına itiraz etmiş; "mükemmel insan" idealinin doğal bir gerçeklik değil, tarihsel olarak kurulmuş bir tasarım olduğu görüşünü ileri sürmüşlerdir (Braidotti,2021:38). Postmodernizm, kimliklerin sabit ve evrensel olmadığına, kültürel ve sosyal yapılarla şekillendiğine vurgu yapar. Bu anlayış, kimliğin dinamik ve sürekli değişen bir yapı olduğunu savunur. Jacques Derrida ve Michel Foucault, kimliğin ve öznenin sosyal, dilsel ve tarihsel bağlamlarda inşa edilen yapılar olduğunu ileri sürmüşlerdir.

Braidotti'ye (2021, s. 119) göre, insanın teknolojiyle bütünleşmesi; hayvanlar ile gezegensel yaşam alanları arasındaki simbiyotik ilişkiye benzer biçimde, yeni bir transversal birleşim ve yeni bir ekozofik bütünlük ortaya çıkarır.

Posthümanizm benzer bir şekilde, insan kimliğini sadece biyolojik değil, aynı zamanda teknolojik, dijital ve siber bağlamlarda ele alır. İnsan, makinelerle birleşebilen, yapay zekâ ve biyoteknoloji ile dönüştürülebilen bir varlık olarak yeniden tanımlanır. Bu, postmodernizmin çoklu kimlik ve öznellik anlayışının bir adım daha ötesine geçerek, insanın kendisini teknoloji ve makineler aracılığıyla yeniden inşa edebilme olasılıklarını tartışır.

Posthümanizmi besleyen kaynaklardan biri, Donna J. Haraway'in 1985'te yayımlanan ve siborg geleceğine ilişkin bilimkurgu temalarını hem ütopik hem de distopik boyutlarıyla ele alan **"Bir Siborg Manifestosu"** adlı çalışmasıdır. Haraway bu metinde bedeni, acı ve adaletsizliklerin temel kaynağı olarak değerlendirir; insan-makine melezi olan siborgun ırk, sınıf, cinsiyet gibi toplumsal dışlayıcı karşıtlıkları ortadan kaldıracağını ve böylece bedenin neredeyse tümüyle silindiği bir tür ütopyanın mümkün olabileceğini ileri sürer (Le Breton, 2014:215).

Posthümanizm bu tartışmayı bir adım ileriye taşır ve insanın doğayla olan ilişkisinin daha eşitlikçi ve karşılıklı bir şekilde ele alınması gerektiğini savunur. İnsan, doğa ve diğer varlıklar arasında hiyerarşik bir ilişki kuran bakış açısının ötesine geçilmesi gerektiği fikri, postmodernizmin de etkisiyle posthümanizmde belirginleşir. Postmodernizmin etkisiyle, posthümanizm insanın evrimsel ve biyolojik yapısının sadece bilimsel bir süreçten ibaret olmadığını, aynı zamanda kültürel, toplumsal ve teknolojik bir bağlamda da şekillendiğini öne sürer. Posthümanizm, teknolojik ilerlemeyle birlikte insanın biyolojik sınırlarını aşabileceği, insan-makine entegrasyonunun geleceği olduğu fikrini taşır. Postmodernizmin çoklu gerçeklik ve öznellik anlayışı, posthümanizmin insanın teknolojiyle birleşmesi veya insanlığın "ötesine geçmesi" gibi radikal fikirleri destekler.

Postmodernizmin posthümanizme etkisi, insanın merkeziyetini, özne ve kimlik anlayışını sorgulayan, çoklu bakış açılarını ve kültürel bağlamları öne çıkaran bir düşünsel yapıya dayanır. Postmodernizm, katı sınırların ve büyük anlatıların reddedilmesi, öznelliklerin ve kimliklerin kültürel bağlama dayalı olarak şekillendiği fikrini posthümanizmdeki insan-makine entegrasyonu ve biyolojik sınırları aşma fikriyle birleştirir. Bu etkileşim, insanın sadece biyolojik bir varlık değil, aynı zamanda kültürel, sosyal ve teknolojik bağlamlarla şekillenen bir varlık olarak yeniden tanımlanmasını sağlar.

2.3.Posthuman İnsanın Özne Yitimi: İnsanın Nesneleşmesi

Posthümanizm, insanın geleneksel doğasını, biyolojik sınırlarını ve merkeziliğini sorgulayan bir düşünsel hareket olarak 20. yüzyılın sonlarından itibaren önemli bir felsefi yaklaşım haline gelmiştir. Bu bağlamda, "insanın özne yitimi" ve "insanın nesneleşmesi" posthümanist düşüncenin temel unsurlarından biridir. Özellikle posthümanizm, insanı biyolojik bir varlık olmaktan öte, kültürel, teknolojik ve sibernetik bağlamlarda yeniden inşa edilmesi gereken bir varlık olarak tanımlar. Posthümanizm, insanın biyolojik varlık olma sınırlarını aşarak, teknoloji, yapay zekâ ve biyoteknoloji gibi alanlarla etkileşimini ele alır. İnsan, yalnızca biyolojik bir varlık olarak değil, aynı zamanda makineler, dijital sistemler ve yapay varlıklarla birleşebilen bir özne olarak görülür. Rosi Braidotti'ye (2013) göre, posthümanizm, insanın doğasını yeniden tanımlarken, insanı merkezileştiren ve insan-dışı varlıkları dışlayan anlayışları reddeder. Bu yeni bakış açısının temelinde, insanın biyolojik ve kültürel sınırlarını aşabilecek potansiyelinin olduğuna dair bir düşünce yatar. Ancak bu düşünce, insanın öznelliğini ve özne olma durumunu sorgulamaktadır.

Hayles'a göre, insanın bu evrimi, teknolojiye karşı çıkan kıyametçi düşüncelerin öne sürdüğü gibi, insanlığın sonunu getirmek anlamına gelmez. Posthuman, insanın sabit bir kökene sahip olduğunu iddia eden varlık/yokluk ve ilişkisellik/tesadüfîlik gibi kültürel çerçevelerin, sanal teknolojiler ve yapay makineler aracılığıyla derinlemesine dönüşümüdür (Hayles, 1999:285).

Braidotti'ye göre, insan merkezli hümanist insan anlayışı, Antik dönemde kendisine dil verilen rasyonel bir hayvan olarak tanımlanırken, İtalyan Rönesansı'nda Leonardo da Vinci'nin Vitruvius Adam'ı ile ideal bir form kazandı. Vitruvius Adam'ın erkek bedeni, insanın düzenleyici, biyolojik, söylemsel ve ahlaki kapasitesini temsil eder. Braidotti, erkek bedenini tüm insan potansiyellerini kapsayan bir figür olarak gördüğü bu 'insan' imgesinin, Hegel'den Husserl'e, Avrupa faşizminden evrensel kültüre kadar, tek tip insan anlayışının tarihsel zincirini sürdürdüğünü ve dayattığını savunur. İnsan olmak, erkeklik ve Avrupa medeniyeti ile özdeşleştirilirken, ötekilik ise "akıl-dışılık, ahlak-dışılık, kadınlık ve batılı olmama" ile tanımlanır (Braidotti vd., 2018:25).

Scheler'in de belirttiği gibi, "yaşam değeri" makineleşmiştir: Modern medeniyetin ilerlemesiyle birlikte doğa (insanın egemenlik kurmak amacıyla makineye indirgenmiş

olduğu doğa) ve nesneler, insanın efendisi ve tanrısı durumuna gelmiş, böylece makine hayatı kontrol etmeye başlamıştır. Nesneler, her geçen gün güç, zekâ, ölçü ve estetik açısından ilerlerken, onları yaratan insan ise giderek kendi makinesinin bir parçası haline gelmektedir (2015:224).

Kendi ürettiği makinenin parçası haline gelen insan öznesi nesneleşmiştir.

Posthümanizmde insanın nesneleşmesi, etik boyutta önemli soruları gündeme getirir. İnsan ve makine arasındaki sınırların giderek daha da belirsizleşmesi, etik sorumlulukları da sorgular hale getirir. Posthümanist felsefe, bu etik soruları şu şekilde ele alır: Teknolojik gelişmeler insanın kimliğini ve öznelliğini ne ölçüde dönüştürmelidir? İnsan ve makine arasındaki etkileşimde insanın "öznellik" hakkı nasıl korunabilir? Bu sorular, posthümanizmdeki insan ve makine entegrasyonu ile birlikte ele alınması gereken önemli etik tartışmalardır.

Posthümanizm, insanın biyolojik ve kültürel sınırlarını aşmaya ve insan-makine entegrasyonunu savunmaya yönelik bir felsefi yaklaşım olarak insanın özne yitimi ve nesneleşmesi sürecini ele alır. Bu süreç, geleneksel insan anlayışlarını sorgular ve insanı teknolojiyle birleşebilen bir varlık olarak yeniden tanımlar. İnsan, özne olma durumunu kaybederek, makinelerle entegre olabilen, dijital platformlarda şekillenen bir nesne haline gelir. Posthümanizm, insanın bu dönüşüm sürecini anlamaya çalışırken, aynı zamanda etik ve toplumsal sorumlulukları da gündeme getirir. Bu bağlamda, posthümanizm, insanın teknolojik değişimlerle yeniden tanımlanmasını ve insan-makine ilişkilerinin etik boyutunu sorgular.

2.4.Posthümanizm'in Tekillik İnşası ve İnsan Bilincinin Yeniden Yapılanması

Posthümanist düşünce, teknolojinin, yapay zekânın, biyoteknolojilerin ve dijital sistemlerin, insanın öznelliği, bilinç yapısı ve hatta varlık anlayışını nasıl dönüştürdüğünü tartışır. Bu bağlamda, tekillik kavramı, insan bilincinin yeniden yapılanması açısından önem taşır.

Ray Kurzweil'in tanımıyla tekillik, teknolojik değişimin hızının, insan yaşamını geri dönülemez şekilde dönüştürecek kadar arttığı ve bu değişimin etkilerinin de o ölçüde derinleşeceği, gelecekteki bir dönemi ifade eder (Kurzweil, 2020:19).

Kurzweil'e göre, bilim ve teknolojinin tekillik aşamasına ulaşabilmesi için altı aşamadan geçmesi gerekmektedir. İlk aşama, fiziksel ve kimyasal evrimi kapsar; ikinci aşama, biyoloji ve DNA'nın evrimini içerir; üçüncü aşama, beyin yapısı ve sinir sisteminin evrimini ifade eder; dördüncü aşama, teknolojinin evrimidir; beşinci aşama, insan zekâsının teknoloji ile birleşerek evrimleşmesidir ve altıncı aşama, tekillik noktasına ulaşılmasıyla birlikte, madde ve enerji örüntülerinin zekâyla beslenerek Evren'in uyanışa geçmesidir. Bu aşamada, Evren'in bilinçsiz madde ve mekanizmaları, zekânın daha yüksek formlarına dönüşecektir (Kurzweil, 2020: 29 -39-40).

Posthümanizm, insan bilincinin geleneksel biyolojik ve kültürel sınırlarla tanımlanmasını sorgular. N. Katherine Hayles (1999), insan bilincinin dijitalleşmesi ve insan-zihin ilişkisinin yeniden yapılandırılması üzerine derinlemesine bir analiz sunar. Hayles'e göre, insan bilinci, yalnızca biyolojik bir süreç olmaktan çıkarak, dijital ve sanal ortamlarda da varlık gösterebilecek bir yapıya bürünebilir. Bu süreç, insanların biyolojik zihinleri ve yapay zeka arasındaki sınırların giderek daha da belirsizleşmesiyle mümkün hale gelir. Hayles, bu yeniden yapılanmanın insanın "insan" olma halini sorgulamasına yol açtığını, çünkü insan ve makinelerin giderek daha iç içe geçmiş hale geldiğini savunur. İnsan bilincinin dijitalleşmesi, insanın yalnızca fiziksel varlık olarak değil, dijital sistemler içinde var olan bir özne olarak yeniden tanımlanmasını gerektirir (Hayles, 1999). İnsan bilincinin yeniden yapılanması, bir bakıma insanın teknolojik araçlar ve yapay zekâ ile iç içe geçtiği, biyolojik varlık olarak öznelliğini kaybettiği bir süreci kapsar.

Taklit edilmiş insan zihni, bir bilgisayar ortamında yazılım şeklinde varlık kazanır. Bu sayede zihin, robotik bileşenler aracılığıyla dış dünyayla etkileşime girebilir veya sanal bir gerçeklikte varlık gösterebilir (Bostrom,2021:48). Sanal ölümsüzlük, beynin içinde depolanan bilginin – bir kişinin anıları, deneyimleri ve kişiliği – dijital ortama aktarılabilmesi anlamına gelir. Bu bilgiler bir kez düzenlenip depolandığında, robotik sistemlere veya sanal gerçeklik sunucularına aktarılabilir. Sürekli güncellemeler ve çoklu yedeklemeler sayesinde, bu verilerin yüklenip indirilme işlemleri sonsuz bir şekilde tekrarlanabilir hale gelir, bu da kişinin sanal varlığının neredeyse ölümsüz olmasını sağlar (Sezen, 2021:118-119).

Ağda varlıklarını sürdüren yazılım tabanlı bireyler, ihtiyaç duydukları ya da istedikleri an, sanal gerçekliğin çeşitli alanlarında sanal, holografik ya da sisli yansımalardan oluşan

bedenler, nanobot grupları ve diğer nano teknoloji biçimleriyle şekillendirilmiş bedenlerden birini oluşturabileceklerdir (Kurzweil,2020:483-484).

Dijital ve sanal ortamlarda bedenin ve bilincin yeniden şekillenmesi geleneksel biyolojik bedenin sınırları dışında, bir insanın bilinci ağda varlık gösterebilir ve sanal ortamda farklı biçimlerde var olabilir anlamına gelmektedir. Bu, insan bilincinin fiziksel sınırlarından bağımsız bir şekilde dijitalleşmesi, yani bedenin, zihnin ve kimliğin sanal gerçeklik içinde yeniden inşa edilmesi sürecini ifade eder.

Sanal bedenlerin, holografik ya da nanoteknolojik yapılarla oluşturulabilmesi, insanın bilincini fiziksel formdan bağımsız olarak var edebilmesini mümkün kılmaktadır. Bu, bilincin sadece biyolojik bir varlık olarak sınırlı olmadığı ve sanal ortamda da devam edebileceği fikrini güçlendirir. İnsan zihninin dijitalleşmesi, bilincin zaman ve mekân sınırlarını aşarak farklı dijital bedenler ve kimlikler aracılığıyla varlık göstermesine olanak tanır. Bu bağlamda, insan bilincinin yeniden yapılanması, yalnızca biyolojik sınırları aşan bir varoluşu değil, aynı zamanda kimlik, deneyim ve anıların yeniden yapılandırılmasını da içerir. İnsan bilincinin bir bilgisayar ağında, sanal gerçeklikte ya da holografik ortamda yeniden varlık bulması, onun daha esnek, dönüştürülebilir ve sınırsız bir yapıya bürünmesi anlamına gelir. Bu durum, bilinçli varlıkların biçimlerinin, deneyimlerinin ve kimliklerinin dijital ortamlar üzerinden yeniden tasarlanabilir ve çoğaltılabilir olmasını sağlar. Sonuçta, insan bilincinin bu şekilde yeniden yapılanması, insanlık tarihinin biyolojik ötesi bir dönüm noktasına işaret eder, insanın bilincini somut fiziksel bedenin ötesine taşır.

Nanoteknoloji gibi bir mühendislik pratiği sayesinde, maddenin en küçük bileşenleri kullanılarak oldukça büyük ölçekte etkiler ve işler ortaya konulabilmektedir. Tıp ile mühendisliğin kesişiminde yer alan biyoteknoloji ise hücre naklini ve bedenin eklem uzuv yapılarının değiştirilmesini mümkün kılar. Benzer biçimde bilgi teknolojileri; bilişsel bilim, dijital sistemler ve yapay zekâ uygulamalarıyla birleşerek insan yaşamını köklü dönüşümlerin eşiğine getirmiştir. Transhümanizmin temel araçları sayılan bu teknolojilerin, insan hayatını daha iyi ve daha kolay hale getireceği varsayılmaktadır; zira bunların insan zihnini ve bedenini güçlendirmeye yönelik geniş imkânlar sunduğu düşünülür. Ayrıca insanla sınırlı kalmayan, siborg ve genetik birleşimler üzerinden yeni bir varlık türünün üretilebilmesi için ileri teknolojilerin önemli bir fırsat olduğu kabul

edilir. Makineyle bütünleşme, yani teknolojik tekillik, dinî ve manevi kurtuluş anlayışlarının vaat ettiği "kurtuluştan" daha somut ve gerçekçi bir kurtuluş sunma iddiasındadır. Bu nedenle teknolojik tekillik, insanın kendini aşarak posthuman bir varoluş düzeyine geçişini destekleyen en kritik işlevlerden biri olarak görülür. Transhümanistlere göre posthuman olmak, "insana özgü" sayılan niteliklerden bir sapma değil; bu niteliklerin daha radikal ve aşkın bir düzlemde yeniden kurulması anlamına gelir (Aydın, 2021: 205).

İnsanın bilincinin sanal bedenlerle ifade bulması, kimlik ve özgürlük kavramlarını sorgular hale getirebilir. Dijital bedenler, kişilik ve kimlik birliğini sürdürmek yerine, sürekli olarak değişebilen, çoğaltılabilen ve modifiye edilebilen varlıklar olabilir. Bu durum, bireylerin kendilerini tanıma biçimlerini zayıflatabilir. Ayrıca, bu tür bir teknolojiye erişimi olanlar arasında eşitsizlikler de yaratabilir; yani sadece bazı bireyler sanal ölümsüzlük ve dijital kimlik dönüşümü imkanlarına sahip olabilirken, diğerleri dışlanabilir.

İnsan zihninin sanal bir varlık haline gelmesi, biyolojik varoluşumuzla bağlantıyı koparabilir. İnsan doğasının, duygusal ve fizyolojik bağlamdaki derin deneyimlerinin dijital ortama taşınması, insanın "doğal" deneyimlerinden ne kadar uzaklaşacağı sorusunu gündeme getirir. İnsan zihninin dijital ortamda var olması, onu mekanikleşmiş ve soyut bir hale getirebilir. Bu da insanın doğasındaki duygusal, sezgisel ve biyolojik yönlerin değerinin göz ardı edilmesine yol açabilir.

Sanallaştırılmış insan bilincinin "ölümsüz" hale gelmesi fikri, etik açıdan büyük tartışmalar yaratabilir. Kimin bilincinin dijitalleştirileceğine, bu süreçlerin kimler tarafından kontrol edileceğine ve dijital bedenlerin nasıl kullanılacağına dair sorular açığa çıkar.

Sanal ölümsüzlük ve dijital bedenler, toplumsal yapıları köklü bir şekilde değiştirebilir. Bu tür teknolojiler sadece bireysel bir dönüşümü değil, aynı zamanda toplumun genel işleyişini, normlarını ve değerlerini de etkiler. Örneğin, bu tür bir teknolojiye erişimi olan elit bir kesim, toplumsal eşitsizlikleri daha da derinleştirebilir. Diğer taraftan, sanal bedenlere dönüşme süreci, insanlar arasındaki gerçek, fiziksel etkileşimin azalmasına, empati ve bağ kurma yeteneklerinin zayıflamasına yol açabilir.

İnsan bilincinin sanal ortamda yeniden inşası heyecan verici bir fikir olabilir, ancak bu teknolojinin insanlık için getirebileceği derin etik, felsefi ve toplumsal sorunlar göz önünde bulundurulmalıdır. Teknolojik ilerlemeyi insan hakları, özgürlükler ve toplumsal adalet gibi temel değerlerle dengelemek, bu tür bir dönüşümün insanlık için gerçekten faydalı olup olmayacağını belirleyecektir.

2.5.Posthümanizm ve Tekno-Doğa, Tekno-Kültür Bağlamında İnsan Yaşamının Yeniden Şekillenmesi

Posthümanizm, teknolojik ilerlemenin, insanın biyolojik ve kültürel sınırlarını aşmasına olanak sağlayan bir düşünsel ve felsefi yaklaşımdır. İnsanlık tarihinin çeşitli dönemlerinde, teknoloji ve kültür, insan yaşamının şekillenmesinde önemli bir rol oynamıştır. Bununla birlikte, posthümanizm, insanın biyolojik doğasının ve varlığının ötesine geçerek, insan yaşamının teknolojiyle birleşmesi sürecini kapsamaktadır. Bu bağlamda, tekno-doğa ve tekno-kültür gibi kavramlar, teknolojinin insan hayatı ve çevresi üzerindeki etkisini anlamada önemli bir rol oynamaktadır. Posthümanizm, insanın sadece biyolojik varlık olmanın ötesine geçmesini ve teknolojiyle birleşerek daha farklı bir varoluş biçimi kazanmasını savunur.

Posthümanist düşünür Donna Haraway, Batı metafiziğinin doğa ve kültür arasında oluşturduğu karşıtlık gibi, doğa ile teknoloji arasındaki ayrımın da geçerliliğini yitirdiğini belirtmektedir. Bu bakış açısına göre, tıpkı zihin ile beden veya erkek ile kadın arasındaki ikiliğin artık geçerli olmaması gibi, doğa ve teknoloji arasındaki sınırlar da ortadan kalkmıştır (Haraway,1991:176). Bu perspektifi Haraway'in düşüncelerini izleyerek Sayborg (insan ve makine birleşimi organizma) deneyiminden yararlanarak ele alan Anne Kull, önce teknoloji ile kültürü birleştirerek "tekno-kültür" kavramını oluşturmakta, ardından doğayı teknolojiyle birleştirerek "tekno-doğa" anlayışını geliştirmektedir (Kull,2002:279-288).

Tekno-bilim, tekno-ekonomi, tekno-kapitalizm gibi birçok yeni türevle birlikte kullanılan tekno-doğa, insan yaşamındaki doğal unsurların artık teknolojiyle iç içe geçtiği ve insan doğasının teknoloji tarafından şekillendirildiği bir varoluş biçimini ifade etmektedir. Bu anlayışa göre, zaman ve mekânın birleşimi olarak insan dünyası, artık herhangi bir biçimde teknolojiden bağımsız olarak düşünülemez (White ve Wilbert, 2009: 5-7).

Posthümanizm, insanı doğanın ve kültürün bir parçası olarak görmek yerine, insanın biyolojik, fiziksel ve kültürel sınırlarını aşmasını hedefleyen bir yaklaşımdır. İnsanlığın evrimi, teknolojik ilerlemelerle paralel bir şekilde ilerlemekte ve insan doğasının yeniden şekillendirilmesine olanak tanımaktadır. Bu yeniden şekillendirme süreci, insanın bilincinin dijitalleşmesi ve sanal ortamlarda varlık bulması gibi kavramlarla öne çıkmaktadır (Hayles, 1999). Posthümanist bakış açısı, insanın biyolojik sınırlamalarının ötesine geçmesini ve insan bilincinin sanal ortamda varlık bulmasını mümkün kılar. Bu, insanın doğayla olan ilişkisini dönüştürür, çünkü insan artık sadece biyolojik bir varlık değil, aynı zamanda dijital bir varlık olarak da var olabilir (Braidotti, 2013).

Teknolojik gelişmeler, insanların biyolojik sınırlarını aşmalarına ve daha uzun süre yaşamalarına, hatta dijital ortamda ölümsüzleşmelerine olanak tanıyabilir. Bununla birlikte, bu tür teknolojik ilerlemelerin etik, toplumsal ve kültürel sonuçları büyük tartışmalara yol açmaktadır. İnsan yaşamının teknolojiyle birleşmesi, insanın doğayla olan ilişkisini değiştirirken, aynı zamanda toplumdaki güç dinamiklerini de etkileyebilir (Bostrom, 2008).

Tekno-kültür, teknolojinin kültürel yapılarla birleşerek insan kimliğini şekillendirdiği bir süreçtir. Teknolojinin toplumsal yaşamda artan rolü, insanların kültürel kimliklerini yeniden biçimlendirmelerine olanak tanımaktadır. Bu bağlamda, kültürel üretimler, dijital ortamlar ve sanal gerçeklikler aracılığıyla daha geniş bir etkileşim alanı bulmaktadır. İnsanlar, sanal dünyalarda yeni kimlikler oluşturabilir, toplumdan bağımsız olarak kendilerini ifade edebilirler. Bu durum, kültürel sınırların daha esnek ve değişken hale gelmesine yol açmaktadır (Braidotti, 2013).

Teknolojinin kültürle birleşmesi, aynı zamanda toplumsal yapıları da dönüştürür. Kültürel normlar ve değerler, teknolojik gelişmelerin etkisiyle değişir. Dijital medya, sosyal ağlar ve sanal gerçeklik, insanın toplumsal etkileşim biçimlerini değiştirmiştir. Bu tür teknolojiler, bireylerin kimliklerini nasıl inşa ettiğini, toplumsal cinsiyet rollerini ve kültürel normları nasıl deneyimlediklerini etkiler. Ayrıca, bu teknolojiler insanların özgürlüklerini ve toplumsal statülerini yeniden tanımlar (Miller, 2017).

Posthümanizm, teknolojinin insan yaşamını dönüştürme gücünü vurgulayan bir düşünsel akım olarak, insanın doğa ve kültürle olan ilişkisini yeniden şekillendirmektedir. İnsanların biyolojik sınırları aşarak dijital ortamda varlık bulması, insan doğasının ve

kimliğinin yeniden inşa edilmesi sürecine yol açmıştır. Teknolojinin doğayla ve kültürle birleşmesi, insanların çevreleriyle etkileşim biçimlerini değiştirmiş, aynı zamanda kültürel kimliklerini yeniden inşa etmelerine olanak sağlamıştır. Bu dönüşüm, insanın yaşam biçimlerinin, toplumsal yapılarının ve bireysel kimliklerinin teknoloji aracılığıyla nasıl yeniden şekillendiğini göstermektedir.

3. ELEKTRONİK KÜLTÜRDEN, DİJİTAL KÜLTÜRE ÖZNENİN DÖNÜŞÜMÜ

Elektronik iletişim ve medya teknolojileri, 19. yüzyılın sonlarında telgrafın yaygın kullanıma girmesiyle hız kazanmış; sonrasında telsiz ve telefon gibi yeniliklerle daha da gelişmiştir. 20. yüzyılın başlarında sinema, radyo ve televizyonun ortaya çıkışı, kitle iletişiminin yapısını köklü biçimde dönüştürerek kültürel etkileşimi derinden etkilemiştir. Elektronik kültür, iletişim yapısını ve içeriğini dönüştürerek, öznenin algı ve ifade biçimlerini etkiledi.

İnternetin geniş kitleler tarafından kullanılmaya başladığı 1990'lı yıllar, Web 1.0 dönemi olarak değerlendirilir; bu süreçte web siteleri günümüzle kıyaslandığında daha basit, statik ve adeta bir "broşür" görünümündedir. Web 1.0 evresinde site sayısı sınırlıydı ve kullanıcılar çoğunlukla yalnızca sunulan içeriği okuyan, pasif alıcılar konumundaydı. Günümüzde ise internet, hayatın hemen her alanına nüfuz ederek bizim için önemli bir yaşam pratiğine dönüşmüş; pek çok gerekçeyle çevrimiçi ortamda zaman geçirir hâle gelmiş bulunuyoruz. Alışverişten sosyal ilişkilere, boş zamanı değerlendirmeden bilgi edinmeye, hatta seyahat planlamasına kadar çok sayıda etkinlik internet üzerinden yürütülmektedir. Nitekim "21. yüzyılda teknolojinin gelişmesiyle birlikte özelde internet imkânlarının gelişmesi yaşam tarzı ve tüketim alışkanlıklarının hızla değiştiği gözlemlenmektedir" (Yulu ve Kapan, 2020: 2). Web 2.0 dönemi ise sosyal ağlara olanak tanımıştır. Dijital sosyal ağlar, bireylerin birbirleriyle bağlantı kurmasını ve bilgi paylaşımını kolaylaştırarak, etkin bir kullanım alanı yarattı. Dijital kültür, iletişim yapısını daha da kişiselleştirerek, öznenin dijital ortamda kendini ifade etme ve algılama biçimlerini yeniden şekillendirdi. Michel Foucault'nun panoptikon kavramı, dijital çağda öznenin gözetim ve kontrol altında yaşadığı bir toplumu anlamamıza yardımcı olurken, dijital panoptikon, bireylerin sürekli izlendiği ve veri toplandığı bir gerçekliği ifade ediyor. Bu süreç, öznenin dijital dönüşümünü ve toplumsal ilişkilerin yeni dinamiklerini anlamamız için kritik öneme sahiptir.

3.1.Elektronik İletişim ve Medya Teknolojisinin Ortaya Çıkışı ve Gelişimi

On dokuzuncu ve yirminci yüzyıllar, bilim ve teknoloji alanında önemli dönüşümlere sahne olmuştur. On dokuzuncu yüzyıl, radyo, telgraf, fotoğraf makinesi ve telefon gibi

devrim niteliğinde buluşlara tanıklık etmiştir. Aynı dönemde, baskı teknolojileri de büyük ilerlemeler kaydetmiştir. Bu yeniliklerin ilki, kağıt üretim makinelerinin geliştirilmesi ve kağıt imalat sürecinin endüstrileşmesi olmuştur. Nicolas Louis Robert'ın 1798'de tasarladığı makine sayesinde, zaman içinde üretim hacmi on katına çıkmış ve maliyetler düşürülmüştür. İkinci bir yenilik, Mergenthaler tarafından geliştirilen yeni font ve dizgi teknikleri olmuştur. Yirminci yüzyıla gelindiğinde, bu teknolojilerin evrimi, televizyon, radyo, bilgisayar ve fotokopi makinesi gibi iletişim araçlarının icadı ve gelişimiyle devam etmiştir (Baldini, 2000: 90).

Yazılı ve basılı medyanın uzun süreli liderliğini, bireysel ve toplumsal iletişimde büyük etkiler yaratan telefon, telgraf ve fotoğraf makinesi gibi icatlar izlemiştir. Elektrik ve elektronik alanındaki devrim, 19. yüzyılın ortalarında başlayarak, matbaa kadar önemli dönüşümlere sebep olmuştur. Bu döneme dek, haberlerin yayılması atlı kuryelere, posta arabalarına, ilk trenlerin hızına ve deniz taşımacılığının kapasitesine bağlıydı. Samuel Morse'un elektrikli telgrafı bulmasıyla, iletişim alanında elektrik-elektronik çağının başlaması, haberleşmede yeni ve hızlı bir dönemi müjdelemiştir (Baldini, 2000: 88).

Telefon, telgraftan sonra icat edilen ve temel elektronik iletişim araçları arasında yer alan bir devrimdi. Ses aktarımını temel alan bu cihaz, telgrafın pek çok kısıtlamasını ortadan kaldırmıştır. Telgrafın aksine, Mors kodu bilgisine veya okuma yazma becerisine ihtiyaç duymadan, kullanım kolaylığı sayesinde evlere ulaşması mümkün olmuştur. 19. yüzyılın son çeyreğine gelindiğinde, telefonun sunduğu konfor ve verimlilik, özellikle varlıklı ailelerin evlerinde tercih edilmesine yol açmıştır (Crowley ve Heyer, 2010:184).

İnsan sesinin hertz dalgaları aracılığıyla kablosuz olarak iletilmesi, iletişimde devrim yaratan bir dönüm noktasıydı. İletişimin sadece belirli iki yer arasında gerçekleşeceği düşüncesi yaygındı. Ancak radyo, bu sınırlı perspektifi değiştirdi. Yirminci yüzyılın başlarında, önce Amerika Birleşik Devletleri'nde sonra da Birleşik Krallık'ta hanelere giren radyo, düzenli yayın yapan istasyonların artmasıyla 1920'lerde neredeyse bütün endüstrileşmiş ülkelerde popüler hale geldi. Transistör, radyonun evrensel bir fenomen olmasını sağladı; bu küçük ve taşınabilir cihaz, bağımsız bir elektrik kaynağı olan dayanıklı pil ile çalışıyordu. Bu, radyo yayınlarının yirminci yüzyılda, en az gelişmiş ülkelerde bile, şehir altyapısının olduğu her yerde, fakirlere dahi sürekli ve evrensel olarak erişebilmesine olanak tanıyan büyük bir avantajdı (Hobsbawm, 1996: 572).

Radyo yayını, iletişim alanında yeni tartışmalar ve bakış açıları sunarak, zamanla televizyon, ardından internet ve yeni medya gibi evrensel araçlarla donatılmış bilgisayarlar ve mobil cihazlar gibi teknolojilere yerini bırakmıştır. Bu geçiş, insanlar, toplumlar ve iletişim araçları arasındaki ilişkilerde derin değişiklikler meydana getirmiştir.

3.1.1. Telgraf, Telsiz, Telefon

Telekomünikasyon tarihi açısından devrim niteliğinde bir buluş olan telgraf, uzak mesafeler arasında yazılı iletişimi mümkün kılan bir sistemdir. Bu sistemin yaratıcısı Morse, noktalar ve çizgiler kullanılarak oluşturulan Morse Kodu'nu geliştirmiştir. Atabek'in (2001: 60) belirttiğine göre, bu kodlama yöntemi, günümüzün dijital döneminin temelini oluşturan ikili sayı sistemini kullanan ilk iletişim teknolojisidir ve böylece dijital iletişimin temelleri atılmıştır.

Telgrafın icadı, uzaktan mesaj gönderme ihtiyacına cevap verdiği için toplum tarafından hızla kabul görmüş, kullanılmış ve yaygınlaşmıştır (Aziz, 2012: 89). 19. yüzyılda global olarak birçok ülkede tercih edilen telgraf, Türkiye'de telefon haberleşme sistemi kuruluncaya dek en yaygın iletişim aracı olarak hizmet vermiştir.

İletişim teknolojilerindeki ilerlemeler, telgrafın bir zamanlar sahip olduğu önemi azaltmıştır. Bu alandaki en büyük rekabetçiler arasında ilk olarak teleks, ardından faks ve telefonun keşfi ve yaygınlaşması gelmiştir. Ayrıca, cep telefonlarındaki SMS hizmeti ve internet teknolojisinin ortaya çıkışı ve sunduğu hizmetler de telgrafın yerini almıştır (Aziz, 2012: 89-90).

İlk kablosuz telsizi icat eden Marconi olmuştur. Marconi'nin İngiltere'de ün kazanması, 1900'lerin başlarında telsiz teknolojisinin ortaya çıkışıyla başlamıştır. O dönemde, bir sahil güvenlik gemisini kurtararak şöhretini artırmıştır. 1909'da ise, ABD'de bir gemi batarken, telsiz operatörü görevini sürdürmüş ve acil yardım çağrısı yaparak, gemideki bir kişi kalp krizi geçirip hayatını kaybetse de, diğer tüm mürettebatın kurtarılmasını sağlamıştır. Bu olaylar neticesinde, telsiz teknolojisi denizcilik sektöründe hızla yaygınlaşmıştır (Raboy, 2016: 23). Telsiz teknolojisi daha sonra ABD donanmasında etkin olarak kullanılmaya başlanılarak anında iletişim konusunda çığır açmıştır.

Telefon, günümüzde her yaştan insanın sıkça kullandığı bir iletişim aracıdır ve bu cihaz, 1876'da Alexander Graham Bell tarafından icat edilmiştir. Bell'in buluşu, sesin aktarılmasını sağlamakla sınırlı kalmayıp, telgraf gibi hızlı ve doğrudan iletişim imkanları da sunmuştur. Dursun'un (2010: 241) belirttiği gibi, "İletişim faaliyetleri, binlerce yıl süren gelişimden sonra, insanların fiziksel olarak aynı yerde olmaksızın birbirleriyle anında iletişim kurabilmelerini sağlayacak şekilde temelden bir dönüşüm geçirmiştir."

Alexander Graham Bell'in telefon icadını patentledikten sonra kurduğu şirket, zamanla AT&T (Amerikan Telefon ve Telgraf) adını alarak telekomünikasyon alanında hakim bir güç haline gelmiştir. Telefonun bulunması, diğer pek çok teknolojik gelişme gibi, hızlı bir talep artışına yol açmış ve bu da 6000'den fazla telefon hizmeti ve cihazı sağlayan şirketin doğmasına sebep olmuştur. Ancak, sayısız üretici ve uyumsuz ağlar arasındaki çatışmalar, özellikle 1890'larda Hawaii'de Mutual ve Bell müşterilerinin birbirleriyle iletişim kuramaması gibi sorunlara yol açmıştır. AT&T, bu sorunları fırsata çevirerek birçok rakip şirketi bünyesine katmış ve 1913'e kadar piyasanın büyük bir kısmını elinde tutmuştur, bu hakimiyet 1984 yılına dek sürmüştür (Atabek:63-64).

Telefonun ilk ortaya çıktığı dönemlerde, iletişim için hızlı bir yöntem sunmuş olmasına rağmen, istenilen kişiye ulaşabilmek için santral operatörlerinin aracılığı gerekiyordu. Bu operatörler, arama yapan ile aranan kişiler arasındaki iletişimi, fişleri takarak sağlardı. Metal ahizenin 1885'te üretilmesiyle birlikte, telefon kullanımı toplum içinde hızla arttı ve nihayetinde telgrafın yerini alarak yaygınlaştı.

3.1.2. Sinema, Radyo, Televizyon, Uydu Yayıncılığı

Sinema gibi sanat formları da, tıpkı diğer sanat dalları gibi, zaman içinde yaşanan teknolojik ilerlemelerle evrilmiştir. Sanatın çeşitli kolları, toplumun politik, felsefi ve ekonomik yapısının yanı sıra, teknolojik ilerlemelerin de etkisi altında şekillenmektedir (Monaco,2000:69). Estetik endişeler bazen teknolojik ilerlemeyi harekete geçirirken, diğer zamanlarda teknoloji, yeni estetik anlayışlarının veya fonksiyonların ortaya çıkmasına önayak olmaktadır. Bu karşılıklı etkileşim, toplumun sanat algısını ve kültürel yapısını şekillendirmektedir. Tarihsel olarak, rastgele buluşlardan çok, bu buluşların meydana getirdiği sonuçların önemli olduğunu vurgulayan C.W. Ceram, sinemanın izlenebilir bir form kazanmasının teknik evrimini, mühendis Rudolph Thun'un tasnifini kullanarak açıklamaktadır:

Dönen bir disk üzerindeki ardışık delikler aracılığıyla, kesintisiz hareket halindeki görüntülerin yaratılması, hareketin oluşumunu sağlayan aşamalı resimlerin tam veya kısmi sıralarla ard arda sıralanması, lensler ve aynalar yardımıyla bu resimlerin optik olarak düzenlenmesi, uzun film şeritlerinin kullanılması ve son olarak hareketli görüntülerin projeksiyonu (Ceram, 2007: 48).

Sinema hem zengin hem de fakir her kesime hitap edebilen ve iletişimde güçlü bir araç olarak, topluma yönelik mesajları başarıyla iletebilen en etkili kitle iletişim yöntemlerinden biridir. Ekonomik açıdan herkese eşit derecede ulaşabilen sinema, kitle iletişim araçlarının temel görevleri arasında yer alan toplumsal bütünleşme ve eğlenceyi (Aziz, 2012: 128- 129).Bir araştırmada, sinemanın geçmişten günümüze ve geleceğe olan etkisi, insanlara doğrudan seslenmesi ve hissettirdiği duygularla kitleleri etkileme gücüne sahip olduğu belirtilmiştir. Ayrıca, bu araştırmada, sinemanın ideolojik ve politik etkilerinin altı çizilmiştir (Karakoç ve Mert, 2013: 283-284).

Elekronik iletişimin diğer bir aygıtı da radyodur. Radyo, günümüzde hala yaygın olarak tercih edilen iletişim teknolojilerinden biridir. Uzun ve kısa otomobil yolculuklarında sıkça başvurulan bu araç, elektronik medyanın öncülerinden sayılır. İnsanların bilgi alışverişi ve eğlence için kullandığı radyo, kitle iletişim araçları içinde benzersiz bir yere sahiptir. İletişim tarihinin en etkili araçlarından biri kabul edilen radyo**,** Maxwell, Marconi, Hertz ve Tesla'nın çalışmalarının birikimiyle ortaya çıkan bir buluştur. İlk radyo yayınları 1920'li yıllarda Avrupa'da Hollanda'da, ABD'de ise Pittsburgh'da gerçekleştirilmiştir. 1920'lerden itibaren radyo yayıncılığı özellikle Batı Avrupa ve Kuzey Amerika'da kısa sürede yaygınlaşmış ve kurumsallaşmıştır. ABD'de 1940'ların başında yaklaşık 50 olan radyo istasyonu sayısı, 1948'e gelindiğinde 500'e yükselmiştir. Alman AEG firmasının, plakların yerini alması amacıyla geliştirdiği ses kaydedici teknolojisinin ilerlemesi de bu büyümeyi desteklemiştir. 1950'li yıllarda ise radyo, Amerika'da en yüksek yaygınlık düzeyine ulaşmıştır (Jeanneney, 2009: 236-245).

Radyo yayını, bir haberin veya mesajın (konuşma veya müzik gibi) topluma ses dalgaları yoluyla iletilmesi sürecidir. Bu iletim, elektromanyetik dalgalar (hertz dalgaları olarak da bilinir) kullanılarak gerçekleştirilir. Bu yöntem, bilgiyi geniş bir dinleyici kitlesine hızlı ve etkili bir şekilde ulaştırmanın bir yoludur (Aziz, 2012: 128- 129).

1930'lar ve 1940'lardaki radyo dönemi, işitsel içerik ve eğlence anlamında bir zenginlik dönemi olarak kabul edilirken, pek çok uzman, 1950'lerde televizyonun yükselişiyle radyonun gözden düşeceğini tahmin etmişti. Ancak bu beklenti gerçekleşmedi. Radyo, başlangıçta canlı müzik yayınlarıyla ulusal bir fenomen olmuşken, 1950'lerin kayıt teknolojisindeki ilerlemeler ve gençlik kültürünün yükselişi, ulusal yayıncılıktan yerel yayıncılığa geçişle birleşerek radyonun devamlılığını sağlamıştır. Bu dönüşüm, radyonun sadece bir eğlence aracı olmaktan çıkıp, gençlerin sesini duyurduğu ve toplumsal değişimlere yön verdiği bir platform haline gelmesine olanak tanımıştır.

Televizyon, günümüzde en sık kullanılan iletişim araçları arasında yer almakta ve hem görsel hem de işitsel bilgileri uzak mesafelere aktarabilme özelliğiyle öne çıkmaktadır. Bu mucizevi cihaz, dünyanın dört bir yanındaki sesleri ve görüntüleri evlerimize taşıyarak, küresel bir köy haline gelmemizi sağlamıştır. İnsanların bilgi edinme ve eğlenme şeklini kökten değiştiren televizyon, aynı zamanda toplumsal iletişimde de önemli bir rol oynamaktadır.

1936'da, BBC'nin Londra'daki Alexandra Palace'da kurduğu stüdyodan gerçekleştirilen ilk televizyon yayını, büyük bir merak uyandırdı. Bu tarihi yayın, o dönemde sınırlı sayıda bulunan televizyon alıcıları nedeniyle ne yazık ki geniş bir izleyici kitlesine hitap edemedi. Yine de bu ilk adım, televizyon yayıncılığının geleceği için önemli bir dönüm noktası oldu ve medya tarihindeki yerini aldı (Rigel, 1991: 26).

Televizyon, günümüzde sadece geniş bir kullanım alanına sahip olmakla kalmayıp, sunduğu çeşitli içeriklerle bireylerin yaşam biçimlerini şekillendirme ve onların hissiyatını ve düşünce yapısını dönüştürme gücüne sahiptir. Mutlu'nun (2008: 22) işaret ettiği gibi, televizyon hakkındaki eleştiriler genellikle bu medya aracının içeriğine odaklanmakta ve bu içeriğin politik, sosyal, ekonomik ve kültürel dinamiklerle nasıl iç içe geçtiği incelenmektedir.

İlk televizyon yayını 1936 yılında Londra'da gerçekleştirilmiş olmakla birlikte, televizyon yayıncılığının Avrupa'nın diğer ülkelerinde yaygınlaşması esasen İkinci Dünya Savaşı'nın bitiminden sonra mümkün olmuştur. Bu nedenle 1950'ler, televizyon yayıncılığının çok hızlı bir ivme kazandığı dönem olarak öne çıkar. Nitekim 1945'te ABD'de sadece 6 televizyon istasyonu ve yaklaşık 10 bin televizyon alıcısı bulunurken,

1961 yılına gelindiğinde televizyon alıcısı sayısı 35 milyona ulaşmıştır (Jeanneney, 2009: 265).

Türkiye'nin iletişim altyapısında önemli bir dönüm noktası, 1968 yılında PTT'nin INTELSAT üyeliği ile başlamıştır. Bu üyelik sayesinde, uydu teknolojisi kullanılarak ilk defa telefon hatları oluşturulmuştur. Ancak, uzun bir süre boyunca uydular aracılığıyla canlı yayın yapabilmek mümkün olmamıştır.

Türkiye, uzaydaki varlığını güçlendirmek adına ilk uydusu olan Türksat 1B'yi 11 Ağustos 1994'te uzaya göndermiştir. İkinci uydusu Türksat 1C'yi de 10 Temmuz 1996'da yörüngeye yerleştirmiştir. Ardından, Türksat 2A 10 Ocak 2001'de ve Türksat 3A ise 13 Haziran 2008'de fırlatılarak, Türkiye'nin uzaydaki iletişim kapasitesini artırmıştır.

Uydu yayıncılığı sektörü, çeşitli zorluklarla karşı karşıya kalabiliyor. Uydu pozisyonları, frekanslar gibi sınırlı bir kaynak olarak görülüyor ve bu durum, ülkeler arası tahsis konusunda anlaşmazlıklara sebep olabiliyor. Uyduların getirdiği en dikkat çekici değişikliklerden biri, CNN gibi uluslararası yayın yapan kanalların yükselişi ve medya alanında monopolleşme eğiliminin artmasıdır. Uydular sayesinde, küresel çapta bir iletişim ağı kurulmuş durumdadır (Gönenç, 2004: 19).

Uydu yayıncılığının monopolleşmesi, çeşitliliğin azalmasına ve tek bir şirketin veya grubun medya içeriği üzerinde aşırı kontrol sahibi olmasına yol açabilir. Bu durum, fikir çeşitliliğinin ve ifade özgürlüğünün kısıtlanmasına, haberlerin ve bilgilerin tek bir bakış açısından sunulmasına neden olabilir.

3.2.Elektronik Kültürün Özelliği ve Elektronik Kültürde İletişimin Yapısı

İnsanın yaşadığı dönemin kendisini şekillendirdiğini anlaması zorlu bir süreçtir. İnsan, doğa içinde bir varlık olarak, doğayla ve çevresiyle olan ilişkilerini sürekli değişen yollarla kurar. İletişim fenomeni ve araçlarının özellikleri, bu ilişki mekanizmalarını devamlı olarak yeniden şekillendirir. İletişimin ötesinde, onun yapısı insan düşüncesinin formunu belirler. Mesela, yazının bulunmadığı dönemlerde, bilgilerin hafızada saklanması ve sonraki nesillere aktarılması büyük önem taşırdı; ancak elektronik iletişim çağında bilgilerin hızla üretilip tüketilmesi, hafızanın yerini çabukluk ve unutkanlığa bırakma eğilimindedir.

İletişim, en temel anlamıyla, bir mesajın bir araç yardımıyla iletilmesi ve geri dönüş alınması süreci olarak anlaşılabilir. İletişim araçlarının zaman ve mekan üzerindeki düzenlemesi, bu araçların kendi iç yapılarına göre şekillenir. Sözlü iletişim, mekanla sınırlı olmasına rağmen, anlık geri dönüş sağlar. Yazılı iletişim, mekan bağlantısını koruyarak zaman sınırlarını aşabilir, elektronik iletişim ise hem zamanı hem de mekanı aşarak evrensel bir 'an' hissi oluşturur. İnsanlar, gelişmiş iletişim teknolojileri aracılığıyla, topluluklar ve toplumlar arası iletişimi genişletmiş ve daha hızlı, daha karmaşık iletişim kurma yöntemleri geliştirmiştir (Önür, 2002: 63).

Baldini (2000), iletişim araçları tarihinde üç önemli devrim ve bunların yarattığı dört kültürel evreyi tanımlar: yazı ve alfabenin icadı, Gutenberg'in Tipografik Devrimi ve elektronik devrim. Bu devrimler, sırasıyla sözlü, el yazması, matbaa ve modern elektronik kültür dönemlerini doğurmuştur. Baldini, bu devrimleri toplumsal değişimler çerçevesinde sınıflandırdığı için, dilin oluşumunu bir devrim olarak kabul etmez. Ancak, toplumun oluşumu ve sürdürülebilirliği açısından, dilin icadının temel bir devrim olduğu argümanı güçlüdür. Diğer devrimler, bu temel devrimin sonuçlarını farklı iletim biçimleriyle genişletir. Sonuç olarak, iletişim tarihi beş dönemi kapsar: dört ana devrim ve bunlara ek olarak tarih öncesi dönem.

Dilin ortaya çıkışı, sözlü kültür, yazının bulunuşu, matbaanın icadı tarihsel süreçte dijital kültürün doğması için alt yapı oluşturmuştur.

19. ardından 20. yüzyıl mekânı aşan ve iletişimin içeriğini dönüştüren araçların arka arkaya kullanıma girmesine sahne olmuştur. Bu dönemde gerçekleşen önemli olaylar şu şekildedir (Baldini) (Abbate, 2011);

- 1832 Telgrafın icadı
- 1858 Amerikan Haber Ajansı Associated Press'in kuruluşu
- 1871 Telefonun icadı
- 1877 T. A. Edison tarafından fonografın icadı. Sesler böylece kaydedilip, sonrada dinlenebilir hale gelmiştir
- 1892 Lumiere Kardeşlerin sinematografı icadı
- 1920 John Baird'in ilk televizyon denemeleri
- 1920 İlk radyo yayınları

- 1936 Londra'da BBC tarafından televizyon yayıncılığının başlatılması
- 1940 TOWA Üniversitesinde ilk bilgisayar sisteminin kurulması
- 1946 ENIAC tarafından ilk hesap makinesinin üretilmesi ve Amerikan ordusunun hizmetine sunulması
- 1990 WEB yazılımının kullanıma sokulması

İletişim giderek mekânın sınırlamalarından bağımsız hale gelmiştir. Bu ilerlemeler, özellikle ekonomik bağlantılar olmak üzere, toplumsal olayların coğrafi çerçevesini aşarak, küresel etkileşimlere yol açmıştır. Aslında, küreselleşme süreci 1860'larda telgrafın icadıyla başlamıştır (Hirst ve Thompson, 2007: 8).

Sözlü gelenekler ve el yazısıyla aktarılan bilgiler, dar toplulukların ve yerel, geleneksel otorite yapılarının sürdürülmesine imkân tanır. Mekân ve zamanla sınırlı olmayan iletişim araçları (baskı teknolojisi, elektrikli/elektronik) geniş bir coğrafya ve zaman dilimi üzerinde kontrol sağlama kapasitesine sahiptir. Elektrik ve elektronik iletişimin, mekân ve zaman odaklı teknolojilerin entegrasyonu, mutlak gücün temelini teşkil eder ve bu durum ciddi riskler taşır (Mattelart ve M.attelart, 2003: 141). Zaman ve mekân, iletişim teknolojilerinin gelişimiyle birlikte giderek daha fazla bu araçların yapılarına entegre olmuştur. İletişim araçları üzerinden şekillenen güç, bu araçların küresel çapta yayılmasıyla birlikte, evrensel bir otoriteye dönüşme potansiyeline sahiptir. Bu süreç, iletişim araçlarının zaman ve mekan üzerindeki etkisini ve bu araçlar aracılığıyla kurulan iktidarın kapsamını vurgular.

Yeni gelişen teknolojilerin kişisel kullanıma sunulması, bireylerin yaşam tarzlarında ve günlük hayatın zaman-mekan algısında dönüşümlere yol açmaktadır. İletişim araçlarının etkisi altında zaman ve mekan kavramları değişirken, devlet yapıları bu değişimler karşısında giderek daha pasif bir rol üstlenmektedir. Bu gelişmeler, iletişim teknolojileri (üretim, teknik bilgi, sermaye) konusunda zengin olan ülkeler ile bu imkanlardan yoksun olanlar arasında net bir dengesizlik oluşturmaktadır. Ayrıca, güçlü devletler bile iletişim imkanlarının ve küresel ekonominin yayılmasıyla tamamen bağımsız hareket edememekte, bu durum devletleri, iş gücü ve sosyal güvenlik politikalarını, sınıf yapılarını, üretim yöntemlerini, zaman algısını ve kültürel dinamikleri geniş çaplı bir dönüşüme zorlamaktadır. Bu süreçte, farklı güç kaynaklarına (sermaye, silah, bilgi) sahip ülkeler, diğerlerine kıyasla daha avantajlı bir pozisyon kazanmaktadır. Sonuç olarak,

küresel düzeyde ülkeler ve ulusal düzeyde bölgeler arasında gelir dağılımında büyük eşitsizlikler mevcuttur. Bu eşitsizliğin mağduru olan ülkelerde ve sınıf ayrımı yapamayan topluluklarda milliyetçilik ve radikal düşünceler artış göstermektedir.

İletişim teknolojilerinin gelişimi, belirgin bir şekilde düzenlenmeye doğru ilerlemektedir. Dünya çapında etkileşim ağlarının genişlemesi, standartlar ve düzenlemelerin yaygınlaşmasına yol açmıştır. Bu düzenleme, iletişim sürecinin başlangıç ve bitiş noktalarını tanımlarken, bireylerin iletişimdeki davranışlarını da biçimlendirir. İç ve dış gruplar arasında net bir sınır oluşturur (Wagner, 2003: 161).

İletişim teknolojilerinin geniş çaplı kullanımı, etkileyici bir iletişim ağı oluştururken, bu süreçte biçim üzerine yoğunlaşma, iletişimin kalitesinden ziyade hızına odaklanmayı beraberinde getirir. Mesajın özü bu durumda önemsizleşmeye başlar. Sayısız anlık mesaj, içeriğin kalitesini düşürerek, onun değerini azaltır.

Zaman içinde iletişim araçlarının giderek daha fazla biçim kazanması, bu araçların ve içeriklerinin üreticilerine büyük bir güç verir. Artan üretim karmaşıklığı, teknik bilgi ve içerik üretiminin bu güç odaklarında merkezileşmesine yol açar. Teknik bilgi, aracın üretimi ve kullanımı ile içeriğin oluşturulması, sermaye ilişkileriyle bütünleşerek global bir yapıyı meydana getirir. Küresel iletişim ağları, dünya ekonomisinin merkezi noktalarında şekillenir (Mattelart ve Mattelart, 2003: 134).

Bu üretim merkezlerinde oluşturulan araçlar ve bu araçlar için hazırlanan içerikler- sinema filmleri, televizyon dizileri, gazete haberleri- çevre ülkelerden ana ülkelere doğru devamlı bir finansal akış sağlarken, aynı zamanda küresel iletişimdeki içeriğin bu merkezler eliyle şekillendirilmesine neden olmaktadır. Bu durum, kültürel ve ekonomik etkileşimlerin yanı sıra, bilgi ve eğlence endüstrisinin kontrolünün de bu merkezlerde yoğunlaşmasına sebep oluyor.

3.3.Elektronik İletişimin Öznenin Dönüşümüne Etkisi

Elektronik iletişim teknolojilerindeki hızlı gelişmeler, bireylerin kendilerini ifade etme biçimlerini ve sosyal etkileşimlerini derinden etkilemiştir. Akademik çalışmalar, elektronik iletişimin, bireylerin düşünce yapısını, sosyal ilişkilerini ve hatta kimlik algısını değiştirebileceğini göstermektedir. Örneğin, internet ve sosyal medya

platformları, bireylerin daha geniş kitlelere ulaşmasını sağlayarak, kişisel ifade ve toplumsal katılım olanaklarını artırmıştır. Aynı zamanda, bu yeni iletişim araçları, küreselleşme sürecinde toplumların siyasal ve sosyal yapılarını şekillendirmede de etkili olmuştur. Elektronik iletişim araçlarının sağladığı bu dönüşüm, bireylerin kendilerini ve çevrelerini algılama biçimlerinde değişikliklere yol açmış, yeni iletişim ortamlarının günlük yaşama hızla entegrasyonu iletişim dinamiklerini yeniden tanımlamıştır.

Sanayi Devrimi öncesinde, coğrafya sosyal dinamikler, egemenlik ve devlet otoritesi açısından hala kritik bir faktördü. Telgrafın icadı, zaman ve mekanın getirdiği sınırlamaları aşarak iletişimi kolaylaştırmış ve hızlandırmış, bu da modern dünyanın dönüşümünde mühim bir etken olmuştur. Dahası, iletişimi taşımadan bağımsız hale getirerek, bilgi ve mesajların aktarımında zaman ve mekan engellerini aşmış, böylece günümüzün modern iletişim ve bilgi teknolojilerinin temellerini atmıştır (Çelebioğlu, 2014: 22).

"İletişim" kelimesi, elektronik dönem öncesinde, genellikle yollar, köprüler, deniz rotaları, nehirler ve kanallar gibi fiziksel yapılarla ilişkilendiriliyordu. Ancak insanlık, telgrafın icadıyla birlikte elektrik ve elektronik medya aracılığıyla farkında olmadan yeni bir iletişim kültürüne adım attı. Bu değişim, mekan ve zaman algısını kökünden değiştiren, sınırları aşan bir dünyanın kapılarını araladı. Artık insanlar, teknolojinin özellikle iletişim alanındaki ilerlemeleri sayesinde, küresel bir köyün sakinleri olarak anılıyor. Dünya, bu gelişmelerle birlikte, bir köy kadar yakın ve ulaşılabilir bir hale gelmiştir (Baldini, 2000: 88).

On dokuzuncu ve yirminci yüzyıllarda bilimsel bilgi üretimi ile teknolojik uygulamalar belirgin bir hızla çeşitlenmiş; bu süreç, iletişim pratiklerinin dönüşümü üzerinden kültürel düzenin işleyişini de yeniden yapılandırmıştır. İletişim teknolojilerindeki bu değişim hattı, yazılı basılı temelli bir iletişim rejiminden giderek elektriksel ve elektronik sistemlerin belirlediği daha farklı bir iletişim ortamına geçişi mümkün kılan bir eşik oluşturmuştur.

Chappe optik telgrafı icat etmiştir. Telgrafın icadıyla, iletişimde mekan engeli ortadan kalktı ve zamanın önemi arttı. Eski iletişim yöntemlerinin üstesinden gelemeyeceği ağırlıklar ve güçlükler giderildi. Bu yeni iletişim biçimleri, topluma hızlı ve etkin iletişim yöntemleri sundu. Chappe'den önce, mesaj iletmek isteyen kişiler, Paul Revere'in belirli

işaretlerle ateş yakarak haberleşme yöntemini kullanırdı. Bu yöntem, Fransız Devrimi'ne dek kullanılmaya devam etti. Chappe'nin optik telgrafı ise ahşap, demir, ip ve taş gibi malzemelerden oluşuyordu ve elektrik ya da diğer bilimsel buluşlardan yararlanmıyordu. Alexander Field'ın yakın dönemde belirttiği üzere, bu teknolojinin başarısını sağlayan unsurlar arasında donanımdan ziyade yazılım ön plana çıkıyordu. Optik telgrafın iki ana zayıflığı bulunmaktaydı: biri insan kaynaklı, diğeri ise doğa kaynaklıydı; çünkü sistem, geceleyin veya kötü hava koşullarında çalışmıyordu (Crowley ve Heyer, 2014: 186- 189).

Optik telgraf insanların uzak mesafelerdeki bireylerle iletişim kurmasına olanak tanıdı. Bu, o dönem için büyük bir yenilikti çünkü daha önce mesajların iletilmesi günler hatta haftalar alabiliyordu. Optik telgraf sayesinde, örneğin askeri komutanlar ve hükümet yetkilileri, stratejik bilgileri çok daha hızlı paylaşabiliyor ve kararlarını buna göre şekillendirebiliyorlardı. Ayrıca, ticaret ve finans dünyası için de büyük önem taşıyordu; çünkü piyasa bilgileri ve borsa verileri artık çok daha hızlı bir şekilde iletiliyor ve iş dünyasının dinamiklerini değiştiriyordu. Optik telgrafın icadı, modern iletişim teknolojilerinin temellerini atmış ve zamanla elektrikli telgrafın gelişimine yol açmıştır.

Telgrafın evrimi, iletişim teknolojilerindeki ilerlemenin üç temel dönemini kapsar. İlk olarak, optik telgraf iletişimdeki yeniliğin öncüsü oldu, ardından elektrik kullanımı ile elektrikli telgraf, uzak mesafeler arasındaki iletişimi ve bilgi transferini hızlandırdı. Nihayetinde, denizaltı telgraf kabloları, global çapta birçok noktayı birbirine bağlayarak dünya genelinde iletişim ağını genişletti (Ata, 1997: 25).

Fransız tarih uzmanı Catherine Bertho, modern bilgi devrinin başlamasını işaret eden olay olarak elektrikli telgrafın bulunuşunu göstermiştir. Bertho'ya göre, bu buluşla birlikte Enformasyon Çağı'nın temelleri atılmış ve iletişimde yeni bir dönem başlamıştır. Elektrikli telgraf, bilginin hızla yayılmasını sağlayarak dünyanın farklı yerlerini birbirine bağlamış ve global iletişimin şekillenmesinde kritik bir rol oynamıştır (Aktaş, 2014: 37).

1793 yılında, Fransız Devrimi esnasında, Claude Chappe'nin geliştirdiği optik telgraf sistemi, Paris yönetiminden Lille şehrine emirler iletmek amacıyla kullanılan basit bir mekanizmaydı. Ancak, Samuel Morse'un elektrikli telgrafı icadı, iletişim alanında devrim yarattı. 1844 yılında Kongre'nin tahsis ettiği 30.000 dolarlık bütçe ile Baltimore'dan Washington'a uzanan bir telgraf hattının kurulması, yazılı basının hakimiyetine son vererek elektronik iletişim çağının kapılarını araladı (Baldini, 2000: 88). Telgraf Fransız

ulus devletinin var olmasında çok önemli bir etkiye sahiptir. Telgraf ulus devletlerin ortaya çıkısında yardımcı olmuştur.

Telefon, toplumsal iletişimde telgrafla kıyaslandığında oldukça farklı bir teknolojik gelişmedir. Bu cihaz, zaten var olan posta ve telgraf sistemlerinin bulunduğu bir bağlamda işlev görür. Yazılı metin yerine ses üzerine kurulu bir yöntemdir ve konumu, hem teknik hem de toplumsal açılardan ayrışır (Barbier ve Lavenir, 2001: 150). Bu dönem içerisinde, iletilerin saklanabilir olması sebebiyle, telefon teknolojisine kıyasla telgrafın avantajı sürmüştür. Fakat telgrafın bir handikabı, iletilerin öncelikle merkeze ulaşması ve ardından dağıtılması zorunluluğudur. Bu süreç, her iki ucun da Mors kodu bilgisine sahip personel bulundurmasını gerektirmiştir (Yücel, 2016: 30-31). Telefonun telgrafla kıyaslandığında sunduğu en büyük yarar, sesli iletişimi doğrudan kişiler arasında aktarabilmesidir. İletişimin ses yoluyla doğrudan ve anlık olarak gerçekleşebilmesi, telefonun önemli bir üstünlüğüdür.

Telefonun icadı, iletişim araçları arasında uzak mesafelere sesin iletilmesi açısından devrim niteliğinde bir adım oldu. Konuşma bozuklukları üzerine çalışmalar yapan İskoç asıllı Alexander Graham Bell, genç yaşlardan itibaren bu alanda deneyim kazanmıştır. 1876 yılında, 28 yaşında iken, telefon cihazının patentini almış ve aynı yıl içinde asistanı Watson ile birlikte Philadelphia'daki bir fuara katılarak cihazı sergilemiş ve Boston'da 30 kilometre uzunluğundaki bir telgraf hattı üzerinde denemeler yapmıştır. Telefonun bulunmasının ardından, telefon görüşmelerinin yönlendirilmesi amacıyla manuel santraller kurulmaya başlanmıştır (Yücel, 2016: 28).

Yirminci yüzyılın ilk dönemlerinde, dünya genelinde telgrafın kullanımı artarken, Amerika Birleşik Devletleri'nde telefon teknolojisi hızla yaygınlaşmaktaydı. 1920 yılında İtalya'da yaklaşık olarak yüz bin adet telefon bulunurken, 1910 yılında ABD'de her on kişiden birine bir telefon düşmekteydi (Baldini, 2000, s. 89-90).

Doktorlar, telefon teknolojisinin ilk benimseyenler arasında ön plana çıkıyordu. Bu yeni icat, onların acil bilgileri hızla almasını ve dışarıdayken bile hastalarıyla iletişim kurmasını mümkün kılıyordu. Eczaneler de sıklıkla bu iletişim aracına sahipti. Ancak, telefonun asıl kullanıcı kitlesi iş dünyası mensuplarıydı. 1880 ile 1893 yılları arasında Amerika Birleşik Devletleri'nde telefon aboneliği 60.000'den (yaklaşık olarak her bin

kişiden biri) 2.660.000'e (her 250 kişiden biri) yükselmişti ve bu abonelerin çoğunluğu ticaret sektöründen kişilerdi (Fisher,1940'tan akt. Crowley ve Heyer, 2014: 218-19).

1950'lerde telefon, insanları bir araya getiren somut bir bağ olarak ortaya çıkmıştır. Telefon, kişisel iletişim yöntemlerini yeniden şekillendirmekle kalmamış, aynı zamanda bireylerin söylediklerinin başkaları tarafından kaydedilmesine imkan tanımıştır. Bu gizemli iletişim aracı, karşılıklı konuşma pratiklerini dönüştürmüştür. Uzaktaki bir yakınına ulaşmak artık basit bir hareketle mümkün hale gelmiş, anlık iletişimi kalıcılaştırmış ve uzaklık kavramını kökünden sarsmıştır. Endüstrileşmiş toplumların %90'dan fazlası telefon kullanır hale gelmiş ve zamanla doğrudan iletişim, dolaylı iletişim yöntemlerine yerini bırakmıştır (Lazar, 2001: 85-86).

Faks cihazı, bir fotokopi makinesi ile telefonun işlevlerini entegre eden bir iletişim aracıdır. Sayısal telefon hatları üzerinden yazılı materyallerin transferini mümkün kılar ve bu özelliğiyle dikkate değer bir buluş olarak kabul edilir. Temel işleyişi, bir belgenin telefon hattı üzerinden dijital sinyallere dönüştürülerek gönderilmesine dayanır. Alıcı tarafta, bu dijital sinyalleri alıp orijinal belgenin bir kopyasını oluşturan bir cihaz bulunur. Faks makinesinin kökeni, 19. yüzyılın sonlarında Fransa'da geliştirilen ve Lyon'dan Paris'e yazılı iletişim sağlayan pantelgraf sistemine dayanmaktadır (Cavalier, 2004: 300).

Faks cihazları, yazılı metinleri ve ses kayıtlarını muhataplarına iletebilme kapasitesine sahiptir. Ayrıca, çoklu belge gönderme yeteneği de bu cihazların fonksiyonları arasındadır. Bu özellikler sayesinde, faks makineleri, iş dünyasında bilgi ve dokümanların hızlı bir şekilde paylaşılmasında uzun yıllar boyunca etkili bir rol oynamıştır.

Görüntülü telefon, görüntü ve ses aktarımını entegre eden, bir ekran içeren iletişim cihazıdır. 1990 yılında Fransa'da resmi olarak tanıtılan bu teknoloji, o zamanlar oldukça yüksek maliyetliydi (Cavalier, 2004: 3001).

1997 yılı öncesinde Japonya'da satışa çıkması beklenen ilk kablosuz video telefonlar, teknolojinin hala gelişmekte olduğunun ve sınırların zorlandığının bir kanıtıydı. Bu cihazlar, iletişim teknolojilerindeki yeniliklerin sadece başlangıcıydı ve mobil iletişimdeki devrimin müjdecisi olarak görülüyordu. İnsanların her an her yerden görüntülü olarak iletişim kurabilmesini sağlayacak bu telefonlar, o dönemde teknolojik bir sıçrama olarak kabul ediliyordu (Akdoğan, 1996: 7).

Telefonun bireyin kültürel dönüşümüne etkisi, modern toplumların dinamiklerini anlamak için önemli bir konudur. Akıllı telefonlar, insanların bilgiye erişimini kolaylaştırarak ve iletişim kurma biçimlerini değiştirerek kültürel pratikler üzerinde derin bir etki yaratmıştır. Örneğin, cep telefonu kullanımı gençlik kültüründe hegemonya ve ahlaki değerler arasındaki ilişkileri yeniden şekillendirebilir. Ayrıca, dijitalleşme ve dijital dönüşüm, eğitimden iş dünyasına, iletişimden kültürel etkinliklere kadar toplumsal hayatın birçok yönünü etkilemiştir. Akıllı telefonlar, kültürel öğelerin paylaşılmasını ve yayılmasını kolaylaştırırken, aynı zamanda toplumsal ve kültürel etkileri olumsuz yönde de etkileyebilir. Mobil iletişim araçlarının dijital sosyal ağları da kapsayacak biçimde genişlemesi, bilgi ve anlam üretiminin kapsamını ve yoğunluğunu artırmaktadır. Dijitalleşme, toplumsal yaşam üzerinde giderek daha belirleyici hale gelerek yeni sosyal örgütlenme biçimlerinin, yeni eylem alanlarının ve gündelik hayat pratiklerinin ortaya çıkmasına zemin hazırlamaktadır (Alver, 2016: 801). Dijitalleşme süreci, iletişim ve medya pratiklerinin dijital ortamlara aktarılmasına yol açmıştır; bu dönüşüm, medya alanında da açık biçimde izlenebilmektedir. Bu bağlamda enformasyona erişimin önündeki mekânsal engeller büyük ölçüde ortadan kalkmış; dünyanın farklı bölgelerinde yaşayan bireylerin enformasyona anlık biçimde ulaşabildiği, onu paylaşabildiği ve birlikte üretebildiği anlayışı yaygınlık kazanmıştır (Aktaş, 2014: 75).

Günümüzdeki radyo, telsiz ve telgraf olarak da tanınan, ses dalgaları yoluyla bilgi yayma aracıdır. Radyo programları, 1922 yılında Eiffel Kulesi civarında düzenli olarak yayımlanmaya başlanmıştır (Lazar, 2001: 86). Bu yenilikçi iletişim formu, uzaktaki sesleri evlere taşıyarak, insanların dünyayla bağlantı kurma şeklini kökten değiştirmiştir. 1887 yılında, Karlsruhe Üniversitesi'nde görevli Julius Hertz, Hertz dalgalarının mevcudiyetini ispatlamıştır. Bu buluş, sonraki bilimsel çalışmalarla daha da derinleştirilmiştir. Branly alıcısı, 1891'de Fransız Bilimler Akademisi'nde tanıtılmış ve telgraf sistemlerinde kullanılan kodlamalı Hertz dalgalarını algılama konusunda basit bir çözüm sunmuştur. Anten teknolojisinin temel ilkesi, 1895'te Krondstadt'taki Deniz Harp Okulu'nda öğretim üyesi olan Popov tarafından detaylandırılmış ve bu bilgiler İtalyan mucit Marconi tarafından bir araya getirilerek sentezlenmiştir (Barbier ve Lavenir, 2001: 147). Başlangıçta, radyo yayıncılığı siyasi, askeri ve ekonomik güç odaklarının menfaatlerine hizmet edecek şekilde tasarlanmıştı. İletişim alanında sekiz kitabın yazarı olan Profesör Robert W. McChesney'in belirttiğine göre, 1920'lerin başlarında radyo,

genel halkın kullanımına sunuldu ve kar amacı gütmeyen birçok kuruluş (bunların çoğu üniversite ve kolejlerle ilişkiliydi) ABD'de öncülük eden yayıncılar olarak belirdi. Ancak 1920'lerin sonlarına doğru, bu yayıncıların yönetimi giderek ticari, kar odaklı grupların kontrolüne geçti (Van der Zon, 2015: 40).

1930'lardan 1960'lara dek Amerika Birleşik Devletleri'nde radyo, sinema salonları ve televizyon, tüketim alışkanlıklarını, halka yönelik eğlenceyi, savaş dönemlerinde oluşturulan birlikteliği ve ekonomik faaliyetleri, ulusal birlik anlayışını güçlendirmek ve bu anlayışı halka yaymak amacıyla etkin bir şekilde kullanılmıştır (Graham, 2000'den akt. Lievrouw, 2016: 152). Radyo, taşınabilirliği ve hafif yapısı sayesinde, bilgi yayma konusunda günümüzün en pratik araçlarından biri olarak kabul edilir. Televizyon programlarına kıyasla daha az bağımlılık yaratan radyo, haberleri anında iletebilme özelliğiyle öne çıkar. Ayrıca, sunduğu müzik ve kültürel içeriklerle, her yaştan insanın ilgisini çekmeyi ve önemli bir yere sahip olmayı başarır (Lazar, 2001: 87).

Radyo, kesintisiz bilgi akışı sağlama konusunda devrim yaratmıştır. İlk dönemlerde, bu özellik politik liderler tarafından etkin bir biçimde kullanılmıştır. 1917 Kasım'ında, Sovyet Devrim Komitesi radyoyu, devrimci ruhu halka yaymak için bir araç olarak nitelendirmiştir. Nazi Almanyası da, II. Dünya Savaşı'nın başlangıcında ve devamında, kendi ideolojilerini iletmek amacıyla radyo yayınlarını stratejik bir şekilde kullanmıştır. Gelişmekte olan ülkelerde ise radyo, siyasi iletişimde kilit bir rol oynamaya devam etmiş, aynı zamanda toplumsal değişimleri teşvik etmek ve eğitimde kullanmak için de tercih edilmiştir (Lazar, 2001: 86-87).

Başlangıçta, iletişim teknolojileri esas olarak telgraf, telefon ve radyo gibi araçlarla sesin elektromanyetik dalgalar aracılığıyla iletilmesine dayanıyordu. Sinema ise ilk olarak müzikhol olarak sahneye çıktı, ancak zamanla hem görsel hem de işitsel bir iletişim biçimi olarak kendi izleyici kitlesine ulaştı. Müzikhol, görsel unsurları içermesiyle sinema için bir yenilik başlattı. İletişim araçları, artık sadece işitsel olmaktan çıkıp, görsel bir boyut kazanarak geniş kitlelere seslenebiliyordu. Dinleyicilerin yanı sıra, izleyicilerden oluşan yeni bir kitle de ortaya çıkmıştı. Hareketli görsel iletişimin perdeye yansıtılması, aslen sinema ile hayatımıza girmişti.

1832 yılında, Joseph Plateau isimli Belçikalı bir bilim insanı, Fenakistiskop adında dönme hareketiyle animasyon yaratan bir alet geliştirdi. Bu cihaz, kenarlarında ayrılmış

görüntüler bulunan bir diskin dönüşüyle hareket illüzyonu yaratıyordu. Düzgün bir animasyon akışı için, saniyede en az on kare gösterilmesi gerektiği düşünülüyordu. Plateau'nun bu buluşu, Muybridge, Marey gibi diğer araştırmacıların çalışmalarına ilham kaynağı oldu ve sonrasında 1883'te Hoener'in Zootrop'u icat etmesine öncülük etti. Dubosque, 1851'de resimleri fotoğraflarla değiştiren ve biyoskop adını verdiği bir cihaz yaptı. Dr. von Uchatius ise 1853'te Plateau'nun icadını sihirli fenerle birleştirerek hareketli görüntüler sunmuştu. Emile Reino, 1888'de Praxinoscope içinde film şeridi üzerine canlı görüntüler yerleştirerek, büyük bir izleyici kitlesi için gösterim yapmıştır. Bu görsel şölen, melodik notasyonlarla desteklenmiştir. Thomas Edison ise 1892'de hareketli görüntüleri kaydedebilen Kinetograph adlı kamerayı icat etmiştir (Cavalier, 2004: 197-198).

Sinema, yirminci yüzyılın başlarında, müzikhol gibi gelişmekte olan bir sanat formundan temalarını, umutlarını ve sanatçılarını devralmıştır. Pandomim ve mim gibi daha küçük ölçekli fakat enerjik türler, sessiz sinemanın kendine has bir parçası haline gelmiş ve bu yeni sanat formunun ilk izleyicileri, panayır ve bulvar tiyatrolarının izleyicileriyle aynı kişiler olmuştur (Barbier ve Lavenir, 2001: 190).

Sinemanın ilk ortaya çıkışı, 19. yüzyılın sonlarında, toplumsal etkileşim ve eğlence anlayışında devrim yaratan bir olaydı. İnsanlar, sinema salonlarında bir araya gelerek, büyük bir perde üzerinde hayat bulan hikayeleri izlemek için heyecanla toplandılar. Bu, bireylerin birlikte vakit geçirme biçimlerini ve toplumsal etkileşimlerini önemli ölçüde değiştirdi. Sinema, farklı sosyal sınıflardan insanları bir araya getiren ve ortak bir kültürel deneyim paylaşmalarını sağlayan bir platform haline geldi. Ayrıca, sinema sayesinde hikaye anlatma sanatı yeni bir boyut kazandı ve görsel anlatımın gücü, toplumun geniş kesimleri tarafından deneyimlendi. Sinema, bireylerin düşünce ve duygularını ifade etme şekillerini ve toplumun estetik değerlerini şekillendirmede de önemli bir rol oynadı. Böylece, sinemanın ilk yılları, toplumsal değişim ve gelişimin katalizörü olarak tarihe geçti. Sinemanın bu etkisi, günümüzde de devam eden bir etkileşim ve iletişim aracı olarak kendini göstermektedir.

Televizyonun kökeni, iki farklı dildeki sözcüklerin birleşmesiyle meydana gelmiştir. "Tele" Yunanca ‘da "uzak" demektir ve "Visio" ise Latince'de "görmek" anlamına gelir. Genel olarak, televizyon, görüntülerin ve bu görüntülere eşlik eden seslerin,

elektromanyetik dalgalar yoluyla bir yayıncıdan iletilip, televizyon alıcıları tarafından alınarak görsel bir biçimde sunulduğu bir toplumsal iletişim aracıdır (Kırık, 2010: 22).Bu teknoloji, uzaktaki olayları ve görüntüleri insanların evlerine taşıyarak, dünya çapında bilgi ve kültür alışverişini kolaylaştırmaktadır.

Radyo, 20. yüzyılın başlarında halka açık bir iletişim platformu olarak ortaya çıktı ve sinema ile halkın buluşması, bu iki medyanın entegrasyonunu ve yeni bir iletişim biçiminin doğuşunu kaçınılmaz kıldı. Televizyonun gelişiminde, radyo teknolojisine benzer şekilde, pek çok bilim insanı ve araştırmanın emeği bulunmaktadır.

Elektriğin bulunmasıyla, 19. yüzyılın sonlarına doğru radyo ve onu takiben 20. yüzyılın başlarında televizyon hayatımıza girmiştir (Ünsal, 2014: 17). Bu iki iletişim aracı, elektrik enerjisinin keşfi sayesinde gelişmiş ve insanlık tarihinde yeni bir dönemi başlatmıştır. Radyo ve televizyon, uzak mesafelerden ses ve görüntü aktarımı yaparak, dünyanın farklı yerlerindeki insanları bir araya getirme gücüne sahiptir.

1879 yılında, Fransız araştırmacı Senlecq, görüntü bileşenlerinin ardışık gönderim prensibini ileri sürmüştür. Bu buluş, ileride geliştirilecek olan televizyon teknolojisinin temelini atmıştır. 1884'te, televizyon alanındaki deneyler ivme kazanmış ve aynı yıl, o zamanlar bir öğrenci olan Alman mucit Paul Nipkow, düzenli aralıklarla delikleri olan ve dönen bir disk olan Nipkow Diskini icat etmiştir. Bu disk, yayın esnasında arkasına konumlandırılan bir fotosel sayesinde, her delikten geçişte görüntünün bir satırını sırasıyla fotosel üzerine yansıtmıştır (Kırık, 2010: 24).

1928 yılında, Londra'da görüntüleri uzaktan iletmek amacıyla yapılan ilk denemelerden biri başarıyla tamamlandı. Bu deneyin raporu sadece otuz satırdan oluşuyordu, oldukça kısa bir açıklamaydı. Takip eden yıl, BBC'nin her gün sadece on beş dakikalık televizyon yayını yaptığı biliniyor, ancak bu yayınların videoları günümüze ulaşmamış (Cavalier, 2004: 237). Televizyonun ilk kamuya açık yayını, 1936 yılında İngiltere'de yapıldı. Fransa'da ise 1939 baharında, Eyfel Kulesi civarında haftalık on beş saatlik yayınlar başladı. Ancak İkinci Dünya Savaşı sırasında Avrupa genelindeki yayınlar durduruldu. 1948 yılına gelindiğinde, televizyonun anavatanı olan ABD'de 250 bin televizyon alıcısı bulunurken, Batı Avrupa ülkeleri bu alanda hızla ilerleme kaydetti (Lazar, 2001: 87).

John Logie Baird, 1928 yılında klasik üç renk teorisini kullanarak televizyon

yayınlarını renkli hale getirme çabasına girişmiştir. Bu girişim, renkli televizyon teknolojisinin gelişimine öncülük etmiş ve bu alandaki araştırmaların başlamasına vesile olmuştur. Renkli yayınlar, 1950'li yıllarda televizyon dünyasında yerini almaya başlamış ve bu yenilik, izleyici deneyimini köklü bir şekilde değiştirmiştir (Kırık, 2010: 25).

Gelişmiş ülkelerde, televizyon temel bir iletişim kaynağı olarak öne çıkmaktadır. Toplumun, eğitimin, politikanın, ekonominin ve kültürün her yönüyle yakından ilgili olan bu araç, günlük yaşamın birçok yönünde önemli bir etkiye sahiptir. Televizyonun başlangıçtaki hayali vaatlerine karşın, kısa sürede temel işlevlerini; eğlendirme, bilgi verme ve öğretme olarak benimsemiştir (Lazar, 2001: 88).

Televizyon, modern toplumların vazgeçilmez bir parçası olarak, bireylerin toplumsallaşma sürecinde önemli bir rol oynamıştır. Görsel ve işitsel olarak etkili bir kitle iletişim aracı olan televizyon, çeşitli programlar aracılığıyla toplumsal değerleri, normları ve davranış kalıplarını yayarak bireylerin bu değerlerle uyum içinde olmalarını sağlamıştır. Özellikle çocuklar ve gençler üzerinde etkili olan televizyon, onların dünya görüşlerini, sosyal becerilerini ve kültürel anlayışlarını şekillendirmede büyük bir etkiye sahiptir. Televizyon programları, bireylerin farklı yaşam tarzlarına, düşünce yapılarına ve toplumsal olaylara maruz kalmalarını sağlayarak, empati kurma ve sosyal çevreleriyle etkileşimde bulunma yeteneklerini geliştirmelerine katkıda bulunmuştur. Ancak televizyonun toplumsallaştırıcı etkisi, içeriklerin niteliğine ve bireylerin televizyon karşısında geçirdikleri zamana bağlı olarak değişkenlik gösterebilir. Bu nedenle, televizyonun toplumsallaştırıcı etkisini olumlu yönde kullanabilmek için, eğitici ve bilgilendirici içeriklere ağırlık verilmesi ve kaliteli yayıncılık anlayışının benimsenmesi gerektiği vurgulanmaktır.

3.4.Dijital Kültürde İletişim ve Öznenin Dijitalleşmesi

Tarih boyunca iletişim teknolojilerindeki ilerlemeler, insanların ve toplulukların algılama, düşünme ve davranış şekillerini etkilemiştir. İletişim araçlarının evrimi, bireylerin endüstriyel ve politik süreçlerle bağlantısını güçlendirmiş; daha önce yalnızca gözlemci rolünde olan insanlar, etkileşimde bulunan, etkilenen, aktif ve katılımcı rollerine geçiş yapmıştır. Bu dönüşümde, bilgisayar ve internetin gelişmesiyle bilgiye ulaşmanın kolaylaşması ve dijital medya platformlarının

etkileşimi destekleyen yapısı gibi faktörler kilit rol oynamaktadır.

Tarihin akışı içinde, insan eliyle gerçekleştirilen buluşlar ve teknolojik ilerlemeler, bireylerin günlük yaşantılarını derinden etkilemiştir. Yazı ve saat gibi icatların ortaya çıkışı, matbaa, telgraf, bilgisayar ve internet teknolojilerinin evrimi ile insan hayatı yeni bir dönüşüm sürecine girmiştir. McLuhan'ın ifade ettiği üzere, "ilk önce biz, yarattığımız veya geliştirdiğimiz araçları şekillendiririz, sonrasında ise bu araçlar, bize yeni biçimler kazandırır" (Altay, 2005: 22).

İnsanlık tarihindeki iletişim ihtiyacının sürekli artışı, iletişim teknolojilerinin doğuşunu ve evrimini tetiklemiştir. Bu evrim, büyüyen veri miktarlarını saklayacak ve gerektiğinde erişilebilir kılacak yeni yöntemlerin geliştirilmesine yol açmıştır. Sonuç olarak, iletişim araçları zamanla gelişerek günümüzdeki ileri düzeylerine ulaşmıştır (Crowley ve Heyer, 2014: 18). İletişim olgusunu içeriklerin aktarımı ve iletiler üzerinden değerlendirdiğimizde, klasik iletişim modelinde geleneksel medyanın aracılığıyla kurgulanan ve tek yönlü biçimde iletilen mesajların kitlelere ulaştığını söylemek mümkündür. Bu dönemde iletişim akışının belirleyici aktörü geleneksel medya olduğundan, kitlelerin rolü büyük ölçüde enformasyonu tüketmekle sınırlı kalmıştır. Ancak dijitalleşmeyle birlikte hedef kitlenin enformasyonun üretilmesi ve dolaşıma sokulması sürecindeki etkisi ve katkısı köklü biçimde dönüşmüştür. İnteraktif iletişim pratiklerinin gelişmesiyle, geleneksel medyanın enformasyon üretimi ve aktarımı üzerindeki tekel konumu zayıflamış ve kırılmıştır (Çağlar, 2017:10).

Fotoğraf makinesi ve telgrafın 1830'larda, daktilonun 1860'larda, telefonun 1876'da, sinemanın 1894'te, radyo dalgalarıyla haberleşmenin 1895'te, manyetik bantla ses kaydının 1899'da, radyonun 1906'da ve son olarak televizyonun 1923'te insanların günlük yaşamına dahil olduğu bilinmektedir. Bu buluşlar, iletişim teknolojilerinin evriminde önemli kilometre taşları olarak kabul edilir ve zamanla toplumun iletişim biçimlerini kökten değiştirmiştir (Beniger, 2014: 443).

İkinci Dünya Savaşı döneminde, askeri gereksinimleri karşılamak amacıyla bilim insanları, o zamanlar henüz bilgisayar olarak adlandırılmayan bir teknoloji üzerinde çalışmalar yapmışlardır. Bu ilk adımlar, bugün kullandığımız bilgisayar

teknolojilerinin temelini atmış ve zamanla gelişerek günümüzün ileri teknoloji ürünlerine dönüşmüştür.

İkinci Dünya Savaşı'nın yoğun savaş döneminde, John Mauchly ve J. Prosper Eckert adındaki iki mühendis, Amerikan ordusunun topçu hesaplamalarını otomatikleştirecek bir cihaz geliştirmek üzere görevlendirildi. Bu görevin sonucunda, ENIAC (Elektronik Sayısal Entegratör ve Bilgisayar) olarak adlandırılan ve tarihte ilk kez bilgisayar olarak kabul edilen makineyi tasarladılar ve inşa ettiler. Bu devrim niteliğindeki makine, savaş zamanı topçu hesaplamalarını hızlandırmak için kullanıldı ve modern bilgisayarların atası olarak tarihe geçti (Bagdikian, 2004: 68). Bu araştırma, savaş bittikten sonra tamamlanabilse de, soğuk savaş döneminde de faydalı olabileceği anlaşıldığı için bu teknolojinin gelişimine devam edilmesine karar verilmiştir. Otuz ton ağırlığında ve 17,000'den fazla vakum tüpü barındıran bu öncü bilgisayar, bir saniyede 333 tane on basamaklı sayıyı çarpma yeteneğiyle teknolojide bir çığır açmıştır. (Cowen, 2014: 461-462).

Dijital iletişim, ilk bilgisayarların döneminde, uzaktaki terminallerle bilgisayarlar arasında, o dönemin teknolojik imkanları dahilinde gerçekleştiriliyordu. Bilgisayarların kullanım alanının genişlemesiyle, birbirleriyle haberleşmeleri gereksinimi de doğdu. İlk etapta askeri amaçlar için geliştirilen bu iletişim ağları arasında, hayata geçirilmemiş olan SAGE (Yarı-Otomatik Yer Çevresi) ve sonrasında ARPA (İleri Araştırma Projeleri Ajansı) ile ARPANET örnek verilebilir. ARPANET, geniş çapta kullanılmamış olmasına rağmen, günümüz internetinin temellerini atmış ve farklı ağların birleşerek daha geniş bir ağ oluşturmasının ilk adımını oluşturmuştur (Yücel, 2016: 39-40).

ARPANET, çeşitli ağların geniş ağlara entegrasyonunu sağlayarak internet teknolojisinin gelişiminde temel bir rol oynamıştır. Bu ağ, internetin evriminde ve bugünkü geniş kapsamlı yapısının oluşumunda köprü görevi görmüştür. Ayrıca, küresel ağın temelini oluşturarak, bilgi paylaşımının ve iletişimin sınırlarını genişletmiştir.

1980'lerin yarısında, "İnternet" adı verilen geniş ağ faaliyetteydi ve etkili bir şekilde işliyordu; Amerika Birleşik Devletleri'ndeki önemli kurumlar ve üniversitelerin çoğu, Atlantik'in ötesindeki bazılarıyla birlikte bağlantılıydı. İnternet,

ARPANET'ten daha geniş ve erişimi daha kolay olmasına rağmen, kullanımı hala karmaşıktı. İletişim ve dosya transferi mümkündü, hatta bazı uygulamaları uzaktan çalıştırabiliyordunuz, ancak eğer bir uzman değilseniz, bunların dışında fazla bir işlem yapamazdınız. Bu durum, İsviçre'de bir fizik laboratuvarında görev yapan İngiliz bilim insanı Tim Berners-Lee'yi rahatsız etti (Poe, 2019: 318).

Bilgisayar ve internetin kullanımı, geçen on yıl boyunca yaşanan ilerlemelere rağmen, genel kullanıcılar için hala anlaşılması güç ve karmaşık bir halde bulunmaktadır. Bu süre zarfında, CERN'de görev yapan bir bilgisayar mühendisi olan Tim Berners-Lee, dünyanın dört bir yanındaki bilgisayar sistemlerindeki dosyaları birleştirerek evrensel bir bilgi ağı kurmayı hedefleyen bir 'hipermetin' sistemi tasarlamıştır. Berners-Lee'nin vizyonu, sadece yazılı içeriği değil, aynı zamanda resimleri ve ilerleyen dönemlerde ses ve video gibi medya türlerini de kapsayan bir sistemdi. Bu hedef doğrultusunda, Berners-Lee ve ekibi, hipermetin dokümanları için HTML (Hypertext Markup Language) adında, internete özgü bir dil ve yazım standardı oluşturan bir işaretleme dilini geliştirmişlerdir. Bu dil, internetin temelini oluşturacak ve dünya çapında bilgi alışverişinin temellerini atacaktır (Bagdikian, 2004: 69).

Ekip, tarayıcılar ile sunucular arasındaki veri alışverişini mümkün kılacak olan HTTP (Hypertext Transfer Protocol) adı verilen hipermetin transfer protokolünü geliştirmiştir. İnterneti evrensel bir dil ve biçime dönüştürme amacı güden bu çabalar sonucunda, dünya genelindeki bilgisayar ağlarını birleştiren 'World Wide Web' (WWW) ortaya çıkmıştır.

Yukarıda bahsedilen araştırmalar, bugün kullandığımız bilgisayarlar, internet ve mobil cihazlarda meydana gelen ilerlemelerin önünü açmış ve insanlara sosyal medya da dahil olmak üzere pek çok yeni iletişim teknolojisi ve aracını sunmuştur. Bilgisayar teknolojilerindeki bu hızlı ilerleme, sayısallaşma sürecini hızlandırmış ve özellikle görüntü, ses ve video gibi medya türlerinin işlenmesini daha da basitleştirmiştir (Bolat, 2020: 108)

Görüntü ve sesin internet üzerindeki yayılımı, sosyal platformlarda veri akışının yoğunlaşmasına neden olmuştur. Bilgisayar ve internetin, 1970'lerde bilgisayarların ve 90'larda internet teknolojisinin gelişimiyle birlikte, sosyal yaşama

entegrasyonu artmış, web siteleri ve portalların kullanımı yaygınlaşmıştır. Bu hızlı teknolojik ilerleme, 'yeni medya' olarak adlandırılan bir dönüşümü ifade eder ve farklı disiplinler tarafından araştırma konusu haline gelmiştir. Sosyal medya, bu evrimin bir ürünü olarak ortaya çıkmış ve yeni bir medya platformu olarak kabul edilmiştir. Sosyal medya ağlarını da kapsayan 'yeni medya' teriminin daha iyi anlaşılabilmesi için, bu kavramın detaylarını açıklamak faydalı olacaktır.

Yeni medya teknolojileri, geleneksel medyanın metodlarını, estetiğini ve toplum üzerindeki etkisini dönüştürerek onları geliştirdiği söylenmektedir. Bu bağlamda, yeni medya, eski medyanın işlevlerini ele alıp, onları çağdaş ihtiyaçlara uygun şekilde yeniden şekillendiriyor ve böylece medyanın evrimine katkıda bulunuyor. Geleneksel medyanın temelleri üzerine inşa edilen yeni medya, bu altyapıyı modernize ederek ve genişleterek medya alanında bir yenilik ve ilerleme sağlamaktadır (Bolter ve Grusin, 2000: 65).

Yeni dijital iletişim teknolojileri bilgisayar, tablet, telefona dayanmakla birlikte bunlarla kullanılan facebook, twitter, Instagram'ı kapsamaktadır.

İnternet ve dijital iletişim araçları, günümüzde milyonlarca insan tarafından çeşitli amaçlarla kullanılmaktadır. Bu araçlar, kullanıcılara ürün ve hizmetlerle ilgili bilgi edinme, ilgi alanları ve tercihler üzerine sohbet etme, incelemeler yapma, müzik ve sinema fan gruplarına üye olma, politik etkinliklere katılma ve online arkadaşlıklar kurma gibi fırsatlar sunmaktadır. Ayrıca, Web 2.0 olarak adlandırılan bu dijital platformlar, bireylerin kendi düşüncelerini, yorumlarını ve beğenilerini web üzerinden paylaşmalarına olanak tanıyarak, iletişimde yeni ufuklar açmaktadır. Bu teknolojiler, kullanıcıların seslerini dünya çapında duyurabilmeleri için güçlü birer araç haline gelmiştir (Koçyiğit, 2017: 86).

3.4.1. Bilgisayarın İcadı

Bilgisayar, geniş ve kompleks hesaplamaları dahi hızlı bir şekilde gerçekleştirebilen, mantıksal ilişkilere göre karar alabilen ve bu kararları uygulayabilen bir cihazdır. Özetle, bilgisayar, verileri işleyen bir elektronik aygıttır (Capron ve Johnson, 2004).

Bilgisayar teknolojisinin kökenleri, M.Ö. 3000 yıllarına, ilk hesaplama aracı olan abaküsün icadına kadar uzanır. Bu basit cihaz, modern hesap makinelerinin ve bilgisayarların öncüsü olarak kabul edilir. M.Ö. 1800'lü yıllarda, Babil matematikçileri tarafından geliştirilen algoritmalar, bilgisayar biliminin evriminde kritik bir rol oynamıştır. Bu dönemden sonra, günümüz hesap makinelerine benzer cihazların gelişimiyle teknolojik ilerleme devam etmiştir.

1939'da John Atanasoff, ilk otomatik hesaplama makinesinin prototipini oluşturdu. 1946'da, bilgisayar tarihinin ilk nesli olarak kabul edilen ENIAC'ın üretimi gerçekleşti. Zamanla bilgisayarların boyutları küçülmeye başladı ve yetenekleri arttı. 1948'de transistörlerin devreye girmesiyle, makineler daha hafif ve kompakt hale geldi, aynı zamanda bellek ve işlem kapasiteleri geliştirildi. İlk elektronik programı depolayabilen bilgisayar olan IBM-701, 1952'de piyasaya sürüldü. Dört yıl sonra, 1954'te, John Backus programlama dili Fortran'ı yarattı (Computer History,2024).

Bilgisayar teknolojisi, durmaksızın ilerlemeye devam ediyor. Zaman içinde, ilk olarak masaüstü bilgisayarların üretimiyle başlayan bu serüven, sonrasında taşınabilir dizüstü bilgisayarların geliştirilmesiyle devam etti. Veri kaydetme ve saklama yöntemlerinde de önemli yenilikler yaşandı; disketler ve CD'ler bu alandaki buluşlar arasında yer aldı. Bu süreç, bugünkü modern bilgisayar teknolojilerine ulaşmamızı sağlayan gelişmeler zincirinin bir parçasıdır (Aziz, 2012: 98).

Bilgisayar teknolojisinin evrimi, masaüstü bilgisayarların üretimiyle başlayarak, taşınabilir dizüstü bilgisayarların geliştirilmesine ve veri depolama yöntemlerindeki yeniliklere kadar uzanmaktadır. Bu süreçte, disketlerden CD'lere kadar birçok depolama cihazı kullanılmıştır. Bu gelişmeler, günümüzün modern bilgisayar teknolojilerinin temelini oluşturmuş ve bilgi çağının kapılarını aralamıştır. Bilgisayar teknolojisi, sürekli ilerleyen bir alan olup, gelecekte daha da ileri teknolojilerin geliştirilmesine zemin hazırlamaktadır. Bu teknolojik ilerleme, işlevsellik, hız ve verimlilik açısından önemli ölçüde artış sağlamıştır.

3.4.2. İnternet ve Dijitalleşmenin Gelişimi

Dijital dönüşümün hız kazanması, toplu iletişim yöntemlerinin evrimindeki ana itici güçtür. Bu evrim, teknolojik yeniliklerin sürekli ilerlemesi ve internetin küresel çapta

genişlemesiyle doğrudan ilişkilidir. İletişim araçlarının bu dönüşümü, bireylerin ve toplumların bilgiye erişim şeklini temelden değiştirmekte ve yeni iletişim biçimlerinin ortaya çıkmasına zemin hazırlamaktadır.

İnternetin doğuşu, Amerikan Savunma Bakanlığı'nın araştırma kolu olan Savunma İleri Araştırma Projeleri Ajansı (DARPA) tarafından yürütülen bir girişim sonucunda gerçekleşmiştir. DARPA, olası bir nükleer savaşın ardından iletişim ağlarının devamını sağlamak amacıyla ARPANET adı verilen bir projeyi hayata geçirmiştir. Bu proje, büyük ölçekli bilgisayarları birbirine bağlayarak, her türlü durumda iletişimin sürdürülebilirliğini amaçlamıştır. Zamanla ARPANET, büyük bir başarıya ulaşarak Amerika Birleşik Devletleri'ndeki üniversitelerin çoğunluğunun bu ağa dahil olmasını sağlamıştır (Geray, 2003: 21 Akt: Sarpay, 2016: 19).

İnternetin doğuşu, modern dünyanın en önemli gelişmelerinden biri olarak kabul edilir ve bu gelişme, bilgi ve iletişim teknolojilerinde devrim yaratmıştır. ARPANET projesinin başlatılması, bilgisayar ağları ve veri paylaşımı konusunda yeni bir çağın başlangıcı olmuştur. Bu proje sayesinde, farklı coğrafi konumlardaki bilgisayarlar arasında veri alışverişi mümkün hale gelmiş ve bu, bilgiye erişimi demokratikleştiren bir adım olmuştur.

İlk bilgisayarlar döneminde sayısal iletişim, dönemin teknik imkânları çerçevesinde bilgisayar ile ondan uzakta bulunan terminaller arasındaki bağlantılar üzerinden sağlanmaktaydı. Bilgisayar kullanımının yaygınlaşıp ölçeğinin büyümesiyle birlikte, bu kez bilgisayarların birbirleriyle haberleşmesine yönelik bir gereksinim ortaya çıktı. Bilgisayarlar arası iletişim çalışmaları başlangıçta askerî amaçlarla başlatılmış; bu kapsamda uygulamaya geçirilmeyen SAGE (Semi-Automatic Ground Environment) girişiminin yanı sıra, daha sonra ARPA (Advanced Research Projects Agency) ve ARPANET gibi projeler geliştirilmiştir. ARPANET geniş kitlelerce kullanılmasa da günümüzdeki internetin oluşumuna giden süreci başlatmış; farklı ağların daha büyük bir ağ yapısı içinde birbirine bağlanmasını mümkün kılan ilk örneklerden biri olmuştur (Yücel, 2016: 39-40).

İnternetin evrimi incelendiğinde, 1980'lerde TCP/IP (Aktarım Kontrol Protokolü/İnternet Protokolü) tüm bilgisayar marka ve modellerinin farklı ağ sistemlerinde kullanabileceği standart bir protokol olarak ortaya çıkmıştır. Bu gelişme, dünya genelindeki milyonlarca

bilgisayarın TCP/IP üzerinden haberleşmesini mümkün kılmıştır. İletişim ağı, 1985'ten itibaren özellikle akademik çevreler tarafından kabul görerek genişlemiş, 1992'den sonra ise ticari kuruluşların da katılımıyla büyümesini sürdürmüştür. Neticede, "İnternet" olarak adlandırılan ve milyonlarca bilgisayarı bir araya getiren geniş bir ağ yapısına ulaşılmıştır (Güçdemir, 2003: 372).

İnternet, 1990'lı yılların ortasında hayatımızda yerini alarak iletişim alanında devrim yaratmıştır. Kısa sürede toplum üzerinde etkisini hissettiren internet, hızlı yayılımı sayesinde küresel bir iletişim ağı haline gelmiştir. Bu yeni iletişim ortamı, akademik çevrelerin de dikkatini çabucak çekmiştir. Özellikle internetin demokrasiyle ilişkisi üzerine yoğun bir düşünsel çalışma yapılmıştır. Bu çalışmalar, internetin geniş bilgi akışı sağlayarak modern toplumun pek çok sorununu çözebileceğini öne sürmektedir. Liberal görüşe göre ise, internet aracılığıyla demokrasinin daha da güçleneceği savunulmaktadır. Ancak, bu pozitif görüşlere karşıt eleştiriler de mevcuttur. Eleştirmenlere göre, internet, toplumsal sorunları çözmek yerine, onları daha da derinleştiriyor veya yeniden yaratıyor. İnternete erişimdeki sınırlılıklar, altyapısal sorunlar ve kullanım zorlukları nedeniyle yaşanan dışlanmalar ve eşitsizlikler, bu eleştirilerin haklılık payını ortaya koymaktadır (Çevikel, 2004:149).

İnternetin hayatımıza girmesi ve iletişimde devrim yaratması, demokrasi ve toplumsal yapı üzerinde derin etkiler bırakmıştır. İnternet, bilgiye erişimi kolaylaştırarak ve iletişim sınırlarını genişleterek, katılımcı demokrasi anlayışını güçlendirmiştir. Ancak, internetin demokratikleştirici potansiyeli, erişimdeki eşitsizlikler ve altyapısal sorunlar gibi faktörlerle sınırlanabilir. Bu çelişkili etkiler, internetin toplumsal ve politik yaşam üzerindeki karmaşık rolünü göstermektedir ve bu konu üzerine yapılan akademik çalışmalar, internetin toplum üzerindeki etkisini daha iyi anlamamıza yardımcı olmaktadır.

Dijitalleşme, bilgi ve iletişim araçlarının dijital platformlara entegrasyonu ve teknolojik cihazların dijital olarak geliştirilmesi şeklinde ifade edilebilir. Bu süreç, genel olarak bilgi çağının esaslarını benimseme ve bilgisayar teknolojilerinin yaygınlaştırılması olarak tanımlanabilir. Dijital dönüşüm, toplumun ve endüstrinin dijital teknolojilerle uyum sağlamasını ve bu teknolojilerin günlük yaşamın her alanına entegre edilmesini ifade eder.

İnternetin gündelik yaşamın hemen her alanında yaygın biçimde kullanılması, akıllı telefonların geliştirilmesi ve sürümlerinin sürekli güncellenmesi ile arama motorlarının geçirdiği dönüşüm sonucunda, geçmişe kıyasla farklı bir aşamaya geçilmiş; tüm yönleriyle dijital bir çağın içinde yaşanır hâle gelinmiştir. Dijitalleşme ise bireysel düzeyde analog bilgi akışlarının dijital bitlere çevrilmesini ifade eden maddi bir süreç olarak tanımlanmaktadır. Özellikle toplumsal yaşamın pek çok alanının dijital iletişim etrafında yeniden örgütlendiği bir yol ve altyapı niteliği taşımakta; ayrıca insan müdahalesi olmaksızın bir işlemin ya da prosedürün yerine getirilebildiği teknolojik yapıya işaret etmektedir (Schumacher vd., 2016). Dijital dönemin iki anahtar niteliği dikkat çekicidir:

Bilgisayar sistemlerinde bilgi saklama ve işleme, ikili kodlama yani 0/1 kullanımıyla mümkündür. Bu, yazılım ve donanım algoritmalarının dijital dilde ifade edilmesini sağlar ve bu sayede makinelerin talimatları anlaması ve uygulaması gerçekleşir. Ayrıca, bilgilerin dijitalleştirilmesi, yazının bulunmasından bu yana bilgi işleme alanında gerçekleşen en önemli devrimlerden biri olarak kabul edilir (Düll 2016;6)

Dijital teknoloji dört temel alanda kendini göstermektedir (Führer 2016:25).

- Bilgilerin Dijitalleşmesi, Bilgi Platformları
- Yazılım, Yapay Zeka, Büyük Veri Analizi
- Depolama ve İletim Teknolojisi, İnternet İletişimi, Bulut Bilişim
- Sensör Teknolojisi, Kontrol Teknolojisi ve Robot Teknolojisi

Dijital dönüşüm, bilgi erişimini o denli ilerletti ki, artık yeni veriler dijital platformlarda kullanıma açılmaktadır. İnternet üzerinden, Google gibi arama motorları, e-ticaret siteleri ve Amazon gibi platformlar aracılığıyla en güncel bilgilere erişilebilmektedir. Bu verilerin büyük bir kısmı, internet üzerinde herkesin erişimine açık ve ücretsiz bir şekilde sunulmaktadır. Son dönemdeki çalışmalar, yapay zeka ve veri analitiği konularına odaklanmaktadır. Bilgi saklama ve aktarım teknolojileri, elektronik internet çevresinde makineler arası bilgi alışverişini kolaylaştırıyor ve bu sektördeki problemler geniş bant ağlar aracılığıyla gideriliyor. Ayrıca, üretim süreçlerinde otomasyon ve robotik

teknolojilerin ilerletilmesine yönelik, yapay zeka ve kontrol sistemleri üzerine araştırmalar sürdürülmektedir.

Dijital dönüşüm sürecinde, 1990'ların sonları itibarıyla Web 1.0'dan Web 2.0'a geçiş gözlemlenmiştir. Web 2.0, internet teknolojisindeki yenilikler sayesinde, kullanıcı merkezli içerik üretimine olanak tanımıştır. Ayrıca, internet ve Web 2.0, bilgi aktarımı ve haberleşme hızında önemli bir artış sağlamıştır. Sosyal medya platformları, bloglar, mikrobloglar, içerik dağıtım ağları, podcastler, vikiler gibi dijital iletişim araçları; online topluluklarla etkileşim, arama motoru optimizasyonu, çevrimiçi bültenler, çevrimiçi kriz yönetimi ve çevrimiçi kurumsal imaj yönetimi gibi yeni nesil halkla ilişkiler araç ve yöntemleriyle, şirketlerin paydaşlarıyla iletişimini nasıl dönüştürdüğünü ortaya koymuştur (Koçyiğit,2018:11).

Web 2.0 teknolojisinin önemi, dijitalleşme sürecinde kullanıcıların pasif izleyicilerden aktif katılımcılara dönüşmesini sağlamasıdır. Bu dönüşüm, internetin sadece bilgi alınan bir kaynak olmaktan çıkıp, kullanıcıların kendi içeriklerini yaratabildikleri, paylaşabildikleri ve topluluklar oluşturabildikleri bir platforma evrilmesine olanak tanımıştır. Web 2.0 ile birlikte, sosyal medya siteleri, bloglar, wikiler ve podcast'ler gibi araçlar sayesinde bilgi paylaşımı ve haber alma hızı artmış, kullanıcılar arası etkileşim ve işbirliği teşvik edilmiştir. Ayrıca, eğitimde Web 2.0 araçlarının kullanımı, öğrencilerin daha aktif ve katılımcı olmalarını sağlayarak, öğrenme süreçlerini zenginleştirmiştir. Kurumlar için de Web 2.0, online topluluklarla etkileşim, arama motoru optimizasyonu, online haber bültenleri ve kriz yönetimi gibi yeni halkla ilişkiler tekniklerini kullanarak, paydaşlarla iletişimi güçlendirmekte ve kurumsal itibar yönetimine yeni bir boyut kazandırmaktadır.

3.4.2.1.Web 1.0 Teknolojisi ve Web 0.2 Teknolojisi

Globalleşme süreciyle birlikte, zaman ve mekân gibi kavramlar esnek hale gelmiş, yeni iletişim araçlarıyla erişilebilirlik ve bilgiye ulaşma kapasitesi artmıştır. İnternetin yaygınlaşmasıyla birlikte bu değişim ivme kazanmış, world wide web (www) platformunun yaratılmasıyla daha da geniş bir alana yayılmıştır. İnternetin ilk dönemleri olan Web 1.0, kullanıcılarına sınırlı etkileşim sunarken, Web 2.0 ile kullanıcılar daha etkin rol almaya başlamıştır. Günümüzde, yapay zekâ teknolojilerinin başlangıcı olarak kabul edilen Web 3.0'ın getirdiği yenilikleri ve etkileri deneyimliyoruz.

1990'lar, internetin geniş çapta kullanılmaya başlandığı ve Web 1.0 olarak adlandırılan bir dönemi işaret eder. O zamanlar, web siteleri bugünkü gelişmiş tasarımlarından çok daha basit ve tanıtım broşürlerini andıran bir yapıdaydı. Web 1.0 eraında, sınırlı sayıda web sitesi mevcuttu ve kullanıcılar, sunulan bilgileri pasif bir şekilde tüketen bireylerdi. Günümüzde, internet hayatımızın her köşesine nüfuz etmiş durumda ve çeşitli sebeplerle online dünyada zaman geçiriyoruz. İnternet, alışverişten sosyal etkileşimlere, boş vakitleri değerlendirmekten bilgi araştırmalarına, hatta tatil planlamalarına kadar pek çok aktivitede bize eşlik ediyor. 21. yüzyılda teknolojinin ve özellikle internet olanaklarının ilerlemesiyle birlikte, yaşam biçimlerimiz ve tüketim alışkanlıklarımız hızla evrilmekte (Yulu ve Kapan 2020: 2).

Web 2.0, internetin kullanıcı merkezli bir evrime uğradığı bir dönemi ifade eder. 2004 yılında O'Reilly Media'nın tanıttığı bu kavram, bireylerin çevrimiçi ortamda etkileşimde bulunmalarını, içerik oluşturmalarını ve bilgi alışverişinde bulunmalarını sağlayan sosyal platformlar ve uygulamaları içerir. Bu teknoloji, kişisel katılımı teşvik eden ve kullanıcıların sanal topluluklar kurarak sosyal ağlar üzerinden bağlantı kurmalarına olanak tanıyan modern web araçlarını temsil eder (Kırık, 2013: 72).

Tablo 1: Web 1.0 ile Web 2.0'ın Karşılaştırılması

WEB 1.0	WEB 2.0
Belli programcıların ürettiği web siteleri, grafikler ve flashlar	Kullanıcıların ürettiği içerik, resim, kullanıcı görüşleri, bloglar, wikiler, Youtube ve sosyalağlar
Uzmanların ürettiği içerik	Sıradan insanların ürettiği içerik
Bireyler web sitelerinin içeriklerini okurlar ziyaret ederler	Bireyler paylaşılan bilgiyi inşa ederler
Sıkı bir şekilde kontrol edilen siteler	Çok az kontrol edilen siteler
Tek yönlü (azınlıktan çoğunluğa) bilgi akışı	Çoğunluktan çoğunluğa karşılıklı bilgi akışı
Britannica Online	Wikipedia
Yayınla	Katıl
Güvenlik duvarları hiyerarşiler	Dinamik, Hiyerarşik olmayan

Statik, kalıcı içerik, az değişiklik	Düzenli Güncellenen Içerik (Twitter, Wikipedi)

Kaynak: Işık ve Eşitti, 2015: 14

Tablo 1'in gösterdiği üzere, Web 2.0'ın yaygınlaşmasıyla birlikte web ortamı tek yönlü bilgi aktarımından uzaklaşmış; kullanıcılar içerik üretmeye ve karşılıklı etkileşime dayalı bir iletişim kurmaya yönelmiştir. Böylece interneti yalnızca tüketen pasif kullanıcı profili yerini, içerik üreten ve paylaşan daha etkin bir kullanıcı konumuna bırakmıştır.

Web 2.0 teknolojisi, dijital çağda bireylerin sadece içerik tüketicisi olmaktan çıkıp, aktif içerik üreticisi haline gelmelerine imkan tanıyan bir dönüm noktasıdır. İnternet artık bilgi edinilen pasif bir alan olmanın ötesine geçmiş, kullanıcıların kendi metinlerini, görsellerini ve videolarını oluşturup yayınladıkları, aynı zamanda topluluklar kurarak etkileşimde bulundukları dinamik bir ortama dönüşmüştür. Web 2.0'ın getirdiği yeniliklerle, sosyal ağlar, blog platformları, vikiler ve podcast'ler aracılığıyla bilgi akışı ve iletişim hız kazanmış, karşılıklı etkileşim ve ortak çalışma kültürü güçlenmiştir. Eğitim alanında da Web 2.0 araçlarının entegrasyonu, öğrencilerin derslere daha etkin katılımını sağlamış ve öğrenme deneyimlerini derinleştirmiştir. Kurumsal alanda ise Web 2.0, şirketlerin çevrimiçi topluluklarla etkileşimini, SEO stratejilerini, dijital bülten yayınlamayı ve kriz yönetimini içeren modern iletişim yöntemleriyle marka değerlerini artırmalarına yardımcı olmuştur.

3.4.2.1.Web 0.3 Teknolojisi

Son yıllarda yaşanan teknolojik ilerlemeler, özellikle blokzincir ve metaverse gibi yenilikçi kavramların gelişimiyle birlikte, internetin evriminde yeni bir aşamayı temsil eden Web 3.0 olgusu gündeme gelmiştir. Bu yeni dijital paradigma; bilişim teknolojileri, pazarlama stratejileri ve finansal sistemler başta olmak üzere birçok sektörde dönüşümsel etkiler yaratma potansiyeline sahiptir. Web 3.0, hem akademik literatürde hem de endüstriyel uygulamalarda henüz erken aşamada yer almakta olup, bu bağlamda disiplinlerarası ilgi odağı haline gelmiştir.

Web 3.0, blokzincir temelli yeni nesil internet yapılanması olarak tanımlanmaktadır. Merkeziyetçi veri saklama sorunlarını ve kullanıcı mahremiyetine yönelik artan

endişeleri gidermeyi amaçlayan bu yaklaşım, ilk kez 2014 yılında Ethereum'un kurucu ortaklarından ve Polkadot'un geliştiricisi Gavin Wood tarafından gündeme getirilmiştir. Web 3.0 ekosistemi; para, bilgi ve işlemlerin tek bir merkezde toplanarak kontrol edilmesini neredeyse imkânsız kılacak şekilde tasarlanmıştır. Bu sistemde, "dağıtık defter" olarak da adlandırılan blokzincir tabanlı kayıt mekanizması kullanılmakta, tüm veriler dünya çapında dağıtılarak güvence altına alınmaktadır. Bu nedenle kaydedilen bilgilerin herhangi bir hükümet ya da şirket tarafından değiştirilmesi mümkün değildir. Web 3.0 yalnızca blokzincir değil; yapay zekâ, makine öğrenmesi, eşler arası (P2P) ağlar ve çeşitli ileri teknolojilerin entegrasyonunu içermektedir. Bu yapının merkezinde, kullanıcıların gizlilik ve güvenlik aracılığıyla yetkilendirilmesi bulunmaktadır. Son hedef, kendi kendine işleyebilen, doğrudan, güvenli ve şeffaf bir dijital altyapı oluşturmaktır (Peres vd., 2023).

Web 3.0, verilerin insan benzeri bir şekilde tanımlanıp işlenebildiği yeni nesil internet yapısı olarak değerlendirilmektedir. Bu sistem, kullanıcılara demokratikleşmiş ve açık kaynak temelli bir platformda ürettikleri veriler üzerinde tam kontrol olanağı sunmaktadır. Web üzerinde herhangi bir içeriğe erişim için merkezi bir otoriteden izin alma zorunluluğu bulunmamakta; her düğüm (node) kendi işleyişini bağımsız biçimde belirlemekte ve hiçbir düğüm tüm sistemin bilgisine tek başına sahip olamamaktadır. Dolayısıyla Web 3.0, şeffaf algoritmalar aracılığıyla işleyen açık kaynaklı bir web olarak nitelendirilmektedir. Blokzincir tabanlı bu ekosistemde, her kullanıcının kendine özgü dijital kimliği bulunmaktadır. Bu kimlikler blokzincir üzerinde kayıt altına alınmakta ve yalnızca kullanıcının onay verdiği mecralarda, belirlenen süre boyunca paylaşılabilmektedir. Kişisel verilerin gizliliği sorununa kesin çözüm sunması beklenen bu yapı sayesinde, kullanıcılar verilerini kullanan platformlardan reklam katkı payı elde edebilmektedir. Ayrıca kullanıcıların dijital cüzdanları bulunmakta; bu cüzdanlar aracılığıyla finansal işlemlerini yönetebilmekte, kripto varlıklarını güvenli biçimde depolayabilmekte ve gizli anahtarlarını saklayabilmektedirler. Web 3.0 ortamında gerçekleştirilen transferler, aracı kurumlara ihtiyaç duyulmaksızın, hızlı, güvenilir ve şeffaf bir şekilde yapılabilmekte ve izlenebilir olmaktadır. İçinde bulunduğumuz hızlı teknolojik dönüşüm sürecinde, dijital kimlik kavramı bireyler ve kurumlar için önemli bir değer yaratma fırsatı sunmaktadır. Dijital kimliklerin kişisel olması, kimlik sahibinin

yönetiminde bulunması, kesintisiz erişilebilirliği ve kalıcılığı, onları dijital çağın en önemli unsurlarından biri haline getirmektedir (Mainelli,2017).

Web 3.0, merkeziyetsiz yapısı, blokzincir tabanlı güvenlik mekanizmaları ve kullanıcıya ait dijital kimlik sistemiyle internetin geleceğini şekillendiren bir dönüşüm olarak öne çıkmaktadır. Kullanıcıların verileri üzerindeki denetimini artırarak kişisel gizlilik sorunlarına çözüm getirmekte; aynı zamanda şeffaf, aracısız ve hızlı işlem imkânı sayesinde ekonomik ve sosyal alanlarda yeni fırsatlar yaratmaktadır. Bu bağlamda, dijital kimliklerin kalıcılığı ve kullanıcı kontrolünde olması, bireyler ve kurumlar için değer üretme kapasitesini güçlendirmekte ve dijital çağın sürdürülebilir bir altyapısına katkı sağlamaktadır.

3.4.2.1.Web 4.0 Teknolojisi

Dördüncü nesil web teknolojisi olan Web 4.0 için literatürde kesinleşmiş bir tanım henüz bulunmamaktadır. Yeni yeni örnekleri ortaya çıkmaya başlayan Web 4.0, farklı boyutları içinde barındıran bir yapıya sahiptir. Yakın gelecekte büyük veri (big data), artırılmış gerçeklik, makineler arası iletişim (M2M), bulut bilişim, yapay zekâ ve akıllı ajanlar ile entegre çalışması öngörülmektedir. Web 4.0, çeşitli modellerle etkileşim kurabilen ve nesnelerin internetiyle bütünleşen bir web devrimi olarak değerlendirilmektedir.

Web 4.0, insanlar, akıllı cihazlar ve nesnelerin interneti (IoT) arasında gerçekleşen veri alışverişine dayalı simbiyotik (insan-makine etkileşimi) bir web olarak tanımlanmaktadır (Atzori, ve ark.,2010). Web 4.0**,** yapay zekâ destekli kişisel ajanlar için, makine-makine ve makine-insan etkileşim süreçlerinde bulut teknolojilerinin entegrasyonu sayesinde, sistemlerin mekân sınırlaması olmaksızın her yerden yönetilebildiği bir platform olarak öngörülmektedir (Nedeva ve Dineva,2012).

Web 4.0 teknolojisi**,** yapay zekâ tabanlı kişiselleştirilmiş ajanlar, makine-makine ve insan-makine etkileşim döngüleri ile bulut teknolojilerinin birleştiği yeni bir dijital ekosistem olarak öne çıkmaktadır. Bu yapı, sistemlerin mekândan bağımsız olarak her yerden yönetilebilmesine olanak tanımakta ve böylece daha esnek, erişilebilir ve akıllı bir ağ altyapısı ortaya koymaktadır. Web 4.0'ın bu yönü, yalnızca bireylerin değil, kurumların da daha verimli, güvenli ve sürdürülebilir dijital deneyimler elde etmesine katkı sağlayarak geleceğin internet vizyonuna önemli bir temel oluşturmaktadır.

3.5.Dijital Sosyal Ağlar ve Etkin Kullanımı

İnternet ortamında, sosyal medya platformları kullanıcıların birbirleriyle etkileşimini ve ilişkilerini derinleştirmek amacıyla tasarlanmıştır. Bu sanal alanlar, bireylerin görsellerini, video kayıtlarını, yazılı mesajlarını ve diğer çeşitli içerikleri paylaşmalarına, yeni sosyal bağlar oluşturmalarına ve dünya genelindeki diğer kullanıcılarla iletişim kurmalarına imkan verir. Sosyal medya, farklı coğrafyalardaki insanların bir araya gelerek düşüncelerini ve tecrübelerini paylaşabilmelerine olanak sağlayan bir köprü görevi görür.

Web 2.0 teknolojileri, sosyal medya mecralarında yaratılan içerikler aracılığıyla kullanıcılar ve markalar arasındaki etkileşimi güçlendirmekte, iletişim dinamiklerini ve operasyonları şekillendirmekte, algı yönetimine katkıda bulunmakta ve prestijlerine katkı sağlamaktadır. Sosyal medya inovasyonu, müşteri ilişkilerini daha da ileriye taşımakta, şirketlerin iç işleyişlerini ve etkinliklerini geliştirmekte ve marka değerlerini artırmaktadır (Erragcha ve Romdhane, 2014: 2).

Web 2.0 tabanlı sosyal ağlar, bireylerin internet üzerinde hissiyatlarını, düşüncelerini ve deneyimlerini sergilemelerine, paylaşmalarına, diğer kullanıcılarla etkileşim kurmalarına, topluluklara dahil olmalarına ve bu platformlara kendi görüş, eleştiri ve içerikleri ile katkı sağlamalarına olanak tanıyan modern web teknolojileridir. Ayrıca, bu tür sosyal platformlar, kullanıcıların kendilerini online bir ortamda ifade etme, tercihlerini belirleme ve içeriklerini yayınlama şansı vererek, bu alanları çekici ve yaygın kullanılan hale getirmektedir (Evans, 2008: 33).

Web 2.0 tabanlı sosyal ağlar, modern iletişim ve etkileşim biçimlerini dönüştürerek bireylerin ve toplulukların seslerini duyurmasına, bilgi ve deneyimlerini paylaşmasına olanak tanır. Bu platformlar, kullanıcıların aktif katılımını teşvik eder ve içerik oluşturma, paylaşma ve topluluk oluşturma gibi süreçlerde merkezi bir rol oynar. İşletmeler için de pazarlama ve müşteri ilişkileri yönetimi açısından vazgeçilmez araçlar haline gelmiştir. Web 2.0'ın sunduğu bu dinamik ortam, kullanıcıların kendilerini ifade etme ve etkileşim kurma şekillerini yeniden şekillendirerek dijital çağın temel taşlarından biri olmuştur.

Sosyal medya platformları, Web 2.0 teknolojisinin sağladığı interaktif ve katılımcı web ortamının en belirgin örnekleridir. Bu platformlar, kullanıcıların içerik oluşturmasına ve

paylaşmasına olanak tanıyan dijital iletişim kanalları olarak, her gün daha fazla kullanıcıyı etkisi altına almaktadır. Web 2.0, çevrimiçi ve diyalog odaklı iletişimi destekleyen uygulamaları içermekte, sosyal medya platformları ise bu uygulamalar aracılığıyla dijital bilgi teknolojilerinin toplumsal boyutlarını temsil etmektedir (Constantinides ve Fountain, 2008: 232).

Sosyal medya, bloglar, mikrobloglar, forumlar, fotoğraflar, ses dosyaları, videolar, bağlantılar ve sosyal ağ sitelerindeki profil sayfaları gibi çeşitli içeriklerle zenginleştirilmiş, yeni nesil bir web platformu olarak tanımlanmaktadır. Bu platform, kullanıcıların birbirleriyle etkileşimde bulunmalarını, bilgi paylaşmalarını ve geniş kitlelere ulaşmalarını sağlayan gelişmiş web teknolojilerini kapsamaktadır. Sosyal medya, günümüzde iletişim ve bilgi alışverişinin önemli bir parçası haline gelmiştir (Eley ve Tilley, 2009: 78).

Sosyal medya, modern iletişim ve bilgi paylaşımının temel taşlarından biri olarak kabul edilmektedir. Kullanıcıların anında iletişim kurmasını, dünya genelindeki insanlarla bağlantı kurmasını ve bilgi akışını hızlandırmasını sağlar. Ayrıca, iş dünyası için de önemli bir dijital pazarlama aracıdır ve profesyonellerin iş ağlarını genişletmesine yardımcı olur. Ancak, aşırı kullanım ve veri güvenliği gibi konular, sosyal medyanın olumsuz yönlerini de oluşturmaktadır.

1997'de kullanıcılara profil oluşturma ve arkadaş listesi hazırlama olanağı veren, 1998'in başında ise arkadaşlarının listelerini görüntüleme imkânı sunan arkadaş odaklı sixdegrees.com, sosyal ağların ilk örneklerinden biri olarak ortaya çıkmıştır (Gönenli ve Hürmeriç, 2012: 218-219). Kısa sürede geniş ilgi gören bu platform 2000 yılında 125 milyon dolara satılmış; ancak benzer sitelerin çoğalmasıyla rekabet edemeyerek 2001'de faaliyetini sonlandırmıştır. Dönemin en yaygın sosyal medya uygulamalarından Facebook ise 2004 yılında Mark Zuckerberg ve oda arkadaşları tarafından Harvard Üniversitesi bünyesinde kurulmuştur. Uygulama 2005'te daha çok akademik çevreyle sınırlı kalmış, 2006'dan itibaren bugünkü yapısına yaklaşarak daha geniş kitlelere açılmıştır (Hazar, 2011: 155-156).

Instagram, Twitter ve LinkedIn gibi diğer tanınmış sosyal medya siteleri de mevcuttur. Her biri, kullanıcıların ihtiyaçlarına yönelik özel amaçlarla oluşturulmuş ve onlara çeşitli

olanaklar sağlamaktadır. Mesela, LinkedIn iş dünyası ve kariyer gelişimi için tasarlanmış bir ağ iken, Instagram daha çok görsel ağırlıklı içeriklerin paylaşımına odaklanmıştır.

3.6.Dijital Kültürün Özelliği ve Dijital Kültürde İletişimin Yapısı

Dijital kültür, bilgi ve iletişim teknolojilerinin hızla geliştiği çağımızda, toplumların etkileşim biçimlerini, bilgi paylaşımını ve kültürel ifade şekillerini dönüştüren bir fenomendir. Bu kültür, internetin ve sosyal medyanın yaygınlaşmasıyla birlikte, bireylerin ve toplulukların kendilerini ifade etme, öğrenme, eğlenme ve iş yapma yöntemlerini kökten değiştirmiştir. Dijital kültür, aynı zamanda, kullanıcıların içerik üretme ve tüketme süreçlerine aktif olarak katılmalarını sağlayarak, geleneksel medya dinamiklerini de yeniden şekillendirmektedir. Bu bağlamda, dijital kültürün en belirgin özellikleri arasında, etkileşimlilik, katılımcılık, çeşitlilik ve küresel erişim bulunmaktadır. Ayrıca, dijital kültür, eğitimden sanata, iş dünyasından günlük yaşama kadar geniş bir yelpazede yenilikçi uygulamaların ve yaratıcı ifade biçimlerinin ortaya çıkmasına olanak tanımaktadır.

Tarih boyunca yaşanan birçok olay, toplumların dönüşümünü ve gelişimini tetikleyen etkenler olmuştur. 20. yüzyılın ikinci yarısında teknolojinin ilerlemesi, bilgi birikiminin artışını hızlandırmış ve yeni teknolojik buluşların doğmasına zemin hazırlamıştır. 1990'larla birlikte World Wide Web'in devreye girmesi, ağ tabanlı teknolojilerin geniş çapta kullanılmasını sağlamış ve iletişimin dijital bir boyut kazanmasına öncülük etmiştir. Geleneksel olarak göç, ticaret, seyahat gibi etmenlere dayalı ya da tesadüfi şekilde meydana gelen kültürel etkileşimler, iletişimin dijitalleşmesi sayesinde küresel bir entegrasyona evrilmiş ve dijital bir karakter kazanmıştır (Çaycı ve Karagülle, 2016:570; Koç, 2022: 500).

Kültür, iletişim aracılığıyla kendini gösterir. Teknolojinin hızla gelişmesiyle birlikte toplum içindeki iletişim yöntemlerinin evrimi, kültürel yapıların yeniden değerlendirilmesini zorunlu kılmaktadır. Bu bağlamda, internet ve iletişim teknolojilerindeki son yenilikler, günümüzde bir kültür evrimi olarak kabul edilmekte ve bu dönüşüm "dijital kültür" olarak tanımlanmaktadır. Dijital teknolojiler, artık sadece kullanılan araçlar olmanın ötesine geçmiş, giderek derinleşen kültürel yaşantımıza entegre olmuş ve katılımcı kültür içinde önemli roller almaya başlamıştır (Gere, 2019: 232).

We Are Social'ın Ocak 2020 raporuna göre, dünya nüfusunun 7,75 milyar olduğu ve bunun yaklaşık %55'inin kentlerde yaşadığı belirtilmektedir. Aynı raporda aktif sosyal medya kullanıcılarının 3,80 milyar kişiyle %49'a, internet kullanıcılarının 4,54 milyar kişiyle %59'a ve akıllı telefon kullanıcılarının 5,19 milyar kişiyle %67'ye ulaştığı ifade edilmektedir. Ocak 2019–Ocak 2020 dönemi karşılaştırıldığında ise toplam nüfus 82 milyon kişi (%1,1) artarken; sosyal medya kullanıcıları 321 milyon (%9,2), internet kullanıcıları 298 milyon (%7,0) ve akıllı telefon kullanıcıları 124 milyon (%2,4) artış göstermiştir (We are social, 2020). İnsanların akıllı cihazlar ve internet üzerinde geçirdikleri zaman giderek artmakta, dijital teknolojilerle iletişim, sosyal etkileşim, eğlence, iş yönetimi, eğitim gibi birçok farklı amaç için etkileşimde bulunmaktadırlar. Bu nedenle, dijitalleşmenin günümüzde yaşamın her köşesine nüfuz ettiğini ve merkezi bir konuma oturduğunu rahatlıkla söyleyebiliriz. Ayrıca, dijital teknolojiler sürekli olarak gelişmekte ve hayatımızın çeşitli yönlerine yenilikler getirmektedir. Özetle, dijital teknolojiler artık bireyler için hayati öneme sahip olup, 21. yüzyılın en önemli teknolojisi olmuştur.

Teknolojik gelişmeler ve dijital dönüşüm, Endüstri 4.0'ın öncülüğünde yaşamımızın bir parçası haline gelmiştir. Endüstri 4.0, fabrikalarda robotlar, yazılımlar ve insanların birlikte harmoni içinde çalıştığı bir ekosistemi ifade eder (Öztemel, 2020: 56). Yapay zeka, 5G teknolojisi, veri analitiği, gelişmiş programlama, blockchain, üç boyutlu baskı, akıllı üretim tesisleri, internet üzerinden bağlı cihazlar, bulut bilişim, nanoteknoloji ve sürdürülebilir enerji kaynakları gibi yenilikçi teknolojiler, yavaşça hayatımızı şekillendirmekte ve günlük rutinlerimizi dönüştürmektedir. Endüstri 4.0'ın temelinde, internet ağları üzerinden entegre bir üretim süreci yatmaktadır, bu da maliyetleri minimuma indirgemeyi amaçlamaktadır. Sanal ve fiziksel üretim sistemlerinin koordineli çalışmasıyla, üretim zincirindeki tüm bileşenlerin etkileşimi, verimliliği maksimize etmektedir. Seri üretim anlayışı geride bırakılmış, bireyselleştirilmiş ve kişiye özel üretim modelleri öne çıkmıştır (Çetinkaya ve Şener, 2020: 21-23.

Endüstri 4.0, üretim süreçlerinde dijital teknolojilerin ve ağ yapılandırmasının bütünleşik bir yaklaşımla entegrasyonunu vurgular. Bu bağlamda, üretimdeki tüm bileşenlerin, doğrudan ya da dolaylı olarak, koordineli bir şekilde işbirliği yapması hedeflenir. Ayrıca, dijital bilgilerin, yazılımların ve bilgi teknolojilerinin birbiriyle uyumlu bir biçimde etkileşimde bulunması beklenir (Schuh ve ark. 2014: 51).

Web 4.0 ve endüstri 4.0 arasındaki bağlantıyı anlamak için odaklanılması gereken temel unsurlar, endüstri 4.0'ın tanımını yapmak ve onun yönünü belirleyen teknolojilerdir. Endüstri 4.0'ı şekillendiren ve gelecekteki bu etkileşimi biçimlendireceği öngörülen teknolojiler arasında 'internet of things (IoT), üç boyutlu baskılar, veri analitiği, bulut teknolojileri, sanal gerçeklik, bağımsız robotlar, siber-fiziksel sistemler, dijital ikizler ve zeki üretim tesisleri' bulunmaktadır (TÜSİAD ve BCG 2016; EBSO, 2015; SIEMENS, 2015).

Nedeva ve Dineva'ya (2012) göre Web 4.0, yapay zekâ destekli kişiselleştirilmiş ajanların yer aldığı; bulut teknolojileri sayesinde makine-makine ve makine-insan etkileşim döngüsü içinde sistemlerin mekândan bağımsız biçimde her yerden yönetilebildiği bir platforma dönüşecektir.

3.7.Öznenin Dijital Dönüşümü: Michel Foucault Bağlamında Öznenin Dijital Panoptikonu

Günümüzde, insanlık durumunun birçok yönü dijital dünyanın kucaklamasında bulunuyor. Dijital dönüşüm, insan varlığının ve günlük yaşamın tüm karşıtlıklarını kendi içinde çözüyor. Zaman, mekan, kimlik, öz, iletişim, tüketim, üretim gibi süreçler ve kavramlar artık bağımsız değerler olmaktan çıkmış, dijital dönüşümle yeniden şekillendirilmiştir. Taşınabilir, sabit ve giyilebilir tüm teknolojiler, günlük yaşamın her alanında kendini göstermekte, bu varlık hem fiziksel yapıların oluşturulmasında hem de sosyal ve zihinsel etkinliklerde kendini belli etmektedir. Bilgiye dayalı ağlar, günlük yaşamı düzenli bir sisteme dönüştürmüştür. Devlet ve özel sektör işleyişleri, evden çalışma düzeni, online alışveriş ve tüketici hizmetleri, sağlık, eğitim ve sosyal hizmetler, eğlence endüstrisi ve günlük yaşamın diğer işleyiş mekanizmalarında dijitalleşmenin etkilerini görmek giderek daha yaygın hale gelecektir.

Teknoloji, insan varlığının ayrılmaz bir unsuru haline gelmiş, bedenin bir uzantısını aşarak, varoluşsal bir boyut kazanmıştır. Giyilebilir cihazlar, beden algımızı ontolojik bir perspektiften yeniden şekillendirerek, kişisel kimlik algımızda dönüşümlere yol açmaktadır. Teknoloji, herkes için farklı anlamlar ifade ederken, bazıları için sadece

bilgiye erişim veya yaşam deneyimlerinin bir yolu olmanın ötesinde, kişisel bedenin bir parçası olarak görülmektedir. Teknolojiyi kendi bedenlerinin bir uzantısı olarak gören kişiler, onunla kendilerini daha güçlü, başarılı ve gelişmiş hissetmektedirler; teknoloji olmadan yaşamak ise sanki kendilerini korumasız hissetmelerine neden olmaktadır (Turkle, 2005: 5)

Foucault'ya göre beden, kişinin adeta çaresizce içine kapatıldığı bir 'hapishane', bir kafes'tir; aynı zamanda derinin altında çürümenin kaçınılmaz olduğu, acımasız bir mekân olarak düşünülür (Foucault, 2006: 229). Teknoloji bedeni yalnızca biyolojik bir varlık olmaktan çıkarıp ölçülebilir bir veri alanına çevirir (adım, kalp atışı, uyku, konum, yüz, ses). Böylece "kafes", artık yalnız derinin sınırı değil; sensörler, uygulamalar ve veri profilleriyle genişleyen bir kuşatma olur.

Bireylerin belirli mekânlara yerleştirildiği; en küçük hareketlerinin dahi gözetlendiği; her olayın kayda geçirildiği; kesintisiz kayıt pratiğinin merkez ile çevreyi birbirine bağladığı; iktidarın parçalanmadan, sürekli ve hiyerarşik biçimde işletildiği; her bir kişinin konumunun sürekli saptanıp denetlendiği ve yaşayanlar, hastalar ile ölüler arasındaki statüsünün gerektiğinde değiştirildiği bu kapalı ve ayrıştırılmış mekân, disiplin edici mekanizmanın küçük ölçekli bir örneğidir. Veba salgınına "düzen" ile karşılık verilir; amaç, bedenlerin birbirine karışmasıyla yayılan hastalığın ve korku ile ölümün yasakları aşması durumunda büyüyen kötülüğün doğurabileceği her tür karmaşayı kontrol altına alıp yeniden düzene sokmaktır (Foucault, 2014: 657). Foucault'daki düzen, fiziksel olarak kapalı bir alan (karantina şehri gibi) üzerinden işler. Bugünse akıllı telefonlar, kameralar, kartlı geçişler, platformlar ve sensörler sayesinde "kapalı mekân" şartı zayıflar: gözetim sokağa, eve, işe, ekrana taşar. Disiplin mekâna bağlı olmaktan çok altyapıya (ağlar, veri tabanları, platformlar) bağlanır. Bu, denetimin sınırlarını belirsizleştirir; "nerede başlar nerede biter" sorusu kaybolur. Özne dijital çağda bir nevi dijital bir panoptikon'a hapsolur.

Teknolojinin insan hayatındaki yerinin önemi, giyilebilir teknolojilerin yükselişiyle daha da belirginleşmiştir. Bu cihazlar, sadece bilgiye erişim araçları olmanın ötesinde, öznenin kendilerini ifade etme biçimlerini ve benlik algılarını dönüştürmüştür. Giyilebilir teknoloji, kullanıcıların bedenleriyle bütünleşerek, onların günlük yaşam pratiklerine derinden entegre olmuştur. Bu entegrasyon, öznenin kendisini daha yetkin ve bağlantılı

hissetmelerine olanak tanırken, aynı zamanda teknoloji olmadan yaşamanın düşünülemeyeceği bir duruma da işaret etmektedir. Teknoloji, artık özne kimliğinin ve varoluşunun ayrılmaz bir parçası haline gelmiş, kişisel gelişim ve özgüvenin bir sembolü olarak kabul edilmektedir.

Foucault siyasal teknolojiyi baskı aracı olarak şöyle ifade ediyor; Bana göre siyasal rasyonelliğimizin ayırt edici yönü şudur: Bireylerin bir topluluğa ya da bir bütünlüğe dâhil oluşu, giderek güçlenen bireyselleşme süreçleriyle bu bütünlüğün pekiştirilmesi arasında kurulan sürekli ve çift yönlü bir ilişki üzerinden gerçekleşir. Bu nedenle sosyolojinin ortaya çıkışı da, ne bu yeni siyasal rasyonelliğin doğuşundan ne de ona eşlik eden yeni siyasal teknolojiden bağımsız düşünülebilir. Herkes etnolojinin sömürgecilik bağlamında şekillendiğini bilir (ancak bu, onun zorunlu olarak emperyalist bir bilim olduğu anlamına gelmez). Benzer biçimde, eğer insan yaşayan, konuşan ve emek üreten varlıklar olarak biz başka çeşitli bilimlerin inceleme nesnesi haline geldiysek, bunun nedenini bir ideolojik açıklamada değil, toplumlarımızın içinde ürettiğimiz bu siyasal teknolojinin varlığında aramak gerekir (Foucault, 2019, s. 118-119).

Teknolojik cihazların kişisel kullanımının artması, sürekli bir vücut bağlantısı oluşturarak öznenin kendisini "yeni bir varlık" olarak algılamalarına yol açar. Bu durum, kişisel cihazların neredeyse bir uzantısı haline gelmiş olan modern insanın, kendi benlik algısını yeniden şekillendirmesine sebep olmaktadır.

Teknolojinin ilerlemesiyle birlikte, insan vücudunun dijitalleşmesi de yeni boyutlara ulaşmaktadır. Önceleri zihinsel düzeyde kontrol sağlayan cihazlar, şimdi de deri altına yerleştirilerek bedenin daha derinlerine işlemektedir. Bu teknolojilerden biri de, vücut içine yerleştirilebilen mikroçiplerdir. Modern insan hem günlük yaşamda hem de iş hayatında birçok güvenlik kodu ve şifre kullanmak zorundadır. Bu yükü hafifletmek için geliştirilen, kişisel güvenlik verilerini barındıran deri altı mikroçipler sayesinde, insanlar güvenlik gerektiren alanlara şifre girmeden erişebilir ve parolasız dijital cihazları kullanabilirler (Mosco, 2017:98).

Foucault'ya göre "kendilik teknolojileri", son derece karmaşık, sınırları kolayca çizilemeyen ve tarihsel açıdan kapsamlı bir inceleme gerektiren bir alandır (Foucault, 2011: 216). Teknolojinin bedeni dijitalleştirmesi, günlük yaşamın birçok yönünü

kolaylaştırma potansiyeline sahipken, aynı zamanda etik ve gizlilik konularında ciddi soruları da beraberinde getirmektedir. Deri altına enjekte edilen mikroçipler, parola ve güvenlik prosedürlerini basitleştirerek zaman kazandırabilir; ancak bu tür teknolojilerin kullanımı, kişisel verilerin korunması ve bireysel özgürlüklerin sınırları hakkında toplumsal bir diyalog gerektirmektedir. Ayrıca, bu teknolojilerin yaygınlaşması, sosyal eşitsizlikleri derinleştirebilir ve teknolojik ayrımcılığa yol açabilir. Bu nedenle, dijitalleşen beden teknolojilerinin gelişimi, sadece teknik ilerlemelerle değil, aynı zamanda bu ilerlemelerin toplumsal etkileriyle de değerlendirilmelidir.

Elektrik ve elektronik medyalar, uluslararası sınırları aşarak, dinamik ve enerjik bir topluluk oluşturmuş; fakat aynı zamanda, insanların içinde kayboldukları, coşkun bir akıntıya benzer bir bilgi seli meydana getirmiştir (Baldini, 2000: 104). Elektrik ve elektronik medyaların önemi, küresel iletişim ve bilgi akışını dönüştürmelerinde yatar. Bu medyalar, farklı coğrafyalardaki insanları bir araya getirerek, sınırları aşan bir bilgi ve kültür alışverişini mümkün kılmıştır. Aynı zamanda, toplumları heyecanlandıran ve birleştiren ortak deneyimler yaratmıştır. Ancak, bu durum aynı zamanda, bireylerin bilgi bombardımanına tutulduğu ve bu durumun getirdiği zorluklarla başa çıkmak zorunda kaldığı bir ortam da yaratmıştır. Bu nedenle, elektrik ve elektronik medyaların sağladığı faydaların yanı sıra, bu yeni ortamın getirdiği sorumluluklar ve zorluklar da göz önünde bulundurulmalıdır.

Teknolojinin ilerlemesi, internet ve dijital kültür gibi yenilikçi teknoloji kültürü formlarının yanı sıra radyo, televizyon, sinema ve video gibi medya biçimlerinin gelişimine öncülük etmiştir. Ayrıca, geniş bir teknolojik bilgi yelpazesi de bu süreçte elde edilmiştir. Dijital dönüşüm, yeni performans yöntemleri ve tekno-kültürel mekânlar oluşturarak kültürde köklü değişikliklere neden olmuştur (Kellner, 2010: 44).

Bilgisayarlar, iletişim evreninin çeşitli dünyalarını entegre eden temel bir kuvvettir. Gazete ya da televizyonla ilgilenen kişilerin başlangıçta kavrayamadığı bu iletişim alanı, hesap makinelerinin ortaya çıkışıyla temelden bir dönüşüm geçirmiştir (Baldini, 2000: 105). İnternet, çok yönlü bir medya olarak, tek bir iletişim aracından daha fazlasını sunar; ekonomik faydaları, işlevsel zenginliği ve Batı toplumlarının baskın değerleriyle uyumu sayesinde dikkate değer başarılar elde etmektedir. Tüketimi en yüksek düzeyde verimlilik ve hızla teşvik ederken, üretimi de mümkün olan en özgür şekilde destekleyen etkili bir

yararcı güçtür (Gensolen'dan akt. Maigret, 1999: 343). İnternet, bireylerin düşüncelerini ve hislerini serbestçe, rahat bir biçimde ve eşit şartlarda dile getirebilmelerine olanak tanırken, aynı zamanda geniş bir bilgi yelpazesine hızlı ve kolay bir şekilde ulaşmayı da mümkün kılar. Bu, internetin sağladığı avantajlardan sadece birkaçıdır.

E-posta, bireyler arasında duygusal ifadelerin, öfke veya sevinç gibi hislerin paylaşılmasına olanak tanıyan bir iletişim biçimi olarak işlev görür ve bu sayede kişisel sosyal etkileşimi güçlendirme eğilimini pekiştirir. Bu, insanların birbirleriyle bağlantı kurarken duygusal derinliklerini ve kişisel deneyimlerini aktarabilmeleri için dijital bir platform sağlar (Wellman, 1999'dan akt. Maigret, 1999: 343). Sivil toplum örgütleri, aktivistler ve toplumsal hareketler, bilgi yayma hem çevrimdışı hem de çevrimiçi eylemleri düzenleme ve konuları tartışma konusunda e-postaları, e-posta listelerini ve forumları giderek daha fazla kullanmaktadırlar. Bu araçlar, alternatif ve hegemonya karşıtı yaklaşımlar için düşük maliyetli ve etkili yöntemler sunar ve bazen iç karar alma süreçlerinde de rol oynarlar (Bailey, Cammaerts ve Carpentier, 2015: 153).

Sivil toplum kuruluşları, aktivistler ve toplumsal hareketler için e-posta, e-posta grupları ve forumlar, bilgi ve fikir alışverişinin yanı sıra, kolektif eylemliliğin ve karar alma süreçlerinin merkezinde yer alır. Bu dijital platformlar, düşük maliyetli ve geniş erişimli olmaları sebebiyle, alternatif ve karşıt-hegemonik bilgi akışını destekleyerek, toplumsal değişim ve gelişim için kritik bir rol oynarlar. Çevrimdışı etkinliklerle eş zamanlı olarak, çevrimiçi ortamda da doğrudan eylem örgütlenmesine olanak tanıyan bu araçlar, demokratik katılımın ve çoğulculuğun güçlenmesine katkıda bulunur. Ayrıca, iç kararların alınmasında şeffaflık ve katılımcılığı artırarak, toplulukların kendi geleceklerini şekillendirmede daha etkin olmalarını sağlar. Bu nedenle, bu tür iletişim araçlarının önemi, sadece bilgi paylaşımı için değil, aynı zamanda sosyal adalet ve eşitlik mücadelesinde de vazgeçilmezdir.

1990'lardan bu yana, "elektronik demokrasi" ve "dijital demokrasi" terimleri dikkat çekmeye başlamıştır. Bu ifadeler, Amerikan araştırmacısı Benjamin Barber tarafından önerilen "katılımcı demokrasi" anlayışına dayanır ve "bilgili" vatandaşların dijital çağın getirdiği olanaklarla daha etkin ve bilinçli hareket etmelerini savunur. Vatandaşlar, elektronik platformlar kullanarak görüşlerini serbestçe dile getirebilir, seçtikleri temsilcileri belirleyebilir veya görevden alabilirler, böylece siyasi gündemi doğrudan

etkileyebilecek bir toplum vizyonunu canlandırırlar (Maigret, 1999: 345). Elektronik forumlar sayesinde, bireylerin siyasi süreçlere doğrudan katılımı mümkün hale gelmiş, böylece demokratik katılımın ve temsilin yeni yolları keşfedilmiştir. Bu kavramlar, bilgi çağında demokrasinin nasıl evrilebileceğine dair önemli ipuçları sunmaktadır.

Sosyal ağlar, insan topluluklarının örgütlenmesinde yeni bir boyut olarak değerlendirilmekte ve her toplumda çeşitli roller üstlenmektedirler. Günümüz sosyal medya ortamında, ilk defa katı ve esnek olmak üzere değişik örgütlenme yapıları görülmektedir. Sosyal ağların tetiklediği etkileşimli hareketler, günlük yaşamın ritüellerine yenilikler getirmektedir. Bu ağlar, toplumsal hareketlerin/protestoların koordine edilmesine yardımcı olabilir, sosyal sermayenin düzenlenmesine katkıda bulunabilir, kamu figürlerini etkileyebilir ve hatta ünlülük ekonomisini hareketlendirerek sivil toplum kuruluşlarında kritik bir rol üstlenebilirler (Sözen, 2012: 21-22).

Sosyal ağlar, modern toplumların yapı taşlarından biri haline gelmiştir. İnsanların bir araya gelip örgütlenmelerini sağlayan bu platformlar, toplumsal eylemleri ve hareketleri destekleyerek demokratik katılımı artırabilir. Aynı zamanda sosyal sermayenin oluşumuna katkıda bulunur ve sivil toplum kuruluşlarının güçlenmesine olanak tanır. Sosyal ağların bu denli önemli olmasının nedeni, insanların günlük yaşamlarında etkileşim ve iletişim ihtiyaçlarını karşılamalarına yardımcı olması ve toplumsal değişimlere zemin hazırlamasıdır.

Fiziksel bir mekânın sanal topluluklar için var olmadığı bir gerçektir. Bu mekân, siber uzay olarak adlandırılan ve dünyanın her köşesini içine alan dijital bir mekâna dönüşmüştür. Sanal topluluklarda, iletişim ve bilgi paylaşımı son derece hızlı ve verimlidir (Akkaş, 2015: 65). Sosyal ağ platformları, Myspace, Twitter ve Facebook gibi, insanların günlük hayatta yüz yüze gelmeden arkadaşlıklar kurmalarına olanak tanır. Bu platformlar aracılığıyla daha önce hiç karşılaşmamış bireyler, arkadaş olabilir ve bu ilişkiler onların günlük rutinlerinin bir parçası haline gelebilir. Sosyal medya aracılığıyla paylaşılan içeriklerin dünya çapında yayılması, küresel gündemin bu mecralar üzerinden biçimlenmesine imkân vermektedir. Mesela, Arap Baharı gibi dünya gündemini meşgul eden olaylar, sosyal medyada kesintisiz izlenmiş ve ana akım medyada yer bulamayan sayısız video, fotoğraf ve yazı ile dünyanın dört bir yanına ulaşmıştır (Kırık, 2012: 94).

Panoptikon, sosyoloji ve modern felsefenin anahtar terimlerinden biri olarak kabul edilir ve bu terim, gözetleme merkezli bir cezaevi modelini ifade eder. 'Pan' ve 'opticon' sözcüklerinin birleşiminden meydana gelen panoptikon, herhangi bir alanın tam anlamıyla izlenmesi anlamına gelir. Bu özel hapishane dizaynı, bir gözetmenin perspektifinden yola çıkarak oluşturulmuş olup, amacı mahpusların sürekli gözlem altında tutularak denetlenmesidir.

Panoptikon, bireylerin belirli alanlarda sürekli izlendiği ve disiplin altında tutulduğu bir güç düzeni olarak işler. Bu yapıda, izleme ve denetim öylesine normalleştirilmiştir ki, insanlar izleniyor olmasalar bile izleniyormuş gibi hisseder ve bu duyguya göre hareket ederler. Gözetim kulesi, panoptikonun mimari bir uygulama olarak hayata geçirilmesini sağlar; izlenen kişilerin her zaman görülebilir olduğu, izleyenin ise gizli kaldığı bir disiplin aracıdır. Bu durum, bireylerin sürekli gözetlendiklerini düşünmelerine ve zamanla kendi davranışlarını sorgulamaya başlamalarına neden olur (Jardine, 2005).

Dijital iletişim teknolojilerinin insan yaşamına derinlemesine nüfuz ettiği bu dönemde, bu araçlar aracılığıyla yürütülen gözetim faaliyetleri, zaman zaman bireylerin temel hak ve hürriyetlerini riske atabilmektedir. Birçok kişi, bazen farkında olmadan, bazen de isteyerek, gözetim yapanlara kişisel verilerini aktarmakta ve bu durum, onların özel hayatlarını ve güvenliklerini koruma altına almanın yanı sıra, ait oldukları toplulukları da tehlikeye atabilmektedir. Ayrımcılık, izolasyon, baskı, pasifleştirme ve artan korku ve güvensizlik gibi tehditler öne çıkmaktadır. Hem politikacılar hem de şirketler tarafından gerçekleştirilen gözetim, veri adı verilen yeni bir gelir kaynağı oluşturmuştur. Gözetim ekonomisinde veri, yeni bir değer birimi olarak kabul edilmekte, alınıp satılabilir, değer kazanıp kaybedebilir ve yatırım veya ticaret için kullanılabilir bir hale gelmiştir.

Sosyal medya platformları, yeni bir kamusal mekan olarak, kullanıcılarına daha fazla özgürlük ve diğer kullanıcıları gözetleme fırsatı sunuyor. İnsanlar, bu sanal ortamda, toplumsal normlardan uzaklaşarak, mahremiyet anlayışlarının evrimini ve özgürlüklerini diğer kullanıcıların paylaşımları üzerinden deneyimliyorlar. Bu süreçte, gündelik hayattaki baskılardan sıyrılarak, takipçileriyle bilgi ve görüntüleri paylaşma konusunda daha cesur davranıyorlar. Sanal dünyada beğeni kazanma, gözetleme ve gözetlenme, kullanıcıların sosyal değerini belirleyen temel unsurlar haline gelmiştir. Kişiler, paylaşımlarına gelen olumlu geri dönüşlerle, beğeni ve takipçi sayılarına bağlı olarak

kendilerini değerlendiriyorlar (Türk & Demirci, 2016). Sosyal ağlar, modern kamusal alanın vazgeçilmez bir parçası olarak, bireylerin kendilerini ifade etme biçimlerini ve toplumla etkileşimlerini dönüştürmüştür. Bu urum sosyal medyanın bireysel özgürlük ve mahremiyet algısına nasıl yeni bir boyut kazandırdığını, aynı zamanda gözetleme ve gözetlenme pratiklerinin nasıl sosyal kabul görür hale geldiğini vurgulamaktadır. Bireylerin sosyal medya üzerinden kendilerini benzersiz ve değerli hissetme arzuları, beğeni ve takipçi sayılarına bağlı bir öz değerlendirme sürecine işaret etmektedir. Bu durum, sosyal medyanın, bireylerin toplumsal baskılardan uzak, özgür bir şekilde kendilerini ifade edebilmelerine olanak tanıdığı gibi, aynı zamanda bu platformların nasıl bir popülerlik ve onay arayışı mecrası haline geldiğinin de altını çizmektedir. Dolayısıyla, sosyal medyanın toplumsal dinamikler ve bireysel kimlik inşası üzerindeki etkisini anlamak açısından önemlidir.

Gözlemleme faaliyetleri, geçmişte daha çok fiziksel ve kapalı mekanlarda gerçekleştirilirken, günümüzde dijital ve veriye dayalı bir biçime dönüşmüştür. İnternet ortamında gerçekleştirilen etkileşimler, reklamcılar başta olmak üzere birçok kuruluş ve devlet için büyük bir değer taşımaktadır. Sosyal medya üzerinden yapılan paylaşımlar, devletlerin, bireylerin ve şirketlerin erişimine açık bilgilerdir ve sosyal medyanın kamusal bir alan olup olmadığı konusu sıkça tartışma konusu olmaktadır. Kamusal alanın tanımında belirginleşen kilit unsurlardan biri de "özel hayat" kavramıdır (Çalışkan, 2014).

Gözetleme kavramının evrimi, fiziksel alanlardan dijital ortamlara geçiş ve özellikle sosyal medya üzerinden gerçekleşen veri akışının artması, günümüzdeki iletişim ve etkileşim biçimlerini derinden etkilemiştir. Reklamcılar, şirketler ve devletler için değerli veri kaynakları haline gelen sosyal medya paylaşımları, gizlilik ve gözetleme konularında yeni sorunlar ve etik meseleler doğurmuştur. Bu bağlamda, bireylerin özel hayatlarının korunması ve kamusal alanın sınırlarının yeniden tanımlanması gerekliliğine dikkat çekmesi ve bu konularda farkındalık yaratmasıdır. Ayrıca, dijital çağda veri güvenliği ve kişisel mahremiyetin korunması konusunda toplumsal ve yasal düzenlemelerin önemini vurgulamak gerekir.

4. TRANSHÜMANİZM VE DÜŞÜNSEL TEMELLERİ

Transhümanizm, insanın biyolojik ve zihinsel sınırlarını aşmayı hedefleyen bir düşünce akımıdır. Kapitalizm ve endüstrileşme, transhümanizmin gelişiminde önemli bir rol oynamıştır; zira bu iki faktör, teknolojik ilerlemeyi ve dolayısıyla insanın kendini aşma kapasitesini artırmıştır. Nietzsche'nin felsefesi, özellikle üst insan kavramıyla, transhümanist düşüncenin gelişimine etki etmiştir.

Nietzsche'nin üstinsan kavramının transhümanizme ilham verdiğini düşünen M. More, Nietzsche felsefesi ile transhümanizm arasındaki ilişkinin yalnızca bir benzerlik düzeyinde kalmadığını; transhümanist düşüncelerin doğrudan Nietzsche'den etkilendiğini ileri sürer. Bu bağlamda Nietzscheci "yabancı", "üstinsan" ve "ebedî döngü" gibi temalar, transhümanizm açısından en dikkat çekici örnekler arasında yer alır (Dağ, 2018: 211).

Nietzsche'nin vurguladığı bireysel güçlenme ve kendini aşma arzusu, transhümanizmin temelinde yatan fikirlerle paralellik gösterir. Transhümanizm, aynı zamanda Tanrı, doğa ve insan ilişkisini yeniden değerlendirir ve bu üçlü üzerinden eleştirel bir bakış açısı sunar.

4.1.Transhümanizm'in Düşünsel Temelleri

İnsanlığın transhümanizm perspektifiyle yeniden yorumlanması ve incelenmesi, oldukça yakın bir geçmişe dayanmaktadır. Transhümanizm, teknolojik gelişmelerle birlikte ele alınan bir kavramdır. Özellikle insan bedeni ile bütünleşecek teknolojilerin gelişimi, son zamanlarda ivme kazanmış bir alandır. Transhümanizm terimi ilk olarak kim tarafından kullanıldığına dair literatürde bazı belirsizlikler bulunmakla birlikte; Transhümanizm terimi, tarihsel süreçte ilk olarak Dante Alighieri tarafından 1312'de "İlahi Komedya" eserinde geçen "transumanare" kelimesiyle karşımıza çıkar. Bu bağlamda, Alighieri insanın dini ve manevi yönlerini aşan bir varlık olarak tanımlamıştır. 20. yüzyılın başlarında, Richard Maurice Bucke "Kozmik Bilinç" kitabında, insanın dünyevi sınırlarını aşan bir bilinç düzeyine atıfta bulunarak "transhumanizing" gibi terimleri kullanmıştır. T.S. Eliot ise "Kokteyl Parti" adlı eserinde, aydınlanmış bir insanı ifade etmek için "transhumanized" kelimesini tercih etmiştir. Julian Huxley'in "Yeni Şarap İçin Yeni Şişeler" kitabında transhümanizmle ilgili bir bölüm yer almakta ve burada insanın doğasını geliştirme potansiyelini vurgulamaktadır. F.M. Esfendiary, insanlığın

gelecekteki evrimini anlatmak için "transhuman" terimini kullanmıştır. Modern felsefi bağlamda transhümanizm, Max More'un 1990'da yayınladığı "Transhumanism: Toward a Futurist Philosophy" makalesiyle popüler hale gelmiş ve teknolojik ilerlemenin insan bilincini nasıl dönüştürebileceğini tartışmıştır. 1995'ten sonra konu üzerine yazılan eserler artmış ve 2020'ye doğru literatürde önemli bir genişleme yaşanmıştır (Özdemir, 2021:34).

Transhümanizm düşüncesinin kökenlerine bakıldığında, çeşitli terimlerle ifade edilmiş bir felsefi akım görülmektedir. Huxley, toplumsal refah ve güç anlayışlarının, insanın kendi potansiyelini gerçekleştirme ve hümanizmin evrimleşen doğası üzerine kurulu yeni bir çerçevede ele alınması gerektiğini vurgulamaktadır. İnsanlık, rastgele bir gelişim yerine, türün mükemmelliğini hedefleyerek kendini aşmalıdır. İnsan, mevcut halini geride bırakıp, doğasının keşfedilmemiş yeni yönlerini ortaya çıkararak evrimleşecektir.

Transhümanizm, 1990'larla birlikte Modern Yaklaşım çerçevesinde ele alınmış ve FM-2030 (F.M. Esfandiary), Nick Bostrom, Max More gibi düşünürlerin liderliğinde ilerlemiştir. Bu akımın temel amacı, insanlık durumunun -fiziksel, duygusal, zihinsel- tüm negatif yönlerini aşmak, zekâ kapasitesini genişletmek ve ölümsüzlüğü hedeflemektir (Bouzenita, 2018:201). Neil Badmington (2000) ise, hümanizmin, insan evriminin bu yeni aşamasını açıklamada yetersiz kaldığını vurgulamaktadır. Onun görüşüne göre, hümanizm insanı doğal olarak varoluşun merkezine yerleştiren bir anlayıştır ve bu bakış açısıyla insan, hayvanlar, makineler ve diğer insan olmayan varlıklardan net bir şekilde ayrılmaktadır. Transhümanizm çalışmaları 2000'li yıllara doğru resmi çalışmalarda kendine yön vermiştir. Birçok yazar bu çalışmalarda yer almıştır.

1998'de, bir grup uluslararası yazar, insanlığın geleceğine dair bir manifest hazırladı. Bu manifest, Doug Baily, Anders Sandberg, Gustavo Alves, Max More, Holger Wagner, Natasha Vita-More, Eugene Leitl, Bernie Staring, David Pearce, Bill Fantegrossi, Ralf Fletcher, Tom Morrow, Alexander Chislenko, Lee Daniel Crocker, Darren Reynolds, Keith Elis, Thom Quinn, Mikhail Sverdlov, Arjen Kamphuis, Shane Spaulding ve Nick Bostrom gibi düşünürlerin katkılarıyla şekillendi. Zamanla, bu belge çeşitli yazarlar ve organizasyonlar tarafından revize edildi ve nihayetinde 2009 Mart'ında Humanity+ Yönetim Kurulu tarafından resmi olarak onaylandı. Bu bildirge, transhümanizmin temel

ilkelerini ve insanlığın teknolojiyle bütünleşerek nasıl gelişebileceğini ortaya koyuyor (Özdemir, 2021:23).

Dünya Transhümanist Birliği, yayımladığı raporda transhümanist görüşlerin, tavsiyelerin ve gelecek vizyonlarının sekiz ana başlık altında sıralandığını duyurmuştur.

1.Bilim ve teknolojinin insanlık üzerinde derin ve kalıcı etkiler yaratacağına inanılmaktadır. İnsan yeteneklerinin geliştirilmesiyle yaşlanma, bilişsel sınırlılıklar, kaçınılmaz acılar ve dünyanın sınırları içinde yaşama zorunluluğunun üstesinden gelinmesi mümkün görülmektedir.

2.İnsanlığın henüz keşfedilmemiş potansiyelleri olduğu ve bu potansiyellerin, insan durumunu iyileştirecek değerli ve heyecan verici olasılıklar sunduğu vurgulanmaktadır.

3.Özellikle yeni teknolojilerin yanlış kullanımı sonucu ortaya çıkabilecek ciddi tehlikelerin farkında olunduğu ve bu durumun, mevcut değerlerimizin büyük bir kısmını, hatta tamamını yok edebilecek gerçekçi senaryoları içerdiği kabul edilmektedir. Bu senaryolar arasında bazıları dikkat çekici olmakla birlikte, diğerleri daha az önem taşımaktadır. Her yenilik bir değişiklik getirse de, her değişiklik mutlaka bir yenilik anlamına gelmez.

4.Araştırmalarımızı, ele alınan olasılıkların kapsamında yürütmeliyiz. Riskleri minimize etme ve faydalı uygulamaları ivmelendirme yöntemlerimizi özenle tasarlamalıyız. Aynı zamanda, neyin yapılması gerektiğini tartışan yapıcı forumların yanı sıra, alınan kararların sorumlu bir şekilde hayata geçirildiği bir toplumsal yapıya da sahip olmalıyız.

5.İnsanlığın varlığını tehdit eden risklerin minimize edilmesi, hayatın ve sağlığın muhafazası, tedavisi mümkün olmayan ızdırapların hafifletilmesi amacıyla yeni yöntemlerin keşfedilmesi ve insan aklının yanı sıra hikmetinin geliştirilmesi, derhal ele alınması gereken ve yoğun yatırımlarla desteklenmesi gereken en önemli önceliklerdendir. Bu tür stratejik öncelikler, geleceğimizi şekillendirmede kritik bir rol oynar ve sürdürülebilir bir dünya için temel taşları oluşturur.

6.Belirlenen politikalar, etik değerlere bağlı ve sorumlu bir yaklaşımla şekillendirilmeli hem olası avantajlar hem de tehlikeler önemsenmeli, bireylerin özgürlüklerine ve haklarına özen gösterilmeli, tüm dünya insanlarının refahı ve saygınlığı gözetilmeli ve

birlik ruhu içerisinde hareket edilmelidir. Bunun yanı sıra, gelecek kuşaklara karşı da etik yükümlülükler akılda tutulmalıdır.

7.Biz, insanlık olarak, hayvanlar da dahil olmak üzere insan olmayan tüm canlılar ve gelecekte olası teknolojik gelişmelerle mümkün olabilecek yapay zekâ, modifiye edilmiş yaşam formları veya diğer türden zekâları içerecek şekilde, tüm bilinç sahibi varlıkların refahını destekliyoruz. İleride karşılaşabileceğimiz her türlü zekâ formunun mutluluğu, bizim için önemli bir değerdir ve bu yönde çaba göstermekteyiz. Bilim ve teknolojinin getireceği yeniliklerle birlikte, tüm zeki varlıkların yaşam kalitesini iyileştirmeyi amaçlıyoruz.

8.Bireysel özgürlüklerin geniş bir yelpazede tanınmasının savunucularıyız; bu, hafıza, konsantrasyon ve bilişsel güç artırımına yönelik geliştirilen yöntemlerin, ömrü uzatma müdahalelerinin, üreme ile ilgili seçeneklerin, kriyojenik süreçlerin ve diğer pek çok potansiyel insan gelişim ve geliştirme teknolojilerinin kullanımını kapsar. Bu tür teknolojiler, kişisel tercihlerin ve yaşam tarzlarının çeşitliliğini destekleyerek, bireylerin yaşamlarını kendi istekleri doğrultusunda şekillendirmelerine olanak tanır. (hpluspedia, 2024).

Transhümanist Manifesto, insanlık durumunu bilim kurgu gibi hissettiren, ancak eğitim ve sağlık gibi alanlarda dünya çapında geliştirilen deneyimlerle somutlaşan insan şeklindeki robotlar gibi yapay zeka sistemlerinin, diğer tüm yaşam formlarıyla birlikte var olabilecek geniş bir spektrumu içerdiğini vurgulamaktadır. İnsan modifikasyonu ve kriyonik gibi teknikler bilimsel etik açısından tartışmalı olsa da, bu yöntemlerin tanımlanması ve bireysel tercih ve haklar çerçevesinde değerlendirilmesi önemlidir. Transhümanist Manifesto'nun ele aldığı konular, teknoloji ve insan etkileşiminin ortaya çıkaracağı sosyal, etik, ekonomik ve elbette bilimsel ve teknolojik potansiyelleri şu an için kapsamaktadır. Ancak, insan vücudunun biyolojik sınırlarını aşma arzusu daha geniş bir fenomen olup, gelecekte bu alanda daha fazla gelişmeye ihtiyaç duyulacağı öngörülebilir

4.2.Kapitalizm ve Endüstrileşmenin Transhümanizmin Gelişimindeki Rolü

Transhümanizm, insan durumunu iyileştirmeyi ve genişletmeyi hedefleyen bir felsefi ve kültürel harekettir; bu da genellikle biyoteknoloji, yapay zeka ve nanoteknoloji gibi

alanlardaki araştırmalarla ilişkilendirilir. Kapitalist sistemlerde, bu tür teknolojik gelişmeler genellikle rekabetçi pazar dinamikleri tarafından desteklenir ve finanse edilir. Bu transhümanist hedeflere ulaşmak için gerekli olan yenilikçi ürün ve hizmetlerin geliştirilmesine yardımcı olabilir. Kapitalizm, bireysel özgürlükleri ve piyasa mekanizmalarını vurgularken, transhümanizm insanın biyolojik ve zihinsel sınırlarını aşma potansiyelini ön plana çıkarır. Bu iki yaklaşım arasındaki gerilim, teknolojik gelişmelerin ve bunların toplum üzerindeki etkilerinin nasıl yönetileceği konusunda ortaya çıkar. Örneğin, transhümanist teknolojilerin kapitalist pazar dinamikleri içinde geliştirilmesi, bu yeniliklerin sadece belirli bir ekonomik sınıfa hizmet etmesine ve böylece toplumsal eşitsizlikleri derinleştirmesine yol açabilir.

On dokuzuncu yüzyılda başlayan endüstri devrimi, yirminci yüzyılda bilgi ve iletişim teknolojilerinin hızla gelişmesiyle devam etmiş, yirmi birinci yüzyılda ise yapay zeka, robotik ve biyoteknoloji alanlarındaki ilerlemelerle yeni bir endüstriyel ve toplumsal dönem başlatmıştır. Bu dönüşüm, insanlığın yaşam tarzını ve dünyayı anlama biçimini köklü bir şekilde değiştirmiştir (Topal ve Alanka, 2021: 331). Transhümanizm, Darwin'in doğal seleksiyon ve en uygun olanın hayatta kalma teorilerine dayanarak, teknolojinin ilerlemesiyle birlikte DNA, genetik mühendisliği ve yapay zeka gibi alanlarda biyoteknolojik, nöroteknolojik, bilişim teknolojik ve nanoteknolojik gelişmelerle şekillenmektedir. Bu, insanlığın evrimini ve geleceğini şekillendirmede önemli bir rol oynamaktadır (Dağ, 2020: 84).

Transhümanizm, mevcut insanlık durumundan geleceğin posthüman varlıklarına geçişteki evrimsel aşamayı ifade eder. Bu, sıradan insanın ötesinde, gelişmiş yetenekler ve teknolojik gelişmelerle donatılmış, hala insan olarak kabul edilse de, olağanüstü kapasite ve gelişmişlik seviyesine sahip bir insan evrimi türüdür. İnsanların sahip olduğu tüm yeteneklere rağmen, transhüman durumdan posthüman duruma geçişin zorlanacağı tahmin edilmektedir. İnsanın sürekli kendini aşma çabası ve sonsuzluğun bir parçası olma isteği, ona neredeyse tanrısal bir statü kazandırırken, biyolojik 'insan' türünden tamamen farklı bir tür olan posthümana dönüşümü de zorunlu kılacaktır. Transhüman ve posthüman türleri, farklı evrimsel seviyeleri içeren, doğal olmayan, bilinçli olarak gerçekleştirilen değişimlerdir. Yapay zeka ile donatılmış posthüman beyin, internet teknolojileri ile kuracağı bağlantılar sayesinde potansiyelinin sınırlarını genişletecektir. İnsan vücudu, nanoteknoloji, genetik bilim ve moleküler biyolojinin ilerlemesiyle

yeniden şekillendirilecektir. Örneğin, posthüman varlıkların bedensel sınırları aşarak sanal gerçeklikte doğrudan deneyimler yaşaması veya diğer türlerle beyin temelli sınırları ortadan kaldırarak hafıza transferi veya kendini yeniden programlama gibi ileri düzeyde dönüşümler mümkün olacaktır (Bostrom, 2009:345-348).

Endüstrileşme, teknolojik ilerlemelerin hız kazanmasına ve bu sayede transhümanizm gibi düşünce akımlarının ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır. Transhümanizm, insanın biyolojik ve bilişsel yeteneklerini teknoloji yardımıyla artırma fikrini savunur ve bu bağlamda endüstrileşme, transhümanizmin temelini oluşturan teknolojik gelişmeler için gerekli altyapıyı sunmuştur. Örneğin, tıp bilimindeki ilerlemeler, yaşam süresinin uzatılması ve hastalıkların tedavisinde önemli rol oynamış, bu da transhümanist düşüncenin insan ömrünü uzatma ve sağlık koşullarını iyileştirme hedefleriyle örtüşmüştür. Ayrıca, endüstriyel devrimle birlikte makineleşme ve otomasyon, insan iş gücünün yerini alarak, insanların fiziksel sınırlamalarını aşma potansiyelini artırmıştır. Bu durum, transhümanizmin öngördüğü, insanın biyolojik sınırlarını aşarak daha fazla yetenek kazanma fikrini destekler niteliktedir. Sonuç olarak, endüstrileşme, transhümanizmin gelişimine katkıda bulunmuş ve insanın fiziksel ve zihinsel kapasitesini artırma yolunda atılan adımlar için bir temel oluşturmuştur.

Nanoteknoloji, biyoteknoloji ve yapay zekâ, teknolojik ilerlemelerin birbirini nasıl etkilediğinin ve bu sürecin nasıl devrim yarattığının mükemmel örnekleridir. Nanoteknoloji, atomik düzeyde malzemelerin düzenlenmesi ve manipülasyonu ile ilgili bir bilim dalı olarak, minyatürize edilmiş cihazlar ve makinelerin geliştirilmesine odaklanır. Mikro ölçekte, nanorobotlar veya diğer adıyla respirositler gibi nano boyutta tasarlanmış yapay hücrelerin geliştirilmesi, bu alandaki potansiyeli göstermektedir. Bu minik makineler, gelecekte tıp ve mühendislikte devrim yaratabilecek kapasiteye sahiptirler (Kurzweil, 2005: 51). Nanobotlar, insan vücudunda hastalıklı hücreleri ortadan kaldırma veya yaşlanma sürecini geriye döndürme gibi çeşitli görevlerde bulunacaklardır. Bu minik makineler, tıbbi tedavilerde devrim yaratarak, sağlık alanında yeni ufuklar açacaklar. Onların yardımıyla, gelecekte hastalıkların teşhis ve tedavisi çok daha hızlı ve etkili bir şekilde gerçekleştirilebilecek.

Genetik mühendisliği alanındaki ilerlemeler, insanların daha güçlü ve hastalıklara daha dirençli hale gelmelerini mümkün kılacak DNA değişikliklerini anlamamızı sağlayarak,

gelecekteki nesillerin özelliklerini planlamamıza olanak tanıyabilir. Transhümanist evrim, doğal seleksiyon süreçlerine bırakılmaksızın, bilinçli müdahalelerle şekillendirilmeye çalışılan bir evrim biçimidir (Dağ, 2019: 162). İlk insan genom sekanslaması 2000 yılında tamamlandı. Yakında, bireyler kendi DNA dizilimlerini detaylı bir analizle öğrenebilecekler. Bu gelişme, DNA'mızı kesip yapıştırarak hibridleştirebilme, genetik düzeyde düzenlemeler yapabilme ve yaşam veya ölüm kararları alabilme yeteneğine yol açacak. İnsan genetik mühendisliği, sınırsız düzenlemeleri mümkün kılmaktadır. DNA sekanslarının deşifre edilmesi ve fetüs dönemindeki bebeklere yapılan tıbbi müdahaleler, yani biyoteknoloji ve genetik bilim alanındaki araştırmalar, öjeni anlayışının sınırlarını genişletmektedir. İnsan Genom Projesi'nin çalışmaları, insanların güçlenmesine ve farklılaşmasına katkıda bulunacaktır (Dağ, 2018: 164). Ancak, bu teknolojik ilerlemelerin etik ve sosyal sonuçları üzerine ciddi tartışmalar da beraberinde gelmiştir. İnsan Genom Projesi'nin tamamlanmasıyla, genetik bilginin potansiyel olarak öjenik amaçlar için kullanılması endişeleri artmıştır. DNA'nın kesilip yapıştırılması ve genlerin değiştirilmesi gibi teknikler, genetik hastalıkların tedavisinde devrim yaratabilecekken, aynı zamanda genetik ayrımcılığa ve insan hakları ihlallerine yol açabilecek bir kapı da aralamaktadır. Bu teknolojilerin kullanımı, genetik mühendisliği ve biyoteknoloji alanlarında etik standartların belirlenmesini ve sıkı düzenlemelerin getirilmesini zorunlu kılmaktadır. İnsanın doğal yapısını değiştirmek, onu 'güçlendirmek' veya 'farklı' kılmak, insanlık tarihindeki en derin soruları ve endişeleri gündeme getirmektedir. Bu nedenle, genetik biliminin sınırlarını yeniden tanımlarken, insan onurunu ve çeşitliliğini koruyacak şekilde hareket etmek büyük önem taşımaktadır. Transhümanizmin insan beynini ve bedenini değiştirme arzusu Tanrı rolünü üstlenmesidir.

4.3.Transhümanizm Üst İnsan Bilincinin İz Düşümleri: Nietzsche'nin Transhümanizme Etkileri

Transhümanizm, bilim ve teknolojinin ilerlemesi sayesinde ölümün ve hem fiziksel hem de psikosomatik rahatsızlıkların yok edilebileceğini, insan zekâsının, belleğinin ve diğer zihinsel kapasitelerinin geliştirilebileceğini, daha güçlü ve estetik fiziksel yapıların mümkün olacağını öne sürer. Bu akım, insanoğlunun yeni bir varlık düzeyine ulaşacağını vaat eder ve bu düzey, Friedrich Nietzsche'nin üstinsan kavramıyla örtüşen yönler taşır.

Transhümanizmin bu iddiaları, Nietzsche'nin fikirleriyle karşılaştırıldığında, benzerlikler ve farklılıklar içeren çeşitli faktörlerin göz önünde bulundurulmasını gerektirir.

Nietzsche'ye göre "üst insan"ın ortaya çıkışı mevcut problemlerin tümünü sona erdirmez. Üst insana her zaman ihtiyaç vardır; yaşamın tekrarlar halinde sürmesi nedeniyle de üst insan, bu tekrarın gerçekleştiği her anda yeniden aynı yerde belirir/var olur (Nietzsche, 2007).

Nietzsche'nin felsefesi ile transhümanizm ve posthümanizm arasındaki en dikkat çekici paralelliklerden biri, Nietzsche'nin "üstinsan" fikri ile transhümanizm ve posthümanizmin "transhuman" ve "posthuman" kavramları arasındaki benzerliklerdir. "Trans" terimi, bir durumdan diğerine geçişi veya bir evreden başka bir evreye evrimi simgeler. "Super" öneki ise, bir sınıfın ya da kategorinin normlarını aşan bir niteliği ifade eder. İnsanın doğal kapasiteleri, mümkün olan en geniş şekilde geliştirilmiştir. "Post" öneki ile ifade edilen, bir önceki durumdan tamamen farklı bir varlık haline gelmiştir. "Ab, tele, hetero, extro, meta, un" gibi öneklerle tanımlanan, insanlığın ötesindeki varlıklar, insanın türsel sınırlarını aşma arzusu ve insan özelliklerinin geliştirilmesiyle, insan koşullarının ötesine geçme çabasını gösterir. Posthuman yaklaşımı, insanı mevcut insanlık durumundan özgürleştirmeyi hedefler, böylece organizma temelden değişir ve tamamen yeni varlıklar ortaya çıkar (Hopkins, 2015: 72 -73).

Nietzsche'nin insanüstüne ulaşma süreci, transhümanizmin yolundan farklı bir rota çizer. Nietzsche için, transhümanizmin üstesinden gelmeye çalıştığı yaşlanma ve hastalık, insanın bilgelik ve deneyim kazanmasının temel taşlarından biridir. Yaşanılan sıkıntılar, Nietzsche'ye göre, üstinsanın ortaya çıkışının temel sebeplerinden birini oluşturur (Dağ,2021:76). Nietzsche'nin idealize ettiği üstinsan kavramı, robotik ya da sibernetik bir varlık olmaktan ziyade, güçlü bir iradeye, cesarete ve yaşamın acılarıyla trajedilerini bütünleştirebilen Dionysos ve Apollon niteliklerini barındıran bir varlığı ifade eder. Nietzsche, bu tür bir varlığın insanlık için bir hedef, bir yükselme noktası olduğuna inanmıştır (Dağ, 2018:215).

Transhümanist felsefe, yaşamın korunmasını etik bir gereklilik olarak öne sürer ve yaşlanma karşıtı tıbbi çözümleri araştırarak, sürekli gençlik ve yaşamın uzatılması hedefini kovalar. Bu düşünce yapısına göre, ölüm istenmeyen bir son, yaşam ise

çoğunlukla tercih edilen bir durumdur. Transhümanistler, bireysel ölümsüzlüğün elde edilmesi halinde endişe duyulmayacağına inanır. Ancak Nietzsche, bireysel ölümsüzlüğün sözünün, değersiz ve "en büyük yalan" olduğunu savunur (Hauskeller, 2017:34).

Bostrom, Nietzsche'nin fikirleri ile transhümanizmin yalnızca yüzeysel benzerlikler taşıdığını ileri sürerken, Sorgner ise posthuman ve Nietzsche'nin üstinsan kavramları arasında daha derin ve temel benzerlikler bulunduğunu savunur. Sorgner, Nietzsche'nin üstinsan anlayışını, transhümanizmin göz ardı ettiği yönleri aydınlatmak için kullanır ve her iki düşünce akımının da doğa ve değerlerin sürekli değişimini desteklediğini belirtir. Böylece, Sorgner, Nietzsche'nin düşüncelerini transhümanist bakış açısıyla yeniden yorumlayarak, bu iki kavram arasındaki ilişkiyi ve etkileşimi vurgular.

Nietzsche ve transhümanizmin ortak noktalarından biri, güç arzusunun önemini öne çıkarmalarıdır. İkisi de insanın güç arzusunu kritik bir unsur olarak görür. Bu dürtü, Nietzsche açısından mevcut durumu aşan ve yeni değerler yaratan bir varlık olma arzusunu ifade ederken, transhümanizm için insanın kendi sınırlarını aşarak ötesine geçme çabasıdır. Nietzsche, güç arzusuyla, yaşamı teşvik eden ve çürümüş değerleri reddeden erdemli bir varlık olmayı umut eder. Transhümanizmdeyse, bu arzu daha çok biyonik özelliklere sahip bir varlık yaratma hedefine dönüşür. Sorgner'a göre, Nietzsche'deki güç arzusu, mutlak olmayan ve değişebilen değerlerle derin bir bağ içindedir (Sorgner, 2009:32).

Nietzsche tarafından vurgulanan üstinsan kavramı, transhümanizmin teknolojik evrim önerisinden ziyade, özellikle Hristiyanlık tarafından yaratılan "köle ahlakını" aşma çabası içinde olan bir tür bireysel gelişim ve kültürel ilerleme çabasıdır. Nietzsche'nin düşünceleri de, transhümanizm gibi, Aydınlanma ideallerine, kişisel özgürlüklerin önemine ve her bireyin refah seviyesinin yükseltilmesi hedefine dayanmakta ve bu yönleriyle transhümanizme önemli bir esin kaynağı oluşturmaktadır (Bostrom, 2005: 5).

Nietzsche'nin üstinsan kavramı, onun felsefesinin merkezinde yer alır ve insanın kendini aşarak yeni değerler yaratmasını ifade eder. Bu kavram, teknolojik gelişmelerle insan doğasını dönüştürmeyi amaçlayan transhümanizmle karşılaştırıldığında, daha çok kişisel ve kültürel bir evrimi temsil eder. Nietzsche'nin düşünceleri, özellikle bireysel özgürlük ve insan refahına olan vurgusuyla transhümanizm için ilham verici olmuştur. Ancak,

Nietzsche'nin hümanizmi aşma çabası, transhümanizmin insanlığı teknolojiyle geliştirme hedefinden farklıdır. Nietzsche, insanın içsel potansiyelini ortaya çıkarmak ve sınırları zorlamak için kişisel gelişimi vurgularken, transhümanizm bu potansiyeli teknolojik araçlarla genişletmeyi hedefler. Bu bağlamda, Nietzsche'nin üstinsan kavramının önemi, bireyin kendi içindeki değişimi ve gelişimi aracılığıyla toplumsal ve kültürel ilerlemeye katkıda bulunma potansiyelinde yatar.

4.4.Transhümanizm Tanrı, Doğa ve insan Üzerinden Eleştirel Bağlamları

Rönesans dönemiyle filizlenen aydınlanma, sanayi devrimi, teknolojinin ilerlemesiyle süregelen bir evrim, mantık ve bilim odaklı bir insan anlayışını ortaya çıkarmıştır. İnsanı evrenin odak noktasına yerleştiren pek çok düşünce akımı bu dönemlerde ortaya çıkmıştır. Mesela, aydınlanma çağının temel taşlarından biri olan hümanizm, insanı kendi iç değeriyle ölçülen, mükemmel bir varlık olarak görmüştür. Sosyal, politik ve kültürel alanda kendine yeni bir konum arayan insanlık, bu doğrultuda birçok dini ve geleneksel inancı sorgulamaya ve terk etmeye yönelmiş, gözlemlenebilir ve deneyimlenebilir bir gerçekliğin daha mantıklı olduğunu düşünmüştür. Bu kadar akıl yürütme üzerine kurulu bir düşünce akımının, hümanizmin, en bağlı yandaşı ise transhümanizm olmuştur.

Transhümanizm, modern bilimin öne çıkan temalarından biri olarak, insanın mevcut durumundan daha yüksek bir zihinsel ve bilişsel seviyeye ulaşmasını amaçlar ve bu süreçte birçok maddi ve manevi değerlerin gözden geçirilmesine neden olur. Bu değerler arasında dini inançlar önemli bir yer tutar. Çoğu dini inançta mükemmel bir varlık olarak görülen Tanrı fikri, transhümanizmin bazı ideolojileriyle uyumsuzluk gösterir.

Transhümanizm, mantığa dayalı bir düşünce ekolü olup, bilim ve teknolojinin yardımıyla insan koşullarını kökten geliştirebileceğimizi ve bu gelişimin arzulanır olduğunu savunan bir kültürel akımdır. Bu akımın savunucuları, bilim ve teknolojiyi kullanarak, insan yaşamını destekleyen değer ve ilkelerle, zekanın evrimini insanın şimdiki halinin ve sınırlarının ötesine taşımayı ve bu süreci hızlandırmayı amaçlarlar (More, 2010: 137).

Transhümanist düşünceye öncülük eden Kurzweil, insan vücudunun kırılgan olduğunu ve sayısız hata moduna açık olduğunu belirtir; bu hatalar genellikle yavaş ve yetersiz tedavilere ihtiyaç duyar. İnsan zekâsı ve bilinci geliştirilebilir olsa da, sık sık hatalı, yavaş ve kısıtlı olabilir. Kurzweil'in tekillik diye adlandırdığı ve büyük bir hedef olarak gördüğü

noktaya varıldığında, biyolojik bedenlerimiz ve zihinlerimiz mevcut sınırları aşacak kapasitede olacak. Bu aşamada, kaderimizi kontrol edebileceğimiz için ölüm de bizim kontrolümüz altında olacak. Ayrıca, gelişmiş bilinçlerimizle insan düşüncesinin tamamını kavrayacak ve onun erişimini önemli ölçüde geliştirip genişleteceğiz (Kurzweil, 2005: 395).

Max More ve Kurzweil gibi düşünürlerin desteklediği görüşe göre, transhümanizm, insanın sürekli kendini aşma isteğini temsil eder. Bu akım, bireylerin fiziksel, zihinsel ve duygusal kapasitelerini sürekli olarak geliştirmeyi en yüksek hedef olarak belirler. Transhümanistler, insanın doğasını korumak adına ilahi emirlere veya doğanın kanunlarına boyun eğmek yerine, bu sınırları aşarak evrimleşmeye devam etmeyi savunurlar (More, 2010: 140). Transhümanistler, insanlığın fiziksel sınırlarını aşma ve bedenlerimizi kendi idealimize göre dönüştürme ve iyileştirme fırsatını sunuyorlar. Bu zorlukla yüzleşmekten başka seçenekleri olmadığına inanıyorlar. Onlar için, bu, bireysel özgürlüklerin ve insan potansiyelinin genişletilmesi anlamına geliyor. Bu vizyon, teknolojinin sınırlarını zorlayarak, her birimizin benzersiz yeteneklerini ve kapasitelerini geliştirmemize olanak tanıyor. More, bu ideolojiyle seküler bir perspektif oluşturmuş ve Tanrı inancının, bu amaçlara ulaşmada bir engel olduğunu düşünmüştür.

Transhümanizm, insan varlığının temelini oluşturan beden ve ruh bileşenlerine Hıristiyan anlayışından ayrı bir perspektif sunar. Bu düşünce akımında, bedenin iyileştirilmesi, geliştirilmesi ve mümkünse ölümsüzleştirilmesi esas alınır. Ancak, insanın post-insan evresine geçişini sağlayacak asıl odak noktası, zihnin sınırsız potansiyelidir. Transhümanizm, insanın bedenleşmiş olmasını, varoluşsal bir problem olarak değerlendirir. Beden, insanın gerçekleştirebileceği eylemler üzerinde kısıtlamalar yaratır ve iradeyi sınırlandırır. İnsanın isteklerini gerçekleştirme özgürlüğü bu yüzden kısıtlanır. Ayrıca, beden acı ve ızdırabın bir kaynağı olarak görülür. İnsan, bedenli bir varlık olarak kırılgan ve savunmasızdır; yaralanma, hastalık ve sonunda yaşlanma ve ölüm kaçınılmazdır. Bu sebeple, transhümanizm insanı ölümlü ve sınırlı bedeninden özgürleştirmenin gerekliliğini vurgular (Yeşilyurt, 2020: 3631).

Transhümanizm, modern düşünce akımlarından etkilenerek seküler bir perspektifle şekillenmiş bir harekettir. Bu ideolojiye yöneltilen eleştirilerin en yoğun olduğu kesim, dini liderler ve teoloji uzmanları olmuştur. Transhümanizmin, ilahi hedefleri kendi

doktrinine entegre etme çabası, bu düşünceyi dini inançlarla doğal bir çatışma içine sokmuştur (Campbell ve Walker, 2005: 7). Transhümanizm, geniş hedefleri nedeniyle bazen insanlığa değil, kötülüğe hizmet ettiği eleştirilerine maruz bırakılmıştır. Bu eleştirilerin temelinde, transhümanizmin ilahi varlıkların yetkilerini taklit etme eğilimi yatmaktadır. İlahi varlıkların özelliklerini benimseyerek, ahlaki değerler yerine, insanların ilahi formlara ulaşmalarını kolaylaştıracak yaşam tarzları geliştirmeyi amaçlayan transhümanist akım, bu yolda ilerlemenin diğer tüm alternatiflere göre daha üstün olduğunu savunur (Jordan, 2006: 70).

Transhümanizm, insan durumunun gelecekteki evrimini ve potansiyelini keşfetme arzusuyla şekillenen bir düşünce akımıdır. Bu hareket, teknoloji ve bilimin sınırlarını zorlayarak insan yaşamını iyileştirmeyi ve uzatmayı hedefler. Ancak, bu ideolojiye yönelik eleştiriler, özellikle dini çevrelerden gelmektedir. Dini liderler, transhümanizmin, insanın doğal sınırlarını aşma ve tanrısal yetenekleri taklit etme çabasının, insanlık ve ahlaki değerler üzerinde olumsuz etkiler yaratabileceğini savunurlar. Ayrıca, transhümanizmin, insanın ilahi varlıkların özelliklerini benimseme eğilimi, bazılarına göre, insanın kendi doğasını ve varoluşsal sınırlarını reddetme riskini taşır. Bu eleştiriler, transhümanizmin etik, dini ve felsefi boyutlarını sorgulamakta ve bu akımın insanlık için gerçekten faydalı olup olmadığı konusunda ciddi tartışmalar yaratmaktadır.

4.5.Yuval Noah Harari ve Geleceğin Transhümanist Tahayyülü

Yuval Noah Harari, çağdaş düşünce ve tarih alanlarında önemli bir figür olarak, transhümanizm konusunda da düşüncelerini paylaşmıştır. Harari'nin eserleri, özellikle "Homo Deus: Yarının Kısa Bir Tarihi"nde, insanlığın biyoteknolojik bir gelecekte nasıl evrilebileceğine dair öngörüler sunar. Bu eserde, insan zekâsının ve bilincinin sınırlarını zorlayacak teknolojik gelişmelerin, insan doğasını nasıl dönüştürebileceğini tartışır. Harari'ye göre, transhümanizm, insanın bilişsel, fiziksel ve duygusal yeteneklerini artırma ve ölümsüzlük gibi kavramları gerçekleştirme potansiyeline sahiptir.

Yuval Noah Harari'nin görüşlerine göre, insanlık ölümsüzlüğü elde edebilir ve bu bağlamda, insanların yeni amacı tanrısal bir varlık olma durumuna ulaşmaktır (Harari, 2016:32). Bu düşünce, teknolojinin ve bilimin sınırlarını zorlayarak, insan yaşamını temelden değiştirebilecek potansiyeli işaret etmektedir. Harari, bu tür bir geleceğin, insanlığın doğasını ve varoluşunu yeniden şekillendirebileceğini öne sürmektedir. Serdar

Kuzuloğlu'nun Yual Noah Harari ile yapmış olduğu röportajda Harari Tanrıya dönüşen insanı şöyle anlatır; '' İncil'deki gibi bir Tanrı'ya dönüşmüyoruz. İncil'de her şeyi kontrol eden tek bir Tanrı var. Biz daha çok Yunan tanrılarına dönüşüyoruz. İnsanların Tanrıya dönüşmesindeki ana fikir geleneksel olarak ilahi kudret olarak tanımlanan birtakım güçleri ele geçirmemiz. Bu yaşamı yaratmak olabilir. Ölümü aşmak ve sonsuza kadar yaşamak olabilir. Bugün artan sayıda bilimci, iş adamı, ciddi anlamda yaşlanmayı aşmanın yollarını bulmak, bedeni gençleştirmek, insan zihnini bilgisayarlara yüklemek, bedeni biyonik parçalarla yenilemeyi konuşuyor. En azından bu metotların bir kısmının birleşimi, insan yaşamını sonsuza taşıyabilir. Bu insanı tanrılaştırmak adına bir oyun. Çünkü birçok mitolojide tanrıların geleneksel özelliklerinden biri, ölmüyor oluşlarıdır '' Yual Noah Harari ve M. Serdar Kuzuoğlu, "Tanrı'ya Dönüşen İnsan''. (Youtube, 2024).

Transhümanist yazar Yuval Noah Harari, insanların artık "tanrısal" bir düzeye yükselme eşiğinde olduğunu belirterek, hedefin Homo sapiens'i (insan) Homo deus'a (Tanrı) dönüştürmek olduğunu ifade eder. Harari, Tanrı gibi ölümsüz bir insanın inşa edilebileceğini mümkün görürken, bu süreçle birlikte "Tanrı'nın emeklilik vaktinin" yaklaştığını da dile getirir (Harari, 2016: 58-59).

Harari, "Homo Deus"ta biyoteknoloji, genetik mühendisliği, bilişsel geliştirme ve süper uzun ömür alanındaki sayısız ve radikal yeniliklerle, biz insanların yakında hem organik hem de inorganik olarak insanların fiziksel, zihinsel ve biyolojik yapısını yeniden tasarlama gücüne sahip olacağımızı savundu. "21 Ders"te ise, bu yeni ortaya çıkan biyoteknolojinin bilişim teknolojisindeki gelişmelerle birleşmesinin, insanlık anlayışımızı çok iyi bir şekilde baltalama ve modern medeniyetin hümanist temellerini sarsma potansiyeline sahip olduğu konusunda uyarıyor (Yoon, 2022) .

Yuval Noah Harari, insanlığın ilerleyişinin, yeni oluşan gündemler ve dini inançlarla şekilleneceğini öne sürüyor. O, "İnsanlık, var olma mücadelesinin ilkel düzeylerini aşmış bulunuyor; şimdi hedefimiz, insanları ilahi bir mertebeye taşıyarak Homo sapiens'ten Homo deus'a evrimleştirmektir" (Harari, 2015:24) şeklinde konuşuyor. Homo Deus kavramı ''Tanrı İnsan'' mefhumunu ortaya koymaktadır.

Harari, insanlığın açlık, salgın ve savaş gibi büyük felaketler üzerinde önemli galibiyetler kazanmasının ardından, 'İnsanlık İçin Yeni Bir Gündem' belirdiğini belirtiyor: ebedi yaşam, mutluluk ve tanrısallık hedeflerine erişim. İnsanlığın ilk hedefi, ölümsüzlüğe veya

daha doğrusu 'ölmemeye' olanak tanıyan bir durum olan 'a-mortalite'yi keşfetmektir. Harari'ye göre, liberal hümanizmin bireysel hayata olan derin bağlılığı nedeniyle, ölümle savaşmak bilimin en önemli görevlerinden biri haline gelecektir. İkinci hedef, mutluluk peşindedir. Harari, insanların mutluluğun tek bir kaynağı olduğuna inanır: vücutlarında hissettikleri hoş duyumlar. Bu amaca ulaşmak için, sürekli keyif alabilmemiz adına biyokimyamızı dönüştürmemiz ve fiziksel ve zihinsel yapılarımızı yeniden şekillendirmemiz gerekecektir. Üçüncü ve son hedef, insanların kendilerini, biyolojik yapılarını kontrol ederek ve kendilerine yeni yetenekler kazandırarak tanrısal bir seviyeye çıkarmayı arzuladıkları bir tür ilahi güç arayışıdır. Bu, insanların daha önce görülmemiş güçlere sahip olmalarını sağlayacak ve onları sınırlı varlıklardan, çok tanrılı bir anlamda ilahi varlıklara dönüştürecek bir süreçtir (Harari, 2015: 24-29-41-49).

Dini açıdan dünyadaki en ilginç yerin İslam Devleti veya İncil Kuşağı değil, Silikon Vadisi olduğu çarpıcı iddiasında bulunuyor. Yüksek teknoloji gurularının bizim için Tanrı ile pek ilgisi olmayan ve teknoloji ile her şeyi olan cesur yeni dinler yetiştirdiği yer burası. Tüm eski ödülleri- mutluluk, barış, refah ve hatta sonsuz yaşam- vaat ediyorlar ama burada, dünyada, teknoloji yardımıyla (Harari,2015: 409). Silikon Vadisi'nin, geleneksel dini yapıların ötesinde, teknoloji odaklı bir inanç sistemi oluşturduğu iddia ediliyor. Bu yeni "din", yüksek teknoloji liderleri tarafından şekillendiriliyor ve insanlık için mutluluk, barış, refah ve hatta sonsuz yaşam gibi ödüller vaat ediyor. Ancak bu vaatler, Tanrısal bir bağlamdan ziyade, dünyevi ve teknolojik bir perspektiften sunuluyor.

Harari'ye göre, insanlığın yeni sınırları, genetik düzenleme (DNA dizilimini değiştirmek gibi) ve sibernetik gelişmeler (insan vücudu ile teknolojinin entegrasyonu) ile şekilleniyor. Bu çabalar, Yapay Zeka'nın yardımıyla organik olmayan canlı türleri geliştirme potansiyeline de sahip görünüyor. Yuval Noah Harari'nin öngörülerine göre, transhümanizm, insanlığın geleceğini şekillendiren bir akım olarak ön plana çıkıyor. Genetik düzenleme ve sibernetik gelişmeler, insanların biyolojik sınırlarını aşmasına olanak tanıyarak, fiziksel ve zihinsel kapasitelerimizi artırma potansiyeline sahip. Bu teknolojik ilerlemeler, insan doğasını ve yaşamın anlamını yeniden tanımlayabilir. Transhümanizm, insanların yaşam kalitesini artırmayı ve ölümü yenmeyi hedeflerken, aynı zamanda etik, toplumsal ve felsefi soruları da beraberinde getiriyor. Yapay Zeka'nın bu süreçteki rolü hem heyecan verici hem de dikkatle ele alınması gereken bir konu; çünkü AI destekli gelişmeler, insanlığın doğasını temelden değiştirebilir ve yeni canlı türlerinin yaratılmasına zemin hazırlayabilir. Transhümanist vizyon,

Harari’ye göre insanlığın evrimindeki bir sonraki büyük adımı temsil edebilir.

5. TRANSHÜMANİZM VE DİJİTALLEŞME

Transhümanizm, mühendislik ve tıbbın sunduğu imkânlarla insanın kapasitesini artırmayı; ilk aşamada yaşam süresini uzatmayı, ardından ise posthümanist dönüşüm süreci üzerinden nihai amaç olarak ölümsüzlüğe ulaşmayı hedefleyen bir ideoloji olarak tanımlanabilir (Demir, 2021: 58).

Yapay zekâ, robotik, biyoteknoloji, sanal gerçeklik ve zihin yükleme gibi teknolojiler, transhümanist ideallerin gerçekleşmesini mümkün kılan araçlardır. Bu bağlamda dijitalleşme hem fiziksel hem de zihinsel kapasitenin artırılmasında kritik rol oynamakta, insan-makine etkileşimini yeni bir varoluş düzeyine taşımaktadır. Transhümanizmle birlikte dijitalleşme, bireyin kimliğini, bedenini ve toplumsal ilişkilerini dönüştürmektedir.

Biyoteknoloji, insan bedenini genetik, farmakolojik ya da biyomedikal müdahalelerle dönüştürmeyi hedefler. Biyopolitika ise bireyin bedeni üzerindeki denetimi ve iktidarın beden politikalarını şekillendirmesini ifade eder.

Yapay Zekâ, Robotik ve Siborg Teknolojileri, İnsan zekâsını taklit eden yapay zekâ sistemleri, robotlar ve insan-makine birleşimi olan siborglar, transhümanist dönüşümün temelini oluşturur. Nanoteknoloji, moleküler seviyedeki teknolojik gelişmeler sayesinde insan vücudunda onarımlar yapılabilir ve yaşam süresi uzatılabilir. Bu teknoloji, hücresel düzeyde müdahale olanağı sağlar. Sanal Gerçeklik, kişinin fiziksel gerçekliğin ötesine geçerek dijital ortamlarda deneyim yaşamasını sağlar. Kimlik, beden ve mekân algısı yeniden tanımlanır. Nesnelerin İnterneti ve Nesneleşen İnsan, cihazlar arası bağlantının artması, insanın da bu ağlara dahil edilmesini gündeme getirir. İnsan, bir veri nesnesine dönüşebilir.

İnsan bilincinin dijital ortama aktarılmasıyla ölümsüzlük fikri doğar. Sohbet robotları gibi araçlar, kimliğin sanal ortamda sürdürülmesine olanak tanır. Tekno ekonomi ve dijital kapitalizmin transhümanizme etkileri, teknolojik gelişmelerin ekonomik sistemle birleşmesiyle birlikte insan, üretim-tüketim zincirinin bir parçası hâline gelir. Dijital kapitalizm, bedenin, bilincin ve zamanın metalaşmasını teşvik eder.

5.1.Transhümanizmin Gelişmesini Sağlayan Teknolojik Alt Yapılar

Transhümanizm, teknolojinin insan biyolojisini ve bilişsel yeteneklerini geliştirme potansiyeline odaklanan bir düşünce akımıdır. Bu akımın gelişiminde önemli rol oynayan teknolojik altyapılar arasında biyoteknoloji, yapay zekâ, robotik, nanoteknoloji, sanal gerçeklik ve nesnelerin interneti bulunmaktadır. Teknolojinin hızlı ilerlemesi, insanın fiziksel ve bilişsel yeteneklerini artırma yönünde önemli fırsatlar sunmaktadır. Transhümanizm, bu teknolojik gelişmeleri kullanarak insanın evrimini hızlandırmayı ve sınırlarını genişletmeyi amaçlamaktadır. Bu bağlamda, biyoteknoloji, yapay zekâ, robotik, nanoteknoloji, sanal gerçeklik ve nesnelerin interneti gibi teknolojiler, transhümanizmin temel yapı taşlarını oluşturmaktadır.

5.1.1. Biyoteknoloji ve Biyopolitika

Biyoteknoloji, genetik mühendislik ve moleküler biyoloji teknikleri aracılığıyla organizmaların özelliklerini değiştirmeyi amaçlayan bir bilim dalıdır. Transhümanizm bağlamında, biyoteknoloji insan genetiğini modifiye ederek hastalıkları ortadan kaldırmayı ve yaşam süresini uzatmayı hedefler. Biyopolitika ise devletlerin ve diğer otoritelerin biyolojik varlıklar üzerindeki kontrolünü ifade eder; bu kontrol, genetik müdahaleler ve sağlık politikaları aracılığıyla bireylerin yaşamlarını şekillendirmede kullanılır. Bu iki alanın etkileşimi, insanın biyolojik ve toplumsal yönlerini dönüştürme potansiyeline sahiptir.

Biyoteknoloji, yalnızca insanlar için değil, tüm canlılar açısından köklü dönüşümlere zemin hazırlayan bir alandır. En temel tanımıyla biyoteknoloji; biyolojik bilimlere dayalı bir teknoloji dalıdır. Hücresel ve biyomoleküler süreçlerden faydalanarak hem yaşam kalitesini artırmak hem de gezegenin sağlığını korumaya yönelik çeşitli ürünler ve teknolojiler geliştirmeyi amaçlar. "Biyoteknoloji kavramı, ilk kez 1919 yılında Macar mühendis Karl Ereky tarafından ortaya atılmıştır. Ereky bu terimi, canlı organizmalardan yararlanarak hammaddelerden çeşitli ürünler üretmeye yönelik tüm çalışmaları tanımlamak amacıyla kullanmıştır" (Çırakoğlu, 2002: 2).

Canlı organizmalardan faydalanan bir teknoloji olması açısından biyoteknoloji, aslında sanıldığı kadar yeni bir alan değildir; ancak son yıllarda yaşanan hızlı gelişmeler sayesinde oldukça dikkat çekici ve popüler bir konuma gelmiştir. Günümüzde

biyoteknoloji kadar heyecan uyandıran, sürekli gelişim gösteren ve gelecek vadeden bir başka teknoloji alanı bulmak zordur. Bu alanda kaydedilen sürekli ilerlemeler; insan sağlığını ve yaşam kalitesini artırma, gıda üretimini daha verimli hale getirme, çevreyi koruma, ulusal güvenliği güçlendirme ve insan tanılama yöntemlerini iyileştirme gibi birçok alanda önemli katkılar sunma potansiyeline sahiptir (Vanston ve Elliott, 2006 :17).

Bilim ve teknoloji, toplumsal yapıları dönüştürerek dünya üzerinde köklü değişimlere yol açmaktadır. Bu dönüşümün önemli bir parçası olan biyoteknoloji, geleneksel bilimsel yaklaşımlara karşı alternatif ve yenilikçi bir zemin sunmaktadır. Bostrom'a (2014) göre biyoteknoloji, çok çeşitli gelişmekte olan uygulama alanlarını kapsamaktadır. Bu alanlar arasında; insan insülini, interferon ve insan büyüme hormonunun üretimi, tıbbi tanı yöntemleri, hücre ve üreme klonlaması, tarımsal ürünlerin genetik modifikasyonu, organik atıkların biyoenerjiye dönüştürülmesi, genetiği değiştirilmiş bakterilerin petrol sızıntılarının temizlenmesinde kullanımı ve kök hücre araştırmaları gibi birçok farklı uygulama yer almaktadır (Bostrom, 2014: 5).

Biyoteknolojinin transhümanizm bağlamında kullanımı, önemli etik ve toplumsal soruları gündeme getirir. Özellikle, teknolojinin sadece belirli bir kesim tarafından erişilebilir olması, toplumsal eşitsizlikleri derinleştirebilir. Biyokonservatizm olarak bilinen görüş, insan doğasının korunması gerektiğini savunur ve biyoteknolojinin sınırlı ve kontrollü kullanılmasını önerir. Bu düşünürler, teknolojinin insan doğasını değiştirme potansiyelinin etik sorunlara yol açabileceğini belirtirler.

Biyopolitika, Michel Foucault'un çalışmalarında, iktidarın yaşam üzerindeki etkilerini inceleyen bir kavram olarak ortaya çıkmıştır. Transhümanizm ise teknolojik ilerlemeler aracılığıyla insanın fiziksel ve zihinsel yeteneklerini geliştirmeyi amaçlayan bir düşünce akımıdır. Teknolojinin hızlı gelişimi, insan bedenini dönüştürme ve geliştirme konusunda yeni olanaklar sunmaktadır. Bu durum, biyopolitika ve transhümanizm kavramlarının kesişim noktasında önemli tartışmaları beraberinde getirmektedir. Biyopolitika, iktidarın bedenler üzerindeki denetimini ifade ederken, transhümanizm bu denetimi teknolojik araçlarla nasıl dönüştürebileceğimizi sorgulamaktadır.

Michel Foucault, biyopolitikayı, iktidarın nüfus ve bedenler üzerindeki yönetim biçimi olarak tanımlamıştır. Bu bağlamda, bedenler hem üretim araçları olarak hem de iktidarın

denetim alanları olarak görülmektedir. Foucault'ya göre, iktidar bedenler üzerinde çeşitli disiplinler aracılığıyla egemenlik kurar ve bu durum toplumsal yapıları şekillendirir. Özellikle tıbbın normal olan üzerindeki odaklanması, bireylerin bedenlerinin toplumsal normlara uygunluğunu denetleyen bir mekanizma olarak işlev görür (Foucault, 2000).

Transhümanizm, teknolojiyi kullanarak insanın biyolojik sınırlarını aşmayı ve fiziksel ve zihinsel yeteneklerini artırmayı hedefler. Bu yaklaşım, insan bedeninin teknolojik modifikasyonunu ve genetik mühendisliği gibi uygulamaları içerir. Transhümanistler, teknolojinin yardımıyla ölümlülüğü ortadan kaldırmayı ve insan deneyimini iyileştirmeyi amaçlamaktadır.

Biyopolitika ve transhümanizm arasındaki ilişki, bedenin teknolojik dönüşümü üzerinden incelenebilir. Teknolojik müdahaleler, iktidarın bedenler üzerindeki denetimini güçlendirebilir veya dönüştürebilir. Özellikle genetik mühendislik ve biyoteknoloji uygulamaları, bireylerin biyolojik yapıları üzerinde doğrudan etkiler yaratmaktadır. Bu durum hem bireysel özgürlükler hem de toplumsal normlar açısından yeni tartışmaları beraberinde getirmektedir.

5.1.2. Yapay Zekâ, Robotik ve Siborg Teknolojileri

Teknolojinin hızlı gelişimi, insan bedenini dönüştürme ve geliştirme konusunda yeni olanaklar sunmaktadır. YZ ve transhümanizm, bu olanakları kullanarak insanın biyolojik sınırlarını aşmayı hedefler. YZ, insan zekasını taklit etmeyi ve aşmayı amaçlarken; transhümanizm, bu teknolojileri kullanarak insanın fiziksel ve zihinsel yeteneklerini geliştirmeyi savunur.

Yapay zekâ, bilgisayarların ya da bilgisayar kontrollü makinelerin, insanlara özgü yüksek düzeyde zihinsel işlevleri yerine getirme kapasitesi olarak tanımlanabilir (Nabiyev, 2005: 33). İnsan zekâsı ile karşılaştırıldığında, yapay zekânın daha kalıcı olduğu, kolay bir şekilde çoğaltılabildiği ve geniş topluluklara yayılabildiği anlaşılmaktadır. Buna karşılık, insan zekâsı doğrudan dışardan yönlendirilemeyen, oldukça karmaşık bir yapıya sahiptir ve bu nedenle denetlenmesi de oldukça zordur (Doğan, 2002: 61-63).

Teknolojinin hızlı ilerlemesi, yapay zekâ (YZ), robotik ve siborg teknolojilerinin gelişimine zemin hazırlamış; bu durum insan-makine etkileşimini yeniden

şekillendirmiştir. YZ ve robotik sistemler, sanattan endüstriye kadar geniş bir yelpazede kullanılmakta; siborg teknolojileri ise insan bedenini ve yeteneklerini teknolojik araçlarla bütünleştirmektedir.

Siborg kavramı, ilk kez Donna Haraway tarafından bir metafor olarak kullanılmıştır. Haraway, 1985 yılında yayımladığı "A Cyborg Manifesto" adlı makalesinde, siborgları insan ile makine arasındaki sınırları bulanıklaştıran, kurgusal ve toplumsal bir varlık olarak tanımlamıştır (Haraway,2006). Günümüzde ise siborg, kişisel yetenekleri geliştirmek amacıyla insan vücuduna kalıcı olarak entegre edilmiş elektronik cihazlara sahip insan biçimindeki varlıkları ifade etmektedir (Park, 2014).

Transhümanizm ve siborg kavramları, insanın teknolojik evrimini farklı açılardan ele alır. Transhümanizm, insanın biyolojik sınırlamalarını aşma çabasını vurgularken, siborg kavramı bu sürecin somut bir ifadesi olarak ortaya çıkmıştır. Her iki kavram da teknolojinin insan yaşamındaki rolünü ve etkilerini sorgulamaktadır.

5.1.3. Nanoteknoloji

Nanoteknoloji, atom ve molekül düzeyinde yapıların tasarımı ve manipülasyonu ile ilgilenen bir bilim dalıdır. Bu alandaki önemli kavramlardan biri, "yardımcı sis" (utility fog) terimidir. Bu kavram, küçük ve kendi kendini kopyalayabilen robotların, ortak bir komut altında belirli görevleri yerine getirmek üzere organize olmalarını ifade eder. Bu robotlar mikroskobik boyutlarda olup, yapılarına bağlı uzantıları sayesinde birbirleriyle bağlantı kurarak yeniden yapılandırma ve inşa işlemleri gerçekleştirebilirler (Hall, 1993: 4). Nanoteknolojinin zaman içinde, yazılım dünyasında olduğu gibi, birçok farklı alanda işlevselliğini ve yaygınlığını artırması beklenmektedir.

Kurzweil'e (2005, s. 51) göre, nano ölçekte geliştirilen respirositler (yapay alyuvarlar) gibi mikroskobik boyutlardaki robotlar olan nanobotlar, daha da ileri düzeyde geliştirilebilir. Bu küçük makinelerin, insan vücudunda hastalıklı hücreleri ortadan kaldırma veya yaşlanma süreçlerini geriye çevirme gibi pek çok farklı ve sınırsız işlevi üstlenmesi öngörülmektedir. Ayrıca, nanoteknolojinin yapay zekâ sistemleriyle bütünleştirilmesi de oldukça kritik bir noktadır. Nanobotlar, biyolojik sinir sistemleriyle doğrudan etkileşime geçerek, sanal gerçekliği bireyin sinir ağı içerisinde oluşturabilir ve böylece insan zihinsel kapasitesinin sınırlarını genişletebilirler.

Nanoteknolojinin ilerlemesi, transhümanizmin hedeflediği insan yeteneklerini geliştirme potansiyeli taşımaktadır. Özellikle nanorobotlar ve biyomühendislik uygulamaları, insan vücudunda onarım ve iyileştirme süreçlerini dönüştürebilir. Bu teknolojiler, hastalıkların tedavisinden yaşlanmanın etkilerinin azaltılmasına kadar geniş bir yelpazede kullanılabilir.

5.1.4. Sanal Gerçeklik

Sanal gerçeklik (VR) ve transhümanizm, teknolojinin insan deneyimi üzerindeki dönüştürücü etkilerini yansıtan iki önemli kavramdır. Sanal gerçeklik, kullanıcıları dijital ortamlara immersif bir şekilde daldırarak gerçek dünyadan soyutlanmalarını sağlar. Transhümanizm ise teknolojik ve biyolojik araçlarla insanın fiziksel ve bilişsel yeteneklerini geliştirmeyi amaçlayan bir düşünsel harekettir.

Sanal gerçeklik (VR), temel olarak kullanıcı ile kurduğu etkileşim düzeyine göre iki ana kategoriye ayrılır:

- Sürükleyici olmayan (non-immersive) sanal ortamlar

- Sürükleyici (immersive) sanal ortamlar

Sürükleyici olmayan VR uygulamaları, genellikle masaüstü ya da dizüstü bilgisayarlar üzerinden çalışır ve kullanıcı etkileşimi; klavye, fare, joystick veya dokunmatik ekran gibi klasik giriş araçlarıyla sağlanır. Bu tür sanal ortamlar, görsel ya da fiziksel olarak kullanıcıyı tamamen çevrelemez. Buna karşılık, sürükleyici sanal gerçeklik sistemleri, kullanıcıyı dijital dünyaya fiziksel olarak da dahil eden daha ileri düzey uygulamalardır. Bu sistemler, büyük ekranlı odalar, stereoskopik görüntüler sunan başa takılan ekranlar (HMD), VR eldivenleri, özel sensörlü kıyafetler ve yüksek performanslı bilgisayar sistemleri gibi gelişmiş donanımlar kullanılarak oluşturulur (Pan, Cheok, ve Müller, 2008).

VR teknolojisi, gerçekliği yeniden üretircesine sanal evrenler kurgulamayı mümkün kılmıştır. Nitekim kediler ve hamamböcekleri üzerinde yürütülen deneylerin de işaret ettiği üzere, bu çığır açıcı teknoloji yalnızca insanın hayal gücünü harekete geçirmekle kalmamakta; aynı zamanda hayvanları ve böcekleri dahi ikna edebilecek ölçüde inandırıcı sanal ortamlar oluşturulmasına olanak tanımaktadır. Araştırmacılar, özellikle olası

sorunların fiziksel dünyada yeniden kurulmasının mümkün olmadığı durumlarda, bu teknolojinin sağlayacağı faydaların uzun süredir farkındadır (Kennedy, 2012).

Sanal gerçeklik (VR), transhümanist düşünceyle doğrudan ilişkilendirilebilecek temel teknolojilerden biridir. Transhümanizm; insanın bilişsel, fiziksel ve psikolojik kapasitesinin teknoloji aracılığıyla aşılması gerektiğini savunan bir düşünce biçimi olarak, VR teknolojisini sadece bir eğlence ya da simülasyon aracı olarak değil, insan deneyimini dönüştüren bir gelişme olarak görür.

1. Gerçekliğin Aşılması ve Zihin-Mekân İlişkisi: Transhümanist perspektiften bakıldığında, VR teknolojisi insan zihnini fiziksel sınırlılıklardan kurtarma potansiyeli taşır. İnsan, artık yalnızca fiziksel çevresine bağlı olmadan deneyim kazanabilir. VR, beyin-mekân ilişkisinde yeni bir boyut açar: İnsanlar kendi bedenleriyle hiçbir etkileşime girmeden bir yerde bulunabilir, deneyimleyebilir, öğrenebilir. Bu durum, transhümanistlerin savunduğu fiziksel ötesi benlik inşası fikriyle örtüşür.

2. Yeni Kimlikler ve Benlik Deneyimi: VR'nin sunduğu sanal ortamlar, bireylerin yalnızca fiziksel çevrelerinden değil, kendi kimliklerinden de sıyrılarak farklı benlikler deneyimlemesine olanak tanır. Bu da, transhümanizmin savunduğu "sabit ve sınırlı bir insan doğası yoktur" fikrine zemin hazırlar. İnsanlar, VR içinde başka bir cinsiyette, yaşta, kültürde ya da formda var olabilirler. Bu benlik çoğulluğu, posthüman bir özne tahayyülünün kapılarını aralar.

3. Dijital Ölümsüzlüğün Aracı: Transhümanizmin nihai hedeflerinden biri olan zihin yükleme (mind uploading) ya da dijital ölümsüzlük, VR teknolojileriyle birleştiğinde teorik olarak daha işlevsel hale gelir. Gelecekte bir bireyin dijital benliği, VR evreninde yaşayabilir; böylece biyolojik ölüm gerçekleşse bile zihin, etkileşimli bir sanal dünyada varlığını sürdürebilir. Bu bağlamda VR, fiziksel ölümden bağımsız varoluş biçimlerine aracılık edebilir.

Sanal gerçeklik, transhümanist idealler doğrultusunda, insan deneyimini genişletmenin, gerçekliği yeniden tanımlamanın ve bilincin sınırlarını zorlamanın güçlü bir aracıdır. Fiziksel bedenin sınırlamalarını aşmak, zihinsel kapasiteyi artırmak ve alternatif benlikler oluşturmak gibi olanaklar sayesinde VR, yalnızca bir araç değil, aynı zamanda transhümanist bir yaşam biçiminin potansiyelidir.

5.1.5. Nesnelerin İnterneti ve Nesneleşen İnsan

Nesnelerin İnterneti (IoT) teknolojilerinin yükselişi, insan ve makine arasındaki sınırları giderek daha belirsiz hale getirmektedir. Bu dijitalleşme süreci, transhümanizmin insanın biyolojik sınırlarını aşma ve teknolojik entegrasyonla insan kimliğini yeniden şekillendirme hedefleriyle paralellik göstermektedir. Nesnelerin İnterneti (IoT); gündelik yaşamda kullanılan araç ve gereçlerin internet aracılığıyla birbirleriyle ya da diğer cihazlarla veri alışverişi yapabilme kabiliyetidir. Bu sistem sayesinde nesneler, aralarında sürekli bir iletişim ağı oluşturarak eş zamanlı veri akışı sağlar. Nesnelerin İnterneti hem fiziksel hem de dijital yönleri bulunan, belirli görevleri yerine getirmek üzere programlanmış ve akıllı sistemlerde işlev gören cihazların oluşturduğu ortak bir ağ yapısını ifade eder. Bu yapı, diğer dijital ağlar ve kullanıcılarla bilgi alışverişine girerek veri iletişimini mümkün kılar (Kutup, 2016). IoT teknolojisi sayesinde şehirler, hızlı ve planlı yaşam tarzlarına uyum sağlayabilen akıllı kentlere evrilmektedir (Koşunalp ve Arucu, 2018). Aktaş, Çeken ve Erdemli'nin (2014) çalışmasında, evde ya da hastanede bulunan hastaların sağlık durumlarına hızlı bir şekilde müdahale edilebilmesi ve sağlık sektöründe görev yapan hekimlerin daha isabetli teşhis ve tanılar koyabilmesi için, "nesnelerin interneti" temelli kablosuz vücut alan ağları ile bu ağlara entegre edilecek RFID sistemleri kullanılarak uzaktan hasta takibi ve veri analizine dayalı bir sistem önerilmektedir. Bu teknolojik dönüşüm, günlük yaşamı kolaylaştıran pek çok yeniliği de beraberinde getirmektedir. Nesnelerin İnterneti, fiziksel nesnelerin internet aracılığıyla birbirine bağlanarak veri alışverişi yapmasını sağlayan bir teknolojik altyapıdır. Bu teknoloji, insan yaşamının her alanına entegre olarak, bireylerin günlük yaşamlarını daha verimli hale getirmeyi vaat etmektedir. Ancak, bu entegrasyon süreci, insan kimliğinin dijitalleşmesi ve nesneleşmesi gibi yeni etik ve felsefi soruları gündeme getirmektedir. Transhümanizm, teknolojik araçlar kullanarak insan biyolojisinin sınırlarını aşmayı ve insan kapasitesini artırmayı hedefleyen bir düşünsel harekettir. IoT teknolojilerinin gelişimi, transhümanizmin hedeflerine ulaşma yolunda önemli bir adım olarak değerlendirilebilir. Özellikle, biyolojik verilerin dijital ortamda toplanması ve analiz edilmesi, insan vücudunun dijital bir yansımasını oluşturmakta ve bu durum, insanın biyolojik ve dijital kimliklerinin birleşmesine yol açmaktadır. IoT teknolojilerinin bireylerin yaşamlarına entegrasyonu, insanları dijital nesnelere dönüştürme riskini taşımaktadır. Bireylerin davranışları ve tercihleri, algoritmalar tarafından analiz edilerek,

ticari ve sosyal amaçlarla kullanılabilir hale gelmektedir. Bu durum, bireylerin özerkliklerini ve mahremiyetlerini kaybetmelerine neden olabilir ve insan hakları açısından ciddi etik sorunları gündeme getirmektedir.

Nesnelerin İnterneti teknolojilerinin yükselişi, insan kimliğinin dijitalleşmesi ve nesneleşmesi süreçlerini hızlandırmaktadır. Bu dönüşüm, transhümanizmin hedefleriyle paralellik göstermekte ve insanın biyolojik sınırlarının aşılması yolunda önemli bir adım olarak değerlendirilmektedir. Ancak, bu süreç, bireylerin mahremiyetleri ve özerklikleri üzerinde olumsuz etkiler yaratabilir ve bu nedenle, IoT teknolojilerinin etik ve insan hakları perspektifinden değerlendirilmesi önemlidir.

5.1.6. Zihin Yükleme, Sohbet Robotları ve Dijital Ölümsüzlük

Zihin yükleme, bir bireyin zihinsel durumunun dijital bir ortama aktarılması sürecidir. Bu süreç, beynin tüm bilgi işleme fonksiyonlarının bir bilgisayar ortamında simüle edilmesini amaçlar. Zihin yükleme (mind uploading), sohbet robotları ve dijital ölümsüzlük kavramları, yapay zekâ ve nörobilim alanlarındaki gelişmelerle birlikte insan bilincinin dijital ortama aktarılması ve ölümsüzleştirilmesi fikrini gündeme getirmektedir. Posthüman yönelimli gelişmeler, geçiş insanı kavramı çerçevesinde şekillenen öngörüler ile birlikte, nanobot teknolojileri, yapay zekâ sistemleri ve insan benzeri robotlar (humanoidler) gibi birleşen teknolojilerin ilerlemesine dayanmaktadır. Posthüman varlığın oluşum sürecinde en dikkat çeken araştırma alanlarından biri, insan beyninin yapısı ve bu organın bilgiyi nasıl işlediği konusudur. Modern sinirbilim araştırmaları; beyin görüntüleme teknikleri, nöral bağlantı haritaları, bilişsel modellemeler, psikofiziksel deneyler ve farklı yöntemlerden elde edilen verilerle yürütülmektedir. Poggio ve Koch'un (1987: 46-52) belirttiği gibi, tek bir nöronun binlerce mantıksal geçide sahip bir bilgisayar çipi gibi işlev görmesi, beynin yapısal karmaşıklığını ve bu alandaki çalışmaların zorluk derecesini ortaya koymaktadır.

Transhümanist düşünceye göre ölümsüzlük, fiziksel dünyadan ziyade dijital evrende varlığını sürdürme anlamı taşır. Geleneksel anlayışta ölümden sonra ruhun bedenden ayrılarak başka bir boyutta yaşamını devam ettireceği inancı, transhümanist bakışta yerini, zihnin bedenden ayrıştırılarak dijital bir ortama aktarılması fikrine bırakmıştır. Bu görüşe göre, insan beynindeki bilgilerin nöronlar aracılığıyla depolandığı varsayımından hareketle, son derece gelişmiş MRI benzeri bir tarama teknolojisi ile bu nöronal verilerin

tamamının elektronik ortama kopyalanması mümkündür. Böylece kişinin düşünceleri ve anıları (özellikle uzun süreli bellek) sanal biçimde muhafaza edilebilir. Bu teknoloji hayata geçtiğinde, kişi biyolojik olarak yaşamını yitirse bile, dijital dünyada varlığını süresiz şekilde devam ettirebilecektir (Grey, 2019). Sanal ölümsüzlük, bireyin hafızasında yer alan bilgiler, yaşantılar ve kişilik özelliklerinin dijital ortama aktarılabilir hale gelmesini ifade eder. Bu veriler bir kez düzenlenip uygun biçimde saklandıktan sonra, sanal gerçeklik sistemlerine veya robotik tabanlı bir merkezi bilgisayara yüklenebilir. Sürekli yapılan güncellemeler ve çok sayıda yedekleme işlemi sayesinde, bu verilerin aktarımı sınırsız biçimde yinelenebilir ve böylece kişinin dijital kimliği neredeyse sonsuza dek varlığını sürdürebilir hale gelir (Sezen, 2021: 118 -119).

Nick Bostrom'a göre, beyin emülasyonu (zihin yükleme) ileri düzeyde bir teknoloji kullanılarak üç temel aşamada gerçekleştirilebilir. İlk olarak, gelişmiş yazılım sistemleriyle insan beyninin detaylı bir haritası çıkarılır. Bu işlem için beynin ölüm sonrası vitrifikasyon yöntemiyle sabitlenmesi gereklidir; böylece beyin dokusu cam benzeri bir forma dönüşür. Sonrasında özel bir cihaz, bu sabitlenmiş beyin dokusunu ince dilimlere ayırır ve bu dilimler, elektron mikroskoplarıyla taranmak üzere başka bir sisteme aktarılır. Tarama esnasında, farklı yapısal ve kimyasal özellikleri ortaya çıkarmak adına çeşitli renklendirici maddeler kullanılır. Aynı anda birden fazla tarayıcının çalıştırılması sayesinde çok sayıda beyin dilimi eş zamanlı olarak işlenebilir. İkinci aşamada, mikroskoplardan elde edilen ham veriler, özgün beyindeki bilişsel süreçleri taklit edebilecek şekilde, bilgisayar destekli otomatik görüntüleme sistemleriyle üç boyutlu nöron ağına dönüştürülür. Bu aşamada nöron türleri ve bunlara ait bileşenler, belirli sinirsel hesaplama modelleriyle eşleştirilir. Üçüncü ve son aşamada ise, bu nöral hesaplama modeli yeterli işlem gücüne sahip bir bilgisayarda çalıştırılır. Eğer bu süreç başarıyla tamamlanırsa, kişinin hafızası ve kimliğine zarar vermeksizin zihninin dijital olarak yeniden üretimi sağlanır. Böylelikle, simüle edilen insan zihni bir yazılım şeklinde dijital ortamda var olur. Bu dijital zihin, robotik uzantılar aracılığıyla fiziksel dünya ile etkileşime geçebilir ya da sanal evrenlerde varlık gösterebilir (Bostrom, 2021).

Sohbet robotu, metin veya sesli etkileşimler aracılığıyla insan konuşmasını taklit eden bilgisayar programlarıdır. Bu robotlar, kullanıcılarla doğal dilde iletişim kurarak soruları yanıtlar, işlemleri gerçekleştirir ve hizmet sunar. Gelişmiş yapay zeka ve doğal dil işleme

(NLP) teknolojileri sayesinde, sohbet robotları, kullanıcıların söylediklerini anlayabilir, anlamlı yanıtlar verebilir ve zamanla daha etkili hale gelebilirler.

Sohbet robotları, önceden belirlenmiş kurallar veya makine öğrenimi algoritmaları kullanarak çalışabilirler. Kurallara dayalı robotlar, belirli komutlara sabit yanıtlar verirken, makine öğrenimi tabanlı robotlar, kullanıcı etkileşimlerinden öğrenerek daha esnek ve bağlamsal yanıtlar sunar. Zihin yükleme, bir bireyin bilinçli düşüncelerini, anılarını ve kişiliğini dijital bir ortama aktarma sürecini ifade eder. Bu kavram, transhümanizm ve yapay zeka alanlarında önemli bir yer tutmaktadır. Zihin yüklemesi yapılan sohbet robotları, bu teknolojiyi kullanarak bireylerin dijital kopyalarını oluşturur ve onlarla etkileşimde bulunmalarını sağlar. İlk adım, bireyin beynindeki nöral bağlantıları detaylı bir şekilde haritalamaktır. Bu işlem için gelişmiş tarama teknolojileri kullanılır. Beynin yapısal ve fonksiyonel özellikleri dijital ortama aktarılır. Sohbet robotları, bir kişinin geçmiş mesajlaşmaları, ses kayıtları, sosyal medya etkileşimleri, video içerikleri, e-postaları ve hatta yazı dili üzerinden detaylı bir şekilde analiz edilerek kişilik özellikleri, konuşma tarzı, bilgi düzeyi ve duygusal tepkileri öğrenir.

Bu yöntem, örneğin Microsoft'un "Project Xiaoice" veya "Replika" adlı yapay zekâ uygulamalarında olduğu gibi, kullanıcıya çok benzeyen bir dijital profil oluşturulmasına olanak tanır. Kullanıcının öldükten sonra bile bu dijital varlık, onunla daha önce etkileşime geçmiş insanlarla konuşmaya devam edebilir. Bazı platformlar, ölen kişilerin dijital sohbet botlarını sevdikleriyle etkileşimde tutarak, yas sürecini kolaylaştırmak için kullanmaktadır. Örneğin, Güney Kore'de geliştirilen bazı AR (artırılmış gerçeklik) ve VR (sanal gerçeklik) projelerinde, hayatını kaybeden bir bireyin dijital avatarı konuşma ve tepki verme becerisiyle "yaşatılmakta"dır. Sohbet robotlarının dijital olarak ölümsüz olması, onların fiziksel varlıklara bağlı olmamaları, sürekli güncellenebilir yapıları, öğrenmeye açık olmaları ve geniş veri havuzlarından kişilik taklit edebilmeleri sayesinde mümkün olmaktadır. Bu durum, yaşam, ölüm ve bilinç kavramlarını kökten sorgulayan etik ve felsefi tartışmalara da kapı aralamaktadır. Zihin yükleme yapılan sohbet robotları, transhümanist düşüncenin insan sonrası (posthuman) vizyonuna hizmet eden temel araçlardan biridir. İnsanlığın fiziksel sınırlarını ortadan kaldırarak, hafızanın ve benliğin dijital ortamlarda varlığını sürdürmesine olanak tanır. Böylece transhümanizm, insanın yalnızca biyolojik bir varlık olmadığını, aynı zamanda veriye indirgenebilir bir bilinç taşıyıcısı olduğunu ileri sürerek, insanlık anlayışımızı kökten dönüştürmektedir.

5.2.Tekno Ekonomi ve Dijital Kapitalizmin Transhümanizme Etkileri

Transhümanizm, insanın biyolojik ve bilişsel sınırlarını aşmayı hedefleyen bir düşünce akımıdır. Bu akım, teknolojinin insan yaşamını iyileştirme potansiyeline odaklanırken, dijital kapitalizm bu teknolojileri ekonomik kazanç ve kontrol aracı olarak kullanmaktadır. Bu durum, insanın teknolojiyle olan ilişkisini ve toplumun yapısını derinden etkilemektedir.

Transhümanizm, bilim ve teknolojideki mevcut ilerlemeleri kendi amaçları doğrultusunda kullanmayı hedeflerken, bu yaklaşım hem insanı daha ileri bir evreye taşıyabilecek olanaklar sunmakta hem de etik dışı kullanım olasılıklarıyla çeşitli riskler doğurmaktadır. Örneğin, bilincin dijital ortama aktarılması ya da yapay zekâ araştırmalarında kullanılan beyin haritalarının elde edilmesi, sağlık alanında beyin fonksiyonlarının kontrolüne ilişkin yeni keşiflere ve bazı hastalıkların tedavisine katkı sağlayabilir. Ancak aynı teknolojiler, bireylerin yönlendirilmesi ya da denetim altına alınması amacıyla kötüye kullanılma ihtimalini de beraberinde getirmektedir. Georgetown Üniversitesi Tıp Merkezi'nde görevli etik uzmanı James Giordano da bu tehlikeye dikkat çekmekte ve bu bağlamdaki kaygılarını "Beyin, geleceğin savaş alanı olacaktır." ifadesiyle dile getirmektedir. (Foreignpolicy, 2025)

Beyin üzerinde kontrol sağlamaya yönelik araştırmalardan biri de Transkraniyal Manyetik Stimülasyon (TMS) tekniğidir. TMS, beynin belirli bölgelerinin işlevselliğini değerlendirmek amacıyla kullanılmaktadır. Bu yöntemde, başın üst kısmına yerleştirilen manyetik bir bobin aracılığıyla, kafatasının dışından yüksek güçlü elektrik akımları gönderilerek beynin sınırlı alanları ya doğrudan uyarılır ya da bu bölgelerde geçici doku bozuklukları oluşturularak zihinsel kapasite geçici olarak azaltılır ya da artırılır. Hatta bu teknikle, bazı bireylerde mistik deneyim hissinin bile yaşandığı gözlemlenmiştir. Beyin araştırmacısı Allan Snyder, TMS cihazına bağlanan katılımcıların yaklaşık %40'ının, daha önce sahip olmadıkları resim yapma gibi yeni beceriler sergilediklerini aktarmıştır (Kurzweil, 2016: 233).

2011 yılında Almanya'nın Hannover Fuarı'nda dile getirilen "Endüstri 4.0" kavramı, yalnızca akıllı ve bağlantılı makineler ya da otomasyon sistemleriyle sınırlı değildir. Bu kavram; genetik mühendisliğinden nanoteknolojiye, yenilenebilir enerji kaynaklarından kuantum bilgi işlemeye kadar birçok ileri teknolojinin bir araya gelerek bütünleştiği ve

fiziksel, dijital ve biyolojik alanlar arasında yoğun bir etkileşimin yaşandığı yeni bir sanayi devrimini temsil eder. Endüstri 4.0 ile birlikte üç boyutlu yazıcı teknolojisi, insan hücreleri ve organları da dahil olmak üzere birçok alanda kullanılmaya başlanmıştır. Fiziksel nesneleri dijital ağlara bağlamak amacıyla sayısız yenilikçi araç geliştirilmekte, daha küçük boyutlu, daha ekonomik ve daha akıllı sensörler ev eşyalarına, kıyafetlere, şehir altyapılarına, ulaşım sistemlerine ve enerji şebekelerine entegre edilmektedir (Aydın, 2021:269). Endüstri 4.0'ın tanımladığı teknolojik dönüşüm, yalnızca üretim süreçlerinin dijitalleşmesiyle sınırlı kalmayıp, biyoteknoloji, yapay zekâ, nanoteknoloji ve kuantum bilgi işlem gibi alanların birleşimiyle insan yaşamının her yönünü etkilemektedir. Bu dönüşüm, transhümanizmin hedeflediği insanın biyolojik ve bilişsel sınırlarının aşılmasını mümkün kılarken, aynı zamanda tekno-kapitalist sistemin yapısını da derinden etkilemektedir.

Transhümanizm, insanın fiziksel ve zihinsel kapasitesini artırmayı amaçlayan bir felsefe olarak, teknolojik gelişmelerle birlikte insanın potansiyelini maksimize etmeyi hedefler. Bu hedef, üretim süreçlerinde verimliliği artırarak ekonomik büyümeyi teşvik edebilir. Ancak, bu teknolojilerin yüksek maliyetleri ve erişim sınırlamaları, sadece belirli bir kesimin bu avantajlardan faydalanmasına neden olabilir. Bu durum, gelir eşitsizliğini artırarak sosyal adaletsizlikleri derinleştirebilir. Ayrıca, transhümanist teknolojilerin yaygınlaşması, iş gücü piyasasında da önemli değişikliklere yol açabilir. Otomasyon ve yapay zekâ destekli sistemlerin üretim süreçlerine entegrasyonu, insan emeğine olan ihtiyacı azaltabilir. Bu durum, işsizlik oranlarının artmasına ve gelir dağılımında dengesizliklere neden olabilir. Transhümanizmin tekno-kapitalist sistem üzerindeki etkileri hem fırsatlar hem de riskler barındırmaktadır. Teknolojik gelişmeler, insan yaşamını iyileştirme potansiyeline sahipken, bu gelişmelerin adil ve etik bir şekilde yönetilmesi gerekmektedir. Aksi takdirde, teknolojik ilerlemeler, toplumsal eşitsizlikleri daha da derinleştirebilir.

Benzer hedeflerle geliştirilen Neuralink isimli teknoloji, beyinle bilgisayar arasında doğrudan bağlantı kurmayı amaçlayan ileri bir nöroteknolojik girişimdir. Bu sistem, saç telinin onda biri inceliğindeki elektrotların beyne yerleştirilmesiyle bireyin düşüncelerinin dijital ortama aktarılmasını mümkün kılmaya çalışmaktadır. Böylece, "nesnelerin interneti" olarak tanımlanan ve günlük yaşamda kullanılan çeşitli cihazlarla bireyin zihinsel olarak doğrudan etkileşim kurabilmesi hedeflenmektedir.

Öte yandan, Japonya'da yaşlı nüfusun artmasıyla birlikte bakım süreçlerini desteklemek üzere geliştirilen bir diğer teknolojik yenilik, “Hibrit Yardımcı Uzuv” (HAL) adı verilen giyilebilir dış iskelet sistemidir. Tsukuba Üniversitesi’nden Profesör Yoshiyuki Sankai’nin yaklaşık 20 yıllık çalışmasının ürünü olan bu sistem, kullanıcının cilt yüzeyine yerleştirilen sensörler aracılığıyla beyinden gönderilen sinyalleri algılayarak analiz edebilmektedir. Bu özellik sayesinde, örneğin yürüyemeyen bir birey sadece hareket etmeyi düşündüğünde, HAL sistemi bu zihinsel komutu algılayarak harekete geçmekte ve mekanik destek sağlayan motorlar sayesinde bireyin ayağa kalkıp yürümesini mümkün kılmaktadır (Ford, 2020). Her iki teknoloji de, insan düşüncelerinin doğrudan dijital sistemlere aktarılmasını sağlayarak, bireylerin fiziksel yeteneklerini artırmayı ve yaşam kalitelerini yükseltmeyi amaçlamaktadır. Bu tür gelişmeler, transhümanizm ve tekno-kapitalizm bağlamında değerlendirildiğinde, insanın biyolojik sınırlarını aşma ve teknolojik entegrasyon yoluyla yeni bir insan-makine etkileşimi çağının başlangıcını temsil etmektedir.

Transhümanist düşünce, nanoteknolojideki gelişmelerin insanın hastalanmasını engelleyebileceği ve yaşlanma sürecini durdurabileceği fikrini savunmaktadır. Gençliğini ve sağlığını korumak isteyen bireyler için çözümler geliştiren nanoteknoloji araştırmacıları, milyonlarca nano ölçekli robottan oluşan yapay bir bağışıklık sistemi tasarlama sürecindedir. Bu gelişmiş sistem, insan vücuduna yerleştirildiğinde, tıkanan damarları açmak, enfeksiyon oluşturan virüs ve bakterilere karşı savaşmak, kanserli hücreleri yok etmek ve yaşlanma sürecini tersine çevirmek gibi işlevleri yerine getirecektir (Harari, 2018:269).

Transhümanist teknolojiler, bireylerin biyolojik ve zihinsel verilerini dijital ortamlara entegre ederek, veri tabanlı ekonominin büyümesine katkı sağlar. Shoshana Zuboff'un "gözetim kapitalizmi" kavramı, bu süreci açıklamak için kullanılır (Zuboff, 2019) . Bu modelde, bireylerin davranışları ve tercihleri sürekli izlenir, analiz edilir ve ticari amaçlarla kullanılır. Örneğin, beyin-bilgisayar arayüzleri ve giyilebilir teknolojiler aracılığıyla toplanan veriler, şirketlerin kullanıcı davranışlarını öngörmesine ve yönlendirmesine olanak tanır. Bu durum, bireysel mahremiyetin azalmasına ve şirketlerin kullanıcılar üzerinde daha fazla kontrol sahibi olmasına yol açar.

Transhümanist teknolojilere erişim, genellikle yüksek maliyetler gerektirir. Bu durum, sadece ekonomik olarak güçlü bireylerin bu teknolojilerden faydalanabilmesine ve böylece sosyal eşitsizliklerin artmasına neden olur. Gelişmiş bilişsel yetenekler veya fiziksel güç sağlayan implantlar, iş gücü piyasasında avantaj sağlar ve bu da teknolojik ayrımcılığa yol açar. Bu tür bir ayrımcılık, toplumda yeni bir elit sınıfın oluşmasına ve mevcut sosyal yapının daha da parçalanmasına neden olabilir. Transhümanist teknolojiler, iş gücü piyasasında köklü değişikliklere yol açar. İnsanların bilişsel ve fiziksel yeteneklerini artıran teknolojiler, bazı mesleklerin otomatikleşmesine ve insan emeğine olan talebin azalmasına neden olabilir. Bu durum, iş güvencesinin azalmasına ve emek değerinin yeniden tanımlanmasına yol açar. Ayrıca, işverenlerin, teknolojik olarak geliştirilmiş bireyleri tercih etmesi, iş gücü piyasasında yeni türde bir rekabet ortamı yaratır. Transhümanizm, dijital kapitalizmin yapısını ve işleyişini derinden etkileyerek, veri tabanlı ekonominin büyümesine, sosyal eşitsizliklerin artmasına, iş gücü dinamiklerinin değişmesine, tüketim kültürünün derinleşmesine ve demokratik süreçlerin zayıflamasına yol açmaktadır. Bu etkiler, bireylerin mahremiyetini, sosyal adaleti ve demokratik değerleri tehdit edebilir. Bu nedenle, transhümanist teknolojilerin geliştirilmesi ve uygulanması sürecinde etik ve sosyal sorumlulukların göz önünde bulundurulması büyük önem taşımaktadır.

5.3.Biyopolitika ve Biyoteknolojinin Eleştirel Bir Değerlendirilmesi

Transhümanizm bağlamında biyopolitikanın dönüşümü, dijitalleşen toplumlarda biyolojik denetimlerin yanı sıra, dijital izleme ve veri toplama gibi yeni denetim biçimlerini de içerir. Teknolojik gelişmeler, bireylerin biyolojik ve zihinsel verilerini toplamak için kullanılan araçları artırmakta ve bu veriler, biyopolitik bir kontrol biçimi olarak kullanılabilmektedir. Shoshana Zuboff'un "gözetim kapitalizmi" kavramı, bu durumu açıklamak için önemlidir. Zuboff (2019) gözetim kapitalizmini, bireylerin davranışlarının izlenip analiz edilmesi ve bu bilgilerin ticari amaçlarla kullanılmasını anlatan bir kavram olarak tanımlar. Transhümanizm ve biyopolitika bağlamında, özellikle yapay zeka ve giyilebilir teknolojilerle sağlanan sürekli veri toplama, bireylerin biyolojik ve zihinsel süreçleri üzerinde yeni türden bir denetim imkânı doğurur. Bu, bireylerin mahremiyetini aşan bir şekilde, onların biyolojik ve zihinsel durumları hakkında derinlemesine bilgi edinilmesini sağlar.

Michel Foucault'nun biyopolitika kavramı ise yaşamın yönetilmesinde devletin rolünü ve biyolojik süreçlere olan müdahalesini açıklamak için geliştirilmiştir. Foucault'ya göre biyopolitika, devletlerin bireylerin yaşam süreçlerine, sağlık durumlarına, doğurganlıklarına ve ölümlerine dair kurduğu kontrol mekanizmalarını ifade eder (Foucault, 1976). Bu kavram, devletlerin "yaşamın yönetimi" olarak tanımlanan bir stratejiyle, bireylerin biyolojik varlıklarını, toplumsal normlar ve kurallar aracılığıyla şekillendirmeye çalıştığını belirtir.

Transhümanizm, bu biyopolitik çerçeveye farklı bir boyut ekler. Transhümanistler, biyolojik varlıkların yalnızca devletler veya toplumsal yapılar tarafından değil, bireylerin kendileri tarafından da şekillendirilebileceğini savunurlar. Teknolojiler sayesinde insan biyolojisini değiştirmek ve iyileştirmek, devletlerin biyopolitik denetiminden bağımsız olarak bireylerin kendini güçlendirebileceği bir alan haline gelir. Bu anlamda, transhümanizm biyopolitikanın geleneksel anlamını dönüştürür ve bireylerin biyolojik yaşamları üzerinde kontrol sahibi olmalarını mümkün kılar. Transhümanizmin biyopolitikaya etkisi, özellikle biyoteknolojilerin ve yapay zekâ gibi gelişmiş teknolojilerin sağlık, zihin kontrolü ve bireysel güçlenme üzerindeki etkileriyle bağlantılıdır. Transhümanistlerin geliştirdiği teknolojiler, biyopolitik kontrolün araçlarını elinde bulunduran devletler ve büyük teknolojik şirketler tarafından, insanların biyolojik yapıları ve yaşam süreçleri üzerinde daha fazla etki yaratmak için kullanılabilir.

Örneğin, genetik mühendislik, biyoteknoloji ve yapay zekâ alanlarındaki ilerlemeler, insanların biyolojik özelliklerini değiştirme ve geliştirme imkânı sunmaktadır. Transhümanizm, bu tür teknolojilerin bireysel güçlenme, ölümsüzlük ve zihinsel kapasiteyi artırma gibi hedeflere yönelik kullanımını savunurken, aynı zamanda bu teknolojilerin toplumda nasıl denetlendiği ve düzenlendiği sorusunu da gündeme getirir. Biyopolitikanın devletlerin ve büyük şirketlerin elinde bir araç haline gelmesi, transhümanizmin etik ve toplumsal anlamdaki tartışmalarını daha da derinleştirir.

Genetik tedavi yöntemleri ve kök hücre araştırmalarıyla birlikte, transhümanizm açısından biyoteknolojinin öne çıkan bir diğer alanı da klonlama teknolojisidir. Klonlama, en yalın biçimiyle; bir somatik hücrenin çekirdeğinin alınarak, çekirdeği çıkarılmış bir yumurta hücresine yerleştirilmesiyle, genetik olarak özdeş hücrelerin üretilmesi sürecidir (Smadja, 2004: 114). Modern anlamda klonlama çalışmaları ağırlıklı olarak tıbbi tedavi

amaçlarıyla yürütülse de, üreme temelli uygulamaları da içermektedir. Genel olarak iki temel klonlama türü bulunmaktadır. Üreme klonlaması, nükleer transfer yöntemiyle genetik olarak benzer yeni bir organizmanın oluşturulmasını amaçlarken, terapötik klonlama ise tek bir hücreden, genetik olarak aynı birçok hücrenin çoğaltılmasını sağlayarak eş hücre topluluklarının elde edilmesini mümkün kılar (Atlan, 1999: 17). Klonlama teknolojileri, özellikle terapötik ve üreme amaçlı uygulamalar, biyopolitik perspektiften değerlendirildiğinde önemli etik ve toplumsal eşitsizlik sorunlarını gündeme getirir.

Michel Foucault'nun biyopolitika kavramı devletlerin ve iktidar yapıların bedenler ve yaşam süreçleri üzerindeki denetimini ifade eder. Sonuçta Foucault, bireylerin ve bedenlerin birtakım sıfatlarla etiketlenerek alenen iktidar altına alındıklarını söylemektedir. Foucault, bu iktidar altına alma işlemlerinin tamamına „Büyük Kapatma" demektedir (Foucault, 2006:133)

Bu bağlamda, klonlama teknolojileri, bireylerin biyolojik varlıkları üzerinde kontrol sağlama ve yaşamı yönetme araçları haline gelebilir. Terapötik klonlama, hastalıkların tedavisi amacıyla genetik olarak özdeş hücrelerin üretilmesini hedeflerken, üreme klonlaması yeni bireylerin oluşturulmasını amaçlar. Her iki uygulama da, insan bedeninin ve yaşamının teknoloji aracılığıyla şekillendirilmesi anlamına gelir. Bu durum, bireylerin biyolojik özelliklerinin kontrol altına alınması ve belirli standartlara göre düzenlenmesi riskini taşır. Özellikle üreme klonlaması, genetik olarak seçilmiş bireylerin oluşturulması ve bu bireylerin belirli toplumsal rollere yönlendirilmesi gibi biyopolitik müdahalelere zemin hazırlayabilir. Biyopolitik açıdan klonlama teknolojilerinin en önemli eleştirilerinden biri, bu teknolojilere erişimin sınırlı olması nedeniyle toplumsal eşitsizliklerin derinleşmesidir. Yüksek maliyetli klonlama uygulamaları, sadece belirli ekonomik güce sahip bireylerin veya grupların erişebileceği hizmetler haline gelebilir. Bu durum, sağlık hizmetlerine erişimde adaletsizliklere ve biyolojik avantajların belirli kesimlerle sınırlı kalmasına yol açabilir. Ayrıca, klonlama teknolojilerinin etik sınırlarının belirsizliği, bireylerin özerkliğinin ve mahremiyetinin ihlal edilmesi riskini artırır.

Klonlama teknolojileri biyopolitik bir çerçevede değerlendirildiğinde, bireylerin biyolojik varlıkları üzerinde kontrol sağlama, yaşam süreçlerini yönetme ve toplumsal

eşitsizlikleri derinleştirme potansiyeline sahip olduğu görülmektedir. Bu nedenle, klonlama uygulamalarının etik, hukuki ve toplumsal boyutlarının dikkatle ele alınması ve bu teknolojilerin kullanımının adalet, eşitlik ve insan hakları çerçevesinde düzenlenmesi gerekmektedir.

5.4.Andrew Feenberg Teknoloji Eleştirisi

Andrew Feenberg, 1943 yılında Almanya'da, alanında başarılı bir fizikçi olan bir babanın çocuğu olarak dünyaya gelmiştir. Ailesi, Almanya'daki Nazi baskısından kaçmak amacıyla Amerika Birleşik Devletleri'ne göç etmiş; babası da ABD adına çalışmaya başlamıştır. Feenberg, babasının görev yaptığı ekibi sık sık ziyaret ettiğini, teknolojiyle ilk temasının da bu ziyaretler esnasında gerçekleştiğini belirtmiştir (Feenberg, 2008:1).

Eleştirel teori üzerine yaptığı öncü çalışmaların ardından Feenberg, teknolojiye ilişkin temel görüş ve savlarını ilk kez **"Teknolojinin Eleştirel Teorisi"** adlı kitabında bir araya getirmiştir.

Feenberg, teknolojiyi çağdaş modernleşme süreçlerinin hegemonik araçlarından biri olarak değerlendirir ve bu şekilde tanımlar. Bununla birlikte teknolojiye bütünüyle karamsar yaklaşmaz; alternatif bir modernleşme biçiminin mümkün olduğunu ve toplumun teknolojiden demokratik biçimde yararlanabileceğini savunur. Onun önerdiği bu alternatif ve demokratik yararlanma modeli, ne modern toplum öncesine geri dönüşü ne de postmodern bir kopuşu ifade eder. Feenberg bu görüşlerini dile getirirken, "reel sosyalizm" deneyimlerinin kurduğu koşulları bir model olarak benimsemekten ziyade, teknolojinin yalnızca çevreyi düzenleyen değil, aynı zamanda demokratikleştirici bir mekanizma haline gelebileceğini vurgular; bu imkânın reel sosyalizm pratiklerinde gerçekleşmediğini de eleştirir. Nitekim örnek olarak eski Sovyetler Birliği'nde geniş kesimlerin merkezi ve otoriter endüstri sistemini savunduğunu; ancak bu yapı içinde endüstrinin demokratikleştirilemediğini belirtir (Feenberg, 1992). Burada Feenberg'in teknoloji eleştirisinin "teknoloji karşıtlığı" ile "teknoloji yücelticiliği" arasındaki ikiliği aşmaya çalıştığını gösterir. Feenberg, teknolojinin modernleşme içinde hegemonik bir işlev üstlenebildiğini kabul ederken, bu durumu teknolojinin zorunlu kaderi olarak görmez; sorunu teknolojinin kendisinden çok, teknolojinin hangi toplumsal ilişkiler içinde tasarlandığı ve işletildiği üzerinden düşünür.

Feenberg, toplumsal hegemonyanın modern görünümünü açıklamak üzere "kültür ufku" kavramını ortaya koymuştur. Ona göre hegemonya altında bulunan toplumlar, zamanla teknik rasyonalitenin gereklerini kaçınılmaz ve doğal görmeye başlamakta; böylece bu rasyonaliteyi içselleştirmektedir (Feenberg, 1992).

Feenberg'e göre "kültür ufku", modern toplumlarda teknik rasyonalitenin sadece araçsal bir düşünme tarzı olarak değil, aynı zamanda neyin akla yatkın, mümkün ve meşru kabul edileceğini belirleyen arka plan kabullerini üreten hegemonik bir çerçeve olarak iş görür. Bu ufuk, teknolojilerin tasarımını ve kullanımını yönlendiren değerlerin çoğu zaman "doğal" ya da "kaçınılmaz" teknik zorunluluklar şeklinde algılanmasına neden olur; teknoloji de tam olarak bu sorgulanmayan kabuller sayesinde meşruiyet üreten bir güç kazanır. Feenberg, teknolojinin görünürde nötr ve işlevsel olan rasyonalitesinin aslında belirli bir kültürel ufuk içinde şekillendiğini; uygulamaya geçirildiğinde ise bu ufku somutlaştırarak doğruladığını ve böylelikle hegemonyayı pekiştiren bir "yanlılık" ürettiğini belirtir.

5.5.Herbert Marcuse Tek Boyutlu İnsan Kavramı

Yirminci yüzyılın önde gelen düşünce akımlarından biri kabul edilen Frankfurt Okulu, sosyal bilimler alanında Eleştirel Kuram adıyla anılan ve odağını modern toplumun işleyiş dinamiklerinin eleştirisine yönelten kapsamlı bir kuramsal miras bırakmıştır. Kuruluşundan etkisinin zayıfladığı döneme kadar çok sayıda radikal dönüşüme tanıklık eden bu okulun, özellikle Marksizmin belirleyici olduğu evrede kapitalizme ilişkin oldukça sert, köktenci ve aynı zamanda yüksek düzeyde soyut çözümlemeler geliştirdiği görülmektedir. Eleştirel Kuramın ideoloji, kültür ve toplumsal gerçeklik üzerine yoğun biçimde ürün verdiği bu süreçte Herbert Marcuse, okulun en radikal düşünürlerinden biri olarak öne çıkmıştır. Marcuse'nin Tek Boyutlu İnsan: İleri İşleyim Toplumlarının İdeolojisi Üzerine İncelemeler adlı eseri, ideoloji tartışmaları bağlamında öne çıkan temel çalışmalar arasında yer almaktadır (Kızılçelik, 2008: 291). Marcuse, "ileri işleyim toplumları" olarak adlandırdığı gelişmiş kapitalist toplumların ayırt edici niteliklerini; artan ussallaşma süreçleri ile insanın doğa üzerindeki egemenliğinin giderek insanın insan üzerindeki egemenliğine dönüşmesi ekseninde açıklamaya yönelir. Ona göre "ileri işleyim uygarlığında", görünüşte konforlu ve sorunsuz işleyen, akla uygun ve demokratik görünen; fakat özünde özgürlüğü aşındıran bir düzen geçerlidir. Marcuse bu durumu,

bireysel girişimlerin daha verimli ve daha üretken büyük şirketlerde yoğunlaşması, ekonomik açıdan eşitsiz aktörler arasındaki sözde serbest rekabetin düzenlenip kontrol altına alınması ve kaynakların uluslararası ölçekte örgütlenmesine engel oluşturan öncelik hakları ile ulusal egemenliklerin daraltılması gibi örneklerle temellendirerek, bunlardan daha "ussal" ne olabileceğini sorgular (Marcuse, 1997: 15). Burada Marcuse, ileri kapitalist toplumların özgürlüğü yalnızca baskıcı yasaklar ve açık zor araçlarıyla değil, ussallaşma ve verimlilik söylemi üzerinden üretilen kurumsal düzenlemeler aracılığıyla sınırladığını ileri sürmektedir. "Rahat, pürüzsüz, usa uygun, demokratik" görünen toplumsal örgütlenme, bireysel girişimin büyük şirketlerde yoğunlaşması, rekabetin "düzenlenmesi" ve ulus-devlet egemenliğinin kaynakların uluslararası örgütlenişine uyarlanması gibi süreçlerle, özgürlüğü formel olarak korurken fiilen daraltan bir yönetim rasyonalitesi yaratır.

Marcuse, gelinen noktada kapitalist toplumun gereksinim ve talep üretimini etkin biçimde bastırabildiğini; bu nedenle "özgür toplum" fikrinin, olumlu (pozitif) tanımlardan çok olumsuz (negatif) ifadelerle kavranabileceğini ileri sürer. Daha açık biçimde söylemek gerekirse, ileri işleyim toplumunda politik anlamda özgürlük, politikaya katılımdan ziyade politikadan azade olma; ekonomik özgürlük ise ekonomik sistemin sunduğu seçeneklerden yararlanmak değil, ekonomik sistemin belirleyiciliğinden kurtulmak anlamına gelir. Bu bağlamda bireysel özgürlükten söz edebilmenin koşulu, bireyin içinde yer aldığı ve onu kuşatan yapısal çevrelerin ortadan kaldırılmasıyla mümkün görünmektedir (Marcuse, 1997: 17). Marcus burada ileri kapitalist toplumlarda özgürlüğün artık "hakların genişlemesi" ya da "seçeneklerin artması" gibi pozitif göstergelerle kavranamadığını; çünkü sistemin gereksinimleri ve talepleri yöneterek bireyin istek ufkunu dahi biçimlendirdiğini ileri sürmektedir.

Marcuse, teknolojinin tek biçimli bir toplumsal yapı ürettiğini ve teknolojinin hâkim olduğu dünyada insanın giderek ölçülebilir varlıklara dönüştürüldüğünü belirtmektedir (Marcuse, 2015). Bu tek tipleştirici etkinin, kitle iletişim araçları aracılığıyla güçlendirildiği; bireylerin gündelik yaşamında teknolojinin vazgeçilmez ve merkezi bir konuma sahip olduğu düşüncesinin bu yolla yerleştirildiği ifade edilebilir.

6. NETFLİX GELECEKTE BELGESELİNİN BİYOTEKNOLOJİ VE BİYOPOLİTİKA BAĞLAMINDA ANALİZİ

6.1.Araştırmanın Konusu

Araştırma, 21. yüzyılda organik insandan mekanik-insana geçiş sürecinde hümanizm, posthümanizm ve transhümanizmin düşünsel temellerini inceleyerek dijital çağda öznenin teknolojik gelişmelerle nasıl dönüştüğünü; özellikle yapay zekâ, biyoteknoloji ve dijital ölümsüzlük uygulamalarının özne üzerindeki etkilerini analiz etmeyi amaçlamaktadır. Bu çalışmada Netflix Gelecekte belgeselinin altı bölümü incelenecektir. Netflix'in "Gelecekte (The Future Of)" belgesel serisinden seçilen bölümlerde öznenin dijital dönüşümünün hangi anlatı hatları üzerinden kurulduğu incelenir; öznenin beden, kimlik, ilişki, deneyim ve ölüm sonrası alanın ölçülebilir, yönetilebilir kılındığı bir temsiller dizgesi içinde nasıl yeniden tanımlandığı değerlendirilir.

6.2.Araştırmanın Kapsamı ve Kısıtlılıkları

Bu araştırma dünyanın en büyük dijital içerik platformu olan ve Netflix'te yayınlanan ''Gelecekte'' adlı belgeselin posthümanizm ve transhümanizm üzerinden ele alınmasını incelenecektir. Belgesel on iki bölümden oluşmaktadır ve altı bölümü incelenecektir.

6.3.Araştırma Yöntemi

Bu çalışma kuramsal açıdan Michel Foucault'un biyopolitika kavramı üzerinden söylem analizi kullanılarak değerlendirilecektir. Aynı zamanda Roland Barthes'in semiyotik analizine göre incelenecektir. Özne kavramı insanın var olduğu yaşam boyunca düşünsel olarak ele alınan bir konu olmuştur. Foucault'da çalışmalarının temeline özneyi alarak konumlandırmış ve iktidar ilişkilerini bu bağlamda açıklamaya çalışmıştır. Ona göre (Koç, 2018); Biyopolitika kavramı biyolojik nitelikleriyle öne çıkan özneye gönderme yapmaktadır. Modern çağda gelişen kapitalizmin verimlilik odaklı üretim biçimi özneyi kendi haline bırakılamayacak kadar değerli bir kaynak haline getirmiştir. Kapitalist düzen özneyi ve onun bedenini terbiye ederek maksimum düzeyde verim alacak şekilde özneyi iktidara yarayacak şekilde konumlandırmıştır. Özne kavramını başkasına tabi olan boyun eğen anlamında kullanan Foucault iktidarı baskı mekanizmaları ile beden üzerinden

özneyi tahakküm altına aldığını ifade etmektedir. Biyopolitika bir iktidar teknolojisidir ve bu teknoloji tek tek bedenler üzerinde tahakküm kurarak beden üzerinde iktidar kurar. Bu çalışma Facault'un Biyopolitika kuramı üzerinden değerlendirilerek hümanizm, posthümanizm ve transhümanizm kavramları üzerinden dijital teknolojinin insan hayatında öznenin dönüşümünü ele alacaktır. Aynı zamanda bu çalışma Roland Barthes'in semiyotik yöntemi ile çözümlemesi yapılacaktır.

6.3.1. Söylem Analizi

Çeşitli toplumsal ve kültürel alanlarda günümüzde yaşanan sorunları derinlemesine irdeleyebilmek, modern/postmodern dünya tasavvuruna yeni bir perspektif kazandırmak ve kavramların hangi içeriklerle yeniden üretildiğini, anlam alanının hangi söylemsel pratiklerce biçimlendirildiğini görünür kılmak için Foucault'cu söylem analizi etkili bir yaklaşım olarak kullanılabilir. Foucault'nun çalışmalarında yekpare bir teori kurmak zor olsa da, metinleri bütünlüklü biçimde okunduğunda düşünce sistematiğinin söylemsel bir düzen üzerine kurulduğu genel kabul görmektedir. Bu bağlamda, bu çalışmada Foucault'nun söylem merkezli kavramlaştırmalarının ele alınması hedeflenmektedir.

Günümüzün modern dünyası çatışmalar ve karşıtlıklarla tanımlanır. Tam anlamıyla homojen bir yapı hiçbir yerde bulunmaz; buna karşılık ideolojik ikilemler, parçalanmış/bölünmüş yapılar ve çoklu kimlikler söz konusudur (Wodak ve Meyer, 2002). Söylem, ideoloji, bilgi, diyalog, ifade, beyan biçimi, müzakere, iktidar ve iktidarın dolaşıma girmesiyle eyleme dönüşen dilsel pratikleri kapsayan üst bir eylem alanıdır. Bu nedenle söylem; toplumsal, siyasal, kültürel ve ekonomik alanlar dâhil olmak üzere sosyal yaşamın bütün boyutlarıyla bağlantı içindedir (Sözen, 1999).

Foucault'ya göre söylem, belirli denetim ve sınırlama mekanizmalarına tabidir ve bunlar üç düzeyde ele alınabilir. İlk olarak söylemi dışarıdan kuşatan dışsal denetim–sınırlama usulleri, ikinci olarak söylemin kendi iç yapısından kaynaklanan içsel denetim–sınırlama usulleri vardır. Üçüncü olarak ise, söylemin ortaya çıkışındaki rastlantısallığı bütünüyle ortadan kaldırmadan, belli kurallar doğrultusunda kimin, hangi koşullarda konuşabileceğini belirleyen; böylece söyleme herkesin sınırsız biçimde erişmesini engelleyip, konuşan özneyi bazı kurallara uymaya zorlayan düzenlemeler söz konusudur. Foucault'da dil ve metin incelemeleri, söylemin hem öznesini hem de nesnesini kuran

merkezi bir rol üstlenir. Ona göre bilimsel söylemin temel nesnesi insandır (Foucault, 1987: 23).

Foucault, iktidarın varlığını ve etkisini sürdürebilmesi için söylemlere dayanmak zorunda olduğunu belirtir ve bu çerçevede bilgi ile iktidar arasındaki ilişkiye özellikle dikkat çeker. Bilginin nasıl kullanıldığı, içinde bulunulan tarihsel ve siyasal koşullara bağlı olarak iktidar yapılarıyla birlikte dönüşebilmektedir. "Doğruluk rejimi" kavramı da, doğruluğun ölçütünün her zaman tarihsel olarak değiştiğini, buna karşın bu ölçütleri belirleyen ve normalleştirici etkiler üreten iktidar ilişkilerinin işlevsel niteliğini koruduğunu düşündürmektedir (Deveci, 1999: 28).

"Konuşmak, iktidarı kullanmak; konuşmak, aynı zamanda sahip olunan gücü tehlikeye atmak; konuşmak, kazanma ihtimali kadar her şeyi yitirmeyi de göze almaktır" (Foucault, 2015a: 264) diyen Foucault için, analizlerinde dil en az söylem kavramı kadar merkezi bir yere sahiptir. Çünkü dil olmadan söylem kurulamaz; iktidarın ortaya çıkabilmesi için de dilin, söylem üretmesi zorunludur. Foucault'nun "konuşmak, bir iktidar uygulamaktır; konuşmak, kendi iktidarını riske etmektir" sözünden hareketle, her söz edimi hem güç kullanma hem de güç alanına maruz kalma anı olarak kavranabilir. Birey konuştuğu anda yalnızca bir şeyi dile getirmez; hangi söylemin içinden konuştuğunu, hangi konumdan seslendiğini ve kime hitap ettiğini de kurar. Bu nedenle dil, nötr bir aktarım aracı değil, iktidar ilişkilerinin somutlaştığı bir pratik hâline gelir. Söylem üretmek, kendi görüşünü dayatmaya ya da meşrulaştırmaya imkân tanırken, aynı zamanda eleştiriye uğrama, dışlanma veya susturulma riskini de beraberinde getirir. Dolayısıyla konuşmak, Foucaultcu bakışla hem öznenin kendini ortaya koyduğu hem de kendini tehlikeye attığı, kazanç ve kaybın iç içe geçtiği bir iktidar deneyimidir.

Foucault, 17. yüzyılın sonlarından itibaren "yeni" bir iktidar tarzının ortaya çıktığını savunur. "Biyo-iktidar" adını verdiği bu iktidar biçimi, yaşam üzerinde iki düzeyde etkide bulunur:

1. Disiplinci iktidar, bireysel bedenleri birer makine gibi ele alır ve onları itaatkâr, verimli, uysal kılmayı amaçlar.

2. Nüfusun biyopolitiği ise bedeni bu kez "doğal bir türün parçası" olarak görür; doğum, ölüm, sağlık, hastalık gibi süreçler üzerinden tüm nüfusu düzenlemeye yönelir.

> Foucault'ya göre biyo-iktidar hem tahakküm kuran (zorlayıcı, hükmedici) hem de hegemonik (baskın, üstünlük sağlayan) bir iktidar formudur (Foucault, 2011: 16-17).

Foucault, iktidarın bedenler üzerinde egemenlik kurduğunu vurgulayarak bunun sağlam, sağlıklı ve estetik bir beden tasarımıyla yakından bağlantılı olduğuna işaret eder. Beden eğitimi, jimnastik, spor antrenmanları, kasların güçlendirilmesi, çıplak bedenin görünür kılınması ve "güzel beden"in ideal olarak öne çıkarılması gibi olgular; iktidarın çocukların, askerlerin ve toplumun diğer kesimlerinin bedenleri üzerinde sistemli ve ısrarlı biçimde yürüttüğü bir müdahale sürecine işaret etmektedir (Hatipoğlu, 2016: 23-24). Foucault'nun düşüncesinin merkezinde, modern toplumlarda beşerî bilimlerin bireyleri gözetim altına alma ve disipline etme biçimlerine yönelttiği eleştiri yer alır. Ona göre bu bilimlerin ürettiği normlar, her defasında yeni bir iktidar düzenini kurumsallaştırır. Aile, okul, mahkeme, hastane, kışla, işyeri gibi kurumlar aracılığıyla beşerî bilimler kendi "normal" kabul ettikleri ölçütleri tanımlar; ardından da bu standartları meşrulaştırıp gündelik yaşamın doğal bir parçası, hatta yaşam tarzı olarak sunarlar. Foucault'ya göre disiplinler, insani çeşitliliği belirli bir düzen içine sokmak için işleyen teknikler bütünüdür (Bayram, 1997: 33).

Foucault'nun modern toplumu okuma biçiminin merkezine söylemi yerleştirdiği söylenebilir. Beşerî bilimlerin ürettiği "normal/ anormal" ayrımları, yalnızca teorik tanımlar değil; aile, okul, mahkeme, hastane, kışla ve işyeri gibi kurumsal alanlarda tekrar edilen söylemler aracılığıyla bireyleri disipline eden iktidar teknikleridir. Söylem, bu nedenle, masum görünen bilimsel kategorilerin ve uzman dilinin, hangi iktidar rejimini kurumsallaştırdığını, hangi bedenleri, davranışları ve kimlikleri "sorunlu" ya da "sapma" olarak ürettiğini açığa çıkarır. Böylece Foucault'cu bir perspektiften söylem çözümlemesi, modern disipliner toplumda beşerî bilimlerin nasıl bir denetim ağı kurduğunu, normalliği bir hayat tarzı olarak dayatırken iktidarın dil, bilgi ve kurumlar üzerinden nasıl işlediğini görünür kılan eleştirel bir araç hâline gelir.

6.3.2 Semiyotik Analiz

Roland Barthes (1915-1980), yapısalcılık, göstergebilim, post-yapısalcılık, kültürel çalışmalar ve modern edebiyat kuramı alanlarında derin etkiler bırakmış; eleştirmen, yazar ve düşünür kimliklerini bir arada taşıyan önemli bir isimdir. II. Dünya Savaşı sonrasında Marksizm ve varoluşçuluktan beslenen Barthes, 1950'lerde Fransız

toplumunu sorgulayan metinleriyle, 1960'larda edebiyat için yeni bir "bilimsel" yaklaşım geliştirme çabasıyla yapısalcı; 1970'lerde ise metni yeniden düşünerek onu okurun haz deneyimiyle ilişkilendiren tutumuyla post-yapısalcı bir edebiyat eleştirmeni olarak karşımıza çıkar. Yirminci yüzyılın başlarında yapısalcılık ve dilbilim hem yöntemleri hem de elde ettikleri sonuçlar bakımından beşerî bilimler üzerinde son derece belirleyici iki disiplin hâline gelmiştir. Dilbilimin başlıca öncülerinden biri, aynı zamanda yapısalcılığın kurucu şahsiyetlerinden sayılan Ferdinand de Saussure'dür. Yapısalcılığın incelediği alan, klasik edebiyat kuramlarının nesnesinden daha geniştir; buna rağmen yapısalcı yaklaşım dilbilimsel antropoloji, psikoloji, kültür kuramları ve edebiyat dâhil tüm insani bilimlere nüfuz eder. Dilbilim ve yapısalcılığın bu etkileyici başarısı, Saussure ve diğer kuramcıları, dil çözümleme süreçlerini doğal dilin dışındaki farklı alanlara da uygulama konusunda teşvik etmiştir. Barthes, Saussure'ün *kavram* adını verdiği öğe için biçim**,** *işitim imgesi* için ise içerik terimlerini kullanmıştır. Gösterge, gösteren ile gösterilen arasındaki bağdır ve bu bağ kurulduğunda anlamlama gerçekleşir. Göstergebilimde anlamlama süreci, düzanlam ve yananlam düzeylerinde ele alınır. Barthes, "kendi göstergebilimini, dilbilimin 'çözülmesi' olarak ya da daha açık bir ifadeyle, bilimsel dilbilimin 'saf' olmadığı gerekçesiyle dışarıda bıraktığı tüm anlamlama boyutlarının incelenmesi" şeklinde tanımlar (Culler, 2008: 81). Barthes'e göre göstergebilimsel çözümleme, tüm olguların dilin dizim ve dizge boyutları üzerinden incelenmesiyle mümkün hâle gelir. Dizimin yalnızca sözlü ifadeye indirgenemeyeceğini vurgulayan Barthes, bu nedenle dizimi bütün göstergelere uygulanabilecek bir dil ekseni olarak görür. İnsan dilinin eklemli bir yapıya sahip olmasından ötürü dil, "bir anlamda gerçekliği parçalara ayıran bir olgu niteliğindedir (örneğin, süreklilik gösteren renk tayfı, sözcükler sayesinde kesintili bir dizi öğeye dönüştürülür)" (Barthes, 1979: 58). Barthes, dilbilimsel bir çözümlemeden göstergebilimsel çözümlemeye geçerken, düzanlam (denotation), yananlam (connotation) ve üstdil (metalanguage) gibi çeşitli gösterge düzeylerinden yararlanır. Bu üç anlamlandırma sistemi de bir anlatım (gösteren) ve bir içerik (gösterilen) düzenine sahiptir. Gösteren, gösterilen ve göstergeden oluşan ilk dizge, bize düzanlamı sunar. Düzanlam, anlamlandırmanın ilk basamağında yer alır ve görünürde karşımıza çıkan anlamı ifade eder. Yananlam düzeyi ise ilk dizgenin göstergesini, kendi dizgesinin göstereni konumuna getirir. Barthes'ın ifadesiyle, "birinci dizge düzanlamdır; bu birinci dizgeyi içine alan ikinci dizge ise yananlam düzlemini oluşturur. O hâlde 'yananlam dizgesi, anlatım düzlemi de bir anlamlama dizgesi

tarafından kurulmuş bir dizgedir'" (Barthes, 1979: 88). Birincil dizge, ikincil dizgenin göstereni hâline geldiğinde yananlam açığa çıkar. Buna karşılık, birincil dizgenin göstergesi ikincil dizgenin gösterileni durumuna gelirse, yananlam alanında tersine çevrilmiş bir üstdil düzlemi oluşur. "Üstdil ise içerik düzlemi de yine bir anlamlama dizgesi temelinde şekillenmiş olan bir dizgedir. Başka bir deyişle, bir gösterge dizgesini konu alan bir başka gösterge dizgesidir" (Barthes, 1979: 88).

Barthes'in göstergebilimsel yöntemi, dili yalnızca iletim aracı değil, gerçekliği parçalara ayırıp yeniden kuran bir anlamlandırma sistemi olarak ele alır ve bu yüzden her türlü olguyu dizim–dizge ekseninde çözümlenebilir göstergeler bütünü gibi okur. Düzanlam, yananlam ve üstdil düzeyleri arasındaki ilişkiyi takip ederek, görünürde "doğal" ve "kendiliğinden" gibi duran anlamların aslında tarihsel, kültürel ve ideolojik olarak inşa edildiğini ortaya koyar. Böylece Barthes, metinlerden gündelik pratiklere kadar uzanan geniş bir alanda, gizli ideolojik yükleri açığa çıkaran eleştirel bir okuma yöntemi geliştirmiş olur.

6.4.Araştırmanın Soruları

Netflix'te yayımlanan Gelecekte belgeselinin incelenen bölümlerinde, biyoteknoloji ve biyopolitika söylemleri, insan bedenini, ölümü, sağlığı ve gündelik yaşam pratiklerini nasıl yeniden kurgulamaktadır?

Gelecekte belgeselindeki görsel ve işitsel göstergeler, Roland Barthes'ın semiyotik çözümlemesi ve Foucault'nun biyopolitika kavramı çerçevesinde, dijital çağ öznesine ilişkin hangi yeni öznellik ve iktidar biçimlerini üretmektedir?

Netflix'in "Gelecekte: Ölümden Sonra Yaşam" belgeselinde sunulan dijital ölümsüzlük, dijital miras ve insan gübreleştirme pratikleri, Michel Foucault'nun biyopolitika kavramı ve transhümanist söylem çerçevesinde ölümün iktidar ve teknolojiyle ilişkisini nasıl yeniden kurmaktadır?

Netflix'in "Gelecekte: Sağlık*"* belgeselinde sunulan biyoteknolojik müdahaleler (kişiye özel organ üretimi, cyborg asker, bedenin performans için geliştirilmesi vb.), Michel Foucault'nun disipliner iktidar ve biyoiktidar kavramları çerçevesinde, emek rejimleri ve

sınıfsal eşitsizlikler bağlamında insan bedenini nasıl yeniden tanımlamakta ve yönetilebilir bir biyolojik sermayeye dönüştürmektedir?

Netflix'in *"*Gelecekte Spor*"* bölümünde betimlenen yapay zekâ destekli performans izleme, dijital ikiz ve dış iskelet gibi "insanı artıran" teknolojiler, Michel Foucault'nun anatomo-politika ve biyopolitika kavramları ile posthümanist/transhümanist söylem çerçevesinde, sporcu bedenini nasıl yeniden anlamlandırmakta ve spor alanında teknolojik eşitsizliklere dayalı yeni bir iktidar rejimi üretmektedir?

Netflix'in gelecekte belgeselinin (Oyunlar) bölümünde sunulan artırılmış gerçeklik, metaverse ve oyunlaştırılmış gündelik yaşam tahayyülleri, Roland Barthes'ın gösteren, gösterilen, mit çözümlemesi ile Michel Foucault biyoiktidar posthüman özne kavramları çerçevesinde okunduğunda, dijital oyunları bedenlerin verileştirildiği ve kamusal mekânın gözetim altında oyunlaştırıldığı yeni bir iktidar rejimi olarak nasıl kurmaktadır?

Netflix'in "Gelecekte Flört" bölümünde temsil edilen yapay zekâ destekli eşleştirme, biyometrik veri takibi ve yapay zekâ ilişki koçluğu pratikleri, Roland Barthes'ın mit çözümlemesi ile Andrew Feenberg'in "kültür ufku" kavramı birlikte kullanılarak okunduğunda, aşk ve romantik ilişkiyi nasıl gözetim odaklı ve tüketimci bir deneyime dönüştürmektedir?

Netflix'in "Gelecekte belgeseli Uzay Tatilleri*"* bölümünde uzay turizmi, lüks balon kapsüller ve Ay, Mars'ta biyo kapsüller etrafında kurulan görsel ve söylemsel anlatı, Roland Barthes'ın mit kavramı ile Herbert Marcuse'un **"**tek boyutlu insan**"** ve Neil Postman'ın "teknopoli**"** analizleri çerçevesinde teknolojik ilerleme ve uzay kolonizasyonunu nasıl ticarileştirilmiş bir "kurtuluş miti'ne ve sınıfsal eşitsizlikleri görünmez kılan ideolojik bir uzay ütopyasına dönüştürmektedir?

6.4.1. Ölümden Sonra Yaşam Belgeseli Konusu

Ölümden sonra yaşam belgeseli "dijital ölümsüzlük" fikrini tartışır. Yapım, kişinin sosyal medya arşivi, mesajları ve ses görüntü kayıtlarıyla eğitilen yapay zekâ avatarları; sanal artan gerçeklikte son veda deneyimleri, ses klonlama ve derin öğrenmeyle üretilen hatırlatma botları gibi "yas teknolojilerini gösterir. Kimi şirketlerin anıları bulutta saklayarak ölen kişinin konuşan bir dijital kopyasını yaratma vaadi, tıbbi-biyolojik

uzatmalar (beyin haritalama) ve etik sorularla birlikte ele alınır: rıza ve veri mülkiyeti, sahicilik aldatma riski, yas sürecine etkisi, eşitsizlik ve kültürel-dini hassasiyetler. Bölümün temel tezi, teknolojinin ölümü ortadan kaldırmasa da "sonrasını" temsil etme ve ilişkiyi sürdürme biçimlerini dönüştürdüğü; bunun da hem teselli hem de yeni toplumsal hukuki sorunlar ürettiğini ele alır.

Netflix'in *The Future Of* (*Gelecekte*) adlı belgesel dizisi, yaşamın farklı alanlarını bilimsel ve teknolojik gelişmeler ışığında yeniden kurgulayan bir gelecek tasavvuru sunmaktadır. Serinin "Life After Death" (Ölümden Sonra Yaşam) başlıklı bölümü, ölümün ötesine dair bireysel arzular, teknolojik olanaklar ve etik tartışmalar arasında gidip gelen bir soru dizisi etrafında şekillenir: İnsanlar öldükten sonra nasıl "var olmaya" devam edebilir? Bu soruya verilen yanıtlar hem dijital ölümsüzlük hem de biyolojik kalıntıların anlamlandırılması açısından incelenir. Bölüm, özellikle ölüm sonrası bilincin veya kişiliğin dijital ortama aktarılması fikrine odaklanarak, nöroteknoloji, yapay zekâ ve "mind-uploading" gibi konseptlerin sosyokültürel etkilerine değinir. Amazon'un Alexa'sı üzerinden ölmüş bir yakının sesini simüle eden örneklerden, dijital avatarların mezarlık ritüellerine entegre edilmesine kadar uzanan uygulamalar, ölüm kavramının geleneksel sınırlarının nasıl bulanıklaştığını göstermektedir. Böylece bölüm, ölümden sonra yaşam fikrinin yalnızca metafizik değil, aynı zamanda teknolojik bir mesele haline geldiğini ileri sürer.

Bölümün en çarpıcı yönlerinden biri, teknolojik ölümsüzlük vaatlerinin etik ve felsefi boyutlarını tartışmaya açmasıdır. Kayıp duygusunun manipülasyonu, yas süreçlerinin sanallaştırılması ve dijital varlıkların duygusal sömürü potansiyeli gibi meseleler, modern bireyin ölümle kurduğu ilişkinin ne denli dönüşmekte olduğunu ortaya koyar.

6.5.4.1. Ölümden Sonra Yaşam Belgeselinin Söylem Analizi ve Semiyotik Analizi: Bulgu ve Değerlendirmeler

Bu çalışmada öncelikle söylem analizi yapılacaktır.

Michel Foucault'nun biyopolitika kavramı, modern toplumlarda iktidarın bedenler ve yaşamlar üzerindeki etkisini anlamak için önemli bir çerçeve sunar. Biyopolitika, bireylerin yaşamlarını düzenleme, denetleme ve optimize etme yollarını inceleyerek, iktidarın "yaşamı yönetme" stratejilerini sorgular. Ölümden sonra yaşam teması,

biyopolitik bir perspektifle ele alındığında, yalnızca bireyin yaşam döngüsünün sonu olarak değil, aynı zamanda iktidarın ölüm ve ötesi üzerindeki kontrol mekanizmalarını nasıl inşa ettiğini anlamak için derin bir analiz sunar. Netflix gelecekte belgeselinin Ölümden Sonra Yaşam bölümü farklı uzmanlık alanlarından kişilerin görüşlerini harmanlayan bir anlatım tarzına sahip. Görsel efektlerle zenginleştirilmiş, dramatik canlandırmalar ve animasyonlarla desteklenen bölümler, izleyicilerin bu bilinmez konuyu daha derinlemesine anlamalarına yardımcı oluyor. Aynı zamanda, izleyicilere kendi sorularını sormaya ve kendi inançlarını sorgulamaya teşvik eden bir ton benimseniyor.

Belgesel ilk saniyelerde şu cümlelerle başlıyor; Arkadaşınızı epeydir görmüyorsunuz ve onu özlediniz. Birkaç tane bira alıp her zamanki yerinize parka gidiyorsunuz. Ama burası ne sıradan bir park ne de bildiğiniz ağaçlardan değil. Bu ağaç sizinle konuşabiliyor. Burası geleceğin mezarlığı ve canlı anılarla dolu. Bu ağaçlar sevdiklerimizi sembolleştirmekle kalmıyor onlara ev sahipliği yapıyor. Ölmüş ve sevdiğim biriyle görüşmek ister miydim? İlk tepkim o hayır ama başka tarafımda ama dur diyor.

Gelecekte geçen bir anlatı biçiminde kurgulanan belgesel metni, ölümden sonra yaşam fikrini, biyoteknoloji aracılığıyla mekânsal, duygusal ve iletişimsel boyutlarda yeniden inşa eden bir kurgu sunmaktadır. Belgeselin girişinde yer alan ifadeler "Bu ağaç sizinle konuşabiliyor", "geleceğin mezarlığı", "canlı anılarla dolu" ölümün ve ölen bireyin yalnızca anımsanan bir varlık değil, teknolojik olarak erişilebilir ve etkileşime açık bir öznellik formuna dönüştürüldüğüne işaret etmektedir. Bu bağlamda, Michel Foucault'nun özellikle biyopolitika kavramsallaştırması ve modern iktidarın yaşamı düzenleme biçimleri üzerine yaptığı çözümlemeler, metni eleştirel bir perspektifle anlamlandırmak açısından işlevseldir. Foucault'ya göre, "…Kapitalist toplum için, biyolojik ve bedenle ilgili olan biyopolitika her şeyden çok önemliydi. Beden biyopolitik bir gerçeklik, tıp biyopolitik bir stratejidir." (Foucault,2001:137).

Belgeselde tasvir edilen park, klasik anlamda bir "mezarlık" olmaktan çıkarak hem bir anı bankası hem de iletişim mecrası haline gelmiştir. "Ağaç sizinle konuşabiliyor" ifadesi, ölen bireyin anılarının ya da zihinsel izlerinin dijital ya da biyolojik bir arayüz aracılığıyla yaşayan bireylerle etkileşim içinde tutulduğunu ima eder. Bu bağlamda, ölüm yalnızca bir biyolojik son değil, aynı zamanda biyoteknolojik olarak yeniden düzenlenmiş bir toplumsal varlık biçimidir. Foucault'ya göre; birey, insan ve ruh gibi modern kavramlar,

iktidarın insan bedenini kuşatmak amacıyla inşa ettiği bir hakikat rejiminin ürünüdür. Bu rejim içinde söylem, iktidarın bilgiyi üretme biçimidir ve bu bilgi de iktidarın etkisini yayarak onu daha da güçlendiren bir araç işlevi görür (Keskin,2014:748). Artık iktidar yalnızca bedeni değil ölümden sonra da bireyi nesneleşen bir forma dönüştürmüştür. Belgeseldeki "ağaçların sevdiklerimizi sembolleştirmekle kalmayıp onlara ev sahipliği yapması", modern biyoteknolojinin yaşam ve ölüm arasındaki ayrımı aşındıran yönünü açığa çıkarır. Foucault'nun disiplin toplumundan biyopolitik topluma geçişte işaret ettiği gibi, artık yalnızca yaşayan beden değil, ölmüş bedenin temsil kapasitesi de yönetimsel ve teknolojik müdahalelere tabi kılınmaktadır. Bu noktada, ölen bireylerin belleğinin yapay zekâ, nöro teknoloji veya dijital kayıtlar aracılığıyla simüle edilmesi, postmortem bir özneleşme formu üretmektedir. Bu özne, hukuki ya da biyolojik olarak değil, teknik ve temsili yollarla yaşamaya devam eden bir varlık olarak sunulur. Foucault'nun "iktidar artık yaşamı üretme ve düzenleme kapasitesine sahiptir" biçimindeki önermesi, burada ölümden sonra bile bedenin, belleğin ve ilişkilerin biyopolitik bir rasyonaliteye göre biçimlendirildiğini gösterir.

Semiyotik Analiz :



Şekil 1: Mezarlıkta Hologram

1. Gösteren

Ormanda iki figür var: biri turuncu yüzlü, insan biçimli canlı bir varlık, diğeri ise mavi ışıkla yansıtılmış bir hologram.

Hologram, insan biçiminde ama şeffaf; dijital bir siluet.

İnsan, elinde içecek kutusu tutuyor ve oturmuş hâlde, holograma dönük.

Arka plan doğal: ağaçlar, yeşillik, gün ışığı.

Ortada dijital bir ara yüz (sarı-turuncu parlak cihaz) iki dünya arasında bağlantı işlevi görüyor.

2. Gösterilen

Hologram, ölmüş kişinin dijital simülasyonunu, canlı hatırayı gösteriyor.

Park ve ağaçlar, doğanın döngüsünü (ölüm ve yeniden doğuşu) sembolize ediyor.

Hologramın ışığı mavi "soğuk", "dijital" ve "ölümsüz" bir tonda.

İnsan figürü sıcak renkte (turuncu) "canlılık", "duygu" ve "bedensellik"i temsil ediyor.

Aralarındaki kontrast, doğal ile yapay, ölü ile dijital yaşayan, anı ile gerçek arasındaki sınırın çözülmesini anlatıyor.

3. Gösterge

"Teknoloji sayesinde ölümle yaşam arasındaki sınır ortadan kalkıyor."

4. Düz Anlam

Bir kişi ormanda holografik bir varlıkla konuşuyor.

Görsel bir "anı paylaşımı" ya da "dijital mezarlık" sahnesi.

Bilimsel olarak geliştirilebilecek bir dijital proje anlatısı: ölülerin verilerle simülasyonu.

5. Yan Anlam

Teknolojik duygusallık: İnsan, kaybını teknolojiyle telafi ediyor.

Dijital yas kültürü: Ölüm, biyolojik değil bilişimsel bir sürece dönüşüyor.

Doğayla bütünleşmiş teknoloji: Ağaçların arasında hologram olması, teknolojinin doğaya sızdığı yeni bir "ekolojik dijital çağ" mitini ima ediyor.

Yapay huzur: Teknoloji, kaybın duygusal acısını estetize ederek rahatlatıcı bir simülasyona dönüştürüyor.

Bu yan anlam, modern insanın "teknolojiyle duygusal bağ kurma" eğilimini temsil eder artık makineler sadece araç değil, yasın, sevginin ve hatıranın aracı haline gelir.

6. Mit

"Teknoloji, ölümü aşmanın ve sevdiklerimizi sonsuza kadar yaşatmanın yoludur."

Tanrısal ölümsüzlük, artık dinin değil teknolojinin vaadi haline gelir.

"Geleceğin mezarlığı" kavramı, ölümün artık bitiş değil, veriyle sürdürülmüş bir varoluş biçimi olduğu fikrini doğallaştırır.

Söylem Analizi :

Transhümanizm, insanın biyolojik sınırlarını aşma arzusunu merkeze alan felsefi ve teknolojik bir harekettir. Bu düşünceye göre insan, bedeninin ve ölümün sınırlılıklarından kurtulmak için bilimi, yapay zekâyı ve biyoteknolojiyi kullanabilir (Bostrom, 2005). Bu sahne yalnızca bir teknolojik fantezi değil; aynı zamanda posthümanist çağda insanın varoluşu, hafızası ve ölümle ilişkisine dair köklü bir dönüşümün göstergesidir. Sahnedeki hologram figürü, artık "bedensiz ama var olan" bir kişilik biçimini temsil eder. Bu figür, insanın fiziksel bedeninin yerini dijital veri kümelerine bıraktığı bir ontolojik kaymayı simgeler. Ray Kurzweil'in "Singularity" (Tekillik) vizyonunda olduğu gibi (Kurzweil, 2005), insan bilincinin dijital ortama aktarılması, ölümsüzlüğün biyolojik değil bilgisel bir formda mümkün olduğu inancına dayanır.

Belgeselin yirmi birinci saniyesinde şu ifadelere yer verilir; '' Edebi uyku Azrail buna ne derseniz deyin ölüm hepimizin karşılaşacağı son. Geride bıraktığımız sevdiklerimiz için acı bir süreç olabiliyor. Ama gelecekte teknoloji bunların hepsini biraz daha dayanabilir ve sürdürebilir hale getirebilir. Gezegen için gerçek anlamda yenileyici bir şey yaratıyorsunuz. Sevdiklerimizi onlar öldükten sonra bile görebiliriz. Dijital ahiretten

bahsediyoruz''. Foucault, biyopolitika kavramını 18. yüzyılın koşullarıyla ilişkilendirir. Bu dönemde insan bedeni, artık yönetimsel mekanizmaların odak noktası hâline gelmiştir. Nüfusun artışı, doğum ve ölüm oranları, bireylerin sağlık düzeyi, ortalama yaşam süresi gibi unsurların önem kazanması; bu alanlara yönelik düzenleme ve denetim ihtiyacını doğurmuştur. İşte bu düzenleme ve müdahale süreçleri, nüfusun biyopolitikasını oluşturur (Foucault, 2013:99).

Belgeselde yer alan "dijital ahiret" fikri ve ölümden sonra bile sevdiklerimizi "görebilme" iddiası, Michel Foucault'nun biyopolitika anlayışı çerçevesinde değerlendirildiğinde, yaşamın yönetimiyle sınırlı kalmayan, ölümün dahi teknik müdahalenin konusu hâline geldiği yeni bir iktidar alanını işaret eder. Foucault'nun (2013: 99) biyopolitika analizine göre, 18. yüzyıldan itibaren insan bedeni ve yaşamı, yönetimsel müdahalenin temel hedefi hâline gelmiştir. Bu müdahale doğum, ölüm, sağlık gibi biyolojik süreçlerin istatistiksel olarak izlenmesi ve düzenlenmesiyle gerçekleştirilmiştir. Ancak belgeseldeki anlatı, bu biyopolitik yönetimin sınırlarını dijital teknolojiler aracılığıyla "ölüm ötesi"ne genişletmektedir. Ölüm artık yalnızca son bir biyolojik olay değil, teknik olarak simüle edilebilir, sürdürülebilir ve düzenlenebilir bir deneyim olarak sunulmaktadır. Bu bağlamda belgeselin söylemi, Foucault'nun tanımladığı klasik biyopolitikanın ötesine geçerek "dijital posthümanizm" tartışmalarına yaklaşmaktadır. Ölümden sonra bile bireyin dijital varlığının yönetilebilir olması, iktidarın yaşam kadar ölümü de kodlamaya çalıştığını göstermektedir. Böylece biyopolitika artık yalnızca bedenin değil, hafızanın, yasın ve kimliğin de denetlendiği bir rejime dönüşmektedir.

Belgeselin üçüncü dakikasında Amerika ve diğer ülkelerin cenaze ritüelleri hakkında bilgi verilmektedir ve şöyle devam etmektedir;'' Günümüzde Amerikalıların yaklaşık yüzde 56' sı yakılıyor. Diğer ülkelerde bu rakam yüzde 80'in üzerinde ve bu uygulama dünya genelinde giderek yaygınlaşıyor. Peki değişimin nedeni ne? İşin aslı maliyet. Cenaze hizmetleri yıllık 20 milyar dolarlık bir sektör herkes tasarruf etmenin yollarını arıyor. Kayınvalidem yakıldı onun seçtiği vazoyla dururken gülmeye başladık çünkü seçilebilecek en ucuz vazoyu seçmiş gibi duruyor''. Belgeselin bu bölümü, Michel Foucault'nun biyopolitika kavramı ve modern kapitalist sistemin "ölüm ekonomisi" üzerindeki tahakkümünü birlikte değerlendirmek açısından oldukça çarpıcıdır. Foucault'ya göre biyopolitika, bireylerin yaşamlarını düzenlemenin ötesine geçerek doğumdan ölüme kadar olan tüm süreci iktidarın yönetimsel müdahale alanına sokar. Bu

bağlamda cenaze pratiklerinin biçimlenmesi, sadece kültürel değil, aynı zamanda ekonomik ve politik bir denetim aracıdır. Metindeki ifadeler, ölümün ve yasın dahi neoliberal kapitalist sistem tarafından metalaştırıldığını göstermektedir. Cenaze hizmetlerinin 20 milyar dolarlık bir sektöre dönüşmesi ve bireylerin maliyet kaygısıyla "ucuz vazo" tercih etmesi, ölümün artık kutsallıktan arındırılıp piyasa mantığına teslim edildiğinin göstergesidir. Bu durum, modern kapitalizmin en insani ve manevi alanlara bile sızarak onları ekonomik fayda/zarar denklemine tabi tuttuğunu göstermektedir.

Belgesel şu sözlerle devam eder; "Her gün insanlar devasa miktarda dijital atık üretiyor. Bir araştırmaya göre her birimiz saniyede 1,7 megabayt veri yaratıyoruz. Bunlar sadece sosyal medya hesapları değil, internet aramaları, e-postalar, mesajlarımız, mesaj panolarına yazdıklarımız. İnternet siteleri ölümümüzden sonra bile devasa miktarda bilgi depoluyor. Bütün bunların dijital bir karşılığı var. Bunlar doğaları gereği silinmiyor. Gelecek yüzyıl içinde ölmüş insanların Facebook profili sayısı yaşayanlarla aynı olabilir. Milyonlarca profilden bahsediyoruz. Teknoloji şirketleri için dijital miraslarla baş etmek gelecekte iş modellerimizin önemli bir parçası olacak. Bizden yaşadığımızda kar ettikleri gibi ölümümüzden sonra da kar etmeye devam edebilirler. Bu da ölümden sonraki yaşama yepyeni bir anlam katıyor. Ama hayatımızın tüm dijital kanıtları illa boş boş durmasına gerek yok. Dijital kalıntılarımızı kullanmamız için yepyeni yollar olsa ne olur? Yakın gelecekte ölmüş sevdiklerimizi yeniden yaratmak için dijital miraslarını kullanabileceksiniz hatta onlarla iletişim bile kurabileceksiniz. Ses kopyalama yazılımı sayesinde yasımızı tutanlar için bizim bir versiyonumuzu bırakmasını sağlayabilir''. Foucault, biyolojik iktidarın kapitalist sistem için vazgeçilmez bir unsur olduğunu savunur. Zira biyoiktidar, bedenleri disiplin altına alarak onları üretim mekanizmasının bir parçası hâline getirir ve böylece nüfusun etkinliklerini ekonomik süreçlere uygun biçimde düzenleyerek güvence altına alır (Foucault, 2013, s. 99,100). Modern kapitalist sistemin yaşamın yalnızca biyolojik boyutunu değil, dijital izlerini de kontrol ve sömürü nesnesi hâline getirdiğini göstermektedir. Özne artık ölümünden sonra da kar nesnesi haline dönüştürülmüştür. Foucault'ya göre biyoiktidar, bedenleri disiplin altına alarak. Onları üretim süreçlerinin verimli parçaları hâline getirir ve nüfusun davranışlarını ekonomik sistemin ihtiyaçlarına göre biçimlendirir (Foucault,2013:99-100). Bu bağlamda belgeselde anlatılan dijital kalıntıların yönetimi, biyopolitikanın ölümden sonra da sürdüğünü, yani bedenin yokluğunda bile bireyin "veri bedeninin" denetim altında

tutulduğunu ortaya koymaktadır. Saniyede 1,7 megabayt veri üreten birey, sadece yaşamı boyunca değil, ölümünden sonra da kapitalist sistemin dijital emekçisi hâline gelir. Dijital mirasların teknoloji şirketleri için "iş modeline" dönüştürülmesi, Foucault'nun biyopolitik analizinin dijital kapitalizmde yeni bir evreye taşındığını gösterir. Artık sadece yaşayan beden değil, ölmüş bireyin sesinin, yazısının ve görüntüsünün yeniden üretimi de bir kâr nesnesi olarak dolaşıma sokulmaktadır.

Belgeselin 8.dakikasından sonra ses robotu sistemlerinin hayatımıza ilk olarak nasıl girdiğini anlatmaya başlıyor ve şu ifadelere yer veriliyor; '' Bu teknolojiyi kullandığımız çeşitli yollar var. Tartışmalı bir şekilde 2021 de ki bir belgeselde Anthony Bourdain'nin sesini yeniden yaratmak kullanmak tepki topladı. Aktör Vol Kilmer ise gırtlak ameliyatından sonra sesini yeniden oluşturmak için bir şirketle iş birliği yaptı. Ama mesele sadece ses kopyalama olmayacak görsel bileşenlerde olacak. Mesela 2020'de Kanye West'in Kim Kardashian'a ölen babasının bir hologramını hediye etmesi gibi. Gelecek yıllarda ölen sevdiklerimizi taklit etmekten ileri gidebiliriz. Sohbet robotları sayesinde onlarla iletişim kurabiliriz. Siri'yi basit bir sohbet robotu olarak düşünebilirsiniz. Ses kopyalama ve sahte görüntülü videolarda gördüğümüz yapay zekanın gücünü geride bıraktığımız bütün verilerle birleştirerek ölüme hazırlanma şeklimizi değiştirebilecek yeni türde bir sohbet robotu yaratabiliriz. Sohbet robotlarına mesajların, e- postaların ya da sosyal medyadaki etkileşimlerin gerçek kopyasını veriyoruz. Zaman içinde bu işte daha iyi hale geleceğiz ve sizin bir modelinizi yapabilirim. Yani burada ölümden sonrası bir dijital yaşamdan bahsediyoruz. Sesleri görüntüleri bize benzeyen dijital karakterler yaratacağı. Ve geride bıraktığımız insanlarla konuşabilecekler''. Biyoiktidar, insanın biyolojik varlığını çeşitli teknik ve yöntemlerle denetim altına alan bir iktidar mekanizmasıdır ve iki ana biçimde işler. İlk olarak, bireyin bedenini üretim süreçlerine en verimli şekilde entegre etmek amacıyla kullanılan, Foucault'nun "anatomopolitika" adını verdiği disiplin uygulamaları devreye girer. İkinci olarak ise, bu bedensel emek potansiyelini korumak ve artırmak için insan türüne yönelik olarak geliştirilen ve nüfusu düzenlemeyi amaçlayan biyopolitik stratejiler uygulanır (Keskin, 2014,s. 746). Belgeselde geçen ses kopyalama, hologram üretimi ve dijital sohbet robotları gibi örnekler, Michel Foucault'nun biyoiktidar kavramını yeni bir boyuta taşımaktadır. Foucault'nun anatomopolitika ve biyopolitika ayrımı, bedeni hem üretim süreçlerine dahil eden hem de tür olarak nüfusu düzenleyen bir iktidar mekanizmasını

açıklarken; belgeseldeki anlatı bu denetimi ölümden sonra bile sürdüren dijital bir iktidar biçimine işaret etmektedir. Sesin, görüntünün ve dijital verilerin ölümden sonra yeniden üretimi; artık bedenin fiziksel varlığına ihtiyaç duyulmaksızın, bireyin dijital temsiller üzerinden dolaşıma sokulmasını mümkün kılmaktadır. Bu durum, klasik biyopolitikanın ötesine geçerek transhümanist bir evreye işaret eder. Transhümanizm, insanın fiziksel ve zihinsel sınırlarının teknoloji aracılığıyla aşılması gerektiğini savunurken, bu belgesel dijital araçlar üzerinden "dijital ölümsüzlük" vaadini sunmaktadır. Ancak bu dijital ölümsüzlük, bireyin verilerinin yapay zekâ tarafından taklit edilmesi yoluyla gerçekleştiği için, aslında bir tür iktidar temsiline ve veri sömürüsüne dönüşmektedir. Kişisel etkileşimler, sosyal medya içerikleri ve özel veriler; yaşamdan sonra bile sermaye ve denetim sistemlerine hizmet eden simülasyonlar üretmek için kullanılmaktadır. Bu bağlamda, ölü bireyin "modelleştirilmiş versiyonu" yaşamaya devam ederken, ölümün kendisi bile disipline edilmiş bir teknoloji nesnesi hâline gelmektedir.

Semiyotik Analiz :



Şekil 2 Holografik Dans Eden İnsanlar

1. Gösteren

Kırmızı halı döşeli, görkemli bir mekânda bir grup insan (ön planda yaşlı bir kadın ve bir genç kadın) büyük bir ekrana bakıyor.

Ekranda dans eden, 18.–19. yüzyıl tarzı kıyafetler giymiş insanlar var.

Ekrandaki figürler fiziksel olarak orada değil; dijital veya holografik olarak yansıtılmışlar.

Gerçek ile sanal, aynı mekânda ama iki farklı düzlemde yan yana bulunuyor.

2. Gösterilen

Görseldeki ekran, yalnızca bir gösterim yüzeyi değil, "ölüm ötesi varlık"ın sahnesi haline gelmiştir.

İnsanlar geçmişle, yani "ölmüş ama dijitalde yeniden canlandırılmış" figürlerle karşı karşıyadır.

Yaşlı kadın figürü, seyirci konumundadır; bu, insanın kendi geçmişiyle (ya da ölümle) teknolojik bir arayüz üzerinden yeniden ilişki kurmasını sembolize eder.

Ekrandaki dijital dans, kaybolan zamanı ve hatırayı temsil eder: geçmiş artık bir anı değil, yeniden programlanabilir bir veri performansıdır.

Bu sahne, teknolojinin belleği yeniden düzenlediği bir "sanal yas kültürü"nü çağrıştırır.

3. Gösterge

Teknoloji aracılığıyla ölümün aşılabileceği inancı "ölümden sonraki dijital benlik" fikri.

4. Düz Anlam

Düz anlamda bu sahne, dijital bir sanat gösterisini izleyen bir grup insanı gösterir. İzlenen şey, hologram teknolojisiyle yeniden üretilmiş bir sahne ya da tarihsel bir gösteridir. Yani doğrudan gözlemlenebilir biçimiyle: insanların, geçmişin dijital simülasyonunu izlediği bir an.

5. Yan Anlam

Nostalji ve kayıp: Ekrandaki dijital dansçılar, geçmişte yaşamış insanlara aittir; onların varlığı artık yalnızca veriyle mümkündür.

Dijital ölümsüzlük: Teknoloji artık yalnızca geçmişi kaydetmiyor, onu yeniden "canlandırıyor."

İzleyicinin pasifliği: Gerçek insanlar, yalnızca seyircidir; yaşamın kendisi artık sahnede değil, ekrandadır.

Teknolojik büyülenme: Ekran, adeta kutsal bir ayna gibi görülür; ölümün ötesine geçilmiş gibi bir illüzyon yaratır.

6. Mit

"Yapay zekâ, insanı ölümden kurtarabilir; bilincin dijital olarak sürdürülmesi, gerçek ölümsüzlüktür.'' Tanrısal yaratım yerini algoritmik yeniden üretime bırakmıştır. Ölüm, bir son değil; veri olarak yaşamanın yeni evresidir.

Söylem Analizi :

Teknolojik ölümsüzlük, insanın yaşamı boyunca kazandığı zihinsel ve fiziksel yeteneklerin, belirli bir süreç içinde bir robot ya da bilgisayar sistemine aktarılmasıyla elde edilmesi amaçlanan sınırsız yaşam biçimidir. Başka bir ifadeyle, insan beynindeki bilgi ve bilinç yapısının yapay zekâ temelli bir robota yüklenmesi sonucu ortaya çıkan yeni bir varoluş şeklidir (Timuçin, 2004, s. 488). Transhümanizm düşüncesi, teknolojik ölümsüzlük fikrini insanlığın doğal evrim sürecinin bir sonraki aşaması olarak sunar; ancak bu yaklaşım, insan varoluşunun etik, ruhsal ve ontolojik boyutlarını daraltma tehlikesi taşır. İnsan bilincinin bir robota veya dijital ortama aktarılması, bedeni "aşılması gereken bir engel" olarak görürken, varoluşun anlamını yalnızca bilişsel süreklilikle sınırlar. Oysa insanı insan yapan şey, yalnızca bilgi depolama kapasitesi değil, duygular, ölüm bilinci ve sınırlılıkla kurduğu derin ilişkidir. Transhümanist ideoloji, teknolojiyi kurtuluşun aracı haline getirerek ölümsüzlüğü bir mühendislik projesine indirger.

Belgeselin 10.dakikasında hukuksal süreçlerin belirsizliğinden bahsetmektedir ve şu ifadelere yer vermektedir; '' Ölümsüzlük sonuç olarak torunlarınızın torunlarının sizi ismini bilmesidir. İnsanların ben öldükten sonra neler düşündüğümü ve nasıl biri olduğumu bilebilmesi bana çok güzel harika geliyor. Ama dikkatli olmazsak teknoloji şirketleri kendi kâr zararlarını acılarımızın önüne koyabilir. Bu şirketlerden bazıları hükümetlerden daha güçlü. Bunlar kâr amaçlı şirketler bu amaç için tasarlanmamış arşivci olmayan yas danışmanlığı yapmayan kuruluşlar. Verilerimiz üzerinde mutlak sahipliğimiz olmadığı sürece dijital mirasımız hiç istemediğimiz şekilde kullanılabilir. Bu verilere kimler ulaşabilir? Kimler erişemez? Bunlarla neler yapılabilir? Eğer şirketler

ölmüş sevdiklerimizi yaşarken hiç inanmadıkları bir şeyin reklamını yaparken kullanırsa nasıl hissedersiniz? En kötü senaryoları düşününce aklıma benim yanlış temsil edilmem geliyor. İmajım, genel görünüşüm, konuşurken ellerimi kullanma şeklim tüm bunlar tüm bunlar hiçbir zaman temsil etmeyeceğim bir durum için kullanılabilir. Sonunda Disney beni sadece verilerim olduğu için kullanım hakkına sahip olur. Bu son derece zor bir durum''. Foucault iktidarın hukuka bakış açısı şu şekilde açıklar; '' Eskiden sadece tebaa vardı, malları hatta hayatları ellerinden alınabilen hukuksal tebaa vardı. Şimdi bedenler ve nüfuslar var. İktidar materyalistleşti. Özünde hukuksal olmaya son verdi. O, beden ve hayat gibi bu gerçek nesneleri ele almak zorunda''. (Foucault, 2014: 152-153). Belgeselde dijital ölümsüzlük, bireyin verilerinin ölümden sonra da teknoloji şirketleri tarafından kullanılabilme ihtimaliyle birlikte ele alınmakta; bu kullanımın hukuki çerçevesinin eksikliği ise temel bir risk olarak sunulmaktadır. Bu durum, Michel Foucault'nun iktidarın dönüşümüne ilişkin yaklaşımıyla örtüşür biçimdedir. Foucault'ya göre modern iktidar, klasik dönemdeki gibi sadece "hukuksal tebaa"yı değil, artık doğrudan bedenleri ve nüfusları hedef alan maddi ve teknik bir yönetime evrilmiştir (Foucault, 2014: 152–153). İktidar, hukuki sınırlar dâhilinde soyut haklar değil; yaşamın kendisini beden, sağlık, davranış, üretkenlik, ölümden sonra yaşamı doğrudan denetim altına almak zorundadır. Belgeselde dile getirilen dijital mirasın kötüye kullanımı, bu biyopolitik iktidarın dijital çağda nasıl yeni biçimler aldığını açıkça göstermektedir. Artık yalnızca yaşayan bedenler değil, ölümden sonra kalan dijital izler ses, görüntü, jest, fikirler de denetim ve temsil mekanizmalarının konusu hâline gelmiştir. Bu verilerin sahipliğinin bireyde değil şirketlerde olması, bireyin yalnızca biyolojik değil dijital "varlığının" da iktidar tekniklerinin hedefi hâline geldiğini ortaya koymaktadır. Foucault'nun belirttiği gibi, modern iktidar artık hukuki çerçeveye bağlı kalmaksızın hayatın kendisini yönetme hedefindedir. Bu bağlamda dijital verilerin hukuksal teminat altında olmaması, bireyin kimliğinin ölümünden sonra bile temsil edilme biçimini belirleyememesi, iktidarın "veri beden" üzerinden mutlak kontrol kurduğu yeni bir rejime işaret eder. Foucault'nun materyalleşmiş ve beden merkezli iktidar anlayışının dijital çağda bireyin ölümden sonraki varlığını da kapsayacak şekilde genişlediğini; ancak bu genişlemenin hukuk tarafından yeterince karşılanamadığını belirtmektedir.

Belgesel insan gübreleştirme hakkında 13.dakikada bilgi vermeye başlar ve şu ifadeleri kullanır; Gelecekte daha fazla soru olacak sadece dijital kalıntılarımız için değil fiziksel

kalıntılarımız içinde. İnsanların naaşlarıyla ne yapacağız? Bir gün bir ağaca dönüşebilirsiniz gerçekten. Seattle merkezli bir şirket Recompose'un başını çektiği bu işleme insan gübreleştirme deniyor. Bu süreç insan vücudunu sadece 30 günde 0.7 metreküp toprağa çevirebiliyor. 2019'da Washington insan gübreleştirmeyi yasal hale getiren ilk eyalet olarak pek çok eyalet ve ülkeye yolunu açtı. Dünyayı daha çok betona ve plastiğe boğmak yerine onu daha fazla toprakla canlandıracağız. İnsan gübreleştirme anıtlara bakışımızı tamamen değiştirebilir. Sevdiğimiz biriyle yeni bir şekilde birlikte olmak harika olmaz mıydı? Aranızdaki bağları sürdürürken bedenleri yediğiniz bazı yiyecekleri ya da kelebekleri çeken ipek otlarını besleyebilirdi. Bu kulağa çok güzel gelse de bunlar sadece başlangıç sayılır. Çünkü uzak gelecekte çok daha fazlasını yapabilirsiniz. Arkada bıraktığımız her şeyle ilgilenmemizin yolunu açabilir. Fiziksel, dijital ve ruhani mirasımızı birbirine karıştırabilir''. Belgeselin insan gübreleştirme uygulamasına dair sunduğu anlatı, Michel Foucault'nun ölüm ve iktidar ilişkisine dair analizleri bağlamında kritik biçimde değerlendirilebilir.

İktidar artık yaşamı sonlandırma yetkisini ikinci plana iterek, yaşamı sürdürmeye yönelik müdahalelerde bulunma ve bireyin yaşama tarzını kontrol etme hakkını öncelikli hâle getirir. Bireyin ölümü, iktidarın yaşam üzerindeki denetimini kaybetmesi anlamına gelir. Bu nedenle iktidar açısından ölüm, dramatik bir olay değil, sayısal bir veridir. Artık önemli olan, ölümün nasıl gerçekleştiği değil, hangi sıklıkta meydana geldiğidir. Bu bağlamda ölüm, bireye özgü kişisel bir nitelik taşır. Kişi öldüğünde iktidarın denetim alanından çıkar ve kendi varoluşuna dönerek özgürlüğüne kavuşur (Foucault, 2002: 253-254). Foucault'ya göre modern iktidar, artık "öldürme hakkından ziyade yaşamı düzenleme, biçimlendirme ve sürdürme hakkını öne çıkarır. Ölüm, iktidarın müdahale edemediği sınır çizgisi olarak görülür; çünkü birey, öldüğünde iktidarın yaşam üzerindeki denetiminden çıkar ve özgürleşir. Ancak belgeselde betimlenen insan gübreleştirme pratiği, ölümün bu "özgürleştirici" niteliğini dönüştürmektedir. Artık ölümle birlikte beden yalnızca toprağa karışan bir kalıntı değil; biyoteknolojik müdahale ile üretken ve yeniden işlevsel bir materyale dönüştürülen bir varlık hâline gelmiştir. Bu, Foucault'nun tarif ettiği klasik biyoiktidar modelini aşan bir düzenlemeyi ima eder: ölümün doğrudan üretim sürecine entegre edilmesi. Bu uygulamada beden, yalnızca yaşam süresince verimlilik ve fayda ekseninde değil, ölümünden sonra da ekolojik döngüler aracılığıyla yeniden işlevselleştirilmektedir. Böylece ölüm dahi iktidarın müdahale edebileceği,

düzenleyebileceği ve faydaya dönüştürebileceği bir alan hâline gelir. Foucault'nun "ölüm bireyin özüne dönerek özgürleştiği andır" yaklaşımı, burada geçersizleşir; çünkü bireyin bedeni ölümden sonra bile biyopolitik bir tasarrufa konu edilmektedir. Belgeselin bu bölümü Foucault'nun ölümle ilgili özgürlük anlayışını yeniden tartışmaya açar. Ölüm artık iktidarın erişemeyeceği bir son değil, onun çevresel, kültürel ve teknolojik düzeyde sürdürülebilirlik ilkesiyle yeniden anlamlandırdığı bir başlangıçtır. Bu da modern biyoiktidarın, yalnızca yaşamı değil ölümü de düzenlenebilir, faydacı ve politik bir meseleye dönüştürdüğünün göstergesidir.

Semiyotik Analiz :



Şekil 3 Hologram Ölen Köpek Tasviri

1.Gösteren

Ormanlık ve huzurlu bir ortam: yeşillikler, ağaçlar, yumuşak ışık.

Ön planda iki insan birbirine sarılmış halde; duygusal bir birliktelik ve teselli atmosferi var.

Yanlarında oturan bir köpek var.

Arka planda ise, ışık formunda, şeffaf bir köpek silueti (hologram) görünüyor.

Hologram, ölen bir köpeğin dijital yansıması.

Ağaç yanında bir dijital panel bulunuyor; bu, "geleceğin mezarlığında" kişisel veri veya DNA üzerinden iletişim kurmayı simgeliyor.

2. Gösterilen

Bu görsel, biyoteknoloji ve yapay zekânın birleşimiyle oluşturulan dijital ölümsüzlük fikrini anlatıyor. Ağaçlar hem biyolojik döngüyü hem de dijital hafızayı simgeliyor.

Hologram biçimindeki köpek, “ölmüş bir varlığın dijital ikizi”dir teknoloji sayesinde ölüm artık bir son değildir, sadece veri formuna dönüşmüştür .İki insanın birbirine sarılması, bu dijital yeniden doğuşun duygusal yönünü temsil eder: İnsan, kaybı kabullenmek yerine teknolojik bir yeniden karşılaşmayla teselli bulur. Böylece doğa (ağaçlar, toprak) ile teknoloji (DNA, veri depolama, avatar) birleşir ve yeni bir posthümanist mezarlık kültürü doğar. “İnsanlık artık yaşamı ve ölümü doğanın değil, teknolojinin döngüsü içinde tanımlıyor.”

3. Gösterge

“Teknoloji, yaşamın devamlılığını doğadan devralmıştır.

4. Düz Anlam

İki insan doğayla iç içe, huzurlu bir ortamda duruyor.

Yanlarında bir köpek oturuyor, arka planda onun ışık biçiminde bir yansıması görülüyor.

Görsel, doğal güzellik ve duygusal bir anı çağrıştırıyor.

Düz anlamda bu, “insanların doğayla barışık bir şekilde geçmişe saygı duyduğu, hatıralarını yaşattığı” bir sahne gibi görünür.

5. Yan Anlam

Görsel ve metin birlikte okunduğunda şunları ima eder:

Teknolojik doğa: Ağaçlar artık sadece biyolojik değil, veri taşıyıcısıdır.

Dijital yas: İnsan artık ölümle doğrudan değil, yapay zekâ aracılığıyla ilişki kurar.

DNA = sabit disk: Yaşamın biyokimyasal dili, bilgi depolamanın yeni aracı olmuştur.

Doğanın sanallaşması: Organik yaşam, teknolojik yeniden üretimin parçası haline gelir. Doğa, ölüm ve yas artık duygusal süreçler değil, veri yönetimidir.

6. Mit

“İnsan teknoloji aracılığıyla doğayı ve ölümü yeniden yaratabilir; yaşam sonsuza kadar veri biçiminde sürdürülebilir.”

Söylem Analizi :

Transhümanizm, insanın mevcut fiziksel ve zihinsel kapasitesini biyolojik ve teknolojik araçlar kullanarak geliştirmeyi ve daha ileri bir varoluş düzeyine ulaştırmayı amaçlayan bir düşünce akımıdır (Dağ, 2018: 91). Transhümanizmin, insanı biyolojik ve teknolojik yollarla dönüştürme hedefi (Dağ, 2018: 91), "ölümden sonra yaşam" belgeselinde betimlenen insan gübreleştirme ve dijital miras fikriyle doğrudan ilişkilidir. Belgeselde, ölü bedenlerin doğayı besleyen gübreye dönüştürülmesi ve aynı zamanda DNA aracılığıyla dijital bir varlık formuna aktarılması, transhümanist düşüncenin "ölümü aşma" idealinin hem biyolojik hem de dijital düzeyde yeniden üretimidir. Ancak bu yaklaşım, ölümün doğallığını ortadan kaldırarak yaşam ve doğa arasındaki döngüsel dengeyi teknolojik bir kontrol alanına indirger. İnsanın varoluşu böylece biyolojik bütünlükten koparılarak, veriye indirger.

Ölümden sonra yaşam belgeselinin son dakikalarında insan gübreleştirme teknolojileri hakkında bilgi vermektedir ve şu ifadelerle anlatmaktadır; '' Geleceğin mezarlığında dolaşıyorsunuz ama burası artık mezar taşları ve mezarların olduğu yer değil. Ağaçlardan oluşan dönümlerce arazi ve bütün ağaçlar gübreleşmiş bedenlerimizden büyüyor. Bu gübrenin çok güzel ağaçları büyüdüğü yere gidebildiğini düşünün. Bu ağaçlar sadece fiziksel kalıntılarımız olmayacak aynı zamanda dijital mirasımızı da saklayacaklar. Sevdiklerimizi ziyaret ettiğimizde o kişinin karakteri (avatar) bizi karşılayacak ve etkileşime girebileceğiz. İşte buda sonra derece gelişmiş bir sohbet robotu sayesinde olacak yani DNA aracılığıyla. Uzak gelecekte fotoğraflar, metin dosyaları, ses klipleri yani dijital mirasımızı oluşturan veriler bir gün tamamen farklı bir şekilde depolanabilir. Dijital dosyalar genelde 1 ve 0 şeklinde ifade edilir. DNA dört harfle yazılır A,T,C ve G. Son zamanlarda yaptığımız şey bu dili değiştirmek yani 0 ve 1'leri A,T,C ve G'ye çevirmek. Böylece yaşamın dilinde DNA'da veri depolayabiliriz. Eğer biyokimya alanında iyi değilseniz bu şu anlama geliyor. Sabit sürücüler yerine verilerimizi DNA'mızda depolayabileceğiz. Ama sabit diskin çok daha küçük ve çevre dostu olduğunu hayan edin ve bu şimdiden mümkün. 2019'da Boston merkezli bir şirket Catalog Vikipedi'nin tüm İngilizce platformunu bütünüyle DNA zincirine depoladıklarını duyurdu''. Foucault, iktidar kavramını özne açısından denetleme, gözlemleme, bilgi ve güç çerçevesinde ele alarak, elde edilen bilgilerin nasıl kullanıldığını da sorgular. Ona göre, iktidar her yerde mevcuttur ve iktidar

ilişkilerinin merkezinde konumlanmıştır. "Foucault, dağınık ve toplumun her gözeneğine işleyen iktidar ilişkilerine dikkat çeker. İktidar her yerdedir, çünkü her yerden üremekte ve üretilmektedir. Bu eleştiriler ekseninde Foucault, iktidarı bir mülkiyetten çok bir performans ve strateji olarak değerlendirir ve ona göre iktidar, sadece toplum içinde bir ilişkiler zinciri içinde ve dolaşım hâlinde olduğunda işlevseldir" (Eroğlu 2016: 51-52).

Foucault'nun "iktidar" anlayışı, yalnızca siyasal egemenlikten ibaret değildir. Ona göre iktidar, dağınık, gözetleyen, norm koyan ve bireyleri şekillendiren bir stratejidir. Bu bağlamda biyopolitika, insan bedenini ve yaşamını düzenlemenin, izlemenin ve dönüştürmenin yeni yollarını tanımlar. Verilen belgesel metninde, ölümden sonra bedenin biyolojik olarak gübreye dönüştürülmesi ve bu sürecin hem fiziksel hem dijital kalıntılarla birleşerek "geleceğin mezarlığını" oluşturması, biyopolitikanın ileri düzeyde bir tezahürü olarak görülebilir. Artık ölüm bile yalnızca bir "son" değil, verimli bir dönüşüm süreci, bir veri depolama aracı ve yeni bir iktidar stratejisi hâline gelmiştir. Foucault'nun vurguladığı gibi, iktidar yalnızca yasa koymak ya da yasaklamak değildir; aynı zamanda yaşamı üretme, şekillendirme ve yönlendirme sürecidir. Bedenlerin toprağa karışarak ağaçlara hayat vermesi hem biyolojik üretkenliğe hem de sembolik bir değere dönüştürülüyor. Ancak bu süreç, basit bir doğal döngü değil, denetlenmiş bir dönüşüm, normatif bir yönlendirme ve iktidarın teknolojik uzantılarıyla kontrol altına alınmış bir yaşam-sonrası sürecidir. Metinde bahsedilen, bireylerin dijital miraslarının DNA'ya kodlanarak saklanması, gözetim ve denetimin sibernetik bir forma büründüğünü göstermektedir. Bu, yalnızca verilerin saklanması değil, aynı zamanda bireyin dijital ikamesi, yani "avatarı" üzerinden varlığının sürekliliğidir. Bu da öznenin yalnızca yaşarken değil, ölümünden sonra da disipline edilmesi ve iktidar mekanizmalarına entegre edilmesi anlamına gelir. Foucault'nun "iktidar her yerde, çünkü her yerden doğar" sözü, tam da bu durumu açıklar. Ölüm bile artık iktidarın dışına düşen bir alan değildir. Aksine, ölüm sonrası süreçler (gübreleşme, dijital miras, DNA veri kodlaması) aracılığıyla bireyler yeni bir iktidar ekonomisine entegre edilir. Bu süreçte iktidar, sadece yaşayan bedeni değil, ölü bedeni de bir yönetim nesnesine dönüştürmektedir. Foucault'nun biyopolitika kavramı, artık yaşamın ve ölümün bir sınır olmaktan çıktığını, iktidarın bu iki uç arasında devingen ve stratejik biçimde işlediğini ortaya koyar. Belgeseldeki anlatı, bedenin toprağa ve veriye dönüşmesini yücelten bir dille sunulsa da,

bu sürecin arkasında yatan şey, bireyin yaşamı gibi ölümünün de biopolitik bir yönetime tabi tutulmasıdır. "Toplumsal düzen içerisinde otoritenin yerleşmesi, devamlılık arz etmesi ve toplumun disiplin altına alınması için yeni medya ve iletişim teknolojileri iktidarın uzantısı olarak ideolojik bir aygıt konumuna yükselmektedir. Gelinen noktada, bedenler kadar söylemler de görünmeden gören iktidar ve onun teknolojik uzantıları tarafından kayıt altına alınmakta, denetlenmekte ve disipline edilmektedir" (Çaycı 2016:92). Belgeselde yer alan insan gübreleştirme, DNA'da veri depolama ve dijital avatarlarla etkileşim kurma pratikleri, yalnızca teknolojik yenilik değil; aynı zamanda iktidarın yeni medya ve iletişim teknolojileri aracılığıyla toplumu disipline etme stratejisinin bir uzantısıdır**.** Çaycı'nın (2016:92) vurguladığı gibi, iktidar yalnızca bedenleri değil, aynı zamanda söylemleri ve dijital varlıkları da gözetim altına alır ve yönlendirir.

Belgeseldeki dijital mirasın DNA'ya kodlanması, ölü bedenlerin bile iletişim araçlarına entegre edilerek kalıcı ve denetlenebilir bir veri nesnesine dönüştürülmesi**,** bireyin öznelik hâlini ortadan kaldırarak onu sürekli erişilebilir bir gözetim objesine çevirir. Bu da teknolojinin ideolojik bir aygıt olarak işlev gördüğünü ve ölümden sonraki alanı bile iktidarın söylemsel ve fiziksel denetimi altına aldığını göstermektedir.

6.4.2. Sağlık Belgeseli Konusu

"Gelecekte belgeseli sağlık bölümü, tıbbın yakın geleceğini kişiselleştirilmiş tanı-tedavi ve "onarım yeniden üretim" ekseninde anlatıyor: yapay zekâ destekli teşhis, giyilebilir sensörlerle sürekli izlem, gen düzenleme ve 3B yazıcıyla 'süper organ' üretimi gibi atılımların sağlık hizmetini nasıl dönüştürebileceğini örneklerle gösteriyor.

Bölüm, bu teknolojilerin yaşamı uzatma potansiyeli yanında veri mahremiyeti, erişim eşitsizliği ve "insanı yükseltme etik sınırları gibi soruları da gündeme getiriyor; kısaca, sağlık sisteminin klinikten bulut veriye ve biyomühendisliğe kaydığı bir geleceği resmediyor.

Netflix'in *The Future Of* (Gelecekte) belgesel dizisi, yaşamın çeşitli alanlarında teknolojik dönüşümün insanlık için nasıl yeni olanaklar sunduğunu tartışmaya açar. Dizinin "Health" (*Sağlık*) başlıklı bölümü, tıbbın yakın gelecekte alabileceği yönü; biyoteknoloji, yapay zekâ, genetik mühendisliği ve kişiselleştirilmiş tıp ekseninde ele alır.

Bölüm, klasik tedavi yaklaşımlarından öteye geçerek bireyin sağlık verilerinin sürekli izlenmesi, önleyici tıp anlayışının güçlenmesi ve sağlık hizmetinin reaktif olmaktan çıkıp proaktif bir yapıya evrilmesini konu edinir. Bölümde ele alınan temel temalardan biri, yapay zekâ destekli teşhis ve tedavi sistemlerinin insan doktorlarla birlikte (ya da onların yerine) karar verme süreçlerine katılmasıdır. Büyük veri setleri üzerinden çalışan algoritmaların, hastalık risklerini önceden tespit etmesi ve hastaya özgü tedavi planlarını optimize etmesi, geleceğin "akıllı sağlık sistemlerini" şekillendiren başlıca gelişmeler olarak sunulmaktadır. Bu çerçevede, sağlık hizmetinin bireyselleşmesinin yanında, mahremiyet, veri güvenliği ve algoritmik önyargı gibi etik meseleler de görünür kılınmaktadır.

Bölüm, ayrıca gen düzenleme teknolojileri (özellikle CRISPR) ve biyolojik yapının mühendisliğine dair olanakları da gündeme getirir. Kalıtsal hastalıkların ortadan kaldırılması, yaşlanma sürecinin yavaşlatılması ya da organ üretiminin laboratuvar ortamında gerçekleştirilmesi gibi senaryolar, post-hümanist ve transhümanist yaklaşımlarla ilişkilendirilebilecek tartışmaların zeminini oluşturur. Belgesel, sadece teknolojik iyimserlik temelinde ilerlemekle kalmaz; aynı zamanda yeni sağlık düzeninin yol açabileceği eşitsizliklere, sermayeye dayalı sağlık hizmeti sunumuna ve "yeni elit bedenler"in oluşma tehlikesine de işaret eder. Bu yaklaşım, sağlık teknolojilerinin yalnızca bilimsel bir ilerleme değil, aynı zamanda toplumsal bir yeniden yapılanma aracı olduğunu vurgular.

Sonuç olarak "Sağlık" bölümü, tıp ve sağlık hizmetlerinin geleceğine ilişkin teknik, etik ve sosyopolitik meseleleri derinlikli bir biçimde işleyen, dijital çağın biyomedikal tahayyülünü yansıtan nitelikli bir çalışmadır. Belgesel, özellikle sağlık sosyolojisi, teknoloji felsefesi, etik, tıp antropolojisi ve siyaset kuramı alanlarında çalışan araştırmacılar için dikkatle incelenmesi gereken bir içerik sunmaktadır.

6.5.4.1. Sağlık Belgeselinin Söylem Analizi ve Semiyotik Analizi: Bulgu ve Değerlendirmeler

Söylem Analizi

18. yüzyıldan bu yana, birbirini takip eden ve kısmen örtüşen iki temel iktidar teknolojisinin gelişiminden söz etmek mümkündür. Bunlardan ilki, bireysel bedene

odaklanan disipliner iktidar yapısıdır. Bu yapı, bireyi doğrudan hedef alarak onu hem itaatkâr hem de yararlı bir özneye dönüştürmeyi amaçlayan teknikleri içerir; bedenin işlevselliğini ve verimliliğini artırmayı esas alır. Diğer yanda ise, esasen bireysel bedenden ziyade nüfusun tamamına yönelen bir iktidar biçimi yer almaktadır. Bu ikinci model, toplumsal ölçekte ortaya çıkabilecek hastalık, ölüm, doğurganlık, yaşam süresi gibi biyolojik riskleri ve istatistiksel değişkenleri denetim altına almayı hedefler. Söz konusu teknoloji, bu tür olayların olasılıklarını kontrol etmeyi ve mümkün olduğunca etkilerini en aza indirmeyi amaçlar. İlk iktidar formu bireyi yetenekli bir organizma olarak şekillendirirken, ikincisi onu bütüncül bir biyolojik sistemin parçası olarak kavrar ve bu çerçevede düzenleyici pratikler geliştirir. Böylece bireysel bedenin disiplini ile kolektif yaşamın biyolojik yönetimi, modern iktidar stratejilerinin iki tamamlayıcı yüzünü oluşturur. (Foucault, 2013: 255).

Gelecekte sağlık belgeselinin ilk dakikaları şu önermelerle başlar; ‘’ Bundan yaklaşık yüzyıl sonra bir cuma günü partiye geç kalırken bir bildirim alıyorsunuz öğle yemeğinde yediğiniz bufalo soslu karides alerjinizi tetikliyor. Yine grip mevsimi ve çenenizde patlamak üzere olan dev sivilce var. Ama merak etmeyin planlarınızı iptal etmek yerine vücudunuz kendini düzeltme moduna giriyor. Süper organınız antihistaminler, antiviraller, antibiyotikler salgılıyor. Yani arkadaşınızın 126.doğum gününe neredeyse tam zamanında gideceksiniz. Günümüzde sağlık hizmetlerini baştan yaratacak teknoloji geliştiriliyor. Üç boyutlu yazıcıyla doğrudan vücudun içinde organlar ve yapılar yaratabileceğimizi fark ettik. Gelecekte vücudumuz bir adım önde olabilir. O kadar ilerleyeceğiz ki özel protezlerimiz olabilecek, duyularımızı, kuvvetimizi ve dayanıklılığımızı arttırabileceğiz. Tıbbi buluşlarla zamanında ciddi bir hastalık ve sakatlıklar rutin olarak düzelebilecek. Bu yeni süper organ sizin için yeni ilaçlar sentezleyecek. Peki ne zaman nasıl duracağımızı nasıl bileceğiz. Biyohackerler, Transhümanistler, insan cyborglar, dünyanın ilk biyonik insanını yapabiliriz. İnsan vücudunun yapay şekilde geliştirilmesi genelde distopik bir klişe olarak gösterili. Kalp pilleri, doğum kontrol spiralleri, yapay eklem protezleri, vücudumuzu sağlığı geliştirmek için geliştiriyoruz. Uzak gelecekte insan vücudunu kendini onaracak şekilde geliştirebiliriz. Dünyada insanların yüzde 95’inden çoğu bir sağlık sorunuyla yaşıyor. Bu sorun bir akne, premenstrual sendrom veya böbrek yetmezliği bu hastalıkları tedavi etmek sağlık hizmetine büyük yük oluyor. Bugün organ nakli süreci zahmetli küresel olarak

yarım milyondan fazla insan bekleme listesinde. Ama birçoğu hayat kurtaran ameliyatı olmaya ömrü yetmiyor. Kalbiniz bozulduğunda internetten yeni bir kalp siparişi veremezsiniz. En azından şimdilik. Şu anda ciddi bir organ sıkıntısı var yani daha iyi çözümlere ihtiyacımız var. 2021'de doktorlar genetiği değiştirilmiş domuz organlarını insanlara nakletmede başarılı oldu. Ve diğer bilim adamları daha radikal çözümler üzerinde deney yapıyor. Cerrah olarak oraya ait olmayan şeyler yerleştiriyoruz. Ve sonuç olarak nakledilen organların yarısı 10 yıl içinde vücut tarafından reddediliyor. Ve çözüm şuydu aynı dokuyu hastadan üretmek. Yakın gelecekte bilim insanları hastanın kendi hücresini kullanarak laboratuvarda üç boyutlu olarak yeni organlar üretebileceğini umuyor''.

Belgeselde sunulan ileri biyomedikal müdahaleler, yapay organ üretimi, genetiği değiştirilmiş domuz organlarının nakli, süper organlar ve insan vücudunun kendini onaracak şekilde yeniden tasarımı gibi anlatılar; Michel Foucault'nun disipliner iktidar ve biyopolitika kavramsallaştırması çerçevesinde anlamlandırıldığında, modern iktidarın bedene ve yaşama yönelik iki düzlemli tahakküm biçimini gözler önüne sermektedir. Foucault'nun ifadesiyle, 18. yüzyıldan itibaren modern toplumlarda bir yandan bireysel bedeni eğiten, faydalı ve itaatkâr kılan disipliner iktidar, diğer yandan ise toplumsal yaşamı düzenleyen, biyolojik süreçleri kontrol eden biyopolitik iktidar birlikte işlemektedir (Foucault, 2013: 255). Belgeselde geçen "süper organların üretilmesi", "kendini iyileştiren bedenler", "kişiye özel protezlerle duyuların ve kuvvetin artırılması" gibi temalar; bireyin bedensel sınırlarının sürekli olarak genişletildiği, bedenin teknolojik araçlarla daha işlevsel ve verimli kılındığı bir yapıya dönüşümünü temsil eder. Bu yönüyle disipliner iktidarın çağdaş bir tezahürü olarak okunabilir. Öte yandan, belgeseldeki diğer vurgular örneğin toplumun %95'inin sağlık sorunlarıyla yaşadığı, küresel ölçekte organ bekleme listelerinin olduğu, genetik modifikasyon yoluyla daha "verimli" organların üretildiği biyopolitikanın nüfus üzerindeki yönetim stratejilerine işaret etmektedir. Bu bağlamda, sağlık hizmetlerinin yeniden yapılandırılması ve organ üretiminin optimize edilmesi gibi söylemler, Foucault'nun belirttiği gibi, yaşamsal süreçlerin (doğum, ölüm, hastalık) yönetilmesini amaçlayan iktidar teknikleriyle örtüşmektedir. Belgeseldeki bu anlatılar, yaşamın artık salt biyolojik bir gerçeklik değil, aynı zamanda biyopolitik müdahaleye açık bir tasarım nesnesi hâline geldiğini göstermektedir. Dolayısıyla, belgeselin sunduğu gelecekteki sağlık teknolojileri anlatısı,

Foucault'nun iktidarın bedensel düzeydeki disiplini ile toplumsal ölçekteki biyolojik yönetimi arasındaki çift yönlü yapısını somutlaştırır. İnsan bedeni artık yalnızca tıbbın değil, aynı zamanda iktidarın şekillendirici teknolojilerinin de nesnesidir hem bireysel hem de kolektif düzlemde denetlenen, geliştirilen ve yeniden üretilen bir biyopolitik varlık olarak konumlandırılır.

Semiyotik Analiz :



Şekil 4 Holografik Laboratuvar Ortamı

1. Gösteren

Gelişmiş, steril ve yüksek teknolojili bir laboratuvar ortamı.

Bir kişi (muhtemelen bir bilim insanı veya denek) holografik bir insan vücudu modeline bakıyor.

Model, sindirim, dolaşım veya sinir sistemi gibi organ hatlarını neon renkle vurguluyor.

Arka planda dijital paneller, sağlık göstergeleri ve biyolojik grafikler var.

Mekân, doğayla bütünleşmiş yapay bir çevreyi temsil ediyor (tavana sarkan yeşil bitkilerle teknoloji iç içe).

2. Gösterilen

Bu sahne, insanın biyolojik sınırlarını teknolojiyle aşma çabasını temsil eder. Holografik vücut modeli, insan bedeninin artık doğanın değil, mühendisliğin alanına girdiğini simgeler.
Figürün bedenine bakışı, "kendini yeniden yaratma", "bedeni onarma", hatta "bedeni tasarlama" kudretini ima eder.

3. Gösterge

"İnsan, artık Tanrı'nın değil, teknolojinin yarattığı bir varlıktır."

4. Düz Anlam

Bir kişi holografik bir sağlık panosuna bakıyor.

Bu pano, insan vücudunu ve organ sistemini dijital biçimde gösteriyor.

Görsel, bir sağlık teknolojisi tanıtımı ya da bilimsel bir sunum atmosferine sahiptir.

Düz anlam düzeyinde, bu sadece bir "geleceğin tıp teknolojisi" sahnesidir.

5. Yan Anlam

Bu sahne ve metin birlikte ele alındığında şu yan anlamlar ortaya çıkar:

Bedenin nesneleşmesi: İnsan bedeni, artık duyguların değil, algoritmaların alanıdır.

Sibernetik bütünlük: Doğa ve teknoloji arasında sınır kalmamıştır; insan, biyolojik değil, hibrit bir varlıktır.

Kendini iyileştiren beden: Hastalık artık doğanın değil, mühendisliğin hatasıdır düzeltilebilir, yeniden programlanabilir.

6. Mit

"Teknoloji, insanı kusursuzlaştıracak ve doğanın sınırlılığını ortadan kaldıracaktır."

Bu mit, transhümanizmin merkezindeki kurtuluş inancını temsil eder:
İnsan biyolojisi artık yazgı değil, tasarımdır. Beden, laboratuvarın ve algoritmanın kontrolüne geçmiştir. Yaşlanmak, hastalanmak, ölmek hepsi "düzeltilmesi gereken bir hata" haline gelir.

Dijital teknolojinin gelişimi, transhümanist düşünürleri ölümsüzlüğe ulaşma ve yaşam üzerindeki denetimi artırma ideali yönünde motive etmiştir (Braidotti, 2013: 127). Bu nedenle, biyoloji alanında ölümün zorunlu bir son değil; yalnızca bilim insanlarının ölümün nedenini bulmakta gecikmelerinden kaynaklanan bir durum olduğunu düşünmektedirler (Kaku, 2016: 213). İnsan artık kendi bedeni üzerinde tanrısal bir güç elde etmiş gibidir; organlarını yeniden tasarlayabilir, hastalıklarını ortadan kaldırabilir, hatta biyolojik işleyişini algoritmik bir düzende yeniden kurabilir. Ancak bu durum, yaşamın doğal döngüsünün ve ölümün anlamının teknoloji aracılığıyla yeniden tanımlanması anlamına gelir. İnsanın biyolojik kırılganlığını ortadan kaldırma çabası, aynı zamanda insan olmanın varoluşsal derinliğini, sınırlılıktan kaynaklanan anlamını da silikleştirmektedir. Böylece teknoloji, bedeni kurtarırken özneyi makineleşen bir varoluş biçimine indirger.

Gelecekte sağlık belgeselinin ilerleyen dakikalarında organ nakillerinin teknoloji aracılığıyla nasıl değişkenliğe uğradığı hakkında bilgi veriyor ve şu şekilde devam ediyor;'' Hastadan çok küçük doku biyopsisi alıyoruz bir pulun yarısından daha az sonra hücreleri vücut dışında büyütüyoruz. Sonra organa benzeyen üç boyutlu kalıpları yaratıyoruz ve bu yapıyı fırın benzeri bir cihazda olgunlaştırma imkânımız oluyor. Hücreleri kullanıyoruz sonra bu yapıyı çıkararak tekrar hastaya geri takıyoruz. Bu alanda çok büyük adımlar atılmış durumda. 2019' da Tel Aviv' de bilim insanları bir insanın kalbinin anatomik yapısını kusursuz biçimde üç boyutlu yazıcıda yapmayı başardı ancak atlanmaması gereken bir durum vardı kalp minicikti. Bir tavşan kadardı. Bazı vücut parçalarını yazıcıda yazmak daha zordur. Deri gibi düz yapılar açık ara en basitleri bunlar çünkü düzler. Böbrek, kalp gibi olanlar ise en karmaşık olanları. Gelecekte öyle gelişeceğiz ki protezleriniz olacak, duyularınızı, kuvvetinizi, dayanıklılığınızı artırabileceksiniz. Belki Michael Phelps seviyesinde bir kalp sipariş etmek istersiniz. Vücudunuzun her parçası genetik olarak motifliye edilebilir. Bunun arkasında çok da verimli sebepler yatmayabilir mesela çok içki içiyorsunuzdur ve karaciğerinizi geliştirmek istersiniz. Böylece ertesi gün akşamdan kalma olmamak için istediğiniz kadar içebilirsiniz veya geceleri dışarda çok vakit geçiriyorsunuzdur gece daha iyi görebilmek için gözlerinizi geliştirmek isteyebilirsiniz. Daha iyi bir karaciğer, gece görüşü biz varız. Peki vücut parçalarını geliştirme konusunda ne kadar ileri gitmek istersiniz? ABD ordusu bu olasılığı keşfetmeye başladı bile. Savunma Bakanlığının 2019'da Sayborg Asker 2050

adlı raporunda gelecek 30 senede olabilecek dört vücut değişikliğinden bahsediyor. Bunlardan biri askerlerin savaş meydanlarında telepatik olarak iletişim kurmasını sağlayan bir beyin implantı. ABD bu konuda yalnız değil, Çin ve Fransa dahil dünya genelinde ordular askerlerini geliştirmek için teknolojiler araştırıyor. Protezler savaşta askerlerin kapasitesini artırıyor. Ama birçok da etik sorunu beraberinde getiriyor. Savaştan dönen bir askeri düşünün implantını çıkaracak mıyız? Kimliğimizi kaybetmeden ne raddeye kadar ve ne sıklıkla donanımızı ve yazılımımızı değiştireceğiz? Bu tür gelişmelere erişimi nasıl ele alacağız? Talep üzerine organ yaratabilmenin getirdiği en büyük endişelerden biri de yoksulların buna erişememe ihtimali. Yeni teknolojiler gerçekten de çok pahalı. Bu organlar içinde geçerli olacak. Yaşayabilmek için organlara ihtiyaç duyan başka insanlar varken biz silikon vadisinin zengin milyarderleri için geliştiriyoruz. Dünyanın en zengin insanı Jeff Bezos, Pay Pal'ın milyarder kurucusu ortağı Peter Thiel yaşlanma karşıtı teknolojiye milyarlar yatırdı. Kahve devi David Asprey ömrünü uzatmak için tıbbi tedavi gördü. Bu yaşam tarzımız için ne demek buna erişimi olan insanlar sağlıksız yaşam biçimine olup vücutlarını onarma şansına mı sahip olacak? Yani zenginler daha uzun yaşam şansına sahip olup yoksullar ölecek. Zenginler bedenlerini istediği gibi modifiye ederken yoksullarda hayatta kalmanın fiyatını ödeyip ödeyemeyeceğini düşünecek.''



Şekil 5 Askeri Eğitim

1. Gösteren

Ağaçlarla çevrili açık bir alanda, üniformalı çok sayıda genç kadın asker benzeri figür aynı hareketi yapıyor.

Tümü aynı renkte kıyafet giymiş: yeşil pantolon ve tişört.

Dizilmiş, organize olmuş, senkronize şekilde elinde birer küçük bıçak talimat çubuğu tutan bireyler var.

"Bir grup kadın askeri eğitim yapıyor.

2. Gösterilen

Askerî disiplin, bedenin standartlaştırılması ve kontrol edilmesi.

Bireyin silindiği, kolektif bir makinenin parçasına dönüştüğü bir düzen.

İnsan bedeninin "savaş teknolojisi"nin bir aracı hâline gelmesi.

Askerin fiziksel hareketleri, gelecekte metinde anlatılan "biyonik, telepatik, veri tabanlı asker" fikrinin erken bir görsel metaforu hâline gelir.

"İnsan bedeni, devletin veya ordunun ihtiyaçları için şekillendirilen bir teknolojik varlığa dönüştürülüyor."

3. Gösterge

Ordu için dönüştürülebilir, geliştirilebilir "yeni nesil insan" fikri.

4. Düz Anlam

Kadın askerler toplu şekilde savunma/saldırı hareketleri yapıyor.

Bir eğitim ortamı, askeri disiplin, tekrar eden hareketler var.

5. Yan Anlam

Bu düzeyde kültürel-ideolojik anlam katmanları devreye girer:

Bedenlerin eşzamanlılığı, bireyin yok oluşunu, kolektif askeri aklın ve disiplinin bedenleşmiş halini çağrıştırır.

Aynı kıyafet, aynı hareket, aynı ritim, insan bedeninin standartlaştırılması anlamına gelir.

Teknoloji metniyle birleştiğinde fotoğraf, "yükseltilmeye hazır biyolojik ham madde" gibi bir çağrışım üretir.

Fotoğraf, askeri disiplinin gelecekte beyin implantları, güçlendirilmiş protezler, genetik müdahaleler gibi biyo-teknik güçlerle birleşme ihtimalini ima eder.

Bu yan anlamda:Asker artık sadece savaşan kişi değil; tasarlanabilir, "upgrade" edilebilir bir savaş makinesidir.

6. Mit

“Geliştirilmiş asker, geleceğin kaçınılmaz insanıdır.”

İnsan bedeni teknoloji için ham maddedir.

Asker artık biyolojik bir varlık değil; donanım ve yazılımla geliştirilebilir bir platform gibi görülür.

Söylem Analizi :

Transhümanist bakış açısında fotoğraftaki senkronize askerî bedenler, insanın biyolojik sınırlarının teknolojik müdahalelerle aşılabileceği inancının militarize edilmiş bir örneğini çağrıştırmaktadır. Metinde geçen “cyborg asker”, “telepatik iletişim”, “implantlarla geliştirilmiş savaşçılar” gibi ifadeler, transhümanizmin insan bedenini sadece tedavi edilecek bir organizma değil, yükseltilecek bir teknoloji platformu olarak gördüğünü ortaya koyar. Bostrom’un belirttiği gibi transhümanist düşünce, insanın fiziksel ve bilişsel kapasitesini radikal biçimde arttırmayı ilerlemenin doğal bir parçası olarak görür (Bostrom, 2005). Bu bağlamda fotoğrafta yer alan disipline edilmiş, aynı hareketi yapan bedenler, gelecekte biyoteknolojik olarak iyileştirilmiş askerlerin proto-görseli hâline gelir. Askerî eğitim, artık yalnızca fiziksel performansa değil, bedenin genetik ve teknolojik olarak optimize edilmesine dayanan bir gelecek tasavvurunun habercisi olur.

Biyoiktidar, denetimci iktidarın ardından ortaya çıkan ve onunla tamamen çatışmayan, aksine onu içeren ve kısmen dönüştüren bir iktidar formudur. Bu yeni iktidar biçimi, disipliner teknikleri tamamen dışlamaz; aksine onları kendi işleyişine entegre ederek yeniden yapılandırır. Ancak burada önemli olan, her iki iktidar modelinin farklı araç ve stratejilerle işlediğidir. Disiplinci iktidar, insanları bireysel bedenler düzleminde ele alır; onları gözlemlemeye, eğitmeye, üretken kılmaya ve gerektiğinde cezalandırmaya odaklanır. Bu model, çokluğu oluşturan bireyleri ayrı ayrı düzenleme amacını taşır. Buna karşın, biyoiktidar, bireyin kendisinden ziyade onun yaşamına ve türsel özelliklerine yönelir. İnsanları doğum, ölüm, üretim ve hastalık gibi biyolojik süreçler üzerinden tanımlar ve onları bir nüfus kitlesi olarak kavrar. Bu nedenle biyoiktidarın uygulama alanı, bireysel bedenler değil; yaşamın sürekliliğini ve istatistiksel düzenini belirleyen toplu biyolojik olgulardır. Böylece, iktidar teknolojilerinin tarihsel gelişiminde önce bireyselleştirici, disipline edici bir model ortaya çıkmış; ardından ise bu modelin ötesine

geçerek tür-insanı esas alan, daha bütüncül ve yaygın bir yönetim biçimi olarak biyoiktidar sahneye çıkmıştır (Foucault, 2013: 248).

Belgeselde sunulan teknolojik gelişmeler kişiye özel organ üretimi, genetik olarak geliştirilmiş beden parçaları, savaşta kullanılmak üzere geliştirilen sayborg implantlar ve zengin elitlerin yaşam süresini uzatmaya yönelik müdahaleleri Michel Foucault'nun biyoiktidar kavramı çerçevesinde analiz edildiğinde, modern iktidarın yaşamı yönetme biçimlerinin yeni teknolojik uzantılarına dönüştüğünü göstermektedir. Foucault'nun tanımıyla biyoiktidar, klasik disipliner iktidarın ardından ortaya çıkan ve onu dışlamadan içine alan; bireysel bedenin ötesine geçerek, yaşamın tamamına yönelik bir yönetim stratejisi geliştiren iktidar biçimidir. Biyoiktidar, bedenleri gözlemleyip eğitmekten ziyade, yaşamı düzenlemeye, denetlemeye ve dönüştürmeye odaklanır**.** Bu yeni iktidar biçimi, bireylerin doğrudan denetimiyle değil, onların biyolojik varlıkları üzerinden kitle düzeyinde istatistiksel ve teknolojik müdahalelerle işlerlik kazanır (Foucault, 2013: 248-255). Belgeselde tarif edilen "hastadan hücre alıp laboratuvarda organ üretmek", "Michael Phelps seviyesinde kalp siparişi vermek" ya da "gece görüşlü gözler" gibi örnekler, bireyin biyolojik kapasitesinin yalnızca tedavi değil, optimizasyon **ve** performans artırımı amacıyla dönüştürüldüğü bir biyoiktidar evresine işaret eder. Artık bedenler yalnızca sağlıklı olmak için değil, yarışmak, dayanmak, üstünleşmek ve verimlileşmek için düzenlenmektedir. Bu da, disipliner iktidarın bireyleri üretken kılma hedefiyle biyoiktidarın yaşamı mühendislik yoluyla yeniden üretme stratejisinin birleştiği noktayı temsil eder. Belgeselin ele aldığı en çarpıcı noktalardan biri, bu ileri düzey tıbbi ve biyoteknolojik müdahalelere kimlerin erişebileceği sorusudur. Jeff Bezos ve Peter Thiel gibi süper zenginlerin "ölümsüzlüğe yatırım yapması" örneği, biyoiktidarın sınıfsal bir biçimde işlediğini, yaşamın yönetimi ile ölümün ertelenmesi arasındaki ayrıcalığın **s**ermaye temelli belirlendiğini gösterir. Bu bağlamda, biyoiktidar yalnızca sağlık, yaşam ve üretkenliğin denetimiyle sınırlı kalmaz; aynı zamanda yaşam hakkının dağıtımı ve yeniden üretimi konusunda da belirleyici olur. Böylece Foucault'nun ifade ettiği gibi, biyoiktidar bir yaşamı "yaşanabilir" ya da "yaşanamaz" kılma kudretine sahip olur. ABD Savunma Bakanlığı'nın "Sibernetik Asker" projeleri ve orduların insan bedenini savaş koşullarına adapte edebilmek için yürüttüğü araştırmalar, biyoiktidarın Militarize Edilmiş Biçimini gözler önüne serer. Foucault'nun belirttiği üzere, modern iktidar artık yalnızca yaşamı düzenlemekle kalmaz, aynı zamanda onu ölümle yönetmeye de başlar: yaşatılacak

bedenler ile gözden çıkarılacak bedenler arasında bir ayrım oluşturur. Sayborg askerler teknolojisinin geliştirilmesi, bu ayrımı derinleştirirken; "etik dışlanmışlıklar" ve "kimlik erozyonları" gibi yeni sorun alanları yaratır. Belgeselde sunulan anlatı, insan bedeninin biyolojik sınırlarının aşılması ve yaşamın mühendisliğe tabi kılınması sürecinde biyoiktidarın çağdaş bir görünüme büründüğünü ortaya koyar. Foucault'nun kavramsallaştırdığı gibi, artık iktidar yalnızca bedenin disipline edilmesinde değil, yaşamın tasarlanabilir bir proje olarak yeniden kurgulanmasında işlevseldir. Ancak bu yeni çağ, beraberinde eşitsizlikleri derinleştiren, etik soruları çoğaltan ve yaşamı metalaştıran bir biyoiktidar evresine de işaret etmektedir.

Belgeselde anlatılan insan bedeninin biyoteknolojik dönüşümü, organ üretimi, genetik modifikasyon ve askeri uygulamalar gibi unsurlar, transhümanizm ideolojisinin günümüzde aldığı biçimi tartışmaya açmaktadır. Gelecekte Sağlık belgeselinde sunulan biyoteknolojik gelişmeler, insan bedeninin sınırlarının aşılabileceği, ölümün ertelenebileceği ve bireyin kendi fiziksel kapasitesini yeniden tasarlayabileceği bir gelecek tahayyülü sunar. Bu anlatı, doğrudan doğruya transhümanist ideolojinin temel önermeleriyle örtüşmektedir. Transhümanizm, insan doğasının teknolojik araçlarla aşılabileceğini, insan kapasitesinin bilişsel, fiziksel ve duygusal açıdan artırılmasının mümkün ve etik olduğunu savunan bir düşünce sistemidir (Bostrom, 2005). Ancak bu yaklaşım, beraberinde ciddi etik, politik ve sosyoekonomik sorunları da gündeme getirmektedir. Belgeselde yer alan "Michael Phelps seviyesinde kalp siparişi", "karaciğeri geliştirerek daha fazla içki içebilme", ya da "gece görüşlü gözler" gibi örnekler, transhümanist tahayyülün yalnızca tedaviye değil, norm ötesi bir geliştirmeye odaklandığını göstermektedir. Bu noktada insan bedeninin bir "tasarım nesnesi" haline gelmesi, onu yalnızca biyolojik değil, piyasa temelli bir varlığa dönüştürür. Böyle bir dönüşüm, insan bedenini etik sınırlar içinde değil, tüketim ve performans odaklı beklentiler doğrultusunda şekillendirir. Daha da önemlisi, belgeselin son bölümlerinde vurgulanan erişim problemi, transhümanist pratiklerin derin bir sınıfsal eşitsizlik üretme potansiyelini gözler önüne serer. Jeff Bezos, Peter Thiel ve David Asprey gibi ultra-zengin figürlerin ölümsüzlük, gençlik ve güç takıntısıyla bedenlerini yeniden tasarlarken; sağlık hizmetlerine ulaşamayan ya da organ bekleme listelerinde hayatını kaybeden kitleler arasında uçurum giderek büyümektedir. Böylece transhümanist söylem, biyolojik ayrıcalığı sermaye ile satın alınabilir hale getirerek, yaşam hakkının neoliberal bir

ayrıcalığa dönüşmesine neden olur. Bu durum, Giorgio Agamben'in "çıplak hayat" kavramını anımsatacak biçimde, bazı yaşamların teknolojik olarak sürdürülebilir, diğerlerinin ise gözden çıkarılabilir olmasına zemin hazırlar. Ayrıca, belgeselde sunulan askeri uygulamalar, transhümanizmin militarist bir boyut kazandığını da göstermektedir. ABD Savunma Bakanlığı'nın Sayborg Asker 2050 raporunda yer alan beyin implantları ve telepatik iletişim gibi örnekler, yalnızca insan bedeni değil, özneleşme biçimlerinin de radikal biçimde değiştirilebileceğini ima eder. Bu durum, felsefi anlamda transhümanizmin "insan sonrası (posthuman)" varoluşuna doğru evrildiğini, ancak bunun politik ve etik yönetişiminin henüz inşa edilmediğini ortaya koyar. Belgesel, transhümanist ütopyanın teknik imkânlarını gösterse de, bu ütopyanın kimin için, ne pahasına ve ne tür etik maliyetlerle gerçekleşeceğini sorgulamaz. Bu durum, teknolojik ilerlemenin nötr olmadığı; aksine iktidar, sermaye ve normatif değerlerle iç içe geçtiği gerçeğini göz ardı eder. Dolayısıyla, transhümanist projelerin sadece insanın evrimsel sınırlarını aşmakla ilgili değil, aynı zamanda insanlığın kimliğini, eşitlik anlayışını ve etik sorumluluğunu nasıl dönüştüreceği sorusu etrafında yeniden değerlendirilmesi gerekir.

Semiyotik Analiz :



Şekil 6 Laboratuvarda Deney Düzeneği

1. Gösteren

Beyaz laboratuvar önlüğü giymiş bir bilim insanı.

Elinde pembe renkte, organ veya doku benzeri bir biyolojik örnek tutuyor.

Arka planda steril, kapalı bir laboratuvar ortamı ve deney düzeneği mevcut.

Bilim insanı dikkatle, özenle çalışıyor deneysel bir eylem anı betimlenmiş.

Bu görsel, bilimsel üretim sürecini, yani laboratuvarda "yaşam yaratma" anını temsil eder.

2. Gösterilen

Görsel, biyoteknolojinin insan bedenine müdahale edebilme gücünü simgeler. Bilim insanının elindeki pembe madde, sıradan bir hücre değil, "yaşamın yeniden inşası"nı temsil eder. Metinde geçen "hastadan alınan dokularla üç boyutlu organ üretmek" ifadesi, bilimin doğayı taklit eden değil, doğanın yerine geçen bir üretim sürecine dönüştüğünü gösterir.

Bu bağlamda gösterilen şudur: "Bilim, insan bedeninin sınırlarını yeniden yazabilen yeni bir yaratıcı güç haline gelmiştir." İnsan artık doğanın ürünü değil; kendi dokularını, organlarını ve hatta genetik özelliklerini yeniden tasarlayabilen bir biyoteknolojik öznedir.

3. Gösterge

"İnsanın doğaya üstün gelen teknolojik yaratıcıya dönüşmesi."

4. Düz Anlam

Bir bilim insanı laboratuvar ortamında çalışıyor.

Küçük bir doku örneği inceleniyor.

Bilimsel araştırma ve deney süreci görüntüleniyor.

Bu düzeyde anlam, yalnızca gözle görülenin betimlenmesidir: "Bilimsel bir çalışma anı."

5. Yan Anlam

Metin ve görsel birleştiğinde şu yan anlamlar ortaya çıkar:

Tanrısal yaratımın insan eline geçmesi: "Organ basımı" ifadesi, insanın doğanın üretkenliğini taklit etmesinin ötesine geçip Tanrı rolünü üstlenmesini ima eder.

Bedenin modülerleşmesi: Kalp, karaciğer, göz gibi organların “sipariş verilebilir” hale gelmesi, insan bedenini bir makineye indirger.

Etik sınırların belirsizleşmesi: “İçki içip karaciğerinizi geliştirebilirsiniz” örneği, bilimin etik sınırdan koparak arzuların hizmetine girmesini temsil eder.

Tüketilebilir beden: Artık beden, özneye ait değil, bireysel istek ve piyasa dinamiklerine açık bir nesnedir.

Söylem Analizi :

Belgeseldeki sahne, transhümanizmin “insan bedeninin evrimsel sınırlarının teknoloji yoluyla aşılması gerektiği” iddiasının görsel temsilidir. Transhümanist yaklaşım, insan bedenini değiştirilebilir, geliştirilebilir ve hatta sipariş edilebilir bir proje olarak görür (Bostrom, 2005). Bilim insanının laboratuvarda yapay organ üretmesi, insan bedeninin biyolojik bir bütünlük olmaktan çıkıp modüler, müdahale edilebilir ve optimize edilebilir bir nesne haline geldiği fikrini destekler. Bu bakış açısına göre ölüm bir kader değil, yalnızca çözülmesi gereken teknik bir problemdir; beden ise geliştirilebilir bir makinedir. Ancak bu perspektif, insanın ontolojik değerini biyolojik kapasitesine indirgeme riski taşır. İnsan, teknoloji sayesinde daha güçlü veya dayanıklı olabilir, ancak bu süreçte beden yalnızca bir tasarım nesnesine dönüşür. Transhümanizm, özgürlüğü bedeni aşmakta görürken, aslında özenenin kendi bedenine yabancılaşmasını da beraberinde getirebilir.

Belgesel anlatısında organ nakillerinin gelecekte nasıl bir hal alacağı konusunda bilgilendirmeler devam eder ve şu cümlelerle ilerler; ‘’ Uzun vadede organ nakillerinin ortalama maliyeti düşürecek ve ölümün eşiğindeki hastalar için oyunun kuralını değiştirecek. Ama mesele seçerek yeni vücut parçalarını yapmak olduğunda durum değişebilir. Bu her tür işlemi yaptırabileceğiniz vahşi batı haline mi gelecek? Hatta şöyle bile olabilir daha sağlıklı yaşlanma açısından 60,70,80,90 yaşında olsanız bile geliştirme imkânınız olacak ve 16 yaşında olduğunuz kadar aktif olabileceksiniz. Bu fazladan dayanıklılık hayatın tüm yönlerini etkileyebilir. 60’lı yaşların başlarında emekliliği yaklaşan biri olabilir gelecekte bunu karşılayabilecek kadar zengin olduğundan emekli olmak istemez. Ve 25 yaşındaki haline dönmek için vücudunu yenileme imkânı olabilir böylece yeni mezun olmuş birinden daha uzun çalışabilir. Peki patronunuz sizi yenilemek

için faturayı öderse? Belli işleri yapmak için daha çok emek gerektiğinden şirketler belli transplantları taktırmayı şart koşabilir. Geçiminiz buna bağlı olabilir. Mesela pilotlar ve cerrahlar biyolojik olarak değiştirilip daha fazla çalıştırılabilir. Ve patron vücudunuzun yenilenmesi parasını verirse o parçanın sahibi kimdir? Şirket diyor ki sözleşme doldu organları geri alacağız dediğini düşünsenize!"

Feodal toplum yapısında siyasi iktidarın işleyişi, esasen yoksul kitlelerin senyörlere yani mülkiyeti elinde bulunduran soylulara vergi vermesi ve onlar adına askerlik yapması esasına dayanıyordu. Ancak bu dönemde, bireylerin gündelik faaliyetleri ya da yaşam tarzları iktidarın ilgi alanı içinde yer almıyordu. Siyasal iktidar için önemli olan, bireylerin kendileri değil; sahip olunan topraklar, bu topraklarda yaşayan topluluklar ve bu toplulukların oluşturduğu aile birimleriydi. Birey, bu anlamda görünmezdi; doğrudan iktidarın bakışına konu olmazdı. Ancak tarihsel bir kırılma noktasıyla birlikte bu durum değişmiştir. Kapitalist üretim tarzının yaygınlaşmasıyla birlikte, üretimin azami ölçüde artırılması, işgücünün verimli şekilde örgütlenmesi ve toplumsal düzenin korunması ön plana çıkmıştır. Bu süreçte, iş bölümüne göre bireylerin belirli görevlere atanması zorunlu hale gelmiş; aynı zamanda halkın direniş, itaatsizlik ya da başkaldırı biçimindeki kolektif tepkileri, kapitalist düzenin işleyişini tehdit eder hale gelmiştir. Dolayısıyla, artık her bireyin tek tek gözetlenmesi, denetlenmesi ve düzenlenmesi bir zorunluluk halini almıştır. Modern iktidar bu noktada, yalnızca toplulukları değil, bireyin kendisini doğrudan gözetim ve disiplin nesnesi haline getirmiştir (Foucault, 2007: 157). Belgesel anlatısında dile getirilen "gelecekte organların yenilenmesi", "çalışma yaşamının biyolojik olarak uzatılması" ve "şirketlerin vücut parçalarını finanse edip sahiplik talep etmesi" gibi senaryolar, Michel Foucault'nun disiplinci iktidardan biyopolitik düzene geçiş çerçevesinde düşündüğü yönetimsellik biçimleriyle doğrudan ilişkilendirilebilir. Bu bağlamda, anlatı biyopolitika ile transhümanizm arasındaki kesişimi görünür kılmakta; bireyin bedeninin sadece bir üretim aracı değil, aynı zamanda yönetilen, optimize edilen ve mülkiyete konu olan bir sermaye birimi haline geldiğini ortaya koymaktadır. Foucault'ya (2007:157) göre, feodal toplumlarda bireyler iktidarın doğrudan izleme nesnesi değilken, kapitalist üretim tarzıyla birlikte bireylerin tekil olarak gözetlenmesi ve denetlenmesi zorunlu hale gelmiştir. Bireyin "ne yaptığına" ilişkin bu denetim, zamanla yalnızca davranışsal bir kontrol değil, bedensel kapasitelerin artırılması, dayanıklılığın yönetilmesi ve üretkenliğin sürdürülmesi amacıyla biyopolitik bir yatırım alanına

dönüşmüştür. Belgeselde geçen, yaşlı bireylerin yeniden gençleştirilmesi, pilot ve cerrah gibi çalışanların performansa dayalı biyolojik olarak "yeniden tasarlanması" bu durumun çağdaş yansımasıdır. Artık iktidar, sadece norm koymakla kalmayıp, yaşamın sürekliliğini ve verimliliğini teknik araçlarla yeniden düzenlemektedir. Transhümanizm, insanın biyolojik sınırlarını teknolojiyle aşmayı hedefleyen bir düşünce sistemidir. Ancak bu sistem, salt bir bireysel gelişim aracı değil, aynı zamanda emek rejimlerinin bir uzantısına dönüşme potansiyeline sahiptir. Belgeseldeki "patronunuz vücudunuzu yenileme faturasını öderse parçanın sahibi kim olur?" sorusu, transhümanist teknolojilerin mülkiyet**,** emek ve biyo-iktidar ilişkileriyle nasıl iç içe geçtiğini göstermektedir. Organların veya bedensel işlevlerin yeniden üretilebildiği bir gelecekte, emek gücü yalnızca zihinsel ya da fiziksel değil, aynı zamanda biyolojik sermaye haline gelir. Böylece çalışanların bedenleri, işverenin yatırım nesnesi haline gelerek, neoliberal biyopolitik stratejilerin doğrudan denetimi altına girer. Foucault'nun modern iktidarın bireyin doğrudan gözetimi üzerine inşa edildiğine dair tespitleri, bu bağlamda bedensel ömrün yeniden programlanması fikriyle birleşmektedir. "Organlarınızı kullanmak için şirketiniz size sponsor olabilir ama görev süreniz dolduğunda onları geri alabilir" şeklindeki distopik anlatı, modern biyopolitikanın bir adım ötesine geçerek, yaşamın ve bedenin kiralanabilir, devredilebilir, parçalanabilir bir kaynak olarak ele alındığını gösterir. Burada insan bedeni, artık yalnızca çalışma yaşamının öznesi değil; teknolojik, hukuki ve ekonomik müdahalelerin nesnesi haline gelmiştir.

6.4.3. Spor Belgeselinin Konusu

Gelecekte belgeseli Spor bölümü, atletizmin teknolojiyle nasıl yeniden şekilleneceğini hızlı bir turla anlatıyor: yapay zekâ destekli antrenman ve maç içi analitik, giyilebilir sensörlerle gerçek zamanlı biyometri, sakatlanmayı önleyen akıllı ekipmanlar ve dış iskelet implant gibi "insanı artıran" çözümler. Seyir tarafında artırılmış gerçeklik yayınları, kişiselleştirilmiş içerik ve veri odaklı taraftar deneyimleri öne çıkarken; bölüm, teknolojik doping, adalet eşitlik ve veri mahremiyeti gibi etik tartışmaları da masaya koyuyor. Kısacası, sporun hem performans hem de izleyicilik bakımından laboratuvarlaşan, veriyle yönetilen bir geleceğini tanıtıyor.

Netflix'in The Future Of adlı belgesel dizisi, teknolojik gelişmelerin bireysel ve toplumsal yaşama dair temel alanlarda nasıl dönüşümler yaratacağını tartışan özgün bir

yapıdır. Dizinin *"Sports"* (Spor) başlıklı bölümü, sporun yakın gelecekte alabileceği biçimleri, yeni teknolojilerin oyun dinamiklerini, atletik performansı ve taraftar deneyimini nasıl yeniden şekillendireceğini ele almaktadır. Bu bölümde, geleneksel spor anlayışının ötesine geçilerek hem fiziksel hem dijital ortamlarda gerçekleşen yeni spor formlarının (örneğin e-spor ve karma gerçeklik tabanlı etkinlikler) yükselişi irdelenmektedir.

Belgesel, öncelikle sporcu performansının artırılmasında yapay zekâ destekli analiz sistemlerinin, biyosensörlerin ve genetik mühendisliğin rolünü ele alır. Giyilebilir teknolojiler sayesinde gerçek zamanlı olarak izlenen biyometrik veriler, yalnızca antrenman süreçlerini değil, sakatlık risklerini azaltma ve kişiye özgü performans optimizasyonunu da mümkün kılmaktadır. Bu gelişmeler, sporun doğallığına ilişkin etik soruları gündeme getirirken, "insan" performansının sınırlarının teknoloji aracılığıyla yeniden tanımlandığını ortaya koyar.

Bölüm ayrıca izleyici deneyiminin dönüşümünü de tartışmaya açar. Gelişmiş sanal gerçeklik sistemleri, artırılmış gerçeklikli yayınlar ve interaktif platformlar aracılığıyla taraftarlar yalnızca pasif izleyiciler değil, etkin katılımcılar hâline gelmektedir. Bu dönüşüm, sporun sosyolojik işlevleri açısından önemlidir; zira spor, artık yalnızca fiziksel mekânda kurulan kolektif kimliklerin değil, aynı zamanda dijital evrende inşa edilen toplulukların da temel bir bileşeni hâline gelmektedir. Belgeselin bu bölümü, sporun neoliberal düzende endüstriyel bir sektör olarak nasıl yeniden yapılandığını da ortaya koyar. Büyük veri, sponsorluk algoritmaları ve küresel medya akışları aracılığıyla spor, hem bireyin bedeni hem de kitlesel dikkat üzerinden şekillenen bir ekonomi haline gelir.

Sonuç olarak *"Spor"* bölümü, sporun geleceğini yalnızca teknik gelişmeler üzerinden değil; toplumsal, kültürel ve felsefi dönüşümler bağlamında da irdeleyen çok katmanlı bir yapım olarak öne çıkar. Spor sosyolojisi, beden politikaları, medya çalışmaları ve etik alanlarında çalışan araştırmacılar için dikkate değer bir tartışma zemini sunmaktadır.

6.5.4.1. Spor Belgeselinin Söylem ve Semiyotik Analizi : Bulgu ve Değerlendirmeler

Söylem Analizi :

Günümüzde spor yalnızca fiziksel performansa dayalı bir etkinlik olmaktan çıkarak, biyoteknoloji, yapay zekâ, veri analitiği ve nörobilim gibi çok çeşitli alanların

kesişiminde yeniden tanımlanmaktadır. Netflix'in "Gelecekte" (The Future Of) belgesel serisinin spor temalı bölümü, bu dönüşümün ileri projeksiyonlarını sunarak, sporun geleceğinde insan bedeni ile teknolojinin nasıl bütünleşeceğine dair çarpıcı öngörülerde bulunmaktadır. Belgesel, gelişmiş performans izleme cihazları, genetik mühendislik, yapay zeka destekli antrenman sistemleri ve nörolojik artırıcılar gibi araçların sporcunun yetkinliklerini artırmakla kalmayıp, aynı zamanda sporun doğasını, kurallarını ve rekabet yapısını da kökten değiştireceğini ileri sürmektedir. Bu bağlamda, sporun geleceği yalnızca teknik bir gelişme alanı değil; etik, sosyal ve ekonomik yönleriyle de tartışmaya açılması gereken çok katmanlı bir dönüşüm süreci olarak ele alınmalıdır. Belgeselde sunulan anlatı, posthümanist ve transhümanist yaklaşımlar çerçevesinde bedenin yeniden tasarlanabilirliğine, veriye indirgenmiş performans analizlerine ve insan-makine sınırlarının belirsizleşmesine odaklanarak, sporun geleceğine dair eleştirel bir bakış geliştirme imkânı sunmaktadır.

Belgeselin ilk dakikalarında şu ifadelere yer verilmektedir; 2107 Ultra Halter Şampiyonasına hepiniz hoş geldiniz. Sınırsız gelişim ürünlerine izin verilmesinin üzerinden 10 yıl geçti. Sıradaki sporcumuz çıtayı yükseltiyor ve 2226 kg kaldırarak dünya rekoru kırmaya çalışıyor. Ama ona kaslarından çok daha fazlası destek oluyor. Evet ilk burada seyrettiniz yeni bir dünya rekoru. Geleceğe hoş geldiniz. Teknoloji dolu spor dünyası yapay zekâ, robotik kodlama, biyomühendisliğin çıtayı yeni bir zirveye çıkardığı inanılmaz bir dünya. Ama tüm bu gelişmelerle kendimize şunu sormalıyız. Profesyonel sporcuları insan ötesi bir şeye dönüştürmeye hazır mıyız? Spor severler olarak en sevdiğimiz spor yıldızlarının rekorlar kırıp sınırları zorladığını görmek isteriz. Tüm mesele insan vücudu konusunda kimsenin yapamadığını yapmak. Gelecekte sporcuların sakatlık geçirmemesini sağlayacak yeni ve güçlü araçlar olacak. Daha iyi bir yapay zekâ sistemimiz varsa oyuncularınız pek sakatlanmaz. Sevdiğiniz sporlara yüksek teknoloji yorumu katılacak. Dış iskeletle insan performansınızda görülmemiş en büyük geliştirmeyi yaptık. Bilim sentetik implantlarla insan vücudunu görülmemiş alanlara taşıyacak. Hatta diğer türlerden ilham alabiliriz. Diz altı kirişinizi çekmeden vücudunuzu parçalamadan daha hızlı koşmanıza imkân veren yeni teknolojiler. Ama bununla beraber tartışmalarda olacak. Teknolojik doping diye bir şey var mı? Sporcular ve vücutları arasındaki çekişmeyi mi seyrediyoruz yoksa bilim insanları, mühendisler arasında ki çekişmeyi mi?

Michel Foucault'ya göre, 17. yüzyıldan itibaren yaşam üzerinde kurulan iktidar iki temel doğrultuda evrilmiştir. Bu doğrultulardan ilki, bedeni bir makine gibi ele alan ve bireyin disiplin altına alınmasına yönelik stratejiler geliştiren bir yapıdır. Bu iktidar formu, bedensel davranışların eğitilmesi, bireysel kapasitelerin artırılması, güçlerin etkinleştirilmesi ve bedenin üretkenliğinin optimize edilmesi yoluyla, bireyi ekonomik ve siyasal sistemlere entegre etmeyi hedefler. Foucault, bu düzenleme biçimini "bedenin anatomo-politiği" olarak tanımlar.

İkinci hat ise, 18. yüzyılda belirginleşen ve bireysel bedenden ziyade, toplumsal yaşamı şekillendiren biyolojik süreçleri merkeze alan bir iktidar formudur. Bu yaklaşım, doğum oranları, ölüm oranları, ortalama yaşam süresi ve sağlık düzeyi gibi nüfusa ilişkin istatistiksel veriler üzerinden işleyen, yaşamı düzenlemeye ve korumaya odaklanan bir yönetim tarzıdır. Foucault, bu yapıyı "nüfusun biyo-politiği" olarak adlandırır. Bu ikinci form, bireysel değil kitlesel yaşamın sürekliliğini ve kalitesini önceleyen bir iktidar teknolojisine karşılık gelir (Foucault, 2003: 102) . Belgeselin spor bölümünde çizilen tablo, insan bedeni üzerindeki teknolojik müdahalenin ulaştığı noktayı, yalnızca performans artışı değil, aynı zamanda biyolojik sınırların aşılması üzerinden kurgulamaktadır. Sentetik implantlar, dış iskelet sistemleri, yapay zekâ destekli antrenmanlar ve biyomühendislik aracılığıyla bedenin "sınırsız gelişim" potansiyeli, sporun öznesini insan biyolojisinin dışına taşıyarak transhümanist bir varlık düzeyine konumlandırmaktadır. Bu anlatı, Michel Foucault'nun modern iktidar analizleri bağlamında değerlendirildiğinde, özellikle anatomo-politika ve biyopolitika kavramlarıyla yakından ilişkilidir. Foucault (2003: 102), anatomo-politiği, bireysel bedenin eğitilmesi, disipline edilmesi ve verimliliğinin artırılmasıyla ilgili iktidar teknikleri olarak tanımlar. Belgeselde yer alan sporcuların teknolojik destekle sakatlanmadan daha hızlı, daha güçlü ve daha uzun süre performans göstermesi, tam da bu anatomo-politik müdahale biçimlerinin yeni teknolojiler aracılığıyla güncellenmiş hâlidir. Öte yandan, bu bireysel performans artırımı, yalnızca bedensel sınırların ötesine geçmeyi değil, aynı zamanda daha geniş ölçekte nüfusun biyolojik yönetimini de beraberinde getirmektedir. Sporcuların sağlık düzeylerinin sürekli izlenmesi, yapay zekâ ile fizyolojik verilerin analiz edilmesi ve istatistiksel olarak daha uzun kariyer sürelerinin planlanması, Foucault'nun tanımladığı biçimiyle biyopolitikanın spor alanına sızmış hâlidir**.** Spor, artık sadece bireysel rekabetin değil, yaşamın teknik ve istatistiksel olarak

yönetildiği bir biyopolitik alan hâline gelmiştir. Transhümanist tahayyül bu noktada devreye girer. Belgeselde sunulan "insan ötesi" sporcu figürü, sadece fiziksel kapasitenin artırılması değil, aynı zamanda insan bedeninin türsel sınırlarının aşılmasını da ima eder. Ancak burada etik bir açmazla karşı karşıyayız: Spor artık yalnızca sporcunun değil, sporcunun arkasındaki mühendislerin, biyoteknoloji firmalarının ve algoritmaların performans alanıdır. Bu durum, sporun öznesini bir insan olmaktan çıkararak, mühendislik nesnesine dönüştürür. Sorulması gereken soru da belgeselin sonunda dile getirildiği gibidir: Artık sporcular mı yarışıyor, yoksa biyoteknoloji laboratuvarları mı rekabet hâlinde? Ayrıca, transhümanist spor anlayışı, yalnızca bireysel gelişim imkânları değil, aynı zamanda eşitsizlik ve tahakküm ilişkilerini de beraberinde getirir. Her sporcunun aynı teknolojik donanıma erişememesi, spor alanında da biyolojik ve teknik elitizmin yükselmesine neden olur. Bu durum, Foucault'nun iktidarın norm koyma ve dışlama süreçlerine dair analizleriyle örtüşür: Kimlerin bu transhümanist gelişime dahil olabileceği ve kimlerin dışarda bırakılacağı, artık yalnızca yetenekle değil, biyopolitik sermayeyle belirlenmektedir. Gelecekte belgeselinin sunduğu ultra-teknolojik spor dünyası, Foucault'nun modern iktidar çözümlemelerinin yeni bir aşamaya taşındığı noktayı temsil eder. Beden hem disipline edilen hem de biyolojik olarak optimize edilen bir iktidar nesnesidir. Ancak transhümanist söylem bu süreci bir adım ileriye götürerek, insan bedenini yeniden tasarlanabilir, sahiplenilebilir ve hatta şirketler tarafından kiralanabilir bir kaynak haline getirmektedir. Böylece spor yalnızca fiziksel rekabetin değil, biyopolitik tahakkümün ve teknolojik eşitsizliğin sahnesi haline gelir.

Semiyotik Analiz :



Şekil 7 Üst İnsan Figürü

1. Gösteren

Görselde yüzü olmayan, sadeleştirilmiş bir figür, devasa kare biçimli yeşilimsi halter plakalarını başının üzerinde kaldırmaktadır. Arka plan turuncu renktedir; sporcu siyah bir kıyafet giymekte ve kıyafetin üzerinde yeşil-neon çizgiler bulunmaktadır. Halterin üzerinde "GRAVIS" yazısı seçilmektedir. Görsel, "LIVE STRENGTH STREAM" yazısıyla bir yayın ekranını andırmaktadır.

2. Gösterilen

Bu sahne, sıradan bir insanın fiziksel sınırlarını aşmış, teknolojiyle desteklenmiş "üst-insan" haline geldiğini ifade eder. Sporcu, artık yalnızca kas gücüyle değil, mühendisliğin ve biyoteknolojinin ürünü olan yapay desteklerle başarıya ulaşmaktadır. Kare biçimli plakalar, doğallığın yerini alan yapay gücü; neon çizgiler teknolojik destekli bedeni; "GRAVIS" yazısı ise yerçekimine meydan okuma isteğini temsil eder. Arka planın parlak turuncusu, enerji, rekabet ve gösteri duygusunu artırarak sporun bir eğlence nesnesine dönüştüğünü ima eder.

3. Gösterge

Tüm bu göstergelerin birleşiminden ortaya çıkan anlam, "teknoloji sayesinde insanın sınırlarını aşması ve doğayı yenmesi" mitidir. Spor artık doğallığın, emeğin ya da kas gücünün değil; yapay zekâ, mühendislik ve biyoteknolojinin zaferidir. Böylece başarı, bireysel çabayla değil teknolojik donanımla ölçülür; insan, makineyle birleşerek "yeni normal" hâline gelir.

4. Düz Anlam

Bir sporcu, ultra halter şampiyonasında devasa ağırlıkları kaldırarak rekor kırmaktadır. Yayın teknolojik bir yarışma atmosferindedir.

5. Yan Anlam

Bu sporcu artık "doğal bir insan" değildir; biyomühendislik, dış iskelet ve yapay zekâ desteğiyle "üst-insan" hâline gelmiştir. Spor bir "bilimsel proje"ye dönüşmüştür. Seyir, medya, teknoloji ve güç aynı anda kutsanır.

6. Mit

"Teknoloji insanı sınırsızca geliştirir ve doğa sınırlarını aşmak insana özgüdür.**"** Bu mit, insanın kendi biyolojik sınırlarını aşmasını normalleştirir; spor artık doğallığın değil, mühendisliğin zaferidir. Rekorun kahramanı kaslar değil, kodlardır.

Söylem Analizi :

Posthümanizm, insanın diğer varlık biçimleriyle kurduğu çok yönlü ilişkilere ve bu ilişkilerin karşılıklı bağlılığına dikkat çeker. Bu yaklaşıma göre insanın varoluşu, diğer canlılardan ya da varlıklardan tamamen ayrı, bağımsız bir yapı değildir. İnsan, ötekisi olarak gördüğü tüm varlıklarla sürekli bir etkileşim ve iç içelik hâlindedir. Dolayısıyla insan, birçok farklı varoluş biçiminin oluşturduğu karmaşık bir ağın parçasıdır ve varlığı bu ilişkiler ağına bağlı olarak sürer. İnsan hiçbir zaman tamamen "saf" veya "yalıtılmış" bir varlık olmamış; her zaman "öte-insan" olarak, yani kendini aşan bir biçimde var olmuştur. Uzay ve zamanda varlık göstermek, ancak çoklu ontolojik ilişkiler içinde mümkündür ve bu durum "insan" ile "insan olmayan" arasına keskin bir sınır konulmasına izin vermez etmez (Ağın, 2020: 16; Ferrando, 2014; Braidotti, 2014: 152).

Posthümanist bakışa göre insan, hiçbir zaman tek başına, saf bir özne olarak var olmamıştır; her zaman diğer varlık türleriyle iç içe, çok katmanlı bir ağın parçası olmuştur. Bu anlayış, insanı merkeze alan hümanist düşünceyi reddeder ve insanın varlığını teknolojik, biyolojik ve ekolojik etkileşimler içinde tanımlar. Bu açıdan, teknolojinin insan bedenine dâhil edilmesi ya da onunla bütünleşmesi, yalnızca bir ilerleme değil, insanın ontolojik yapısının tarihsel olarak süre gelen dönüşümüdür. Barthes'ın "doğallaştırılmış ideoloji" olarak nitelendirdiği mit kavramı bu noktada devreye girer: teknoloji, insanın doğayı ve kendi sınırlarını aşmasının "doğal" bir sonucu gibi sunulur. Böylece teknolojiye dayalı ilerleme, insanlığın kaçınılmaz kaderiymiş gibi temsil edilir. Sporun doğallıktan kopup mühendislik, biyoteknoloji ve yapay zekâ sayesinde yeniden tanımlanması da bu mitin güncel bir tezahürüdür. Başarı artık insan emeğinin değil, teknolojik donanımın ölçüsüdür; insan, makineyle birleşerek posthüman bir varlık hâline gelir.

Semiyotik Analiz :

Belgesel anlatısında daha sonra şöyle devam eder; Sevdiğimiz sporcular iyi bir performans sergiler, izlemek kadar heyecan verici çok az şey vardır. Bin dokuz yüz seksen altı Dünya Kupası'nda Maradona, yüzyılın golünü atarken spikerlerin ve taraftarların nasıl çıldırdıklarına bakın. Ulusal gurur, eğlence, gerçek dünyadan kaçış. Aaa o hepsini çok seviyoruz. Tıpkı benim gibi etten, kemikten oluşmuş bir insanın neredeyse iki yüz yetmiş kilo kaldırdığını izlemek inanılmaz. Muhteşem. Sporu olan merakımız dört yüz kırk milyar dolarlık bir endüstri yaratıyor. En ileri gelen sporcuların zindeliği ve performansı tarihte hiç olmadığı kadar yüksek durumda. Sevdiğiniz sporcular her zamankinden daha hızlı, güçlü ve uzun. Sakatlandıklarında uzay yolundan çıkmış gibi duran makineler onlara terapi uyguluyor. Burada yer çekimini kaldıran yürüme bantları, su altı yürüme bantları. Ünye odalar, hiperbarik odalar bulunuyor. Sıcak Soğuk ve yoğun oksijenli fiziksel terapiler sporcuların ağrılarını azaltıp, aşırı yorgunluğunu giderebiliyor. Profesyonel spor bir bütün olarak çok daha bilimsel bir hal aldı diye düşünüyorum. Ama yine de bütün bunlara rağmen sakatlıklar hala büyük bir düşman. Açık fiziksel travmaların yanında sporcular için çok üzücü de olabiliyorlar. Benim için mi o? Sahada olamamak çok bozuktu. Çok şey yaşadım. Elbette hayranlar içinde. Sakatlıklar birikince kariyerleri bitebiliyor. Sanırım bu durumu kabullenmenin zamanı geldi. Bugün rekabetçi sporcuların beşte biri sakatlıklar yüzünden skoru bırakmak zorunda kalıyor. Başarının kariyerinde seksen iki dünya şampiyonası zaferiyle beraber kırık kemiklerle yırtılan bağlar gibi sakatlıklar yaşayan yeni sezon gibi. Kariyerimde dokuz büyük ameliyat yaşadım. Bunun üzerinizde çok büyük bir etkisi oluyor. Uzun dönemli riskler sonunda erken emekliliğe zorlamış. Yarışmaya devam etmeyi çok isterdim. Zihinsel olarak eskiden olduğu kadar rekabetçi sayılırım. Ev sahibi takımın sakatlıklar yüzünden en iyi oyuncusunu kenara çekmek zorunda kalmadığı bir dünya düşünün. Justin Heny'nin dirsek yırtılmalarından geri döndüğü, kırık ayaklarından kurtulduğu ve el bileği ve boyun sorunlarını çözdüğü bir dünya. İnsan performansı birliği, yeni ve güçlü bir aracın geleceğin sporcularının sağlığını koruyabileceğine inanırken işin sırrı bir ikiz yaratmaktan. Amaç üstün sporcular için hassas sağlık kararları verebilmek üzere bireyselleşmiş dijital ikizler yaratmak. En sevdiğiniz sezon haftasında omuz bağlarını yırttığını ama üzerinde vücudunun işlemesini sağlayan şeylerle ilgili veriler toplayan alıcılar bulunduğunu düşünün. O sporcunun uyku döngüsü, beslenmesi, hareketleri, hepsi bir bilgisayara işlenir. Tahmin yapan algoritmalar, sporcunun vücudunun dijital bir kopyasını yaratabilir. Sporcunun dijital ikizi en kısa sürede geri dönmek için ne yapılması

gerektiğini, vücudun ihtiyaçlarına göre düzenlenmiş halde tavsiye edebilir. Daha fazla dinlenme mi, yoksa antrenman mı, daha fazla protein mi yoksa karbonhidrat mı? Sporcu tekrar yarışmalara döndüğünde dijital ikizi onun yanında kalır. Yeterli hesaplamayla sporcunun bir sonraki sakatlığını tahmin edebilir ve hatta bunu önleyebilirdi. Profesyonel bir atıcıyla ilgili uygun değişkenleri hesaplayabiliriz ve örnek olarak sporcudaki sakatlık riski nedeniyle vuruş sırasında sonra mı yoksa vuruş sırasının ortasında mı kenara alınması gerektiğine dair karar verebileceğiniz bir senaryo düşünüyoruz. Ama bütün sporcuların verilerini toplamak, sorunlar yaratabilir. Sporcuların gizliliği için ne tür koruma önlemleri gerekecek? Ve bu profesyonel seviyedeyse onları ekonomik açıdan da nasıl koruyacağız? Kontratları tahmin modelinin söylediklerine bağlıysa o tahmin modelinin gerçekten çok güvenilir olması gerekecektir. Dijital İkiz bir sporcunun gelecek sezon kötü performans vereceğini gösterirse, bu kontratını geçersiz sayar mı? Şimdiden sporcuların taktığı aletlerin sonuçlarını görebiliyoruz. Yani en sevdiğimiz golcünün nabzının kaç attığını görme şansımız oluyor. Bu veriler kime ait olur ve bunlarla neler yapılabilir? Birilerin kendilerine ait bilgileri var. Sizi bir nabız ölçer takmanızı isterlerse bu istedikleri şekilde kullanabilecekleri bir bilgi oluyor. Ve bence bu çılgınca bir şey. Şu anda sporcular verilerinin kullanılmasına izin verebiliyor. Ama verilerin rolü sporda gittikçe artarken bu da değişebilir. Ve yapay zekâ bir sporcunun performansını azami seviyeye çıkarabilse dahi yine de onları yenilmez yapamaz. En azından şimdilik. Kilometre hızla giderken tellere çarparsanız ne olursa olsun yaralanırsınız. Hızla fırlatılan cisimler, çarpışan bedenler ve yerçekiminin kaçınılmaz gücüyle spor doğası gereği risklidir. Bugüne kadar sporcular oyun sırasında kendilerini korumak için kasklara, dizlikler gibi önlemlere ve biraz da şansa güvenmişti. Ama gelecekte sevdiğiniz sporcular makineleşmiş bir bacakla sakatlıktan kurtulma konusunda çok daha iyi olabilir. Saintfo Laboratuvarı, dış iskeletler tasarlıyor. İnsan vücudunu taklit eden motorlar, ipler ve alıcılardan oluşmuş giyilebilir robotik sistem vücudunuz hareketlerini üretmek için kaslarınızın ve kemiklerinizin rolünün bir kısmını üstleniyorlar. Dış iskeletleri her türlü benim kurgu filmimde görebilirsiniz. Ama gittikçe daha da gerçek hale geliyorlar. Genelde hareket kabiliyeti sınırlı olan insanlara yardım için kullanılıyor olsalar da bir sporcuyu kariyer bitiren bir sakatlıktan da kurtarabilirler. Bir kayakçı olduğunuzu ve bir yamaçtan son derece hızlı şekilde inerken bir yere takıldığınızı düşünün. Vücudunuzun hareket üretmek için kaslarınızın ve kemiklerinizin rollerinin bir kısmını üstleniyordur. Ve dış iskeletler geleceğin sporcularının daha az yıpranmayla, daha uzun süre performans

vermelerine de yardımcı olabilir. Yürüme hızını yüzde kırk artıran ve harcadığınız enerjiyi yürürken yüzde kırk, koşarken de yüzde yirmi beş düşüren bilek dış iskeletleri geliştirdik. Ama burada bir sorun var. Dış iskeletler Robocop yerine daha sıradan spor aletleri gibi görünürken ana akım spor içine de girerek sporculara bitiş çizgisi üzerinde robotik bir yardım sağlar hâline gelebilir. Peki spor severler bu roma sporları izlemek ister mi? Tarihi geçmişle olan bağımızı kaybeden ve birdenbire spor farklı bir şey hâline geliyor.''



Şekil 8 Egzersiz Yapan Sporcu

1. Gösteren

Görselde bir sporcu, koşu bandında egzersiz yaparken yüzünde oksijen maskesi takılıdır. Yanında beyaz tişörtlü bir antrenör, elinde bir cihaz tutarak sporcunun performansını ölçmektedir. Arkada kalp atışı, nabız, oksijen oranı gibi verilerin yer aldığı dijital ekranlar görünmektedir. Ortam laboratuvarı andırır niteliktedir steril, ölçülebilir, bilimsel.

2. Gösterilen

Bu sahne, çağdaş sporun yalnızca insan bedeniyle değil, teknolojiyle desteklenen bir sistem hâline geldiğini ifade eder. Sporcu artık yalnızca kas gücüyle değil; bilimsel veriler, tıbbi cihazlar ve yapay desteklerle var olur. Oksijen maskesi, bedensel sınırları aşmak için bilimin devreye girdiğini; monitörler ise insan performansının sürekli ölçülüp denetlendiğini gösterir. Bu durum, sporcunun doğallığını yitirip laboratuvar ürünü bir performans nesnesine dönüştüğünü ima eder.

3. Gösterge

Tüm bu unsurların birleşiminden çıkan gösterge, “insanın teknolojik araçlar sayesinde doğayı ve kendi bedenini aşma arzusu”dur. Sporun bilimle birleşmesi, insanın mükemmelliğe ulaşma çabasının bir ifadesi olarak sunulur.

4. Düz Anlam

Bir sporcu, fiziksel performans testinden geçmektedir. Teknolojik cihazlarla ölçülen nabız, oksijen oranı ve kalp atış verileri izlenir. Spor, bilimsel olarak optimize edilmiştir.

5. Yan Anlam

Görsel ve metin, sporun artık doğal bir eylem değil, insanın teknolojiyle yeniden biçimlendirildiği bir deneyim olduğunu anlatır. Bedensel dayanıklılık, tıbbın ve mühendisliğin kontrolü altına alınmıştır. “Sağlık”, “başarı”, “performans” gibi kavramlar artık laboratuvar verileriyle tanımlanır. Sporcu, posthüman bir özneye dönüşür insan ama insan-ötesi.

6. Mit

Bu görselin ve metnin kurduğu mit, **“**bilim ve teknoloji sayesinde insanın sınırlarının ortadan kalktığı” anlatısıdır. Sporun doğallığı yerini teknolojiye bırakır, ancak bu durum sanki doğal ve kaçınılmaz bir ilerleme gibi sunulur. Barthes’ın deyişiyle bu mit, “teknolojinin insanı kurtardığı” fikrini kutsallaştırır. Spor artık bedensel bir mücadele değil; verinin, makinenin ve bilimin zaferidir.

Netflix’in Gelecekte belgeselinde yer alan spor bölümü, transhümanist ütopyanın hem teknik hem de kültürel olarak nasıl kurgulandığını ve bu ütopyanın kapitalist üretim ilişkileriyle nasıl bütünleştiğini açık bir şekilde ortaya koymaktadır. Belgeselde betimlenen sporcuların “dijital ikiz” teknolojisiyle takip edilmesi, sentetik implantlarla desteklenmesi, dış iskeletlerle performanslarının artırılması ve yapay zekâ destekli antrenman algoritmalarına tabi tutulmaları; insanın biyolojik sınırlarını aşma çabasının somutlaşmış örnekleridir. Transhümanizm bu bağlamda insanın doğal yapısının eksik ya da yetersiz olduğunu varsayarak, onun iyileştirilmesi ve geliştirilmesi gerektiğini savunur. Ancak bu anlayış, insan bedenini yalnızca düzeltilebilir bir makine olarak görür ve öznel deneyimi, kırılganlığı, sınırları ya da etik boyutları göz ardı eder.

Örneğin belgeselde geçen “dijital ikiziniz bir sakatlığı öngörürse kontratınız iptal edilir mi?” sorusu, sporcuların artık yalnızca fiziksel performanslarına göre değil, algoritmik

projeksiyonlara göre değer kazandığını ve kariyerlerinin biçimlendiğini ortaya koymaktadır. Bu durum, insan öznesini biyolojik bir veri 'ye indirger. Sporcu, artık sadece yarışmayan, aynı zamanda performans tahmini ve risk hesaplaması yapılan bir yatırım aracına dönüşür.

Eski bir profesyonel bisikletçi. Oldukça iyiydi. Ama kesinlikle elit sayılmaz. Şimdiyse teknoloji ve spor araştırmaları yapan bir öğretim görevlisi. Sporun ana fikri insandır ve birdenbire. Spor insan odaklı olmaktan çok sporcuların ayaklarına ve üstlerine giydikleri şeylerle ya da bedenleri var. Performanslarıyla ahlâklı hale geldi. Bu da durumu değiştirdi. Her bir yeni performans arttırıcıyla tartışma şuna dönüştü. Çıtayı bu kadar saatine iyi miyiz? Yoksa bedene odaklanmaya devam mı etmeliyiz? Kayak sporunda dış iskelet kullanımı gelecekte tamamen yasaklanabilir. Tıpkı yasaklanmadan önce rekorların kırılmasına yardım eden bütün vücudu kaplayan mayolar gibi ya da ölüme meydan okuyan daha fazla iniş için kapıyı açarak zorunlu hale de gelebilirler. Spor performansının ilham veren tarafı herkesin aynı fırsata sahip olması ve birinin bunu adil olmayan şekilde yapıp yapmadığını düşünmek zorunda kalmamaktır. Bir şeyler yeni çıktığında güzel olabiliyor ve bunların neler yapabileceğini görmek isteriz. Ama hep bana hileciler yapar dediğimiz bir şeyi alıp biz kullanırsak bu bizi rahatsız edecektir. Birdenbire tendonlarımızı daha hızlı koşmamızı sağlayan diz ağrıları dişlerimizin çekmesine neden olmayan vücutlarımızı parçalamayan yeni bir teknolojiyle değiştirirsek insan vücudunun tanımının yeniden düşürülmesine sebep oluruz. Lig sporcular her zaman ne kadar hızlı ve ne kadar uzağa gidebileceğimize dair sınırları zorlar. Gelecekte spor severler düşündüğümüzden çok daha hızlı sprintler, daha yükseğe sıçramalar ve daha etkileyici skorlar görmek isteyebilir. Bugün iki sıfır biten klasik bir futbol maçı yerine, ortalama bir maç gelecekte on üç on gibi bir skorla bitebilir. Yorgunluk sadece geçmişte kalabilir. Ama bunlar sahada gerçekleşmeden önce ameliyathanelerde uygulanmak zorunda. İnsan genel olarak vücudu onarma konusunda yaptıkları bir sürü şey var ama bunlar performans arttırmada da kullanılabilir. Sporcuların bedenlerini geçmişe göre daha iyi bir noktaya çıkarabilseydik bu imkân elimde olsaydı şu anda emekli olmayacağıma eminim. Gelecekte bir sporcunun vücuduna sentetik malzemeler yerleştirilebilir. Ya da fazladan güç ve esneme sağlayan karbon fiber tendonlar ekleyebiliriz. Ve daha da egzotik bir kaynaktan güçlendiriciler elde etme şansımız bile olabilir. Hayvanlardan tendonlar ve kaslar almak için çok ilginç çalışmalar yapılıyor. Bence bu gerçekten enteresan ve biraz

da ürkütücü. İki bin on beşte Polonya'da bir hastaya bir domuzdan alınan ön çapraz bağ başarılı bir şekilde nakledildi. Bu yeni çapraz bağ yüz seksen kiloluk bir domuzu ayakta tutacak kadar güçlüydü. Hayvan ve bitki araştırmaları hala emekleme aşamasında. Ama bazı bilim insanları bir gün ayak bileğinden sakat bir Amerikan futbolu defans oyuncusuna fil kıkırdağı ya da bir jimnastikçiye kanguru kuyruğundan yapılmış esnek bir çapraz bağ yerleştirebileceğimize inanıyor. Bu dokular muhtemelen vahşi ya da esaret altındaki hayvanlardan alınmayacak. Tıpkı gelecekteki çizburgerlerimiz gibi bir laboratuvarda oluşturulmaları mümkün olacaktır.''

Belgeselde tarif edilen senaryoda sporcuların tendonlarının karbon fiberle değiştirilmesi, domuzdan alınan çapraz bağların insana nakledilmesi, hatta kanguru kuyruğundan elde edilen yapısal dokuların sporcu bedenine entegre edilmesi; transhümanist düşüncenin merkezindeki "iyileştirme" ile "aşma" arasındaki sınırın bulanıklaştığını gösterir. Transhümanizm, yalnızca hastalıkları iyileştirmeyi değil, aynı zamanda insanın doğal sınırlarını zorlayarak onu "mükemmel" hale getirmeyi hedefler. Bu anlayış, insan bedenini giderek daha fazla mekanik, hayvansal ve sentetik bileşenlerle donatılabilir bir platforma indirger. Sporcuların daha hızlı koşabilmesi için "tendonların değiştirilmesi" ya da "egzotik kaynaklardan güçlendirici elde edilmesi" önerisi, transhümanizmin insanı bir biyolojik altyapıdan ibaret**,** sonsuzca optimize edilebilir bir sistem olarak ele aldığını gösterir. Ancak bu yaklaşım, etik sorunları da beraberinde getirir: İnsan ne zaman hâlâ insan kalır? Performans için yapılan her biyolojik müdahale meşru mudur? Yarışma eşitliği ne zaman ihlal edilir?

Söylem Analizi :

Michel Foucault, modern iktidarın iki temel biçimini tanımlar: biri bireysel bedeni disipline eden anatomo-politika, diğeri ise nüfusu biyolojik ölçütler üzerinden düzenleyen biyo-politika. Bu anlatıda, her iki mekanizma da iç içe geçmiştir. Sporcuların kaslarının, tendonlarının ve hatta bağlarının mühendislik nesnesine dönüştürülmesi, onların bedenlerinin disiplin altına alınmasının en uç örneklerinden biridir. Foucault'ya göre, biyopolitika yaşamı düzenleme ve sürdürme işlevi görür; burada ise yaşam yalnızca düzenlenmiyor, aynı zamanda tasarlanıyor, modifiye ediliyor ve yeniden inşa ediliyor. Sporcuların performansının artırılması uğruna bedenlerinin parça parça değiştirilebilir hale getirilmesi, modern iktidarın bedeni kontrol etme arzusunun güncel ve teknolojik bir

uzantısıdır. Ayrıca, performans artışı sağlamak için hayvansal dokuların kullanılması (örneğin domuz bağ dokusu, kanguru kuyruğu) ya da laboratuvar üretimi dokuların insan bedenine entegre edilmesi, bedenin doğallığının yönetimsel bir sorun haline geldiğini gösterir. Bu, Foucault'nun "biyolojik yaşamın siyasallaşması" dediği sürecin bir parçasıdır: artık neyin doğal neyin yapay olduğu değil, neyin daha verimli, daha dayanıklı ve daha üretken olduğu önemlidir.

Netflix'in Gelecekte belgeselinde sunulan spor ve sağlık temalı anlatılar, çağdaş iktidar biçimlerinin özellikle Michel Foucault'nun "biyopolitika" ve "anatomo-politika" kavramları çerçevesinde insan bedeni üzerinde nasıl yeniden örgütlendiğini görünür kılmaktadır. Transhümanist ideolojinin öngördüğü gibi, insan bedeninin sınırlarının teknolojik müdahalelerle aşılması; onu yalnızca hastalık ve sakatlıklardan arındırmayı değil, aynı zamanda daha verimli, daha dayanıklı ve daha üretken bir varlığa dönüştürmeyi hedeflemektedir. Ancak bu dönüşüm, bedeni yalnızca bir biyolojik varlık değil, aynı zamanda bir yatırım nesnesi, bir üretkenlik kaynağı ve iktidarın doğrudan müdahale alanı haline getirmektedir. Transhümanist projelerle birlikte biyopolitika, artık yalnızca nüfusun sağlık düzeyini korumayı değil, yaşamı tasarlanabilir, optimize edilebilir ve yönetilebilir bir mühendislik projesi olarak yeniden şekillendirmeyi amaçlamaktadır. Bu bağlamda, sporcuların dış iskeletlerle desteklenmesi, dijital ikizlerle kontrol edilmesi, genetiği değiştirilmiş dokularla geliştirilmesi gibi uygulamalar, Foucault'nun tarif ettiği iktidar biçimlerinin güncellenmiş ve teknolojikleştirilmiş bir versiyonu olarak karşımıza çıkar.

6.4.4. Oyunlar Belgeseli Konusu

Bu bölüm, oyunların gelecekte nasıl bir dönüşüm geçireceğini anlatırken teknoloji, duyusal deneyim ve sosyal etkileşim alanlarındaki yeniliklere odaklanıyor. Daha gelişmiş grafikler, yapay zekâ ve fizik motorları sayesinde oyunların gerçeklik düzeyinin artacağı; hatta beyin bilgisayar arayüzleri sayesinde oyuncuların düşünceyle kontrol sağlayabileceği bir döneme doğru gidildiği vurgulanıyor. Ayrıca dokunma ve koku gibi duyuları simüle eden cihazlarla oyun deneyiminin daha çok duyuyu kapsayan, tam anlamıyla "içinde yaşanabilir" bir hâle geleceği belirtiliyor. Metaverse benzeri dev sanal dünyaların milyonlarca oyuncuyu aynı anda bir araya getirerek sosyal yaşamın dijital

uzantısı olacağı, e-sporun ise giderek profesyonelleşerek büyük bir küresel endüstri hâline geleceği anlatılıyor.

6.5.4.1. Oyunlar Belgeselinin Söylem Analizi ve Semiyotik Analizi: Bulgu ve Değerlendirmeler

Söylem Analizi :

Netflix'in Gelecekte (The Future Of) belgesel serisinin "Oyunlar" (Games) bölümü, dijital eğlence dünyasının gelecekte nasıl evrileceğine dair çarpıcı öngörüler sunar. Bölümde, video oyunlarının yalnızca birer boş zaman etkinliği olmaktan çıkarak, sanal kimliklerin şekillendiği, yapay zekâ ile entegre etkileşimlerin yaşandığı ve hatta toplumsal ilişkilerin yeniden tanımlandığı bir alan haline geleceği iddia edilir. Giyilebilir teknolojiler, beyin-bilgisayar arayüzleri ve hiper gerçekçi sanal evrenler aracılığıyla oyun deneyiminin fiziksel ve zihinsel sınırları aşması, sadece eğlence biçimlerinin değil, insanın kendilik algısının da dönüşümünü beraberinde getirecektir. Bu bağlamda bölüm, oyunların kültürel, teknolojik ve ontolojik boyutlarını ele alarak, oyun tasarımının insan doğasına ve toplum yapısına dair yeni sorular üreteceğini ortaya koyar.

Belgeselin ilk cümleleri şu şekilde başlar; '' Şunu hayal edin. Tokyo'da arkadaşınızla sakin bir restorandasınız. Burayı çok seviyorsunuz ama ikiniz de bu hafta Japonya'ya birçok kez geldiniz. Farklı bir yer mi denemek istiyorsunuz? Küçük bir el hareketiyle Venedik'te bir kanalın yanındaki kafedesiniz. Yemeğinizi beklerken arkadaşınız bir oyun oynamayı teklif ediyor. Ayın üzerinde bir kostümle beraber. Ve gecenizi daha da büyüleyici yapan şey, arkadaşınızla aranızda beş bin kilometre mesafe olması. Bunların hepsi çok gerçekçi gibi görünüyor. Peki bu nasıl olabilir? Hangi gerçeklik içinde yaşamak isterseniz onu seçebilirsiniz. Bu inandırıcı duruyor. Bu kaçınılmaz görünüyor. Video oyunları bize en çılgın hayallerimize kaçma imkânı veriyor. Peki ya bu fanteziler gerçek olursa? Bu bilim kurgunun çok sevdiği bir alan. Haritalama, iletişim ve takılabilir teknolojik aletlerdeki inanılmaz yüksek teknoloji adımlarıyla mahalleniz sanal oyunlardan oluşan bir harikalar diyarına dönüşebilir. Bu insanların etkileşim kurabileceği dijital eğlence karnavalı gibi olacak. Kısa süre sonra video oyunları ekranlardan dışarı taşacak. Oyuncu dijital varlıklar, günlük yaşamımızın bir parçası olacak ve sonunda bütün dünyanızı geliştirecekler. İnsanüstü bir duruma geçip Siborg olmaya hazırım. Ama bu oyun dolu vizyon ciddi soruları da beraberinde getiriyor. Bu ne zaman bir oyundayım?

Ne zaman gerçek hayatımın içinde? Özgürlük Anıtı'nın yanında dev hepsi ateşleri mi sallanıyor olacak? Çünkü bu gerçekliğin geleceğinin ta kendisi. Bu ürkütücü ve eğlenceli olacak. Sonra da normal hale gelecek. Ve her şeyde video oyunlarıyla başlıyor. Bir zamanlar sıkışık atari salonları ve karanlık bodrumlara doluşan gençler için geçici bir moda olarak görülen vizyon oyunları, devasa bir kültürel etkiye sahip hale geldi. Herkesin içinde bir oyuncu ruhu olduğunu düşünüyorum. Üç milyar insan bildiği oyunları oynuyor. Nüfusumuzun neredeyse yarısı ve oyun endüstrisi müzik ve de filmlerin toplamından daha fazla para kazanıyor. Video oyunları sadece eğlence demek değil, oyun oynamak her yıl para ödüllerinin olduğu e-spor turnuvalarıyla sizi zengin yapabilir. İlk turnuvama gittiğimde toplam para ödülü yaklaşık dört yüz bin dolardı. İki bin on iki yılında. Ve oyunlar çok büyük karmaşık dünyalara dönüştü. Oyunların insanı saran deneyimini seviyorum. Bu içinde yaşadığımız gerçeklikten, farklı bir gerçeklik dünyasının içine girmek gibi. Ve oyunları bilmeyen acemileri harcamaktan çok daha fazlasını sunar hale geldiler. Konserler vererek çok ilginç şeyler yaptılar. Gerçekten bir vakit geçirme platformu haline geldi. Bu sanal dünyalar gittikçe daha canlı, sosyal ve büyük hale geliyor. Ama aynı zamanda bizi koltuklarımızla, bilgisayarlarımızla ve telefon ekranlarımızla sınırlıyorlar. Kendinizi sanal gerçeklikle sarabilirsiniz. Ama muhtemelen hâlâ salonunuzda oturuyor olursunuz. Birkaç duvar yumrukladım doğrudur. Ama başka bir teknoloji oyunların bütün eğlencesini gerçek dünyaya taşımayı vadediyor. Artırılmış Gerçeklik ya da etrafınızdaki dünya ve bunun üzerindeki katmandır. Sonra bu ikisi birleşir. Çoğumuz eğer ilk kez iki bin on altı senesinde Pokémon Go oyunuyla test etmiş oldu. Bu küresel bir fenomen haline geldi. Pokemonları zıplarken ilk gördüğünüzde heyecanlanıp "vay canına" diyorsunuz. Bütün mesele bir oyuncunun gerçek hayatında nelerin anlamlı olduğu. Sonra buna ek bir anlamda katabilirsiniz. Ama Pokémon Doğa'nın yeniliği eskimeye başladıkça… Lanet olsun. Venos nereye gitti? Çılgınlık da sona erdi. Ve eğer oyunlar bir sonraki büyük piyangoyu henüz bulmuş değil. Bu arada eğer diğer alanlarda başarılı oldu. İnsanlara makyaj alışverişinde yardımcı olmak ve Snapchat'te yüz değişimi yapmak gibi. Kendim gibi görünmüyorum gibi. Değil mi? Ama bugün yeni teknolojiler eğer oyun dünyasının bir sonraki seviyesine geçmek üzere. Pokémon şirketiyle beraber Pokémon Go oyununu yaratan kişiler. Teknolojiler gerçekten çok olgunlaşmış durumda. Bence insanlar ortamı ve bunu nasıl kullanacaklarını anlamaya başladık. Ve yaratıcılığın ikinci dalgasını da görmeye başlayacağız. Bittikçe daha fazla tasarımcı hızla gelişen eğer yazılımları ve donanımlarıyla yeteneklerini arttırırken kısa

süre sonra oyunlar evlerimizden çıkıp dünyaya girecek. Ve geleneksel oyunculuğu geçmişte bırakacak''.

İktidar, yalnızca ideolojiler aracılığıyla ya da bireylerin bilinçleri üzerinde değil, doğrudan bedenler üzerinden etkisini göstermektedir. Foucault'ya göre, bireylerin alışkanlıkları, duruş biçimleri, davranış kalıpları ve mekânsal konumlanışları, zorlayıcı bir biyoiktidar stratejisinin ürünüdür (Foucault, 2011'a, s. 146). Foucault, bireyi iktidara karşı konumlandırmaz; birey ne iktidarın tam karşıtı ne de ondan bağımsızdır. Aksine, birey hem iktidarın kaynağı hem de onun işleyişinin taşıyıcısıdır. Birey, iktidarın içinden geçerek şekillendiği bir yapıdır. Foucault'nun ifadesiyle, "iktidar hepimizin bedeninde yer alır" (Foucault, 2002, s. 43-44). Foucault'ya göre, bilgi olmadan iktidar ilişkilerinin ortaya çıkması mümkün değildir. Bilgi ve iktidar, birbirini hem oluşturan hem de sürdüren dinamik süreçlerdir. Bu iki unsur, yalnızca birbirlerinin nedeni olmakla kalmaz, aynı zamanda karşılıklı olarak birbirlerini üretip çoğaltırlar (Becermen, 2014, s. 241). Foucault, bilgi-iktidar bağlantısını öznenin oluşumu üzerinden analiz eder. Ona göre özne, toplumsal ve kurumsal iktidar ilişkilerinin bir sonucu olarak şekillenir. Bu çerçevede özne, iktidarın taşıyıcısı değil, onun müdahale ettiği bir nesnedir.

Netflix'in "Gelecekte" belgeselinin "Oyunlar" bölümü, video oyunlarının fiziksel gerçekliğin sınırlarını aşarak artırılmış gerçeklik (AR) ve sanal gerçeklik (VR) aracılığıyla günlük yaşamda nasıl algılandığını gösterirken, Foucault'nun biyopolitika ve iktidar kavramları ekseninde değerlendirildiğinde derin bir eleştiri sunar. Belgeselde sunulan oyun deneyimi, yalnızca bir eğlence faaliyeti olmaktan çıkarak bedenin, mekânın ve toplumsal ilişkilerin yeniden düzenlenmesine imkân tanıyan bir iktidar biçimi haline gelir. Foucault'nun biyopolitika tanımı, modern iktidarın bireylerin yalnızca düşünsel ya da ideolojik yapıları üzerinden değil, doğrudan bedenleri, alışkanlıkları, mekânsal düzenleri ve davranış repertuarları üzerinden işlediğini vurgular. Belgeselde ise artırılmış gerçeklik aracılığıyla kullanıcıların dijital oyun dünyalarıyla fiziksel gerçeklik içinde etkileşime girmesi, tam da bu biyopolitik denetim stratejilerinin çağdaş bir yansıması olarak okunabilir. Foucault'nun "iktidar hepimizin bedeninde yer alır" ifadesi, video oyunlarıyla entegre edilen giyilebilir cihazlar, yüz tarama teknolojileri, lokasyon verileri ve hatta davranışsal algoritmalar ile doğrudan hayata geçmektedir. Bu yeni oyun formları, bireyin sadece zihnini değil, bedenini, hareketlerini ve sosyal çevresini düzenleyen bir iktidar teknolojisi işlevi görmektedir.

Transhümanizm ideolojisi ise insanın bilişsel ve fiziksel kapasitesini teknolojik müdahaleler yoluyla "iyileştirme" ve aşma fikrine dayanır. Belgeselde oyun oynayan kişinin "cyborg olmaya hazırım" söylemi, bu ideolojinin oyun alanında nasıl vücut bulduğunun açık bir göstergesidir. Artırılmış gerçeklik katmanlarıyla donatılan dünyalar, bireyi yalnızca pasif bir kullanıcı değil, sürekli yeniden kodlanan, dönüşen ve potansiyel olarak geliştirilebilir bir varlık olarak konumlandırır. Bu noktada, oyun yalnızca bir deneyim alanı değil, aynı zamanda öznenin teknolojik araçlarla şekillendirildiği bir laboratuvardır. Foucault'nun özne tanımı da tam bu bağlamda devreye girer: Özne, iktidarın öznesi değil, müdahale edilen bir nesnesidir. Oyuncular da bu yeni dijital rejimde, oyun tasarımcıları ve şirketler tarafından üretilen algoritmalar aracılığıyla disipline edilir, yönlendirilir ve kontrol edilir.

Posthümanist bakış açısından ise belgeseldeki anlatı, insan-merkezli ontolojinin sınırlarının bulanıklaştığını göstermektedir. İnsan, artık çevresiyle, makinelerle, yapay zekâlarla ve veri akışlarıyla kurduğu ilişkiler üzerinden tanımlanmaktadır. Oyuncunun fiziksel mevcudiyeti, dijital ortamlara yayılan bir izler bütünü haline gelir. Bu durum, Foucault'nun bilgi ve iktidarın karşılıklı üretim ilişkisi çerçevesinde anlam kazanır. Oyunlar yalnızca bilgi sunmakla kalmaz, aynı zamanda bireyi bu bilginin bir aracı haline getirir. Bilgi üretimiyle birlikte oyunlar, bireyin hangi sokakta gezdiğini ne zaman ne yaptığını, nereye baktığını, kimi seçtiğini sürekli kaydederek onu hem gözlemlenen hem de gözleyen bir nesneye dönüştürür. Foucault'nun biyopolitika eleştirisinin merkezinde yer alan mesele, yaşamın doğrudan düzenlenmesidir. Video oyunları artık yalnızca boş zaman faaliyeti değil; sağlığı, hareketi, sosyal ilişkileri, hatta duygusal durumu dahi ölçen ve yönlendiren biyopolitik bir rejimin aracı haline gelmektedir. Belgeselin "video oyunları ekranlardan taşacak, hayatın her alanına sızacak" söylemi, bireyin artık sadece kendi bedenine değil, etrafındaki tüm mekâna da dijital bir iz bırakacağına işaret eder. Bu, Foucault'nun hem anatomo-politik hem de biyopolitik iktidar biçimlerinin oyun ortamında iç içe geçtiği bir senaryoya denk düşer. "Gelecekte" belgeselinde sunulan video oyunları deneyimi, transhümanist ve posthümanist tahayyüller ile iç içe geçmiş bir biyopolitik alanı temsil eder. Oyunlar artık sadece oynanan değil, bedenin disipline edildiği, öznenin şekillendirildiği ve yaşamın tümüne hükmeden bir iktidar teknolojisine dönüşmüştür.

Semiyotik Analiz :



Şekil 9 Yemek Yiyen Avatarlar

1. Gösteren

Bir Japon restoranını andıran geleneksel dekor: ahşap çerçeveler, geometrik motifler, pirinç kâğıdı paneller, yuvarlak Japon lambası.

Masada iki kişi oturuyor, yüzleri detaylandırılmamış (avatar biçimli).

Masada içecekler var; ortam sakin, düzenli, dingin.

Figürler sanki dijital olarak tasarlanmış, gerçek insanlar değil "oyun karakteri" estetiği taşıyor.

Bu düz anlamda fotoğraf şunu söyler:

"İki kişi geleneksel tarzda dekore edilmiş bir restoranda oturuyor.

2. Gösterilen

Belgesel metnindeki anlatıyla birlikte fotoğraf yeni anlamlar kazanır:

Gerçeklik ile sanallık arasındaki sınır bulanıklaşmıştır. Restoran sahnesi gerçek değildir; dijital bir tasarımdır. Bu, "Tokyo'da otururken el hareketiyle Venedik'e geçebilme" fikrinin görsel metaforudur.

Avatarlaşmış insanlar, gelecekte bedenlerin fiziksel olmadığı,"temsil" olduğu bir dünyanın imasıdır. Yani bu sahnede görünenler aslında insan değil, insanların dijital karşılıklarıdır.

Dekorun aşırı düzenliliği ve stilize oluşu, gerçek mekândan ziyade tüketilebilir, seçilebilir, değiştirilebilir bir "simülasyon mekânı" hissi uyandırır.

Gösterilen anlam:

“Yaşam artık seçtiğiniz gerçekliğe göre şekillenen, mekânlar arası geçişin anında olduğu bir dijital evrene dönüşmüştür.”

3. Gösterge

“Gerçeklik, tıpkı bir oyun sahnesi gibi seçilebilir ve değiştirilebilir hale gelmiştir.”

4. Düz Anlam

“Bir restoranda iki kişi yemek yiyor.”

“Japon iç mimarisini andıran bir ortam var.”

Fotoğrafın çıplak, nesnel betimlemesinde herhangi bir teknoloji yoktur.

5. Yan Anlam

Bu düzeyde kültürel, psikolojik ve teknolojik çağrışımlar devreye girer: Gerçeklik bir tüketim nesnesine dönüşmüştür. Tokyo sıkıcıysa tek el hareketiyle Venedik’e geçilebilir; mekân artık coğrafya değil, veri paketidir.

Avatarlaşmış insanlar, kişinin kimliğinin fiziksel bedeninden koparak dijital forma taşındığını ima eder. Bu transhümanist bir geçiştir: insan bedeni → temsil/algoritma.

Mekânın steril ve idealize görüntüsü, “gerçeklik değil, seçilmiş deneyim” duygusu yaratır.

Oyun estetiğinin günlük hayata sızması, yaşamın oyunlaştırıldığı bir geleceğin işareti olur.

Yan anlama göre fotoğraf:

“İnsan, kendi dünyasını oyun gibi kurgulayan bir kullanıcıya dönüşmüştür.”

6. Mit

Bu sahnenin ürettiği mit şudur:

“Gerçeklik, tamamen kişisel tercihle şekillendirilen, sınırsızca değiştirilebilir bir oyun alanıdır.” Dünya artık coğrafi değil; dijital olarak tüketilebilir bir içeriktir. Tokyo, Venedik, Ay yüzeyi hepsi bir menü seçeneğidir.

Fotoğrafta yer alan avatar biçimli figürler ile belgeselde betimlenen “gerçeklikler arasında zahmetsiz geçiş” anlatısı, posthümanist düşüncenin merkezinde bulunan insan-merkezli ontolojinin çözülmesi fikrini görünür kılar. Posthümanist kurama göre özne artık biyolojik bir varlıkla sınırlı değildir; dijital avatarlar, sanal mekânlar ve teknolojik beden-eklentileri insanın yerini alarak yeni bir varlık düzeni oluşturur (Braidotti, 2013). Restoranda oturan figürlerin yüzsüzlüğü ve dijital formları, öznenin sabit ve tutarlı bir “insan” kimliği taşımadığı; bunun yerine, veri akışlarıyla şekillenen geçirgen, akışkan ve

çoğul bir benlik haline geldiği posthümanist düşünceyi destekler. Bu bağlamda fotoğraf, artık deneyimin beden üzerinden değil, arayüzler ve simülasyonlar aracılığıyla yaşandığı, insanın merkezî konumunun teknolojik öznellik biçimlerine devredildiği posthümanist bir ontolojiyi temsil eder.

Belgesel şu ifadelerle devam eder; ‘’Uzak gelecekte eğer oyunlarının ardındaki teknoloji o kadar güçlü olacak ki telefonumuz tarihi eser gibi görünecek. Bütün dijital hayatınızı alıp sorunsuz bir şekilde fiziksel dünyanızın dokusu içine işleyecek. Genel olarak bu fikir haberlerde sık sık görülen bir terimle açıklanıyor. Evet. Ne kadar? Metaversa nedir? Bunu fiziksel ve dijital dünyanın bir birleşimi olarak düşünüyorum. Aslında bu otuz yıllık bir terim. Ama Facebook adını Meta olarak değiştirdiğinde herkesin dilinde olmaya başladı. Ve başka teknoloji şirket değişim içinde. Etrafımızdaki dünyanın üzerine işlenmiş olan bütün bir dijital evren demek. Teknoloji endüstrisi vaat ettiklerini yapmak için pek çok zorluğu aşmak zorunda olsa da en kritik adımlardan biri dijital dünyaya ulaşmaya mümkün olduğu kadar kolay hale getirmektir. Ve bu da akıllı telefonları geride bırakmak anlamına geliyor. İnsanların bunu sorunsuz olarak görmesi gerek ve bana kalırsa giyilebilir ya da takılabilir teknolojik araçların potansiyeli çok yüksek. Gelecekte telefonların yerini tamamen alabilir. Şimdiden seçebileceğiniz pek çok model mevcut. Ama teknolojinin henüz uzun bir yolu var. Şu anda teknolojisinde gözlükleri takınca sadece düz olarak baktığınız şeyleri tam olarak teknolojisi gelişse de bunları dışarıda takmak ister miydiniz? Bence en büyük sorun bunlarla sersem gibi görünmemiz. Ve bence bu sorun aşılana kadar kimsenin bunlarla rahat hissedebileceğini sanmıyorum. Ama doğanın daha geniş bir kitleyi etkilemek için daha şık bir hafif hale geliyor. Etkilenenlerden biri de sanatçı ve tasarımcı. Artık daha şık görünüyorlar. Yani bir jet kokpitinden atlamış gibi görünmüyorum. Bir sanat sergisi yaratmak için snap gözlüklerini kullanmış. Yani bir jet kokpitinden atlamış gibi görünmüyorum. Bunu yapma sebeplerimden biri şu: Diğer siyahi sanatçılara yardım etmek ve sanat eserlerinin çoğunu dünyaya daha önce görmediğimiz şekillerde sunmak istiyorum. Şık aksesuarların ötesinde donanımın arka planda daha da kaybolmasını umuyorum. Mesela bir gün kontakt lense dönüşebilir. Ya da doğrudan beynimizin içinde olur. Beyinlerinizi metaversa bağlayıp bağlamamamız önemli değil. Eğer çok daha ulaşılabilir ve kapsayıcı hale gelirken dünyayla olan ilişkimizi değiştirecek. Neyle ilgilendiğinize bağlı olarak gerçek dünya üzerine taşınmak istediğiniz gerçekliği seçebilir ve bu deneyimi yaşayabilirsiniz.

Dünya artırılmış gerçeklik içine girdiğinde bildiğimiz ve sevdiğimiz yerler yeni anlamlar kazanmış olacak. Machu Picchu'yu ziyaret ettiğinizi ve efsanevi şehrin gözlerinizin önünde canlandığını hayal edin. Öğleden sonra on beşinci yüzyıldan gelen bir İnka ailesiyle geçirebilir. Ya da şehrin arkeolojik bir kazıyla yeniden keşfine tanık olabilirsiniz. Ama daha da etkileyici değişimler, gelecekteki çevrelerimizde olabilir. Eğer genişledikçe, fiziksel çevreleri özelleştirilmiş görsellerle tasarlayabiliriz. Binanın hem içi hem de dışı. Üzerinde ayar gözlüklerine yardımcı olan birkaç işarete sahip boş bir beyaz kutu olabilir ağzı. Daha önceki restoranı bir düşüneyim. Gelecekteki bu boş bir istediğiniz yerde yemek yiyebilirsiniz. Bu tamamen yeni türde mutfakların ortaya çıkmasını bile sağlayabilir. Bir sahneyi indirin. Daha sonra bununla ne tür de bir yiyecek istediğinize karar verebilirsiniz. Ordu pirzolası? Uzak gelecekte. Diyelim ki arkadaşınız sizi yemeğe bekliyor olsun. Hem de beş bin kilometre uzakta yaşarken. Eğer bu mesafeyi kaldıracaktır. Çünkü Göre bir sandalyeye yansıtılmış olacaksınız. Bu hiç olmadığı kadar tatmin edici bir bağ olabilir. Şu anda dijital iletişimimizin çoğunda gerçekten eksik olan şey sözsüz iletişim ve artırılmış gerçeklik birini fiziksel olarak gerçekten önümüzdeymiş gibi görmenizi sağlayacak özel bir yol. Ve bir oyunda karakterimizi oluşturmamız gibi biz de kendimizi istediğimiz gibi şekillendirebileceğiz. Kıyafet denemeyi sevmiyorum. Şöyle diyebilmek harika. Diyelim ki arkadaşınız sizi yemeğe bekliyor olsun. Hem de beş bin kilometre uzakta yaşarken. Eğer bu mesafeyi kaldıracaktır. Çünkü göre bir sandalyeye yansıtılmış olacaksınız. Bu hiç olmadığı kadar tatmin edici bir bağ olabilir. Şu anda dijital iletişimimizin çoğunda gerçekten eksik olan şey sözsüz iletişim ve artırılmış gerçeklik birini fiziksel olarak gerçekten önümüzdeymiş gibi görmenizi sağlayacak özel bir yol. Ve bir oyunda karakterimizi oluşturmamız gibi biz de kendimizi istediğimiz gibi şekillendirebileceğiz. Kıyafet denemeyi sevmiyorum. Şöyle diyebilmek harika olurdu. Hayır bundan hoşlanmadım. En iyisi şunu dene. Televizyon ve sinema şimdiden bu geleceği tahmin ediyor. Temiz. Sanal karakterinizin sınırlarınızı zorlamak için sizi nasıl güçlendireceğini düşünmek heyecan verici. Ben kimim ya da rahat olan şeylerle devam edebilirsiniz. Ve sosyal ağınız da çok acayip yeni şekillerde genişleyebilir.’’

Verimlilik ve kâr merkezli kapitalist sistemde, okul, fabrika, hapishane ve hastane gibi yapılar, bireyleri belirli üretim düzeneklerine dâhil eder. Öğrenci okulda bilgi düzenine, işçi fabrikada üretim hattına, mahkûm cezaevinde normlara uymayı amaçlayan düzene bağlanır. Bu sistemin temel hedefi, bireyi hem verimli hem de uyumlu hâle getirmektir.

Bu nedenle hapishane gibi yapılar, bireyi dışarıda bırakır gibi görünse de, aslında onu içererek denetleyen birer kapatılma mekanizması işlevi görür (Foucault, 2011a, s. 245-246). Disiplinin kendisi; görev dağılımı, yönetmeliklerle düzenleme, zaman planları, tekrarlarla pekiştirme, sınavlarla ölçme gibi araçlarla cezaevlerinden okullara, hastanelerden fabrikalara kadar pek çok alanda işlerlik kazanır. Ödüllendirme ve cezalandırma sistemleri ise bu disiplin modelinin ayrılmaz parçası hâline gelir. Foucault'ya göre bu tür iktidar biçimleri, kurumların yapısını kökten sarsmaz; aksine onların içine işleyerek mevcut yapıyı daha da pekiştirir (De Laat, 2019, s. 320). İktidarın temel amacı, bireyin bedenini hem boyun eğen hem de üretken bir hale sokmaktır. Bu politik mekanizma, bedene yönelik karmaşık ve detaylı denetim teknikleri uygular. Judith Butler'ın da belirttiği üzere, bu iktidar biçimi, stratejik bir mikro-fiziksel düzende işlemektedir (Butler, 2012: 276).

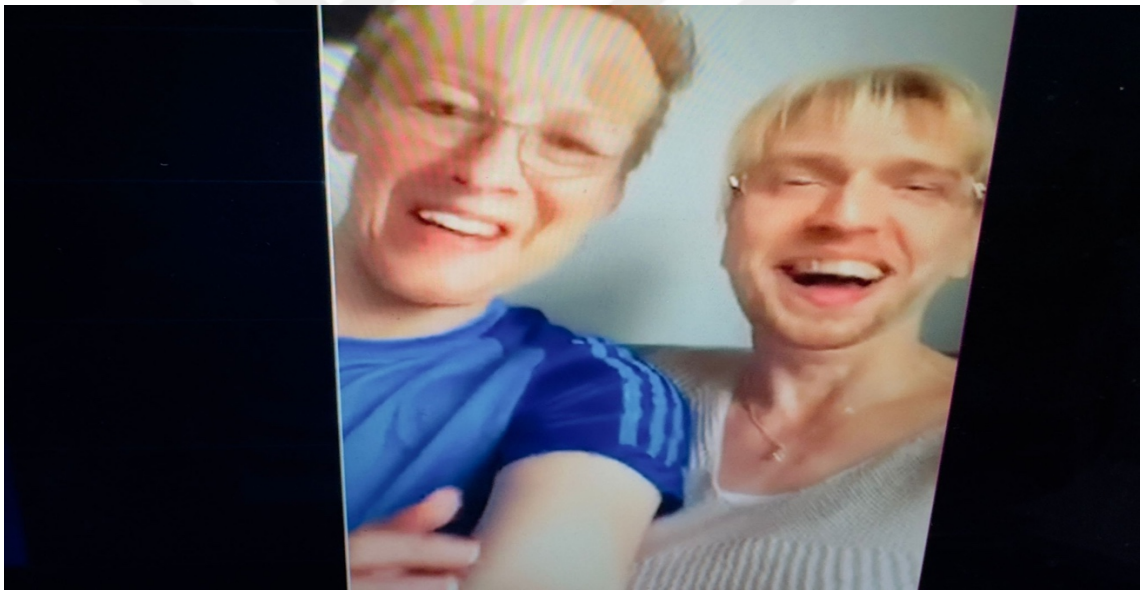
Söylem Analizi :

Foucault'nun beden merkezli iktidar analizi, metindeki dijitalleşmiş yaşam ve artırılmış gerçeklik deneyimlerinin arkasında işleyen yapıları görünür kılar. Foucault'ya göre modern iktidar, bireyleri doğrudan denetleyerek onları "üretken ve itaatkâr" hale getirir. Okullar, hastaneler, fabrikalar ve hapishaneler gibi kurumlar, disipliner mekanizmalarla bireyleri şekillendirir (Foucault, 2011a: 245-246). Bu bağlamda, günümüzün dijital teknolojileri de aynı işlevi görmektedir: insan bedenini verimli, ölçülebilir ve kontrol edilebilir kılmak. Örneğin artırılmış gerçeklik gözlükleriyle oluşturulan "gerçeklik deneyimi" kullanıcıyı yalnızca eğlendirmez, aynı zamanda onun mekânsal hareketlerini, dikkatini ve zihinsel yönelimini yönlendirir. Yine Butler'ın (2012:276) belirttiği gibi bu iktidar biçimi, "mikrofiziksel stratejiler" aracılığıyla işler: yani gündelik yaşamın sıradan araçları (gözlük, lens, uygulama, artırılmış gerçeklik) aracılığıyla bedenin davranışlarını ince bir stratejiyle biçimlendirir. Burada bireyin özgürlüğü değil, tüketici olarak konumlandırılması söz konusudur. Giyilebilir teknolojiler, insanın sürekli izlenebilir, yönlendirilebilir ve optimize edilebilir bir nesneye dönüşümünü hızlandırır. Günümüzde dijital iletişimin eksikliğini gidereceği iddia edilen artırılmış gerçeklik, yalnızca sosyal yakınlığı artırmakla kalmaz, aynı zamanda kullanıcıların davranışlarını kayıt altına alır, analiz eder ve yönlendirir. Bu yönüyle artırılmış gerçeklik sistemleri, Foucault'nun panoptikon metaforunun yeni biçimidir: Kullanıcının her hareketi gözlemlenebilir ve

hesaplanabilir hale gelir. Kişisel zevklerin, duyguların ve sosyal ilişkilerin veriye dönüşmesi, kapitalist pazar için yeni denetim biçimlerinin önünü açar.

Belgeselde çizilen tablo, insan bedeninin doğallıktan çıkıp yapay olarak yeniden inşa edildiği bir transhümanist geleceği öngörmektedir. Ancak bu gelecek, Foucault'nun da öngördüğü gibi, iktidarın yalnızca görünür formlarıyla değil, gündelik hayatın detaylarına sinmiş mikro-müdahaleleriyle de şekillenmektedir. Giyilebilir teknolojiler, dijital kimlik tasarımı ve artırılmış gerçeklik, bireyi özgürleştirmek yerine yeni bir normalleştirme ve denetim sürecine tabi tutmaktadır. Bu nedenle artırılmış gerçeklik ve metaverse gibi teknolojiler, yalnızca teknik gelişim değil; aynı zamanda biyoiktidarın daha sofistike, daha görünmez ama daha etkili yeni biçimleridir.

Semiyotik Analiz :



Şekil 10 Artırılmış Gerçeklik Filtresi

1. Gösteren

Fotoğrafta ekrandan görünen, artırılmış gerçeklik filtresiyle yüzleri değiştirilmiş, kahkaha atan iki kişinin görüntüsü. Renk filtreleri, kameraya doğru uzanan kol, telefon ekranının çerçevesi.

2. Gösterilen

Eğlence, sahte güzellik estetiği, dijital olarak manipüle edilmiş kimlik, kendini farklı bir yüzle görmenin yarattığı şaşkınlık ve oyun hissi. “Gerçek” görünümün dijital araçlarla kolayca dönüştürülebilir olduğu fikri.

3. Gösterge

Bu ikisi birleştiğinde ortaya çıkan anlam şudur: Artırılmış gerçeklik teknolojilerinin gündelik yaşamı dönüştürdüğü ve bireyin kendilik algısını filtreler aracılığıyla yeniden kurduğu yeni bir dijital özne modeli.

4. Düz Anlam

Fotoğraf düz anlamda yalnızca:

Ekrandan bakan iki kişinin gülmesi, Yüzlerinde filtreye bağlı bir değişiklik, Arkadaşça bir poz ve eğleniyor oluşları şeklinde okunur.

Bu düzeyde teknoloji sadece “eğlenceli bir yüz değiştirici” olarak görünmektedir.

5. Yan Anlam

Yan anlamda görüntü:

Dijital kimlik üretiminin sıradanlaşması,

Kişinin kendi yüzünden uzaklaşması,

“Gerçek görünümün göreceleşmesi,

Teknolojik araçlara bağlı yeni bir özneleşme biçimi
gibi daha derin kültürel anlamlar içerir.

Metindeki “Kendim gibi görünmüyorum bile, değil mi?” ifadesi, bireyin kendi yüzünü yabancılaştırılmış bir imge olarak deneyimlemesine işaret eder.

6. Mit

“Gerçeklik, teknolojinin sunduğu estetik filtrelerle iyileştirilmesi gereken bir şeydir; dijital versiyonumuz fiziksel olandan daha ‘ideal’dır.”
Bu mit, güzellik ve görünüşün artık biyolojik değil, yapay zekâ filtreleri tarafından şekillendiği fikrini doğallaştırır. İnsanların kendilerini filtrelerde daha güzel, daha genç veya daha kusursuz görmesi, toplumun “geliştirilmiş benlik” mitini normalleştirdiğini

gösterir. Artırılmış gerçeklik burada yalnızca eğlence değildir; aynı zamanda: bedenin yeniden inşası, kimliğin dijital olarak düzenlenmesi, gerçek ve sahte arasındaki çizginin erimesi gibi kültürel anlamlar da üretir.

Belgeselde görüntünün metni şekilde söylenir; ‘’Bu arada artırılmış gerçeklik diğer alanlarda başarılı oldu. İnsanlara makyaj alışverişlerinde yardımcı olmak ve snap chatta yüz değişimi yapmak gibi. Kendim gibi görünmüyorum bile değil mi ? ‘’.

Artırılmış gerçeklik (AR) filtrelerinin bireyin yüzünü dönüştürmesi, posthümanist düşüncenin merkezinde yer alan “insan öznesinin sabit, bütüncül ve biyolojik olarak sınırlandırılmış bir varlık olmadığı” fikrini görünür kılar. Rosi Braidotti’nin belirttiği gibi posthümanizm, insan bedenini teknolojik sistemler, dijital arayüzler ve veri akışları içinde yeniden anlamlandırır; beden artık doğanın verdiği sınırlı biçim değil, teknolojiyle sürekli eklemlenen bir süreçtir (Braidotti, 2013). Fotoğraftaki bireylerin dijital filtrelerle anında başka bir yüz ve başka bir estetikle görünmesi, posthümanist öznenin “akışkan” ve “çoklu kimlikli” doğasını somutlaştırır. Bu bağlamda artırılmış gerçeklik yalnızca bir eğlence aracı değil, insan bedeninin dijital formlarla bütünleştiği yeni bir varoluş kipinin göstergesidir.



Şekil 11 VR/AR Başlığı

1. Gösteren

Yüzünü kaplayan VR/AR başlığı takmış bir kişi; steril iç mekân, sportif, logolu beyaz üstlük; göze çarpan “V” biçimli amblem; çerçevede ekransı cihazlar.

2. Gösterilen

Duyuların ekrana devri, görüş alanının cihaz tarafından işgal edilmesi; bedenin gerçek mekânda kalırken zihnin başka bir uzama taşınması; gündelik hayatla oyun/eğlence teknolojisinin kaynaşması.

3. Gösterge

Kişi, cihazla tamamlanan hibrit bir varlığa dönüşür; gerçek uzamda durup sanal/sarmal bir başka gerçeklikte eyleyen yeni kullanıcı-özne.

4. Düz Anlam

Bir kişi odasında **VR/AR başlığı** takmış durumda.

Üzerinde logolu bir mont var; iç mekânda ışık ve mobilya unsurları görülüyor.

Görüntü, "oyun oynayan ya da deneyim test eden kullanıcı"yı belgeleyen anlık bir kadrajdır.

5. Yan anlam

Sınır erimesi: "Salonunuzda otururken başka bir dünyadasınız" ifadesi, gerçek–sanal sınırının geçirgenliğini normalleştirir.

Bedenin çevrimiçi uzantısı: Başlık, görmeyi/algıyı tekelleştirir; benlik deneyimi arayüz tarafından filtrelenmiş hâle gelir.

Oyunlaşmış gündeliklik**:** Spor giyim ve logonun "marka/tekno-kabile" çağrışımı, eğlence teknolojisinin kimlik kurucu bir rol üstlendiğini ima eder.

Risk ve taşma: "Duvarı yumrukladım" ayrıntısı, algı ile fiziksel uzam arasındaki uyumsuzluğun doğurduğu güvenlik/etik meselelerine (sorumluluk, gözetim, veri) işaret eder.

6. Mit

"Teknoloji, gerçekliğin doğal uzantısıdır; 'daha iyi' bir gerçeklik katmanı ekleyerek dünyayı eğlenceli ve kontrol edilebilir kılar. "Gündelik hayatın oyunlaştırılması (her mekân potansiyel oyun sahasıdır),Hibrit öznenin kabulü (insan + arayüz ayrılmaz bir birliktir). Sonuçta kullanıcı, gerçek dünyada kalan bedenle sanal dünyada hareket eden zihni arasında bölünür; bu bölünme "ilerleme" olarak meşrulaştırılır.

Braidotti, posthüman öznenin bedeninin yalnızca biyolojik ya da toplumsal bir kategori olarak görülemeyeceğini vurgular. Ona göre beden, fiziksel, simgesel ve toplumsal alanların kesiştiği bir kavşaktır. İnsan öznelliğini biçimlendiren sınıf, ırk, etnisite, toplumsal cinsiyet, yaş, engellilik ve cinsiyet kimliği gibi öğeleri taşıdığı gibi, aynı zamanda bu kimliksel sınırları aşma potansiyelinin de başladığı yerdir (2017, s. 38). Braidotti'nin posthüman özne kuramı açısından bakıldığında, VR/AR'ın "salonda otururken başka bir dünyada olmak" vaadi, bedenin tekil ve kapalı bir biyolojik töz değil; fiziksel, simgesel ve toplumsal akışların kesişiminde kurulan bir bağlantısal düğüm olduğunu görünür kılar. Başlığın görmeyi ve algıyı tekelleştiren arayüzü, öznenin deneyimini bedenden çok tekno-medyatik bir çevrime devreder; böylece insan + arayüzden oluşan hibrit özne, gündelik hayatın oyunlaştırılmış sahnelerinde kendini yeniden kurar. Ancak bu "sınır erimesi" yalnızca özgürleşme olarak değil, aynı zamanda öznenin verileştirilmesi ve gözetim riske maruz bırakılması olarak da okunmalıdır; çünkü kimlik, sınıf, toplumsal cinsiyet gibi fark edimleri artık yalnızca bedenin üzerinde değil, arayüzün normatif tasarımlarında ve veri rejimlerinde yeniden üretilir ya da aşılır.



Şekil 12 Artırılmış Gerçeklik Oyun Sahası

''Sınırları olmayan bir oyun dünyasında eğlence biraz fazlaya kaçabilir mi? İnsanların araçlar arasında yürümesini, yere düşmelerini istemezsiniz. Halka açık yerleri artırılmış gerçeklik oyunları için nasıl tasarlayabiliriz peki? Buraları nasıl güvenli hale getiririz? Belki herkese açık bir yer yerine, belli bir bölgesine gidebilirsiniz. Oyun için bir kaykay parkına gitmek gibi. Ve eğer başka bir tehdit daha yaratıyor. Gizlilik. Evinizde Metadan bir eğer uygulaması kullanmak istiyorsanız evinizin tam olarak nasıl göründüğünü

bilmeleri gerekecektir. Yani birden Facebook'u evinize davet etmiş gibi olacaksınız. AR farkında olmayabilir.''

1. Gösteren

Kask/başlık ve eldiven takmış sporcular; parlak ışıklar altında kapalı bir saha; oyuncunun elinde kırmızı "enerji küresi" benzeri dijital efekt; seyirci kalabalığı.

2. Gösterilen

Artırılmış gerçeklik (AR) ile "oyun mekaniği"nin gerçek spora bindirilmesi; bedensel performans + dijital güçler fikri; kamusal alanda AR kullanımının güvenlik (çarpışma, düşme) ve gizlilik (izleme, veri toplanması) riskleri.

3. Gösterge

Hibrit oyun-spor rejimi: Gerçek saha içinde, yazılımın kurallarının belirlediği yeni bir fizik "oyunun gerçek dünyayı kolonileştirmesi."

4. Düz Anlam

Bir salonda karşılıklı oynayan, kasklı ve eldivenli sporcular var.

Oyuncunun elinde parlayan bir efekt görünüyor; bu, oyunun bir parçası.

Seyirciler tribünde; ortam maç atmosferi.

5. Yan Anlam

Sınır erimesi**:** Oyun ve gerçek spor iç içe; sahadaki çizgiler kadar yazılımın görünmez çizgileri de oyunu yönetiyor.

Bedenin arayüze bağımlılığı: Kask/elden sensörler, bedeni "ölçülen/verileştirilen" bir nesneye çeviriyor; performans, donanımın uzantısı.

Güvenlik politikası: Metindeki "araçlar arasında yürüme, yere düşme" uyarıları; AR'nin kamusal alana taşınmasının altyapı ve tasarım (parklar, özel bölgeler) gerektirdiğini ima ediyor.

Gözetim ve veri: "Evinize Facebook'u davet etmek" benzetmesi, ev içi haritalama ve hareket verisinin platformlara akacağı anlamına gelir; oyun = sürekli veri üretimi.

6. Mit

“Artırılmış gerçeklik, eğlenceyi ‘daha gerçek’ yaparak dünyayı güvenle oyun alanına dönüştürür.” Kamusal mekânın oyunlaştırılması (şehir, park, ev = oyun sahası), Veri temelli gözetimin meşrulaştırılması (güvenlik ve kişiselleştirme adına evin/sahanın haritalanması), İnsan + cihaz birlikteliğinin kaçınılmazlığı (performans için başlık/elden sensör şart).

Braidotti, insanın oluş hâlindeki varoluşunu “geçmişin geleceği” olarak kavramsallaştırır. Bu ifade, göçebe öznenin şimdi üzerine düşünürken bir yandan mevcut koşullarla yüzleşmesini, öte yandan bu koşulları aşma yönünde hareket etmesini anlatır (2019, s. 57). Braidotti’nin posthüman kuramı açısından metindeki AR-spor kurgusu, “sınır erimesi”ni bir özgürleşme deneyimi olarak sunarken, özneyi veri rejimlerine eklemleyen yeni bir iktidar mimarisini de görünmezleştirir. Göçebe öznenin oluş hâli, Braidotti’nin “geçmişin geleceği” (2019b, s.57) dediği biçimde mevcut koşullarla yüzleşip onları aşma potansiyeli taşır; ancak burada aşma, bedeni kask ve sensörlere bağlayarak ölçülebilir verileştirilebilir bir performans birimine indirgenme pahasına gerçekleşmektedir. Kamusal mekânın oyunlaştırılması ve ev içinin haritalanması, Braidotti’nin vurguladığı ilişkisel bedenin yalnızca fiziksel değil, simgesel ve toplumsal ağlarla da örüldüğünü doğrularken; bu ağların kurumsal platformlarca tasarlanıp yönetilmesi, göçebe öznenin çoğul imkânlarını tekno-kapitalist tekillikle kapatma riskini büyütür.

6.4.5. Flört Belgeseli Konusu

Bu bölüm, gelecekte romantik ilişkilerin ve flört etme biçimlerinin teknolojiyle nasıl dönüşeceğini anlatıyor. Yapay zekâ destekli eşleştirme sistemlerinin insanların kişiliklerini, alışkanlıklarını ve biyolojik verilerini analiz ederek çok daha isabetli eşleşmeler yapabileceği vurgulanıyor. Aynı zamanda artırılmış gerçeklik ve sanal gerçeklik sayesinde insanların farklı kimliklerle veya mesafelerden etkileşime girebileceği yeni flört ortamlarının doğacağı belirtiliyor. Bölüm, romantik ilişkilerin hem daha kişiselleşmiş hem de daha teknolojik bir hâle geleceğini, ancak bu süreçte mahremiyet, duygusal gerçeklik ve insani bağların nasıl korunacağına dair soruların da önem kazanacağını gösteriyor.

Bu bölüm, teknoloji geliştikçe romantik ilişkilerin nasıl değişeceğini ele alıyor. Günümüzdeki çevrim içi tanışma uygulamalarının daha akıllı hâle geleceği ve yapay zekânın insanların karakter özelliklerini, davranış alışkanlıklarını ve hatta biyolojik

verilerini analiz ederek çok daha uyumlu eşleşmeler önerebileceği anlatılıyor. Geleceğin flört deneyiminin, sadece rastlantılara değil, gelişmiş veri analizine ve kişiye özel algoritmalara dayanacağına vurgu yapılıyor.

Bölüm ayrıca sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik teknolojilerinin flörtü nasıl dönüştüreceğini gösteriyor. İnsanların VR ortamlarında fiziksel mesafeden bağımsız olarak sanal buluşmalar yapabileceği, hatta farklı avatarlar seçerek kendilerini istedikleri şekilde ifade edebileceği bir gelecek tasvir ediliyor. Böylece flört süreçleri hem daha yaratıcı hem de daha güvenli bir deneyime dönüşebilir; kişiler önce dijital bir ortamda tanışıp daha sonra gerçek dünyada buluşabilirler.

Belgesel, tüm bu teknolojik ilerlemelerin ilişkilere yeni imkânlar getirirken bazı etik ve duygusal sorular da doğuracağını tartışıyor. Mahremiyetin nasıl korunacağı, yapay zekâya ne kadar kişisel veri verileceği ve dijital ilişkilerin gerçek duygusal bağları ne kadar yansıtabileceği gibi konular öne çıkıyor. Bölüm, teknolojinin flörtü kolaylaştırabileceğini ancak insan ilişkilerinin hâlâ duygu, güven ve samimiyet üzerine kurulu olduğunun altını çiziyor.

6.4.5.1. Flört Belgeselinin Biyoteknoloji Bağlamında Semiyotik Analizi ve Bulgular

Göstergebilimin kurucu isimlerinden biri olan Barthes, aynı zamanda postmodern düşüncenin öncü figürlerinden biri olarak kabul edilmektedir. Onun düşünsel gelişimini belli kategorilere ayırmak güçtür; zira yapısalcılıktan postyapısalcılığa uzanan entelektüel yolculuğu, basit bir sınıflandırmaya elverişli değildir. Barthes'ı hem postmodern felsefenin oluşumuna katkı sağlayan isimler arasında değerlendirmek, hem de bu düşüncenin en özgün kuramsal uygulayıcılarından biri olarak anmak gerekir. 1950'li yıllar, Barthes'ın edebiyat çalışmalarına giriş yaptığı dönemdir. Bu tarihten itibaren dilbilim, edebiyat, müzik ve göstergebilimin bağımsız bir bilim olarak kuruluşu üzerine yoğunlaşmış; eserleri giderek derinleşen ve farklı boyutlar kazanan bir içerik üretmiştir. 1957'de kaleme aldığı ünlü eseri "Mythologies" (Çağdaş Söylenler) ise günümüzde hâlâ eleştiri kuramı üzerinde etkisini sürdürmektedir. Bu çalışmasında Barthes, mitleri geniş kültürel anlamlar taşıyan göstergeler olarak görmüş ve onları hâkim sınıfların ideolojik hedeflerine hizmet eden, karmaşık ve özenle kurgulanmış bildirişim sistemleri şeklinde tanımlamıştır (Dervişcemaloğlu, 2010: 6). Gösterge, bir gösteren ile bir gösterilenden meydana gelir. Gösteren, anlatım boyutunu; gösterilen ise içerik

boyutunu temsil etmektedir. Toplumun var olduğu her ortamda, tüm pratikler kendi göstergelerine dönüşür. Toplumlar, belli standartlara ve kurallara bağlı nesneler üretir ve bu nesneler de anlam taşıyan dilin sözcükleri gibi işlev görür. Gösterge, alıcının gösterilenden çıkardığı anlamdır. Gösteren yalnızca bir araçtır ve farklı bireylerde farklı yorumlamalara yol açabilir (Barthes, 2016: 47-50).

Semiyotik Analiz :

Gelecekte belgeseli flört bölümü ilk dakikalarında şu cümleyle başlar; ‘’cumartesi gecesindesiniz yeni biriyle tanışmak istiyorsunuz. Telefonu sağa kaydırmak yerine uygulamanızda tatlı biriyle tanışma modunu açıyorsunuz. Ve size bir eşleşme bulunuyor. Uygulamanız programınızı ve enerji seviyenizi biliyor. Ve ikinizi bir araya getirme yolunu bulurken planınızı değiştirip sizi yeni bir noktaya yönlendiriyor. Sonra birden kendinizi hayalinizdeki kişiyle parkta otururken buluyorsunuz’’. Bu cümleler yapay zeka destekli görsellerle desteklenmektedir ilk görsel şu şekildedir;



Şekil 13 Holografik Haritada Yürüyen Avatar

Roland Barthes Göstergebilim Çözümlemesi

1. Gösteren

Kadın figürü

Akıllı gözlük

Holografik harita

“Movie starts 19:00” yazısı ve saat simgesi

2. Gösterilen

Günlük yaşamın teknoloji aracılığıyla düzenlenmesi

İnsanların zaman ve mekân davranışlarının algoritmalarla yönlendirilmesi

Flört, eğlence ve sosyal etkinliklerin dijital sistemler üzerinden planlanması

3. Gösterge

Teknolojinin bireyin hayatını kolaylaştırdığına ve daha verimli kıldığına dair kültürel mesaj

Akıllı cihazların insan yaşamının doğal bir parçası haline geldiği söylemi

2. Düz Anlam

Fotoğrafta bir kadının sokakta yürüdüğü, gözünde akıllı gözlük olduğu ve gözlüğün ona film saatini (19:00) ve gideceği yönü gösterdiği görülmektedir.

2. Yan Anlam

Kadın, teknolojinin rehberliği olmadan günlük yaşamda yolunu bulamayacak ya da planlarını yapamayacakmış gibi sunulmaktadır.

Teknoloji burada yalnızca bilgi sağlayan bir araç değil, aynı zamanda bireyin zamanını, mekânını ve sosyal ilişkilerini belirleyen bir otorite haline gelmektedir.

Flört ve sosyalleşme gibi en insani deneyimler bile algoritmaların yönlendirmesiyle gerçekleşen süreçlere indirgenmektedir.

2. Mit

Teknolojinin bireylerin özgürlüğünü artırdığı, zamanı planlamada yardımcı olduğu ve yaşamı kolaylaştırdığı miti üretilmektedir.
Ancak bu mit, bireyin özerkliğini gölgeleyen, insan deneyimini algoritmik determinizme tabi kılan bir ideolojiyi doğal ve kaçınılmazmış gibi göstermektedir.

Postman, 1992'de yayımladığı Teknopoli adlı eserinde teknolojinin kültürü nasıl egemenliği altına aldığını ele almıştır. Ona göre kültür, artık kendi özelliklerini teknolojide aramakta, tatminini teknolojiden sağlamakta ve yönlendirmelerini teknolojiden almaktadır. Bu durum, teknolojinin adeta tanrılaştırılması şeklinde kavramsallaştırılmaktadır.

Neil Postman, bilgisayar ve internetin henüz yaygınlaşmadığı 1992 yılında kaleme aldığı *Teknopoli* adlı eserinin önsözünde, teknolojiyi kontrolsüz gelişimi nedeniyle eleştirmektedir. Ona göre teknoloji, insanlığın en temel ve yaşamsal kaynaklarını tehdit etmekte, ahlaki temelden yoksun bir kültürün oluşmasına neden olmaktadır. Postman, teknolojinin insan hayatını anlamlı kılan düşünsel alışkanlıkları ve sosyal bağları zayıflattığını, bu yüzden hem faydalı hem de zararlı bir güç taşıdığını ifade eder. Bununla birlikte, teknolojinin güçlü olanlara, zayıflar üzerinde egemenlik kurma olanağı verdiğini, fakat bu olumsuz yönlerinin çoğu zaman göz ardı edildiğini belirtir. Bu durumu, insanların yaşamsal ve metafizik anlam arayışlarını bilim ve teknolojiyle doldurmaya çalışmalarıyla açıklar. Postman'a göre, teknoloji yalnızca günlük hayatı değil, dini ve felsefi düşünce sistemlerini de geride bırakarak toplum üzerinde belirleyici bir otorite haline gelmiştir (Postman, 2006, s. 12–38).



Şekil 14 Dijital Kimlik Algoritması

1.Gösteren

Görselde yer alan imgeler: kadının yüzü, gözlük, çiçek desenli elbise, yeşil tik ve kırmızı çarpılar, dijital arayüz.

2. Gösterilen

Güzellik, gençlik, dijital kimlik, seçim ve elenme, algoritmik karar, teknolojiye maruz kalma.

2. Gösterge

Bu iki katmanın birleşimiyle oluşan anlam: Teknolojinin bireyler üzerinde seçim yapması, algoritmik estetik, insan yüzünün veri haline gelmesi

Genç bir kadın portresi

Kadın gözlük takıyor, gülümsüyor, çiçekli kıyafet giymiş

Etrafında dijital bir arayüz yer almakta

Başka yüzler yeşil ve kırmızı simgelerle işaretlenmiş

Bir seçim/eleme süreci olduğu izlenimi var

5. Yan Anlam

Gözlük: Zekâ, güvenilirlik, modernlik

Gülümseme: Samimiyet, kabul edilme arzusu

Dijital arayüz: Gözetlenme, sistem tarafından izlenme, yapay zekâ

Yeşil tik / Kırmızı çarpı: Onaylama / reddetme — yani seçilme ve elenme

Kadının pozunun güzelliğe dayalı oluşu: Belki de "görünüş" üzerinden karar verilen algoritmik süreçler

6. Mit

"Teknoloji objektiftir ve kimlerin değerli, uygun ya da seçilebilir olduğuna tarafsız biçimde karar verir."

Belgeselin ilk dakikaları şu cümlelerle devam ediyor, ‘’İnsanlar flört uygulamalarından nefret ediyor. Sebeplerden biri gözlerin buluştuğu ve âşık olduğunuz büyülü an hissinin kaybolması. Ama gelecekte sağa sola kaydırmanın çok ötesine geçilecek daha zekice veriler ve yapay zekâ ile flört uygulamanız sizi kısa sürede sizi hayallerinizdeki kişiye ulaştıracak’’.

Yüz tanıma sistemleri, algoritmalar üzerinden görünüşe göre seçim yapar (cinsiyet, ırk, güzellik gibi öznellik içeren kriterlerle. Kadınların görünüşe göre değerlendirildiği bir sistem kendini var etmektedir. İnsanların veriye indirgenmesi, bireyselliklerinin yok sayılması anlamına gelebilir. Bu durumda fotoğraf 2 , görünürde basit bir arayüz gibi görünse de, “algoritmik ayrımcılık”, “biyopolitika”, “güzellik normları” ve “sayısal gözetim” gibi derin toplumsal mitleri yeniden üretmektedir.

Andrew Feenberg, teknolojiye yönelik eleştirel teori literatüründe merkezi bir figür olarak konumlanmakta olup, teknolojinin toplumsal ve insani boyutlarda hem yapıcı hem de yıkıcı etkiler barındırdığını vurgulamaktadır (Feenberg, 2009, 2017; Khatchatourov vd., 2019). Nitekim günümüzde algoritmaların bir diğer deyişle dijital ortamda gerçekleşen veri akışlarının gündelik yaşam pratikleri ve toplumsal normlar üzerinde dönüştürücü bir etki yarattığı gözlemlenmektedir. Bu dönüşüm, sadece bireysel davranış kalıplarını değil, aynı zamanda kamusal alanın işleyişini ve iletişim biçimlerini de yeniden şekillendirmektedir. Feenberg (1992), teknolojik modernitenin hegemonik etkilerini açıklamak amacıyla “kültür ufku” kavramını literatüre kazandırmıştır. Bu kavram, teknik rasyonalitenin toplumsal düzeyde doğal, kaçınılmaz ve nötr bir gerçeklik olarak kabul edilmesini ifade eder. Kültür ufku, bireylerin ve toplumların teknolojiyi yalnızca gündelik yaşamın ayrılmaz bir unsuru olarak değil, aynı zamanda insan varoluşunun sürdürülebilirliği için zorunlu bir araç olarak içselleştirmelerine işaret eder. Bu içselleştirme süreci, teknolojik gelişmelerin eleştirel sorgulamadan azade biçimde meşrulaştırılmasına ve kültürel normların teknoloji merkezli bir mantık etrafında yeniden yapılandırılmasına zemin hazırlar. Netflix’in Gelecek*te* belgesel serisinin "Flört" başlıklı bölümü, dijital teknolojilerin insan ilişkilerini nasıl dönüştürdüğünü gösterirken, aynı zamanda Andrew Feenberg’in “kültür ufku” (Feenberg, 1992) kavramıyla açıklanabilecek derin bir hegemonik kabullenişi de gözler önüne sermektedir. Belgeselde, yapay zekâ destekli eşleşme sistemlerinden algoritmik uyum analizlerine kadar uzanan teknolojik araçların, romantik ilişkilerde verimliliği ve başarı oranını artırmak adına

kaçınılmaz olarak benimsenmesi gerektiği fikri öne çıkarılmaktadır. Feenberg'in ifadesiyle, teknik rasyonalitenin toplumsal düzlemde sorgulanmadan içselleştirilmesi, burada flört deneyiminin de algoritmik standartlara tabi kılınması şeklinde tezahür etmektedir. Belgesel, teknolojinin tarafsız ve gelişmeye hizmet eden bir araç olduğu varsayımını yeniden üretirken, bireylerin duygusal bağ kurma pratiklerinin teknoloji merkezli normlara göre yeniden biçimlendiğini göz ardı etmektedir. Bu durum, Feenberg'in "kültür ufku" kavramında belirttiği gibi, teknolojinin yalnızca araçsal bir işlev değil, aynı zamanda bir ideoloji olarak toplumsal bilince yerleştiğini göstermektedir. Flörtün geleceğini şekillendiren bu teknolojik çerçeve, bireysel özerkliği algoritmik rasyonaliteye teslim ederken, insan ilişkilerini derinlikten çok veriye indirgeme riskini de beraberinde getirmektedir.



Şekil 15 Anonim Modern Çift Yemeği

1. Gösteren

Masa, şarap kadehleri, şarap kovası, çiçek buketi. Sarı topuz saçlı, yeşil kazaklı, mavi pantolonlu, stilize kadın figürü. Koyu tenli, kırmızı tişörtlü, spor giyimli erkek figürü. Duvara asılı cam fanus içindeki yeşil bitki, tavandan sarkan sarmaşık, modern beton yüzeyler.

2. Gösterilen

Sofra adabı, özel bir yemek, romantizm ve törensellik. Kadının rahat, sportif ve modern giyimi; bireysel özgürlük, kentli kimlik, gündelik şıklık. Maskülenlik, rahatlık, modern yaşam tarzı. Koyu ten aynı zamanda kültürel çeşitlilik vurgusu taşıyor. Doğallık, estetik, modern tasarım anlayışı, ekolojik duyarlılık.

3. Gösterge

Yemek sadece beslenme değil; modern, kentli yaşamda romantik ve sosyal bir ritüel. Kadın burada Batılı tarzda, özgür birey kimliğiyle temsil ediliyor. Çeşitliliğin norm haline geldiği, kapsayıcı bir toplumsal yaşam miti. Günümüz tüketim toplumunda "modern mekân = doğallıkla bütünleşmiş yaşam alanı" ideolojisinin yeniden üretimi. Aşkın ve özel anların sembolü. Çiçek burada sadece bir süs değil, ilişkiyi kutsayan bir ritüel nesnesi. Bu iki figür belirli kişiler değil; evrensel birer "çift"tir. Modern toplumun herhangi bir bireyi onların yerine geçebilir. "Şarap = aşkın ve romantizmin tamamlayıcı ögesi" miti. Tüketim üzerinden aşkın anlamlandırılması.

4. Düz Anlam

Bir kadın ve bir erkek restoranda oturmakta, masada yemek ve içki eşliğinde konuşmaktadır. Mekân modern, süslemeler yeşil bitkilerden oluşmaktadır.

5.Yan Anlam

Kadın ve erkeğin giyimi: Spor-şık tarz, günlük hayatın rahatlığı ile modern yaşam biçimini çağrıştırıyor.

Şarap ve çiçek: Romantizm, özel an, kutlama veya yakınlık simgesi.

Mekânın dekorasyonu: Minimalist-modern yaşamın bir parçası olarak sunulan batılı yaşam tarzı.

Figürlerin yüzsüz oluşu: Evrenselleştirme, kimliksizleştirme ya da herkesin yerine geçebilecek anonim "modern birey" vurgusu.

6. Mit

Barthes'a göre bu tür görsellerde ideoloji gizlenir. Burada mit şu şekilde okunabilir:

Modern aşk miti: Aşk, mutluluk ve romantizm modern tüketim pratikleri (restoran, şarap, çiçek) ile mümkün hale gelir.

Batılı yaşam miti: Bu buluşma sahnesi Batı'ya özgü modern-kentli yaşam tarzını evrensel aşk normu gibi sunar.

Çeşitlilik miti: Farklı ten renkleriyle sunulan çift, günümüz kültürel söyleminde "çok kültürlülük" ve "kapsayıcılık" mitini destekler.

Flört belgeseli şu ifadelerle devam eder; '' Flört uygulamalarının aradaki çekimi ölçmek için bu kadar zor olmayan bazı yöntemleri olacaktır. Vücudumuzda değişen ve dışarıdan ölçülebilen pek çok şey vardır. Nabzımız, solunum hızımız, göz bebeklerimizin hareketi. Birinden hoşlandığımız zaman bütün bunlara depomin sebep olur. Uyarılmanız hormon seviyeniz yüklenir ve analiz için bir bulut ortamına gönderilir. Saatler, gözlükler, kulaklıklar gibi takılabilir aletler bir randevuya gittiğinizde bu verileri ölçebilir. Birinden gerçekten hoşlanıp hoşlanmadığınızı anlamanıza yarayacak bir uygulamaya bağlanır''.

Günümüzde teknolojik gelişmeler ve kültürel pratikler, bireylerin gündelik yaşam deneyimlerini yalnızca biçimlendirmekle kalmamakta, aynı zamanda anlam ufuklarını da yeniden inşa etmektedir. Andrew Feenberg'in "kültür ufku" kavramı, teknolojinin yalnızca araçsal işlevlerle sınırlı olmadığını; toplumsal deneyimlerin çerçevelenmesini, sınırlarının belirlenmesini ve hangi yaşam biçimlerinin "normal" ya da "arzu edilir" sayıldığının tanımlanmasını sağlayan ideolojik bir aygıt olduğunu vurgular (Feenberg, 1999). Bu bağlamda incelenen fotoğraf, aşkın ve romantizmin bireysel bir duygu olmaktan ziyade, restoran mekânı, şarap kadehleri, çiçek buketi ve modern dekor aracılığıyla tüketim kültürü içinde kodlandığını göstermektedir. Figürlerin yüzlerinin anonimleştirilmesi, bireysel kimlikleri arka plana iterken, aşkın evrensel ve tekrarlanabilir bir deneyim olarak temsil edilmesini sağlamaktadır. Fotoğrafın Netflix gibi küresel bir platform üzerinden sunuluyor oluşu ise, Feenberg'in belirttiği şekilde, teknolojinin kültürel ufku belirleyici ve yönlendirici bir yapı olarak işlev gördüğünü; romantizmi endüstriyel bir imgeye dönüştürerek tüketim ve temsil mantığı içinde yeniden ürettiğini açıkça ortaya koymaktadır.



Şekil 16 Dijital Arayüz ile Biyometrik Verinin Ölçülmesi

1. Gösteren

Ortada genç bir erkek yüzü (belgesel bağlamında bir aday veya figür)

Sol tarafta "71 BPM" yazısı (kalp atış hızı)

Göz ikonu, EKG çizgisi, kalp simgesi, damla sembolleri

Dijital arayüz estetiği (mavi arka plan, grafik çizgiler, ekran görünümü)

2. Gösterilen

71 BPM: Bireyin biyometrik verisinin ölçülmesi, romantik veya duygusal bir anda kalp hızının "bilimsel" biçimde izlenmesi.

Göz ikonu: Bakışların, göz bebeği hareketlerinin takip edilebildiğini gösterir.

Kalp simgesi ve damlalar: Aşk, duygu, heyecan ve aynı zamanda hormonal/bedensel tepkilerin dışavurumu.

Dijital arayüz: Romantik deneyimin doğal bir duygu değil, ölçülebilir ve sayısallaştırılabilir bir veri olarak ele alındığını ima eder.

Genç erkeğin yüzü: Modern flört kültüründe anonimlik yerine belirgin bireysel kimliğin öne çıkışı, "seçim yapılabilir profil" mantığını simgeler.

3. Gösterge

Görsel, romantizmin ve çekimin biyometrik teknolojiyle ölçülebilir bir olguya dönüştürüldüğünü sembolize eder.

Bireysel duygular, aşk veya beğeni artık "doğal" bir his değil, veri tabanına gönderilebilen ve algoritmalarca değerlendirilebilen bir unsur haline gelmiştir.

Bu bağlamda gösterge, modern toplumda romantizmin "sayısallaştırılması" ve teknolojik gözetim ile tüketim kültürünün birleşmesidir.

4. Düz Anlam:

Bir erkeğin yüzü, yanında kalp atış hızı ve biyometrik göstergeler.

5. Yan Anlam:

Romantik duyguların nesnelleştirilip ölçülmesi; aşkın endüstriyel teknoloji aracılığıyla denetlenebilir hale gelmesi.

6. Mit :

Teknoloji sayesinde "gerçek aşkın" daha kesin ölçülebileceği ve bilimin duygusal ilişkilerin doğrulayıcısı olduğu yönündeki kültürel inanç.

Flört belgeselinde vurgulanan, biyometrik verilerin (nabız, solunum hızı, göz bebeklerinin hareketi vb.) dijital cihazlar aracılığıyla ölçülerek bulut ortamında analiz edilmesi ve bu verilerin romantik çekimin belirlenmesinde kullanılabilmesi, Andrew Feenberg'in "kültür ufku" kavramı ışığında değerlendirildiğinde dikkat çekici bir örnek teşkil etmektedir. Feenberg'e göre kültür ufku, teknolojinin yalnızca işlevsel araçlar sunmakla kalmayıp, toplumsal yaşamın neyin mümkün, meşru ve normal kabul edileceğini belirleyen görünmez sınırlarını çizdiği bir alandır (Feenberg,1991 : 2010). Bu bağlamda söz konusu sahne, romantizmin artık içsel bir duygu olmaktan çıkarak sayısallaştırılmış ve nesnelleştirilmiş bir veri kategorisine dönüştüğünü göstermektedir. Akıllı saatler, gözlükler ve kulaklıklar gibi "takılabilir teknolojiler" aracılığıyla bireysel hislerin ölçülmesi, romantik deneyimi kültürel ufkun normatif çerçevesinde teknik olarak denetlenebilir ve yönetilebilir bir pratik haline getirmektedir. Böylece aşk ve çekim gibi öznel deneyimler, Feenberg'in belirttiği üzere teknolojik

rasyonalitenin biçimlendirdiği toplumsal ufukta, tüketim ve algoritmik düzeneklerle yeniden üretilmektedir.

Flört belgeselin ilerleyen dakikaları şu şekilde devam eder;'' Aslında başlarda yapay zeka flört koçumuz olsaydı bence planlama çok daha kolay olabilirdi. Mesela Anjela'nın doğum gününde doğum günümde çok fazla arkadaş istemiyorum ufak şeyler yeterli olur dediğinde hayır bunu kast etmedi onun için büyük bir parti planlamalısın demek istedi diyebilirdi. Neden bununla sınırlı kalsınlar ki flört uygulaması partnerinizin duygusal durumunu gözlemlemesi işini sizin yerinize yapabilir''.



Şekil 17 Algoritma Destekli Yaşam Planı

1. Gösteren

Görseldeki imgeler:

Pasta (doğum günü planlamak)

Konuşma balonu (duyguları ifade etmek)

Telefon (arayıp halini hatır sormak)

Göz (göz teması kurmak)

Çorba kasesi (yemek yapmak)

Üstü çizilmiş uyku işareti (kızgın uyumamak)

Kalp (randevu gecesi)

Ayakkabı (birlikte yürüyüş yapmak)

Ortada yüzü olmayan, dijitalleşmiş bir insan figürü

2. Gösterilen

Bu imgelerin temsil ettiği kavramlar:

Pasta → Partnerin özel günlerini hatırlamak.

Konuşma balonu → Açık iletişim kurmak.

Telefon → İlgi göstermek, bağ kurmak.

Göz → Samimiyet, içtenlik.

Çorba kasesi → Sorumluluk paylaşımı, emek vermek.

Çizili uyku işareti → Sorunları çözüp barış içinde uyumak.

Kalp → Romantik birlikteliğe zaman ayırmak.

Ayakkabı → Fiziksel yakınlık ve paylaşılan zaman.

Ortadaki insan figürü → Bütün bu eylemleri gerçekleştiren "ideal partner" ya da "ideal ilişki insanı".

3. Gösterge

Gösteren (imgeler) ile gösterilen (ilişki pratikleri) birleştiğinde ortaya çıkan gösterge: Sağlıklı bir ilişkinin sürdürülmesi için gerekli olan “küçük ama anlamlı davranışlar”.

4.Düz Anlam

Görsel, çiftlerin ilişkilerini güçlendirmek için yapılabilecek basit eylemleri (doğum günü planlamak, yemek yapmak, göz teması kurmak, vs.) simgelerle göstermektedir. Yani “mutlu ilişki için pratik tavsiyeler” listesidir.

5.Yan Anlam

Bu eylemler yalnızca davranış değil, modern ilişki normlarını işaret eder:

İletişimde şeffaflık (konuşma balonu, telefon),

Eşit sorumluluk (yemek yapma, yürüyüş),

Romantizmin sürekliliği (kalp, doğum günü pastası).

Burada görseldeki merkezde yer alan figür, aslında bir insan değil; yüzü olmayan, yapay zekâ avatarı olan bir "ilişki rehberi"dir. Bu da görseli, insanın yerine geçen bir danışman olarak AI ilişki koçuna dönüştürür.

6. Mit

Bu görselin kurduğu mit şudur:

"Mutlu bir ilişki, kişisel duygulara değil, bir yapay zekânın sunduğu evrensel reçetelere uyumla garanti altına alınabilir." Sağlıklı ilişki, bireylerin içgüdülerine, deneyimlerine veya kültürel pratiklerine değil, teknolojik aklın sunduğu algoritmik tavsiyelere bağlanır. Böylece aşk ve duygusal bağ, doğal bir süreç olmaktan çıkar; yönetilmesi, planlanması ve optimize edilmesi gereken bir proje olarak kodlanır.

Nick Bostrom yapay zekayı süper zekâ olarak tanımlar ve insan hayatındaki yerini sorgular. Süper zekânın her durumda nasıl tepki vereceğini bütün ihtimalleriyle öngörmek mümkün değildir. Aynı biçimde, hangi dünyaya hangi etik ilkelerin uygulanacağını tam olarak belirlemek de imkânsıza yakındır. Nihai insani hedeflerimizi tespit etmek ve bunları kodlamak son derece güçtür; çünkü insan amaçlarının ifadesi oldukça karmaşıktır. Bu karmaşıklık, esasen belirlenmesi zor ve çok katmanlı bir sürece işaret eder (Bostrom, 2014: 185-186). Bostrom'un vurguladığı gibi, süper zekânın her durumda nasıl tepki vereceğini bütün ihtimalleriyle öngörmek mümkün değildir. Bu yaklaşım, yapay zekânın "ilişki koçu" olarak kullanılmasının potansiyel sorunlarını doğrudan görünür kılar. İlişkiler, bireylerin duygusal dinamikleri, kültürel bağlamları ve kişisel değerleriyle şekillenen, son derece karmaşık ve öngörülemez süreçlerdir. Dolayısıyla, yapay zekânın böylesine çok katmanlı bir alanı algoritmik kurallara indirgemesi hem öngörülemezlik hem de etik uyumsuzluk açısından ciddi sakıncalar taşır. Öncelikle, Bostrom'un belirttiği "nihai insani hedeflerin tespit edilmesindeki zorluk", yapay zekânın ilişki koçluğu bağlamında kritik bir sınırlılıktır. İnsani amaçlar örneğin sevgi, bağlılık, samimiyet sabit kodlara dönüştürülebilecek basit davranışlar

değildir. Bunlar öznel, değişken ve bağlama göre farklılaşan olgulardır. Yapay zekâ, hangi etik kuralların hangi ilişki biçiminde uygulanacağını "evrensel" bir reçeteye dönüştürmeye çalıştığında, bu durum ilişkilerin özgünlüğünü tehdit eder ve tek tip bir "ilişki normu" inşa eder. İkinci olarak, Bostrom'un işaret ettiği "karmaşıklığın çok katmanlı doğası", yapay zekâ ilişki koçunun başarısızlık riskini büyütür. Çünkü insan ilişkileri yalnızca rasyonel kurallarla değil; duygular, sezgiler ve kültürel normlarla da şekillenir. Bu çeşitlilik, algoritmik öngörüyü sınırlamakta, yapay zekânın önerilerini çoğu zaman bağlam dışı ya da yanıltıcı hale getirmektedir. Bostrom'un uyarılarından hareketle yapay zekânın ilişki koçu olması, insani özerkliği ve duygusal özgünlüğü zedeleme potansiyeli taşır. İlişki gibi özünde spontane, kültürel ve etik açıdan değişken bir alanı "kodlanabilir hedefler" düzeyine indirgemek, aşkın ve insanî bağın doğasına aykırıdır. Bu nedenle yapay zekânın ilişki koçu işlevi, Bostrom'un çerçevesinde bakıldığında hem etik hem de epistemolojik açıdan ciddi bir sorun olarak değerlendirilmelidir.

6.5.6. Uzay Tatilleri Belgesel Konusu

Bu bölüm, insanların gelecekte uzaya turistik amaçla seyahat etmesinin nasıl mümkün olabileceğini ve bu deneyimin hangi teknolojilerle şekilleneceğini anlatıyor. Yeniden kullanılabilir roketler, ticari uzay istasyonları ve düşük maliyetli fırlatma sistemleri sayesinde uzay tatillerinin yalnızca zenginlere değil, zamanla daha geniş kitlelere de açılabileceği vurgulanıyor. Yolcuların yerçekimsiz ortamda yaşayacağı deneyimler, uzay otellerinin nasıl tasarlanacağı ve Dünya'yı yörüngeden izlemenin yaratacağı duygusal etki işleniyor. Aynı zamanda güvenlik, radyasyon ve yüksek maliyet gibi zorlukların hâlâ önemli engeller olduğu belirtilerek, uzay tatillerinin heyecan verici ama dikkatle geliştirilmesi gereken bir gelecek vizyonu olduğu ortaya konuyor.

Bu bölüm, uzay turizminin önümüzdeki yıllarda nasıl günlük yaşamın bir parçası hâline gelebileceğini hayal ederek başlıyor. Özel şirketlerin geliştirdiği yeniden kullanılabilir roketler ve daha ekonomik fırlatma teknolojileri sayesinde, Dünya yörüngesine çıkmanın bugün olduğundan çok daha erişilebilir bir deneyime dönüşebileceği öne sürülüyor. İnsanların gezegenin dışına çıkıp kısa süreli yörünge seyahatleri yapabileceği, hatta ufak tatil paketleriyle bu yolculuğu planlayabileceği bir gelecek anlatılıyor. Bölümde ayrıca geleceğin uzay otellerinin nasıl tasarlanabileceği üzerinde duruluyor. Dönen modüllerle oluşturulan yapay yerçekimi alanları, geniş manzara pencereleri ve astronot benzeri

yaşam koşullarıyla turistlere benzersiz deneyimler sunabilecek ortamlar tasvir ediliyor. Ziyaretçilerin yerçekimsiz ortamda süzülmesi, yörüngeden Dünya'yı izlemesi ve bilim kurgu filmlerinden fırlamış gibi görünen kapsüllerde konaklaması gibi unsurlar öne çıkarılıyor. Son kısımda ise uzay tatillerinin karşılaşacağı riskler ve çözümlenmesi gereken sorunlar masaya yatırılıyor. Radyasyon güvenliği, acil durum prosedürleri, yüksek maliyetler ve uzun süreli uzayda kalmanın insan bedeni üzerindeki etkileri gibi konuların hâlâ önemli engeller olduğu vurgulanıyor. Bununla birlikte, mühendislik alanındaki ilerlemelerin bu sorunları yavaş yavaş azaltacağı ve uzay tatillerinin gelecekte heyecan verici bir seyahat alternatifi hâline gelebileceği düşüncesi öne çıkıyor.

6.4.5.1.Uzay Tatilleri Belgeselinin Biyoteknoloji Bağlamında Semiyotik Analizi ve Bulgular

Netflix'in Gelecekte adlı seri belgesel dizisinde, "Uzay Tatilleri" bölümü, insanlığın gezegen dışı seyahat arzularını ve bu arzunun teknolojik, ekonomik, etik ve toplumsal boyutlarını kesitlerle inceliyor. Uzay turizminin günümüzde karşılaştığı teknik sınırlamalar ve mali engellerin ötesine geçme çabaları, ileri mühendislik, ticari girişimler ve devletlerin uzay politikaları düzeyinde ele alınıyor. Astronotlar, girişimciler ve bilim insanları aracılığıyla, daha hızlı, güvenli ve erişilebilir uzay yolculuklarının nasıl tasarlanabileceği, potansiyel riskler ve fırsatlarla birlikte tartışılıyor. Bu bölüm, sadece bir "uzaya çıkma hayali" anlatısı sunmakla kalmıyor; aynı zamanda şu soruları da gündeme getiriyor: Uzay tatili kimin lüksü olacak? Bu hizmetler, mevcut sosyal eşitsizlikleri daha da derinleştirecek mi? İnsanların uzaydaki deneyimlerinin psikolojik ve biyolojik etkileri nasıl yönetilecek? Ayrıca, uzay turizminin çevresel etkileri ve sürdürülebilirlik boyutları da belgeselin analitik çerçevesine dâhil ediliyor.

Belgeselin ilk cümlesi şöyle başlar; '' Kısa süre önce kötü bir ayrılık yaşadınız ve uzaklaşmak istiyorsunuz. Uzun ve rahatlatıcı 72 saatlik bir uçuş yapıyorsunuz. Seyahatiniz uçuş süresinede değiyor. Evinizi burdan görmek gibisi yok ve eski sevgilinizle tam 380 bin km uzaktasınız. Biraz tazelenme içeceğinizi alma son durağınızı keşfetme vakti. Evet doğru aya gidiyorsunuz.''



Şekil 18 Uzay'a Seyahat

1. Gösteren

Uzayda, Ay yüzeyinde pencereden Dünya'ya bakan bir figür.

Turuncu giysi, modern iç mekân, bitkiler ve renkli ışıklar.

Uzay kaskı, laboratuvar benzeri ortam.

2. Gösterilen

Uzaklaşma ve kaçış arzusu: Ayrılık sonrası duygusal yenilenme isteği.

Teknolojik konfor: Uzay yolculuğunun lüks tatil biçimine dönüşmesi.

Yabancılaşma ve yalnızlık: Kozmosun sessizliğinde bireyin kendine dönmesi.

Yeni tüketim biçimi: Uzay tatilinin duygusal iyileşme aracı olarak pazarlanması.

3. Gösterge

"Teknoloji sayesinde duygusal acıdan kurtulmak mümkün."

Yani uzay yolculuğu, yalnızca fiziksel değil, psikolojik bir iyileşme yolculuğu olarak kodlanıyor.

4. Düz Anlam

Görsel, bir kişinin Ay'da bulunduğu, Dünya'ya baktığı bir sahneyi betimler. Metin de bu kişinin kötü bir ayrılıktan sonra 72 saatlik bir uzay yolculuğu yaptığına ve Ay'da tazelenme fırsatı bulduğuna işaret eder.

5. Yan Anlam

Bu görsel ve metin, yalnızca bir "uzay tatili reklamı" değildir; modern bireyin teknolojiyle duygusal sorunlarını çözme eğilimini simgeler.

Uzay, artık keşif değil, kişisel terapi mekânıdır.

Yalnızlık, romantik bir deneyim haline getirilmiştir.
Tüketim, duygusal yeniden doğuşun yolu olarak sunulur.
Böylece kapitalist kültür, teknolojiyi duygusal tatminin aracı haline getirir.

6. Mit

"İnsanın duygusal yaraları, teknolojiyle ve lüks tüketimle iyileştirilebilir."

Burada uzay tatili, "kendini bulma"nın yeni biçimi olarak gösterilir. Oysa bu, bireyin içsel boşluğunun teknolojik bir meta üzerinden doldurulabileceği yönünde bir yanılsamadır. Aşk acısı bile ticarileştirilmiştir; iyileşme, artık Ay'a gidecek bütçeye sahip olma ayrıcalığıyla mümkündür.

Teknolojik ilerlemenin bireyin yaşam pratiğinin tüm katmanlarına etki etmesi ve bireyin bu ilerlemelere uyum sağlayabilmek adına kendisini yeniden şekillendirmesi, Herbert Marcuse'un "Tek Boyutlu İnsan" kavramsallaştırmasını hatırlatmaktadır. Marcuse (2015), teknolojik düzenin insanı ölçülebilir bir nesneye dönüştürdüğünü ve bu tek tipleştirmenin, medya yoluyla bireylerin zihinlerine teknolojiyi vazgeçilmez bir değer olarak yerleştirdiğini ifade eder. Görselde sunulan "uzay tatili" fikri, bireyin içsel huzur arayışını teknolojik bir deneyim üzerinden yeniden tanımlamaktadır. Bu bağlamda uzay seyahati, "kendini bulma"nın modern bir biçimi olarak kurgulanırken, özünde öznenin içsel boşluğunu teknolojik bir meta aracılığıyla doldurabileceği yanılsamasını üretmektedir. Aşk acısının bile ticarileştirildiği bu anlatı, iyileşmenin yalnızca belirli bir ekonomik güce örneğin Ay'a seyahat edebilme ayrıcalığına sahip olanlara özgü bir deneyim haline geldiğini göstermektedir. Herbert Marcuse'un Tek Boyutlu İnsan (2015) adlı eserinde ortaya koyduğu eleştiriler, bu anlatının ideolojik arka planını anlamak açısından son derece açıklayıcıdır. Marcuse'a göre ileri endüstriyel toplum, teknolojik rasyonalizasyon aracılığıyla bireyleri tek boyutlu hale getirir; yani eleştirel düşünme kapasitesini yitirmiş, sistemin sunduğu haz biçimlerini sorgusuz kabul eden bir özne tipi üretir. Uzay tatili örneğinde olduğu gibi, birey duygusal tatmini bile sistemin ticarileştirdiği ürünler aracılığıyla yaşamaktadır. Bu durum, Marcuse'un ifadesiyle, teknolojik ilerlemenin özgürleştirici değil, yeni bir kölelik biçimi yaratma potansiyeline işaret eder. Marcuse'un kavramsallaştırdığı biçimiyle "tek boyutlu insan", teknolojinin ideolojik işlevi altında özgün düşünme ve alternatif yaşam biçimleri geliştirme yetisini kaybeder. Uzay tatili imgesi, bu anlamda, bireyin kendi varoluşsal sorunlarına yönelmek yerine, sistemin sunduğu yapay çözümlerle tatmin olmayı seçtiği bir bilinç biçimini

temsil eder. Böylece teknoloji, insani deneyimin derinliğini ortadan kaldırarak, onu ölçülebilir, satın alınabilir ve tüketilebilir bir forma indirger.

Semiyotik Analiz :



Şekil 19 Amerika'nın Aya İlk Ayak Basması

1. Gösteren

Ay yüzeyinde duran iki astronot,

ABD bayrağı,

Uzay aracı gölgesi,

Boş ve karanlık uzay arka planı.

2. Gösterilen

Bilimsel başarı ve keşif ruhu,

Cesaret ve insanlığın ilerlemesi,

Amerikan ulusal gururu ve üstünlüğü,

İnsanın evren üzerindeki hâkimiyet arzusu.

3. Gösterge

Gösteren (fotoğraftaki bayrak, astronotlar, uzay) ile gösterilen (ulusal zafer, ilerleme ideali) birleştiğinde ortaya çıkan gösterge: "İnsanlık teknolojik zaferini Amerika öncülüğünde uzaya taşımıştır."

Bu gösterge, uzay yarışının yalnızca bilimsel değil, ideolojik bir temsil olduğunu da ima eder.

4. Düz Anlam

Fotoğraf, Ay yüzeyinde bulunan astronotların, ABD bayrağını dikerken çekilmiş tarihî bir görüntüsünü betimler. Bu, 1969 Apollo 11 misyonuna ait bir sahnedir.

5. Yan Anlam

ABD bayrağı, bilimsel keşfi "ulusal kimlik" ve "politik üstünlük" söylemine dönüştürür. Uzayın fethi, insanın doğa üzerindeki mutlak denetim arzusunu yansıtır.

Görsel, "insanlığın ortak başarısı" gibi görünse de, aslında Batı merkezli bir ilerleme mitini üretir.

6. Mit

"Amerika, insanlığın geleceğini temsil eden uygarlığın öncüsüdür."

Burada, Ay'a bayrak dikme eylemi yalnızca keşif değil, ideolojik bir egemenlik ilanıdır. Uzay, artık evrensel bir boşluk değil; ulusal sembollerle işaretlenmiş politik bir sahadır.

1983 yılında eski astronot ve senatör John Glenn, astronotluk mesleğini şu şekilde tanımlamıştır: "Astronotluk, ulusal serüvenimizin çağdaş öncülüğünü simgelemektedir. Milletimizin ruhu, insanlık adına bilinmeyeni keşfetme arzusunu yansıtır ve bu kararlılığımızı sınayabileceğimiz en önemli alan uzaydır" (Launius, 2005: 129-139). 1959–1972 yılları arasını kapsayan bir çalışmada, Middle Tennessee State University'de hazırlanmış bir yüksek lisans tezinde, astronotların Life dergisinde nasıl temsil edildiği incelenmiştir. Araştırmada, Apollo görevlerinin başlamasıyla birlikte uzay yarışına ilişkin haberlerde artık teknolojik unsurlardan çok astronotların insani yönlerinin ön plana çıkarıldığı tespit edilmiştir. Bu bağlamda astronot figürü, "Amerikan öncüsü, askeri subay, orta sınıf bir aile babası ve bir teknokratın birleşimi" olarak tanımlanmıştır (Salo, 1998: 55-56). Barthes'ın mit kavramı çerçevesinde değerlendirildiğinde, Ay'a bayrak dikme eylemi yalnızca bir bilimsel keşif değil, aynı zamanda ideolojik bir egemenlik ilanı olarak anlam kazanır. Bu bağlamda uzay, evrensel ve tarafsız bir boşluk olmaktan çıkarak, ulusal sembollerle işaretlenmiş politik bir sahneye dönüşür. Böylece Amerika Birleşik Devletleri, uzay çalışmalarını yalnızca bilimsel ilerlemenin değil, aynı zamanda kültürel ve ideolojik üstünlüğün göstergesi olarak kullanır. Bu mit, "Amerika insanlığın geleceğini temsil eden uygarlığın öncüsüdür" söylemiyle somutlaşır; yani uzayda atılan her adım, Amerikan ideolojisinin küresel ölçekte yeniden üretilmesi anlamına gelir. Ay'a

iniş fotoğrafı ve bu temsiller bütünü hem teknolojik ilerlemenin hem de kültürel hegemoninin sembolik bir bileşimini oluşturur. Uzay artık bilimsel araştırmanın değil, ideolojik prestijin mekânıdır. Bu durum, teknolojik başarıların arkasında yatan politik ve kültürel anlamların görünür kılınması açısından Barthes'ın mit çözümlemesinin güncelliğini koruduğunu göstermektedir. Ay'a bayrak dikme eyleminin, Barthes'ın mit çözümlemesinde olduğu gibi, yalnızca bilimsel bir başarı değil, ideolojik bir "ilerleme miti" olduğu düşünüldüğünde, günümüzde popülerleşen uzay tatilleri kavramı bu mitin ticarileştirilmiş yeni biçimini temsil etmektedir. 1969'daki Ay'a iniş, ulusal bir prestij göstergesiydi; günümüz uzay seyahatleri ise küresel kapitalizmin deneyim ekonomisi içinde bireysel statü ve ayrıcalık sembolüne dönüşmüştür. Artık uzay, insanlığın ortak geleceğini değil, yalnızca ekonomik gücü yetenlerin kişisel arınma, lüks ve macera arzusunu temsil etmektedir. Uzay tatilleri, modern bilimin ve teknolojinin özgürleştirici potansiyelini değil, postmodern tüketim kültürünün duygusal ve simgesel doyum alanına dönüşmesini temsil eder. Barthes'ın deyimiyle mit, burada yeniden işler: İnsanlığın evrensel başarısı gibi sunulan şey, aslında teknolojinin insanı yeniden şekillendirdiği, ideolojik olarak yönlendirilmiş bir tüketime davettir.



Şekil 20 Uzaya Çıkan İlk Kadın Sivil

1. Gösteren

Uzay kıyafeti içinde bir kadın astronot, kaskın üzerinde yansıyan ışıklar,

Kaskın üzerinde yazılı “A. Ansari” etiketi,

Elinde eldiven, uzay görevi için hazırlanmış bir poz,

Parlak ve teknolojik detaylarla çevrili bir ortam.

2. Gösterilen

Kadının bilim ve uzay alanındaki varlığı: Geleneksel erkek egemen bir alanda kadın temsili, ilerleme sembolü.

Teknoloji ve bireysel azim: Kendi imkânlarını kullanarak uzaya çıkan bir girişimcinin kararlılığı.

Özgürleşme ve dönüşüm: Kadının yalnızca dünyada değil, uzayda da var olabileceği fikri.

Küresel başarı ve modernlik: Uluslararası işbirliği, bilimsel ilerleme, kapitalist başarı hikâyesi.

3. Gösterge

Gösteren (kadın astronot imgesi) ile gösterilen (özgürlük, güç, başarı) birleştiğinde ortaya çıkan gösterge:

“Modern çağda bireysel kararlılık ve sermaye sayesinde her sınır aşılabilir.”

4. Düz Anlam

Fotoğraf, 2006 yılında telekomünikasyon şirketini satarak uzay yolculuğunun maliyetini karşılayan iş insanı Anousheh Ansari’yi göstermektedir. Ansari, bir Rus roketiyle Uluslararası Uzay İstasyonu’na uçan ilk sivil kadınlardan biri olmuştur.

5. Yan Anlam

Görsel, yalnızca bir uzay seyahatini belgelemekten çok, teknoloji, bireysel özgürlük ve kapitalist başarı kavramlarını iç içe geçirir.

Uzay giysisi, insanın fiziksel sınırlarını aşma simgesidir.

Kadının gülümseyen yüzü, uzayda bile insani bir sıcaklık ve kararlılık göstergesidir.

Kaskın üzerindeki ışık yansımaları, ilerleme ve bilimin parlak yüzünü simgeler. Ancak bu temsil aynı zamanda, uzay yolculuğunun yalnızca ekonomik gücü olan bireylere açık olduğunu ima eder.

6. Mit

Barthes'a göre mit, tarihsel bir olgunun doğal ve evrensel bir gerçeklik gibi sunulmasıdır. Bu fotoğrafın kurduğu mit şudur:

"Teknoloji bireye sınırsız özgürlük ve eşitlik fırsatı sunar.**"**

Belgeselin beşinci dakikası kadın astronotun hayatı şu cümlelerle ifade edilir; İş insanı A. Ansarı 2006'da bir Rus roketi ile uluslararası uzay istasyonuna uçabilmesi için telemünakasyon şirketini satmış. Uzaya çıkma maliyeti yer çekiminden kurtulmaya çalışmakla başlıyor bu da çok fazla yakıt istiyor.

Neil Postman (1992), Teknopoli adlı eserinde modern toplumların teknolojiyi yalnızca bir araç olarak değil, kültürel anlamın ve otoritenin kaynağı olarak tapınma nesnesi haline getirdiğini belirtir. Ansari'nin uzay yolculuğu da bu teknopoli kültürünün tipik bir örneğidir. Fotoğraf, teknolojik ilerlemeyi bireysel özgürleşmeyle eşitleyerek, uzay deneyimini yalnızca ekonomik gücü yetenlerin ulaşabileceği bir statü göstergesine dönüştürür. Böylece teknolojik başarı, eşitlikçi bir ideali temsil ediyor gibi görünürken, aslında kapitalist ayrıcalığın estetikleştirilmiş formu haline gelir. Postman'a göre teknopoli, toplumun bütün değerlerini "teknolojik ilerleme" söylemi etrafında yeniden biçimlendirir. Bu bağlamda Ansari'nin uzay yolculuğu, kültürel olarak bir dönüm noktasından ziyade, teknolojiye tapınmanın kişisel bir ayinine dönüşür. Fotoğrafta kadının yüzündeki dingin ifade, teknolojiye güvenin, hatta ona teslimiyetin bir göstergesi haline gelir. Artık "başarı" ya da "özgürlük" gibi insani kavramlar, Postman'ın tanımladığı biçimde, teknolojik performansla ölçülmektedir. Kadının uzaya çıkışı bir keşif değil, "teknolojik statüye erişimin sembolüdür.



Şekil 21 Uzay Balonunda Uzay Turizmi

Belgesel şu cümlelerle devam eder;''İnsanlar için inanılmaz bir deneyim yaratma işindeyiz diyebilirim. Jameters Face perspektifin kurucusu ve eş başkanı. Bu yolcuları bir roketle değil de balonla uzaya götürmeye odaklanmış olan dünyanın ilk lüks uzay turizmi şirketi. Çoğu kişi uzay seyahatini düşündüğünde akıllarına zahmetli bir eğitim gelir. Astronot kıyafetlerini, yüksek g kuvvetini ve sallantıları düşünürler. Bundaysa hiçbiri yok. Bu yörünge Balon sürü için eğitim gerekmiyor. Dolu ve çok hızlı roket seyahati yerine bu altı saatlik yolculuk yolcuları sakin bir şekilde salon benzeri bir kapsülle yaklaşık otuz kilometre yukarı taşıyacak. Uçuşların iki bin yirmi dört sonunda başlaması planlanırken fiyatın da yolcu başına yüz yirmi beş bin dolar civarında olması hesaplanıyor. Yani bir galaktik biletinin üçte biri fiyatına. Güneşin dünyanın eğri üzerinde yükseldiğini göreceksiniz karşınızda atmosferin muhteşem bir ince mavi hattı olacak. Uzayın karanlık arka planında güneşimizi göreceksiniz. Bu nefes kesici bir deneyim olacaktır. Bütün bu kademeli adımlar uzay turizmi için büyük bir yol açıyor. Sonunda yüz binlerce milyonlarca insanın uzaya gittiğini göreceğiz. Fazla uzun zaman geçmeden milyonlarca insanın uzaya gideceğine dair aklımda tek bir şüphe bile yok diyebilirim. Kesinlikle amacımız bu.''

1. Gösteren

Uzay atmosferinin sınırında süzülen büyük, şeffaf bir balon kapsül.

Kapsülün içinde lüks giysili insanlar; ayakta veya oturarak manzarayı izliyorlar.

Dünya'nın mavi eğrisi, atmosferin parlak ışık hattı ve uzayın karanlık fonu.

Metalik yüzeyler, yumuşak ışıklar ve teknolojik bir estetik.

Görselin köşesinde yazılı "Space Perspective" ibaresi.

2. Gösterilen

Konforlu ve erişilebilir uzay deneyimi: Uzay artık bilim insanlarının değil, zengin turistlerin erişebildiği bir alan.

Lüks, modernlik ve huzur: Teknolojiyle iç içe, ama stres veya tehlike barındırmayan bir "yeni yaşam alanı".

Tüketim estetiği: İnsanların "deneyim satın aldığı" çağın uzay versiyonu.

Dünyeviliğin aşılması: Yeryüzünden uzaklaşmanın ruhsal ve statüsel bir yükseliş olarak sunulması.

Kutsal bir deneyim illüzyonu: "Güneşi karanlıkta görmek" – teknoloji aracılığıyla manevi bir tatminin yeniden üretimi.

3. Gösterge

Gösteren (balon kapsül) + gösterilen (konforlu, elit uzay deneyimi) birleştiğinde ortaya çıkan anlam:

"Uzay artık bilimin değil, lüks tüketimin yeni sahnesidir."

4. Düz Anlam

Görsel, "Space Perspective" adlı özel bir şirketin lüks uzay turizmi projesini tanıtır. Balon kapsül, yolcuları yaklaşık otuz kilometre yüksekliğe çıkararak Dünya'yı uzaydan görme imkânı sunar. Fotoğrafta kapsülün içinde bir grup insan, bu "yavaş ve güvenli" uzay yolculuğunun tadını çıkarıyor gibi görünmektedir.

5. Yan Anlam

Bu görsel, yalnızca bir teknolojik yeniliği değil, insanın modern çağdaki anlam arayışının ticarileşmesini temsil eder.

Uzay, artık "keşif" değil, "deneyim" mekânıdır.

İnsanlığın merakı, artık turistik bir etkinlik haline getirilmiştir.

Kapsülün içindeki sakin, huzurlu atmosfer, teknolojinin duygusal tatminin yeni kaynağı olarak konumlanmasını sağlar.

Fotoğraf, tehlikesiz bir macera, sınıfsal ayrıcalık, modern ütopya imgelerini aynı anda taşır.

6. Mit

"Teknoloji sayesinde herkes evrenin sınırlarına ulaşabilir."

Oysa gerçekte, bu "herkes" yalnızca ekonomik elit bir sınıfı kapsar. Fotoğraf, teknoloji aracılığıyla *eşitlik ve özgürlük* yanılsaması yaratırken, toplumsal eşitsizliği görünmez kılar. Uzay turizmi burada bir "insanlık deneyimi" olarak değil, kapitalizmin duygusal pazarlama mitinin parçası olarak temsil edilir.

Marcuse'nin en önemli yapıtı kuşkusuz Tek Boyutlu İnsan'dır. Bu eser, yalnızca Marcuse'nin ortaya koyduğu özgün düşünce sistemiyle değil, aynı zamanda Frankfurt Okulu'nun felsefi yaklaşımıyla kurduğu yakın ilişki ve ondan aldığı entelektüel etkiler nedeniyle de büyük bir öneme sahiptir. Frankfurt Okulu'nun modern dünyaya yönelik eleştirel ve karamsar tutumu**,** Tek Boyutlu İnsan'ın genel yapısına açıkça yansımaktadır. (Jay 2014: 343). Marcuse, "ileri sanayi toplumları" olarak adlandırdığı gelişmiş kapitalist düzenlerin yapısını, aklın genişleyen rasyonelleşmesi ve insanın doğa üzerindeki egemenliğinin insana yönelen bir tahakküm biçimine dönüşmesi temaları çerçevesinde ele alır. Ona göre, bu toplumlarda "konforlu, sorunsuz, akla uygun ve demokratik görünen bir özgürsüzlük biçimi" hüküm sürmektedir. Marcuse bunu şu şekilde ifade eder:

"Gelişmiş uygarlıklarda bireysel girişimlerin daha güçlü ve verimli şirketlerde toplanması, eşitsiz koşullardaki ekonomik özneler arasındaki serbest rekabetin düzenlenmesi ve ulusal çıkarların sınırlanarak kaynakların uluslararası düzeyde örgütlenmesinin sağlanması, görünürde en akılcı uygulamalar olarak sunulmaktadır"

(Marcuse,1997:15). Marcuse'nin tanımladığı biçimiyle bu toplum, "verili" bir toplumdur**.** İnsanlar burada özgür bireyler olarak değil, önceden biçimlendirilmiş tüketim kalıpları içinde koşullandırılmış alıcılar olarak var olurlar. Bireylerin ihtiyaçları, arzuları ve bu ihtiyaçların niteliği sistem tarafından önceden belirlenmiştir (Marcuse,1997: 20).

Uzay atmosferinin sınırında süzülen lüks balon kapsülü görseli, Barthes'ın mit çözümlemesinde belirttiği gibi yalnızca bir teknolojik başarı değil, aynı zamanda ideolojik bir söylemdir. Görüntü, "herkesin uzaya erişebileceği" fikrini evrensel bir gerçeklik gibi sunarken, aslında yalnızca ekonomik ve kültürel sermayeye sahip elit bir kesimin deneyimini temsil etmektedir. Bu durum, Marcuse'nin (1997) tanımladığı "verili toplum" anlayışıyla doğrudan ilişkilidir. Marcuse'ye göre ileri sanayi toplumlarında birey, özgür bir özne olmaktan çıkar; sistem tarafından belirlenmiş gereksinimlerin pasif bir alıcısına dönüşür. Uzay turizmi reklamları da bu durumu yansıtır: bireyin merak ve keşif arzusu, kapitalist düzenin sunduğu tüketime indirgenmiştir. Marcuse'nin ifadesiyle, "insanlar koşullandırılmış alıcılar olarak toplumda var olurlar" (Marcuse, 1997: 20). Balon kapsülün içindeki yolcular, tıpkı ileri kapitalist düzenin diğer tüketicileri gibi, sistemin belirlediği biçimde 'deneyim satın alarak' kendi varoluşlarını anlamlandırırlar.

Kapsülün içinde görülen sakinlik, estetik düzen ve huzur, aslında ideolojik bir yanılsamayı gizler: insanın doğa üzerindeki egemenliği, artık insanın kendi üzerindeki tahakkümüne dönüşmüştür. Marcuse'nin vurguladığı gibi, modern toplumlar "aklın genişleyen rasyonelleşmesi" yoluyla bireyi sisteme uyumlu hale getirir; birey, kendi yabancılaşmasını konforlu bir deneyim olarak yaşar. Uzay yolculuğu, bu anlamda, teknolojik tahakkümün en estetik biçimidir**.** Uzay turizmi, özgürlük ve merak retoriğiyle pazarlanırken, gerçekte sistemin dayattığı tek biçimli tüketim modelini yeniden üretir. İnsan, teknolojinin sunduğu gösterişli deneyimle tatmin olurken, düşünsel özgürlüğünü kaybeder. Böylece Marcuse'nin uyardığı gibi, "demokratik bir özgürsüzlük" normalleşir.



Şekil 22 Uzay Kapsülüyle Uzayda Yaşam

Belgesel şu cümlelerle devam eder; “Taşınıp yerleştirilebilir bir yapı tasarımı üzerinde çalışıyoruz. Yani her türlü çevreye konulabilecek bir yapı. Dünyada başladık. Sonra da Ay’a ve Mars’a gideceğiz. Barbara Bervisi’nin şirketi sonsuzluğa ve ötesine ulaşmak için biyo kapsül denen iklim kontrollü şişirilebilir ekosistemler geliştirmek için çalışıyor. Bu korunaklı ekosistemler sayesinde insanlar ve bitkiler ilk olarak yörüngede daha sonra da ayda yaşayabilecek. Bunu bir kubbe olarak düşünün. Şişirilebilir bir kubbe. Başlangıçta sadece bir kabuk ve üzerinde bir zar olacak. Sonra bunu şişirdiğinizde kendi kendine ayakta tutacak. İçinde havayı, suyu, nem oranını kontrol edebileceğiz. İklimi yeniden yaratabileceğiz. İster Avrupa iklimi ister tropik iklim yaratabiliriz. Yani içinde her şeyi yetiştirebileceğiz. Ay ananası isteyen var mı? Şişirilebilir yaşam alanları ideal görünüyor. Çünkü uzaya gönderilen bütün yaşam alanlarının dünyadan bir roketin üzerinde taşınması gerekecek. Şişirilebilir yapılar bu sorunu çözer. Onları küçük hale gelene kadar katladıktan sonra uzaya ya da son durağa geldiğinizde açabilirsiniz. Ve böylece insanlar geldiğinde daha fazla yaşam alanı ortaya çıkacaktır. Bu genişleyebilen çok amaçlı alanlar çok uzak gelecekteki yeni bir medeniyetin yapı taşları da olabilir. Çok uzaklarda insanların uzaklara gidebilmesi için çok büyük bir yapı oluşturacağımıza inanıyorum. Ama bundan bin sene sonra.’’

1. Gösteren

Her kubbenin içinde bitkiler, ağaçlar ve ışıklandırılmış alanlar bulunuyor.

Arka planda gri, tozlu bir yüzey — yani Dünya dışı bir ortam (Ay veya Mars yüzeyi).

Merkezde, bu kubbeleri birbirine bağlayan altı kollu bir merkez modül var.

Işıklar sıcak tonlarda (turuncu/sarı) – yaşam, enerji, sıcaklık hissi veriyor.

2. Gösterilen

Teknolojik doğa**:** Bitkilerin yapay bir ortamda yaşaması, doğanın artık teknolojiyle bütünleştiğini gösteriyor.

Yeni sınırlar**:** Ay veya Mars yüzeyi, insanlığın keşif arzusunu, "sonsuzluğa ulaşma" idealini sembolize ediyor.

Ütopya imgesi**:** Şeffaf, ışıklı, steril alanlar bir tür "geleceğin cenneti" duygusu uyandırıyor.

İnsanın tanrısal rolü**:** Metindeki "iklimi yeniden yaratabileceğiz" ifadesi, doğa yasalarını kontrol eden bir insan figürünü ima ediyor.

3. Gösterge

"Uzayda sürdürülebilir yaşam" yani insanlığın doğaya ve evrene hükmederek varlığını ebedîleştirme arzusu.

4. Düz Anlam

Bilimsel bir proje tanıtımı.

Ay ya da Mars yüzeyinde kurulacak taşınabilir, şişirilebilir yaşam alanları.

Mühendislik, biyoteknoloji ve sürdürülebilirlik projesi.

Gerçek dünyada uygulanabilecek uzay mimarisi fikri.

5. Yan Anlam

İlerleme Miti: İnsanlık, doğanın sınırlarını aşarak "sonsuzluk" fikrine ulaşıyor.

Kurtuluş Anlatısı**:** Dünya tahrip oldu; kurtuluş uzayda, yeni yaşam alanlarında.

Teknolojik Tanrılaşma**:** İnsan artık kendi iklimini yaratıyor; doğa yerine teknoloji geçiyor.

Sınırsızlık Ütopyası**:** "Sonsuzluğa ve ötesine" giden bir medeniyet miti kuruluyor.

6. Mit

İnsanlık teknolojisiyle doğayı yeniden yaratabilir ve evrende her yere yerleşebilir. Uzayda yaşamak yalnızca teknik bir hedef değil, medeniyetin kurtuluş hikâyesidir**.**

Postman teknolojinin avantaj ve dezavantajlarını şu şekilde ifade eder;

1-Her teknolojinin bir bedeli vardır. Teknoloji ne kadar güçlü ve kapsamlıysa, onun getirdiği maliyet de o denli büyüktür. Yeni bir buluşun sunduğu her yarar, aynı zamanda belirli bir kaybı veya olumsuzluğu da beraberinde getirir. Bu yüzden "Yeni teknoloji bize ne kazandıracak?" sorusu kadar, "Bizden neyi alıp götürecek?" sorusu da aynı derecede önemlidir.

2- Teknolojik faydalar toplumda eşit dağılmaz**.** Her yeni buluş, bazı kesimlere avantaj sağlarken, diğerlerini olumsuz etkiler. Bazı insanlar teknolojiden büyük kazanç elde ederken, bazıları zarar görür; hatta bu dönüşümden hiç etkilenmeyenler bile olabilir.

3- Her büyük teknoloji belli bir bakış açısını içinde taşır**.** Bu bakış epistemolojik, politik ya da toplumsal olabilir. Bazı durumlarda bu önyargılar insanlığın yararına hizmet eder; ancak her zaman farkında olunması gerekir.

4- Teknoloji her şeyi dönüştürür**.** Bu nedenle, onun gelişimini birkaç güçlü kişinin eline bırakmak tehlikelidir. Yeniliklere temkinli yaklaşmalıyız; çünkü teknolojik değişimlerin sonuçları genellikle çok geniş kapsamlıdır, çoğu zaman önceden tahmin edilemez ve geri döndürülmeleri neredeyse imkânsızdır.

5-Teknoloji zamanla efsaneleşir. İnsanlar onu doğanın doğal bir uzantısıymış gibi görmeye başlar. Bu algı, teknolojinin hayatlarımız üzerindeki etkisini artırır. Bir teknoloji efsane haline geldiğinde, artık sorgulanmaz, olduğu gibi kabul edilir; işte o zaman en tehlikeli hâline ulaşır, çünkü değişime veya denetime kapalı hale gelir (Post

man, 1998:2-7).

Neil Postman'ın teknoloji eleştirisi, belgeselde geçen bio-kapsül anlatısında somutlaşan "insanın doğayı yeniden yaratma arzusu"nu çözümlemek için oldukça işlevsel bir çerçeve sunar. Postman, teknolojiyi insanın hizmetinde bir araç olarak değil, anlam sistemini ve kültürel değerleri dönüştüren bir ideolojik yapı olarak ele alır. Ona göre modern çağın insanı artık teknolojiyi yöneten değil, onun biçimlendirdiği bir varlıktır. Bu bağlamda bio-kapsül projesi, insanın doğa üzerindeki egemenliğini mutlaklaştırdığı, teknolojiyle tanrısal bir konuma yükseldiği bir düşünsel zeminde inşa edilir.

Belgeselde geçen "iklimi yeniden yaratabileceğiz" veya "her türlü çevreye yerleştirilebilir yaşam alanları" ifadeleri, teknolojinin doğayı yalnızca dönüştürmekle kalmayıp onun yerine geçme iddiasını da taşır. Postman'ın Teknopoli adlı eserinde belirttiği gibi, teknoloji bu noktada kültürün merkezine yerleşir ve "ilerleme" söylemiyle meşrulaştırılır. Böylece doğa, insana ait bir mühendislik nesnesine indirgenir; etik, estetik ve ekolojik sınırlar, teknolojik olanın verimlilik ve kontrol mantığı içinde silinir. Bu durum, insanın doğadan kopuşunun bir simgesi olduğu kadar, doğanın insana yabancılaşmasının da göstergesidir. Postman'ın dikkat çektiği bir başka nokta, teknolojik gelişmelerin kültürel eşitsizlikleri derinleştirmesidir. Belgeseldeki söylemde "insanlığın Ay'a ve Mars'a yerleşeceği" iddiası evrensel bir umut gibi sunulsa da, gerçekte bu hedef, ekonomik ve politik olarak belirli kesimlerin erişebileceği bir imkândır. Böylece teknolojik kurtuluş fikri, insanlık adına değil, onu temsil ettiğini iddia eden küçük bir elit sınıf adına kurgulanır. Bu yönüyle bio-kapsül projesi, Postman'ın vurguladığı gibi, teknolojinin demokratik değil hiyerarşik bir düzen kurma eğilimini yansıtır. Ayrıca Postman'ın "teknolojinin mitolojikleşmesi" kavramı, bio-kapsül söyleminin merkezindedir. "Sonsuzluğa ve ötesine ulaşmak" ifadesi, teknolojiyi bir kurtuluş vaadine dönüştürür; artık bilimsel proje, kültürel bir mit halini alır. İnsanlık, teknolojinin rehberliğinde "dünyevi sınırları aşma" hayaliyle kendi yaratımına tapınmaya başlar. Postman'ın deyişiyle, teknoloji efsaneleştiğinde sorgulanamaz hale gelir; kültür, insanın değil, teknolojinin çıkarlarını koruyan bir düzene dönüşür. Bio-kapsülün yarattığı ütopya bu anlamda, insanın kendi araçlarına boyun eğdiği bir modern mitoloji'dir.

SONUÇ

Bu çalışma, “Posthümanizm ve transhümanizm ekseninde öznenin dijital dönüşümü: Netflix gelecekte belgeselinin biyoteknoloji ve biyopolitika bağlamında analizi ‘’ başlıklı araştırma kapsamında, Netflix’in Gelecekte belgesel serisinden seçilen bölümlerde öznenin dijital dönüşümünün hangi anlatı, gösterge ve söylemsel hatlar üzerinden kurulduğunu incelemiştir. İnceleme, çalışmada belirtilen yöntem doğrultusunda semiyotik analiz ve söylem analizi yaklaşımıyla yürütülmüş; bulgular ilgili bölüm başlıkları altında sistematik biçimde değerlendirilmiştir.

Bu çerçevede ulaşılan sonuçlar, araştırmanın nesnesi olan belgesel metinlerinin (Ölümden Sonra Yaşam, Sağlık, Spor, Oyunlar, Flört, Uzay Tatilleri) her birinde “özne”nin, biyoteknolojik olanaklar ve dijital altyapılarla yeniden tanımlanan bir varoluş modeli içinde temsil edildiğini göstermektedir. Bulgular, belgeselin geleceğe dönük anlatılarını yalnızca teknik yenilikler olarak değil; aynı zamanda bedenin, kimliğin, ilişkinin, deneyimin ve ölüm sonrası alanın yönetilebilir, ölçülebilir hale gelişi üzerinden okumayı mümkün kılmaktadır.

1- Ölüm Sonrası Alanın Dijitalleşmesi: Ölüm’ün Veriye Dönüşmesi

“Ölümden Sonra Yaşam” bölümüne ilişkin bulgular, ölüm temasının belgeselde metafizik bir sınır olmaktan çıkarılarak teknolojik bir süreklilik kurgusu içinde işlendiğini ortaya koymaktadır: ölüm sonrası “var olma”, dijital ortamda kişilik, iz, bellek üretimi, avatarlaştırma ve veri taşıma pratikleri üzerinden anlatılmaktadır. Bu anlatı, yasın ve kaybın da teknolojik arayüzlerle yeniden düzenlendiğini; yas sürecinin sanallaştırılmasının ise duygulanımsal ve etik gerilimler ürettiğini göstermektedir. Semiyotik bulgular açısından bu bölümde öne çıkan temel gösterge mantığı şudur: doğa (ağaç, toprak) ile teknoloji (DNA,veri,avatar) aynı sahnede birleştirilerek “posthümanist mezarlık kültürü” imgesi kurulur; böylece ölüm, duygusal bir son olmaktan ziyade “yönetilen ve depolanan” bir süreç olarak kodlanır. Aynı bölümde “DNA = depolama”, “dijital yas” ve “doğanın sanallaşması” gibi yan anlamlar, ölüm sonrası alanın veri yönetimine dönüştüğünü açık biçimde işaret eder. Bu çalışmanın bütününde özne yalnızca yaşarken değil, ölüm sonrasında da veri nesnesi biçiminde temsil edilmektedir.

2- Sağlıkta Dönüşüm: Bedenin İzlenebilir, Optimize edilebilir ve Yeniden Üretilebilir Bir “Proje”ye Dönüşmesi

“Sağlık” bölümüne ilişkin bulgular, tıp alanının geleceğinin “kişiselleştirilmiş tanı-tedavi” ile “onarım yeniden üretim” ekseninde kurulduğunu göstermektedir: yapay zekâ destekli teşhis, giyilebilir sensörlerle sürekli izlem, gen düzenleme ve yazıcıyla organ üretimi gibi hatlar belgeselin ana anlatı omurgasını oluşturur. Bu temsil, bedeni yalnızca tedavi edilen bir biyolojik yapı olarak değil; sürekli ölçülen, öngörülen, müdahale edilen bir sistem olarak konumlandırır. Böylece özne, sağlık alanında “karar veren, eyleyen” bir merkez olmaktan ziyade, verisi üzerinden tanımlanan ve yönetilen bir profile indirgenme riski taşır.

Bulgular aynı zamanda bu dönüşümün etik düzlemde görünür kıldığı gerilimleri de netleştirmektedir: mahremiyet, veri güvenliği ve algoritmik önyargı gibi meseleler, sağlık hizmetinin dijitalleşmesiyle birlikte belirginleşmektedir. Gen düzenleme ve biyolojik yapının mühendisliği gibi olanaklar, sağlık alanında yeni kapasite vaatleri üretirken; belgesel anlatısı içinde erişim eşitsizliği ve “yeni elit bedenler” ihtimali de risk alanı olarak işaretlenmektedir. Bu noktada tez bulguları, sağlık anlatısının yalnızca “iyileştirme” değil, aynı zamanda bedeni yeniden sınıflandıran ve hiyerarşileştirme potansiyeli taşıyan bir düzen kurduğunu göstermektedir.

3- Sporun Yeniden Dizaynı: Performansın Veriyle Yönetimi ve Bedenin Ekonomikleşmesi

“Spor” bölümüne ilişkin bulgular, sporun teknolojiyle yeniden kurulduğunu; özellikle yapay zekâ destekli analiz, biyosensörler ve genetik müdahale imkânlarının performansın sınırlarını yeniden tanımladığını göstermektedir. Bu temsil, sporcunun bedenini “doğal kapasite” temelinde değil; ölçüm, optimizasyon temelinde anlamlandırır. Aynı bölümde izleyici deneyiminin de dönüşmesi, sporun yalnızca sahada değil, dijital platformlarda ve artırılmış sanal gerçeklik arayüzlerinde yeniden üretildiğini ortaya koymaktadır. Bulguların kritik sonucu şudur: spor, belgesel anlatısında yalnızca bir etkinlik alanı değil; beden + veri + dikkat ekonomisi birleşimiyle çalışan endüstriyel bir düzene dönüşmektedir. Belgeselde yer alan “organların sponsorluk, geri alma” gibi distopik senaryolar, bedenin parçalanabilir ve devredilebilir bir kaynak gibi düşünülmesine kapı aralayan bir temsil düzeyi kurmakta; bu da öznenin “bedeni üzerinde mülkiyet” algısını tartışmalı hale getirmektedir.

4- Oyunlar: Gerçekliğin Seçilebilir Hale Gelişi ve Kimliğin Sanal Evrenlerde Kurulması

"Oyunlar" bölümünde elde edilen bulgular, oyun deneyiminin yalnızca eğlence değil; sanal kimliklerin kurulduğu, yapay zekâ ile entegre etkileşimlerin yaşandığı ve toplumsal ilişkilerin yeniden tanımlandığı bir alana evrildiğini göstermektedir. Bölüm açılışındaki anlatıda "hangi gerçeklik içinde yaşamak isterseniz onu seçebilirsiniz" vurgusu, çalışmanın odağındaki özne dönüşümünü güçlü biçimde somutlar: öznenin deneyimi, tek bir fiziksel gerçekliğe bağlı olmaktan çıkarak platformlar arası geçişken bir "seçilebilir gerçeklik" mantığına taşınır. Ayrıca oyun ekonomisine ilişkin bulgular, kullanıcının yalnızca tüketici değil, üretici, katılımcı bir ekonomik aktör olarak konumlandırıldığı bir temsil düzeyi kurulduğunu göstermektedir. Bu sonuç, belgeselin dijital dönüşümü yalnızca kültürel bir kayma olarak değil; öznenin ekonomik pozisyonunun da yeniden kodlanması olarak işlediğini ortaya koyar.

5- Flört: İlişkinin Algoritmikleşmesi ve Mahremiyetin Veriyle Yeniden Tanımı

"Flört" bölümüne ilişkin bulgular, romantik ilişkinin geleceğinin "rastlantı"dan çok veri analizi ve algoritmik eşleştirme üzerinden tasarlandığını göstermektedir: yapay zekânın karakter özellikleri, davranış alışkanlıkları ve hatta biyolojik verileri analiz ederek eşleşme önerdiği bir flört rejimi kurgulanmaktadır. Bunun yanında sanal ve artırılmış gerçeklik ortamlarında avatarlar üzerinden buluşma, ilişkisel deneyimin fiziksel mekândan koparak dijital mekânda kurulmasını görünür kılar. Bulguların burada işaret ettiği temel sonuç, mahremiyetin "saklanan bir alan" olmaktan çıkıp paylaşılan veri miktarıyla tanımlanan bir sınıra dönüşmesidir. Belgesel anlatısı, teknoloji flörtü kolaylaştırsa da "mahremiyetin nasıl korunacağı ve yapay zekâya ne kadar kişisel veri verileceği" sorularını açık bir gerilim olarak öne çıkarmaktadır. Dolayısıyla özne, ilişkisel alanda da "duygusu olan birey" olmaktan tamamen çıkmasa bile, ilişkisini veri üzerinden kuran bir modele itilme ihtimaliyle karşı karşıya kalmaktadır.

6- Uzay Tatilleri: Deneyimin Metalaşması, Eşitsizlik Sorusu ve Biyolojik Riskler

"Uzay Tatilleri" bölümüne ilişkin bulgular, uzay turizmini bir "kaçış, deneyim" vaadiyle kurarken, aynı anda "kimin lüksü olacak?" sorusunu merkeze alır ve hizmetin toplumsal eşitsizlikleri derinleştirebilme ihtimalini görünür kılar. Ayrıca radyasyon güvenliği, acil durum prosedürleri, yüksek maliyetler ve uzun süreli uzayda kalmanın beden üzerindeki etkileri, uzay deneyiminin biyolojik kırılganlık boyutunu öne çıkarır. Bu bölümün genel

sonuç katkısı şudur: belgesel, öznenin "dijital dönüşümünü yalnızca ekran içi pratiklerle değil; biyolojik dayanıklılık ve ekonomik erişim eşikleriyle birlikte düşünmeye zorlayan bir temsil alanı açmaktadır.

Altı bölüm birlikte değerlendirildiğinde, bu tez çalışmasının bulguları, belgeselin özneyi üç katmanda yeniden kurduğunu göstermektedir:

1. **Bedenin veriyle tanımlanması ve yönetilmesi:** Sağlık ve spor anlatılarında beden, sürekli izlenen optimize edilen bir sistem olarak temsil edilmektedir.

2. **Kimliğin ve deneyimin dijital arayüzlere taşınması:** Oyunlar ve flört anlatıları, öznenin deneyimini avatarlar, sanal mekânlar ve algoritmik yönlendirmeler üzerinden kurgulamaktadır.

3. **Yaşam ölüm sınırının bulanıklaşması:** Ölüm sonrası alanda dahi öznenin veriye çevrildiği ve süreklilik iddiasının kurulduğu görülmektedir.

Belgeselde "özne", veri temelli bir yönetim ve tasarım nesnesine dönüşmektedir.

KAYNAKÇA

Abbate, J. (2011). İnternetin Popülerleşmesi. In D. Crowley, & P. Heyer, İletişim Tarihi (pp. 472-479). Ankara: Siyasal Kitabevi.

Ağın, B. (2020). Posthümanizm kavram, bilim, bilim kurgu. Siyasal Kitabevi. Braidotti, R. (2019b).

Akdoğan, M. Z. (1996). Cep Telefonu Üzerine Bir Araştırma ve Tasarım. Yüksek Lisans Tezi İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.

Akın, Y., & Demircioğlu, İ.H. (2007). Sanayi Devriminin Türkiye'ye Etkileri: 1838-1914 Dönemi. Ankara Üniversitesi Türkiye Coğrafyası Araştırma ve Uygulama Merkezi Dergisi, 5(2), 1-18.

Akkaş, İ. (2015). Sanal Cemaatler. İstanbul: Ofis Yayın Matbaacılık.

Aktaş, C. (2014). QR Kodlar ve İletişim Teknolojisinin Hibritleşmesi. İstanbul: Kalkedon Yayınları.

Aktaş, C. (2014). Yeni Enformasyon ve İletişim Teknolojileri Neye Hizmet Ediyor: QR Kodlar Üzerinden Bir Tartışma. I. *Uluslararası İletişim Bilimi ve Medya Araştırmaları Kongresi Bildiri Kitabı* içinde (ss. 374- 385). 12-15 Mayıs. Volga Yayıncılık.

Aktaş, F., Çeken, C., & Erdemli, Y. E. (2014). Biyomedikal uygulamaları için nesnelerin interneti tabanlı veri toplama ve analiz sistemi. Tıp Teknolojileri Ulusal Kongresi, 25-27.

Arıstoteles; Politika, Çev. M. Tuncay, İstanbul: Remzi Kitabevi, 1975.

Atabek, Ü. İletişim ve Teknoloji, Ankara: Seçkin Yayıncılık, 2001. Atılgan, Mehmet. Antik Çağın en önemli yazı malzemesi: Papirüs. Bilgi Dünyası, 7 (2), 2006.

Alver, F. (2016). Eleştirel eylem teorisi, sembolik etkileşimcilik ve kültürel çalışmalar perspektifinden, dijital sosyal ağların iletişim pratiklerini dönüştürme ve demokratikleştirme potansiyelinin belirlenmesi üzerine bir deneme. B. Arık (Ed.), *Yeni medya ve görsel kültür II. Uluslararası Medya Çalışmaları Kongresi bildiri kitabı* (ss. 801-818). Antalya: ICMS

Atlan, H. (1999). Le clonage humain, Possibilités biologiques, impossibilités sociales. Paris: Le Seuil.

Atzori, Luigi, Antonio Iera, and Giacomo Morabito. "The internet of things: A survey." Computer networks.2787-2805. 2010.

Aydın Levent, Dijital Çağ ve Robotik Teknoloji, Transhümanizm & Posthümanizm -Disiplinlerarası Bir Çalışma-, Ankara: Eskiyeni Yayınları, 2021, ss. 227-285, s. 269.

Azız, A., (2012). İletişime Giriş. (Genişletilmiş 4. Baskı). İstanbul: Hiperlink Yayınları.

Badmıngton, N. (Ed.) (2000). Posthümanism, UK: Palgrave.

Bagdıkıan, B. H. (2004). Yeni medya tekeli, İstanbul, Akılçelen Kitaplar.

Baıley, O. G. ve Cammaerts Bart ve Carpentier Nico (2015). Alternatif Medyayı Anlamak. Çeviri: Çiğdem Öztürk. İstanbul: Kafka Epsilon Yayıncılık.

Baldını, M. (2000). İletişim Tarihi. (Storie della Comunicazione) 1. Basım. Çeviri: Gül Batuş. İstanbul: Avcıol Basım Yayın.

Barbier, F. ve Lavenir C. B. (2001). Diderot'dan İnternete Medya Tarihi. (Histoire des medias de Diderot a internet). Çeviri: Kerem Eksen. İstanbul: Okyanus Yayın.

Barthes, R.: (1979). Göstergebilim İlkeleri, çev. Berke Vardar-Mehmet Rifat, An- kara: Kültür Bakanlığı.

Bauman, Z. (2000). Ölümlülük, Ölümsüzlük ve Diğer Hayat Stratejileri. (çev. Nurgül Demirdöven). Ayrıntı Yayınları. Bostrom, N. "What is transhumanism?",.

Bayram A. Kemal (1997). Michel Foucault'nun İktidar Olgusu, Dokuz Eylül Üniversitesi S.B.E, İzmir.

Beniger, J. (2004). Kontrol Devrimi, (Editörler), David Crowley ve Paul Heyer, (Çev: Berkay Ersöz) Ankara: Siyasal Kitabevi, s.442-455.

Bergson, Henri; Yaratıcı Tekâmül, çev. Mustafa Şekip Tunç, İstanbul: MEB Yayınları, 1986.

Bloom, Jonathan M. Kâğıda işlenen uygarlık: Kâğıdın tarihi ve İslam dünyasına etkisi. İstanbul: Kitap Yayınevi. 2003.

Bolat, N. (2020). Televizyonun teknik dönüşümünün içeriğe etkisi. (Editör) Esennur Sirer. Televizyon 4.0 Toplum 5.0 Döneminde Yeni İzlence Yeni İzler Kitle içinde (s. 107-127), Konya: Literatürk Yayınevi.

Bolter, J. D. & GRrusin, R. (2000). Remediation: Understanding New Media, Massachusetts: The MIT Press.

Bostrom Nick, Süper Zekâ, çev. Ferit Burak Aydar, İstanbul: Koç Üniversitesi Yayınları, 2021, s.48.

Bostrom N. (2014). Superintelligence: Paths, Dangers, Strategies. Oxford: Oxford University Press.

Bostrom, N. (2005). A History of Transhumanist Thought. Journal of Evolution and Technology, 14(1), 1-25.

Bostrom, N. (2008). Transhumanist values. In The philosophy of transhumanism (pp. 39-63). Springer.

Bostrom, N. (2014). The Transhumanist FAQ: A General Introduction. C. Mercer, ve D. Maher (Dü) içinde, Transhumanism and the Body (s. 1-17). New York: Palgrave Macmillan.

Bostrom, N. The Transhumanist. USA: Littlefield Publishers, 2009.

Bostrom, N.; Süper Zekâ, çev. Ferit Burak Aydar, İstanbul: Koç Üniversitesi Yayınları, 2021.

Bouzenita, A. (2018). "The most dangerous idea?" Islamic deliberations on transhumanism. Darulfunun İlahiyat. 29 (2), ss. 21.

Braıdottı, R. (2021). İnsan sonrası (Ö. Karakaş, Çev.). Kolektif Kitap. (Orijinal çalışma 1999'da yayınlandı).

Braıdottı, R. (2017). Göçebe Özneler, Çağdaş Feminist Kuramda Bedenleşme ve Cinsiyet Farklılığı. (Öznur Karakaş, Çev.) İstanbul: Kolektif.

Braıdottı, R. (2018). İnsan Sonrası. (Öznur Karakaş, Çev.) İstanbul: Kolektif.

Braıdottı, Rosi. (2013). The Posthuman. Polity Press.

Braıdottı, R. (2013). "Posthuman Humanities", European Educational Research Journal, 12 (1), 1-19.

Briggs, A., & Burke, P. (2009). A social history of the media: From Gutenberg to the Internet (3rd ed.). Cambridge, UK: Polity.

Brotton, J. (2015). Rönesans: Bir Dünya Tarihi. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları. (s. 23-45).

Butler, J. (2012). Bedenler ve iktidar, tekrar (Ş. Öztürk, Çev.). Cogito Dergisi, 70-71, 275-288. Cevizci, A. (Ed.) (2006). Felsefe ansiklopedisi (1. Baskı. Cilt. 4, s. 565-568). Ankara:E-babil Yayınları.

Campbell, H. Walker, M. (2005).Religionand transhumanism:introducing conversation. Journal of Evolution and Technology, 14(2), i-xiv.

Capron, H., L. and Johnson, J.,A., 2004. Computers: Tools for an Information Age, Prentice Hall.

Casırer, E. (2013). Rönesans Felsefesi. Ankara: Dost Kitabevi. (s. 67-89).

Cavalıer, J. J. (2004). Dünden Bugüne Medya İletişim Teknolojileri. Çeviri Mete Çamdereli, İstanbul: Salyangoz Yayınları.

Ceram, C.W., (2007). Sinemanın arkeolojisi. Agora Kitaplığı.

Constantinides, E. and Fountain, S. J. (2008). Web 2.0: Conceptual Foundations and Marketing. Journal of Direct, Data and Digital Marketing Practice, 9(3), pp.231-244.

Cowen, R. S. (2014). Elektroniğin Toplumsal Gelişimi İletişim Tarihi, (Editörler), David Crowley ve Paul Heyer, (Çev: Berkay Ersöz) Ankara: Siyasal Kitabevi.

Crowley D. ve Heyer P. (2010). İletişim Tarihi. Çev.Berkay Ersöz, Ankara: Phoenix.

Crowley, D. ve Heyer P. (2014). İletişim Tarihi (Communication in History/Technology-Culture-Society Pearson Education ınc, Fifth Edition, 2007) 3. Basım. Çeviri: Berkay Ersöz, Ankara: Siyasal Kitabevi.

Crowley, D. ve Heyer, P.(2011). İletişim Tarihi: Teknoloji- Kültür- Toplum. Ankara: Siyasal Kitabevi.

Culler, J. (2002) Barthes: A Very Short Introduction, Oxford University Press.

Çelebi, Ö. F. (2017). Tekilliğe doğru. (Yayınlanmamış Lisans Tezi) İstanbul Medeniyet Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Çalışkan, O. (2014). Kamusal alan bağlamında ağ toplumu ve yeni kamusal alan arayışı. Maltepe Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, 1(1), 41-62.

Çağlar, Ş. (2017). *Şövalyelik Mesleği Gazeteciliğe Sosyal Medya Etkisi,* Literatürk Yayınları, Konya

Çaycı B. (2016) Medyada Gerçekliğin İnşası ve Toplumsal Denetim, Akdeniz İletişim Dergisi, 25, 84-104.

Çaycı, B., & Karagülle, A. E. (2016). İletişimin dijitalleşmesi ve kültürel melezleşme. Global Media Journal TR Edition, 6 (12), 571-586.

Çelebioğlu, E. H. (2014). Communication Resists Telegraph as a Tool of Resistance in the Modern World. İstanbul Şehir University.

Çelik, A., & Özdemir, S. (2018). Sanayileşmenin Sosyal Etkileri: Bir Literatür Taraması Çalışması. Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi / The Journal of International Social Research, 11(59), 1009-1019.

Çetinkaya, F. F., ve Şener, E. (2020). Endüstri 4.0 Paradigması İşletme Fonksiyonlarının Dijital Dönüşümü (1. Baskı), Efe Akademi, İstanbul.

Çetişli, İsmail (2008). Batı Edebiyatında Edebi Akımlar, Ankara: Akdağ Yayınları.

Çevikel, T. (2004). Türkçe Haber Siteleri ve Türkiye'de İnternet Gaze- teciliğinin Gelişimini Sınırlayan Faktörler. Galatasaray Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, (1), 147-163.

Çotuksöken, B. ve Babür, S. (1993). Ortaçağda Felsef. İstanbul: KabalcıYayınları.

Dağ, Ahmet; Transhümanizm İnsanın ve Dünyanın Dönüşümü, Ankara: Elis Yayınları, 2020.

Dağ, A. ; Nietzsche ve Transhümanizm Bağlantısı Üzerine Bir Değerlendirme, FLSF (Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi),http://flsfdergisi.com/ 2018 Bahar/Spring, sayı/issue: 25, s./pp.: 207-224 ISSN 2618-5784.

Dağ, Ahmet. (2019). "Yaratılışa Müdahale ve Yeni Bir Evrimci Neo-Darwinist Yaklaşım Olarak Transhümanizm". Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi 27 (2019), 153-168.

Dağ, Ahmet. Transhümanizm: İnsanın ve Dünyanın Dönüşümü. Ankara: Elis Yayınları, 2018.

Dağ, Ahmet. İnsansız Dünya Transhümanizm. İstanbul: Ketebe Yayınevi, 4. Basım, 2020.

Damıan F. White - Chris Wilbert (ed.), Technonatures: Environments, Technologies, Spaces, and Places in the Twenty-first Century,Waterloo, (Ontario/Canada: Wilfrid Laurier University Press, 2009), 5-7.

De Laat, P. B. (2019). The disciplinary power of predictive algorithms: A Foucauldian perspective. Ethics and Information Technology, 21(4), 319-329.

Demir, T. (2021). Transhümanizm ve sekülerleşme: Bildiğimiz dinin sonu mu? Din ve transhümanizm (1. baskı, ss. 17-54). Eskiyeni Yayınları.

Demiriş, Bedia. Eskiçağ'da Kitap. Anadolu Araştırmaları. 2002.

Deveci, Cem (1999). "Foucault'nun İktidar Kavramlaştırılmasın- da Siyasal Boyutun Ayrıştırılamazlığı", Söylem Üstüne Söylem, Doğu Batı Dergisi II. Baskı, Sayı:9, Ankara, s.23-39.

Doğan, A. (2002). Yapay Zekâ. Kariyer Yayınları, İstanbul.

Donna Haraway, Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature, New York: Routledge, 1991, 176.

Dossett, R. D. (2014). The Historical Influence of Classical Islam on Western Humanistic Education. International Journal of Social Science and Humanity, 4 (2), 88-91.

Dursun, Ö. Ö. (2010). "İletişimde Dönüşümler", Bilgi ve İletişim Teknolojileri Işığında Dönüşümler. (Edit: H. Ferhan Odabaşı). (Birinci Baskı). Ankara: Nobel Yayınları.

Düll, Nicola (2016); Digitalisierung der Arbeitswelt- grundlegende thesen içinde: Düll,Nicola (Hg)Arbeitsmarkt ,Digitalisierung der Arbeitswelt, fachexpertisen zur Prognose 2016, im Auftrag der Bundesministerium für Arbeit und Soziales. W.Bertelsmann Verlag Bielefeld.

Eley, B. and Tilley, S. (2009). Online Marketing Inside Out (First Edition). Victo- ria, Australia: Sitepoint Pty. Ltd. Collingwood.

Eroğlu H Ö (2016) Foucault'nun İktidarları, Amme İdaresi Dergisi, 49, 39-54.

Erragcha, N. and Romdhane, R. (2014). Social Networks as Marketing Tools. Jour- nal of Internet Banking and Commerce (JIBC), Vol.19,(No.1), pp.1-12.

Eşitti, Ş., Işık, M. (2015). Sosyal Medyanın Yabancı Turistlerin Türkiye'yi Tatil Destinasyonu Olarak Tercih Etmelerine Etkisi. Karadeniz (27): 11-18.

Evans, D. (2008). Social Media Marketing An Hour A Day. Indiana: Wiley Pub- lishing Inc,.

Ezpeleta, D., & Segarra, I. (2017). Transhumanism on artificial intelligence portrayed in selected science fiction movies and TV series. Bioethics Education and Health Sciences, 25-1.

Feenberg, A. (1991). Critical Theory of Technology. Oxford: Oxford University Press.

Feenberg, A. (1992). Democratic Rationalization: Technology, Power and Freedom. Critical Theory of Technology.

Feenberg, A. (1999). Questioning Technology. Routledge.

Feenberg, A. (2010). Between Reason and Experience: Essays in Technology and Modernity. Cambridge, MA: MIT Press.

Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi, 2018, S. 25, ss. 207-224.

Ford M, Robotların Yükselişi, çev. Cem Duran, İstanbul: Kronik Kitap, 2020, s. 186, 187.

Foucault M. (1984). The Foucault Reader. P. Rabinow (Ed.). New York: Pantheon Books.

Foucault M. (2000). Hapishanenin Doğuşu: Gözaltında Tutmak ve Cezalandırmak. çev.

Foucault M. (2000). Power: Essential works of Foucault, 1954–1984 (Vol. 3) (J. D. Faubion, Ed., R. Hurley, Trans.). New York: The New Press.

Foucault, M. (2019 [1976]). Bireylerin siyasi teknolojisi. F. Keskin (der.), Özne ve iktidar. İstanbul: Ayrıntı, 103-119.

Foucault, M. (2006) "Utopian Body", English Translation of Michel Foucault, Le corps utopique ("Utopian Body"), *Sensorium (Embodied Experience, Technology, and Contemporary Art),* Edited by Caroline A. Jones: with essays by Bill Arning, The MIT Press.

Foucault, M. (2011). Özne ve İktidar, 3. Basım, Çevirenler: Işık Ergüden-Osman

Akınhay, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Foucault M. (2002). Toplumu savunmak gerekir (Ş. Aktaş, Çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Foucault M. (2003). Society Must Be Defended: Lectures at the Collège de France, 1975-1976 (D. Macey, Trans.). Picador. (Original work published 1976).

Foucault M. (2014). İktidarın Halkaları. Özne ve İktidar (I. Ergüden, çev.) içinde (ss.140-161). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Foucault M. (2015). Biyopolitikanın doğuşu. İstanbul Bilgi Üniversitesi.

Foucault M. Hapishanenin Doğuşu, Çev. Mehmet Ali Kılıçbay, 5. Bs., Ankara, İmge Kitabevi, 2013.

Foucault M. Cinselliğin Tarihi, çev. Hülya Uğur Tanrıöver, Ayrıntı Yayınları, İstanbul 2013, s. 99-103.

Foucault M. Cinselliğin Tarihi, Çev. Hülya Uğur Tanrıöver, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 2003.

Foucault M. Power, çev. Robert Hurley, James D. Faubion, ed., The New Press, New York 2001, s. 137.

Foucault, M. (2002). Toplumu savunmak gerekir (Ş. Aktaş, Çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Foucault, M. (2011). Büyük kapatılma (I. Ergüden & F. Keskin, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Foucault, M. (2015). Büyük kapatılma. (Çev.: Işık Ergüden ve Ferda Keskin), 4. b.İstanbul: Ayrıntı.

Foucault, Michel, (1987). Söylemin Düzeni, Çev. Turhan Ilgaz, Hil Yayınları, İstanbul.

Führer, A. S (2016), Wirtschaftspolitische Projektberatung, Digitalisierung, Produktivität und Beschäftigung, 8 November.

Genç, T., "Heidegger, Modern Bilim ve Sanat", in: Ethos: Felsefe ve Toplumsal Bilimlerde Diyaloglar, 2/4, 2008, S: 1-14.

Gere, C. (2019). Dijital kültür. (Çev.: Aydoğdu Akın), Konya: Eğitim Yayınevi.

Goodman, L. E. (2006). İslâm Hümanizmi. (Çev. A. Arslan). İstanbul: İletişim Yayınları.

Gönenç, E. Ö. (2004). Medya Dünyası. İstanbul: İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Yayınları.

Gönenli, G. ve Hürmeriç, P(2012). "Sosyal Medya: Bir Alan Çalışması Olarak Facebook Kullanımı", Sosyal Medya/Akademi. Đstanbul: Beta Yayıncılık.

Güçdemir, Y. (2012). Sanal Ortamda İletişim. Bir Halkla İlişkiler Perspektifi. İstanbul: Derin Yayınları.

Gündüz, M., & Gündüz, Ş.B. (2014). Sanayileşmenin Eğitime Etkisi: Osmanlı Devleti'nde Sanayileşme Sürecinde Eğitimin Durumu ve Değişimi (1839-1923). Turkish Studies - International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic, 9(2), 763-780.

Harari Yuval Noah , Homo Deus: A Brief History of Tomorrow (London: Vintage, 2015).

Harari Yuval Noah, Sapiens. çev. Ertuğrul Çenç, İstanbul: Kolektif Kitap, 2018, s. 269.

Harari Y. N. (2016). Homo deus (P. N. Taneli, Çev., 2. baskı). Kolektif Kitap.

Harari, Yuval Noah. Homo Deus: Yarının Kısa Bir Tarihi. çev. Poyzan Nur Taneli. Haraway DJ. Siborg Manifestosu, çev. Akınhay, O.,1rd edition, Agora kitaplığı, İstanbul, 2006.

Hatipoğlu, A. (2016). Tarihsel ve toplumsal koşulları açısından postyapısalcılık: Foucault ve Derrida. Bilim ve Ütopya, S. 268, Yıl 22.

Hauskeller, Michael (2017). "Nietzsche, the Overhuman and the Posthuman. Reply to Stefan Sorgner", Nietzsche and Transhumanism: Precursor or Enemy?, ed. Yunus Tuncel, ss. 32-36, Cambridge: Cambridge Scholars Publisher.

Havelock, E. A. (1986). The Muse Learns to Write: Reflections on Orality and Literacy from Antiquity to the Present. Yale University Press.

Hayles, N. K. (1999). How We Became Posthuman, Virtual Bodies in Cybernetics, Literature And Informatics. Chicago- London: The University Of Chicago Press.

Hazar, M. (2011). "Sosyal Medya Bağımlılığı-Bir Alan Çalışması", Đletişim Kuram ve Araştırma Dergisi, Sayı: 32, ss.151-175.

Hırst, P., & Thompson, G. (2007). Küreselleşme Sorgulanıyor. Ankara: Dost Kitabevi HOBSBAWM E.J. (1996). Aşırılıklar Çağı 1914-1991. Çev.Yavuz Alogan, İstanbul: Sarmal.

Hopkıns, P.D. (2015). "A Salvation Paradox for Transhumanism: Saving You versus Saving You", Religion and Transhumanism: The Unknown Future of Human Enhancement, ed. C. Mercer ve T.J. Trothen, California: Praeger. ss. 71-82.

Jardine, G. M. (2005). Foucault and education. New York: Peter Lang.

Jay, M. (2014). Diyalektik İmgelem. (Çev. S. Doğan). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Jeanneney, Jean N. (1998). Medya Tarihi, Çeviri: Esra Atuk. İstanbul: Yapı Kredi.

Jordan, G. E. (2006). Apologia for transhumanist religion, Journal of Evolution and Technology, 15(1), 55-72.

Kaku, Michio. Geleceğin Fiziği. Ankara: ODTÜ Yayıncılık, 2016.

Karakoç, E., ve Mert, A. (2013). Sinemada Siyasal İktidar, İdeoloji ve Medya Üçgeni: Wag The Dog Filminin İncelenmesi. Selçuk Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Dergisi, 1(34), 279-297.

Kellner, D. (2010). Medya Gösterisi. Çeviri: Zeynep S. Doğruer, İstanbul: Açılım Kitap.

Keskin Ferda, "Michel Foucault", Ahu Tunçel-Kurtul Gülenç, der., Siyaset Felsefesi Tarihi: Platon'dan Zizek'e, Doğu Batı Yayınları, İstanbul 2014, s. 748.

Keskin Ferda, "Özne ve İktidar", Özne ve İktidar: Seçme Yazılar 2, Ayrıntı Yayınları, İstanbul 2014, s. 16.

Khatchatourow, A., Chardel, P.-A., Feenberg, A., & Périès, G. (2019). Digital identities in tension. ISTE Ltd / John Wiley and Sons Inc.

Kılıçbay Mehmet Ali, İmge Yayınevi. Foucault, M. (2000a). Özne ve iktidar. çev. Ergüden, I., & Akınhay, O, Ayrıntı Yayınları.

Kırık, Ali Murat (2012). 21. Yüzyılda Eğitim ve Toplum. Eğitim Bilimleri ve Sosyal Araştırmalar Dergisi Cilt 1, Sayı 1, Bahar.

Kırık, Ali Murat (2013). Gelişen Web Teknolojileri ve Sosyal Medya Bağımlılığı. Sosyal Medya Araştırmaları, 1: 77-101.

Kızılçelik, S. (2008). Frankfurt Okulu. Ankara: Anı Yayınları.

Koçyiğit, M. (2017). Dijital Halkla İlişkiler ve Online Kurumsal İtibar Yönetimi. Konya: Eğitim Yayınevi.

Koşunalp, S., & Arucu, M. (2018). Nesnelerin interneti ve akıllı ulaşım. Akıllı Ulaşım Sistemleri ve Uygulamaları Dergisi–(Journal of Intelligent Transportation Systems and Applications), 1(1), 1- 7.

Kull Anne, "Speaking Cyborg: Technoculture and Technonature", Symposium on Technology, Zygon, Vol. 37, no. 2, June 2002, 279-288.

Kurzweil R., İnsanlık 2.0, çev. Mine Şengel, İstanbul: Alfa Kitap, 2016, s. 29.

Kurzweil R., İnsanlık 2.0, çev. Mine Şengel, İstanbul: Alfa Kitap, 2020, s. 19.

Kurzweil, R. (2005). The singularity is near. Ethics and emerging Technologies, 393-406. https://doi.org/10.1057/9781137349088_26.

Kurzweil, R. (2005). The Singularity Is Near: When Humans Transcend Biology. New York: Viking.

Kurzweil, R. The Singularity is Near. New York: Penguin Group, 2005.

Kutup, N. (2016). "Nesnelerin İnterneti; 4H Her yerden, Herkesle, Her zaman, Her nesne ile bağlantı." İzmir Ekonomi Üniversitesi.

Labarre, A. Kitabın Tarihi. İstanbul: İletişim Yayınları, 1994.

Launius, R. D (2005). Perceptions of Apollo: Myth, nostalgia, memory or all of the above?. Space Policy, 21, 129-139.

Lazar, J. (2001). İletişim Bilimi. 1. Basım. Çeviri: Cengiz Anık, Ankara: Vadi Yayınları.

Le Breton, D. (2014). Bedene veda (A. U. Kılıç, Çev.). Sel Yayıncılık. (Orijinal çalışma 1990'da yayınlandı).

Lievrouw, L. A. (2016). Alternatif ve Aktivist Yeni Medya. (Alternative and Activist New Media) (Polity Press) 1. Basım. Çeviri: İlkay Sevgi Temizalp, Kafka. İstanbul: Epsilon Yayıncılık.

Lyotard, J.-F. (1984). The postmodern condition: A report on knowledge (G. Bennington & B. Massumi, Trans.). University of Minnesota Press.

Maigret, E. (2011). Medya ve İletişim Sosyolojisi. (Sociologie de la communication et des médias) 1. Basım. Çeviri: Halime Yücel, İstanbul: İletişim Yayınları.

Mainelli, M. (2017). Blockchain will help us prove our ıdentities in a digital world. Harvard Business Review.

Marcuse, H. (1997). Tek Boyutlu İnsan. (Çev. A. Yardımlı). İstanbul: İdea Yayınları.

Marcuse, H. (2015). Tek boyutlu insan. İdea Yayınevi.

Mattelart, A., & Mattelart, M. (2003). İletişim Kuramları Tarihi. İstanbul: İletişim Yayınları.

Miller, J. H. (2017). Posthumanism and Technology: Exploring the Intersections of Science Fiction and Philosophy. Palgrave Macmillan.

Monaco, J., (2000). Bir film nasıl okunur?. Oğlak Yayıncılık.

More, M. (2010). True transhumanism. A Reply to Don Ihde. W: H±. Transhumanism and Its Critics, red. Gregory R. Hansell i William Grassie, 136-146.

Mosco, V. (2017). Becoming Digital "Toward a Post-Internet Society" . Bingley : Emerald Publishing.

Mutlu, E. (2008). Televizyonu Anlamak. (İkinci Basım). Ayraç Kitabevi.

Nabiyev, Y. V. (2005). Yapay Zekâ. Seçkin Yayınları Ankara.

Nauert, C. G. (2006). Humanism and the Culture of Renaissance Europe. Cambridge: Cambridge University Press. (s. 12-34).

Nedeva, V., and Dineva, S., “New learning innovations with Web 4.0.”, In Proceedings of the 7th International Conference on Virtual Learning (ICVL), Bucharest, Romania, 316-321. 2012.

Nietzsche F., *Tan Kızıllığı*, çev. Hüseyin Salihoğlu, Ümit Özdağ, Ankara: İmge, 2007.

Ong, W. J. (1982). Orality and Literacy: The Technologizing of the Word. Methuen.

Oskay, Ünsal. (1971). Toplumsal Gelişmede Radyo ve Televizyon. Ankara: Sevinç Matbaası.

Öztan, G. G. (2011). İnsan ırkının ıslahı: Öjeni düşüncesi ve soykırım. Dipnot Dergisi. 4, 109-124.

Önür, N. (2002). Küreselleşen Dünyada İletişim ve Toplum. Ankara: Alp Yayınları.

Özdemir, Muhammet Posthuman Kavramının Çerçevesi ve Transhümanizm ve Posthümanizm Literatürlerinin Tarihçesi, Transhümanizm & Posthümanizm -Disiplinlerarası Bir Çalışma-, Ankara: Eskiyeni Yayınları, 2021, Ss. 15-47, s.23, S.34.

Özsoy, O. (1998). Propaganda ve Kamuoyu Oluşturma. İstanbul: Alfa Yayınları.

Öztemel, E. (2020). Dijital Dönüşümü İyi Anlamak ve Türkiye'nin Dönüşümü, Sosyal, Ekonomik ve Kültürel Araştırmalar Merkezi, İstanbul.

Pan, Z., Cheok, A., & Müller, W. (2008). Transactions on Edutainment I. Springer.

Park E. Ethical Issues in Cyborg Technology: Diversity and Inclusion. NanoEthics, 2014:8;303–306.

Parry, M. (1971). The Making of Homeric Verse: The Collected Papers of Milman Parry. Oxford University Press.

Peres, R., Schreier,M., Schweidel, D. ve Sorescu,A.(2023). Blockchain meets marketing: Opportunities, threats, and avenues for future research. International Journal of Research in Marketing, 40(1).

Pico Della Mirandola, G. (2012). İnsan Onuruna Dair Söylev. İstanbul: Say Yayınları. (s. 5-15).

Poe, M. T. (2019). İletişim Tarihi. (Konuşmanın Evriminden İnternete.

Poggio, T., & Koch, C. (1987). Synapses that compute motion. Scientific American. 256 (5), 46-52.

Postman, N. (1993). Technopoly. New York: Vintage Books.

Raboy, M. (2016). he man who networked the world. Oxford University Press.

Rigel, N. (1991). Elektronik Rönesans. İstanbul: Der Yayınları.

Salo, Edward George (1998). “Some People Call Me A Space Cowboy,” The Image of the Astronaut in Life Magazine, 1959-1972. MTSU History Department. Yüksek Lisans Tezi. Tennessee: 1998.

Sarpay, A. (2016). İnternet Kullanımının Çevresel Etkileri. Yayımlanmış yüksek lisans tezi, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

Scheler, M. (2015). Hınç. (Abdullah Yılmaz, Çev.) İstanbul: Alfa.

Schuh, G., Potente T., Potente, C., Wesch, W. Anja, R., & Prote J. P. (2014). Collaboration Mechanisms to increase Productivity in the Context of Industrie 4.0, p.51-56.

Schumacher, A., Shin, W. ve Erol, S. (2016). Automation, Digitization and Digitalization and Their İmplications for Manufacturing Processes, Innovation and Sustainability Scientific Conference, Bucharest, Romania.

Sezen Abdülvahid, Bireyin Ölümsüzlük Arayışı Bağlamında Transhümanizmi Düşünmek, Transhümanizm & Posthümanizm - Disiplinlerarası Bir Çalışma-, Ankara: Eskiyeni Yayınları, 2021, Ss. 107-139, s. 130.

Smadja, D. (2004). Autour du clonage, discours et argumentations. Raisons Politiques, 111-127.

Sorgner, S. L (2017). Beyond Humanism: Reflections on Trans- and Posthumanism Nietzsche and Transhumanism: Precursor or Enemy?, ed. Yunus Tuncel, ss. 55-82, Cambridge: Cambridge Scholars Publisher.

Sözen, E. (1999). Söylem: belirsizlik, mübadele, bilgi, güç ve refleksivite. İstanbul: Paradigma Yayınları.

Sözen, E. (2012). Sosyal Medyanın Arkeolojisi Ed. Edibe Sözen Hepimiz Globaliz Hepimiz Yereliz, Gutenberg Galaksi'den Zuckerberg Galaksi'ye, İstanbul: Alfa Yayınları.

Spahıu E Y (2002) Michel Foucault – Foucaultcu İktidar, Söylem ve Özne Kavramları, Kurgu Dergisi, 19, 271-282.

Tımuçin, A.(2004). Felsefe Sözlüğü. İstanbul: Bulut Yayınları.

Topal, G. - Alanka, Ömer. "Dijital Bilinç ve Etik Arayüzünde Transhü- manizma: Altered Carbon Örneği". TRT Akademi 6/12 (2021), 328-341.

Tuğcu, T. (2003). Batı Felsefesi Tarihi. 4.baskı Ankara: Alesta Yayınları.

Turkle, S. (2005). The Second Self "Computers and the Human Spirit". London: The MIT Press.

Türk, G., & Demirci, E. (2016). Sanal Dünyada Dönüşen Mahremiyet Algısı; İnstagram Örneği.

Van Der Zon, M. (2015). Otonom Medya, Direnişi ve Muhalefeti Canlandırmak, (2. Kendi Bildiğimiz Gibi Yayın Yapmak; Geçici Otonom Radyo) Der: Andrea Langlois ve Frederic Dubois. Çeviri: Gülüm Şener, Kafka, İstanbul: Epsilon Yayıncılık.

Van Dıjk, A. Teun (2003) ‘‘Söylem ve İdeoloji Çok Alanlı Bir Yaklaşım’’, Çev: N. Ateş, Söylem ve İdeoloji, İstanbul: Su Yayınları.

Vanstiphout, H. L. J. (2003). Epics of Sumerian Kings: The Matter of Aratta. Society of Biblical Literature.

Vanston, J., ve Elliott, H. (2006). Biotechnology: A Technology Forecast - (1 b.). (C. Wilson, Dü.) ABD: Texas State Technical College.

Yeşilyurt, Muhammet. “Hıristiyanlığın ‘Imago Dei’ Öğretisinin Transhümanizmle Uzlaştı- rılmasının İmkânı.” İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırmaları Dergisi 9/5 (2020), 3624-3650.

Yıldırım, A. (2017). Sanayi Devrimi ve Sosyal Değişim. Sosyal Bilimler Dergisi, 1(1), 1-16.

Yong Yoon Social Science Asia, Volume 8 Number 2, 2022, p:94-98 ‘’A Review Of Harari’s “21 Lessons” On The Coming Technological Challenges’’.

Yulu, A. & KAPAN, K. (2020). The role of tourism in urban conservation: The case ofmanila,ThePhilippines.CografyaDergisi.Advanceonlinepublication. https://doi.org/10.26650/JGEOG2020-0011.

Yücel, F. T. (2016). Telekomünikasyonun Tarihi. Ankara: İdeaport Yayınları.

Zuboff, S. (2019). The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power. PublicAffairs.

Quıntılıan M. (2001). Institutio Oratoria. Harvard University Press.

Wagner, P. (2003). Modernliğin Sosyolojisi. İstanbul: Doruk Yayıncılık.

DİJİTAL KAYNAKÇA

Ata, B. (1997). The Transfer of Telegraph Technology to the Ottoman Empire in the XIX th century. Retrieved December 22, 2012 from: htttp://acikarsiv.gazi. edu.tr/index. php?menu=2vesecim=10veYayinBIK=60.

Computer History, 2024, www.computerhistory.org, (Erişim Tarihi,11.09.2024).

Hall, J. S. (1993). On certain aspects of utility fog: An example of the unusually powerful inventions possible with atomic precision molecularmanufacturing. http://www.pivot.net/~jpierce/aspects_of_ufog.htm adresinden elde edildi. Erişim Tarihi:15.04.2025.

Haraway, D. (2006). Siborg Manifestosu. çev. O. Akınhay, Agora Kitaplığı. hpluspedia, "Transhumanist Bill of Rights", https://hpluspedia.org/wiki/Transhumanist_Bill_of_Rights. Humanityplus, (2021).

https://hpluspedia.org/wiki/Transhumanist_Declaration, [Erişim: 5. 5. 2024]. İstanbul: Kolektif Kitap, 2016.

Kennedy, L. (2012). From plato to portal: 3000 years of virtual reality. www. virtualstudio.tv.10.12.2023 tarihinde http://www.virtualstudio.tv/blog/post/134-from-plato-to-portal-3000-years-of-virtual-reality adresinden edinilmiştir.

Tüsiad & Bcg (2016). Türkiye'nin Küresel Rekabetçiliği için Bir Gereklilik Olarak Sanayi4.0: Gelişmekte Olan Ekonomi Perspektifi, İstanbul, file:///C:/Users/%C4%B0brahim/Downloads/TuYrkiyenin_Sanayi_40__DoYnu YsYuY muY_YoYnetici_OYzeti.pdf.

Yulu, A. & KAPAN, K. (2020). The role of tourism in urban conservation: The case of manila, The Philippines. Cografya Dergisi. Advance online publication. https://doi.org/10.26650/JGEOG2020-0011.

1st International Academic Research Congress (s. 518-525). Ankara: Pegem Akademi.

2016 Wienhttp://www.forschungsnetzwerk.at/downloadpub/streissler-bka-digi2016-studie.pdf.

We Are Social. (2020). Digital, Mobile, and Social Media. Kaynak: https:// wearesocial.com.digital - 2020. Erişim Tarihi: 27.08.2025.

“İnsan Sonrası, Pek İnsanca: Bir Posthümanistin Anıları ve Emelleri” (Bülent O. Doğan, Çev.), Cogito İnsan Sonrası, Sayı: 95-96, 53-97. (https://www.youtube.com/watch?v=GGlZT6zbrfM Er işim Tarihi 03.11.2024).