TRANSHÜMANİZM VE KARŞILAŞTIRMALI İZDÜŞÜMÜ

Zoltan Istvan Önsözüyle



EDİTÖR: DR. TİMUÇİN BUĞRA EDMAN

TRANSHÜMANİZM VE KARŞILAŞTIRMALI İZDÜŞÜMÜ

EDİTÖR: DR. TİMUÇİN BUĞRA EDMAN

TASARIM: SERCAN AKSOY

Refii EDMAN
Sara SEDEEQ, Nurcan BEKİL ÇAKMAK
Yasin ACAR, Ardeniz ÖZENÇ
Burcu ÖZTÜRK, Sercan ARISOY

TRANSHÜMANİZM VE KARŞILAŞTIRMALI İZDÜŞÜMÜ

Kastaş Yayınevi

ISBN 978 975 282 2276
©

Refii EDMAN, Sara SEDEEQ, Nurcan BEKİL ÇAKMAK
Yasin ACAR, Ardeniz ÖZENÇ, Burcu ÖZTÜRK, Sercan ARISOY

•

Editör
Timuçin BUĞRA EDMAN

•

Yayınlayan
Kastaş Yayınevi
Himaye- i Etfal Sok Dr. Orhanbey İşhanı No 6
Cağaloğlu İstanbul
Tel. 0212-5205970 Fax. 0212-5113668
kastasyayinevi@gmail.com
Yayıncı Sertifikası 26878

•

Kapak Tasarım
Sercan ARISOY- Sara SEDEEQ

•

Baskı&Cilt
Nasip Ofset
Davutpaşa Cad Güven İşmerkezi
B Blok No 316
Matbaacı Sertifikası 40657

Birinci Baskı
2019

İÇİNDEKİLER

Önsöz..... 5

Editörden - Dr. Timuçin Buğra Edman..... 7

İnsan, Teknoloji, Türkiye, Tekno-Kültür ve Transhümanizm - Refii Edman..... 9

Tarih, Mitler ve Antik Transhümanizm - Sara Sedeeq... 26

Doğaüstücülük: Transhümanistin Yolu.
Nurcan Bekil Çakmak..... 39

Türk ve Hint Mitolojisinde Transhümanist Temalar.
Yasin Acar..... 60

Eski Bilim Yeni Bilime Karşı: Simyacılık ve Transhümanizm - Ardeniz Özenç..... 65

Aklın İsyanı: Kriyonik Ölüm Ya Da Modern Mumyalama. - Burcu Öztürk..... 100

Beyaz Perdeden Son Perdeye:
Sanal Gerçeklik, Edebiyat, Oyun Evreni ve Beyaz Perdenin Transhümanizmle Tangosu. - Sercan Arısoy..... 111

TRANSHÜMANİZM VE KARŞILAŞTIRMALI İZDÜŞÜMÜ

Önsöz

Transhümanizm, bütün dünyada patlayan yeni bir sosyal harekettir. Bazı transhümanistler kendilerini makinelerle birleştirmek isterler. Diğerleri bilim ve teknolojiyi kullanarak toplumu ve kültürü geliştirmeyi arzular.

Kişisel olarak ben, transhümanizm yeniliğini kullanarak insanları daha uzun -*belki sonsuza kadar*- yaşatmak istiyorum.

Transhümanizm ile ilgili en heyecan verici şey, bu hareketin on yıl önce bir grup insanla başlayıp şimdi bütün dünyada milyonlarca insana yayılmasıdır. Son on sekiz ay içinde, transhümanist şirketlere yapılan girişim fonu miktarı dörde katlandı.

Birçok milyarder, akademisyen, hatta politikacı bile şimdi transhümanizmi ciddiye alıyor ve insanlığın yakında "transhümanite"ye dönüşeceği mesajını yayıyorlar. Bunun çok iyi bir şey olduğuna inanıyor ve yakın gelecekte şu anda olduğumdan çok daha iyi bir transhümanist olmak için sabırsızlanıyorum.

Zoltan Istvan,
Transhümanist,
The Transhumanist Wager Yazarı

Editörden

Her gün ölüm haberlerinin dünyanın dört bir yanından geldiği günümüzde bir yandan ekonomiyle mücadele ediyor, bir yandan hayat standartlarımızı bir nebze olsun koruyabilmek için her defasında daha fazla çalışmak zorunda kalıyoruz. Bu arada geçip giden tek şeyin zaman olduğunu, ömrümüz kısaldıkça yapacak ne kadar da çok şeyimiz olduğunu ama bir türlü yapmak istediklerimize başlayamadığımızı düşünüp hayıflanıyoruz. Etrafımızdaki ikon haline gelen dünya yıldızlarına bakıp bazen kendimizi onlarla kıyaslıyor, bazen onlar gibi olmak istiyor ya da sadece kendimiz olmak ve her şeyden izole yaşamak istiyoruz.

Fakat tüm bu itiş kakışın ve debelenmenin ortasında ölüm gerçeği bizi yine sarıyor. Aslında ölümün en korkutucu yanı, ne zaman geleceği belli olmayan ve henüz işlerimizi tamamlayamadan kapıyı çalacak olmasıdır. Böylesine bir durumda üstüne bir de dünyada olup bitenler ve her televizyonu açtığımızda karşımıza çıkan iç karartıcı haberler eklenince kendi dünyamıza saklanıp kaçmak, sanal bir dünya oluşturmak ve o dünyada her kim olmak istersek onu olmak istiyoruz.

Bazen "Fantastik Edebiyat"ın ve "Fantastik Filmler"in diyarında, bazen bilgisayar oyunlarında, bazen kendi hayal dünyamızda kaybolup gidiyoruz. Ölmek istemiyoruz, ölüme direnmek istiyoruz. Daha iyi olmak istiyoruz, daha iyi olacağımıza inanıyoruz. Daha hızlı koşabilmek, daha uzun olabilmek, daha yakışıklı ya da güzel olabilmek, hep genç kalabilmek... Belki de hiç kilo almamak ya da hiç uğraşmadan harika bir vücuda kavuşmak... Belki de mümkündür. İlkçağlarda yaşayan atalarımızın istediklerini bugün de biz istiyoruz. Simyanın yapamadığını bilim yoluyla yapmaya çalışıyoruz.

Ve en nihayetinde transhümanizm ortaya çıkıyor: edebiyat, film, teknoloji, bilgisayar oyunları, mitler ve kutsal kitaplar. Birçok alanda kendisini gösteren bu yaklaşım aslında hep var olan ama nihayet eleştirel bir biçim olarak ete kemiğe bürünmüş olarak karşımızda duruyor. Biz de bu kitapta transhümanizmi anlamaya ve farklı yüzlerini anlatmaya çalıştık. İnsan ve makinenin nihai birleşimi sonsuzluk mu yoksa sonun başlangıcı mı olacak? Yoksa Tanrıcılık oynamak bir defa daha bizi felakete mi sürükleyecek? Belki bu soruların cevaplarını okuyucular kendileri vermeli; ama biz en azından "Transhümanizm" hareketinin karşılaştırmalı bir izdüşümünü vermek istedik. Bunu yaparken de alıntılarımızı yer yer dipnot şeklinde, yer yer de kaynakça kısmında belirterek daha dinamik bir okuma tecrübesi sağlamak istedik.

Dr. Timuçin Buğra Edman

İstanbul, 2019

Refii Edman

İnsan, Teknoloji, Türkiye, Tekno-Kültür ve Transhümanizm

İnsanlık tarihinin başlangıcından bugüne insanın aklında olan en temel sorulardan bazıları, insanın nasıl ortaya çıktığı, her şeyin başlangıç noktası, evrenin oluşumu, Tanrı'nın oluşu ve Tanrı ile insan arasındaki ilişki şeklinde ortaya çıkmaktaydı. Thales'ten Anaksimandros'a, Anaksimandros'tan Pitagoras'a evrenin kozmogonik ve teogonik oluşumu tartışılmıştır. Bu tartışmalar Empedokles'den Parmanides'e ve sonrasında Demokritos'a kadar uzanmış, daha ileride yaratılış ile ilgili sorular yavaş yavaş yerini Sofistlerin yeni dünyasına bırakmıştır: "İlginin insana, insan ile ilgili olana, dine, ahlaka, siyasete, âdet ve geleneklere, kültüre döndüğü ve varlıkla, fizikle, metafizikle ilgili problemlerin ikinci plana atıldığı, hatta bazen hemen hemen hiçbir ilgi görmediği bir dünya." (Arslan, 2006:8)

Bu sayede, Batı dünyasının ileride İtalya ile başlayarak yeniden keşfedeceği bir aydınlanma çağı başlayacaktır, yani Rönesans çağı. Nasıl ki Michel Foucault'nun "insanın, insanlık önüne konulan birincil sorun olmadığı" kavramından yola çıkarak bu dünyadaki tek odak noktasının biz olmadığımız ve en az bizim kadar doğanın ve doğal hayatın ve dahası çevremizde olup biten her şeyin belki de Panteist bir döngü içerisinde olup bitişini algılamak Antikçağ felsefelerinden aydınlanma dönemi ve sonrasına kadar süregelen bir konu olmuşsa; insan temeldeki sorgulanan nesne konumundayken, doğa insanın yaşamını sürdürebilmesini sağlayan isminden de anlaşılabileceği gibi insanoğlunun doğal yuvası olmuş ve bu özellikle Endüstri Devrimi ve

sonrasında insanın kendi elleriyle oluşturduğu bir yapay beton ormanı, yani günümüzün şehirleri ortaya çıkana kadar devam etmiştir.

Böylelikle ilk sorgulamalar Tanrı, insan ve doğa üçlemesi arasındayken bu üçlemeye bir de şehir sorunsalı katılmıştır. İnsan ilk defa eliyle oluşturduğu bu yaşam biçimine vermiş olduğu hazla daha nice başarılara imza atmış ama beraberinde de yıkımları getirmiştir. Örneğin, insanlığın belki de görebileceği en büyük yüzen saraylardan biri olan "RMS Titanik", yani bir hurafeye göre "Tanrı'nın bile batıramayacağı gemi" olarak ilan edilen bu hırsın ve açgözlülüğün temelini oluşturan görkemli yüzen saray, 15 Nisan 1912 yılında daha ilk seferinin 4. gününde South Hampton'dan New York şehrine giderken Kuzey Atlantik Okyanusunda bir "buzdağı" tarafından batırılmıştır.

Hemen ardından, 1914-1918 yılları arasında I. Dünya Savaşında "Sanayi Devrimi" etkisiyle başlayan sömürge ve kömür havzası anlaşmazlıkları yaklaşık 18 milyon insanın ölümüne sebebiyet vermiştir. 6 Mayıs 1937 tarihinde insanlar tam da göklere hâkimiyetini kurmuşken, Alman "Hindernburg Zeplini" feci bir şekilde yanarak 35 kişinin ölümüne sebebiyet vermiş; ama en önemlisi, bir kez daha insanların bir nevi Tanrı'ya meydan okuyuşlarına cevap niteliğinde bir gelişme olmuştur.

Bu felaketler yeterli gelmemiş olacak ki 1 Eylül 1939 ile 2 Eylül 1945 tarihleri arasında yaşanan II. Dünya Savaşı, siviller dahil olmak üzere 80 milyona yakın[1] kayba sebep olmuş ve insanlığın görüp görebileceği en teknolojik ancak en ölümcül silahı

[1] Bu sayıyı tam olarak belirtmek zordur. Zira farklı kaynaklar faklı sayılar vermektedir. Özellikle sadece Sovyet Rusya ve Çin kayıpları bile bu rakamların üstünde olabilir. Atom bombalarının Japonya'da sebep olduğu direkt ve dolaylı kaybı tam olarak bilmek ise pek mümkün değildir.
https://www.secondworldwarhistory.com/world-war-2-statistics.php
https://www.nationalww2museum.org/students-teachers/student-resources/research-starters/research-starters-worldwide-deaths-world-war

olan atom bombasıyla Hiroşima ve Nagazaki tamamen yok edilmiştir. Tüm bu felaketler yetmiyormuşçasına, Amerikan-Sovyet soğuk savaşına paralel Kore, Vietnam, Afganistan, Güney Afrika, Bosna ve şu an halihazırda Ortadoğu'da meydana gelen fiili ve dijital savaş ve çatışmalar bir türlü bitmemektedir ve bitecek gibi de gözükmemektedir.

Ancak burada enteresan olan konu, özellikle Rudyard Kipling, Siegfried Sassoon, Wilfred Owen gibi I. Dünya Savaşı hakkında yazan İngiliz yazarların[2] şiirlerinde de kanıksadığı şekilde, "Bu savaşlar oluyorken Tanrı neredeydi!" ya da "Nasıl oldu da Tanrı tüm bu olanlara seyirci kaldı!" gibi soruların sorulmasına ve cevaben, "Tanrı'nın davranışlarının enteresan olduğu"[3] ve insanlar tarafından anlaşılamayacağı şeklinde ironik bir cevapla özdeşleştirilmesidir. Elbette ki buradaki esas sorun, insanların kendi davranışlarının ve seçimlerinin sonuçlarını Tanrı'ya yükleyerek sorumluluk almak istememeleridir. Peki tüm bu dile getirdiklerimizin teknoloji ve kültür ile ne gibi bir bağıntısı olacaktır? Açıkçası burada yazdıklarımız, teknolojinin hayatımızı olumsuz ya da olumlu, şu ya da bu şekilde etkiliyor olmasından çok insan, teknoloji ve 21. yüzyıl transhümanizm hareketi ile birlikte tıpkı endüstri devriminde olduğu gibi insanların yeni bir yapay dünya ve yapay zekâ oluşturma çabası ile ilgilidir.

İnsanlık, tarih boyunca Gılgamış'tan Beowulf'e, Victor Frankenstein'dan Faust'a birçok eserde ya ölümsüzlüğü aramıştır ya da Tanrı olabilmeyi. Bu yüzdendir ki insanlar antik Yunan mitolojisinden Nors mitolojisine, oradan Doğu'ya gidecek olursak

---

[2] Bu yazarlardan özellikle Wilfred Owen savaşın anlamsızlığı üzerine yazmış olduğu "Dulce et Decorum est" adlı şiiriyle birinin ülkesi için ölmesinin oldukça güzel ve yakışık olduğu ironisini yapmış, 4 Kasım 1918'de ironik bir biçimde kendi adamları tarafından yanlışlıkla vurulmuştur.

[3] Siegfried Sassoon tarafından yazılan 'Onlar' (They) adlı şiirinden alınmadır. Şiirde gazi askerler yaşadıkları kayıpları ve felaketleri Piskopos'a sorduklarında Piskopos'un onlara verdiği cevaptır.

Sümer ve Mısır mitolojilerine kadar Tanrıları insan biçiminde tasvir etmişlerdir. Elbette bu insanın aslında kendini ne kadar üstün bir durumda gördüğünün de bir işaretidir. İnsanlar, Tanrılar kadar güçlü olabilmeyi teknoloji hayatımıza girmeden önce büyü ve simya yoluyla elde etmeye çalışarak mucizeyi gerçekleştirmeye çalışmışlardır.

Doğada anlamadıkları bir şeyler olduğunda, ellerinde teknoloji olmadığı için bunu Tanrılara bağlamayı seçmişlerdir. Tıpkı Aziz Paul'un dediği gibi, "görünmezin görünen tarafından anlaşılması zorunluluğu" ilkesine dayanarak soyutu somutlaştırmaya çalışmışlardır. Müspet bilimin insan hayatındaki birçok bilinmezi cevaplamaya başlaması ile doğal fenomenlerin açıklanması da belli bir düzene kavuşmuştur. Tıpkı yukarıda bahsettiğimiz felaketlerin teknolojiden kaynaklanması gibi, insanların teknolojik güç ve birikimleri arttıkça, yani bir başka deyişle bilgileri arttıkça güçleri de artmıştır. Elbette bu hepimizin bildiği üzere, ünlü Alman filozof Friedrich Nietzsche'nin belirttiği gibi insanların güce karşı olan tutkuları ile alakalıdır. Zira, Nietzsche'ye göre hayatta erişilebilecek en yüksek noktaya ulaşmak, insanların hem gücü kullanmak hem de güçlü kalabilmek için en büyük itici unsurudur.

Günümüzde teknoloji elbette hem insanların hem de ülkelerin sabit oldukları güçleri artırmak ve de temin altına alabilmek için yegâne emniyet sübabı görevini görmektedir. Elbette bu tartışmanın ana amacı, ülkelerin teknolojiyi nasıl kullandığından ziyade *-yani tüme varmak yerine tümden gelmek suretiyle en özele indirgeyerek-* insana odaklanmak ve insanla teknoloji bağıntısını açıklığa kavuşturabilmektir. Bugün biliyoruz ki teknoloji birçok alanda insanların işlerini hem büyük oranda kolaylaştırmakta hem de insanların zayıf yönlerini tamamlamaktadır.

İlerleyen teknoloji ile birlikte, özellikle bilgisayarların hayatımızdaki yeri artık onlardan vazgeçemeyeceğimiz bir noktaya

gelmiştir. Şöyle ki: 1946 yılında üretilen ilk "Elektronik Sayısal Birleştirici ve Bilgisayar"[4] (ENIAC) dev bir oda büyüklüğünde olup ortalama güncel bir akıllı cep telefonundan güçsüz iken, bugün cebimizde taşıdığımız telefonlar yardımı ile Mars'a gönderilen bir uzay aracını takip etmek ve hatta kontrol etmek bile mümkün olabilir. Öte yandan, insanların eksikliğine değinmişken, bugün teknoloji yardımıyla vahim bir kaza sonucu kolunu ya da bacağını kaybetmiş bir insana transplantasyon yöntemi ile protez bacak ya da kol takılabiliyor ya da bu organların nakli de yapılabiliyor. Tabii teknolojinin hayatımızdaki yerini anlatmaya kalksak sayfalar dolusu yazı da yazsak bunu bitiremeyiz. Ama yukarıda verilen basit örneklerden yola çıktığımızda, insanlara nasıl faydalı olduğunu gördüğümüz gibi teknolojinin insanları nasıl yoldan çıkarabileceğini de tartışmak gerekir.

Teknik bilgi ilerledikçe, insanların daima bir üst seviyeye çıkmak istedikleri aşikârdır. Zira, ileri seviye teknik bilgi, insanların sahip oldukları kontrol becerisini yadsınamayacak bir biçimde artırmaktadır. Örneğin, yakın zamana kadar depremler insanlar için çok büyük tehlike arz ederken, bugün eskiye nazaran çok daha dayanaklı ve hatta deprem esnasında hareket ederek[5] depremin yıkıcı etkisini azaltabilen binalar inşa edilmektedir. Bugün yine aynı şekilde bilim, bize hücresel klonlamayı mümkün kılarak bir nevi nesli tükenmekle karşı karşıya olan hayvanların klonlanarak kurtarılabilmesi şansını sunmuştur. Koyun "Molly" ve "Polly" kardeşler[6] bunun en güzel örneğidir. Bu tür gelişmeler, *Jurassic Park* gibi bilimkurgu filmlerine de esin kaynağı olmuş ve "Neden olmasın?" diye bizleri düşündürmüştür.

---

[4]https://www.thecalculatorsite.com/articles/units/history-of-the-calculator.php

[5] Japonya'daki Mori Kulesi ya da Tokyo Gökyüzüağacı bunlara örnek gösterilebilir.https://www.whatsnextcw.com/learning-best-japanese-earth-quake-proof-buildings/

[6] 1997'de klonlanan ilk memeli canlılar.

Öte yandan, komplo teorisyenleri bugün dur durak bilmeksizin insan klonlamasıyla ilgili çalışmaların olduğunu iddia etmektedirler.[7] Elbette, doğruluğu kanıtlanamamış olsa dahi böyle bir iddia oldukça can sıkıcı ve bir o kadar da fantastiktir.

Fakat bu tür düşüncelerin temelinde yatan ana sebep ne olabilir? Açıkçası, derinlemesine düşünüldüğünde, insanların bir şeyleri yaratma isteğinin baskın düşünce olduğunu kavramak hiç de zor olmayacaktır. İşte bu yüzden, son zamanlarda yadsınamayacak şekilde insanlar ciddi biçimde "siborg", yani "insanımsı robot" üretiminin peşine düşmüşlerdir. 1990'lı yıllarda fırtına gibi esen Honda'nın Asimo'sundan[8] bugün "insanları yok etmek istediğini" söyleyen insanımsı Sophia'ya[9] geçiş yapmış durumdayız. Belli ki insanlar, tıpkı Yunan mitolojisinde Tanrıları insan suretinde tasarladıkları gibi, robotları da bugün insan suretinde tasarlamaktadırlar.

Apple'ın Steve Jobs ile birlikte ilk kurucularından olan Steve Wozniak, bir konuşmasında "robotların bize esasen biz insanların Tanrılar olduğumuz için soylu bir cömertlikle saygılı ve nezaketli davranacaklarını" söylemiştir. Bu sayede teknoloji insanı Tanrı'nın statüsüne yükselterek kendisini daha güçlü hissetmesini sağlayacaktır. Olası bir başarılı "siborg" üretimi sadece insanların kendilerini manevi anlamda tatmin etmesi değil ama aynı zamanda çok daha tehlikeli boyutlara ulaşabilecek yeni bir transhümanist çağın işaretçisi olabilir.

---

[7] Özellikle bu tür teorilere, İtalyan gen bilimci Severino Antinori'nin açıklamaları sebep olmuştur. Antinori, 2000 yılında klonlanan insanın bulunduğunu ve Doğu Avrupa'da yaşadığını iddia etmiştir.
https://www.ntv.com.tr/turkiye/klonlama-yontemiyle-3-bebek-dunyaya-getirdik,bgy6Y7ZAsUu5KiV8by_MRQ

[8] İlk kez Honda tarafından 1986 yılında geliştirilen Asimo, bugün geçirdiği evrimle en insansı robotlardan biridir. https://asimo.honda.com/asimo-history/

[9] Sophia ile ilgili daha fazla bilgi, ilerleyen bölümlerde verilecektir.

Örnek verecek olursak, Uzakdoğu ve Amerika'da birçok fabrika robot seks partnerleri üretmektedir. Böyle bir fikir, ilk başta çok da önemli değilmiş gibi gelse de ilerleyen teknoloji ile birlikte bu robotlar, tıpkı 1984 yapımı efsanevi *Blade Runner*[10] filmindeki gibi bir seviyeye ulaştıklarında esas tehlike baş gösterecektir. Zira, ister kadın ister erkek olsun birçok sebepten dolayı ideal eşlerini insanlar arasından bulamayanlar ve hatta insanlardan bıkanlar belki de istedikleri davranış biçimlerini yükleyebildikleri ve yine istedikleri fiziğe sahip olabilecek sipariş usulü "siborg"larla yaşamaya başlayacaklar.

Elbette bu madalyonun görünen birinci yüzüdür. Açıkçası, günümüzde insanların birbirlerine zerre kadar tahammülleri yokken evliliklerin sevgi, aşk ve tutkudan ziyade git gide tıpkı Viktorya dönemindeki gibi bir "iş kontratı"na dönüşmüş olması böylesine "gelecekten fırlamış" bir icadın ne gibi sonuçları olabileceğini tahmin etmek hiç de zor olmasa gerek.

Ayrıca, bu tür bir icat insanlarda her daim mevcut olan hükmetme arzusunu da tam anlamıyla tatmin edecektir. İnsanlığın başlangıcından beri kölelik sisteminin o ya da bu şekilde var olduğunu düşünürsek, medeni kanunlara tabi olmayan bir makinenin hükmetme arzusuyla insanlar tarafından nelere uğrayabileceğini tahmin etmek hiç de zor olmayacaktır. Ama az önce belirttiğimiz gibi bu madalyonun bir yüzüdür. Öteki yüzü ise bu tür robotların zaten seri üretime geçmiş durumda olan fabrikalardan sonra sadece insanlar tarafından verilebilen hizmetlerde de ne denli etkin olabilecekleri, sadece hayal gücümüzle sınırlı kalacaktır.

Muhakkak işçilerinin sigortasından, primlerinden, maaşlarından ve yemeklerinden bıkmış olan "büyük patronlar", kendileri için 7/24 köle formunda çalışacak "siborg"ları büyük bir

---

[10] Philip K. Dick tarafından yazılan "Androidler Elektrikli Koyun Düşler Mi?" romandan esinlenen Ridley Scott'in yönettiği 1982 yapımı film.

mutlulukla karşılayacaklardır. Öte yandan, zaten git gide tembelleşen insanoğlu belki de 2009 yapımı *Surrogate* (*Suretler*) filmindeki gibi evinin konforundan uzaklaşmadan kendi suretinde tasarlanan "siborg"lar yardımıyla her işi halledebilir duruma gelebilecektir. Zaten iyice donuklaşmış olan insan ilişkileri bu şekilde sıfırlanacaktır.

Elbette sonsuz kontrolün ve hükmedişin verecek olduğu LSD[11] etkisi insanlara sahip olduğu gücü koruma içgüdüsünü pompalarken, bir yandan da daha fazlası için mücadeleyi telkin edecektir. Her ne kadar edebi eserler ve kült filmler yoluyla sübliminal şekilde bizlere sunulan bu tür fantezi dünyaları tıpkı Raymond Kurzweil'ın dediği gibi "hayali olabilirler ancak bundan sadece birkaç on yıl sonra gerçek olacakları için hiç de dünyamızın mantıksız tasavvurları değildirler."

Bir diğer yandan, bugün insanla makineler arasındaki mesafenin git gide azaldığını da görmekteyiz. Yine Kurzweil'a göre tekillik (*singularity*) insanlara oldukça yakın olan bir biyolojik sözde mutasyondur. Burada "mutasyon" kelimesini kullanmaktaki amaç, özellikle gelişen teknolojinin tıp alanında açtığı çığırlarla insanın biyolojik formunu ya da düşüncesini bir şekilde sanal ortama aktarmanın arifesinde olmamızdır. Yani çok kısa süre içerisinde insan ile makine ve fiziksel gerçekle sanal gerçeklik arasında bir farklılığın olmadığı dünyaya doğru ilerlemekteyiz. Kısacası, bizimki öylesine bir dünya ki, insan olarak fiziksel ve zihinsel gücümüzü mevcut limitlerin de üstüne taşımaya çalışmaktayız. İşte tekillik tam da burada insanlara bunu sunmaktadır.

Şöyle bir çevremize dönüp baktığımızda, örneğin bir metro ya da metrobüste giderken birbirine çok benzeyen insan tiplerini görmüyor muyuz! Instagram, Facebook gibi uygulamalar aracılığı ile örnek model olarak sunulan ve beğenilen tipler as-

[11] Halüsinasyonlara sebep olan bir uyuşturucu hap çeşidi.

lında toplum içinde büyük bir tekillik yaratmaktadır. Ekonomik durumu elverişli olan kişiler, tıbbi yenilikler yardımı ile çeşitli estetik ameliyatlar ve değişimler geçirmekte ve hayranı oldukları kişilerin benzer görünümlerini kazanabilmekte, çeşitli kimyasallar yardımı ile vücutlarında istedikleri değişiklikleri yaparak kendilerini sözde ikonların birer kopyası haline getirmektedirler. Bugün bu teknoloji belki geleceğe göre emekleme aşamasında olsa dahi, artık şunu biliyoruz ki daha embriyo halindeyken bile hücrelere müdahalede bulunarak olası bazı kalıtımsal hastalıklar ya da problemler önlenebiliyor. Öyleyse buradan yola çıkarak Aldous Huxley'nin *Cesur Yeni Dünya* romanında olduğu gibi yakın bir gelecekte insanlar ana rahminde doğal yollarla döllenmek yerine laboratuvar ortamında bir fabrikasyon üretim gibi istenilen fiziki ve mental özelliklerde "üretilebilirler". Böylesine bir fikir uçuk-kaçık gözükse de yakın bir gelecekte etrafımızda bir sürü George Clooney ve Kim Kardashian'lar dolanabilir!

Öte yandan, bin bir güçlükle elde edilen bilgiler bugün çok kısa süre içerisinde, arama motorlarında erişilebilir hale gelmektedir. Video izleme sitelerinde uçak motoru yapımından havuçlu tarçınlı kek yapımına kadar her şeyi bulabilmek mümkündür. Bu sayede insanlar bir şeyleri deneyerek ve içselleştirerek öğrenmek yerine bilgiye ihtiyaçları olduğu anda o bilgiyi kısa süreliğine kullanıp ardından zihinlerinden atmaktadırlar. Bugün birçok sosyal bilimler bölmünde, daha hayatlarında hiç kütüphaneye gitmediğini söyleyen öğrencilere rastlamak hiç şaşırtıcı değildir. Bir diğer yandan insanların popülerliğinin bilgileri ile değil de sosyal medya hesaplarının bilinirliği ile ölçülmesi beraberinde büyük bir dengesizliği getirmektedir.

Ülkemizde doktoralı bir öğretim üyesi gündüz anlattığı ders için saat başı oldukça düşük bir ücret alırken, ilköğretim ya da lise mezunu ama internet fenomeni olan bir kişinin *-ciddi bir donanıma sahip olmamasına karşın-* popüler sosyal medyanın saye-

sinde sadece bir ayakkabı modelini ayağına geçirip hesabına resim yüklemesi karşılığında belki de bir akademisyenin bin saat ders anlatımı karşısında alamayacağı paraları almaktadır. Bu tür bir ekonomik dengesizlik yeni kuşakları saf bilgiden uzaklaştırarak sosyal medyanın baş döndürücü ama bir o kadar da tehlikeli ve boş dünyasına itmektedir. Sonuç itibarı ile insanlar kendilerine bu tür sosyal medya aplikasyonları aracılığı ile alternatif sanal dünyaları oluşturarak bu oluşturmuş oldukları sözde dünyaların Tanrısı olmaktadırlar.

İşte esas tehlike, bu sözde dünyaların yakın gelecekte birer sosyal medya hesabı olmaktan çıkıp önce üç boyutlu sanal dünyalara belki daha sonrasında tıpkı rüyalar âleminde olduğu gibi insanların hissiyatlarının ön planda olduğu ve gerçekle sanal dünyanın ayırt edilemeyeceği gelişmiş programlara ve belki en sonunda da insanların zihinlerinin bilgisayarlara transfer edilerek insanların bilgisayarlar üzerinde ölümsüzlüğe gitmelerini sağlayabilecekleri bir ortama geçişlerindedir.[12] Bu tür bir devrim, insanlar için kaçınılmaz olacaktır. Kropotkin'in de belirttiği gibi, [i]nsan toplumunun hayatında devrimin mecburi bir ihtiyaç olduğunda ve devrimin kendisine kaçınılmaz olarak açığa vurduğunda bazı dönemleri vardır. Her yerde yeni fikirler filizlenmekte ve hayat içerisinde bir tatbik noktası elde edebilmek için kendisinin yolunu ışığı aramak için zorlamakta ve her yerde ilgisi eski düzeni sürdürmek olanların ataleti tarafından karşı konulmaktadır (*Kropotkin, 35*).

Kropotkin'in bu sözlerinden de anlaşılacağı üzere, her ne kadar eski düzen sağlanmak istense de inovasyon, yani yenilik bir yolunu bularak eski düzeni bir şekilde alt edecek ve yerine bizim hiç de alışık olmadığımız teknolojik hiyerarşiye dayalı yepyeni bir düzen getirecektir. Bu da dolayısıyla insanın bir yandan kendisini Tanrı olarak konumlandırdığı yapay bir dünyanın

[12] Daha detaylı bilgi için: http://www.minduploading.org

içerisinde âdeta küçücük bir fanus içerinde yaşayan hafızası saniyelere dayanan bir balık gibi aynı illüzyonu vücudunda afyon etkisi yaratacak şekilde tekrar ve tekrar görmesini sağlayacak ama yine bu sahte dünya belki de onu mutlu edebilecek tek yer olacaktır.

Kültür ve Teknoloji

Kültür ve teknoloji, ilkçağlardan beri iç içe bir yaşam sürdürmüş, teknoloji kimi zaman kültüre, kültür ise kimi zaman teknolojiye yön vermiştir. Teknolojinin gelişmesi insan doğasının ihtiyaçları ile doğru orantılıdır. Bu bağlamda, yeni gelişen teknolojik buluşlar sayesinde hayat bir anlamda kolaylaşırken, bir anlamda da teknolojinin kendisi yaşam üzerinde yön verici niteliğe kavuşmuş ve insan doğasının her parçasını kaplayarak âdeta insanoğlunu tamamen doğadan kopartma noktasına kadar getirmiştir.

Zamanında köy ve kasabalardan büyük şehirlere göç, şimdilerde yerini insanoğlunun doğaya karşı duyduğu içten özlem nedeniyle yavaş yavaş tersi şekilde başlamıştır; huzuru, doğayı, yaşamın anlamını, yaşamanın farkındalığını özleyen insanoğlu tekrar kendisini doğaya doğru döndürme eğilimi içine girmiştir. Peki burada suçlu sadece teknolojinin kendisi midir? Yoksa her şeyde olduğu gibi iyi ve kötü yanları olan teknolojinin, bizlere kısa vadede iyi gelen ama uzun vadede benliğimizden uzaklaştıran kötü yanları mıdır?

İnsanoğlu tekerleğin icadıyla beraber tanıştığı teknoloji sayesinde yaşam biçimini de değiştirmiş, hep daha iyi ve daha ileriye gitme arzusu, bugünlerde yerini korkunç bir tüketim çılgınlığının yaşandığı şu andaki haline getirmiştir. Teknolojinin gelişmesindeki mihenk taşları olan tekerleğin icadı, barutun keşfi ve sanayi devrimi yoluyla üretimde kol gücünün yerini makinenin alması, insanoğlunu hiç hayal edemeyeceği yerlere taşımış ancak beraberinde birçok sorunu da ortaya çıkartmıştır.

Amerika kıtasının ekonomik nedenlerle çıkılan bir deniz seferi sonunda 12 Ekim 1492'de keşfedilmesi Avrupalılar açısından bir coğrafi keşif konumundayken, yerli halk için ise önce zulüm sonra da katliama dönüşecek korkunç bir sonun başlangıcıydı. Tüm dünya bu olay ile çalkanırken, Amerika kıtasında yaşayan yerli halk için korkunç acılı bir dönem başlamaktaydı. Orada yaşayan yerli halk Avrupa'daki teknoloji düzeyinde olmadığı için, keşifçilere göre ilkel bir kültürde yaşayan cahil bir toplum, kıtanın yerlilerine göre ise karşılaştıkları gelişmiş ama barbar bir topluluktan ibaretti.

Kültürleri teknoloji ile fazla buluşmadığından, kültürlerini daha fazla koruyabilen ve doğaya daha fazla saygılı yerli halk ile kanunların kuruculuğu ve ileri teknoloji ile daha üst yaşam standartları olan kendilerini uygar ve gelişmiş olarak gören keşifçiler için artık Amerika Kıtası oradaki gerçek zenginlikleri bilemeyen yerli halktan alınacak bir sömürge toprağıydı ve maalesef korkunç bir kıyıma neden oldu.

İnsanoğlunun hep daha fazlayı istemesi, daha ve daha fazlayı arzulaması, teknolojinin gelişimiyle beraber iyi ile arasındaki farkı bariz bir şekilde açmış olmasına karşın, hep bir bahane ile kendisini haklı görmekten vazgeçmemiştir. Savaşları kazanmak için daha fazla insan öldürecek silahların yapımı, sömürgeye devam edebilmek için daha fazla teknolojide önder olma durumu bugünlerde ise kendisini tüketim savaşlarına ve markaların teknoloji savaşlarına dönüştürmüş durumda. Her iyi amaçla keşfedilen yeni bir teknolojinin mutlaka kötü bir yanı bulunmuş ve eğer amaçlara uygun ise yüce bir amaç uğruna savunulmuştur. Zira, bahsedildiği üzere atom bombasının keşfi de bunların arasındadır.

Gücü elinde bulundurmak, insanoğlunun en eski çağlardan beri içinde olan ve karşı koyamadığı bir tutkudur. Bu nedenle çoğu zaman teknoloji, gücü elinde bulundurma adına kullanıl-

mış ve yararları kısa vadede görülse de uzun vadede birçok yıkıma sebep olacak sonuçları da doğurabilmiştir. Ulaşım imkânlarının gelişmesi ile beraber insanların yolda harcadıkları zaman oldukça azalmış, 200 yıl evvel at arabası ile üç günde katedilebilen mesafeler bugün otomobillerle 7-8 saate, uçakla ise sadece 1 saatten az bir süreye inmiştir. Bu ise insanların ticaretini geliştirerek dünyayı eskiye oranla çok daha küçültmüştür. Eskiden köyden köye giderken, şimdi ülkeden ülkeye gider olmuş ve gelecekte de gezegenden gezene, belki galaksiye gidiyor olacağız. Bunun yararları ve faydaları saymakla bitmez iken, ulaşım vasıtalarımızın hayatımızda vazgeçilmez bir araç olarak yerini alması, beraberinde uzun vadeli sorunları da getirmektedir.

Fosil yakıtlar ile saygısızca kirlettiğimiz çevre, en ufak bir mesafeye bile araçla gidip hareket ettirmediğimiz kas ve iskelet sistemimiz ve maruz kaldığımız elektromanyetik dalgalar (*kabaca elektrik ile çalışan her şey elektro manyetik bir dalga yayar ve bu tüm canlılar için yayılan dalga oranında zararlıdır*), zamanla hastalıklara davetiye çıkartmakta ve eskiden olmayan birçok yeni gelişme ile beraber yeni sağlık sorunları ile de uğraşmak zorunda bırakmaktadır bizleri.

Teknolojik gelişmelerin hızla artmaya başlaması ve gazete, radyo ve televizyon yayınları ile tüm dünyadan haberler alabiliyor ve ufkumuzu genişletebiliyorduk. 29 Ekim 1969 saat 10.30' da çok heyecanlı bir gelişme yaşandı ve Kaliforniya Üniversitesi bilgisayar laboratuvarından Profesör Leonard KleinRock ilk internet mesajını gönderdi. Bu mesajı Stanford Araştırma Enstitüsü (SRI) tarafından alındı ve bu ilk mesaj iletimi-alımı ile ilk internet omurgası gerçekleşmiş oldu.[13] Sonrasında bir oda büyüklüğündeki hesap makinesinden günümüzde cebimize, hatta saatimize sığan bilgisayarlar sayesinde yaşamımız inanılmaz bir şekilde değişti. Artık işlerimizi ofise gitmeden yapabiliyor, ha-

[13] http://www.walthowe.com/navnet/history.html

reket halinde bile işlerimizi yürütebiliyoruz. Artık insanoğlu mekândan bağımsız bir halde iş yapabilir duruma geldi.

Eskiden her ofis binasında olan odalar, günlük belli kapasitede yapılan ve ofis içindeki yüz yüze gördüğümüz insanlardan oluşan bir işgücü yerine, nerdeyse dünyanın dört bir yanından belki hiç yüz yüze gelmediğimiz, sadece bir mail adresinden ibaret olan birçok kişi ile işgücümüze en yüksek fayda ve etkinlik ile hız katabiliyoruz. Mesafelerden dolayı aylarca mektup beklediğimiz, elimizdeki resimlerden bakıp anılarımızı tazelediğimiz, bir araya gelmek için bayramları ve tatilleri iple çektiğimiz zamanlar artık geride kaldı. Çünkü artık internet ve akıllı cep telefonlarımız sayesinde her an çevrimiçi bağlantıdayız. Önceleri okullarda verilen ödevleri, üzerinde çalıştığımız tezleri yazabilmek için kitapçı kitapçı dolaşır, kütüphaneleri arşınlar, elimizdeki defter ve kalemle notlar alır ve saatlerce, günlerce, haftalarca, aylarca ve hatta yıllarca uğraşmamız gerekirdi. Oysa artık nerede ise defter kalem kullanılmamakta, her şey bilgisayar ile not edilmekte, aranan bilgi internetten araştırılarak kolayca hemen bulunmakta ve sonuca gidilmektedir.

Peki bize bu kadar zaman kazandıran teknolojinin kültürümüz üzerindeki olumsuz etkileri nelerdir? Artık iş hayatımızda her an çalışabilir durumda olmak bizi zaman ve mekândan bağımsız hale getirmekte, iş hayatı ve özel hayat denen kavramların yok olmasına neden olmaktadır. İşi işyerinde bırakarak evine gidebilen kaç kişi kalmıştır? Yemeklerde ailece sofraya oturulduğunda, akıllı telefonumuza gelen bir mail, mesaj ya da bildirim sesi ile kaç kere o yemekler yarıda kalmış ya da doğru dürüst yenebilmiştir? Artık her yer iş, her yer ev, her yer okul haline gelmiş, zaman-mekân kavramı kalkmış ve stres hayatımızın en büyük problemlerinden biri haline gelmiştir.

Çok değil sadece bundan 30-40 yıl öncesine kadar sokaklarda oynayan, doğa ile kucaklaşan, hayal gücü yüksek bir nesil

vardı. Aileler çocuklarını evlere sokmakta zorlanırken şimdi ise evden çıkmayan, oyunu sadece bilgisayar ya da tabletlerde oynayan antisosyal ve hayal gücü düşük bir nesil var.

Artık bayramlar ailece bir araya gelebildiğimiz, hasret giderebildiğimiz zamanlar yerine, büyük şehirlerden, çalışma ve stres ortamından kaçacağımız tatil fırsatları haline geldi. Büyüklerimizi ya da arkadaşlarımızı, tanıdıklarımızı ziyaret etmek, yerini akıllı telefonlarda mesajlaşmaya, bağlantı kurmaya bırakmış ve bir nevi bizi birbirimize sanal olarak yaklaştırırken aynı zamanda fiziksel olarak kopartmaya başlamıştır. İnternet üzerinden alışveriş yapmak hayatımızı kolaylaştırırken, evde yemek yapmak, eski büyük annelerimizin, anneannelerimizin o meşhur yemekleri maalesef günümüz "fastfood" ve kısıtlı yemek seçeneklerine karşı soframızda var olma yarışını çoktan kaybetmiştir. Artık yemek yapmak yerine sadece internetten resmini gördüğümüz yemeği tek tıkla kapımıza getirmek ve böylece yemek yapmaktan kurtulmak (!) bir diğer popüler seçeneğimiz olmuştur.

Tabii ki internetten tek yaptığımız *-bu bağlamda-* yemek sipariş etmek de değil. İnternetten alışveriş her ne kadar işlerimizi kolaylaştırsa da ölçülü kullanmamaktan dolayı tembel ve antisosyal kişiliklere dönüşmemize neden olmaktadır. Peki internet üzerinden erişilebilen hızlı ve kolay bilgilerin ne kadarı doğrudur? İnternet üzerinde bir bilgi çöplüğü bulunmakta ve bunları ayıklayamadığımız için tembelleşmenin bir sonucu olarak araştırma ruhu, karşılaştırma, hareket halinde olma heyecanı kendini tamamen hazırcılığa, tembelliğe ve bilgi birikimde kaybolan bir bilgisiz kişilik durumuna itmiştir. İnsanoğlunun hiç unutmayacağı bilgi her zaman en zor yoldan öğrendikleri olmuştur. Maalesef bu hazıra konma ve tembellik durumu, kazandırılan zamanın yanında birçok tehlikeyi de beraberinde getirmekte ve daha bilinçsiz, gereksiz bilgilerle doldurulmuş yeni bir nesil oluşmaktadır.

Çocuklarımızı oyalamak için, daha konuşmalarını öğrenmeden ellerine verdiğimiz tablet ile oyalanmalarını sağlayıp onları doğuştan bağımlı hale getiriyoruz. Sanal ortamdaki sosyal ağları kullanma alışkanlığımızdan önce gittiğimiz yerleri, edindiğimiz tecrübeleri birbirimize anlatır ve insanlar konuşa konuşa hayvanlar koklaşa-koklaşa sözünün çıkmasına neden olan iletişim halimizi uygulardık. Bugün ise sanal ortamda binlerce kişi bizi takip ederken, çağımızın yeni hastalığı olan "selfie" ile bol bol "özçekimler" yaparak diğer insanlar tarafından takdir edilme olgusu diğer insanlar tarafından beğenilme olarak değişti ve gerçek dünyadan koptuğumuz, sanal bir dünyada yaşamaya çalıştığımız bir hale geldik. Sanal ortamda hiç kimsenin kendisi ile ilgili acılı, ağlarken, kötü halde resimlerini göremezsiniz.

Kişilerin profillerine bakıldığında şunu görüyoruz: Hep eğlencede, partilerde, vur patlasın çal oynasın havasındalar; en güzel yemekleri yerken en güzel yerleri geziyor ve hep mutlular! Maalesef sanal ortamda herkes bir kahraman, bir prenses, bir kral, bir kraliçe, bir film yıldızı gibi beğenilme ve gıpta edilme güdüsüyle var olmayan bir dünya ile gerçekliklerini saptırmaktadır. Oysaki gerçek yaşam öyle değil. Artık sanal dünyada oluşturduğumuz biz ile gerçek olan biz arasında korkunç bir uçurum oluşmuş, bu nedenle insanlar sanal ortamda tanıdıklarını sandıkları kişiyle bir araya geldiklerinde *-beklentiler birbirini karşılamadığı için-* birçok anlaşmazlıklar ortaya çıkmakta. İnsanların birbirleriyle karşılıklı beklentileri tutmamakta ve bu da insanların arasındaki güven duygusunun sorgulanmasına yol açarak yeni sorunlar doğurmaktadır.

Eski kültürlerde önem verilen sözünün eri olmak, dürüstlük, namus, şeref, haysiyet gibi kavramlar bugün sadece sözlük anlamı ile kalmış ve yerlerini başka kavramlar almıştır. Öngörülebilen bir başka tehlike ise evlenip yuva kurma ve çocuk sahibi olma yaşı çok eskiden daha küçükken, günümüzde, özel-

likle iyi bir eğitim almış, güzel bir işte çalışan, bilgili-donanımlı, kariyer peşinde olan, gelir düzeyi nispetten ortalamanın üzerinde olan kişilerin evliliği ikinci plana atmalarıdır. Bu da evlenme yaşını büyütmekte ve hatta evlenseler dahi kariyer uğruna çocuk sahibi olmayı düşünmeyenlerin (*düşündüklerinde ise fiziksel olarak çok geç olan*) sayılarını artırmaktadır.

Daha az eğitimli kişiler ise tam aksine erken yaşta evlenip planlama yapmadan, gelir düzeylerinin çok üzerinde ve düzgün bir eğitim ile gelecek sağlayamayacakları sayıda çocuk sahibi oluyorlar ve bu çocukların eğitimsiz, farklı bir kültürde ve düşük IQ'da bir nesil olmalarına yol açıyorlar. (*2006 yapımı Idiocracy adlı komedi filmi bu fikirle geleceği öngörmüştür.*) Bu ise zamanla eğitim kalitesinin düşmesine, toplumda çok fazla ayrışmalara ve toplumun bazı değerlerini yitirerek tamamen tüketim toplumu haline gelmesine yol açmaktadır.

Teknoloji ilerledikçe insan gücüne duyulan ihtiyacın ortadan kalkmaya başlaması da yaşamımız üzerinde köklü değişikliklere neden olmakta, toplumun değişen kültür ve değer yargıları ile beraber önemsenmemesinden ya da hor görülmesinden dolayı birçok sanat ve zanaatın yok olmasına neden olmaktadır. Yakın gelecekte maaş, sigorta, grev gibi patronları korkutan ve daha fazla kâr amacıyla çalışan işgücü, yerini robot işçilere bırakacak ve yeni işkolları türeyecek, bilinen eski yaşam kültürümüz de değişecek, daha ucuza ve daha kaliteli üretim yapmak, beraberinde işsizliği de getirecektir. Sanayi devriminin sonuçlarından biri olan ve halihazırda devam eden daha ucuza daha fazla üretim ve dolayısı ile fazla kazanç uğruna doğayı hiçe sayarak yapılan katletme ve doğal kaynakları tüketmemiz sebebi ile -*yine teknolojiye başvurarak*- bize çoktan yeni yaşanabilir hayatlar sunan gezegenleri araştırmaya başladık bile. [14]

[14] https://www.hq.nasa.gov/office/hqlibrary/pathfinders/colony.htm

Sara Sedeeq

Tarih, Mitler ve Antik Transhümanizm

Ölümsüzlük ve yenilmezlik gibi konular insanlık için yeni şeyler değildir. Yaratılışın başından beri ölümsüzlük ve üstünlük insanlar tarafından her zaman istenen şeyler olmuşlardır. Bu konunun örneklerini pek çok farklı efsanede görebiliriz. Yaratma ve sonsuz güce sahip olma istekleri hem Tanrılar hem insanlar için önemlidir.

İnsanları geliştirip onları daha iyi varlıklar yapma hikâyeleri, Batı kültürüne odaklandığımızda Yunan mitolojisinde gözlenmektedir; örneğin, Titan Promete, Tanrıların Tanrısı Zeus'tan ateşi çalıp insanlığa vermiştir. Promete, Tanrılardan sadece ateşi çalmamış, aynı zamanda onların bilgeliğini ve gücünü insanlara getirmiştir. Zeus, bunu öğrenmesinin ardından ceza olarak Promete'yi bir kayalığa bağlamış ve bir kartal her gün gelip onun ciğerlerini yemiştir. Ölümsüz olduğu için, Promete'nin ciğerleri her gün tekrar büyümüş ve bu acıyı sonsuza kadar çekmiştir. Zeus bu şekilde Promete'yi cezalandırmakla kalmamış, aynı zamanda Pandora'yı Promete'nin çok zeki olmayan kardeşine yollamıştır (Hamilton, 1998: ss.85-88).

Promete, ateşi çalarak insanların hayatını geliştirmiştir. Günümüzde transhümanistlerin Promete gibi oldukları söylenebilir; çünkü transhümanistler, insanların hayatlarını kolaylaştıracak ve hatta belki de yakın gelecekte onları yenilmez kılacak birtakım teknolojik gelişmeleri herkese sağlamaya çalışarak tıpkı Promete gibi meşale taşıyıcılar olacaklardır.

Genetik mühendislikte kullanılan teknolojiler, hiçbir hastalık tarafından yenilmeyen ve normal insanlardan çok daha fazla

yeteneğe sahip bir "süper-insan" nesli yaratmak amaçlıdır. Bu da transhümanistlerin Promete rolünü aldıklarını ve dünyayı buluşları ile aydınlattıklarını gösterir. Yenilmez bir insan yaratmak ya da doğmamış bir çocuğun genetik özelliklerini önceden belirlemek, Tanrı'nın rolünü oynamak demektir ki bu da çok tehlikeli bir oyun olabilir.

Promete efsanesindeki bir diğer nokta, Promete'nin ciğerlerinin her gün kendini yenilemesidir ve bu da transhümanistlerin kendi kendini yenileyen vücut organlarına sahip olma hayaline örnek olarak verilebilir. Bir filozof ve Oxford Üniversitesinde çalışan bir profesör olan Nick Bostrom, "İnsanlığın Geleceği Enstitüsü"nün kurucu üyelerinden biridir.[15] Kendisi aynı zamanda Oxford Martin Okulunun bünyesindeki "Gelecek Teknolojisinin Etkileri Programı"nın da yöneticisidir.[16] Nick Bostrom şöyle demektedir: "Uzun ömür, hiç azalmayan mutluluk ve Tanrısal zekâ gibi dini kurumların tekelindeki bir takım beklentiler, transhümanistler tarafından gelecekte gerçekleşmesi muhtemel mühendislik başarıları olarak tartışılıyor." (Sampanikou, 2017:32)

Bir İrlanda mitinde, bilge ustasını geçip dünyadaki tüm bilgiye sahip olabilen bir liderden bahsedilir: Uzun zaman önce Fianna'nın büyük lideri Fionn MacCumhaill, küçük bir çocukken Finnegas adındaki bir "druid"le yaşamaya gönderilir. Finnegas, Boyne Nehri kenarında yaşayan bir şairdir ve tüm İrlanda'da engin bilgisiyle tanınır. Finnegas'ın yetenekleri sadece şairlikle kalmaz, aynı zamanda kuşların, hayvanların, bitkilerin ve yıldızların sırları da dahil, dünya ile ilgili pek çok bilgiye sahiptir. Bu sebeple de Fionn, Finnegas'ın yanına öğrenmek için gönderilir. Fionn, Finnegas'ın yanına oturup ondan bilgelik dolu hikâyeler dinlemeyi çok sever ve bunun karşılığında Finnegas'ınevini temizleyip düzenler. Fionn'un merakı onu pek çok

[15] https://www.fhi.ox.ac.uk/team/nick-bostrom

[16] https://www.fhi.ox.ac.uk/team/nick-bostrom

soru sorup "Bilgeliğin Somonu" hakkında öğrenmeye kadar getirir. Somon balığı efsanesi ile ilgili öğrendikleri Fionn'u çok etkiler ve bu sebeple balığı bulup yakalamaya karar verir.

Finnegas bu balığın olduğu yerdeki fındık ağacının altında balık tutarken bu balığı yakalar ve Fionn'a balığı pişirmesini söyler. Balık pişmeye yakınken Fionn balığı eline alır ve başparmağını yakar. Fionn, yarayı hafifletmek için parmağını emerken dünyanın tüm bilgisini aldığını fark eder. Balığı yakalayan kişi olan Finnegas, Fionn'a balığı yemesini söyler ama Fionn'a başka hiçbir etki olmaz. Balığın bilgeliği ona ilk dokunan kişiye geçmiştir ve Fionn'un durumu da bu başparmağı yoluyla olmuştur.[17] Bilgiye olan açlığıyla Fionn, günümüzdeki transhümanistlere benzetilebilir. Tıpkı çağımızdaki teknolojik ve bilimsel gelişmelerle yetinmeyen transhümanistler gibi Fionn da bildikleri ile yetinmemiş ve daha fazlasını istemiştir. Transhümanistler için gelişimin bir sonu yoktur ve dolayısıyla elde edilecek bilginin de sınırları bulunamaz.

Yunan mitolojisinde transhümanist elementler içeren İkarus hikâyesi, transhümanistlere uyarı mesajı olarak görülebilir. İkarus, kral Minos için labirent yapan Dedalus'un oğludur. Bu labirentin içinde yarı insan yarı boğa olan Minotaur bulunur. Bu sırrın açığa çıkmasını engellemek için kral Minos, Dedalus ve İkarus'u bir kuleye hapseder. Dedalus kaçmak için tüylerden kanat yapıp bunları balmumu ile kendisinin ve oğlunun sırtına tutturur. Dedalus, oğlu İkarus'a kanatlarla nasıl uçacağını öğretir ve uyarılarda bulunur: Güneşe çok yakın uçmamalıdırlar; çünkü balmumu eriyebilir. Suya yakın da uçmamalıdırlar; çünkü bu da tüylerin ıslanmasına yol açabilir. Özgürlüklerine uçtuktan sonra İkarus, babasının uyarılarını unutup çok yüksekten uçar ve güneş kanatlarındaki mumu erittiği için denize düşüp boğulur.

---

[17] https://archive.is/tiWE

İnsanlar uçmak için uygun yaratılmamışlardır ama burada görüldüğü gibi eskilerde bile insanların uçma hayali vardır. İnsanlar için kanatların icadı yoluyla Dedalus ve İkarus'un bu şekilde uçabilmesi transhümanist bir olgudur. Transhümanistler, ne istedikleri konusunda dikkatli olmalıdırlar; çünkü, çok yükseğe uçarlarsa tıpkı İkarus gibi düşebilirler.

Pek çok edebi eserde de görülebildiği gibi, insanlar özellikle bilgiye olan hırsları ile betimlenmişlerdir ki daha önce bahsedilen İrlanda mitindeki Fionn karakteri buna güzel bir örnektir. Tanrı gibi olma isteği Gılgamış mitinde de gözlenebilir. Tanrısal güce sahip olmak için gösterilen bu hırsın kötü sonuçları olabilir: Doktor Faust ya da Doktor Frankenstein buna örnek gösterilebilir. Her iki doktor da doğanın gücünü ellerine alıp Tanrı'nın rolünü üstlenmek istemişler ve en sonunda her ikisi de tıpkı Promete gibi bunun cezasını çekmişlerdir. Promete, Zeus tarafından bir kayalığa bağlanıp her gün bir kartalın gelip ciğerini yemesi ile cezalandırılır; ölümsüz olduğu için ciğeri her gün kendini yeniler ve aynı acıyı sonsuza kadar çekmek zorunda kalır. Doktor Frankenstein, sevdiği insanları yarattığı canavar yüzünden kaybeder. Doktor Faust da ruhunu şeytana teslim eder.

Transhümanistler, insanların hayatını iyileştirmek için kendi hayatını riske atan Promete'yi kendilerine idol olarak görüyorlar ve bu yüzden de bilimsel projelerle insanların hayatını geliştirmeyi kendileri için görev biliyorlar. Aynı zamanda Promete gibi davranmanın, yani Tanrı'ya karşı gelip maceralara atılmanın ve insanlığı geliştirmek için riske girmenin insanın doğasında olduğuna inanıyorlar.

Transhümanistler, kendilerini bir mezhep ya da cemaat olarak değil, kendi ahlak kurallarına ve dinlerine sahip bir grup insan olarak görüyorlar. İnsanların, kader ve yaratılışı kendi ellerine alabileceklerine ve böylelikle doğanın tüm engellerine karşı gelip uzayı bile kolonize edebileceklerine inanıyorlar. Görüldüğü

gibi, transhümanizm 21. yüzyılda başlamamıştır, kökenleri Yunan mitolojisine ve hatta daha da gerisine kadar uzanmaktadır. Her ne kadar transhümanizm terimi sözkonusu mitlerin geçtiği zamanlarda üretilmemişse de bu mitler transhümanist elementler barındırdıkları için bu akımın bir parçası sayılabilirler.

Max More, transhümanizmi çağdaş anlamıyla tanımlayan ilk kişidir. More, aynı zamanda kendi transhümanizm markası olan ve "sonsuz genişleme", "kendi kendini değiştirme", "dinamik optimizm", "akıllı teknoloji" ve "kendiliğinden oluşan düzen" gibi kavramları vurgulayan "extropianism" kavramını geliştirmiştir. Aslında "extropianism" özgürlükçü anlamı olan bir kavramdır; ancak ilerleyen yıllarda More kendini bu bileşenden uzak tutmuş ve "kendiliğinden oluşan düzen" yerine otoriter toplumsal kontrole karşı çıkan ve güç ve sorumluluğun merkezden uzaklaştırılmasını savunan "açık toplum" terimini getirmiştir (More, 2003).

Yaratılış ile ilgili mitlerin karşılaştırılması, insanlığı da yaratmış olan üstün bir Tanrı'nın varlığını gösteriyor. Yaratılış hikâyeleri çoğunlukla birbirine benzer: Yaratıcı daima en nihai gücün peşindedir ve bu gücün getirdiği üstünlüğü yarattıklarına vermek istemez. Yaratıcı, yarattıklarının karanlıkta kalıp sınırlı bir güce ve bilgiye sahip olmalarını ister ve bu da tam olarak transhümanistlerin karşı çıktığı şeydir. Transhümanistler, insanlığın kaderinin dizginlerini kendi ellerine almak ve yaratıcı rolünde kendilerinin olduğu, yaşam ve ölümün kendi emirlerinde ve kendi kontrolleri alında olduğu bir dünya yaratmak isterler. Tamamıyla yenilmez bir insanlığın olduğu dünyayı düşlerler. Transhümanistlerin dünyasında pek çok seçenek vardır. Bu açıdan bakıldığında transhümanistler, merakı ve macera arayışı ile - *ölümlülere yardımcı olması açısından*- Promete'yi kendilerine temsilci olarak seçmişlerdir denebilir. Transhümanizmde Promete'nin adı, insan doğasının ve insanlığın gelişme ile ilgili değerlerinin nasıl olması gerektiğinin bir örneği olarak kullanılır.

Transhümanizm temasının açıkça görülebildiği en eski mit Babillere ait olan *Gılgamış Destanı*'dır. *Gılgamış Destanı*'nda ana karakter olan Gılgamış, en iyi dostu ve müttefiki olan Enkidu'nun ölümünün ardından bir yolculuğa çıkar. Gılgamış'ın amacı yaşam çiçeğini bulup ölümsüzlüğe kavuşmaktır. Arkadaşı Enkidu'nun ölümünün ardından Gılgamış'ta ölüm korkusu başlar ve bu yüzden atası olan Utnapiştim'i ziyaret edip ondan nasıl ölümsüz olacağı ile ilgili bilgi almak için bir yolculuğa çıkar.

Utnapiştim efsanesi şöyledir: Tanrı Enlil, nüfusu giderek artan insanların gürültüsünden rahatsız olur ve bu yüzden onların neslini tüketmek için bir sel gönderir. Utnapiştim, rüyasında Tanrıça Ea'yı görür ve Ea onu uyarıp uygulaması için birtakım talimatlar verir. Utnapiştim, Ea'nın talimatlarını takip eder, evini bozup bir gemi olarak yeniden yapar. Utnapiştim karısı, çocuğu, bazı hayvanlar ve yeteri kadar da erzak ile gemisinde bekler. Dışarısını göremez ama korkunç bir fırtınanın yaklaştığını hisseder. Altı gün ve altı gece sonrasında fırtına dindiğinde Utnapiştim gemisinin güvertesine çıkar ve dışarı şöyle bir bakar. Uzunca bir süre denizde gittikten sonar bir dağın tepesine varır ve orada Tanrılara kurban verir. Bu adağından sonra Tanrıça Ea, Utnapiştim'e ve karısına ölümsüzlük verir.

Utnapiştim hikâyesini anlattıktan sonra Gılgamış ona kendisinin nasıl ölümsüz olup ölümden kurtulabileceğini sorar.

Utnapiştim, Gılgamış'a bir görev verir ama Gılgamış bu görevde başarısız olur. Gılgamış, tam evinin yolunu tutmuşken Utnapiştim'in karısı ona denizin dibinde bulunan ve insana sonsuz gençlik veren bir ottan bahseder. Gılgamış, bu otu bulup yanında götürür ancak tam nehrin kıyısında yıkanırken bir yılan bu otu ondan çalar. Gılgamış'ın yıkandığı nehrin sihirli güçleri vardır; zira Gılgamış burada yıkanırken yaraları suyun etkisi ile iyileşir ve ona eski gücünü verir ve hatta giymesi için verilen

giysiler bile memleketi Uruk'a ulaşana kadar bozulmadan durabilir. En sonunda Gılgamış evine eli boş döner ve ölümlü olarak hayatına devam eder.

Ölüm korkusu, ölümü aşıp ölümsüzlüğe sahip olma ve insanüstü varlıklar olma düşünceleri günümüzde transhümanistlerin istedikleri şeydir. Gılgamış'ın seyahati boyunca karşılaştığı sihirli iyileştirme gücüne sahip nehir ve bozulmayan giysiler bile transhümanizmin özelliklerindendir.

Bu efsane transhümanizm fikrinin çok eskilere dayandığının bir göstergesidir. Bu fikrin, Promete ve Ikarus efsanelerinden bile eskiye dayandığını gösterir. Transhümanizmin insanların daima istemiş olduğu bir şey olduğunu ve hatta hiç de yeni bir fikir olmadığını, daima var olmuş olduğunu gösterir. Ölümlüler olarak insanların ölümsüzlük ve yenilmezlik için yanıp tutuştuğu bir gerçektir. Bu yazıda bahsedilen mitler, insanlığın ölümsüzlüğe karşı olan ilgisinin insanın doğasının bir parçası olduğu ve bunun tarih boyunca gözlemlenebildiğini gösterir.

Pek çok farklı mitolojide yer verilen yaşam iksiri konusuna geliyoruz. Sümer mitolojisinde yaşam iksiri, Sümer medeniyetinin en büyük yedi Tanrısından olan Bereket Tanrıçası Ninhursag'ın sütüdür. Ninhursag, inek ile de bağlantılıdır ve bu da Yunan mitolojisindeki sihirli keçi Amalthea'ya benzer. Sümer Tanrıları ve kralları bu sütten içip güç ve ölümsüzlük kazanırlar. Tıpkı *Gılgamış Destanı* ve yaşam bitkisi gibi bu da denizin dibinde bulunabilir. Bu bitki, insana gençliğini verebilir ve Tanrıların bir sırrıdır. Eğer Utnapiştim'in karısı kendisine bu sırrı söylememiş olsaydı Gılgamış'ın bundan hiç haberi olmazdı.

21. yüzyılda da yaşam iksirini bulmak için çalışan bilim insanları vardır. Bu tür bir iksirin keşfi Kasım 2012'de Nazarbayev Üniversitesinde yapılan uluslararası bilimsel bir konferansta duyurulmuştur. *The Telegraph* gazetesinde yayımlanan bir makaleye göre, Kazakçada beslenme anlamına gelen ve "nar" adı

verilen bir yaşam iksiri bilim insanları tarafından geliştirilmektedir. Bu iksir, Kazak lider Nursultan Nazarbayev'in talimatları altında geliştirilmektedir. Nazarbayev Üniversitesinin 2009'da kurulmasından kısa bir süre sonra Nazarbayev "yaşam iksiri"nin geliştirilmesini istemiştir. Nursultan Nazabayev, 1990'dan beri Kazakistan'ın lideridir ve kendisi ölümsüzlük kavramıyla yakından ilgilidir.

Londra Bilim Müzesinin dış ilişkiler direktörü, Kazakların keşfe çok yakın olduklarını düşünüyor: "Bence onların ulaşmaya çalıştıkları şey vücudumuzun sindirim sisteminin trilyonlarca mikroba sahip olduğu gerçeğidir ki bu rakam başlıca organlarımızdaki hücrelerin sayısının on katıdır. Bu karmaşık mikrop bileşiminin hem obezite hem de diyabet ve hatta belki de kalp krizi üzerinde büyük etkileri vardır ve bu yüzden bu problemi şimdilerde probiyotikler ile düzeltmeye çalışıyoruz."

"Nar" adı verilen bu iksir bir tür yoğurtlu içecektir ve hâlâ test edilmesi gerekmektedir. Cambridge'te iksir uzmanı olan Doktor Jennifer Rampling şöyle konuşmuştur: "Nazarbayev, kendisine yaşamı uzatan iksir bulduğunu iddia eden bilim insanları ya da hekimlerin yaklaştığı ya da bu tür insanları özellikle yanında tutan yönetici ya da önemli insanlardan yalnızca biridir. Kraliçe I. Elizabeth'e bile sağlığını korumasına yardım edecek bir iksir verebilecekleri iddiasıyla yaklaşan birtakım simyacılar olmuştur."[18]

Bu da gösteriyor ki transhümanistler bu tür mitolojileri kendilerine örnek olarak alıp bazı şeyleri yaratabilmek için çabalıyorlar. Ayrıca şu da söylenebilir ki ölümsüzlük hayali, bilim insanlarının "yaşam iksiri"ni geliştirmek için çalıştıkları ve hâlâ sürmekte olan bir hayaldir.

---

[18]https://www.telegraph.co.uk/news/science/9660827/Elixir-of-life-could-be -real-according-to-British-experts.html

Şimdi buradan uzaklaşıp geçmişte yine uzaklara ama bu sefer kuzeye gidelim. Norse Tanrılarına ebedi gençlik, Idunn'a ait olan elmalar sayesinde verilmiştir. Loki, Idunn'u ormana götürüp altın elmaları çaldıktan sonra Tanrılar yaşlanmaya başlar. Tanrılar, Idunn'un kaybolduğunu hemen fark ederler. Loki, Idunn'u dev Thjasse'ye vermek için kaçırır. Loki ve Odin Midland'e gittiklerinde, Loki ve Thjasse tartışırlar; bu yüzden Loki Idunn'u ve elmalarını Thjasse'ye vermeyi kabul eder.

Tanrılar, Idunn'un ve elmalarının kaybolmasının arkasındaki sebebin Loki olduğunu öğrenince Loki'ye iki seçenek sunarlar. Buna göre, ya Loki hayatını kaybedecektir ya da Idunn'u geri getirecektir. Loki geri dönüp Idunn'u almaya karar verir ve bu da onun kendi hayatını kaybetmesinden daha iyidir. Tıpkı Iddun'un elmaları gibi, Yunan Tanrılarının da kendilerine ölümsüzlük ve gençlik sağlayan yiyecek ve içecekleri vardı. "Ambrosia" ve "nektar", Yunan mitolojisinde Tanrıların yiyecek ve içeceği olarak bilinir.

Altın elmalar, "ambrosia" ve "nektar" birçok şeyle bağdaştırılabilir; bunlardan biri, Kazakistan'da "hayat iksiri" denilen yoğurt içeceğidir. Bu, ölümsüzlük dürtüsünün antik zamanlardan beri var olduğunun bir kanıtıdır. İnsanlar her zaman ölümsüz olmak istemişlerdir (*ölümden korkmaya başladıkları için ölümsüz olmak istemişlerdir*). Bütün bu örnekler gösteriyor ki zamanın başlangıcından bu yana, insan doğası değişmemiş ve ölümsüzlük amacı yok olmamıştır. Tıpkı günümüzde insanüstünü, yani dokunulmazı yaratmak isteyen transhümanizm gibi.

Ölümsüzlüğün başka bir kaynağı ise gençlik çeşmesidir. Büyük İskender'in bile bu gençlik çeşmesini aradığına inanılır. Bu Büyük İskender'in yolculuklarını ve hayatının kısımlarını anlatan *Alexander Romance*'ta geçer. MÖ 323 yılında, ölmeden önce, bilinen dünyanın çoğunu fethetmiştir. Büyük İskender ayrıca ölümsüz gençlik ve ölümsüz yaşamın arayışına giren liderlerden-

dir. Gençlik çeşmesi, Yunan ve Hint gibi farklı mitolojilerde değişik şekillerde görülür. Bu gençlik çeşmesi daha başka mitolojilerde ve birkaç kültürde bahsedildiği ve bahseden çoğu yazar da nerede olduğunu yazmadığı için, hayatın suyuna ya da gençlik çeşmesine ulaşmak için bilinen tek şey, onu arayan kişinin dünyanın sonuna, genellikle fanilerin gidip gelemeyecekleri bir yere doğru uzun bir yolculuğa çıkması gerektiğidir. Dünyanın sonu, Tanrılara ait olan bir yerdir ve faniler için yapılmamıştır.[19]

Eski bir İrlanda miti, ayrıca Tír na nÓg olarak da bilinen, gençliğin adası olarak adlandırılan bir yerin hikâyesini anlatır. Anlatına göre, Tír na nÓg, her şeyin ölümsüz olduğu, insanların yaşlanmadığı, hatta ağaçların ve çiçeklerin hiç sarıya dönmedikleri batı denizlerinde yer alır. Bir gün, gençlik adasından bir prenses, İrlanda-County Kerry'ye, Oisín adındaki cesur bir savaşçıyı aramaya gider. Oisín, prensese ilk görüşte âşık olur. Prensesin adı Niamh'dır. Niamh uzun altın saçlı, çok güzel bir prensestir. Oisín, Niamh ile beraber kar beyaz bir atı sürerek Tír na nÓg'a gider.

Oisín oradaki yaşamından keyif alır ve kendi memleketiyle ilgili hikâyeleri oradakilere anlatır. Geçirdiği zamandan o kadar büyük bir keyif alır ki, Oisín fark etmeden orada üç yüz yıl geçirir ancak ona sadece üç yıl geçmiş gibi gelir.

Oisín, güzel prenses Niamh ile evlendikten sonra bir gün memleketini özler ve İrlanda'daki evine, babasını ve arkadaşlarını görmek için dönmek ister. Niamh ilk başta buna karşı çıksa da sonradan kabul eder ve ona kar beyaz atını verir. Niamh, Oisín'e önemli bir uyarıda bulunur, ona İrlanda'ya gittiğinde toprağa ayak basamayacağını, basarsa ölümsüzlüğünü kaybedeceğini ve gerçek yaşına döneceğini söyler. Oisín, anavatanı İrlanda'ya yani evine döndüğünde, gördüğü Country Kerry eskisi gibi değildir ve her şey değişmiştir.

---

[19]http//www.ancientpagescom/2015/04/27/search-mysterious-fountain-youth

Büyük ve ağır bir taşı hareket ettirmeye çalışan erkekler görür. Oisín onlara yardım etmeyi teklif eder; ancak, onlara yardım ederken eyer kopar ve ayağı yere değer. Gerçek yaşı ona ulaşır ve saniyeler içinde yaşlanır. Oisín'i sakinleştirsin diye, insanlar onu Aziz Patrick'e götürürler. Oisín, ailesinin ve arkadaşlarının uzun süre önce öldüklerini öğrenir. Yaşamının son saatlerinde, gençliğin topraklarındaki yaşamını anlatır ve kısa süre sonra ölür. Bu, ölümsüzlüğün başka bir örneğidir. Oisín, ölümsüzlüğü aramamış ancak keyfini sürmüştür. Oisín, fani yaşamını unutup bütün bu yıllarını gençliğin topraklarında geçirdiği için büyük bir bedel ödemiştir. Bildiği ve sevdiği bütün insanları, onlardan uzakta yaşarken kaybetmiştir. Ayrıca yaşı onu yakaladığı için ölümü trajiktir. Bu, Tanrı'ya karşı gelmemek ve doğanın kurallarına boyun eğmek için bir uyarı olarak görülebilir.[20]

Bu mit, W. B. Yeats'in şiiri *Bizans'a Yolculuk* ile bağdaştırılabilir; ancak mitin aksine, Bizans'ın bahşettiği gençlik ve ölümsüzlük toprakları İrlanda'da, geçmişin bilgeliği topraklarında görülür. "Yaşlılara göre değil bu ülke..."

Yeats, ilk satırıyla burada gençliğin toprakları olan sevdiği ülkesi İrlanda'dan bahseder. İkinci satırında, İrlanda'daki yaşlı erkekleri betimler ve Bizans'a açılmak için ülkesini terk etmesinin sebebi budur.

Değersiz bir şeydir bir yaşlı adam, eğer / Yırtık pırtık bir palto sırtında bir çıtanın / El çırpıp şakımıyorsa ruh, ölümlü kıyafetinin / Her bir paçavrası için şakımıyorsa daha da gür / Anıtlarını kendi saltanatının / Öğrenmekten başka şarkı söyleme okulu yoktur / Ve ben yelkenle geçtim deryayı / Geldim kutsal Bizans şehrine bundan dolayı

Yeats Bizans'a, aydınların topraklarına, onun gibi aydın olan insanlarla birlikte mutlu yaşayabilmek, ölümsüz olmak ve kıymetinin bilinmesi için gider.

---

[20] http://www.irelandsmythsandlegends.com/oisin-and-tir-na-nog

W. B Yeats şiiri ölümsüzlük için başka bir örnektir. Şiir, insanların kendileri gibi olan insanlarla birlikte mutlu olabilmek için ölümsüz olmak istediklerini gösterir. İnsan vücutlarını geliştirerek en güçlü canlı olmak ve doğanın kurallarının ötesine geçmek, tıpkı transhümanizm rüyası gibi, Yeats'in sahip olduğu bir hayal olarak yorumlanabilir.[21]

Johann Wolfgang von Goethe, 1770 yılında titanlar hakkında dramatik, içinde insanları Promete'ye benzetip Tanrılara, bu örnekte "Tanrı'ya" karşı geleceklerini anlatan bir şiir yazmıştır. Betimlemesinde, insanların bütün sefaleti durdurmak için istedikleri her şeyi durmadan yaratacaklarını anlatır. Bu açıklama çok açık olmasa da şiir bütün mesajların algılanması için derin bir okuma gerektirir. Şiirin son kıtası, nasıl insanın, acı çekmeyen ve zorluklarla maruz kalmayan yeni insan türleri yaratmak hakkında konuştuğunu gösterir. Kıta şöyle devam eder:

Bak işte, yerli yerimdeyim / insanlar yetiştiriyorum bana benzer / acılara katlanacak, ağlayacak /gülecek, sevinecek / ve aldırış etmeyecek sana / benim gibi![22]

Bu şiirden sonra 1808'de, Goethe ünlü kitabı *Faust*'u yazmıştır. Kitap, Faust adındaki bir adamla ilgili olan eski bir Alman miti hakkında yazılmıştır. Bu adam, bilgi kazanmak ve Tanrı gibi olmak için şeytana ruhunu satmıştır. Goethe, Marlowe'un *Doktor Faustus* adlı eserinden ilham almıştır ama Faustus'u içeren iki öykü de birbirinden farklıdır. Hem Marlowe hem de Goethe ölümlerinden sonra transhümanistleşen bir karakter yarattı. Faust, bilgiye olan açlığı ve bildikleriyle, memnuniyetsizliğiyle ünlüdür. Bu da onu, dünyaya ait bilgilerin ötesinde, daha fazlasına ulaşmak için ruhunu satmaya itmiştir. *Bilginin Somonu* adlı İrlandalı bir mitte yer alan Fionn karakteri, Faust'un ilk ör-

---

[21] (https://www.antoloji.com/bizans-a-yolculuk-siiri/, Osman Tuğlu) (https://www.poetryfoundation.org/poems/43291/sailing-to-byzantium)

[22] (https://www.antoloji.com/Promete-siiri/, Sabahattin Eyüboğlu).

neği olarak gösterilebilir. İkisi de, transhümanistler gibi, daha fazla bilgi açlığı içindedir.

İngiliz edebiyatında "ölümsonları" transhümanist olan başka biri ise Marry Shelley'nin Doktor Frankenstein'ıdır. Doktor Frankenstein, bütün bilim dallarını öğrenip ustalaştığı bir üniversitede okur. Ancak bu bilgi birikimi onun için yeterli değildir. Daha fazlası olmak, Tanrılaşmak ve ölüyü geri getirebilmeyi istemiştir. Bunun için insanların ölülerinden parçalar toplamaya başlar. Doktor Frankenstein, bütün bu parçaları birleştirip yaratığını canlandırmaya çalışarak deneyini gerçekleştirir. Deneyi başarıyla sonuçlanır ve yine de korkunç yaratık dünyaya gelir. Doktor Frankenstein'ın kendi eserinden dolayı kanı donar ve kaçar; kendi korkusu yüzünden eserini terk eder.

Günümüzde transhümanistler de, tıpkı Doktor Frankenstein gibi, Tanrılaşmak, yaşamı ve ölümü kontrol edebilmek ister. Doktor Frankenstein'ın aksine, transhümanistlerin yarattıklarını terk etmemeleri temenni edilir. Ölüyü diriltme olsa bile, bu etik sorunlarına yol açar. Doktor Frankenstein, Doktor Faust, Promete ve modern transhümanistler dünyaya bilgi getirmek ve insan olmanın doğasından gelen kısıtlamaları aşmayı istemişlerdir.

Simon Young, *Transhümanist Manifesto*'da bilimsel gücün, doğa tarafından insanlara getirilen sınırlamaları aşacağına, hastalık ve ölüm gibi bütün zorlukların üstesinden geleceğine dair olan tüm güvenini belirtir. Bu satırlar Doktor Frankenstein'ın ne kadar transhümanist olduğunu gösterir. Doktor Frankenstein hayali bir karakter olsa bile, "Transhümanist Manifesto" üzerinde çalışır. Bilime inancı güçlüdür ve tıpkı Young'ın *Transhümanist Manifesto*'sunda bahsettiği gibi; bilimi, her şeyin cevabı olarak görür.

Nurcan Bekil Çakmak

Doğaüstücülük: Transhümanistin Yolu

Bu bölümde doğaüstücülük ile transhümanizmin kesişme noktalarını tarihsel bağlamda anlatmaya çalıştık. Dolayısı ile anlatılan olaylar kaynaklardan olduğu gibi aktarılmış ve transhümanizmle ilgili bağı yansıtılmaya çalışılmıştır. "İnsanlar deli gibi davranırlar ama aslında deli değildirler; çünkü onlar deli gibi davranırken bir boyunduruktan ve ahlak adı altındaki zorlamadan kurtulmak isterler." Nietzsche

Nietzsche, doğaüstücülük ya da büyücülük sözlük tanımı ile gizlilik, görülmeyen, fiziksel olmayan ruhani bir kavram karşılığını verir. Ruhani kelimesi dinin temel almış olduğu bir ifadedir ve doğaüstücü din ile yakından ilişkili görünse de bu ilişki taban tabana zıt bir ilişki olarak devam eder; çünkü, din bilinmeyeni ortaya çıkarıp bireyi aydınlatmayı hedeflerken, doğaüstücülük tam tersi bir çaba ile bilgiyi gizli tutar ve bu sayede gizem yaratmaya çalışır. (*Melton,2001: vii*).

Doğaüstücülük fiziksel dünyanın algısından ötede hislerle, tahminlerle, büyü, dua ile ya da astroloji gibi somut olmayan ifadelerle temsil edilir. Milattan önce II. ve III. yüzyıllara kadar geçmişi ile uzanan bu öğreti, milattan sonra XVI. ve XVII. yüzyıllarda soyut ifadeden çok somut kavramlarla bireyi ve dünyayı tanımlamaya çalışan rasyonel sorulara maruz kalarak ilk eleştirilerini almaya başlar. Kendi çağında önemli bir yer tutan Hristiyanlık da kendi içerisinde bölünme ile eleştirilerini Protestanlık mezhebinden almıştır. Öte yandan, ruhanilik (*spiritüalizm*) görünmeyeni yahut bilim ile kanıtlanmayan olguları fiziksel dünyaya sunmayı amaçlar. Doğaüstü olguyu açıklamak kav-

ramına, hayaletler dahil edilerek başlanır. XIX. yüzyılda fiziksel bir olgu açıklanır gibi hayalet kulüplerinde bu doğaüstü varlıkları anlatmak amaçlanmıştır. Hatta hayaletlerle evlilikler gibi skandal sayılan hareketlenmeler olmuştur. Çoğu zaman hayaletlerle ilgili hikayeler, yerlerini büyük efsanelere bırakmış ve hatta günümüzde bu efsaneler turizm için bile kullanılır olmuştur. Mesela İngiltere'de bulunan Langham Oteli ile Stuart Kalesi Oteli bunlara güzel birer örnektir.[23] Ancak sonuç olarak bu duruma inanmak isteyen ve istemeyenler olarak ikili sonuçlar elde edilmiştir ve günümüzde de edilmektedir. Çünkü doğaüstü varlıklar ile görüştüğünü iddia eden bir insanın karşısına bunu somut verilerle kanıtlamaları gerektiğini gösteren bir haklı talep belirmektedir. Netice itibariyle bu metafiziksel olgularla ampirik bakış açısının bir zıtlaşmasıdır.

Bir yandan da ruhanilik hareketlenmesi parapsikoloji gibi yeni hareketlenmelere ilham kaynağı olmaktaydı. Üstelik ruhanilik onu savunan en farklı çalışma alanları olarak bile devam ediyordu ve insanlar bu alanlarda somut verilerle çalışıyorlardı. Bilimsel olarak devam eden hareketlenmelere Newton fiziği, derin psikoloji, sosyoloji ve sibernetik gibi alanlar yardımcı olmuştur. 2000'li yıllara son yirmi kala Batı dünyası bu farklılığa metafizik ve doğaüstücü dini olarak kucak açmıştır (*Melton,2001: ix*). Durum böyle olunca da bu tür bir bakış açısı edebi metinlerden, sinema perdesine ve hatta sanatın çoğu alanına izini bırakmış ve bir nevi yeni bir harmanlamayı ortaya çıkarmıştır: doğaüstüyle gerçeği karıştırarak yeni bir fantezi evreni yaratma! Buna beyaz perdede en güzel örneklerden biri olarak 1990 yılında çekilen başrollerini Patrick Swayze ve Demi Moore'un oynadığı *Hayalet* filmi verilebilir.

Konumuza tekrar odaklanacak olursak, ezoterizm, evrenin görünmeyen ruhani yapısı, fiziksel olarak dünyanın geçmişi ta-

[23]https://www.visitbritain.com/us/en/halloween-britain-most-haunted-hotels

nımlamasından daha çok ilgi çeken bir kavram olmuştur ve metafizik başlığı altında Batı dünyasının dini açıklamalarına zıt bir güç olarak kendine yer bulmuştur. Bu alanda insan tecrübelerine dayanarak ve geleceği tahmin ederek akılsal düşünceleri açıklamak hedef edinilmiştir. Ancak Hristiyanlığın Batı'da tekrar yükselmesi ile ezoterik kavramlar yok edilmeye başlanmış, onu savunanlar ya hapishaneye atılmış ya da öldürülmüştür. Onlar şeytani güçlerle ilgilenmekle suçlanmış ve toplumdışı bırakılmışlardır. Kulağa oldukça çılgınca gelse bile, 1412 yılında Fransa Domremy'nin bir köyünde doğan Jeanne d'Arc (Jan Dark) gencecik bir kızken ülkesini İngiliz istilasından kurtarmasına rağmen sırf Tanrı ile konuştuğunu iddia ettiği için şeytan ve cadı olarak adlandırılıp öldürülmemiş midir? Neticede Jeanne hiçbir alakası olmadığı sapkınlık ve büyücülükten suçlu bulundu. Sapkınlık ve büyücülük suçlaması onun diri diri yakılmasına neden oldu. İdam edileceği Rouen şehir meydanına doğru yürüdüğü sırada, Jeanne "bir haç istedi, kendisine tahta bir çubuktan yapılan bir haç verildi. Elbisesinin içine yerleştirdi" (Yeatts, 2009: 102) ve ölüme öylesine gitti.

Bir başka açıklamaya dayanacak olursak, doğaüstücülük bireyin dini anlamdaki yaratıcı-Tanrı kavramına karşı, kendini Tanrı'ya eşdeğerde tutarak Tanrı figürüne benzer bir figür olarak, hatta kendini üstün tutarak dini olmayan simge yahut ritüellerle varlığını sürdürmeyi amaçlayan bir öğretidir (Livingstone,2015:3).

Günümüze yansıyan yakın tarihli eserleri en kolay sunan ve aynı anda milyonlarca kişiye ulaşabilecek televizyon kitle iletişim aracı, bu durumu görsel ve işitsel olarak hem bilince hem de bilinçaltına açıkça sunabilir. Aynı eserin tekrar tekrar seyredildiği düşünülürse, inanılmaz bir kitleye hitap ettiği anlaşılabilir. Yani diyebiliriz ki yakın tarihin en belirli "transhümanisti" Nietzsche'nin de girişte verilen sözüyle belirtildiği gibi, kişi kendine boyunduruk kabul etmezken kendi kutsal figürünü kendi

yaratır ve insanla makineyi birleştirerek Tanrı gibi ölümsüz olmayı hedefler.

Evrenin yaratılışı anlatılırken de doğaüstü değerlerine değinilmiştir ve şeytan, insanoğluna bilgelik ağacından yemesini ve kendisinin de şeytan gibi Tanrı'ya itaat etmeden lider bir figür olabileceği söylenmiştir. Tanrı ile Şeytan arasındaki bu savaş, John Milton'ın *Kayıp Cenneti*'nden George Lucas'ın *Yıldız Savaşları*'na kadar iyi ve kötünün muharebesini anlatan temayı devam ettirmiştir.[24]

Kabala ve Simya: Antik Geleneklerin Tarihi

Sihir-büyücülük her ne kadar bilimle taban tabana zıt görünse de sihir bilimsel açıklama ile kendini tanımlamaya çalışmıştır. Bunun adı sahte-bilimdir ve bilimsel olarak açıklanamayan ifadelere de mit adını vermiştir. Sahte bilimin de ilgi alanlarından biri olan ve büyücülük olarak bilinen genellikle kötü amaçlarla kullanılan ritüeller insanlar arasında yaygınlaşmıştır. Büyücülük, sihir gibi ritüeller bir yandan reddedilse de diğer yandan uygulanmaya devam edilmiştir. Ruhanilik adıyla insanlara zarar vermek amacıyla kullanılmışlardır. Büyücüler ve bilim insanlarının kullanmış oldukları malzeme bitki veya karışımlar benzer veya aynı oldukları için bu kişiler arasında bir ilişki oluşmuştur. Dolayısıyla bilim ve büyü teknoloji ve doğa araştırmaları hakkında aynı şekilde bağlantılıdır. Mesela bitki örtüsü, madde, olgu, astronomi, fiziksel ve doğal bilimler hakkında genel bilgi temellerini sağlamaya yardımcı olurlar.

Büyücülükteki ayinler antik "Yok Olan Tanrı"ya adanarak yapılırdı. Yok olan yüksek Tanrı örnekleri ilk olarak James Frazer'ın *Altın Dal* adlı eserinde görülür. Yok olan Tanrı kötülük Tanrısıdır. Ortadoğu dünyasında farklı isimleri vardır. *Güneş* ve *Venüs* gibi. Yok olan Tanrılar ayinlerini ölen Tanrı efsanesini tak-

[24] https://billmoyers.com/content/mythology-of-star-wars-george-lucas/

lit ederek *-genellikle bir çocuk kurban edilmesinin ardından-* seks partileri ile tamamlarlar. Birleşme, din adamları ve din kadınları arasındaki "gizli evlilik" (*Latincesi "Hieros Gamos"*), Tanrı ve Tanrıçaların kişiselleştirilmesidir.

Mısır'da İsraillilerin Mısır'daki yok olan Tanrılardan biri olan Osiris'e ibadet etmesi ile devam eden bu olay, onların Filistin'e girdikten sonra yeni yok olan Tanrı Baal'a itaatleri ile devam eder. Kabala öğretileri, Babil sihri, astroloji, numeroloji yok olan Tanrı'ya ibadet amacıyla yapılır.

XVII. yüzyıl karabüyü kitaplarına bile (*The Lesser Key*) dahil olan öğreti, sonrasındaki yüzyıllarda da sürmüştür. *The Lesser Key* adlı kitabın "Ars Goetica" bölümünde, Süleyman Kral'ın 72 şeytanı uyandırıp, sihirli güçlerle bronz gemide onları hapsedip kendisi için çalışmalarını emrettiği yazar. "Şeytan Bilim"de mühür şeytanın ya da benzer bir ruhun simgesidir, özellikle ruhun haklarını elinden almak içindir (*Livingstone,2015: 9*).

MÖ 538 yılına gelindiğinde, Babil Perslerin eline geçer ve Büyük Cyrus tarafından yönetilir. Persler, "Zoroastrianizm" adındaki yok olan Tanrı'ya ibadet ayinlerinden etkilenen günümüz "sihir" kelimesinin kökeni olan "magi" kelimesinin de üretilmesine sebep olan dini takip etmiştir. Magi (*Mecusiler*) ayinlerini Mithras adındaki yok olma Tanrılarından biri olan Pers Tanrısına adamıştır. Bir papirüs sözlüğünde Mecusilere "Pers Prometesi" demişlerdir. Yüzyıllar boyunca Promete, yok olan Tanrı'nın şeytani güçleri ile yani Lucifer ile bağdaştırılmıştır. İnsanoğlunu Bilgi Ağacı'na yönlendiren şeytan gibi, Promete insanoğlunu özgürleştirmek için Tanrılardan ateşi çalmıştır.

Gizli yapılan ve inançlara aykırı olan ayinler gece yapılır ve zevk verici olup Zoroastrianizm'in kutsal bitkisinden yapılan ve sarhoşluk etkisi veren Haoma bitkisi ile birleştirilirdi. Haoma, yerli İranlılar *-daha sonra Hint ve geniş Pers kültürü-* arasında önemli olan Hint ayinleri içeceği Soma'ya eşdeğerdir.

Bu zevk verici içeceğin bitkisinden Zoroastrianizm metinlerinde de söz edilir; bu bitkilerin baş kısımları toplamaları olan *Rigueda* ve *Avesta*'dan ve Haoma bitkisi özü olan Bilgi Ağacı ile bağdaştırıldığından bahsedilir. Persler Haomanın ilk ağaç olduğunu, hayat çeşmesindeki iyilik temsilcisi *Ahura Mazda* adlı kişi tarafından ekildiğini ve bunu içenin asla ölmeyeceğini söyler. Elbette bu bağlamda onun ilk bitki olduğunu gösteren kesin bir bilgi yoktur. Belirli bir bitkinin saplarından elde edilen meyve suyu ile yapılmıştır, denir. Yunan bilim adamı Plutarch, Mecusi müneccimler tarafından emredilen bir ayinde bir kurdun ruhunun kötülüğe dönüştürüldüğünü anlatır. "Bir çimento karışımında Zoroastrian şeytanı olan Hades'i karanlık güçleri çağırmak için Haoma adında bir bitki ezip, kurban edilmiş kurdun kanına karıştırıp, onu oradan alıp asla güneş ışınlarının ulaşamayacağı bir noktaya dökerler." (*Livingstone,2015:10*)

Milattan önce 6. yy'da Pers Kralı Sirus, esaret altında olan Yahudilerin çoğunu bu esaretten kurtarır, kimileri Mısır ve Anadolu'ya giderken, kimileri Filistin'e geri döner, kimileri de dünyanın farklı yerlerine gider. Bu Kabalistlerin Babil müneccimlerinden dolayı kafaları karışmış ve özellikle felsefi olmak üzere derin bir etkide kalmışlardı. (*Livingtone, 2015:10-11*). MS I. yüzyılda Yaşlı Pilinus, "Sihrin, Zoroaster tarafından Doğu'da Perslerde icat edildiğini ve bütün bilirkişilerin bunda hemfikir olduğunu; antikçağlarda kişinin, insanların bilimin edebi zirvelerinde aradığını; Pitagoras'ın, Empedokles'in, Demokritus'un, Platon'un denizleri aştığını; seyahat edenlerden çok sürgünlerde kendilerini bununla tanıtmak istediklerini fark ettiğini ve kendi topraklarına döndüklerinde sihirleri ile ve gizli doktrinlerini devam ettirmeleri ile övündüklerini" söyler (*Livingstone,2015:11*).

Mitraizmin ilk etkileri, Yunan yeraltı Tanrısı Hades'e denk gelen Dionysos (*Baküs*) gizemlerini de etkileyen "Orfizm Dini" şeklinde görülmüştür. MÖ VI. yüzyıl felsefecisi olan Heraklitos,

Mecusi ayinlerini Bacchant (*içki ayinleri*) ile bir tutmuş ve eğer yaptıkları ayinler ve utanç verici kısımları olan ilahiler Dionysos için olsaydı (*phalli-penis*) çok utanç verici bir hareket olurdu, demiştir. "Ancak Hades ve Dionysos sarhoşluk veren ayinleri ve gece yürüyenleri ile Magi Bachoi, Lenai ve yeni başlayanların ayinlerini kutlayıp çıldırmaları ile aynı haldelerdi" diye devam ederek ayinleri eşdeğerde tutar (*Livingstone, 2015: 11*).

"Mecusi Haoması" gibi Antik Yunan'ın gizli dini ayinlerinin en ünlüsü "Eleusinyan Gizemleri"nde, bir tür yiyecek olan Kyke'in de kullanıldığına büyük oranda inanılır. "Eleusinyan Ayinleri", Antik Yunan'da Eleusis'e dayanan Persefoni ve Demeter ayini için her yıl düzenlenen seremonilerin başlangıcıydı. Ayin, yeraltı Tanrısı Hades tarafından Persefoni'nin annesi Demeter'den kaçırılışı efsanesini temsil eder. Bu düzgü ve sarhoşluklar aracılığı ile ayinlerinin asıl amacı "Tanrı rolünü elde etmek" idi (*Livingstone, 2015:12*). Bu durum, Yunanlar tarafında (*enthusiasmos*) coşkunluk adıyla (*entheos*) "coşku" köklü kelimeden ilham alınmış, sahip olunmuş anlamına gelir ve kelime İngilizce "coşmak" (*enthusiasm*) kelimesinin de köküdür.

Antik Yunan felsefecisi Pitagoras, daha sonra Platon'u da etkileyen "Orfizm"den etkilenir. Platon'dan, Roma dönemi kültürüne şekil veren ve çeşitli gizemli geleneklerden biri olan "Neoplatonizm" akımı bu şekilde türemiştir. Mısır'daki İskenderiye şehrinde, Mecusilerin etkisiyle büyücülük (*Hermetisizm, Gnostisizm*), ruhanicilik ve çeşitli ayinleri üreterek Yahudi sihri ve Yunan felsefesi birbirlerini beslemişlerdir.

Hermetisizm (*büyücülük*), Antik Mısır bilgesi ismi olan "Hermes Trimegistus"a atfedilen, sahte yazıtlara temel olarak dayandırılan dini ve felsefi bir gelenektir. Bazı metinler hâlâ var olan "Corpus Hermeticum" adı altında bilinmeyen bir tarihsel süreçte toplanmıştır. Daha etkili, uzun metin "Asclepius", Latince çevirisi ile muhafaza edilir ve muhtemelen MÖ III. yüzyıla ait-

tir. İçindeki sözler "Atalarımız yaratıcı tanrıların santını keşfetmiştir." ifadesi, "çünkü onlar ruh yaratma özelliklerine sahip değillerdi, sadece şeytanların ve elçilerin ruhlarına büyü yaparak onları kutsal ve tanrısal şekilde gösterip 'iyi' ve 'kötü'yü oluşturup güç sahibi oldular." şeklinde devam eder. (Livingstone, *2015*:12).

Simya ortaçağ bilim ve sanatı, çoğu kimya uzmanları tarafından belirli metalleri altın ve gümüşe dönüştürme girişimi şeklinde olmuştur. Gnostik felsefenin de adı olan "simya", simya ile ilgili aktivitelerle güçlendirilmiş pratik bir ruh arındırma felsefesine verilen isimdir (*Gordon, 2001: 22*). Kelimenin kökeninde zamanla değişiklikler olmuş, Yunanca "chemia, chemeia" (*karışım*) ya da "cheein" (*dökme ya da karıştırma*) anlamındayken, daha sonra Arapça "kimya"ya dönüşmüştür.

Doğaüstücü öğretide simya, maddenin değişimini sağladığından Mısır, Arap, Yunan ve Avrupa kültürlerinde yer alır ve sihir-büyücülük gibi kavramlar olarak da adlandırılabilir. Örneğin ilk Arap kökenli Geber adlı kişinin ardından birçok insana ilham kaynağı olmuştur. Çünkü Arap kültüründe doğan simya, Mısır üzerinden Avrupa'da İspanya'ya (*Seville-Cordoba-Granada*) ve Afrika'da Fas'a kadar yayılmıştır. Avrupa ile XIV. ve XV. yüzyılda tanışan simya, XV. yüzyılda Almanya ve XVI. yüzyılda İngiltere'ye gelmiştir. İngiltere'de simya ile ilgilenen ve göze çarpan kişi ise yerçekimi kanunuyla ünlü Sir Isaac Newton'dur.

Simya, VII. yüzıldan XVII. yüzyıla kadar çok az değişim ile süregelmiştir. Simya temelindeki öğretiler çoğu bilim adamı tarafından kabul görüp kendi aralarında bilimsel çalışmalarda temel alınıp çıkış noktası olarak gösterilmiştir. Ancak "kimya" biliminin ortaya çıkışı ile "simya" biliminin arasındaki ilgi açısı benzeşme anlamında daralmıştır (*Livingstone, 2015:22*). Elbette Simya, neredeyse imkânsız görünen değişimleri mümkün kıla-

bileceği varsayılan bir öğreti olmakla birlikte, büyücülük olgusuna da büyük anlamda katkıda bulunnuştur. Arthur efsanelerindeki Merlin, Gölün Hanımı, Morgan le Fay ile en güncel Harry Potter veya Yüzüklerin Efendisi serilerindeki büyücüler bu Simya kültürünün günümüzdeki yansımasıdır. Elbette bunların her biri ortaçağın günümüzdeki izdüşümleridir.

Ortaçağ, bilim ve sanatta hızlandırılmış anlamda kapılar açan bir kültür çağıdır ve 1300'lerden 1600'lere kadar üç yüzyıl kadar insanlık tarihine yön veren Rönesans'a, hazırlamış olduğu sanat, bilim, mimari ve kültür gibi zeminleriyle yerini bırakır. Rönesans'ta ve ortaçağda kaybolan büyü-sihir (*Hermetizm*) metinleri tekrar keşfedilmiş ve özellikle İtalya'da popülerite kazanmıştır.

1400'lerin ortalarında yazılmış olan *Hermetics* yazıtları ve *Corpus Hermeticism* adındaki 14 kitap Floransa'ya getirilmiştir. Öncelikle Mısır metinleri zannedilen bu yazılar, Isaac Casavbon tarafından (*1559-1614*) deşifre edilmiştir (*Livingstone, 2015: 17-18*). Bu eserler, Rönesans düşüncesi ve kültüründe Giovanni Pico della Mirandola'nın öğrencileri olan Giordano Bruno ve Ficino gibi filozofların üzerinde olduğu kadar, simya ve modern sihirler üzerinde de ufak görünen ancak derin olan etkiler oluşturmuştur. Dolayısıyla sanat, kültür, bilim hatta din kavramlarında büyücülük (*Hermetizm*) etkileri görmek mümkündür. *Elizabeth Çağında Doğaüstü Felsefe* (*2004*) adlı eserde bir gelenek olarak tanımladığı ve simyanın da içinde olduğu kabalayı Tanrı'nın düzeni ve yasayı İsa Peygamber'e verdiğini ve bu geleneğin yüzyıllarca sözlü olarak süregeldiğini anlatır. Bu gelenek kutsal İbrani dilinde Tanrı ile insanın konuşmasını ele alır. Kabalist çalışmalar bu dilde gizil anlamlar da oluştururlar ve Kabalistlerin 1492'de İspanya'dan sürgün edilmeleriyle olumsuz etkilenmelerini de anlatır.

Göç ettikleri yerlerden biri olan Floransa'da Pico della Mirandola, Yahudi Kabalistlerin öğretilerini Hristiyanlık ile yorum-

lamaya başlar ve "Hristiyan Kabalası" oluşmaya başlar (*Yates, 2004: 2*). Aslında İspanyol Kabalistlerin sürgün edilmeleri XV. yüzyılda bu geleneğin özellikle Avrupa'ya yayılmasına yardımcı olmuştur. (*İtalya, Fransa, Almanya, Türkiye ve İngiltere başlıca gittikleri ülkelerdir.*) Kabalistler ya da Doğaüstücüler ya da Simyacılar, Rönesans Neo-Platonizmi boyunca bu akıma büyük destek vermişler ve ruhani derinlikler ile Hristiyanlıkta Protestanlığı ve Katolizmi, hareketlenmelerde de Reform hareketlerini bir hayli etkilemişlerdir (*Yates, 2004:4*).

Rönesans Çağı'ndan sonra gelen Elizabeth Dönemi de doğaüstücülükten etkilenen bir dönemdir. Bu dönem denizcilerin, politikacıların, önemli ilahiyatçıların yanı sıra ruhlar, iyi-kötü kavramları, periler, şeytanlar, cadılar, hayaletler ve sihirbazların da çağıdır (*Yates, 2004: 87*). Şiir sanatındaki yansımaları özellikle destansı şiirlerde görülür. Temel olarak amaç sihir, kasvet, bilim, tecrübe, ruhaniliğin engin alanlarına ulaşma amacıdır ancak bu süreçte temel alınan hedeflere ulaşırken sorgulanma tehlikesi ve bu korkuyla karşı karşıya gelindiğinde sorgulayan taraf ile zıt düşme durumlarının da gerçekleştiği bir dönemdir (*Yates, 2004: 88*). Şiir sanatının yanında matematik ve Pisagor da Elizabeth dönemi bilimsel Rönesans'ın uyanmasında oldukça etkilidir. Sayısal çalışmaların yanında Shakespeare, doğaüstü felsefenin hem Elizabeth hem de karşıtlıklar süreçlerinde tiyatral çalışmalarla yeni yaklaşımlar oluşturmuştur. Eserlerine örnek olarak *Venedik Taciri, Hamlet, Kral Lear, Fırtına* eserleri gösterilebilir. Bu eserlerde Yahudi-Hristiyan vatandaşların toplumdaki çatışmaları, hayaletler, periler görmeler, halk ve monarşi çatışmaları ya da halkına kötü davranan yöneticileri temel almıştır (*Yates, 2004: 90*). Çünkü Avrupa'da, İngiltere'de yaşanan belirli konular yazarların eserlerine yansıyordu ve Rönesans kabalistik yazıları, yazarları böyle konuları özelden genele ulaştırabilen boyuta getiriyordu. Edebiyatın, dinin, kültürün yanı sıra mimari de geniş çerçeveler çizmeye başlıyordu. İtalyan ve Alman mimarisi öne

çıkıyor VII. Henry'nin oğlu Dee, belirli mimarlardan etkilenerek (*Alman sanatçı Dürer*) kendi tarzını oluşturuyordu. Dee'ye göre, şeytani güçlerden arınıp korunmalarını kabalistik güçler (*melekler*) sağlıyordu (*Yates, 2004:96*).

Yani doğaüstü felsefe Rönesans sihri ve kabalistik çalışmaları oluşturuyordu. Çünkü Avrupa'da 1492'den sonra oluşan yeni bir kabala vardı ve bulunduğu coğrafyaya, kültürel ve sosyal durumlara göre yansımalar oluşturuyordu (*Yates, 2004: 129*). Avrupa'daki Yahudi kimliklerine karşı olan sert tutumlar, çoğu Yahudi kimlikli insanın kendilerini Hristiyanmış gibi göstermelerine sebep olmuştur. Örneğin 15. Yüzyılda, İspanya'da 50.000 civarı kişi Engizisyon mahkemelerinde yargılanmış ve suçlu bulunarak yakılark idam edilme dahil çeşitli cezalara çarptırılmıştır (Green, 2007:8). Kimileri reddetmiş, kimileri ise zorla Hristiyanlığa döndürülmüştür. Bu kişiler topluma faydası olan, özellikle de tıp doktorluğu gibi mesleklerle kendilerini tanıtmışlardı. İber Yarımadası'ndan ayrılmaları aslında doğaüstü ayinlerin dünyaya yayılmasını da sağlamıştır.

Sürgünlerindeki yerlerine ev sahipliği yapan Osmanlı Devleti'ndeki Türkler, Batı dünyasının aksine, onlara daha iyimser davranmış ve mesleklerini icra etmelerine izin vermişlerdir. Bir dönem bahsedildiği üzere İspanya ve ayrıca Hollanda'da idam edilmeleri için engizisyon mahkemeleri kurulurken, Osmanlı'da Kanuni Sultan Süleyman Dönemi'nde kimse dininden dolayı idam ettirilmemiştir ve haliyle doğaüstücü çalışmaların yayılması kolaylaşmış ve kişilere imparatorlukta önemli görevler verilmiştir.

Fransa'ya gidenler, Osmanlı'da olanlar kadar şanslı olmamıştır. Çünkü Fransız devleti bu insanlara değil görev vermek, kendi mesleklerini bile icra etmelerine izin vermemiştir. Yahudi insanların sayısı İngiltere'de sürgünden önce çok çok azdır; ancak İspanya ve Portekiz'den sürgün edildikten sonra oradaki

nüfusları artmış ve çoğunlukla kimliklerini gizleyerek toplumda ticaretle uğraşarak hayatlarını devam ettirmişlerdir (*Yates, 2004: 131*).

Hristiyan kabalaları mahkemelerde yer alırken, Yahudi olanlar ise resmi olarak ülkenin belirli yerlerinde bile bulunmaya izinli değillerdi. Daha sonraları Hollanda, doğaüstücü çalışmaların ilerlemesinde Türkiye'den, yani Osmanlı Devleti'nden daha fazla özgürlükler sunan ülke olmuştur. Kendi kültürlerini yaşatmak için İbranice çalışmalar, şiirler, dramalar, açılan sinagoglar, eğitim okulları doğrudan ilerlemeler sağlayan yanlar olmuştur ve paralel bir ilişki olarak da genellikle ticaret ile uğraşan Yahudi vatandaşları Hollanda ekonomisinin kalkınmasına olumlu etkiler sağlamıştır (Yates, *2004:133*).

Halbuki İngiltere gibi diğer Avrupa ülkelerinde Yahudilikten Hristiyanlığa geçiş yapmak, Hristiyan vatandaşlar tarafından da istenen bir durumdu. Hatta Shakespeare'in oyunu *Venedik Taciri*'nde (*1588*), borcunu bir Hristiyan vatandaştan alamadığı için onun vücudunun bir parçasını borç karşılığında almak isteyen Yahudi vatandaş karakterindeki Shylock'a, başka bir Hristiyan karakter Portia, dinin (*Hristiyanlığın*) bağışlayıcılığını okur, dinini değiştirmesi gerektiğini ima ederek sahneyi sonlandırır ve biraz da olsa Yahudi-Hristiyan vatandaşları arasındaki buzları eritir (*Yates, 2004:152*).

XVI. yüzyıldan XVII. yüzyıla gelindiğinde Protestanlık ve Katoliklik Hristiyanlığın içerisinde net çizgilerini belirliyordu. Protestanlık Tanrı ile kişi arasındaki aracılık anlamında olan diğer kişileri reddediyor ve Tanrı'nın kitabını kendileri doğrudan okuyup anlamak istiyordu. Ancak bu durumdan doğan bir kusur, herkesin kendi yorumu ile okuduğu kitaptan yorumlar çıkarmasıydı. Kişi Tanrı'yı doğrudan dinleyebiliyor, hayatını değiştirebilecek şekilde "aydınlanma" ya da "yeniden doğuş" yaşayabiliyor ve diğer üçüncü durum: Birey sadece ehli olan kişi-

ler ile paylaşılabilecek bilgileri içeren "ezoterizm" yani gizli olan bilgileri paylaşma çalışması yapıyordu ve Tanrı'nın sadece *Eski* ve *Yeni Ahit*'te değil tabiatta da kendini 'simgeler' ya da gizemli bir dille gösterebileceğini düşünüyordu. Birey buradan yola çıkarak "Doğal Bilimler" ve "Felsefe" din ile uyumlu bir takipte olmalı demiştir (*Partridgei,2015: 119*).

Hristiyan teozofist ve Protestan görüşe sahip Jacob Böhme (*1575-1624*) Tanrı bilgisine ulaşmak için İncil'e, kişisel dini tecrübenin ve simya ile ilgili olan tabiatın kitabına dayanarak örneklendirmelerini yapmıştır. Neden hayatta iyiler kadar, sadece insanlar arasında değil, sıradışı yaratıklar arasında olduğunu anlayamaz. "İnsanoğlunun yaratılışı olan büyük sahnede küçük kıvılcımların rolü neydi?" demiş ve Tanrı'nın yüceliğini her defasında insanların aksine ona Tanrı sonsuzdur, ışık kaynağıdır, yücedir gibi güzel sıfatlar söyleyerek kanıtlamak ister (*Partridge, 2015: 123*). Şeytanların başı Lucifer ise karanlıklar prensi olarak Tanrı'nın tam tersi bir manadadır.

XVII. yüzyıl sonrasında Avrupa'da Hristiyan teozofisi Böhme gibi öncü isimler sayesinde dini bir aktivite haline gelmiş ve 1800'lere doğru "Aydınlanma" (*Illuminizm*) ve "Alman Romantizmi" gibi yeni akım ifadelerine yol açmıştır. Roma İmparatorluğu boyunca Hristiyanlıktaki mezhep farklılıklarının oluşması ve insanların kendilerini mecburmuşçasına bir tarafta bulundurmaları düşüncesi, teozofik yazarlar ve düşünürler tarafından cezbedici görünmesini sağlamıştır (*Partridge, 2015:129*). Gül Haçlıların manifestolarında da esinlenme ve ruhanilik akımları öncelikli konular olmuştur. "Hristiyan Kabalistler" ve büyücülük gelenekleri, melekler gibi insan olmayan varlıkları incelemek istemiştir. Ancak bu insanların aksine Martin Luther, doğaüstü sihri reddeder ve bitki, metal, mineral, tıp doktorları tedavisi yahut simya gibi doğal çalışmaları kabul eder (*Partridge, 2015: 130*) ve böylece ayrı bir görüş bölümü daha oluşur.

"Matematik" ve "Doğal Sanatlar"a dayanan simyayı uygulayanlar, Ortodoks Luteranları doğrudan Luther manifestolarının kabul edildiğini gösterir. Kendi ruhlarını nasıl Hz.İsa'nın kelimesi ile iyileştiriyorlarsa, simya ve doğal çalışmalarıyla da vücutlarını iyileştiriyorlardı. Ancak her daim her grubun kendi içerisinde gizliliği sözkonusu olmuştur.

Kabala, melekler, yaşam uzatan ilaçlar ve gizli çizimler gibi ifadeler ne anlama geliyordu? Sözel olarak yayılan bu ifadeler kalıcıklarını nasıl sağlıyordu? Mesela Sperber 1597'de *Echo of the Divinely Enlightened Fraternity of the Praiseworthy Order R. C.* adlı kitabında, önceden Yahudi kabala geleneğinin Tanrı makamını ifade ettiğini şimdi ise sihirli bir okul gibi olduğunu hatta kendinin de buraya dahil olduğunu bildirir (*Partridge, 2015:135*). İngiliz Hristiyan Kabalist Robert Freud (*1574-1637*) ise kabalayı gizli bir Hristiyanlık öğretisi olarak adlandırmış ve kabalanın, simyayı bugünkü kimya ile destekleyip hastalığı tedavi etmek, maddeden saf hali elementleri altına çevirmek ve hatta yönetim şeklinde olan monarşilerin devamını sürdürmek için uygulandığını bildirmiştir (*Partridge, 2015:137*).

Doğaüstücülük, XVIII. yüzyıla gelindiğinde hâlâ toplumlarda ve toplumlararasında etkileşim sağlamaya devam etmiş ve yeni gruplar, yeni kavramlar oluşmasına yol açmıştır. Bunlardan birisi de "Aydınlanma" hareketi olmuştur. Bu hareketlenme, sıradışı ruhani ya da fikri aydınlanmaları isteyen psikolojik ve epistemolojik akımdır. Özellikle siyasi ilerlemelerde değişikliği amaçlayan bu akımın üyeleri "Aydınlanmacı Bauraian Yasası" ile bir araya gelmiştir (*Partridge, 2015: 173*). Kendi içinde derin gizliliği olan bu akım, doğaüstü masonluğundan yetişmiş ve dışarıdan olan kişilerin akım hakkında net ve genel bir bilgiye sahip olmalarını istememiştir (*Partridge, 2015:174*). "Akım" diye adlandırılan bu kavram aslında "Aydınlanma" hareketine dahil olan kişiler tarafından tam olarak akım olarak adlandırıl-

mamıştır; çünkü, onlar dahil oldukları hareketlenmeyi gizli tutmak istemişlerdir (*Partridge, 2015: 177*).

1780'lerde Avrupa'daki siyasi gerilemeler, "Reform" baskılarının artışı, Fransız Devrimi ile eski devrimin çöküşü Avrupa'da elit diye adlandırılan kişilerin sosyal değişiklik için hem ilgilerini çekmiş hem de bu kişiler hipnoz, kehanete başvurma, büyücülük ve simya gibi uygulamalarla dönemin baskıcı sorularına ve gelecek için öngörülere yardımcı olmuştur (*Partridge, 2015:178*).

XIX. yüzyılda ruhanilik, doğaüstü çalışmaların bir boyutu olarak varlığını göstermiştir. Ruhanilik, bir medyum aracılığıyla ölmüş kişilerle iletişime geçmeyi anlatır. Genellikle vefat eden ünlü kişilerin güncel konular için tavsiyelerini almayı amaçlayan dini bir akımdır. Belirli bir eğitimi ve düzenlemesi olmamış, sadece uygulayanlar arasında belirli anlaşmalarla bireyin öldükten sonra cennete gönderilmesini, dünyanın nasıl ideal bir hal alması gerektiğini anlatmak istemiştir. 1848'deki kurucuları üç kız kardeştir (*Leah Fox, Margaret Fox ve Kate Fox olmuştur [197]*). Hermetik (*büyü ile ilgili*) olan çalışmalar daha önceki gizli çalışmalardan daha fazla teori ve yorum içermektedir. Sosyal, siyasi, cinsiyet konuları, ırk, cinsiyet rolü, evlilik ve kadın hakları bunlardan bazılarıdır. Paschal Beverly Randolp (*1825-75*) Amerikan ruhaniliği, Gül Haçlılar hareketlenmeleri ve seks büyücülüğü ile kendinden söz ettirmiştir (*Partridge, 2015:231*).

XX. yüzyıla gelindiğinde kendine farklı ülkelerden farklı yorumlarla yeni gruplaşmalar oluştururken, farklı ülkelerden benzer düşüncelerde olan kişilerin de bir araya gelmesi sağlanmıştır. Örneğin, antropozofist Rudolf Steiner (*1861-1921*), farmason ve doğaüstücü John Yarker (*1833-1913*) ve Papus (*1865-1916*); İngiliz, Alman ve Fransız doğaüstücülüğüne sosyal çevre bağlılığı getirmiştir. Hatta Avustralyalı işadamı Carl Kellner (*1850-1905*) simya, yoga ve farmasonluk çalışma alanları ve 1896'daki yoga

kitapçığı *Eine Skizze* ile adından söz ettirmiştir (*Partridge, 2015: 277*).

Doğaüstücülüğün din, toplum, siyaset gibi önemli maddelere etkisi olurken yine Sosyal Bilimlerle doğrudan ilişkili olan edebiyata ve resme de etkisi olmuştur. Örneğin: Kandinsky ve Mondrian, teozofi ile bağlantılı olan betili sanattan etkilenerek ruh ve gizil geometri ilişkisini resmederek kadın-erkek ya da cennet-cehennem gibi iki taraflı sunumu tercih etmişlerdir. Düşünce-formları adındaki algıya dayalı sunumlar gerçekleştirmişlerdir.

Kurgu ve teozofinin temeli olan gizil ifadelere romanlarında yer vermiş önemli yazarlar

Gitalbot Mundy (1879–1940),

Algernon Blackwood –(1869–1951),

Kenneth Morris (1879–1937),

Dion Fortune (1890–1946), gibi isimlerdir. (Partridge, *2015*:359).

Batı dünyasında Hristiyanlığın artık önceki yüzyıllarda olduğu kadar hâkimiyeti olduğunu söylemek mümkün değildir. Bu duruma sebep olarak alternatif akımlar, kavramlar, hatta dinler gösterilebilir. Bunlara örnek olarak astroloji, reiki, yoga, fotoğrafçılık, yüzme ve pozitif düşünme yolları gösterilebilir. Bu tür aktivite ve akımların insanlara hızlıca ulaşmasını sağlayan en büyük etken olarak kitle iletişim araçları olabilir. Bireyler kendi özgürlükleri ve huzurlarını düşünürken aslında toplu halde hareket ettiklerini bilmezler ve "Yeni Çağ"ın iyileştirme yöntemleri ile iç huzuru ararlar (*Partridge, 2015: 372-373*). Asıl amaç olan, hâlâ bilinmeyen bir güç ya da bir kadere karşı bilinir kavramlar oluşturmak bireyin yaratılışından bu yana hep var olmuştur.

Genellikle iç huzur için açıklamaları "din" kavramı üstlenirken, şimdi astroloji, bedeni rahatlatacak yavaş sporlar felsefesi

(*Pilates, yoga, Reiki*), tarot falları gibi genel olmayıp sadece bireyin kendi iç dünyasına açıklama getiren uygulamalar üstlenmiştir (*Partridge, 2015: 373*). Bu tür uygulamalar, küreselleşirken bireyselleştiren uygulamalar haline gelmiş ve bireyin toplum ruhunu algılayıp kendi bedenini ve ruhunu aydınlatmasını hedeflemiştir. Çağdaş dönemde doğaüstücülük kendi ile beraber ayinleri ve sihri de getirmiş; ancak doğaüstücülük isminin anlamına sadık kalarak yine tam bir açıklama ile bilinmemiştir. Bir ayin olan sihir, antikçağdan çağdaş döneme kadar geleneklerini, ayin şekillerini, hitap ettiği alanlar açısını, kayıplarını ya da kazançlarını değiştirmeden ilerlemekte çok zorlanmıştır. Antik çağlarda "Yunan sihri" ya da "Hermetik sihirler" tek başlarına bulunan kaynaklar olmamakla birlikte, yeniçağ için önemli kaynaklar olmuşlardır (*Partridge, 2015: 382-383*).

Günümüze geldiğimizde, XX. yüzyılda Sovyet birliklerinin çöküşü, soğuk savaşın sona ermesi, Batı kapitalizmi ve diğer etkin akımların sona ermesi ve özellikle iletişim ve medya ilerlemeleri ile yeni bir çağ kendini göstermeye başlar. İnternet ve Dünya İnternet Ağı (*www*) ayinlerin ve sihir uygulamalarının hızlı gerçekleşmesinde çok büyük pay sahibidir. İnternet ağı ile birlikte 1970 ve 1980'lerde Weiser, New Falcon ve Llewellyn gibi yayınevleri ve doğaüstücü yayınlar da doğaüstücülük uygulamalarına büyük katkılar sağlamıştır (*Partridge, 2015: 385*).

XIX., XX. ve XXI. yüzyılda sanatsal çalışmalar artık doğaüstücü kaynaklarla işleniyor ve sanatçılar metafiziği, ruhaniliği ve harmanladıkları sanatı eserlerinde sunuyorlardı. Görsel ve güzel sanatlar da sembolizm, ruhanilik ve teozofi ile iç içe olup sanata, edebiyata, müziğe ve resme hizmet etmişlerdir (*Partridge, 2015: 429*). Doğaüstücülük, modern sanata çok büyük katkılarını ilham verici ve ruhani yapısı ile sunmuştur. Elbette her alanda tam anlamıyla kendine yer edinemese de kıtalararası etkileşim bile sağlayıp (*her ne kadar karşılıklı çalışmalar olmasa da*) teozofik toplumlar oluşmasını sağlamıştır (*Partridge, 2015: 439*).

Doğaüstü verilerin yayılmasını sağlayan kitle iletişim aracının bir ürünü olan "Sinema Sanatı"nda da doğaüstü çalışmalara rastlamak mümkündür. Sinemanın doğuşuna telefon, radyo gibi kitle iletişim araçları büyük katkı sağlamıştır. Marshall McLuhan'dan (*Medyayı Anlamak, 1964*) Friedrich Kittler'e kadar (*Gramafon, Daktilo, Film, 1999*) tarihçi ve teoristlerin ilgi noktaları olmuştur. Sinema, fotoğrafçılık sanatının ilerletilmesi ile görsel animasyonlar da ekleyerek çok sayıda seyirciye ulaşan sanat dalı olmuştur (*Partridge, 2015: 446*). Sinema, resmin sihrinden ışığın ve görselin insana yansıtılmasına kadar uzanan doğaüstücülükten etkilenmiş bir sanat alanıdır. İnsanlara dünyanın penceresini sunmuş ve bilimkurgu, fantazi, belirsiz ve gerçek olmayanı sunarken, insanlığın en ilkel halini de anlatıcı bir dille sunarak hem yanılsama etkisini hem de gerçekliği bir arada sunmuştur (*Partridge, 2015: 448*).

Batılı eserler sinemaya zemin hazırlarken çizgi romanlar da doğaüstücülüğün etkisinde olmuştur; ancak bilimkurgu ya da televizyon programları kadar önem görmemiştir. İçlerinde en çok ilgiyi süper kahraman çizgi romanları görmüştür ve dönemlere ayrılarak kitaplarda sunulmuştur (*Patridge, 2015: 499*). Bu dönemler "altın", "gümüş", "bronz" ve "modern çağ" olarak belirlenmiştir. Bu süper kahramanlar insanlara nazaran daha üstün özellikli ve insanlığın bir sonraki seviyesi olarak belirtilmiştir. İnsan sorunlarına karşı biraz rahatlatıcı ve biraz da şaşkınlık veren, nereden kaynaklandığı bilinmeyen özellikler okuyucunun ilgisini çekmiştir. *Örümcek Adam* (*1962*), *X-Men* (*1963*), *Yenilmezler* (*1963*), *Thor* (*1962*), *Demir Adam* (*1963*) eserlerinin hepsi insan evriminin bir sonraki evrimi olarak gösterilmiştir. 1970'lerde bu karakterlerin yanı sıra yeni karakterler gerçek yaşam sorunlarını da sunmaya başlamışlardır. *Vampir Hikâyeleri* (*Gerber ve Moench 1973-75*) ve *Hayalet Avcısı* (*Friedrich, Wolfman ve Moench 1973-83*) doğaüstü temalar içeren eserlerin karakterleridir (*Partridge, 2015: 500*).

Bu "süperkahramanlar" mitolojik karakterler gibi uçabilir, bir yerden bir yere zıplayabilir, bedenen çok güçlüdür ve doğaüstü olaylara da hâkimdir. Doğaüstücülük kitle iletişim araçları sinema, edebiyat, çizgi roman, bilimkurguya etki ederken popüler müziğe de etki eder ve genç nüfusun duygusallığı yani doğaüstü uygulaması müziğe odaklanırken bilgiyi reddeder. Gençler üzerinde bireysel bir kimlik oluşturmayı engelleyici ve toplu halde hareket ettirici etki oluşturmuştur. Bir yandan da doğaüstü uygulamalar, Hristiyanlığın etkisini kaybettiği noktada insanları rahatlamaya yönlendiren alternatif din uygulamaları ve sporlar gibi bireysel olan ve huzur veren uygulamalar olarak varlık göstermeye başlamıştır, demiştik. İşte bu arada doğaüstücülüğün amaçladığı yeni bir bilinmezlik oluşur ve bunu oluşturan en büyük unsurlar medya ve popüler kültürdür.

Şimdiye kadar açıklanan doğaüstücülük, Batı dünyası temelli anlatılmıştır ve Doğu dünyasının bu çalışma alanına katkısından bahsedilmemiştir. Peki, doğu dünyası doğaüstücülüğün neresindedir? Katkıları ve etkileşimleri nelerdir?

Doğu kültürünü tanırken bile Batılı yazarlar tarafından okuyor ve Doğu-Batı ifadelerini birbirinden ayıran "Şarkiyatçılık" akımı ile göz önüne getiriyoruz. "Diğer" kelimesi altında doğu kültürünü tanımlıyoruz.

Şarkiyatçılık akımı, "Doğu kültürü"nü tecrübesiz din, kültür ve toplum anlayışı şeklinde olan alışılagelmemiş ifade ile sunmaktadır. İngiliz şarkiyatçı Richard Burton (*1821-90*), John Fiedrich Lewis'in, John Auguste Domonique Ingres, Sir Frank Dicksee'nin çizimlerinde yerçekimine meydan okuyan dövüş sporlarında Doğu kültürü bilinmezlik, alışılagelmemiş olarak sunulmuştur (*Partridge, 2015: 611*). Çoğu Batılı yazarların ya da düşünürlerin aksine, teozofinin de eş kurucusu Helena Petrovna Blavatsky (*1931-1891*), Doğu kültürünün "o bilinmez"liği ile büyülenmiş ve asıl "gizlenen" bilginin "Şark bilgeliği"nde ve ruhaniliğinde olduğunu bildirmiştir.

Bir diğer yazar Edward Said, 1978'de *Şarkiyatçılık* (*Oryantalizm*) adlı eserini yazdığında bu eser pek ilgi görmeyen, aşağılanan bir çalışma olarak ele alınmıştı ve Blavatsky bile ona sadece "Şarkiyatçı" olarak hitap etmişti. Kim nasıl düşünürse düşünsün, Said, eserini Batı kültürü içinde oluşturmuştur (*Partridge, 2015: 612*). Şarkiyatçılığın temeli, 1784'te William Jones (*1764-94*) ve Kalküta'da Bengal'in Asya toplumu olarak kurulması çalışması, "Bengal Rönesansı"nın akademik ve idari olarak görülmesi, şark çalışmasının Hindu ve Hint tarihinin bir uyanışı olarak görülmüştür.

Karşılaştırmalı Edebiyatın kurucu babası Jones'un Thomas Celebrooke (*1765-1837*) ile Sanskritçe üzerine çalışmaları, Sanskritçenin Avrupa dilleri ile bağlantı kurma amaçlıdır ve sadece karşılıklı olarak tarih ve kültür çalışmalarına katkılar değil, Batı medeniyeti olarak Doğu kültürü hakkında romantik yorumların temelini de getirmiştir. Bu romantik anlatımlarda Friedrich Schlegel (*1772-1829*), 1808'de *Hintlilerin Dil ve Bilgelikleri* adlı çevirisini yapmıştır. Johann Gottfried von Herder, *Hindu Vedaları*'nın insan medeniyetlerinin kökeniyle, Hint-Avrupa mitoloji ve dilini gözlemleyip insanların tarihi gizemine bir pencere açmıştır. Arthur Schopenhauer (*1788-1860*), Yahudi-Hristiyan öğretilerinin radikal eleştirilerinde "Hint Felsefesi"ni anlamaya ve tamamlamaya kendini hazır göstermiştir (*Partridge, 2015:612-613*).

"Avrupa Şarkiyatçılığı" hem Avrupa üstünlüğü ile bir düşmanlık halinde hem de kendinden emin bir şekilde belirli alanlarda Hint üstünlüğünde açıklanmıştır. Şarkiyatçılık, sonralarda Batı siyasetinin üstünlüğü ve kolonileşme ile yayılmasıyla şekil almıştır. Dolayısıyla "diğerleri" üzerinde baskıcı ve üstün bir anlayış olmuştur. Blavatsky, teozofiyi ele alırken, Şarkı; Hinduizm, Budizm ve İslam'ın kalbi olarak, Batı'nın Doğu'yu Doğu'dan daha iyi bileceğini anlatır (*Partridge, 2015:622*). Yalnızca Hindistan ya da Mısır metinleri yorumları elbette doğaüstücülükte gizil olarak ele alınacak bölgeler olarak kalmamışlardır.

Gizil ve ilahi güçlerin tanımlanmasına yardımcı olup insanoğlunun kendini ve yaratılışını sorgulamaya başladığı nokta olan "doğaüstücülük", millattan önceki yüzyıllardan günümüze kadar kültür, din, felsefe, kanun, edebi akımlar ve bilimsel çalışmalara esin kaynağı olmuştur.

Bu bölümde bertilen tarihe yön veren isimlerin bizlere tanıtılmasında çok büyük etken olan doğaüstücülük, bilgiyi arama hususunda geleceğe de yön verip yeni felsefi akımlar ve bilimsel çalışmalara ilham kaynağı olarak ilerliyor görünmektedir.

Yasin Acar

Türk ve Hint Mitolojisinde Transhümanist Temalar

"Maveraünnehr ve Türkistan'da çoğu kadın olan, cinlerle ve perilerle uğraşanlar vardı. Bir kimsenin bir yeri ağrısa ya da hasta olsa, bir ziyafet düzenlerler, cincilerden ya da sihirbazlardan birini çağırır, gelenle birlikte danslar ederler, şarkılar söylerler ve daha pek çok şeyler yaparlardı."

Alaaddin Ata Melik Cüveyni, *Tarih-i Cihangûşa*

Türk Mitolojisi

Yeryüzü tüm canlıların yaşam kaynağıdır. Doğadaki varlıklar hayatlarını sürdürebilmek için özsavunma geliştirmiş ve böylece evrime uğramışlardır. Bu bağlamda, insan bu devinimin önemli bir parçasıdır. Hristiyanlığın kutsal kitabı İncil, "Başlangıçta söz vardı..." cümlesiyle başlar (*Yuhanna 1.1*). Ancak söz, zaman içerisinde unutulabilir, kalıcılık ise yazı ile sağlanabilir. Bu sebeple yazının keşfi, insanın kendi varlığının kalıcılığını sağlamak için yaptığı önemli buluşların başında gelmektedir.

Kuşkusuz, yazı sayesinde en eski bilgilere ulaşılmış, tarihi ve sosyal olaylar tespit edilmiştir. Yazı ile yeryüzünde var olan toplumların geçmişi ortaya çıkarılmış, yok olan toplumların izleri sürülebilmiştir. Diğer taraftan yazının ortaya çıkışı ve sürekliliği, toplumun yaşayış biçimiyle de ilişkilidir. Eski Türk toplulukları genel olarak konargöçer düzende yaşamış oldukları için yerleşik hayata geçip yazıyı kullanmaları, tarihsel süreçlerine bakıldığında diğer pek çok millete göre daha yenidir (*Türk Milli Kültürü*, 1997:24-42).

Bu sebeple Türklerin ilk dönemlerine ait yazılı kaynakları azdır ve Türkler kendileri ile ilgili en eski tarihi bilgileri başka milletlerden edinmişlerdir (*24-42*). Ancak sözlü kültüre ait ürünlerin varlığını da unutmamak gerekir. Destanlar ve efsaneler, Türklerin göçebe yaşam biçimleri hakkında bilgi veren önemli kaynaklardır. Bu bağlamda, pek çok eski Türk toplumunda "kurttan türeme" (*Ögel, 2003:13*), Uygurlarda "ağaçtan türeme" (*Ögel, 2013:88*) ve Yakut Türklerinde "Er-sogotoh" efsanesindeki "gök doğumu" (*Yorar, 2015:115*) gibi efsaneler sözlü kültürün önemli ürünleridir. Pagan inanışına dair önemli ipuçları veren ağaç kültü, Türk kültüründe yeri ve göğü birleştiren "Demir Ağacı", "Hakan Ağacı" olarak Türk mitolojisinde yansımasını bulmuştur (*Ağaç ve Sakarya, 2015:1-14*).

Eski Türklerde büyü ve büyücülük gibi kavramlar, günlük yaşamda önemli bir rol oynamıştır.[25] Diğer taraftan destan ve efsanelerde yer alan konuların birçoğu doğa ve hayvanlarla ilişkilidir. Türklerde her türlü felakete, kötülüğe ve afete karşı koruyucu etkisine inanılan bir tür tılsım ve muska yapma âdeti yaygındır.[26]

Tılsım, muska ve büyülerin gayesi daha çok psikolojik bir rahatlama, kavrayamadıkları durumlara karşı korunma ve hastalıklara karşı problemlerinin üstesinden gelme olduğu için bunlara sıklıkla başvurulmuştur.[27] Çince, Sanskritlerde yer alan ve Altaylılara ait olduğu bilinen bir metinde şu cümleler geçmektedir: "Şanyu'nun annesi hastaydı ve hükümdar, hayvanın iç organlarından geleceği öğrenmeye çalışıyordu" [28](*Roux, 2000:153*)

---

[25] Abdulkadir Sipahi, Türk Halk İnançlarında Büyü ve Büyü ile İlgili Uygulamalar. Ankara,2006. s.19

[26] A. İnan, a.g.e., s. 130-133.

[27] Abdulkadir Sipahi, Türk Halk İnançlarında Büyü ve Büyü ile İlgili Uygulamalar. Ankara,2006. s.14

[28] Torii, Populations primitives de la Mongolie orientale, Journal of collage of science, Toko İmperial University, 1994 makale 4, s. 11.

Diğer bir örnekte de, Hun Kralı gelecek ile ilgili bilgi almak için kâhinlere başvurmuş, onlara hayvanların iç organlarını yorumlatmış ve kendisine kötü haber verilmiştir.[29] Bu sebeple, sözkonusu dönemde tabiatı anlamak ve geleceği okuyabilmek için ritüellerin, kültürün önemli bir parçası olduğunu söylemek mümkündür. Türklerin en eski yazılı metinleri olan "Orhun Kitabeleri"nde dini ritüellerin ve kutsalların izlerine rastlanmaktadır (*Eliade, 2000:13*).

Kitabelerde yer alan "yar ve sub (*yer ve su*)", gizli güçleri olduğuna inanılan doğal varlıklardır (*Eski Türk Dini*, 2003:297). Bu yüzden eski Türklerin, doğada kutsal sayılan varlıkların ruhları olduğunu düşündükleri ve bu varlıkların insanların kaderlerini etkilediğine inandıkları söylenebilir. Eski Türklerdeki bu inanç, evrendeki tüm varlıkların bir ruhu olduğunu öne süren Şamanizm'den kaynaklanmaktadır ki Şamanizm zaten bu toplulukta yaygın olarak benimsenmiş bir inanış şeklidir (*Gökalp, 1976:40*).

Eski Türklerde olduğu gibi diğer pek çok kültürde de yer alan "animizm", yani cansız varlıklar ile insan haricindeki diğer canlı varlıkların ruhlarının olabileceği anlayışı, bilimkurgu tarzı sanat ürünlerine yansımaktadır. Bilimkurgu filmlerinin yanı sıra, yapay zekâ çalışmaları ve insanların ölümsüzlük arayışları da bu görüşü desteklemektedir.

Örneğin, metalik maddeden yapılan, yazılım ve donanım ile çalışan bir robotun ruh ya da can taşıyabileceği düşüncesi animizmin bir parçası sayılabilir. Yalnızca Türk kültürünün değil, diğer kültürlerin de çeşitli ritüel, büyü ve kutsallara verdiği önem bu tür çalışmalar için çıkış noktasıdır. Çünkü insan, kaynaklarını günlük hayattan alıp hayal gücü ile sanat ürünleri (*bilim kurgu*) ve bilimsel çalışmalar (*yapay zekâ, ölümsüzlük arayışı*) yapabilmektedir.

---

[29] Plan Carpin, Historia Mongalorum quos nos Tartaros appelamos, ed. d'Avezac, Paris, 1838, III s.230.

Buna kaynaklık eden ürünlerle, incelenen kültürlere dair önemli ipuçları elde edilmektedir.

Sonuç olarak, çeşitli kültürlerdeki inanışlara dair yapılan bu çalışmalar, inanışların arka planında yer alan zihniyeti ortaya çıkarmakta ve bu kültürlerden gelen insanlara hem sanatsal hem de bilimsel yaratımlarda kaynaklık etmektedir.

Hinduizm/Hint Mitolojisi

Dünyanın en eski medeniyetlerinden biri olan ve bünyesinde pek çok farklı din, kültür, kimlik barındıran Hindistan, dünyanın en kalabalık ikinci nüfusuna sahiptir ve toplam dünya nüfusunun yüzde 17'sini oluşturmaktadır.[30] Hinduizm, ülkenin en çok inanılan dinidir; ancak Budizm, İslam, Hristiyanlık, Jainizm, Sinizm gibi dinler de ülkenin büyük çoğunlukları tarafından benimsenir.[31] Hinduizm'de, bedenin ölümünden sonra o bedende var olan ruhun başka bir bedende dirilmesi, yani tenasüh (*reenkarnasyon*) inancı en temel inanıştır ki aynı inanış Budizm, Jainizm ve Sinizm gibi dinlerde de gözlemlenmektedir.[32] Hristiyanlıkta ve İslam'da, bu inanç sistemlerinden daha farklı şekillerde de olsa bir tür ölümden sonra diriliş inancı mevcuttur.

Özetle denebilir ki Hindistan'da hemen herkes ölümsüzlüğe ve ölümden sonra dirilişe inanır. Onlar için ölüm asla bir son değil, sadece bir form değiştirme biçimidir. Tenasüh ya da diğer adıyla reenkarnasyon kavramı insan, hayvan ve hatta Tanrılar için de geçerli olduğundan; bir canlının ölümü onun sonu değil, aksine dünyaya tekrar değişik formlarda gelip olgunlaşması ve hatta Tanrısallaşma şansını yakalaması demektir (*Stump, 2008: 348*). Özellikle bu ölümden sonra yaşam mitleri ve insan ruhunun varlığı boyunca şekil değiştirmesi, Hinduizm'de insanlar

---

[30] http://www.census.gov/popclock/ siteye 4 Mayıs, 2019 tarihinde erişildi.

[31] http://censusindia.gov.in/Census_And_You/religion.aspx

[32] https://www.britannica.com/topic/reincarnation

ile Tanrılar arasındaki sınırın kalkmasına sebebiyet vermiştir: İnsanlar Tanrı olabilir ve Tanrılar da insan olabilir: Bu Tanrı olma durumu da reenkarnasyonla gerçekleştirilebilir.

Hinduizm'de Tanrılar insansıdır ve bu insansı Tanrılar insanlar gibi isimler alınıştır: Vişnu, Şiva ve Brahma.[33] Transhümanizmin temel felsefesini oluşturan "insanlığın potansiyelinin hâlâ çoğunlukla gerçekleşmemiş olduğuna inanıyoruz"[34] söyleminin Hinduizm'e yakın olduğu söylenebilir; çünkü Hintliler tarih, kültür ve mitolojilerinde insanı daha derinden anlamaya çalışıp yaratıkları mitlerde insanları tıpkı Tanrılar gibi ölümsüz olarak betimlerler.[35] Hinduizm'i benimseyenlerin, tıpkı transhümanistler gibi, insanın potansiyelini henüz gerçekleştirmemiş olduğuna ve bir gün buna erişme şansını yakalayabileceğine inandığı düşünülebilir.

Görüldüğü üzere, insanın dünyadaki varlığını anlama çabası ile oluşturduğu Hinduizm ve Şamanizm gibi dinlerdeki "evrenin ortak ruhu" anlayışı, insanı Tanrı'ya yakınlaştırır. Eski Türklerdeki ve benzeri pek çok kültürdeki "animizm" kavramı, insanı evrendeki tüm diğer varlıklar ile bağlayıp ona doğa ile ortak bir ruh sağlar. Hint kültüründeki tenasüh kavramı ise insan, hayvan ve Tanrı'yı birleştirip insana Tanrı gibi olma şansını verir. İnsanın Tanrısallaşma gayreti, inançlarından yansımaların bulunduğu sanat ürünleri ve bilimsel çalışmalarında gözlenebilir.

---

[33] http://www.bbc.co.uk/religion/religions/hinduism/beliefs/intro_1.shtml

[34] http://humanityplus.org/philosophy/transhumanist-declaration/

[35] https://www.britannica.com/topic/Hinduism

Ardeniz Özenç

Eski Bilim Yeni Bilime Karşı: Simyacılık ve Transhümanizm

1 - Sihir ve Din

İnsanlar eski çağlardan beri çevrelerindeki dünyayı anlamak ve bir şekilde ona sözlerini geçirmek için çabalamışlardır. Gökten yağan yağmurdan, cildi yakan güneşten, esen rüzgârdan korunmak için kendilerine barınaklar kurmuşlar; hayatlarının ona bağlı olduğunu gördükleri toprağı ekip biçmeye, türlü türlü mahsul almaya başlamışlar; bulundukları yerde durmayıp başka diyarlara yelken açmışlar ve bu amaçla gemiler yapmışlardır. Dünyadaki tüm hayatın nasıl işlediğini anlamaya çalışmışlar, anlayamadıkları yerlerde ise "mitler" ve "Tanrılar" yaratmışlardır.

Bu durum akla Voltaire'in şu ünlü sözünü getirmektedir: "Tanrı olmasaydı biz O'nu icat etmek zorunda kalacaktık; ama bütün tabiat O'nun var olduğunu bize haykırmaktadır." James G. Frazer'a göre, hayatlarını kontrol edebilmek için insanlar önce büyü ve sihir ile uğraşmaya başlamışlardır. Yağmurun yağmasını, güneşin parlamasını, hayvanların çoğalmasını ve toprağın bereketinin artmasını sağlamak için ayinler düzenleyip büyüler yapmışlar; fakat, zamanla mevsimlerin değişimi, bolluk ve kıtlık zamanları, doğal afetler ve benzeri olayların arkasında sadece büyü ve sihir ile etkilenemeyecek kadar büyük bir gücün, yani Tanrı ya da Tanrıların olduğu sonucunu çıkarmışlardır (*Frazer, 2009:3*).

Doğanın önce yeşillenip sonra da yavaş yavaş ölmeye başladığı zamanları, Tanrıların önce güçlenip sonra güçten düşmeye

başlaması ve bir yenilenme ya da yeniden doğma olarak yorumlamışlar ve Tanrılarına ölüm ile olan savaşlarında destek olmak için çeşitli ritüeller geliştirmişlerdir. Ölüm, doğum ve bereketi işleyen bu ritüeller ile "sihir" ve "din" bir araya gelmiştir. Frazer bu sayede sihir ile dinin birleştiğini ve insanlığın, hayatın en büyük sorunlarına bu şekilde anlam verebildiğini ifade etmiştir (*122*).

Stahl'a göre din insanlara nereden geldik ve nereye gidiyoruz, dünya nasıl meydana geldi, her şey nasıl başladı, kendimizi kurtarmak için neler yapmalıyız ve benzeri sorulara cevap vermelerini sağlayan bir araçtır. (*Stahl, 2001:5*) Sihir de tıpkı din gibi, bu tür sorulara cevap arar. Eski çağlarda sihir ve din arasında çok büyük bir fark yoktur ve her ikisi de insanlara yaşadıkları dünyayı anlayabilmek, kendilerine göre şekillendirebilmek ve arzu ettikleri gerçekliği yaratabilmek için araç olmuştur.

Frazer'a göre sihir, insanların en eski düşünüş şeklidir ve bu sebeple de sihir için insan düşüncesinin evrimindeki ilk aşama denebilir (*Mauss, 2005:15*). İlkel insanlar gelişimlerinin en başında, belirli hareketleri tekrarlayarak çevrelerinde olan bitenlere yön verebileceklerini sanmışlar; fakat olumsuz sonuçlar alınca da kendilerinden daha büyük güçlerin varlığına inanmaya başlamışlardır. Anlayamadıkları her olayı ve olguyu göremedikleri gizli güçlere bağlamışlar ve zamanla bu güçlerin, yani Tanrıların hâkimiyetini kabullenmişlerdir. Yaşadıkları dünyanın kendilerine daha iyi davranması, isteklerine acımasızca karşı gelmemesi için ise Tanrıları ile bir bağ kurmaya ve onları memnun etmeye çalışmışlardır. Bu sebeple de Tanrılar için kurbanlar vermişler, dualar etmişler ve tapınaklar yapmışlardır. İlkel kültürlerde doğa ve günlük yaşam ile ilgili kavramlar Tanrılar ile özdeşleştirilmiş ve bu Tanrılar, ilişkilendirildikleri kavramın yönetici gücü olarak görülmüştür (*Frazer, 2009:140*).

Örneğin antik Yunan kültüründe gökyüzü ve şimşek Tanrısı olan Zeus, yağmur ve beraberinde gelen bereketten sorumludur.

Zeus'un kızı Athena ise bilgelik ve savaş Tanrıçasıdır ve antik Yunanlı savaşçılar sefere çıkmadan önce Athena'ya dua ederler. Hayvanlar, ağaçlar ve diğer pek çok cansız varlık çeşitli Tanrılar ile özdeşleştirilmiştir (*Mauss, 2005:44-46*). İnsanlar yardım etmesini istedikleri bir Tanrı'ya dua ettiklerinde, bu Tanrı'ya özgü olduğunu düşündükleri nesneleri kullanmışlardır. Örneğin antik Yunan mitolojisinde tarım ile özdeşleşen Tanrılardan olan "Tahıl Tanrıçası Demeter"e mısır taneleri, "Şarap Tanrısı Dionysos"a da üzüm taneleriyle şükredilir ve bu nesnelerin kullanıldığı ayinler düzenlenirmiş (*Ovid*).

Yalnızca canlı ya da cansız nesneler ve doğa olayları değil, insan yaşamına özgü diğer pek çok kavram da kişileştirilmiştir. Örneğin Hindu kültüründe hastalıkların doğanın gizli güçleri tarafından meydana getirildiğine inanılır ve hasta olan bireyler için, sözkonusu hastalığın Tanrısı/Tanrıçasına dua edilirmiş. Hindu Veda geleneğinde ishalden mustarip olan bir kişi için Tanrıça Diarrhoea'ya (*Türkçe anlamı "ishal"*) dua edilir ve Tanrıçadan bu kişiyi rahat bırakması istenirmiş (*Mauss, 2005:99*).

Evrenin canlı olduğu, daha doğrusu bir ruha sahip olduğu inancı antik Yunan felsefesinde işlenen bir konudur. Yunanlı filozof Platon (*ya da diğer adıyla Eflatun*) *Timaios* adlı diyaloğunda, evrenin, içindeki her şeyi kapsayan bir ruhu olduğunu öne sürmüştür (*Öçal, 2017:69-72*). Platon'a göre evreni oluşturan tüm maddeler, şu anki şekillerini almadan önce kaotik bir biçimde boşlukta bulunuyordu. Fakat bu kaosun haricinde duyularla algılanması mümkün olmayan ve mükemmeliyeti temsil eden idealar ya da formlar dünyası da vardı. Demiurgos yani "Yaratıcı Tanrı", idealar dünyasını örnek alarak bu kaos ortamına şekil verip bir düzen getirdi. Platon, Tanrı'nın yarattığı evrene kendi ruhundan verdiğini belirtmiştir: "Demiurgos, kendi kendine yeten bu kürenin merkezine de ruhunu yerleştirdi, sonra da bu ruhu kürenin her tarafına yaydı. Böylece ortaya kendi kendine yeten mükemmel bir evren çıktı." (*Öçal, 2017:74*)

Tanrı'nın evrene verdiği bu ruh, evrenin tamamına yayılmıştır. Platon'a göre ruhu olan her şeyin doğal olarak aklı da vardır ve bu sebeple yaşadığımız evrende Tanrı'nın bir parçası olan "İlahi Akıl" da bulunmaktadır (*69*).

Sonuç olarak, yaşadığımız evrende bulunan her şeyin bir ruhunun olduğu ve bu ruhların Tanrı'nın ilahi aklının bir parçası olarak bizim duyularımızla algılayamayacağımız başka bir evrende var olduğu düşüncesi, Platon'un felsefesinin önemli parçasıdır. Platon, varoluşun doğasına dair getirdiği bu açıklama ile evrene ve onu oluşturan her şeye bir Tanrısallık kazandırmış, canlı ya da cansız tüm varlıkların bir şekilde çevrelerini etkileme gücüne sahip olduklarını ima etmiştir ki bu da "Pagan" kültürlerde sık rastlanan bir olgudur.

Görüldüğü gibi evrenin ve evrende bulunan her şeyin bir ruhu olduğu teorisi çok eskidir ve hem antik Yunan felsefesinde hem de pek çok pagan kültüründe önemli bir yer tutmaktadır. Örneğin, Orta Asya'da yaşayan Türklerin İslamiyet'i kabul etmeden önce Gök Tanrı dinini benimsedikleri bilinmektedir (*Mandaloğlu, 2011:111*). Ziya Gökalp'e göre Şamanizm bu dinin önemli ve hatta "sihrî" bir parçasıdır (*Gökalp, 1976:40*). Şamanizm, evrendeki her varlığın ve kavramın bir ruhu olduğunu ve bu ruhların yer ile göğün katmanları içinde bulunduğunu öne sürer (*Mandaloğlu, 2011:112*).

Başka bir deyişle Şamanizm, tüm evrenin canlı olduğunu ve bu canlıların onları anlayabilecek kişilerle iletişime geçtiğini öne sürer. Şamanizm'de ruhlar ile iletişime geçen kişiye orta Asya Türkleri "Kam" adını vermişlerdir. Kamlık yani şamanlık görevi kişiye atalarından geçer. Atalarının ruhları kam olan kişiye âdeta sirayet eder, onu kendine çeker. Şamanlar ya da kamlar, bulundukları toplumdaki insanlara çözemedikleri zor durumlarda yardımcı olur ve bu sebepten de kendilerine büyük saygı gösterilir. Halk arasında "büyücü", "kâhin" ya da "otacı" (*yani hekim ya da eczacı*) olarak da bilinirler.

Toplumda kamların iletişim içinde oldukları ruhlar ile gelecekten haber verebilme, hava şartlarını değiştirebilme, hastaları iyileştirebilme ve türlü felaketleri önleyebilme yeteneklerine sahip olduğuna inanılır. Örneğin Şamanizm'de hastalık, ruhun çalınması olarak görülür ve bu tür durumlarda kamlara başvurulur. Hasta olan kişi için kam, hastalığın başka bir canlının (*bir hayvanın*) bedenine geçmesi için ruhlarla iletişime geçer ve hastalığa sebebiyet veren kötü ruhun hastayı bırakması için çalışır ya da yeraltı dünyasına inip ruhlarla temasa geçer ve hastayı etkileyen kötü ruh ile anlaşmaya çalışır (*Mandaloğlu, 2011:118*).

Günümüz Türkiyesinde bu tür gelenekler İslam'a aykırı olduğu düşünülerek elbette ki uygulanmıyor. Ancak, Türkler İslamiyet öncesi Pagan geleneklerini tamamen bırakmış değiller. Örneğin, günlük yaşamda tabu (*kötü sonuçlar doğurabilecek ve kaçınılması gereken davranış*) haline gelen bazı kavramların sohbet esnasında konuşulmasından imtina edilir; çünkü bu kavramların adının anılması ile bulunulan ortama "çağrılacağı" düşünülür. Bu sebeple, sohbetlerde ölüm, kaza, talihsizlik ve benzeri felaketlerin konuşulmasından mümkün olduğunca kaçınılır; çünkü konuşanların başına bu tür felaketlerin geleceğine inanılır. Özet olarak denebilir ki evrenin ve evrende bulunan her şeyin bir ruhunun olduğuna inanmak pek çok kültürde *-ilahi dinler kabul edilmeden önce-* yaygın olarak rastlanılan bir olgudur. İnsanların çevrelerindeki dünyayı dinleyip ona cevap vermeleri ve uyum içinde olmaya çalışmaları, kendilerine karşı bu kadar acımasızca davranan bir dünyada hayatta kalmak için benimsedikleri bir yöntem olabilir.

Yaşadığımız dünyanın şartları zor: Pek çok hayvan hayatta kalmak için birbirini öldürüp yemek zorunda, biz insanlar olarak bazı hayvanları öldürüp yemek zorundayız, dünyanın birçok bölgesinde çocuklar kıtlık ve bulaşıcı hastalıklar gibi sebeplerle büyüyemeden ölüyor, savaşlarda milyonlarca insan hayatını kaybederken bombaların patladığı bölgelerde doğal yaşam

korkunç bir zarara uğruyor. Özetle, dünyada hayat acımasız ve kısa ve bu konuda tüm canlılara yardım edebilecek bir çözüm henüz bulunamadı. Milattan sonraki ilk yüzyıllarda yükseliş kazanan fakat kökeni Babil ve Pers imparatorluklarına kadar dayandığı düşünülen bir akım olan "Gnostisizm", içinde yaşadığımız evrenin kusurlu yaratıldığını ve bu yüzden dünyevi hayatta hiçbir varlığın tam olarak mutluluğa ulaşamayacağını öne sürüyor (*Pagels,1989:xxviii*).

Gnostisizm'e göre dünyayı yaratan Tanrı'nın (*Demiurgos ya da Akl-ı Faal*) kendisi kusurludur ve bu yüzden de yarattığı tüm varlıklar (*insanlar, hayvanlar, bitkiler vs.*) da yapı olarak kusurludur. Gnostikler, insanların ve hayvanların bu yüzden birbirlerini öldürerek hayatta kalmak zorunda olduğu ve savaş, açlık, hastalık ve ölüm gibi sorunlarla baş etmeye mecbur bırakıldıkları bir dünyada yaşadıklarına inanırlar. Fakat dünyaya şekil veren Yaratıcı Tanrı, evrenin ve varoluşun gerçek ruhuna sahip olan asıl Tanrı'nın ruhunun yalnızca küçük ve kusurlu bir parçasıdır. Yaratıcı Tanrı'dan uzakta olan bu asıl Tanrı'nın ruhu tüm evreni ve her şeyi kapsar, Yaratıcı Tanrı'nın aksine kendisinin varlığı sonsuzdur; çünkü o hep var olmuş ve var olmaya devam edecektir (*Pagels, 1989:28-30*).

İşte Gnostikler, düşünebilen ve ruhu olan her varlığın, yani insanların içlerinde bu asıl Tanrı'dan bir parça "ilahi kıvılcım" taşıdığına inanırlar (*Mitchell, 2006:xvii*). Ancak her insan bu kıvılcımı taşıdığının farkında değildir, sadece kulaklarını kalbinin ve aklının sesine açan, yani dünyevi ihtiyaç ve zevklerden sıyrılıp içindeki gerçek ilahi aşka yönelen insanlar bu bilgiye, yani Gnosis'e erişebilirler. Pek çoğumuz, günlük hayatın sorunları ve keşmekeşi ile uğraşırken Gnostikler kendilerini bu tür kaygılardan arındırıp özlerine sahip olan asıl Tanrı'ya ulaşmaya çalışırlar. Dünya üzerindeki günlük yaşantının kusurlu yapısı sebebiyle gelip geçici olduğuna inanırlar ve bu yüzden kısa süreli olan dünyevi ömürlerini gerçek Tanrı'ya ulaşabilmek için har-

carlar. 18. yüzyılda yaşamış olan İngiliz edebiyatçı William Blake, Gnostizm'den etkilenerek kendine özgü bir mitoloji yaratmıştır (*Martin, the Gnostics, 2006:118*).

Blake'nin mitolojisinde, içinde yaşadığımız dünyayı yaratan Tanrı Urizen'dır. Urizen, basmakalıp mantık ve kuralların sembolüdür, bu yüzden de dünyayı katıksız matematiksel kurallara göre yaratmış ve ilahi kıvılcımı içeren ruhu maddeye (*bedenlere*) hapsetmiştir (*Martin*). Dünya üzerindeki kötülüklerin ve olumsuzlukların sebebi, Urizen'ın bu ilahi ruhu anlayamamasıdır. Ancak, insanlar her ne kadar kusurlu varlıklar olsalar da, esas Tanrı Albion'ın ebedi ruhuna sahiptirler ve bu ruhu bilinçli olarak kavrayabilmek için hayal güçlerini geliştirip yaratıcı bir şekilde kullanırlarsa gerçek bilgiye, Gnosis'e erişebilirler (*119*). Blake, *Cennet ve Cehennemin Evliliği* adlı eserinde şu meşhur cümlesini kurmuştur: "Algının kapıları temizlenip açıldığında, insanoğlu her şeyi olduğu gibi, yani sonsuz olarak görecektir." (*119*)

Blake ile aynı dönemde yaşamış olan ünlü Alman filozof ve edebiyatçı Goethe de Gnostisizm'den oldukça etkilenmiş ve en büyük eseri olan *Faust*'ta Gnostik temalar kullanmıştır. Goethe'nin aynı isimli eserinde yarattığı Faust karakteri dünyanın tüm bilgisini edinip ölümsüzlüğe erişmek istemektedir ve bu sebeple ruhunu Şeytan'a satmaya karar verir. Fakat Faust'un bu arayışında Şeytan, onun dünyevi zevkler ve tutkuların esiri olmasını sağlayıp dikkatini dağıtır. Şehvetine yenik düşen Faust, masum bir genç kadın olan Gretchen'i baştan çıkartıp ölümüne sebep olur. Dünyadaki hayatı boyunca asıl arzu ettiği bilgi ve güce ulaşamayan Faust'un ruhu, en sonunda ilahi huzura ulaşmış olan Gretchen'in şefaat göstermesi ile bu nihai amacına ulaşır (*121*).

Fantastik ve bilimkurgu edebiyatının önemli isimlerinden olan Philip K. Dick de Gnostik elementlere eserlerinde geniş bir

şekilde yer vermiştir (*DiTommaso, 2001:49*). Örneğin, *Androidler Elektrikli Koyun Düşler mi?* adlı romanında, tüm insanlığın ortak bir ruhu olduğunun ve bu ruhun empati yeteneğiyle ortaya çıkarıldığının altı çizilir. Romandaki insan karakterleri elektronik bir kutu aracılığıyla birbirlerine bağlanıyor ve hep birlikte aynı şeyleri tecrübe ediyorlar: "Mercer" adlı peygamberlerinin bir tepe boyunca zorluklarla yukarı çıkışını o anda kutuya bağlı olan herkes tecrübe ediyor, Mercer ne yaşarsa aynısını yaşıyorlar. Mercer'in onu engellemeye çalışan tüm insanlara ve zorlu doğa koşullarına rağmen bitmek tükenmek bilmeyen bir yolda, göğe yani Tanrı'ya doğru yaptığı yürüyüşü Gnostiklerin materyal dünyadan sıyrılıp özlerindeki ortak dünya ruhuna ulaşma çabalarına benzetilebilir. Özetle söylenebilir ki Gnostikler yeryüzünün kusurlu yapısı sebebiyle yaşadıkları hayattan hayal kırıklığına uğramış ve daha güzel bir varoluşun mevcudiyetinin bu yaşadığımız korkunç dünyadan çok uzaklarda ama aynı zamanda da her insanın kendi içinde olduğuna inanmış ve ömürleri boyunca bu mükemmeliyeti aramışlardır.

Gnostisizm'e benzer şekilde "ortak bir ruhu olan dünya" ilkesine sahip başka bir inanç sistemi de Hermetizm'dir. Hermetizm, kökeni milattan sonra II. ve III. yüzyıllarda yaşamış olduğu tahmin edilen Hermes Trismegistus (*adı üç defa büyük Hermes anlamına gelmektedir*) adlı Mısırlı bir pagan rahibe atfedilen bir astral sihir sistemi ve felsefesidir (*Yates, 1964:2*). Hermes Trismegistus adı kullanılarak yazılan değişik türlerde pek çok yazı da bulunmakta ve bu yazılar *Hermetika* başlığı altında toplanmaktadır. Sözkonusu yazılarda çeşitli konular ele alınmaktadır; fakat hemen hemen hepsinde tema aynıdır: insanın Tanrısallığı ve sihir. Hermetizm'e göre her insanın içinde ilahi bir kıvılcım vardır; ancak sadece bedensel duyularının oluşturduğu sis perdesini aralayıp ruhunun özüne ulaşabilenler kendilerindeki "İlahi Aklın" sirayetini algılayabilir, tüm evreni ve yaratılışı Tanrı'nın gözü ile görebilirler (*23*).

Hermetizm'de evrenin ve insanların yaratılışı Gnostizim'e benzerlik gösterir; fakat büyük farklar da bulunmaktadır. Örneğin Hermetizm'deki Yaratıcı Tanrı, Gnostisizm'deki gibi kötü değildir ve yaşadığımız evren de doğal olarak kötü değildir. Çünkü evren özünde asıl Tanrı'nın ruhunu bulundurur. Tanrı insanı (*eril*) yaratırken ona kendi ruhundan verip kendi formu ile şekillendirir ve insan Tanrı'nın yanından yeryüzüne inerken beraberinde tüm gezegenlerin ruhunun bir parçasını da getirir. İnsan yeryüzüne indiğinde Doğa'ya (*dişil*) âşık olur ve Doğa ile birleşimi sayesinde maddeden oluşan bir vücuda sahip olur.

Hermetizm'in bu yaratılış hikâyesi, insana hem maddi bir bütünlük hem de ruhani bir öz sağlar, aynı zamanda insanın ruhunu diğer gezegenlerin ruhuna da bir şekilde ilişkilendirir. Bir insanın akıl ve hayal gücü, eğer duyularını maddi çevresinin boyunduruğundan kurtarıp ruhundaki özüne açabilirse tüm evreni ve yaratılışı anlayıp Tanrı ile bir olacak bir düzeye getirebilir (*25*). Hermetikler, insan aklı ve algısının sonsuz bir güce sahip olduğuna inanırlar:

"Ruhuna okyanusları aşıp dünyanın bir ucuna gitmesini emret; bir dakikada bu gerçekleşecektir. Sonra da göğe uçmasını emret. Kanat takmaya bile ihtiyaç duymayacaktır; çünkü hiçbir şey onu tutamaz. Ve eğer evreni saran kubbeyi de aşıp ötesini görmek istiyorsan *-eğer gerçekten ötesinde bir şeyler varsa-* onu da yapabilirsin. Kendinin ne tür bir güç, nasıl bir hıza vâkıf olduğunu gör. İşte bu yüzden sen de Tanrı'nın bir parçasısın; çünkü O düşünceler, dünya, evren gibi var olan her şeyi kendi içinde barındırır. Bu sebeple eğer kendini Tanrı ile eşit konuma getirmezsen Tanrı'yı anlayamazsın. Kendini ölçülemez bir büyüklüğe getir, kendini vücudunun hapsinden kurtar ve zamanın üzerine çık, sonsuzluğun kendisi ol. İşte ancak o zaman Tanrı'yı anlayabilirsin. Senin için hiçbir şeyin imkânsız olmadığına inan ve kendini ölümsüz ve her şeyi anlayabilecek kapasitede olarak düşün. En ulu yükseklikten daha da yükseğe çık, en dipteki de-

rinlikten daha da derine in. Yaratılan her şeyin, ateşin ve suyun, toprağın ve havanın hissini kendi içine çek. Aynı anda her yerde ve her şekilde olduğunu düşün; toprağın üzerinde, suyun içinde, göğün yüzünde ve henüz doğmadan, ana rahminde, çocukken, ölüyken, ölümün ötesindeyken... Eğer düşüncende zamanları, yerleri, maddeleri, nitelik ve nicelikleri yani her şeyi aynı anda kavrayabilirsen Tanrı'yı anlayabilirsin." (*32*)

Hermetizm, insana yalnızca ilahi bir yaratılış vermekle kalmaz, onu diğer gezegenler de dâhil var olan her şeye bağlar. İnsanların, kendilerinin ve diğer tüm varlıkların yaşamlarına Hermetik öğretiyi uygulamaya dökerek etki edebileceğini savunur ki bu uygulama astral sihirdir. İnsanların dünyevi ve ebedi hayatlarının bir şekilde gezegenlerin etkisi altında olduğu düşüncesi eski Pagan kültürlerinde de yer bulmuştur. İnsanlar, Güneş'in dünyadaki hayat için ne kadar önemli ve gerekli olduğunu ve hatta Ay'ın da yeryüzündeki pek çok şeyi etkilediğini görmüşler ve evrende görebildikleri tüm gök cisimlerine çeşitli özellikler atfetmişlerdir. Ay ve özellikle Güneş, Mısır mitolojisinde çok büyük bir öneme sahiptir; çünkü ekinlerin büyümesi ve toprağın bereketi bu gök cisimlerine bağlıdır (*Frazer, 2009:210*).

Eski Mısırlılar tüm hayatlarını Güneş'in hareketlerine bağlamışlar ve en ulu Tanrı olarak da "Güneş Tanrısı"nı görmüşlerdir (*Pinch, 2004:5*). Hermetizm'de de Güneş'in dünyayı ve üzerindeki tüm canlıları yönettiğine inanılır; çünkü Güneş sayesinde Tanrı'nın ışığının tüm evrene yayıldığı düşünülür (*Yates, 1964:25*). Bir varlığın ortaya çıkışı sırasında (*mesela bir insanın doğumu gibi*) gezegenler ile Ay'ın ve Güneş'in konumunun bu ortaya çıkan varlığa etki edeceği düşüncesinin kökeni de bu astral sihre olan inançtır. Hermetizm'de tüm yaratılış ortak bir kökenden, yani "Prima Materia"dan (*İlk Madde*) gelmektedir (*Yates, 1964:51*).

Bu "İlk Madde" şekilsizdir ve kendisinden "Akıl", "Ruh", "Madde (*materyal doğa*)" ile "Elementler" türemiştir ve canlı cansız tüm varlıklar bunların bileşimidir. Bu sebeple denebilir ki her varlıkta Tanrı'nın bir parçası bulunur ve var olan her şey hem maddi hem ruhi özellikler barındırır. Ruhun maddeye girişini kontrol etmek de sihir uygulaması ile olur. Astroloji, gezegenlerin bireyler üzerindeki etkisini açıklamaya yararken, "astral sihir" dünya üzerindeki enerjilerini kullanarak gezegenlerin ruhunun sihri yapan kişi(*ler*) tarafından istedikleri yönde manipüle edilmesidir. Bu tür bir manipülasyon gücü insana Tanrı ile eşdeğer bir yaratım gücü de vermektedir (*Yates, 1964:64-65*).

Çok Tanrılı bir mitolojiye sahip olan eski Mısır'da, tapınaklarda Tanrıların heykelleri bulunur ve bu heykeller ne kadar ustalıkla yapılırsa Tanrıların gelip heykellerini canlandıracağına, yani kendi ruhlarından bir parça vereceğine inanılırdı (*Pinch, 2004:50*). Hermetik Öğreti'de insanın sadece Tanrı'ya ulaşabildiğinden değil, aynı zamanda kendi Tanrılarını da yapabildiğinden bahsedilmiştir (*Yates, 1964:37-38*). Hermes Trismegistus'a atfedilen *Asklepius* adlı diyalogda şu satırlar geçmektedir (*38*):

"Tanrılar ve insanların birleştiği bir toplumdan bahsederken, insanın gücü ve kudretini bilmelisin Asklepius. Nasıl "Asıl Tanrı" ve "Yaratıcı Tanrı", göğün Tanrılarının (*gezegenlerin*) yaratıcısı ise, insan da tapınaklardaki Tanrıların yaratıcısıdır. İnsan sadece Tanrısından hayat almaz, aynı zamanda kendisi de ona hayat verir. İnsan sadece Tanrı'ya doğru ilerlemez, Tanrılar yaratır."

"Heykelleri mi kastediyorsun Trismegistus?"

"Evet, heykeller Asklepius. Onlar his ve ruh ile dolu olan can verilmiş heykellerdir ve geleceği söylemek, insanlara hastalıklar verip onları iyileştirmek gibi özelliklere sahiptirler."

Yates'e göre burada insan Tanrıların doğasını keşfedip çoğaltabilmeyi başarmıştır. İnsan kendi Tanrılarını yaratmaya baş-

lamış ve bu da insanı Tanrısallığın da ötesine, çok daha ulvi bir yere taşımıştır. Kısaca denebilir ki insanın yaratım gücü çevresindeki hayatın her bir noktasına şekil verebilecek düzeydedir; çünkü insan hem Tanrı'nın ruhuna sahip hem de onun şeklinde yaratılmıştır ve bu yüzden de kendi Tanrılarını yaratma yetkisini kendinde görmektedir.

İnsanın, Tanrı'nın özünden geldiğine inanması ve çevresindeki her şeye hükmedebileceğini düşünmesi ona muazzam bir güven sağlar. Bu yaratıcı güç insanlığa, tıpkı Tanrı gibi etrafına istediği yönde şekil verebilme kudretinde olduğu fikrini verir. Ancak aynı düşünce bazen beraberinde yıkım da getirebilir. Platon'un *Timaios* ve *Kritias* adlı diyaloglarında bahsettiği Atlantis miti buna örnek olarak gösterilebilir. Atlantis çok güçlü bir ada devleti iken sakinlerinin kendi yeteneklerine olan sonsuz inançları yüzünden Tanrılar tarafından cezalandırılmış ve yeryüzünden tamamen silinmiştir (*Griffiths, 1985:3-4*). Platon'un sözkonusu diyaloglarında anlattığı Atlantis, Avrupa'nın batısındaki Herkül'ün sütunlarının (*yani Cebelitarık Boğazının*) ilerisinde yer alan ve askeri açıdan muazzam bir güce sahip olan büyük bir ada devletidir (*Voeglin, 1947:310*).

Atlantis, kudretinden cesaret alıp Boğaz'ın doğusundaki tüm ülkelere savaş açar; fakat en sonunda Atina şehir devleti tarafından yenilgiye uğratılır (*310*). Platon'a göre Atlantislilerin yeteneklerinin elverdiğinden çok fazlasını istemeleri, yani kendilerini Tanrı'nın yerine koymaları, onların çöküşünü getirmiştir (*Griffiths, 1985:28*). Platon sayesinde günümüze kadar gelen Atlantis miti, eğer insanlar yapabileceklerinin sınırlarını bilmezlerse kendi sonlarını getirirler, düşüncesine örnek sayılabilir (*28*).

Platon, *Timaios* ve *Kritias* diyaloglarında Atina'nın kendi zamanındakinin aksine çok daha gelişmiş bir demokrasiye sahip olduğu, Atinalıların o zamankinden çok daha erdemli insanlardan oluştuğu ve Atina'nın daha güçlü bir devlet olduğu, güzel

ve kayıp bir dönemden bahseder (*Voeglin, 1947:310*). Bu eskiye olan özlem ve şimdiki kültürün değerinin eskiye göre daha düşük olduğu düşüncesi Platon'a özgü değildir: Avrupa'da XIV. yüzyılda başlayan Rönesans dönemi, gücünü eski Yunan ve Mısır eserlerinden alır (*Yates, 1964:1*). Yani denebilir ki Rönesans'ta gerçekleştirilen büyük, ilerici ve yenilikçi hareketin kökleri geçmişe bakılarak oluşturulmuştur (*1*).

Pek çok Rönesans düşünürü ve sanatçısı ilham kaynaklarını eski Yunan ve Mısır'a ait eserlerde bulmuş, insanlığın gelişiminin ilkel hayvanlardan zeki insanlara doğru ilerlediğine inanmamışlardır. Onlara göre, eski her zaman daha iyi olduğu için, gelişim de geçmişin kaynaklarının alınıp yeniden işlenmesi demektir. Çünkü gerçek anlamda aydınlanma ancak insan küllerinden yeniden doğarsa olacak, üst üste eklenen yılların ve yeni nesillerin getirdiği bozulma da bu şekilde geriye döndürülecek ve altın yılların özüne ulaşılacaktır (*Yates, 1964:3*). İnsanlığın ve gelişimin ileriye dönük değil geriye doğru olduğu düşüncesi eski Yunan mitolojisinde işlenen bir olgudur.

Hesiod'a göre insanlığın 5 evresi vardır: İlk yaratılan insanlar, Tanrıların özüne sahip "Altın Çağ" insanlarıdır. Bu insanlar bolluk içinde ve çevreleriyle uyum halinde yaşamışlardır. İkinci gelen insanlar ise "Gümüş Çağ"a aittirler ve altından gümüşe düşmenin getirdiği maddi bozulma ruhlarına da yansımış, birbirleriyle anlaşamamaları sonucu yok olmuşlardır. Üçüncü gelenler ise "Bronz Çağ"a girenlerdir. Bronz ile birlikte nitelikleri daha da düşmüş ve bu çağın insanları şiddete eğilimli doğaları sebebiyle ortadan kaybolmuşlardır. Hesiod, bu noktada herhangi bir metale denk gelmeyen bir "Kahramanlar Çağı"ndan bahseder; fakat beşinci ve bizlerin içinde bulunduğu çağ için "Demir Çağı" tabirini kullanmıştır.

Demir Çağı insanları, mutluluk ve huzurdan yoksun hayatlarını acı çekerek geçirir ve hem birbirlerine hem de kendilerine

zarar verirler. Dürüstlük ortadan kaybolmuş, en önemli fazilet yalan ve kaba kuvvet ile başkalarını ezip geçmek haline gelmiştir.

Hesiod, burada eskinin yeniden daha iyi olduğuna dikkat çekerken bozulmayan yapısı sayesinde en kıymetli maden olarak görülen altının önemini vurgulamıştır. Altının doğadaki en kıymetli ve en çok aranan maden olması ona mükemmeliyetin atfedilmesine sebep olmuştur. Altın hem ateşe hem suya dayanıklıdır ve yüzyıllarca hiç bozulmadan, özünde aynı mükemmeliyeti koruyarak doğada var olur ve bu sebeple de altın pek çok kültürde ilahi güçler ile ilişkilendirilmiştir (*Martin, Alchemy and Alchemists, 2006:22*). En eski çağlardan beri altının ve benzeri diğer parlak metallerin ilahi bir kökeni olduğu ve bunlara sahip olanın ölümü bile yenmesini sağladıklarına inanılırdı. Böylece altına sahip olan ya da bu maddenin özelliklerini taklit edebilenlerin kutsallık ve ölümsüzlük kazanabileceği düşünülürdü. Aynı zamanda altının rengi güneş ile aynı ve gümüşün rengi de ay ile aynı olduğu ve bu iki gök cisminin insan hayatındaki önemi muazzam olduğu için bu değerli metaller gök cisimleri ile de ilişkilendirilmiştir (*18*).

Simyacılar altının, toprak ananın karnında yetiştiğine ve kendilerinin yapması gereken şeyin de bu yetişme sürecini hızlandırmak olduğuna inanırlardı. Altının ve diğer değerli madenlerin tıpkı bitkiler gibi belirli bir süre boyunca olgunlaştığını düşünmeleri jeolojik süreci anlayıp taklit edebilecekleri sonucuna varmalarını sağlamıştır. Böylece simyacılar doğa ile çalışıp onu mükemmel bir hale getirme görevini kendilerine görev edinmişlerdir; çünkü kendilerinde ve doğada tüm yaratılışı görmüşler, altın ile kusursuzluğu ararken sahip oldukları ilahi yapıyı da gerçeğe dönüştürmeye çalışmışlardır (*20*).

Simya ilminin ve simyacıların asıl hedefi adi metalleri altına çevirmek değil, "Hayat İksiri" ya da diğer adıyla "Felsefe Taşı"nı

bulmaktır. Çünkü eğer herhangi bir maddeyi, sonsuzluğu simgeleyen ve Tanrısallıkla özdeşleştirilen altına çevirmenin yolu bulunursa sonsuza kadar yaşamanın sırrı da çözülmüş olacaktır (*Martin, Alchemy and Alchemists, 2006:21*). Simyacıların tüm bu arayışlarındaki en nihai hedef, doğa ile mükemmel bir uyum içerisinde olup tıpkı doğa gibi kendini sürekli yenileyerek sonsuzluğa erişmektir. Doğa ile uyum içinde olmak için önce doğayı ve prensiplerini çok iyi anlayıp kontrol edebilmek gerekir. Simya, astroloji ve sihir, ki bu üç ilim birbirleriyle bağlantılıdır, insanların çevrelerini etkileyip yön verebileceği ilkesini temel alırlar (*22*).

Hermetikler bu üç ilmi bir araya getirerek, kendinde Tanrı'nın özünü barındıran doğaya hükmetme yetisinin insanlığa geçebileceğine inanırlar. Aristo'ya göre tüm doğa 4 elementten oluşur: toprak, su, hava ve ateş (*23*). Bir maddede bu elementlerin her biri, maddenin kendi öz yapısına göre belirli oranlarda bulunur ve dolayısıyla her maddenin birbirinden farklı olmasının sebebi bu oranlardaki farklılıklardır. Maddeler özlerinde aynı yapı taşlarını barındırdıkları için bir maddenin başka bir maddeye çevrilebilmesi de mümkündür. İşte simyacılar bu prensipten yola çıkarak diğer metallerin altına dönüştürülebileceğine inanmışlardır.

Her ne kadar XVII. yüzyıl sonlarından itibaren deneysel bilimin gelişmeye başlaması sonucunda bu dört element teorisi çürütülse de modern fizik ve biyokimya, atomların yapılarının manipüle edilerek bir maddenin başka bir maddeye dönüştürülebileceğini ispatlamıştır. Yani simyacılar tamamen yanılmamışlardır. Doğa ile uyum demek, zıtların birbirleriyle uyumu demektir. Simyacılar, metallerin toprağın içinde zıt güçlerle (*sabit ve değişken*) ahenk içinde birleşerek oluştuğunu düşünmüşlerdir; örneğin sülfür (*sabit ya da dişil*) ile cıvanın (*değişken ve eril*) birleşimi ile pek çok metalin oluştuğuna inanmışlardır. Hermetizm'de büyük evrendeki (*dünya ve gezegenler*) her şey küçük ev-

rendekiler (*insan*) ile bağlantılıdır. Bir simyacı çalışmaya başlamadan önce ortamın ve gezegenlerin konumunun yapılacak olan işe uygun olmasına dikkat eder, bu sebeple astroloji bilgisinin de iyi olması gerekir yoksa esas şartlar sağlanmadığı için yaptığı işte başarılı olamaz.

Kusursuz bir ustalık edinebilmek için aynı işlemleri aynı sırayla sürekli tekrar eder, yapıp bozar ve tekrar yapar. Edinilen bilgiler artarak nesilden nesle geçer ve her nesilde kusursuzluğa biraz daha yaklaşılır. Simyacılar doğadaki her şeyin canlı olduğunu ve bir ruha sahip olduğunu düşünmüşlerdir, yani can ya da ruh maddeden hem bağımsız hem de onunla iç içedir. Metale şekil veren, ondan hem mızrak ve kılıç gibi savaş aletleri hem de güzel dekoratif eşyalar üreten eski demirci ustaları ilk simyacılardan sayılırlar (*41-42*). Bu yüzden demirci ustalarının hem medeniyetin öncülerinden hem de karanlık güçlerin temsilcilerinden olduğuna inanılırdı ki bu özelliği simyacılar devralmıştır. Görünür dünyadaki her şeyin görünmeyen ruhlar dünyasında bir karşılığı olduğu inanışı, demirci ustasının şekil verdiği maddenin ruhuna da etki ettiğini belirtir. Bu da sözkonusu sanata hem ruhani bir boyut verir hem de madde ve ruh arasında yakın bir bağ kurar. Demirci ustasının işi "Tabiat Ana"nın karnından çıkarılan metale şekil verip işleyerek kusursuzluğa ulaşmasını hızlandırmaktır.

Doğa, akışına bırakılsa da aynı şeyi (*metallerin altına dönüşmesi*) yapacaktır; fakat demirci bu süreci yeteneğini kullanarak hızlandırmaktadır. Doğa en büyük simyacıdır ve zaten kendi işini yapmaktadır fakat insan ömrünün kısalığı doğanın işleyişini takip etmeye el vermez. Metal gibi maddeler ile çalışmak onları zamanın normal çizgisel akışından kurtarır. Ve insanların uyguladığı simya ilmi, zamanın boyunduruğundan kurtulup beraberinde getirdiği hastalık, yaşlılık ve ölüm gibi kötülüklerin etkisini azaltır. Roger Bacon'a göre insanlar, doğayı ve işleyişini çalışarak Yaratıcı'nın bilgisine ve simya gibi bilimler ile de evre-

nin kaotik maddesel yapısı içindeki kusursuz özüne ulaşabilirler (*56*). İnsanlar mekanize edilmiş pragmatik bilim ve teknoloji ile ruhani özelliklerini yitirip dünyadaki asıl hedeflerinden sapabilirler; ama eğer kullandıkları bilimin içine kendi ruhlarından katarlarsa ilahi özlerini koruyabilirler.

2 - Sihir-Simya ve Bilim-Teknoloji

Çevremizdeki dünya, ihtiyaçlarımıza karşı ilgisiz, isteklerimize karşı da muhaliftir (*Weinberger, 1980:VIII*). Bu yüzden hem bizi çevreleyen doğayı hem de bizi oluşturan doğayı (*yani vücudumuzu*) anlayıp yönlendirebilmek, yani doğa üzerinde tümüyle kontrol sahibi olabilmek insanlığın en temel hedeflerinden biridir (*Hauskeller, 2012:40*). İnsanlar doğaya söz geçirip istedikleri sonucu almak için deneme-yanılma yöntemiyle çeşitli teknikler ve uygulamalar geliştirmişlerdir. Toprağı ve diğer materyalleri işleyip araçlar geliştirmişler, istedikleri sonuçları alabilmek için düzenlemeler ve değişiklikler yapmışlardır. Tabiatın ihtiyaç ve isteklere cevap verecek şekilde işlenmesi ile insan topluluklarına özgü kümülatif bir bilgi hazinesi oluşturulmuş ve bu hazine nesilden nesile değiştirilerek bir şekilde aktarılmıştır.

İlahi dinler öncesi toplumlarda şamanlar, büyücüler ve diğer din adamlarının doğa ile bağlarının sağlam olduğuna inanılır, bu insanlardan doğaüstü güçler ile iletişime geçip toplumsal ya da bireysel olayların akışına yön vermeleri istenirmiş. Doğanın nasıl işlediğini, hangi eylemin ne tür bir sonuç vereceğini bilebilmek bilgi ve deneyim gerektirir ve Frazer'a göre bu açıdan bakıldığında sihirbaz-büyücü ile bilim adamı arasında bir fark yoktur. Elbette bilim adamı ve sihirbaz arasında, güdüleme bakımından farklılıklar vardır. Örneğin sihirbaz kişisel çıkarları doğrultusunda hareket ederken bilim adamı insanlık için çalışmalar yürütür; ancak ellerindeki imkânları kullanıp belirli sonuçlar elde etmek için çabalamak her ikisinin ortak amacıdır. Hem sihirbaz hem de bilim adamı aynı prensiplerle hareket

eder, her ikisinin de ulaşmak istediği belirli sonuçlar vardır ve bunlar için ne yapmaları gerektiğini bilirler: Eğer bir sonuca ulaşmak hedefleniyorsa, her işlem özenle ve dikkatle yapılmalı, belirli bir sıraya göre ilerlenmeli, tabiatın kuralları dışına çıkmadan belirli sınırlar dâhilinde ve belirli kurallara uyularak gerçekleştirilmelidir.

Sihir, insanın doğayı anlayabilmek ve yönlendirebilmek için kullandığı araçlardan biridir. Bilim de aynı amaçtan yola çıkılarak geliştirilmiştir. Modern bilimin babası olarak görülen XVII. yüzyıl ünlü İngiliz düşünürü Francis Bacon, bilimin amacının doğaya hükmetmek ve doğanın güçlerini insanların çıkarlarına en iyi uyacak şekilde biçimlendirmek, yani sonuç olarak neredeyse ütopik bir gerçeklik yaratmak olduğunu ileri sürmüştür. Bacon, bilginin güç olduğuna ve insanın bu gücü kullanarak doğayı kontrol edebileceğine, yani kendi gerçekliğini yaratabileceğine inanmıştır. Bacon'a göre insanlık Aristoteles ve Platon gibi eskinin filozoflarının tümdengelim ve tümevarım mantık anlayışından kurtulup deney ve gözleme dayalı ampirik düşünüş şekline geçmelidir (*Weinberger, 1980: V*).

Deneme-yanılma yöntemiyle edinilebilecek bilgi, salt mantık yürütme ile elde edilenden çok daha geniş kapsamlı ve insanlık için faydalı olacaktır. Bacon'a göre, insan aklını bu yeni anlayışla çalıştırırsa dünyadaki yerini tamamen değiştirecektir (*IV*). İnsana yeterince güç verilirse aklı, insanın doğa karşısındaki çaresizliğini hafifletmekten öteye gidecek ve insan gerçek anlamda doğayı anlamayı başardığı anda aklı ile onun üzerinde hüküm kurabilecektir. Doğa insanın iradesi karşısında yenik düştüğünde, Bacon'a göre doğa felsefesinin "en asil eseri" olan insan vücudunun bozulmaya mahkûm ölümlü yapısının da üstesinden gelinecek ve ölümsüzlüğün sırrı çözülecektir (*IX*).

Eğer insan, doğanın işleyişini anlayıp onunla bütünleşebilirse tam olarak kontrolü eline alabilir. Bacon, doğa ve insan ara-

sındaki ilişkiyi şu şekilde bir benzetim ile açıklamıştır: "Akıl ve Doğa arasında temiz ve meşru bir evlilik olduğunu düşünelim, Tanrı'nın merhametinin de bu evliliğe eşlik ettiğine inanalım. [...] Bu evliliğin sonucunda hayal gücünün canavarları değil, aksine bu tür canavarları kontrol altına alıp ortadan kaldırabilecek bir kahraman soyunun gelmesi için de gücü her şeye kadir olan Tanrı'ya dua edelim. Yani bu evlilikten, insani ihtiyaçlarımız ile olan savaşımızda bizlere yardım edecek faydalı icatlar geleceğini ve bunların getirebileceği rahatlıkları düşünelim."
(*McKnight, 2006:119*)

Bacon'ın yaşadığı Rönesans dönemi pek çok bilimsel ve teknolojik gelişmeye sahne olmuş, Avrupa ve batı medeniyetinin küllerinden yeniden doğarak dünyaya hükmetmeye başladığı bir çağın başlangıcı olarak sayılmıştır (*Mitchell, 2006:3*). Doğadaki her şeyin birbiriyle uyum içinde var olduğu ve dışarıdan gelen etkilerle bu uyumun bozulmaması gerektiğini belirten Doğu felsefesinin Avrupa'daki kırıntıları da zamanla silinmeye başlayınca, Avrupalılar için doğa keşfedilmesi ve insanlığın hizmetine girmesi beklenen bir hedef haline gelmiştir (*4*).

Bilimsel ve teknolojik gelişmelerle dünyanın pek çok yerine yapılan keşifler eşzamanlı olarak gerçekleşmiş ve doğanın fethedilip insanlığın çıkarlarına uygun olacak şekilde manipüle edilmesi, dünyanın geri kalanının Avrupalı güçler tarafından ele geçirilip sömürülmesi ile eşzamanlı olarak düşünülmüştür (*117*).

Doğanın güçleri yavaş yavaş kontrol altına alınmaya başlanmış ve tüm nimetleri insanlığın hizmetine sunulmuştur. Yaygın bilginin aksine, bu dönemde sihir ve doğaüstü uygulamalardan uzak durulmamış, tam tersine, modern bilim ve teknoloji sihir ve simya gibi doğaüstü uygulamalardan doğmuştur.

Sihir, uzaktaki bir nesnenin yakına getirilmesi, ölülerin diriltilmesi, bulunulan yerden başka bir yere hızlı bir şekilde ula-

şılması ve simyada maddenin yapısının değiştirilerek bambaşka bir madde elde edilmesi demektir. Eskinin sihirbazları ve simyacıları bu dönemde ve sonrasında mühendislere dönüşmüşler; ancak sihir ile gerçekleşebileceğine inanılan şeyleri tek tek uygulamaya koyulmuşlardır (72). Örneğin, Rönesans'ın en ünlü bilim adamlarından olan İngiliz Isaac Newton, aynı zamanda Avrupa'daki bilimsel devrimin öncülerinden biri olarak kabul edilir.

Newton, yeryüzündeki her nesnenin yerçekimi denen bir gücün etkisi altında olduğunu kanıtlamıştır. Newton, çeşitli deneyler yaparak kuramını oluşturduğu için bilimsel metot uygulamıştır. Ancak, Newton tarafından yazılan pek çok eseri satın almış olan İngiliz ekonomist John M. Keynes'a göre, Newton bir bilim adamından ziyade bir büyücüydü ve tüm evren ile evreni oluşturan her şeyi kocaman bir bulmaca olarak görüyordu (*Farrell ve de Hart, 2011:91*).

Newton bu bulmacayı çözmek için bilimsel deney ve gözlemlerin yanı sıra, Tanrı tarafından sadece belirli bir grup insana bahşedildiği düşünülen gizli bilgilerin uygulamaya dökülmesi gerektiğine de inanıyordu. Bu gizli bilgiler ise "Hermetika" ya da diğer adıyla "Zümrüt Tabletler"den başkası değildi. Newton, Hermetika'da bahsedilen olgunun gerçekliğine, yani evrende var olan her şeyin tek bir özden geldiğine ve aynı şekilde her parçanın Tanrısal bir bütünü oluşturduğuna inanıyordu. Newton'ın yerçekimi kanununda bahsettiği uzay boyunca hareket edip var olan her şeyi etkileyen ve bunu evrenin doğası sebebiyle gerçekleştirebilen muhakkak bir güçten (*yani yerçekiminden*) kastı, Hermetika'daki sihir ve simya ile ilgili anlatılarda yer alan ilahi güçtür. Yerçekimi kanununda, tıpkı Hermetika'daki gibi yer ile gök cisimleri arasındaki etkileşim temel alınmıştır.

Newton, Hermetika ve Neoplanotizm'de "dünya ruhu" olarak adlandırılan ve dünyada var olan her şeyi bağlayıp içine

alan sonsuz gücün nasıl işlediğine dair kuralların keşfedilmesini bilimin en nihai amacı olarak görmüş ve bu amaca ulaşıldığında aslında tüm sihirbaz ve simyacıların hedeflediği şeyin, yani doğa üzerinde hüküm kurmanın gerçekleşeceğine inanmıştır (*93*). Yani başka bir deyişle, Newton doğaüstü güçlere inanmasaydı, günümüzün modern bilim ve teknolojisinin temelleri atılamazdı (*94*).

XVI-XVII. yüzyıllarda yaşamış olan Alman matematikçi, fizikçi ve astronom Johannes Kepler; Kopernik, Galileo ve Newton gibi Avrupa'da Rönesans sonrasında gerçekleşen bilimsel devrimin öncülerinden biri olarak kabul edilir. Kepler, dünya ve diğer gök cisimlerinin Güneş'in etrafında eliptik bir yörüngede döndüğünü matematiksel olarak kanıtlamış ve Isaac Newton bu bilgiden yola çıkarak yerçekimi kanununu geliştirmiştir. Kepler bu hesaplamalarını yaparken elbette numerolojiyi (*rakamların gizli güçleri ile ilgili Hermetik-mistik bir sistem*) değil pozitif bir ilim olan matematiği kullanmıştır. Ancak aynı zamanda, bu hesaplamalarının sonucunda Güneş'in tüm hayatı yöneten bir yapısı olduğunu da kanıtlamıştır (*Farrell ve de Hart, 2015:91*).

Kepler'in "heliosentrizm" denen bir inanca sahip olduğu düşünülmektedir (*91*). Heliosentrizm, yani Güneş'in evrenin merkezinde olduğu düşüncesi Rönesans'ta Kopernik, Kepler ve Galileo gibi bilim adamları tarafından savunulan bir görüştür (*92*). Bu inanca göre Güneş, etrafında tüm gök cisimlerinin döndüğü merkezi bir kural koyucu ve bir "mega-makine"dir (*Mitchell, 2006:5*). Bu sistemde her şey mükemmel bir uyum içindedir ve tüm işleyiş değişmez yapıdaki kusursuz bir matematiksel sistemi takip eder (*Mumford, 1970:15*).

Mumford, günmerkezli (*heliosentrik*) görüşün, Güneş'in ve diğer gök cisimlerinin kusursuz mekanik yapısına olan hayranlıkları ile Güneş Tanrısının mükemmeliyetini yakalamaya çalışan eski Mısırlılardan kaynaklandığını öne sürmektedir (*1970:15-*

20). Eski Mısır'da en önemli yaratıcı Tanrı olan Atum-Re'ye (*Güneş Tanrısı*) ulaşmak için Mısırlılar piramitleri inşa etmişler, tüm hayatlarını güneşe ve onun hareketlerine göre düzenlemişlerdir. Güneş ve gök cisimlerinin matematiksel kusursuzluğunu hayatlarını yöneten merkezi bir sistem olarak görmüşler ve uygulamışlardır. Günlük hayatı organize edebilmek için yöneticilere kutsiyet atfetmişler (*Tanrı-Kral*), devasa tapınaklar ve saraylar inşa etmişlerdir. Tüm bunları "mega-makine"nin inşasında kullanmışlardır (*21*).

Güç ve kusursuzluğun tek simgesi haline gelen Güneş, aynı zamanda birlik ve merkezileştirilmiş gücü de sembolize eder. Ayrıca ölçülebilir ve düzenli hareketler ile anlaşılabilir bir sistem oluşturulduğu için bunun dışında kalan her türlü nesne ya da birey etkisizleştirilip bir şekilde sistemin içine katılır. Merkezi güç ile "mega-makine"nin kuruluşu Avrupalılara dünyanın geri kalanını yönetip kontrol etme yetkinliğini verir (*25*). Mumford'a göre Kepler, Avrupalıların "Yeni Dünya"yı keşfettiği çağın üç ana özelliğini bünyesinde barındırmaktadır: Gezegenlerin Güneş'in çevresinde yaptıkları eliptik yörüngeyi keşfetmesi ile bilimsel yönünü, Güneş ve yıldızlara olan ve bunları kutsamaya yaklaşan hayranlığı ile dini yönünü ve son olarak da modern Batı teknolojisinin daha en ilkel zamanlarında bile Ay'a seyahati bu kadar gerçekçi bir şekilde anlatabilmesi ile de içinde bulunduğu çağın sınırsız teknolojik hayal gücünü temsil etmektedir (*45*).

Yaygın inanışa göre, Batıda bilim ve teknolojinin gelişmesi batıl inançların ve dinin boyunduruğu altından kurtulup dereceli olarak safi akılcı formların belirmesi şeklinde olmamıştır; gerçekte olan, aslında göründüğünden çok daha karmaşıktır (*Mitchell, 2006:5*) Rönesans'ı inceleyen pek çok bilim insanına göre yeni bilimsel çağ, sihir ve büyünün reddi ile değil, aksine doğaüstü güçler teorisine ve sihir uygulamasına olan ilgi ile başlamıştır (*5*).

David Livingstone'a göre, günümüzde bilim ve teknolojiye duyulan sonsuz inanç ve güvenin temelinde de "sihir" ve "simya" gibi doğaüstü ilimlere duyulan tarzda bir inanç vardır (*2015:15*). Hastalığımızın tedavisi için gittiğimiz doktorun işini nasıl yaptığını ve bizi iyileştirdiğini merak etmiyoruz; ama onun verdiği "sihir" içeren ilaçları alıyor ve talimatlarını da birebir yerine getiriyoruz. Üzerinden geçtiğimiz modern teknoloji harikası köprü nasıl yapılmış ya da bizi bulunduğumuz yerden çok uzaklara çabucak getiren uçak nasıl çalışıyor, diye merak etmiyoruz ama kendimizi sorgusuz sualsiz bu uzmanların elinden geçip hizmetimize sunulan teknolojik icatların işleyişine bırakıyoruz. Bir şeyin nasıl çalıştığını anlamadan onu bilen (*ya da yapan*) kişinin uzmanlığına güvenmek, onun üstünlüğünü tam anlamıyla kabul etmek demektir. Bu yüzden modern dönemde hastaları bir dokunuşla iyileştiren tıp doktoru ya da dağları delerek tüneller açan mühendis gibi "uzmanlar" ile birkaç yüzyıl öncesinde sihirli karışımlarla sıhhat veren şifacı ya da heykelleri canlandıran "sihirbazlar" arasında çok büyük bir fark yoktur.

Her iki durumda da genel toplum bu mucizelerin nasıl gerçekleştirildiğini bilmeden işi bilen uzmanlara tam anlamıyla güvenerek ve benzer bir şekilde hayranlık besleyerek bakmaktadır. David F. Noble'a göre faydalı sanatların (*modern teknoloji gibi*) gelişmesinde en önemli etken toplumun dini beklentileri olmuştur (*Livingstone, 2015:15*). Ve bu sebeple de sanıların aksine bilim ve din birbiriyle uyumsuz değildir, aksine birbirini besleyen geleneklerdir.

Din insanların "Biz kimiz?", "Nerden geliyoruz?", "Kendimizi kurtarabilmek için ne yapmalıyız?", "Dünya nasıl meydana geldi?", "Her şey nasıl ve neden başladı?" ve benzeri pek çok temel ve önemli sorusuna cevap verir ve (*ki bu soruların cevapları modern dinler öncesinde Antik Yunan, Mısır ve Sümer ve daha birçok kültürde de aranmaktaydı*) insanlara hayatlarını nasıl yaşamaları gerektiği konusunda yol gösterici pek çok bilgiyi sunmak-

la kalmayıp tüm kurallarına sorgusuz sualsiz uyulmasını bekler. Eğer bu kurallara uyulmazsa sonuç hem toplumun geneli hem de birey için iyi olmayacaktır.

Dini kuralları iyi bilen ve insanlara onlara uymaları konusunda yol gösteren din adamları, peygamberler, evliyalar ve azizler vardır ve bu insanların otoriteleri diğer "normal" insanlar tarafından sorgulanmaz. Kral ve padişah gibi yöneticiler ile toplumda otorite sahibi diğer kurum ve kişiler ise dine hizmet ettiklerini söyleyerek topluma sözlerini geçirirler. Ortaçağ ve öncesinde dinin bu her türlü yetkiye sahip konumunu günümüz Batı medeniyetinde (*ve Batı'yı örnek alan bizim gibi gelişmekte olan doğu toplumları da kısmen buna dahil edilebilir*) bilim ve teknoloji almıştır, yani teknoloji ve bilim Batı medeniyetinin yeni dini olmuştur (*Stahl, 2001:8*).

Din ve bilim-teknoloji, yarattıkları sistemin sürdürülebilmesi için herkesin kayıtsız şartsız güvenini talep edip tüm kurallarına uyulmasını beklerler. Gerçeğe ulaşabilmede tek yolun kendilerinden geçtiğinin ve buyruklarına uymayanların kayba uğrayacağının altını çizerler. Örneğin bir rahip, imam ya da papaz size eğer dini buyruklara uymazsanız cezalandırılacağınızı söyler ve riayet etmeniz için telkinde bulunur ya da ilahi dinlerin yaygınlaşması öncesinde büyücü-şifacı size bazı maddeleri kullanmanızı ve bazılarından kaçınmanızı tavsiye eder ve siz de neden diye sormayıp bu "uzmanların" dediklerini uygularsınız.

Aynı şekilde bugün bir doktora tedavi için gittiğinizde verdiği ilaçları, içeriğindeki "sihre" ulaşmak için sormadan kullanırsınız ya da toplumsal gelişme için teknolojiye daha çok yatırım yapılması, örneğin okulda çocuklara teknoloji okur-yazarlığının kazandırılması için eğitim verilmesi gerektiğini söyleyen bir politikacıyı desteklersiniz (*Stahl, 2001:20*). Her iki kurum (*din ve bilim-teknoloji*) da öznelerinden tam mutabakat bekler; çünkü yalnızca bu sayede refaha erebileceklerini belirtir. Stahl, "Tek-

noloji bir sihirdir" demektedir; çünkü teknoloji, tıpkı dini öğretilerin yarattığı din adamı-peygamber ya da sihirbaz gibi işlerin nasıl yürüdüğünü bilen "uzmanlar" yaratır (*19*).

Ortaçağ ve daha öncesinde Avrupa'da toplumun ortak amacı, Tanrı'ya hizmet ederek yaşayıp öldükten sonra huzur ve refaha ermekti ve yöneticiler (*krallar ve feodal beyler*) de bu ideolojinin propagandasını yaparak iktidarlarını sürdürüyorlardı; fakat teknoloji ve bilime verilen önem ile toplumsal anlayışın değişmesi sonucunda "sürekli ilerleme sağlamak" ve diğer topluluklardan geri düşmeden daimî olarak gelişme kaydetmek (*ki teknolojinin değişmez düsturu budur*) ülkelerin genel hedefi olmuştur (*18-20*). Bu "sürekli ilerleme sağlamak" hali devlet, hükümet, basın, iş örgütleri ve benzeri pek çok toplumsal kurum tarafından desteklenen bir olgudur (19).

3 - Modern Teknoloji ve Tekillik (*Singülerite*)

Doğa üzerinde hüküm kurabilmek için öncelikle onu çok iyi anlamak gerekir. Hem büyük evreni (*Dünya, Güneş, diğer gezegenler*) hem de küçük evreni (*insanlar, hayvanlar, bitkiler*) tüm bileşenleri ile ve bir bütün halinde çözümleyip insanlık için en faydalı hale getirmek transhümanizmin hedeflerinden biridir. Transhümanistler ölümün var oluşumuzun sonu olmaması gerektiği kanısındadırlar ve bu yüzden de insan vücudunun ve beyninin kusurlu yapısının modern bilim ve teknoloji ile değiştirilip güçlendirilebileceğine inanırlar. Bu akımın öncülerinden Nick Bostrom'a göre transhümanizm, hümanizmin bir uzantısıdır (*2003:4*). Hümanizm rasyonel düşünce, özgürlük, hoşgörü, demokrasi ve toplumdaki tüm bireylerin birbirlerine eşit derecede saygı duyması ile insanların hayatının kolaylaşacağını savunur. Transhümanizm ise buna tamamıyla katılır; fakat üzerine şu eklemeyi yapar: İnsanların daha da iyi olma potansiyeli vardır (*4*).

Dış dünyayı ve yaşadığımız şartları nasıl değiştirebiliyorsak kendimizi yani insan vücudunun yapısını da değiştirebiliriz.

Bunu yaparken de eğitim ve kültürel gelişim gibi geleneksel yöntemlerle kendimizi sınırlandırmak zorunda değiliz, teknolojinin tüm nimetlerinden faydalanıp kendimizi geliştirebiliriz ve en sonunda bazılarının "insan" diye sınıflandırmaktan kaçınabileceği varlıklar haline gelebiliriz (*4*). Bostrom bizi insan yapan şeyin kalbimiz, kanımız gibi insan biyolojisi ile ilgili şeyler değil, hayattaki hedeflerimiz, isteklerimiz ve ümitlerimiz olduğunu belirtiyor. Transhümanistler, insanın kendi hayatını kendi istekleri doğrultusunda değiştirme özgürlüğünün olması ve bireyin kendi hayatına ne olacağı konusunda tek kararı veren otorite olması gerektiğine inanırlar. Ölüm de tıpkı yaşam gibi bireyin kontrolü altında olmalı ve yaşama hakkı kimsenin elinden her ne sebeple olursa olsun alınmamalıdır.

Michael R. Rose'a göre ölümsüzlük, hayatta kalma ve çoğalma oranları ile ölçülebilir bir kavramdır (*2004:18*). İnsan dahil, yaşayan tüm organizmalarda genetik materyali içeren ve böylece soyun devam etmesini sağlayan hücre gruplarına "gamet" yani üreme hücresi denir. Gametler sayesinde tüm canlılar genetik materyalini dışarıdan gelecek tehlikelerden koruyup kendilerini sonsuz kere kopyalayabilirler.[36] Yaşlanmak ile ölmek birbirinden farklı kavramlardır, yaşlılığın sonu elbette ölümdür ancak yaşlanmadan ölen canlılar da vardır. Örneğin deniz anemonu ile hidra yaşlanmazlar ancak yine de ölürler (*21*). Organizmalar yaşamları boyunca 3 evreden geçerler: gençlik, yaşlılık ve yaşlılık sonrası (*22*). Çoğunlukla "yaşlılık" evresinde ölürler ancak bu evreyi geçebilirlerse süresiz olarak yaşayabilirler.[37]

Yapılan deneylerde meyve sineği gibi daha basit organizmalarda yaşlanmayı durdurup ileri yaşa ulaşmadan ölümsüzlüğe

---

[36] "Hayat sonsuza dek devam edebilir." (Michael R. Rose, 2004:20)

[37] "Yaşlanma evresinden geçen türler önce yaşlanırlar ve sonrasında ölümsüz olurlar." (Michael R. Rose, 22)

ulaşmanın mümkün olabileceği görülmüştür (*24*). Bu sayede ölümsüzlüğe birey biyolojik olarak daha sağlam bir yapıdayken ulaşmanın yolu bulunabilir; ancak bu tür bir değişimin insan gibi karmaşık bir canlıda meydana gelebilmesi için daha çok zamana ve çabaya ihtiyaç vardır (*25*).

"Anti-aging" yani yaşlanma karşıtı tedavilerde en nihai amaç insanlar yaşlandıkça ortaya çıkan moleküler ve hücresel değişikliklerin yaşandığı süreci tersine döndürebilecek ve yaşlanmanın tekrarlamasını engellemek için hücrelerin genetik yapısını değiştirecek, ortaçağda yaşamış simyacıların "Gençlik İksiri" olarak adlandırdıkları o mucizevi bileşimi yaratabilmektir (*João Pedro de Magalhães, 2001:55*).

Yaşlanma bir hastalıktır ve tedavi edilmelidir. Tanım olarak hastalık "vücutta zaman içinde meydana gelen ve rahatsızlık, acı, ağrı ve hatta ölüm ile sonuçlanan bir değişikliktir" (*48*). Bu açıdan bakıldığında yaşlanma için şu anki mevcut teknoloji ile tedavi edilemeyen ölümcül bir hastalık denebilir.

Terapiler, yaşlanmanın getirdiği bu değişiklikleri ya ameliyat gibi büyük ölçekli bir müdahale ile ya da gerekli bilgiyi aşı ya da ilaç gibi bir vektör ile vücuda taşıyarak geciktirmek, durdurmak ya da geri çevirmek için yapılmaktadır (*48*). Örneğin penisilin enjeksiyonu vücuda bakteriyel duvarın açılması talimatını veren bilgi vektörlerini yollar, ağrı kesiciler de ağrı sinyallerini beyne taşıyan nöronlara durmaları emrini verir (*48*).

Aşı ve ilaç gibi tedaviler vücuda bunun gibi çeşitli talimatları veren bilgi vektörlerini kullanır. Yaşlılık da tıpkı diğer hastalıklar gibi aynı prensipten yola çıkılarak tedavi edilebilir. Yaşlılık, hücrelerde meydana gelen hasar sonucunda ortaya çıkar ve bu hasarlar genetik mühendislik ile geri çevrilebilir (*49*). Yaşlılığı ortadan kaldırmak için şu 3 adım takip edilmelidir:

(1) Hasarlı ya da hareketsiz molekül ve hücreleri ortadan kaldırma,

2) bazı molekül ve hücrelere onarım ya da değiştirme gibi yöntemlerle tekrar işlev kazandırma,

(3) yaşlanma sürecinin tekrarlamaması için genetik programlamayı değiştirme (*49*).

Yapılan tedavilerin yaşlılığı gerçek anlamda ortadan kaldırabilmesi için insanın genetik yapısının değiştirilmesi gerekir ve bu problemi çözmek için de en umut verici teknolojiler şunlardır: Gen tedavisi, hücre ve özellikle kök hücre tedavisi, tedavi amaçlı klonlama ve moleküler nanoteknoloji (*50*). Gen tedavisi vücuda yardımcı olacak genlerin aşılanmasıdır (*Magalhães, 50*). Yapılan deneylerde yaşlanmayı durduracak genlerin virüslere ya da bakterilere yüklenip vücuda aşılanması ile çeşitli organlarda yaşlanma durdurulabilmiştir; ancak aşı yoluyla verilebilecek virüs ve bakterilerin gen taşıma kapasitesi düşük olduğu için bu biraz yetersiz kalacaktır (*51*). Uygulanabilir bir başka yöntem de hücre tedavisidir ki işlev alanı bakımından çok daha geniştir (*52*). Hücre tedavisinde hasarlı (*yani hastalığa sebep olan*) hücreler çıkartılıp bozuklukları giderilip vücuda tekrar enjekte edilir (*52*). Kök hücre tedavisi özellikle umut vericidir; çünkü, bilindiği üzere kök hücreler vücutta her hücrenin şeklini alabilir.

Teoride ihtiyaca göre bu hücrelerin genetiğini değiştirip hasarlı doku ya da organlara yerleştirmek ve yaşlanma ile ilgili hastalıkların tedavisinde kullanmak mümkündür (*52*). Moleküler nanoteknoloji ise teoride daha kesin ve olumlu sonuçlar vermesi muhtemel bir alandır. Magalhães'e göre hayatına "tek bir hücre olarak başlayan insan trilyonlarca mikroskobik bileşenden oluşan ve kendi kendini kuran bir makinedir" (*53*). Bir insanda yaklaşık $7x10^{27}$ atom bulunur ve her bir atom bu devasa makinenin işleyişinde önemli bir yer tutar (*53*). Nanoteknoloji ile teoride, yaşlandıkça meydana gelen hasarı ve diğer kimyasal reaksiyonları geri çevirerek yaşlanma sürecini tersine çevirebi-

lecek kapasitede kimyasal reaksiyonları yönetebilecek "nano" (*yani herhangi bir birimin milyarda biri*) ölçekte yapılar oluşturulabilir (*54*).

Tüm bu bahsedilen teknolojiler dışarıdan bakan birisi için çok soyut ve kafa karıştırıcı gözükebilir, o yüzden varoluşun ya da yaratılışın en temeline inerek tüm bu süreçleri incelemek gerekir. Evrime göre, dünyada hayat başlangıçta yalnızca tek hücreli canlılardan oluşmaktaydı (*Michael D. West, 2004:64*). Kendi genetik materyallerini taşıyan bu hücreler sonsuz sayıda bölünüp kendi kendilerini çoğalttılar ve bu sayede bir bakıma ölümsüzdüler (*65*). Sürekli olarak kendi genetik materyallerini kopyaladılar ve beslenme yetersizliği ya da kaza gibi çeşitli dış sebeplerden ötürü ölene kadar hiç yaşlanmadan var olmaya devam ettiler (*65*). Fakat gelişimlerinin herhangi bir evresinde bir şeyler değişti ve üreme ile ilgili hücrelerin yanı sıra somatik (*bedensel*) hücreler de oluşturmaya başladılar. A. Weismann'ın hücre teorisine göre, bu ilkel hücreli yapıdaki canlılar somatik hücre oluşturarak "kendileri gibi diğer organizmalar yaratma yeteneklerini kaybettiler" ve bu sayede "hücre tipinde özelleşme" meydana geldi (*66*).

Sonuç olarak, organizma, çevresindeki diğer organizmalar ile rekabet konusunda daha iyi hale geldi; fakat eş zamanlı olarak kendi kendini üretme yeteneğini kaybetti ve en sonunda "ölüm" kavramı belirdi (*66*). Tek hücreli canlılar üreme hücreleri ile birlikte somatik hücreler de oluşturmaya başlayınca ölümsüzlüklerini kaybettiler. Çünkü somatik hücreler çoğaltılamazlar ve öldüklerinde tamamen yok olurlar. Sadece üreme hücreleri (*gametler*) genetik materyallerini bir sonraki nesle aktarma kapasitesine sahiptir ve somatik hücreler kendilerini çoğaltma kapasitesine sahip olmadıkları için dağılıp yok olmaya mahkûmdur (*67*). Zamanla somatik hücreler arasında işbölümü başlamış ve bu hücrelerden doku ve organlar oluşmuş, bu sebeple de organizmaların yapısı çok daha karmaşık hale gelmiş-

tir. Böyle olunca, organizmanın büyük bir kısmını çoğaltma gücü kaybolmuş ve kendi kendini çoğaltma işlevi sadece üreme hücrelerinde yoğunlaşmıştır (*68*).

Vücudumuzu düşünelim: Pek çok değişik dokuya ve karmaşık yapılarda organlara sahibiz. Vücudumuzdaki herhangi bir organ hasar gördüğünde dışarıdan destek almadan sadece bir noktaya kadar kendi kendini yenileyebiliyor. Örneğin derimizin bir parçası kopsa deri kendini zaman içinde yeniliyor ama elimiz ya da kolumuz gibi uzuvlarımız kopsa ya da kalp, akciğer, böbrek gibi hayati bir organımız hasar görse vücudumuz hücre yenileme kapasitesi ile kendi kendini bir yere kadar iyileştirebiliyor. Hatta mevcut tıbbi imkânlar da gene belirli bir yere kadar bize bu konuda yardımcı olabiliyor. Ölmesek de ölümü sadece geciktiriyoruz. Sonuç olarak, ölürsek bizden geriye kalabilecek tek şey gametler (*üreme hücrelerimiz*) ile meydana gelen ve bizimle benzer genetik materyali taşıyan çocuklarımız oluyor.

Gametler sayesinde oluşan çocuklar, ebeveyninin genetik materyalini % 50 anneden ve % 50 babadan aldıkları için, hiçbir bireyin tam kopyası değildirler. Ancak genetik materyalin başka nesillere taşınarak da olsa ortadan kalkmamasını sağladıkları için gametler pek çok canlı için ölümsüzlüğün devam etmesi anlamına gelir. Başka bir deyişle gametler ölümsüz iken somatik (*bedensel*) hücreler ölüme mahkûmdur. Gametler bu ölümsüzlüklerini "telomeraz" isimli bir enzimden alırlar. Telomeraz enzimi, "kromozomun uçlarındaki yaşlanma saatini geri çevirir" bu yüzden bu enzim için "ölümsüzlük geni" de denmektedir (*69*). Telomeraz enziminin bu özelliği laboratuvar ortamında hücre kültürleri üzerinde test edilmiş ve önemli sonuçlar alınmıştır fakat işleyişi somatik hücreler için tam anlamıyla mükemmelleştirilememiştir (*70*).

Tedavi amaçlı klonlama denilen bir yöntem ile kısa vadede çok daha olumlu sonuçlar alınabilir durumdadır (*West, 70*). Bir

yumurta hücresinin (*ki yumurta hücresi bir gamettir*) çekirdeği alınarak somatik bir hücreye taşınabilir ve bu sayede embriyonik kök hücre oluşturulur (*71*). Bu sayede sözkonusu hücre vücudun herhangi bir kısmı olabilir ve vücuda nakledildiğinde halihazırda vücut ile aynı genetik yapıda olduğu için bağışıklık sistemi tarafından reddedilmeyecek ve taşındığı vücut kısmı tamamen yenilenecektir (*72*). Bu işleme "tedavi amaçlı klonlama" denmektedir ve bu yöntem sayesinde herhangi bir insanın yaşlanma ya da başka sebeplerle hasar görmüş vücut parçaları (*organ ya da dokular*) laboratuvar ortamında baştan yaratılıp kişiye nakil edilebilecek ve kişi hep genç kalacaktır (*73*).

İnsanın ölümsüzlüğe ulaşma çabalarında yardım edebilecek bir diğer yöntem de "moleküler nanoteknoloji"dir. Biyoteknoloji ve nanoteknolojinin birleşimi ile "nano-tıp" kavramı geliştirilmiştir. Robert Freitas Jr.'a göre nano-tıp "moleküler araç-gereç ve insan vücudu ile ilgili moleküler düzeyde bilgiler kullanarak insan sağlığının geliştirilmesi ve korunmasıdır" (*77*). Tıbbi amaçla kullanılacak "nano-robotlar" ile hücre içinde amaca göre belirli düzeltmeler yapabilecek ve biyolojik ölümün sebeplerini ortadan kaldırabileceğiz (*77*). Nano-tıbbın amacı hücrelerde hastalıkları ya da bozuklukları ortadan kaldırabilecek nano-robotlar geliştirerek insan vücudunda moleküler düzeyde onarım gerçekleştirebilmektir. Bu nano-robotlar kan hücrelerinden bile daha küçük olacakları için damarlarda rahatlıkla hareket edip çalışabileceklerdir. Bu küçük robotlar tasarlanma amaçlarına uygun olarak çalışıp arzu edilen değişiklikleri gerçekleştirecek ve yapılarındaki dahili bilgisayarlar sayesinde kendilerini yaratan bilim insanlarının komutlarını uygulayacaklardır (*78*).

Nanoteknoloji uzmanı bilim adamı Robert Freitas Jr., 1998 yılında ilk defa böyle bir nano-robot tasarlamıştır (*81*). Freitas'a göre 3 tip nano-robot vardır: (1) Respirocyte nano-robotlar, (2) Microbivore nano-robotlar, (3) Chromallocyte nano-robotlar.

Respirocyte için oksijen taşıyan nano-robotlar ya da yapay kırmızı kan hücreleri denebilir. Kırmızı kan hücreleri gibi davranırlar, yani kan dolaşım yollarında oksijen ve karbondioksit taşırlar. Normal kan hücrelerine göre yüzlerce kat daha fazla oksijen molekülü taşıyabilirler (*81*). Acil bir durumda, mesela kalp krizi ya da karbonmonoksit zehirlenmesi gibi durumlarda beyne oksijen gitmezken 5 mililitrelik bir respirocyte enjeksiyonunun hastaya verilmesi kesinlikle hayat kurtarıcı olacaktır (*82*).

Vücuda enjekte edilen respirocyte nano-robotlar küçük boyutları sayesinde kan dolaşım yolunda hiçbir engele takılmaksızın kolaylıkla hareket edebilecek ve dokulara o anda alamadıkları oksijeni vererek hastayı anında hayata döndürebilecektir. Performansını artırmak isteyen atletler aldıkları bir "respirocyte" iğnesi ile son hızda 12 dakikaya kadar hiç durmadan koşabilecek ya da sağlıklı olan her insan gene aynı iğneyi kullanarak artırılmış ciğer kapasitesi ile suyun dibinde dört saate kadar kalabilecektir (*82*). Freitas'ın tasarladığı ikinci nano-robota "microbivore" adını vermiştir (*83*). Microbivore nano-robotlar, yapay beyaz kan hücreleridir. Beyaz kan hücreleri "kan dolaşımına giren mikrobik istilacıları soğurup öğüterek yok ederler" ve microbivore nano-robotlar da aynı görevi üstlenir fakat normal kan hücrelerine göre "bu işi çok daha hızlı, daha güvenilir bir şekilde ve insan kontrolünde gerçekleştirirler." (*83*)

Microbivore nano-robotlar insan vücudundaki zararlı mikropları normal beyaz kan hücrelerinden çok daha hızlı ve verimli bir şekilde bulup öğüterek enzimlere çevirebilirler (*84*). Freitas microbivore nano-robotlar yerine şu anda kullandığımız ilaçları kıyaslayarak şöyle demiştir:

"Antibiyotikler ile desteklendikleri zamanlarda bile vücudumuzdaki normal beyaz kan hücrelerinin kan dolaşım sistemindeki bakteri ve mikropları tamamen temizleyebilmesi haftalar, hatta bazen aylar sürmektedir. Buna kıyasla tek bir terabot

(*1 trilyon mikronluk*) dozda microbivore aşısı ile kandaki patojenleri birkaç dakikalık ya da saatlik bir sürede tamamen ortadan kaldırılabilir. Microbivore nano-robotlar, normal akyuvarlardan yaklaşık 1000 kat daha hızlı çalışabilir. Aynı zaman aralığında eşit miktardaki normal beyaz kan hücrelerinin öğütebileceğinden 100 kat daha fazla mikrobik materyali öğütebilirler." (*85*)

Freitas, tasarladığı üçüncü nano-robot türüne "chromallocyte" adını vermiştir. Chromallocyte nano-robotlar, kromozom değişim tedavisinde kullanılabilir (*86*). Hastalıkların sebepleri ya dışarıdan gelen mikrobik canlılar ya da kromozomdaki genetik bozukluklardır (*85*). Eğer bozuk kromozomların düzeltilmiş halleri nano-ölçekli laboratuvar ortamında yaratılabilirse, bu düzgün çalışan kromozomlar chromallocyte nano-robotlar ile bozuk kromozomlara iletilip değiştirilebilir ve böylelikle hastalık ve hatta yaşlanmaya sebep olan bozuk genler bile onarılabilir (*85*). Tüm bu nano-robotlar (*respirocyte, microbivore ve chromallocyte*) sayesinde vücudumuzda hastalıklara, yaşlanmaya ve en sonunda ölüme sebep olan patojenler ve bozuk genler ortadan kaldırılacak ve insan ömrü hayallerimizin ötesinde uzayabilecek (*86*). Her ne kadar bu nano-robotların tam kapsamlı teorik tasarımları yapılamamış ve uygulamaya dökülecek teknoloji mevcut olmasa da Freitas'a göre önümüzdeki yıllarda hücre onarım alanında daha da çok yol kat edilecektir (*87*).

İnsanların ölümsüzlüğü arayışında bir diğer yöntem Türkçede "kriyoniks" adı verilen yöntemdir. "Canlı dondurma bilimi" de diyebileceğimiz kriyoniks, yasal olarak ölmüş sayılan insanların (*örneğin beyin ölümü gerçekleşen ya da kalbi tamamen duran ve tekrar canlandırılamayan*), gelecekte bir gün ölümlerine sebebiyet veren hastalıkların tedavisinin bulunup kendilerinin yeniden canlandırılabileceği umuduyla vücutlarının dondurulması işlemidir (*McKie, 2002*). Bu işlem ile dondurulmuş insanları yeniden canlandıracak teknoloji şu anda mevcut değil; fakat cesetleri dondurulan insanlar gelecekte -*teknoloji bunu mümkün kıl-*

dığında- uyandırılmak ve yeniden hayata döndürülmek istedikleri için bu yöntemi seçiyorlar (*Bostrom, 2003:16*).

Öncelikle ölen ve öldükten sonra dondurulmak isteyen kişinin vücudu eksi 196 santigrat derecede sıvı nitrojene batırılıp dondurulur. Bu işlem sırasında hücrelere büyük ölçüde hasar gelir ancak dondurma biliminde önemli olan hayati işlevlerin değil hayati yapıların ve özellikle beyin gibi yapısal verilerin toplandığı organların özelliklerinin korunmasıdır (*16*). Dondurularak vücutları saklanan insanlar için kesinlikle ölümü yendikleri söylenemez; çünkü ileride bu insanların yeniden canlandırılacakları da garanti değildir ama onlar için bir umut daima vardır ki bu işlemin gerçekleştirilmesini istemişlerdir (*16*).

Yaşlanma karşıtı tedaviler konusunda uzman bir biyomedikal araştırmacı olan Aubrey de Grey'e göre, canlı dondurma biliminin yöntemleri ile vücutları saklanan insanlar için öldükleri andaki halleriyle gelecek nesiller tarafından yeniden canlandırılmak mümkün olmayacaktır; çünkü insan vücudu o anki haliyle yağ ve doku kitlesinden öte bir şey değildir (*40*). Bu yüzden eğer bu insanlar yeniden canlandırılacaksa, bedenen değil sadece bilinç seviyesinde canlandırılacaklardır (*41*). Gelecekte MRI tarama yönteminin şimdikinden çok daha fazla gelişmesi ile bir insanın beyninin taranıp nöronlarda saklanan tüm bilgilerin bilgisayar ortamına aktarılması ile sözkonusu kişi sanal ortamda yeniden hayat bulabilecektir (*41*).

Transhümanistlerin büyük bir kısmı, "mind-uploading" ya da insan beyninin sanal ortama yüklenmesi ile ölümsüzlüğe ulaşılabileceğine inanmaktadır (*Bostrom, 2003:18*).

Akıl bir bilgisayar yazılımı, beyin ve kafatası da bilgisayar donanımı olarak düşünülür.[38] Beyindeki bilgilerin nöronlarda depoladığı düşünülürse bu nöronların tümünün çok gelişmiş

[38] https://futurism.com/becoming-immortal-the-future-of-brain-augmentation-and-uploaded-consciousness

bir MRI tarama yöntemi ile elektronik ortama aktarılması ile her düşünce ve anı (*kısa süreli hafıza hariç*) sanal olarak depolanabilir (*de Grey, 2004:40*). Bu teknoloji elbette şu anda mümkün değildir; ancak gerçekleştiğinde insan fiziksel olarak ölse bile sanal ortamda sonsuza kadar var olmaya devam edecektir (*42*). Sanal ortamdaki kopya ile etten ve kemikten olan insanın aynı kişi mi olacağı tartışması uzun süredir devam etmekte ve sanal ortamda birden fazla kopya olması durumunda hangisinin gerçekten beyni yüklenen kişi olduğunun bilinemeyeceği gibi sorunlar da ortaya çıkmaktadır (*Bostrom, 2003:18*).

Bazılarına göre ise sanal ortama yüklenen beyin, orijinalinin sadece bir kopyasıdır ve bu kopya bilinci yansıtmaz.[39] İnsan bilincini etkileyen pek çok faktör vardır ve bu bilinç vücudun geri kalanından bağımsız olarak düşünülemez. Örneğin, beynin tüm nöronları elektronik ortama aktarıldığında ortaya çıkan bilinç orijinalinden bağımsız mı olacak yoksa birebir aynı şekilde mi işleyecek konusu henüz açıklığa kavuşmamıştır. İnsan bilinci ile ilgili nörologların hâlâ çözemediği pek çok nokta varken ve bilinci oluşturan tüm parçaların yeri ve fonksiyonu tam olarak bilinmiyorken, beyin yüklemesi ile kişi fiziksel olarak yok olsa da sanal ortamda gerçekten var olmaya devam edecek mi sorusu ne yazık ki cevaplanamaz.

[39] http://www.euvolution.com/prometheism-transhumanism-posthumanism/mind-uploading-wont-lead-to-immortality-life-2-0-2/.

Burcu Öztürk

Aklın İsyanı: Kriyonik Ölüm Ya Da Modern Mumyalama

İnsanlığın geleceğine dair farklı seçenekler sunan XXI. yüzyıl, ileri teknoloji aracılığıyla insan zihninin sınırlarını zorlamaya başlamıştır. Bu zorlamaların oluşmasının temelinde, durdurulamaz teknolojik gelişmeler yer almaktadır. İnsan zihnini kontrol altına alabilmek insanoğlunu şaşırtmışken, yaşanan gelişmeler aracılığıyla artık transhümanizm konusu adından sıkça söz ettirmektedir. Bu alan, teknoloji ve bilimden faydalanarak yaşlanma ve hastalanma benzeri istenmeyen durumların ortadan kaldırılması gibi farklı hedefleri amaçlamaktadır (*Bilgen; 2014:https://www.medikalakademi.com.tr/biyoteknoloji-ve-insan-haklari-transhuemanizm-hukuk-alanina-nasil-girdi/*).[40]

Kuşkusuz insanoğlu dünya ile ilk buluştuğu andan itibaren bir gerçeklik ile karşı karşıyadır: Ölüm! İnsanoğlu nasıl yaşamın olduğunu biliyorsa bir gün bu hayatın ölümle son bulacağının da farkında. Fakat Lokman Hekim'den bu yana insanlar ölümsüzlüğü bulmak için çabalamakta değil midir! Bir iksir, bir ilaç, bir yöntem bularak sonsuzluğa ulaşmak hedeflenmemekte midir! Dolayısıyla geçmişten günümüze hâlâ ölümsüzlük için uğraşılmaktadır.

Her canlı için kaçınılmaz bir son olan ölüm yaşanan günlerin, ayların, yılların bir sonudur. Dolayısıyla ne ile karşılaşacağını bilemeyen insanoğlu bu olgudan korkmaktadır. Çünkü ölüm sadece bir kavram olarak algılanabilmektedir. "Ya hastaysam" korkusuyla doktora gitmekten kaçınmak gibi "ölüm" ke-

[40] Erişim: 24.01.2019

limesi de çok kullanılmamaya çalışılarak bu durum bertaraf edilmeye çalışılmaktadır. Oysaki ölüm fizyolojik bir olaydır. Tıpkı doğum gibi, yaşam gibi. Maalesef ölüm ve ölüm korkusu onca gelişmişliğe rağmen günümüz insanının çaresini bulamadığı bir olgudur (*Karaca; 1999:12*).

Bazı dönemlerde yaşanan ölüm korkusu insanoğlunu ölüme karşı gelmeye ve ölümü yok etmeye çalışmaya zorlamıştır. Ölüm ve sonrası ile ilgili farklı inançlar, insanoğlunun düzenlediği cenaze merasimlerinden mezarların şekillenmesine kadar birçok alanı etkilemiştir. Bunun en güzel örneği, her çağda ve her kültürde farklılık gösteren uygulamalardan bir tanesi olan, cesedin muhafazasını sağlayan mumyalama işlemidir. Bu durumda sorulması gereken soru, insan neden öldüğüne inandığı ve artık yaşamayacağını bildiği bir canlıyı koruma altına almak istemekte ve bedenin çürümesinin önüne geçmektedir... Bu mumyalama işleminin temelinde aslında ölüm karşısında duyulan korku yer almaktadır. Çünkü belirsizlik, acı, yalnızlık, bedeni kaybetme gibi durumlar kişinin ölüm korkusuna yol açmaktadır (*Yıldız; 2006:46*).

Mumyalama işleminde, mumyanın insan vücudu şeklini koruyabilmesi için keten şeritler ile sıkıca sarılması gerekmektedir. Hatta vücudun biçiminin bozulacağı yerlere tampon konularak bu durumun önüne geçilmeye çalışılmaktadır. Dolayısıyla cesedi düzgün bir şekilde muhafaza etmenin gerekliliği, yapılan bu işlemler ile dikkat çekmektedir. Farklı dayanaklara göre tercih edilen mumyalama işleminin temelinde aslında ölüme karşı duyulan üzüntü, cesedin sağlam görünmesini sağlayarak bu üzüntüyü en aza indirme, cesedin bozulmasını engelleme ve cesedin en azından bir süre daha zihinlerde canlıymış gibi düşünülmesini sağlayarak avunma hissi yatmaktadır.

En çok Mısır'da uygulanan mumyalama işlemi, aslında insanların sonsuza kadar yaşama duygularına sahip olduğunu

göstermektedir. Öyle ki insanların mezarlarına değerli eşyaların, kılık-kıyafetlerinin konulmasının sebebinin temelinde de bu durum yatmaktadır. Dolayısıyla cesedin bütünlüğünü ve şeklini korumak için mumyalama işlemi tercih edilmekte ve ölülere bu şekilde saygı gösterildiği düşünülmektedir. Kısaca, ruhu bedenden ayrılan ceset, etini koruyarak bir gün yeniden hayata döndüğünde herhangi bir sorun ile karşılaşmayacaktır. Çünkü mumyalanan bedenin muhafaza edildiği tabutun "sihirli koruma" sağladığı düşünülmektedir.

Mumyalama işleminin çıkışına baktığımızda... Hristiyan inancında ruhun cennete yükseldiğine ve cansız bedenin parçalandığına inanılmaktadır; eski Mısırlılar için ise bedeni olmayan bir yaşam mümkün değildir. Çünkü Tanrı Ba tahrip olmuş bir bedeni tanıyamayacaktır. Bu nedenle vücudun parçalanmaması için mumyalama işlemi geliştirilmek zorunda kalınmıştır (*Graf; 2010:453*). Çünkü Mısırlılar için gerçek hayat ölümden sonra başlamaktadır. Bu yüzden bedenin çürümeye karşı korunması gerekmektedir. Yüzyıllar boyunca mumyalama tekniği bu nedenle sürekli olarak geliştirilmiştir. Mumyalama işleminden sonra bu kişiler mezarlarına getirilir ve büyülü ayinler ile diğer taraf için hazırlanırlar (*Raden; 2003:7*). Özellikle eski dönemlerde zengin ve Mısır için önemli olan kişiler ve aileleri arasında mumyalama işlemi çok yaygın bir şekilde uygulanmıştır (*Gerken&Prüß; 2002:49*).

Şu an bile Mısır mumyaları modern popüler kültürün ortak bir motifidir. Özellikle Mısır'daki hayat şartları ve hastalıkların araştırılmasında mumyalar temel kaynak oluşturmaktadır (*Schneider; 2010:81*). Günümüze baktığımızda ise insanlar ölümsüzlüğe ulaşmak için bu yolda zekâ seviyesini artırarak yeni yöntemler uygulamayı denemektedir. Böylece bulunduğu durumdan (*hümanizm*) üst bir seviyeye (*transhümanizm*) ulaşacaktır. Bu durum insanoğlunun bir nevi dönüşümüdür. Dolayısıyla insanoğlunun çare aradığı durumlardan olan ölüme karşı yaklaşım

hiçbir zaman değişmemiştir. Eski çağlardan beri bu durumdan uzaklaşmak için çabalandığı dikkat çekmektedir. Eskiden mumyalama ile cesedin bozulması önlenip sağlam kalması sağlanmaya çalışılırken, günümüzde kriyonik ölüm ile insanlar kendilerini dondurmakta ve bir gün çaresiz hastalıklarına çare bulunursa hayata yeniden döndürülerek hastalıklarından kurtulup kaldıkları yerden mücadelelerine devam etmeyi istemektedir. Aslında mumyalama yöntemi ile kıyaslandığında kriyonik ölüm de aynı şeyi hedeflemektedir.

Kryos (κρύος)[41] Yunanca "soğuk" anlamına gelmektedir. Yani modern tıp tarafından hastalığına çare bulunamayan ya da ölen insanların bedenleri soğumadan cesetlerinin çok düşük sıcaklıkta saklanması işlemi ise kriyonik olarak adlandırılmaktadır. Soğukta saklanan bedenlerin bulundukları yeri nitelemek adına bu kelimenin tercih edildiğini söylemek mümkündür. Mumyalama ile kıyaslandığında aralarında benzerlik yok mudur? Her iki durumda da ceset sağlam kalmamakta mıdır? Ya da her iki durumda da ceset muhafaza edilmemekte midir? Örneğin mumyalanan insanlar inançları gereği tekrar dirilecekleri zaman sağlam olmayı hedeflerken, kriyonik olarak dondurulan insanlar ise teknolojik gelişmeler sayesinde ileride tekrar hayata döndürülebileceklerini düşünmektedirler (*https://limenya.com /oldukten-sonra-dondurulmak/*). Fakat insan ömrünü mevcut sınırlarının ötesine uzatmak için iyi nedenler var mıdır? Bunun için olası bir neden olarak ölümün kötü olduğu söylenebilir ve ölüm kötü olduğundan kesinlikle hayatta kalarak ölmekten kaçınılması gerektiği vurgusu yapılabilir (*Minerva; 2018:49*).

Bedeni dondurulmuş bir insanın hayata tekrar döndürüldüğü düşünüldüğünde, yaşamına kaldığı yerden devam edeceğini düşünmek imkânsızdır. Çünkü "çözülmüş bir bireyin uzun kriyonik uykularını önemli ölçüde bir bilgi kaybıyla sona erdi-

[41] Bkz. https://www.dict.com/yunanca-turkce/kryos (Erişim: 30.01.2019)

rebileceği düşünülebilir, böylece bizi insanlar olarak tanımlayan hatıralar büyük ölçüde kaybolur" (*Doyle; 2018:124*). Dolayısıyla kaybedilmiş bir hafıza böyle bir durumu insanın bilerek ve isteyerek tercih ettiğini ne ölçüde hatırlatabilir? Ya da insan tanıdığı kimsenin olmadığı bir çağa tekrar gözlerini açtığında mutlu olabilir mi? Bu soruları çoğaltmak mümkündür; çünkü olası bir durumda ne ile karşılaşılacağı bilinmemektedir. Aslında bu durum bir nevi ölümden sonrasını da çağrıştırmaktadır. Nasıl ki ölüm esnasında insan neler olacağını bilemiyorsa ve ölümden sonrası hakkında bir bilgisi yoksa, kriyonik bedenin tekrardan hayata döneceği günde de neler yaşanacağı hakkında herhangi bir bilgisi yoktur. Fakat "kriyoniklerin nihai amacı insanlar gibi gelişmiş organizmaların tahribatsız donmasını sağlamaktır; böylece, şu anda mümkün olmayan gelişmiş tıbbi tedavi ile güvenli bir şekilde çözülebileceklerdir." (*Doyle, 2018: 8*) Bu nedenle kriyonik teriminin biyomedikal ve transhümanizm alanını ifade ettiğini söylemek mümkündür (*Kaiser vd. 2016:12*).

Başka bir ifade ile ise kriyonik, "gelecekteki teknolojik gelişmelerin canlandırmaya izin vermesini umarak insan ya da hayvan kalıntılarının çok düşük sıcaklıklarda muhafaza edildiği ve saklandığı bir tekniktir" (*Bryant&Peck; 2009: 241*). Aynı zamanda plastinasyon[42] gibi devam eden varoluş için yeni ve teknoloji tabanlı bir umut sistemi olarak adlandırılabilir (*Wittwer vd; 2010:274*). Çünkü uzak bir gelecekte yapılacak olan olası bir canlandırma işlemi tıpkı yeniden doğuşa (*Alm. Wiedergeburt*) benzetilebilir. Tıbbi gelişmeler sayesinde bütün hastalıkların iyi-

[42] Plastinasyon fikri ilk olarak 1977 yılında Heidelberg Üniversitesi Anatomi ve Patoloji Enstitüsünde çalışan Gunter von Hagen tarafından adlandırılmıştır. 1933 yılında Plastinasyon Enstitüsünü kurmuştur. Bu teknik ile organik dokular sıvı slikon polimer ile kaplanır. Amaç dokunun çürümesi ya da uygulanan işlemin niteliği dolayısıyla bozulmanın önüne geçilmesidir. (Bkz. Alison Goeller: Interior Landscapes: Anatomy Art and The Work of Gunter von Hagens. 271-291. The Abject of Desire)

leştirilebileceği ve özellikle bu işlem ile insanlara gençliklerinin bağışlanabileceği düşünülmektedir (*Asché; 2011:100*).

Farklı bir açıdan değerlendirildiğinde ise kriyonik, yaşam ve varoluş zamanı ile doğrudan ilişkisi olan yeni bir teknolojidir (*Hainz; 2015:36*). Dolayısıyla teknolojik tıp ve teknolojik gelişmeler aracılığıyla ceset farklı şekillerde araç olarak kullanılmaya başlanmıştır (*Groß, 2009:11*). Bunun en güzel örneği aslında kriyonik ölümün uygulanmaya başlamasıdır. Çünkü teknoloji ne kadar gelişirse gelişsin, dondurulan cesetlerin ileride gerçek anlamda hayata döndürülüp yaşamaya devam edip edemeyecekleri hakkında net bilgi bulunmamaktadır. Nasıl ki kadavralar kimi hastalıkları daha net inceleyebilmek için ya da tıp öğrencilerinin bazı durumlarda neler yapabileceklerini uygulamalı olarak öğrenebilmeleri için bir araç olarak kullanılıyorsa, dondurulmuş cesetler de yeniden canlandırma işleminin gerçekleşip gerçekleşmeyeceğini anlamak için bir araç olarak kullanılmaktadır. Olası bir olumsuzluk durumunda tıp dünyasında böyle bir olayın gerçekleşmeyeceği anlaşılacak ve dondurulan cesetler denek olarak kullanılmış sayılacaktır.

Dünyadaki en büyük kriyonik enstitü "Alcor"dur. 1976'dan bu yana Kaliforniya ve Arizona'da Alcor tarafından 110 kişi dondurulmuş ve bu işlemin kendilerinde uygulanması için 950 kişinin de sözleşmesi bulunmaktadır (*Leis&Kabus; 2013:127*). Dolayısıyla XIX. yüzyılın ikinci yarısında artık insanların bu işlemi keşfettikleri söylenebilir (*Sand; 2018:89*) ve bunun amacı da bir gün tekrar hayata dönebilmektir (*Lafontaine; 2010:151*).

Ölümcül hastaları daha sonraki yıllarda gelişmiş ilaçlar ile tedavi edilebilmek umuduyla Amerika'da geliştirilen teknik olan "kriyonik", gelecekte hayatı uzatma seçeneklerinden faydalanmak isteyenler için uygun bir yöntemdir. Böyle bir "soğuk uyku"yu tercih eden ilk kişi ise psikolog James H. Bedford (*1893-1967*) adlı kişidir (*Schmauks; 2012:137*). Böbrek kanseri

olan Bedford, hastalığına ilerleyen yıllarda çözüm bulunacağını düşünerek "cryo" tüpüne girmiş ve elli bir yıldır dondurulmuş bir şekilde tüpün içerisinde bulunmaktadır.[43] (*https://www.biyografi.info/kisi/james-bedford*)

Tüpün içerisinde yer alan sıvı azot -196 derecedir ve böylece cesedin çürümesini önlemek amaçlanmaktadır (*Woll; 2015:93*). Dolayısıyla burada diriliş ya da ölümsüzlük umudunun kulağa hoş geldiğini söyleme imkânımız olmasına rağmen, bu konunun teknoloji ve bilim alanına geçtiğini söylemek mümkündür. Kısaca ancak mümkünse böyle bir durumun gerçekleşebileceği yorumu yapılabilir.

Bu konunun yaygınlaşması ile birlikte Çin'de ilk kez akciğer kanserinden ölen kırk dokuz yaşındaki bir kadın kriyojenik olarak dondurulmuştur. Burada amaç gelecekte tekrar uyanabilmek ve çaresi bulunan hastalığı yenerek hayata devam edebilmektir. Bunun için Jinan'da "Yinfeng Biological Group" tercih edilmiş ve ABD'deki "Alcor Life Extesion" gibi farklı kuruluşların katkılarıyla işlem tamamlanmıştır (*https://www.gercekbilim.com/cinde-ilk-kez-bir-kadin-kriyojenik-olarak-donduruldu/*).[45] Fakat Çinli kadının tekrar hayata döndürülebileceğinin kesinliği maalesef bulunmamaktadır. Bu işlem için kişi olası bir olumsuzluğu da düşünmeli ve ona göre karar vermelidir.

Değerlendirildiği zaman farklı amaçlara sahip sistemler olmalarına rağmen mumyalama işlemi ve kriyonik ölümdeki mantığın aynı olduğunu söylemek mümkündür. Çünkü mumyalama işleminde bedeni muhafaza etmek amaçlanmaktadır; kriyonik ölüm yani dondurulmuş yaşamda da amaç bedene herhangi bir zarar gelmeden muhafaza edebilmektir. Aslında geçmişten günümüze kadar yapılan ve yapılmaya devam eden

---

[43] Erişim: 26.01.2019

[44] Erişim: 29.01.2019

[45] Erişim: 29.01.2019

bu işlemlerin temelinde ölümün yer aldığını söylemek mümkündür. Çünkü mumyalama işleminde ölümün yarattığı korku, ölümden sonra ne olacağının bilinememesi gibi durumlar yatmaktadır.

Dondurulmuş yaşam işleminde ise çaresiz bir hastalığa yakalanma ve bir gün çaresinin bulunup hayata tutunma umudu bulunmaktadır. Her ikisi de bir çaresizliğin umudu değil midir! Ne olacağının bilinememesi insanları bu durumlara yöneltmemekte midir! Fakat bu gelişmelerin etkisi ile bir yandan da kültürel bir değişim yaşandığını söylemek mümkündür. Yaşlılığı artık bir hastalık olarak nitelendirenlerin olmaya başlaması, ölümsüzlük için çabalayan ya da 150 yıl yaşamak isteyen insanların olması bunun en çarpıcı örneklerinden bazıları. Fakat burada ortaya çıkan en önemli sorun dünyamızın kaynaklarının daha uzun yaşayan bir nüfusu beslemeye yetip yetmeyeceğidir (*Farrant; 2010:73-79*).

Bu nedenle teknolojik gelişmeler transhümanizm konusu için önemlidir. Çünkü insan ötesi bir durum ancak keşfedilecek yeni yöntemler aracılığıyla mümkün olabilir. Aksi takdirde transhümanizm kavramından söz etmek mümkün olmayacaktır. Elbette burada önemli olan, bir yaşamı dondurarak, yani bedeni yapay dolaşım ve solunum makinelerine bağlayıp beynin zarar görmesini engelleyerek işlemin gerçekleşeceği merkeze götürme işlemidir. Çünkü bu işlemi gerçekleştiren Alcor Vakfı'na göre "eğer hücre yapısı ve kimyası yeterince iyi korunursa yaşam durdurulabilir ve yeniden başlatılabilir."[46] (*https://www.alcor.org/AboutCryonics/index.html*) Bu nedenle olası bir durumda bu insanların teknolojik gelişmeler ile hayata döndürülmesi ne gibi sonuçlar doğuracaktır, sorusuna dikkat etmek gerekmektedir. Çoğu şeyi unutan ve yaşadığı zamandan farklı bir zamana yeniden gözlerini açan kişi acaba konuşabilecek mi,

[46] Erişim: 30.01.2019

görebilecek mi gibi soruları artırmak mümkündür. Bu nedenle uygulanacak işlem için çok dikkat edilmeli ve ne bu işlemi yaptıran kişiler için olası kötü durumlar oluşturulmalı ne de insanlar maddi-manevi yıpratılarak umutlandırılmalıdır.

Klonlama

İnsanoğlu, teknolojik gelişmeler ile merak duygusunu sürekli geliştirmekte ve nelerin olabileceğini görmek için yeni şeyler denemektedir. Burada amaç teknolojik yeniliklerin neleri mümkün kılabileceğini görmek ve insanlık adına faydalı çalışmalar ortaya çıkartabilmektir. Bu nedenle ilk duyulduğu an büyük ses getiren, yeni gelişmelerin neler olduğu ve ne amaçla kullanılabileceğini görmek adına sürekli araştırılan konular her gün artmaktadır.

İnsanın idrak etmesini zorlaştıran, sözkonusu olan durumun mümkün olup olamayacağını düşünmeye sevk eden ve gelişen teknoloji ile mümkün kılınan durumlardan bir diğeri ise "klonlama" işlemidir. Klonlamak fiilinin kökeni Yunanca "filiz" kelimesinden gelmektedir (*Kersten; 2004:6*). Topraktan filizlenen bir tohum düşünüldüğünde hayata yeni başladığını söylemek mümkündür. Aslında Yunanca kökenli bu kelime bu nedenle önemlidir. Çünkü klonlanan canlı her ne kadar klonlandığı canlının birebir kopyası olsa da aslında o yeni bir canlıdır. Sesi, hareketleri, hisleri onu diğer canlıdan ayırmaktadır. Dolayısıyla klonlanan canlı da aslında bu sebeple filizlenmiş olmaktadır; yani, hayata yeni başlamaktadır.

Klonlama işlemi kriyonik ölüm ile kıyaslandığında her iki durumda da yeniden hayata başlama eyleminin sözkonusu olduğunu söylemek mümkündür. Çünkü her ne kadar amaçlar ya da yöntemler farklı olsa da yapılan işlemler sonucu hayata başlamak sözkonusudur. Aslında kriyonik ölümde yani dondurulmuş hayatta kişinin birçok anısını unutacağı düşünüldüğünde bu durumun da yeniden hayata başlamak olduğunu söylemek

mümkündür. Bu nedenle her iki durum da teknolojinin getirdiği yenilikler değerlendirilerek ortaya çıkartılmış ve elde edilen sonuçlar ile canlılar ya tekrardan hayata döndürülme (*kriyonik*) ya da ilk kez hayata tutunma (*klonlama*) durumlarını yaşayacak duruma getirtilmiştir.

Klonlama işleminin ilk uygulaması 1996 yılında gerçekleştirilmiştir. 1996 yılının Temmuz ayında kar beyazı rengi ve kıvırcık postuyla diğer koyunlara benzeyen; fakat bilim adamları tarafından oluşturulan bir koyun olan "Dolly" dünyaya gelmişir (*Wimmer; 2008:4*). Dolly, klonlanmış bir canlıdır. Yani doğal yollar ile gerçekleşen bir birliktelikten değil, altı yaşındaki bir koyunun meme hücresinden alınan dokular ile klonlanmıştır. Fakat Dolly dünyada yer alana kadar klonlama yalnızca bir bilimkurgu öğesi olarak yer almaktaydı (*Kolata; 2011:3*). Bu durum aslında teknolojik gelişmelerin ne denli değişebileceğini ve insan hayatında ne tür yeniliklere yol açabileceğinin bir göstergesidir.

Koyun üzerinde gerçekleştirilen klonlama eylemi aslında insanları ürpertmektedir. Çünkü bilindiği üzere bilim için yapılacak her şey önce hayvanlar üzerinde denenmekte ve insanlık için önemli bir buluş olup olmadığı netleştirilmektedir. Daha sonra ise denenen ilaçlar ya da yöntemler insanlar için uygulanmaya başlamaktadır. Koyun üzerinde uygulanan bu yöntem gelecekte insanlar üzerinde de uygulanabilecek ve bilimkurgu filmlerindeki sahnelere rastlanabilecektir. Aslında bu durum hem insanlar arasındaki iletişimin kopmasına sebep olabilecek hem de klonlama eylemi gerçekleştirilerek organ satışı bile mümkün hale gelebilecektir. Dolayısıyla bu ihtimaller insanları düşündürmektedir.

Transhümanizm konusu ile klonlama arasında ilişki kurulduğunda, klonlama işleminin tam olarak insanüstü bir durum olarak nitelendirilebileceğini söylemek mümkündür. Çünkü

teknoloji aracılığıyla üretilen insan görünümlü canlıların oluşması ancak böyle bir durum ile gerçekleşebilir. Her ne sebeple olursa olsun aslında gerçekleştirilecek işlemin olumsuz yönlerini de düşünerek teknolojiden faydalanmak gerekmektedir. Ayrıca bir insanın aynısının olması ile elde edilebilecek sonuç ne olabilecektir? Ya da bir insanın ikizi gibi aynısından tekrar oluşturulması ile ne amaçlanmaktadır? Aslında bu durum gelecekte insanoğlu için belki de büyük tehlikeler doğuracaktır. Bu nedenle atılacak adımlara dikkat etmek ve özellikle insanlık için en faydalı yöntemleri elde etmek her şeyden daha doğru olacaktır. Çünkü özellikle genetiği yapay olarak değiştirilen organizmaların gelecekte ne gibi sorunlar yaratacağı bilinmemektedir. Bu durumda her ne kadar transhümanizm insanlık için olumlu olarak algılansa da yaşam biçiminin değişmesi ile birlikte yaşamsal belirsizliklerin ve sorunların da beraberinde geleceği, kabullenilmesi gereken bir gerçektir.

Sercan Arısoy

Beyaz Perdeden Son Perdeye: Sanal Gerçeklik, Edebiyat, Oyun Evreni ve Beyaz Perdenin Transhümanizmle Tangosu

Sanal gerçeklik, isminden de anlaşıldığı gibi, gerçeklik algısından kopmadan, ona duyulan alışılmışlığı sanal ortama taşıyan bir olgudur. Bu olgunun amaçlarından birisi, gelişen teknolojik imkânların ışığında, yeni eğlence ve edebi türleri ortaya çıkarmayı kolaylaştıracak bir temel hazırlamaktır. Tıpkı insanlığın yazıyı icat etmesinden sonra gelişen roman, şiir, kısa öykü vb. edebi türler gibi, bireysel teknoloji cihazlarının ucuzlaması ve yaygınlaşmasıyla edebiyatın çemberi genişlemeye ve yeni anlamlar kazanmaya devam eder (*9, The Game Theory Reader*).

Kısa öyküden epiklere, birçok farklı edebi yöntem ve dalda kullanılan transhümanizm, kendine oyunlarda da yer bulmuştur. Görsel ve işitsel betimlemelerin birbiriyle uyum içinde harmanlandığı video oyunlar, transhümanizmin hem yapısı hem de betimlenişiyle büyük önem arz eder. Güncel çağın vazgeçilmez eğlence aracı olan video oyunların tanımının güncellenmesi ve çağa uygun hale getirilmesi önemlidir.

Teknolojinin gelişmesiyle birlikte, video oyunlar da kendi içlerinde çeşitlenmiş ve kategorilere ayrılmıştır. *PAC-MAN* gibi ikonlaşmış karakterlerden gelip, Norse Tanrılarını özgünce betimlendiği *God of War* gibi oyunlarla gelişimini sürdüren video oyunlar, modern çağın eğlence aracı olduğu kadar, sanatsal özgürlüğün can bulduğu ortamlardan biridir. İnsanın bireysel ve toplumsal gelişiminin önderi olduğu transhümanizmin uyguladığı gibi, edebi türlerin gelişimine odaklanmak için video oyun-

ların edebi değerlerinin tartışılması, sanal gerçeklik kuramının daha zengin kaynaklar kümesinden incelenmesine katkı sağlayacaktır. Video oyunları bir sanat dalı mıdır sorusunun cevabına, "sanat" kelimesinin anlamının incelenmesiyle başlanabilir.

Kökeni Arapçadan gelen sanat kelimesi *"Bir duygu, tasarı, güzellik vb.nin anlatımında kullanılan yöntemlerin tamamı ya da bu anlatım sonucunda ortaya çıkan üstün yaratıcılık"*

(TDK,http://www.tdk.gov.tr/index.php?opion=com_gts&arama=gts & guid=TDK.GTS.5bcb315ebec589.50661645) anlamına gelir. Türk Dil Kurumu'nun sanat için sağladığı bu tanım, sanatın hangi yöntemle icra edilmesi hususunda bir öncelik ya da kısıtlama getirmemiş, duygu ve yaratıcılığın betimlenişini esas alarak, sanatın icra edildiği stili ve yöntemi serbest bırakmıştır. Bu bağlamda, video oyunların sanatsal değeri tartışılırken, sanatın video oyuncuya nasıl ulaştığı değil, video oyuncuya ne anlattığı esas alınmalıdır.

İçerik ve ton bakımından birçok oyun, kendisinden önce gelen edebi türlerin keşfettiği duyguları ve düşünceleri inceler. Video oyunlar ve diğer sanat dalları arasındaki bağlantı *Beyond Good and Evil*'daki gibi, var olan bir edebi eserle aynı ismi taşımasıyla sınırlı değildir. Visceral Games Stüdyosu'nun çıkardığı *Dante's Inferno* gibi var olan bir eserin betimlenişi ve genişletilişi üzerine olabilir. Bu bağlamda video oyunlar *-tıpkı film adaptasyonları gibi-* var olan eserin geniş kitlelere ulaşması ve orijinal esere olan ilginin artması için bir yöntem olabilir. Buna verilecek en uygun örnek, Cd Project Red stüdyosunun çıkardığı *The Witcher* serisidir.

Polonyalı Andrzej Sapkowski'nin yazdığı *The Witcher* serisi, yine Polonyalı Cd Project Red adlı stüdyonun, hikâyeyi oyunlaştırmasıyla birlikte seri çok daha geniş kitlelere ulaşmıştır. Çıkan üçüncü oyunuyla birlikte büyük başarı ve halkça tutulma kazanan *The Witcher* serisi, toplam on yılda otuz üç milyon satış

rakamına ulaşarak (*https://wccftech.com/witcher-33-million-witcher-3-2017-pc/*), *The Witcher*'ın ana karakteri Geralt'ın macerasını geniş kitlelere ulaştırmıştır. Bunun yanında, serinin başarısı üzerine "Netflix", 2019 yılı için sekiz bölümlük bir televizyon serisi adaptasyonu yapacağını duyurdu (*https://www.pcgamer.com/netflix-witcher-series/*).

Netflix'in alışılagelmiş dizi formatlarına karşılık alternatif denemeleri *The Witcher* serisi ile kısıtlı değildir. Firma, 2017 yılında Japonya'da en ünlü manga ve anime serilerinden olan *Death Note* için "Amerikanlaştırılmış" bir film çekmiştir. Adaptasyon, *Death Note* serisine ün veren psikolojik geriliminden ve karmaşık kurgusundan soyutlanmış, serinin hayranlarının takdirini kazanamamış olsa da, *Death Note* serisinin Amerikan film adaptasyonu Netflix'in video oyun ve çizgi film dünyasından popüler örneklere olan ilgisini gözler önüne sermiştir.

Netflix'in oyun dünyasını yakından takip etmesi, Telltale Games oyun şirketinin çıkardığı *The Walking Dead* adlı oyunun başarısını duymasını sağlamış olabilir. Robert Kirkman'ın aynı adlı çizgi roman serisinden uyarlanan oyun, beş bölüm şeklinde aralıklı olarak yayımlanmış ve video oyuncularının seçimleriyle değişen bir hikâye anlatımı benimsemiştir.

Video oyuncunun hikâyenin anlatımında yer alması ilgi çekici bir kurgu olduğundan, Netflix *Black Mirror: Bandersnatch* bölümünde, seyircilerin aktif olarak hikâyenin anlatımında yer aldığı, interaktif bir öykü anlatım tarzını benimser. İzleyiciler akıllı telefonlarıyla kararlar alarak, kendi kararları doğrultusunda farklı sonuçlara ulaşırlar. Netflix, interaktif dizi formülünü deneyen ilk şirket değildir.

Türkiye'de 2007 yılında televizyonlarda yayımlanan *Elif'in Günlüğü* adlı dizi, 20-25 dakika süren ve sonunda iki alternatif devam sunan deneysel bir projeydi. Her bölüm sonunda izleyenler, telefonlarından kısa mesaj atarak, iki seçenekten beğen-

diklerine oy veriyor ve hikâyenin devamını etkiliyorlardı. *Elif'in Günlüğü* çok ses getirmemiş olsa da, interaktif tecrübeler sunma eğiliminin Netflix ile başlamadığının bir örneğidir.

Klasik eserleri klasik yapan unsurun zamana karşı olan direnişleri ve bilinirlikleri olduğu düşünülürse, *The Witcher* serisinin popülerleşmesinde etkisi olan video oyunların payı göz arda edilemez. Bu yüzden oyunlar, sanat eseri sayılabilecekleri gibi, çoktan var olan eserlerin adaptasyonları olarak da esere yeni boyutlar kazandırabilir. Serinin adaptasyonu yapılırken orijinal esere bağlılık bir sorun teşkil edebilir. Cd Projekt Red tarafından geliştirilen *Witcher* serisi, karakterleri ve dünyayı orijinal eserlerden ödünç alırken, kitaplardakinden farklı öyküler anlatır. 2018 yılında çıkan *God of War* serisi, konu aldığı İskandinav mitolojisine bağlı kalmamış, Baldur karakterini Freya'nın oğlu olarak göstermiştir. Bu gibi değişiklikler, yeni nesillerin orijinal öyküden uzaklaşmasına ve yabancılaşmasına sebep olabilir.

God of War oyunundaki Kratos'un oğlu olan Atreas'ın Loki olarak betimlenmesi ya da *Darksiders* oyun serisinde *Mahşehir Dört Atlısı*'ndan olan Ares ve Limos'un, War ve Fury olarak isimlerinin değiştirilmesi, video oyunların eserin özgünlüğünü zedelediği üzerine bir kaygı uyandırabilir. Ancak video oyunlar, var olan edebi türlerin yerine geçmez ya da onlar için bir alternatif sayılmazlar.

Kitapların film adaptasyonları düşünüldüğünde, zaman kısıtlaması gibi sebeplerden dolayı, hikâyede kesintiler yapılması yaygın bir uygulamadır. Kitapların adaptasyonu konu olduğunda oyunlar, süre olarak filmlerden daha uzun olabildiklerinden, adaptasyon için daha uygun medya türleri olabilirler. J. K Rowling'in dünyaca ünlü *Harry Potter* serisinde geçen Hogwarts okulunun gizemi ve atmosferini video oyunlarla yaşamak, serinin hayranları için, video oyuncu olmasalar dahi ilgi çekici gelebilir.

Alternatif bir gerçeklik sunan kitap serilerinden biri olan *Açlık Oyunları*'nın yaşam şartlarının sıkıntısı, oyunların sağlayacağı bir simülasyon ortamında üç boyutlu bir betimleme sunabilir. Aynı etki romanlara ilgi duymayan ancak oyunlara ilgi duyan insanlar için de söylenebilir. *The Witcher* serinin oyunundan çok etkilenip hikâyeyi daha derinlemesine öğrenmek isteyen video oyuncular, serinin romanlarına yönelerek okuyucu olabilirler. Video oyunların filmler ve kitaplarla olan sanatsal alışverişi, "Film Çalışmaları" gibi "Video Oyun Çalışmaları" adlı derslerin yakın gelecekte işleneceğine dair umut vericidir.

Benzer sorunları benzer tonlarla ele alan iki esere örnek olarak Karel Čapek'in yazdığı *R.U.R* tiyatro oyunu ve David Cage'in yazdığı *Detroit: Become Human* örnek verilebilir. İki eserde de varlıklarını fark eden androidler, insanlığa karşı çıkar ve kendi otoritelerini kurmayı çalışırlar. İnsanlığın tanımı, sahip-köle ve transhümanizm konularını ele alan iki eser de robotlaşan bir dünyada oluşabilecek tehlikelere dikkat çekerken, aynı zamanda insan olmanın ne demek olduğunu tekrar düşündürür. Bir video oyunu konusunun bir tiyatro oyununa benzer olması, video oyunun bir tiyatro oyunu yerine sayılabileceği anlamını kesinlikle vermez. Tiyatro oyunları sosyal olarak tecrübe edilen bir sanat dalıdır, oyun boyunca oyuncular kısımlarını canlı okurlar ve seyirci kitlesinden gelen tepkiler gerçek zamanlıdır. Sosyal bir tecrübe olan tiyatronun aksine video oyunlar, tıpkı kitaplar gibi kişisel tecrübelerdir. Yazarın sanatı, okuyucuya yazılı formatta ulaşır ve okuyucu eseri kişisel olarak tecrübe eder. Ancak video oyunlarını özgün kılan en güçlü özellik, video oyuncuya sunduğu interaktif tecrübedir. Video oyunlar bu noktada diğer sanat dallarından ayrılırlar ve kendi özgün kategorilerine kavuşurlar. Video oyunların kendine has bir sanat dalı olma ihtimali, beraberinde tartışmalara da yol açabilir. Belki de video oyunların sanatsal değerini tehlikeye atan en büyük etken pahalı yapımlar olabilme ihtimalleridir.

Johann Wolfgang von Goethe, sanatın finansal kazançlar için bir araç haline getirilmesi ile ilgili olan düşüncelerini *Faust* uyarlamasında dile getirmiştir. Goethe'nin *Faust*'unun sahnede ön oyun kısmına bakılırsa, sanatla etkileşime geçenlerin nedenleri ve amaçları, sanat eserinin asilliği için önemlidir. "*Kimi can sıkıntısından sürüklenir buraya / Kimi tıka basa doyurur karnını bol sofradan*" (*113-14, 19, Goethe*) sözleriyle anlatmak istediği sanatsal farkındalık ve algı modern video oyuncular kitlesinde sıkça rastlanan bir zihin yapısı olmayabilir. Burada şikâyetçi olunan konu, sanatı amaç olarak görmekten uzaklaşarak bir araç olarak algılamaktır.

Aynı ön oyunda, Geothe, dolu bir tiyatro salonundan duyulan mutluluğu sorgular. Bu sorgu genişletilerek sanat ve sanatın türü dolayısıyla değer değişimi konusunda bir yargıya ulaşmak mümkün olabilir. Video oyunlar bir sanat dalı olarak görülmeye başlarsa sanat kuramı, maliyetli teknolojik yöntemlerin uygulandığı, yaratıcılıktan çok maddiyatın önemli olduğu projelere haline gelebilir. Bu da Goethe'nin değindiği gibi, sanatsal özgürlüğe ket vuran ön kısıtlayıcı etken olabilir.[47]

Bahsi geçen ürün tiyatro oyunu olarak görülürse, ozanların anlattıkları hikâyelerle icra edilen sanatta bir değişim gözlemlemek mümkündür. Şüphesiz ki, sanatsal dallar geliştikçe ve daha çok insanın ilgisini çekmeye başladıkça, bu popülarite başka sektörden insanları da sanatın icra edildiği mekânlara çeker. Goethe'nin "*Üzer bizi, maskeli baloya koşar gibi gelenler*" (*117,19, Goethe*) satırında bahsettiği üzüntü, insanların tiyatroyu sanatsal bir etkinliktense sosyal bir buluşma mekânı olarak görmelerinden gelir. Geothe'nin *Faust* ile betimlediği huzursuzluğu ve hoşnutsuzluğu XXI. yüzyılda video oyunlara karşı olan tutumla

---

[47] "*Size diyorum, size, çok ürün koyun ortaya çok,*
Ancak böyle sapmazsınız ereğinizden,
Siz, kandırmaya bakın insanları, yoldan çıkarın" (128-33, 19, Goethe)

benzerlik gösterir. Video oyunları sanat eserleri olarak görmektense zaman öldürmek için bir araç olarak gören insanlar, eserin sanat değerinin fark edilmesini zorlaştırır. Ancak tıpkı tiyatroda olduğu gibi, eserlerin ve yöntemlerin sanat değerlerinin fark edilmesinde yaşanan güçlük, yöntemle değil algı ile alakalı bir problemdir. Kişi sanatsal esinlenmeyi birikimi ve arzusu dahilinde alır. Bu bağlamda, sanatın yöntemi ya da türünün değer eksikliği konusunda doğrudan bir ilişkisi yoktur. Goethe'nin sözleri aynı zamanda video oyunlara karşı duyulan önyargının sadece video oyunlara özgü olmadığını ve tiyatronun da benzer problemlerle zamanında yüzleştiğini gösterir.

Yenilik beraberinde kafa karışıklığı ve huzursuzluk getirebilir. Tıpkı humanoidlerin toplumun bir kısmını huzursuz edebileceği gibi, yeni teknolojiler, alışılmışlığa olan güveni tehdit eder. Ancak video oyunların yeni bir edebi tür olması, çoktan var olan sanat türlerini tehlikeye atmayacaktır. Tiyatro dalı kendi türünü oluşturduğunda, yazılı edebiyatın değeri azımsanmamıştır. Aynı şekilde video oyunların sanat değerinin farkına varılması tiyatroya, sinemaya ya da yazılı herhangi bir edebi türe olan ilgiliyi tehdit etmeyecektir. Video oyunların getirdiği çeşitlilik sanata katılan bir zenginlik niteliğindedir. Video oyunlar, tıpkı sanal gerçekliğin gerçek yaşama sağladığı zenginlik gibidir.

Playstation VR ve Oculus Rift gibi sanal gerçeklik teknolojileri oyun dünyasına tanıtıldıklarında, video oyuncular kontrolcüyle oynanan oyunları tamamen bırakıp sanal gerçekliğe odaklanmamışlardır. Shawn Layden'ın E3 2015 konferansında belirttiği gibi (*https://www.youtube.com/watch?v=JNeVa7Vf2lc*), sanal gerçeklik oyunları kendi kategorisini yaratmıştır ve bu klasik oyun türlerinin halkça tutulumuna zarar vermemiştir.

Ancak edebiyatın ve sanatın genel bütününün önünde duran tehlike, gelişmekte olan teknolojiyle beraber çeşitlenen alışkanlıkları gözlemleyememesi olabilir. Sanal gerçekliğin en

önemli noktalarından biri, insan hayatına olan etkisidir. Yeni teknolojiler insan hayatını büyük ölçüde etkileyen yeniliklerdir. Buna en iyi örneklerden biri dokunmatik ekrana sahip telefonlar olabilir. Dokunmatik ekranlı telefonların kullanımının kolay ve pratik hale gelmesiyle, insanların ceplerindeki cihazlar hızlı bir değişime uğradı. Bu değişimle beraber kişisel telefon kullanma alışkanlıkları da değişti. İnsanlar tuşlara basarak sağlanan yavaş bir kullanımdansa, dokunarak hızlı işlem yapabilmeye yöneldiler. Böylece dokunmatik ekranlı telefon marketine geçiş yapamayan Nokia gibi firmaların marketteki görünürlükleri ciddi ölçüde düştü. Benzer bir örnek Blockbuster ve Netflix firmaları için verilebilir. DVD film kiralama üzerine kurdukları iş modeliyle Blockbuster, Netflix'in çevrimiçi film servisi yüzünden 6 Kasım 2013 tarihinde iflas etti.

Teknolojinin gelişmesiyle hayata dahil olan sanal gerçeklik, belirsiz bir algıdan çıkarak toplumca kabullenilmeye başlandı. Sanallaşan dünyada birçok medya türü (*film, müzik, oyun ve kitap gibi*) fiziksel formların yanında dijital olarak da karşımıza çıkmaya başladı. Kitabın verdiği gerçekçi hissin yanında, hafif ve kullanması zahmetsiz olduğu için elektronik kitapları tercih eden okuyucular da kendilerini belli etmeye başladılar. 1929 yılında ilk kez verilerek film sanat dalına farkındalık ve değer katan Oscar ödülleri, insanların yeni bir sanat dalını kutlaması için bir mecra olmuştur. Oscar ödülleri gibi *Game Awards* olarak bilinen video oyun ödülleri de 2014 yılından beri, yapıldığı yıl içinde çıkmış oyunlara ödüller vererek video oyunların önemini gösteren bir kurgu olmuştur.

Sanallaşırken gerçekleşen toplum, yeni medya türlerine alışırken bu süreç de oyunların sadece zaman kaybı olmadığını, sanatsal yaratıcılığın form kazanabileceği bir yöntem olduğunu gösterir. Video oyun ödüllerinde bulunan ödül kategorileri film ödüllerini anımsatır. Video oyunlarının grafik teknolojileri geliştikçe video oyun stüdyoları, oyunlarındaki karakterleri can-

landırmaları için filmler ve dizilerde görmeye alışık olduğumuz oyuncularla çalışmaya başlamışlardır. Bunun ilk popüler örneklerinden biri *Onimusha 3: Demon Seige* oyununda oynadığı karaktere benzerliğini ve sesini veren Jean Reno'dur. Video oyun stüdyoları, oyunlarında ünlü isimlere yer vererek serinin popülerliğini artırıp aynı zamanda video oyun sektörüne yeni oyuncular kazandırmaktadırlar. Video oyunların büyümesiyle, yapım sürecine katılan sanatsal kadro sadece oyuncularla sınırlı kalmaz. Video oyun projelerinin boyutları büyüdükçe, geliştirici kadroya sanat ve genel yönetmenler de eklenir.

Yönetmenliği ve kendi fikirlerini oyunlara taşıyabilmesiyle adından çokça söz ettiren Hideo Kojima, video oyun dünyasının dev yönetmenlerinden biridir. Kojima'nın adının geçmesi bile, projenin özgün ve devrimci nitelikler taşıyacağının göstergesidir. Video oyunların sunduğu geniş imkânları yaratıcı şekillerde kullanan Kojima, insanlara sanatın daha önce hiç düşünülmemiş boyutlarını gösterir. 2003 yılında çıkan oyunu *Boktai: The Sun is in Your Hand* adlı oyunuyla, Hideo küçük çocukların dışarıda daha fazla vakit geçirmelerini hedeflemiştir. Bir vampir avcısını kontrol ettiğiniz bu oyunda, vampirlerle savaşmak için birçok yöntem vardır.

Oyunla etkileşime geçebileceğiniz mekanik kalemi kullanarak dairesel hareketler yaptığınızda bu, oyunda hortum çıkmasını sağlar. Bu oyunlar, gerçek hayatı taklit ederek sanal ortamda gerçekliği yakalamanın örneklerindendir. Tamamen özgün mekanikler geliştirmektense oyun, gerçek hayatta çoktan var olan mekaniklerle bağlantı kurarak video oyunun anlaşılmasını ve oynanmasını kolaylaştırır. *Boktai: The Sun is in Your Hand* oyununu en özgün kılan özellik, video oyun kartuşunun içine yerleştirilmiş güneş yongasıdır.

Bu yonga güneş ışığını algıladığında, oyunun içinde bulunan güneş silahının enerjisini doldurur. Vampirlerle savaşmak

için en etkili silah olan güneş silahı, oyuncuların sanal bir ortamdaki problemleri halletmeleri için sanal ortamın dışındaki etkenleri kullanmalarını gerektirir.

Güneş ışığına çıkarak, çocukların daha sağlıklı gelişebilmelerine destek veren *Boktai: The Sun is in Your Hand,* türünün tek örneği değildir. *Pokemon GO* adlı telefon uygulaması da benzer şekilde kullanıcılarını gerçek dünyada hareket etmeye ve ilginç yerleşkeleri keşfetmeye teşvik eder. Sanal gerçekliğin etkisiyle insanların gerçek hayata olan bakışlarını ve onunla olan iletişimlerini geliştirir. Bu beklenmedik değişim birdenbire olsaydı toplumda huzursuzluk yaratabilirdi. Ancak bu değişim, gelişim şeklinde topluma yavaştan harmanlanır ve farkında olmadan yaşam şeklimizi değiştirir. Büyük şehirlerde birçok insanın yanında sanal ortama bağlanmak için çeşitli elektronik cihazlar görmek mümkündür. İnsanlar sanal ortamla birçok değişik yönde iletişime geçebilmektedirler ve bu Hideo Kojima gibi sanatı ve teknolojiyi yaratıcı şekilde harmanlayarak, sanal gerçekliğin insan hayatına katabileceklerinin açık göstergeleri olmaktadırlar. Hideo Kojima adıyla bir anılan *Metal Gear Solid* serisi, Kojima'nın video oyuncuya interaktif bir oyun deneyimi sunmasına olanak tanır.

Bir ajanı kontrol ederek gizlilik içerisinde görevleri tamamlamaya çalıştığınız *Metal Gear Solid* adlı oyunda, karşılaştığınız Psycho Mantis adlı düşman, video oyuncuya telepatik güçlerini kanıtlamak için meta seviyesinde etkileşimlerde bulunur. Video oyuncunun, bahsi geçen düşmana kadar olan oyun içi performansını değerlendirip video oyuncunun kontrol ettiği ana karakter *Snake* hakkında yorum yapar. Bu bölümde her video oyuncunun duyduğu yorumlar aynı değildir. Video oyunların verdiği sanatsal özgürlüğü kullanarak Kojima, oyuncuya performansı doğrultusunda bir karakter analizi sunar.

Video oyunu ne sıklıkla kaydettiği, görevi kaç dakikada bitirdiği, tuzaklara ne kadar yakalandığı ve görevde ne kadar gizli

hareket edebildiği gibi oyun geliştiricilerine video oyunlarla ilgili bilgiler sunar. Video oyuncu analizini bir adım öteye taşıyan Kojima, Playstation konsolunun kayıt kartı özelliğinden yararlanır. Psycho Mantis karakteri, video oyuncunun oyun içi performansıyla ilgili yorum yaptıktan sonra, kayıt kartı içindeki diğer oyunlarının isimlerini söyleyerek oyuncunun hangi tür oyunlardan hoşlandığını söyler. Artık bu aşamada Psycho Mantis, video oyun içinde kontrol edilen karakterdense, video oyuncunun kendisiyle konuşmaya başlar. Sevdiği oyunlarla ilgili yorum yaptıktan sonra, direkt video oyuncuya seslenerek, ona elinde tuttuğu kontrolcüyü mümkün olduğunca düz bir zemine koymasını ister. Kontrolcüyü zihin gücüyle hareket ettireceğini söyleyen Psycho Mantis karakteri, Playstation kontrolcüsünün titreşim özelliğini kullanarak, kontrolcüyü hareket ettirir *(https://www.youtube.com/watch?v=t0oHnGM_iQw)*. Kojima'nın adını efsaneleştiren zekâsının ürünü fikirler ve oyun konsollarının sağladığı interaktif özgürlük sayesinde, sanal gerçekliğin potansiyeli gözler önüne serilir.

Hideo Kojima, *Konami* şirketinden ayrıldıktan sonra, üzerinde çalıştığı ilk oyun olan *Death Stranding* ile birçok ünlü oyuncuyla birlikte çalışarak oyun dünyasının en çok beklenen ve merak edilen oyunu üzerinde çalışır. Video oyundaki karakterlere can veren oyuncuların arasında Norman Reedus, Mads Mikkelsen, Léa Seydoux ve Lindsay Wagner gibi ünlü isimler bulunur. Lindsay Wagner, video oyun yapım sürecinde altmış dokuz yaşında olması rağmen, video oyundaki karakterinin görünümü, *Bionic Woman* televizyon serisinde canlandırdığı karakter *Jamie Sommers* gibi görünür. Gerçek, aktristin genç halidir. Bu, video oyunların transhümanizm bakımından gerçekliğe başkaldırışıdır. Aktörler ve aktrisler video oyunlarda, kendilerinin daha genç ya da daha yaşlı hallerini canlandırabilirler.

Bu değişiklik yaşla sınırlı değildir. Görünüş olarak saç ya da göz rengi, fiziksel deformasyonlar ve daha birçok yönden

karakterlere eklemeler yapılabilir. Bu değişiklikler sinema filmlerinde de yapılabilir ancak bu örneklerde de bilgisayar grafikleri ve animasyonlarından yararlanıldığından, video oyunlardan çok farklı değildirler. Klasik sanat türlerinde birçok değerli metin bulunması, yeni yazılan eserler için, toplumun doygunluk seviyesinden dolayı bir sorun teşkil eder. Sanal gerçekliğin getirdiği yeni olasılıklar ve özgürlükler, insanların toplum olarak gelişmesine ve kendini baştan yaratmasına olanak tanır.

Oyun yapımcıları, video oyun platformunun sağladığı çeşitliliği, hayatta yaşanabilecek üzücü olayları betimlemek için çok yaratıcı şekillerde kullanmışlardır. *Heavy Rain* gibi video oyuncunun seçimi üzerine hikâyesini şekillendiren oyunlar, kontrol edilen karakterlerin yaşadıkları zihinsel problemler ile daha ilgi çekici bir hal alır.

Diğer hiçbir sanat dalınca hissettirilemeyecek olan bu etki, video oyuncuya, sözü geçen hastalıkla yaşamanın nasıl bir tecrübe olacağına dair fikir verir. Ana dört karakterden biri olan Ethan Mars, geçici bilinç kaybı yüzünden kendini değişik yerlerde bulur. Bu mekanik oyuna yedirilmiş ve oyunun hikâyesi bunun üzerine kurulmuştur. Olayları yakından takip eden gazeteci karakter Madison Paige, halüsinasyonlar görür. Bu hayallerde hırsızların kendini kovalayıp onu öldürmeye çalıştığını görür. Bu hayaller de oyun mekaniklerine eklenmiştir ve Madison adlı karaktere derinlik verir. Video oyunun konu aldığı olayı araştırmak üzere görevli olan Norman Jayden ve Scott Shelby ise farklı sebeplerden ilaç kullanmak durumundadırlar. Scott Helby astım hastasıdır.

Norman Jayden, soruşturmalarda yardımcı olması için zamanının ilerisinde bir teknoloji kullanır. Prototip aşamasında olan bu teknolojiyi oyun içinde kontrol ederken aynı zamanda bu kullanımdan kaynaklanan yan etkiyle başa çıkmak yine oyuncuya bırakılmıştır. İlaca ihtiyacı duyduğu anlarda ekrandaki imgelerin bulanıklaşması ve yürümenin zorlaşması, video

oyunda karakterin tecrübe ettiklerinin oyuncuya daha iyi aktarılması için yöntemlerden biridir. *Beyond Two Souls, Heavy Rain* gibi ünlü isimleri oyun karakteri olarak bünyesinde barındıran bir oyundur. Ellen Page ve William Defoe gibi isimlerin karakterlere hayat verdiği oyunda, doğaüstü güçlere sahip olan Jodie karakteri transhümanist bir kahraman olarak görülebilir. İnsan özelliklerini barındırırken, insanüstü güçlerinin getirdiği kargaşayı video oyun, karakterin hayatından değişik kesitler şeklinde anlatır. Günlük yazılarındansa hayatındaki kesitleri, önemli noktaları sona saklamak için sıralayan oyun, karakterin hayatında aldığı kararların uzun sürelerde nasıl sonuçlar doğurduğunu oyuncuya gösterir.

Günlük gibi sıralanan ve gerçek hayatta yaşanılmış tecrübeleri anlatan oyunlar da vardır. *That Dragon, Cancer*, küçük yaşta kanser olan çocuğuyla yaşadığı zorlu süreci anlatan bir baba ile ilgilidir. Video oyunda karakterin duygularını iletmek için görsel ve işitsel elementlerden faydalanılmıştır. Video oyun karakteri hastane duvarlarının renginin kendisi üzerinde yarattığı hissiyattan bahsederken, video oyuncular o duvarların renklerine bakarlar. Aynı zamanda karakterin içinde bulunduğu çaresizliği ses tonundan anlarken, bebeğin durmadan ağlaması da karakterin bulunduğu psikolojiyi daha gerçekçi kılar.

Süreleri filmlerden çok daha uzun olan video oyunlar, aktörler ve aktrisler için yeni bir işkolu oluşturur. Video oyun içi karakterlerin hareketleri için kullanılan hareket yakalama teknolojisi, karaktere oyuncunun kendi sesinin verilmesi ve kameralarla yüz mimiklerinin yakalanmasıyla aktör ve aktrisler sanal ortama benzerliklerini taşıdıkları gibi, oyunculuklarını da taşırlar. Video oyunlar sadece oyuncuların benzerliklerini sanal ortama taşımazlar.

Hikâyenin içerdiği duygu yoğunluğunu ve karakter özgünlüğünü yaratabilmek için, oyuncuların mimiklerini, hareketlerini ve seslerini kullanırlar.

1996 yılında Sam Lake ve ekibi tarafından ilk temelleri atılan *Max Payne*, 2001 yılında Finli Remedy tarafından piyasaya sürüldüğünde oyun dünyasının kanunlarını resmen yeniden yazmışlardı. İster "Bullet Time", ister her bölümde yeni bir atmosferi canlandırma özelliği olsun, aksiyon anlamında *Max Payne* belki de zamanının çok üstündeydi ve bilgisayar oyunların hikâye, kurgu ve video oyuncunun kendisini oyunla özdeşleştirebilmesi açısından ne kadar ileri gidebileceğini göstermişti. Bugün üzerinden 20 yıl geçmiş olsa dahi, hâlâ birçok oyuncunun unutamadığı bir oyun olmuştur. Bugün her bir yeni projeyle, gerçeklik ve sanal arasındaki farkı adım adım kapatan video oyunlar, görsel gerçekçiliğiyle duygu aktarımında gittikçe daha başarılı olmaktadır.

Gerçeklik algısını bu denli taklit etmeye çalışan video oyunların varoluş amacı sorgulanabilir. Eğer video oyunlarda yer alan sanatçılar, canlandırdıkları karakterlere, tıpkı film karakteri canlandıracakmışçasına hazırlanıyorlarsa, video oyunlarını filmlerden ayıran şey nedir sorusu akla gelebilir. Hangi sanat türünün daha çekici olduğu kişisel fikre dayalıdır. Ancak tartışılmaz bir gerçek şudur ki; video oyunlar interaktif tecrübeler sunar. Süreleri tiyatro oyunlarına ve sinema filmlerine kıyasla çok daha uzundur. Eğer kişi hikâyeyi yüzeysel olarak öğrenmek istiyor ve hikâyenin geçtiği dünya ile ilgili çok fazla bilgi almak istemiyorsa, daha kısa süren tiyatro oyunlarını ve sinema filmlerini tercih edebilir. Ancak hikâye bağlamında oyunlar, çevresel elementleri kullanarak da hikâyeyi anlatabilir.

Dark Souls ve *Journey* gibi oyunlar, oyun grafiklerinin sağladığı muhteşem sanatsal görsellikle gelen sürükleyici deneyimi kullanarak çevresel hikâyeler anlatırlar. Bu tür bir hikâye anlatımında video oyuncu, hikâyeyi bir anlatı sesi ya da karakterler arasındaki diyaloglardan öğretmektense kendisi keşfeder. Video oyunlar hikâyenin ne derinlikte işlenebileceğini ve hikâyeye yüklenecek anlamı kontrollü bir şekilde oyuncuya bırakır. Bu-

radaki kontrolden kasıt, oyun geliştiricilerinin hikâyeyi etrafa saklayıp, video oyuncuya bunları bulması için fırsat tanımaktan gelir. Böylece video oyunlar hikâye anlatımına da interaktiflik getirir.

Tiyatro ve sinema gibi sosyal ya da roman gibi bireysel olsalar da, bu sanat dalları pasif tecrübeler sunarlar. İzleyici ya da okuyucu tecrübe ettiği eserle aktif bir düşünme eylemi gerçekleştirip eseri anlayabilse de eserin bütünlüğüne katkıda bulunamaz. İnteraktif ve doğaçlama tiyatro stillerinin uyguladığı gibi, video oyunlar, oyuncuların aktif katılımını sağlar. Böylece video oyun formatıyla sunulan sanatın estetiği, video oyuncunun etkileşime girebildiği bir olgu boyutunu alır. *Detroit: Become Human* gibi, oyuncunun verdiği kararlara göre şekillenen öykü, video oyuncuların oyunlarla ve hikâyeyle daha kişisel bir bağ kurabilmesini sağlar. Elindeki kontrolcüyle oyunun geçtiği dünyayla etkileşime geçebilen video oyuncu, düşünce biçimine göre verdiği kararlarla hikâyenin anlatımını etkileyebildiğini görmesi, sanatı bireysel kılarken aynı zamanda interaktif bir hale getirir. Kişi kontrolcü aracılığıyla video oyun dünyasında çevreyi keşfederken, hikâye parçalarını birleştirerek hikâye anlatımının aktif bir parçası olur.

Karakterlerini hayatta tutmayı amaçlayarak onlara kararlar aldıran ve eylemlerde bulunduran bir oyun olan *Until Dawn*, oyunculara, diğer oyuncuların aldıkları kararların yüzdesini görebilecekleri bir seçenek sunar. Bu seçenek, video oyuncuların kendileriyle aynı hikâyeyi tecrübe eden diğer oyuncuların seçimleri hakkında fikir sahibi olmalarını sağlarken, aynı zamanda oyun geliştiricilerin de sunmuş oldukları seçimler karşısında, oyunu tecrübe edenlerin nasıl kararlar aldıkları konusunda değerli veriler sunar. Bu olanak video oyunların edebi değeriyle birlikte sosyolojik alanda veri sağlayabilmesine ve toplum davranışları üzerine olan sosyolojik tezlerde veri toplamasına olanak tanır. Teknolojinin giderek insan hayatının bir par-

çası olması, teknolojinin sosyal hayatta da görünürlüğünü artmıştır.

Sanatın insan yaratıcılığı esaslı tanımı düşünüldüğünde, video oyunların da duygu ve yaratıcılığı ifade etmek için insanlarca bir araç olarak kullanılması kaçınılmazdır. Bu bağlamda, sanat insan odağını güncel tutmak istiyorsa video oyunların potansiyelini fark etmelidir. Video oyunları teknik olarak sanatsal sayılabilme ihtimali, toplumun genelinin video oyunları sanat olarak görmesini sağlamayabilir. Genel algıyı etkileyecek olan unsurlar hem sanat kavramının genişletilmesi hem de sanatsal estetiğiyle ön plana çıkan video oyunların toplum üzerinde bıraktığı etkidir. Sanal gerçekliğin yapıtaşını oluşturacak prensipleri, geliştirilen ilk sanal oyunların yapım sürecindeki ilkelerden anlayabiliriz.

Macera oyunu türünün ilk örneği olan *Adventure,* Atari 2600 konsolu için çıkarılmıştır. Yalnızca 32 kilobaytlık bir kasete algılaması kolay bir oyun tasarlayabilmek için, oyunun geliştiricisi Warren Robinett gerçek hayattan öğeleri oyuna yedirmiştir. Tıpkı gerçek hayatta iki cismin temas halinde birbirini etkilemesi gibi oyunda da kılıç ejderhaya değdiğinde ona zarar vererek sebep-sonuç ilişkisi temel alan bir algoritma tasarlamıştır. Sanal gerçeklikteki gerçeklik öğesi, insanların oyuna kolay adapte olmalarını sağlar ve öğrenme süresini kısaltıp eğlenceli hale getirir. *Adventure* oyunundaki yaratıklar, gerçek hayattaki hayvanları andırırcasına istek ve korkular doğrultusunda davranışlarını oluştururlar (*16-17, The Game Theory Reader*). Sanal evrende karşılaşılan "canlıların" gözlemlenebilecek bir sebep-sonuç ilişkisi doğrultusunda hareket etmesi, oyunculara gerçek hayattan bildiği prensipleri hatırlatır. Benzerlikler üzerine kurduğu mantıkla hareket eden oyuncu, oyuna daha kolay adapte olur.

Sanal gerçeklikteki fiziksel ve mantıksal kuralların gerçek hayattakine benzerliğini, edebi sanatlardan keyif alınmasını

sağlayan "suspension of disbelief" ile ilişkilendirebiliriz. Medya (*roman, şiir, kısa hikâye, tiyatro, film, oyun vb.*) ile etkileşime geçen bireyin farkında olmadan sergilediği bu davranış, tecrübe ettiği sanat öğesine, sıkı bir mantık sorgulamasından geçirmeden inanması olarak özetlenebilir. Mantık sorgulamasına verilen bu ara, etkileşimcinin (*okur, tiyatro seyircisi, video oyuncu*) tecrübe ettiği edebi eserden keyif alabilmesine olanak tanır. İlk kez, Samuel Taylor Coleridge tarafından, *Lyrical Ballads* adlı eserde değinilen bu gerçekliğine inanma durumu ilk kez şiirler üzerinden örneklendirilmiştir. Ancak edebi ve sanatsal yöntemlerin gelişmesiyle bu prensip tiyatroda da kabul görür. XXI. yüzyılda, sanal gerçekliğin ve oyunların sanatsal boyutunun gelişmesiyle birlikte mantıksal sorgulamaya maruz bırakılmaması, klasik edebi türlerin ve sanal gerçeklik/oyun arasındaki benzerliği gösterir. İnsan ve teknoloji arasındaki ilişki güçlenince, teknolojinin varlığı insanların hayal gücünde de yerini bulmuştur.

İnsanlar kendi varlıklarını tekrar anlamlandırırken, teknolojik öğeleri de işin içine katmaya başlamıştır; tıpkı kaybedilen uzvun yerine gelen bir mekanik uzuv ya da işlevini yitirmiş bir gözün yerine takılan gece görüşlü mekanik bir göz gibi. Transhümanizmden bahsederken, teknolojinin insan hayatına ve benliğine olan etkisi en önemli konulardan biridir. Temellerini gerçek hayattan alan sanal bir ortamda, insan kendini baştan yaratabilir ya da tamamen başka bir insan gibi davranabilir. İnsanın kimliğini gizleyerek diğerleriyle iletişim kurabilmesi ve olmadığı biri gibi davranabilmesi sanal gerçekliğin en çekici potansiyellerindendir. Kimlik belirsizliği, sanal gerçeklik konu olunca kaygı uyandıran negatif bir çağrışım gibi gözükse de, burada bahsedilen kimlik belirsizliği, insanın olmadığı biri gibi davranmasından daha çok olmak istediği ya da nasıl hissettirdiğini merak ettiği "personalardır".

İlk kez İsviçreli psikiyatrist Carl Gustav Jung tarafından bahsedilen "Persona" teorisine göre, bireyler toplumdan dışlanma-

mak için ortak bir ahlak kodunu benimserler ve buna göre davranırlar. Bir toplumun genel ahlak kodu olduğu gibi; aile, arkadaş çevresi, iş ortamı gibi küçük sosyal grupların da kendilerine özgü ahlak kodları mevcuttur. Kişi, bu ahlak kodlarına uygun davranabilmek için "maskeler" yani personalar benimser. Böylece kişi toplumda yargılanmadan kişiliğinin çeşitli yönlerini keşfedip, özünde olduğu kişiyi gizli tutabilir. Özün gizliliği ve sosyal etkileşimi, farklı bireylerin pencerelerinden tecrübe edebilme olasılığı sanal gerçekliğin çekici özelliklerindendir. Burada çekici olarak adlandırılan özellik sanal gerçekliğin insanların hayal gücüne olan etkisiyle alakalıdır.

Sanal gerçeklik yalnızca bireyin kendi kimliğini saklamak için kullandığı bir araçtan daha fazlası olarak, hayali kurulan ya da kişinin kendisini görmek isteği şekilde yansıtmasını sağlayan bir ortam sunar. Birey doğuştan gelen görünüşüne köle olmadan, kendi görünüşünü, sesini ve kişiliğini tasarlar. İnsanın olmayı hayal ettiği kişinin sanal gerçeklikte varoluşunun en güncel örneklerinden biri Steven Spielberg'in yönetmenliğini yaptığı *Başlat* filminde görülebilir. Ernest Cline'ın aynı adlı romanından uyarlanan filmdeki hikâye "Oasis" adlı sanal bir gerçeklik platformunda geçer. Gerçek hayatın distopik olduğu, insanların zamanlarını Oasis'te geçirmeyi tercih ettikleri bu filmde, Aech takma isimli Helen karakteri, gerçek hayatta transseksüel erkek olmasına rağmen, oyundaki karakteri biyolojik erkek görünümündedir.

Aynı şekilde hikâyedeki başka bir karakter olan Art3mis takma isimli Samantha, yüzündeki doğum lekesinden dolayı Oasis'te iletişim kurmanın gerçek hayattakinden daha kolay olduğundan bahseder. Elbette Samantha gerçek hayatta yüzünü kaplayan doğum lekesini Oasis'teki karakteri Art3mis'e yansıtmamıştır. Samanta, sahip olmamayı tercih ettiği kusurları Oasis filtresinden geçirerek kendi sanal personasını oluşturur. Sanal gerçekliğin ve daha genel bir tanımla teknolojinin insan ha-

yatına olan adaptasyonu, insanların kimliklerini tekrar sorgulamaya yöneltmiştir. Benzer bir öğe, Türkiye'de *İyi Oyun* adlı filmde gerçekleştirilmiştir.

Filmde yer alan karakterler sanal ortamda oynadıkları karakterlerle birleşerek, karşılaşma yaptıkları takımın üyelerini sanal bir ortamda mağlup ederler. Karakterin zihinlerinde geçiyor gibi gözükse de sanal gerçeklik bakımından filmin bu kısmında sanal ve gerçek iç içe geçmiş olarak değerlendirilebilir.

Benzer bir şekilde *The Lawnmower Man*'deki Jobe Smith adlı karakter, zihnine teknoloji yoluyla bilgi yüklenmesiyle beraber form değiştirir. Davranışları ve kendi benlik algısı da değişime uğrayan Jobe, teknolojinin bir parçası haline gelerek etrafındaki dünyayla, karakterin önceki yaşamındaki iletişiminden daha farklı bir şekilde iletişim kurmaya başlar. Gerçek hayatla sanallığın karışması ve video oyunların interaktif tecrübeler haline gelmesi transhümanizmin sosyal boyutta en görülebilir örneklerindendir.

1994 yapımı *Tarayıcı*, gittikçe sanallaşan bir toplumun nasıl işleyebileceğini incelerken aynı zamanda gelecekteki bilinmezliğe karşı olan korkuyu da içinde barındırır. Filmde Michael adlı karakter, korku oyunu olan "Tarayıcı"yı dener ve bu oyunun gerçek hayata etkisi olduğunu öğrenir. Karakterin *Tarayıcı* adlı oyunu oynarken yaptıklarını kontrol edememesi, gelecek için kaygı dolu bir görüşü temsil etse de, Michael'ın oyunu denemeden önce bütün korku oyunlarını oynamış olması ve ilk kez deneyeceği oyun için heyecan duymaması, insanların yeniliklerle şaşırtılma ihtiyacına vurgu yapar. Netflix'in dizisi *Black Mirror: Bandersnatch* ve Türk yapımı *Elif'in Günlüğü* gibi diziler, toplum tarafından yeniliğe duyulan talebi karşılamak için, farklı hikâye yöntemleri denenerek test edilmiş girişimlerdir.

Özellikle korku türündeki yapımlarının, seyirciye hedef duyguyu yaşatabilmek için kullandıkları teknikler, aralarında

benzerlik gösterdikçe, seyircilerde doygunluk ve bıkkınlık baş gösterir. Bu alışılmışlığı kırmak için yeni yöntemlerin denenmesi kaçınılmazdır. Ancak yeni yöntemler ve video oyunlar gibi yeni sektörler geliştikçe, belirsizliğin getirdiği bir rahatsızlık da başlar. İnsanlar daha önceden görmedikleri yeni teknolojileri kabullenmek için bir sorgu sürecinden geçerler.

Bu sorgulama beraberinde getirdiği belirsizlikle birlikte insanlarda endişe uyandırmıştır. Sanal gerçekliği içinde barındıran teknolojik bütün gelişmelere duyulan, büyüklüğü azımsanamayacak bir hoşnutsuzluk vardır. 1920 yılında Karel Čapek'in yazdığı *R.U.R* tiyatro oyununda, topluma hızlıca adapte olan androidler (*insansı robotlar*) kısa sürede insanlara olan üstünlüklerinin farkına varıp, insanlığı yok etmeye çalışmışlardır. İnsanlığın kendi sonunun mimarı olma endişesi günümüzde de varlığını sürdürmektedir. *R.U.R* ile benzer bir konuyu ele alan, David Cage'in yazdığı hikâye yoğunluklu bir oyun da *Detroit: Become Human*'dır. İnsan gibi davranmaya programlandıklarından, yaşamlarını sürdürmeyi hedefleyen, insanlarla eşit haklara sahip olmayı hak ettiklerini düşünen androidler, insanlara karşı bir isyan başlatır. Tıpkı Phillip K. Dick'in yazdığı *Do Androids Dream of Electric Sheep*'de olduğu gibi, *Detroit: Become Human*'daki androidler programlandıkları gibi davranarak insan olmaya çalışırlar.

Bu üç eser, birbirlerinden farklı zamanlarda yazılmış olsa da ele aldıkları konu toplumda süregelen endişedir. Bu endişenin sebebi sanal gerçeklik ve android gibi teknolojilere insanların uyum sağlama süreciyle alakalıdır. Teknolojinin giderek artarak gündelik hayatın bir parçası olması, insanları tedirgin etmiştir. Bu tedirginlik kendini edebiyatta göstermiştir. Ancak teknolojiye olan bakış, Japon kültürünün edebi öğeleri incelendiğinde daha pozitif bir yaklaşım sergiler.

Kenji Kamiyama'nın yönetmenliğini yaptığı *Napping Princess* bir animasyon filmdir. Film, uyuduğunda alternatif bir ger-

çeklikte uyanan ve sihirli güçleri olan bir kızı konu alır. Peri masallarında sıkça görülen değnek, peri, sihir, büyü gibi öğelerdense küçük kızın sihirli güçleri bir tablet bilgisayar aracılığıyla ortaya çıkar. Tabletini kullanarak nesnelere hayat verebilen ana karakter Morikawa Kokone, günlük hayatında sanal gerçeklik gözlüklerini sık sık kullanan arkadaşı ile kötü rüyalarının gizemini çözmek için bir maceraya atılır. Onlara, sihirli tabletle can verilmiş peluş bir köpek ve motosiklete dönüşebilen bir robot eşlik eder. Rüyada gidilen alternatif gerçeklik ve teknolojik öğeleri harmanlanıp masalımsı bir hikâyesi olan bu çizgi film, bunu izleyen çocukların gelecekte teknolojiye olan bakış açılarını etkileyecektir. Bu etkiyle birlikte teknolojik elemenler hayatın daha doğal bir parçası olarak görülecektir. Sanal gerçekliğin ve gündelik yaşamın iç içe geçtiği çizgi filmler çoktan yapılmıştır.

Momoru Hosoda yönetmenliğinde 2009 yılında çıkan *Summer Wars* adlı animasyon filmde, kullanıcıların elektronik cihazlarıyla bağlanabildiği Oz adlı sanal gerçeklik platformu Japonya'daki yaşamın en önemli sosyal ağıdır. Her türlü kitap, müzik, film, araba, hatta evin bile satın alınabileceği bu sanal gerçeklik platformunda, kullanıcılar kendi "avatar"larını oluşturup diğer kullanıcılarla iletişime geçerler. Daha önceden değinilen sanal dünyada kendini baştan yaratmanın cazibesinin yanı sıra, Oz'da her dil anında hedef dile çevrilir ve kullanıcıların dil engeline takılmadan iletişim kurabilmeleri sağlanır. Transhümanizm bağlamında, insanların iletişim kurmasını zorlaştıran dil farklılığı, sanal gerçeklikte ortadan kaldırılmıştır. Mevcut yaşam şartlarını kolaylaştırması ve pratikleştirmesi, sanal gerçekliği çekici kılan bir özelliktir.

Francis Bacon'ın ütopik bir gerçeklik yaratma hususundaki düşüncelerinin yansıması olarak "sanal gerçeklik", insanların duygusal ve bedensel bütünlükleri üzerinde hâkimiyet kurabilecekleri, toplum içinde nasıl karşılandıkları konusunda kontrol sahibi olabilecekleri bir oluşumdur. *Başlat* adlı filmdeki sanal

gerçekliğe göre, Oasis'te de karakterlerin avatarları isteğe göre değiştirilip özelleştirilebilir. Gerçek hayattaki görünüşlerine kıyasla, sanal gerçekliğin sunduğu imkânlar dâhilinde görünümlerini istedikleri gibi şekillendirebilmek, insanlara çekici gelir. Bu seçim şansının var olduğu bir sosyal yaşamda birey insan olmayı ve benlik algısını, teknolojinin hayata dahil olmasıyla tekrar gözden geçirip şekillendirir. Sanal ve gerçeğin bu kadar iç içe olması karamsar bir distopyanın habercisi olarak da görür. Elbette ki bu toplumsal endişe de edebi olarak betimlenmiştir.

2017 yılında seyirciyle buluşan *Bladerunner 2049*, polis memuru K'nin başından geçen olayları konu alır. Tıpkı *Do Androids Dream of Electic Sheep*'teki ana karakter Rick Deckard gibi Memur K de amaçlarından şaşan androidleri avlamakla yükümlüdür.

Memur K, akşam evine gittiğinde hologram olarak hayat bulan sevgilisi Joi ile konuşur. İngilizcede neşe anlamına gelen "joy" kelimesinin bir yansıması gibi telaffuz edilen Joi karakteri, odanın tavanına yerleştirilmiş bir yansıtım teknolojisi ile odada dolanabilmektedir. Etraftaki objelerle etkileşime geçmek için onlara dokunduğunda, eşyaların hologramdan bir kopyasını yaratır.

Memur K, o akşam yıldönümü hediyesi olarak Joi'a tavandaki hologram cihazına ihtiyaç duymadan hareket edebilmesini sağlayacak bir yaydırıcı hediye eder. Gerçek hayatla sanal olanın birleşiminin işlevsizliğine odaklanan sahnelerle kötümser bir distopya sunan *Bladerunner 2049*, teknolojinin kolaylık ve çağdaşlıktan çok yüzeysellik ve depresyon getirdiği bir betimlemeye sahiptir. Mekânlar yoğun toz bulutları arasından gözü tırmalayan neon ışıklarla dinamikleştirilmesine rağmen, ortamın genel kasvetli havası insan ilişkilerinin sanallaşmasının, benliğinden uzaklaşması olduğunu vurgular. *Bladerunner 2049* ve *Do Androids Dream of Electric Sheep* değinilen başka bir öğe ise sentetik hatıralardır.

Memur K, Dr Stelline'nin laboratuvarını ziyaret ettiğinde, doktoru yeni bir hatıra tasarlarken bulur. Yaptıkları konuşmada, hatıralar ne kadar gerçekçi hissettirirse, androidlerin o kadar insansı tepki vereceğinden bahsedilir. Bu örnekte sanal ve gerçeğin iç içe geçmesi çok cazip gözükmeyebilir. Bireyin yaşamış olduklarının gerçek mi yoksa sentetik mi olduğu konusunda emin olamaması, sanal dünyada yaşanan tecrübelerin gerçek dünyaya etkisi olmayışının yarattığı problemi vurgular. Şu ana kadar bahsedilen örneklerde, sanal gerçekliğin insanlara nasıl cazip geleceğinden bahsedilirken, gerçekliğin bütünüyle taklidinin mümkün olmaması, sanallığın en büyük sorunu olabilir. Bireylerin yaşadıkları tecrübelerin gerçek dünyada karşılığının olmaması, sentetik hatıralara dönüşme riskini doğurup, bireylerin insanlıklarını sanallaştırabilir. Burada kullanılan sanallaşma yükleminin pozitif ya da negatif bir anlam içerip içermediği sorusu tartışmaya açıktır. Ancak sanal gerçekliğin insanların ne kadar gerçekliği olduğu, insanların yaklaşımıyla doğru orantılıdır.

İnsanların eski çağlardan beri çevrelerini anlamaya ve hükmetmeye olan çabaları, sihir ayinlerini takip eden teknolojik keşiflerle insan hayatını büyük ölçüde değiştirmiştir. XXI. yüzyılda kullanılan taşıtlar, elektronik cihazlar, içinde yaşanılan binalar, giyilen kıyafetler vb. düşünüldüğünde, insanın doğal bir hayat yaşamayı tercih ettiğini söylemek neredeyse imkânsızdır. İnsanlık her gün gelişen teknoloji ürünlerinin asistanlığında, teknolojinin getirdiği kolaylıklarla yaşamayı tercih eder. Bu yüzdendir ki, sanal gerçekliğin doğal olmadığı yönünde yapılan yorumlar, ortaya ciddi bir tartışma konusu sunmaz. Francis Bacon'un öne sürdüğü, insanlığın doğaya hükmetme ve doğanın güçlerini insanların çıkarlarına uyacak şekilde düzenleme eğilimleri yüzyıllardan beri uygulanmakta ve geliştirilmektedir. Zihinsel kapasiteyi kullanarak çevreye üstünlük ve otorite sağlama, insanlığın doğasının bir parçası olarak görülebilir.

Doğal formuyla, birçok tehdide karşı zayıf olan insan, dünyaya hükmetme gayesiyle kendini geliştirmeyi hayal etmiştir. Bunun en belirgin örneklerinden biri yine Japon kültüründen çıkan "mecha" terimidir. Tür olarak hem bilimsel fikirleri hem de kurgu türünü kapsasa da genel olarak insanlar tarafından kontrol edilen büyük robotlar olarak özetlenebilir. Mecha'ları androidlerden ve sanal gerçeklikten farkı, yapay zekâyla kontrol edilmesindense insan pilotluğuna ihtiyaç duymasıdır.

Matrix Revolution'da, Kaptan Mifune'nin Ahtopot Droidlere karşı savaşında Mecha'sı ile bir vücut olup takımını savunması, yapay zekâya sahip olan ve insan kontrolüne ihtiyaç duyan tasarımların farkını gözler önüne serer. Ahtopot Droidler, tasarımları doğrultusunda kendi kendilerine yetebilmekte ve insanlık için tehdit oluşturmaktadırlar. Ancak Kaptan Mifune ve ordusunun kullandığı "Mechalar", insan komutlarına ihtiyaç duyduklarından, kendi başlarına zararsızdırlar.

Yapay zekâ ve insan kontrollü robotların işlevsellikleri *Chappie* filminde incelenmiştir. Deon adlı bir geliştiricinin eseri olarak Chappie, öğrenme yeteneğiyle ön plana çıkan bir androiddir. Suç işleyen insanların eğitimi altındayken suça karışması, yeni doğan zekâların kötülük potansiyelleri olmayan değil, bulundukları çevreden kolayca etkilenebilen olgular olduklarını gösterir. Chappie, filmin büyük bir bölümünde çocuksu görünen bir masumluk sergiler. Ancak William Golding'in *Sineklerin Tanrısı*'nda incelediği gibi, çocuk zihinleri de kötülük potansiyeli içerir. Burada bahsi geçen kötülük, toplumsal koşullanmaya ters düşen ve zarar amacı güden davranışlar bütünüdür. Vincent adlı karakterin insan kontrolüyle hareket eden robotları polis gücünde kullanmak istemesinin sebebi burada yatar.

Vincent, kendi savunduğu robotların kullanılması için yapay zekâlı robotları devre dışı bıraktığında, insanın amacına ulaşmak için içindeki kötülük potansiyelini açığa çıkarabileceğini gösterir. Öğrenebilme kabileyeti olan robotlara karşı duyu-

lan korku, insanlığın kötülük potansiyeline karşı duyulan korkudur. Öğrenebilen robot, insanların kötü yanlarını da öğrenebilir ve böylelikle, insanlar gibi kötü "canlılara" dönüşebilirler. Buna karşın, insan tarafından kontrol edilen robotlar insanlara karşı kullanılabilir; ancak, tehdit oluşturan insan faktörü ortadan kaldırıldığında tehdit unsuru da ortadan kalkmış olur. Özünde, insan kontrollü robotların ve yepay zekâlı robotların çatışması, insan kontrolü hususundadır. *Her* filminde de konu alındığı gibi, insan olmak kusurlu olmaktır. Doğal olarak, kusurlu canlılar aracılığıyla yetişen yapay zekâların kusursuz olmaları fazla iyimser bir yaklaşımdır. İnsanların robotlarla ilgili olan iletişimlerinin büyük bir kısmını, insanların robotlar tarafından ele geçirilme korkusu kaplar.

Tıpkı *Terminatör* filminde olduğu gibi, fiziksel ve zihinsel olarak insanlardan üstün olabilecek robotlar, insanlarda avlanılma korkusunu uyandırır. Çünkü insan, bilinen tarih boyunca, zekâ olarak üstün geldiği her canlıyı "Terminatör"ün yaptığı gibi avlamıştır. *Terminatör* filminde görüldüğü gibi, gelecekte çok büyük sorunlara yol açabilecek araştırmaların, şimdiden önlenebileneceğine inanmak, fazla iyimser olmakla beraber, insanların geleceğe olan güvensizliklerini gösterir. Diğer bir önemli özellikleri ise insansı bir anatomiye sahip olmasıdır. Mühendislik açısından bakıldığında, devasa yükseklikteki robotların iki ayak üzerinde durması çok dengeli bir tasarım sağlamasa da işlevselliği ve hareket kabiliyeti bakımından idealdir. Youtube üzerinde sanat, tasarım ve teknoloji üzerine hikâye anlatıcılığı yapan Barış Özcan, "mecha'lar ile yaptığı Youtube videosunda Culham Bilim Merkezi'nden Rob Buckingham'ın sözlerine yer verir.

Buckingham'a göre, insan anatomisi her türlü koşul için çok uygundur. Bilim insanları, fizik kurallarına yepyeni çözümler üretmeye çalışmaktansa var olan fizik kurallarından yararlanarak gerçek hayattaki insan anatomisini taklit etmişlerdir. Boston

Dynamics, robotlarını, doğanın fizik kanunlarına uyumlu şekilde işleyebileceği şekilde tasarlar. Sanal gerçekliğin temelini gerçek üzerine kurması gibi, teknolojik buluşlar, karşılaştıkları durumları gerçek hayattan örnek alarak çözümlerler. Uçakların kanat sistemiyle hava akışı sağlaması, yüksek hızlı trenlerin ön kısımlarının kuş gagasına benzetilerek hava direncini azaltması gibi prensipler, gerçek hayattan gözlemlenmiştir.

Japon kökenli şirket "Suidobashi" tarafından geliştirilen "Kuratas" adlı "mecha", gerçek dünyadaki fizik kurallarına adapte olabilmek için insan anatomisini benimser. Kendisini kullanan pilotların parmak hareketlerinin eşzamanlı uyum sağlamasıyla dikkatlerine üzerine çeken Kuratas, insanın dünya karşısında kendini devleştirmesinin en güncel örneklerinden biri. İçinde yaşadığı dünyada devleşmek isteyen insan, varlığını dünya karşısında önemli kılabilmek için âdeta kendi anatomisini devasalaştırır. Kuratas, insan anatomisi örnek alınarak geliştirilmiş olsa bile, güncel teknoloji ile tekerlek üzerinde gider. Ancak mecha'ların insan hayatı için önemi, tekerlek kullanılarak daha işlevsel kılınabilmesine rağmen, mecha'ların ayaklarının olmasında yatar. Transhümanizm kapsamında insan, kendini devleştirirken makineleri insanlaştırır. Özellikle insan pilotluğuna ihtiyaç duyması, mecha'ların insan emrindeki cihazlar olduklarının en belirgin göstergesidir. Kullanımları hızlı gidebilmek için araba, ağır yükleri kaldırabilmek için dozer, denizin derinliklerine ulaşabilmek için de denizaltılara benzer.

Kuratas'a rakip olabilecek teknolojiye ulaşan Amerikan yapımı Megabot, aynı ismi taşıyan şirket tarafından geliştirilmiştir. Hangi ülkenin robotunun daha dayanıklı olduğunu test etme bahanesiyle, daha önce eşi görülmemiş bir reklam kampanyası olarak, Megabot şirketi Japon şirketine meydan okumuştur. Suidobashi şirketinin teklifi kabul etmesiyle gerçekleştirilen düello, yeni bir güreş dalı icat edilmişçesine pazarlanmış, insanların dikkatini çekmeyi hedeflemiştir. Yapılan programın

başında insanlığın bilinen tarihinin başından beri gücünü test etmek için birbiriyle karşılaşmalarından söz eder. Kuratas ve Megabot mecha'ları, karşılaşma boyunca pilot kabinlerinde yer alan pilotlar tarafından kontrol edilir. Uzaktan kumanda ya da bir bilgisayar programıyla kontrol edilmesindense, direkt insan pilotluğuna ihtiyaç duyması hem yapay zekâya olan korkudan hem de insanın kendini önemli hissetme gayesinden gelir.

Robotların birbiriyle savaştırılması kavram olarak *Pacific Rim* ve *Çelik Yumruklar* filmlerini anımsatır. *Çelik Yumruklar*'da, birbiriyle boks yapan robotlar insan hareketlerini taklit ederler. Robotlar ile tekrar yaratılan benzetim, insanın direkt müdahalesi olmadan çalışsa da temelinde insan hareketlerini benimser. *Çelik Yumruklar* filmindeki robotların insan hareketlerini taklit etmesi ve *Pacific Rim*'deki mecha'ların, yaratıklarla dövüşürken insansı teknikler kullanmaları birbirine benzer örneklerdir. Tıpkı sanal gerçek kuramında hem sanalın hem de gerçeğin bulunması gibi, transhümanizm bağlamında robotlaşma, içerisinde hem mekanik hem de insanı taşır.

Günümüzde, teknolojinin gelişmesiyle bu güç mücadelesinin mecha'lar aracılığıyla robotlaşması, transhümanizm ve sanal gerçeklik için önemlidir. Bütün dünyanın ilgisini üzerinde toplayan robotik teknolojiler, kaçınılmaz olarak birçok farklı fikir doğurmuştur. Elon Musk gibi bazı insanlar, yapay zekânın ve bununla kuşanan robotların insanlığın sonunun başlangıcı olduğunu düşünürken, diğerleri ise robotların getirdiği yenilik ve konforla daha pozitif bir yaklaşıma sahiptir. Robotik teknolojilerin birçok alanda farklı işlevler için geliştirilmeleri, robotlar konusunda yalnızda bir fikrin üstün olamayacağı kadar geniş bir farklılık yaratır. Mecha'ların birbiriyle dövüşmesi insanlara korku ve heyecan yayarken, insan sağlığına yardımcı olacak gelişimler daha pozitif karşılanır.

"Da Vinci" adlı robot, amacı sadece hasar vermek ya da eğlence sağlamak olmayan robotlardan biridir. Tıp alanında, ame-

liyatlarda yapılan müdahalelerde kesinlik ve incelik sağlamak için geliştirilen robot, cerrahların el hareketlerini *-bir kontrol paneli yardımıyla-* uygulayan bir robottur. Sağladığı kameralar aracılığıyla, üç boyutlu bir video ile küçük robot kollarının kontrol edilebilmesine olanak tanıyan "Da Vinci", sanal ve gerçekliğin, insan hayatını geliştirecek bir şekilde birleşmesinin en güçlü örneklerindendir. İnsanların el hareketlerini taklit eden bir yapıya sahip olduğundan, robotun işlevi sorgulanabilir. Hastalar, vücutlarına 3 robot kolunun cerrahi işlem uygulamasından korkabilirler. Ancak robotik kollar, insan bileğinden çok daha geniş bir hareket açısına sahiptir. Ayrıca titreme, bükülme ya da yorulma gibi, insan anatomisine özgü sınırlamalarla kısıtlanmaz. Bunların yanında, işlem yapmak için hastanın vücudunda açılan kesik, insanın yaptığı cerrahi işlem sırasında açtığı kesikten daha küçük olduğu için, ameliyatlarda daha çok tercih edilmeye başlanabilir.

Robotik kollara duyulan korku, açılan kesiğin iyileşme sürecini kısaltan bir faktör haline geldiğinde, insanların bakış açıları, korku faktöründen uzaklaşarak robotik teknolojilerin faydalarına odaklanabilir. Modern tıp, "Da Vinci" geliştirilmeden önce de robotik cihazlar ve makinelerden yardım almıştır. Makineler aracılığıyla yaşamsal fonksiyonlarını sürdürebilen hastalar düşünülürse "Da Vinci" robotunun ameliyatlarda kullanılması eğreti bir fikir değildir.

"Da Vinci"ye insanların aşinalığının artması için meyveler üzerinde yapılan operasyonlar, robotların insan hayatıyla bütünleşmesinde rol oynar. İnsanlar, robotların işlevlerini ve varlıklarını algılayabilmek için, tanınan davranışlar ve boyutlara (*algılanıp, var olan bir kategoriye yerleştirilebilen anatomi*) ihtiyaç duyarlar. Tıpkı sanal gerçeklikte yer alan canavarların, gerçek hayattaki canlılar gibi korkular ve arzular üzerine hareket etmesi gibi, robotlar da doğal yaşamda görülen hareketler ve şekilleri taklit ederler. Bu, robotların gerçek hayattaki fiziğe ve in-

sanlarla olan sosyal bağa katkıda bulunmasıdır. Bunun en uygun örneği "Atlas" adlı robot olabilir.

Dinamik hareket ve değişik yüzeylerde yürüyebilme üzerine yoğunlaşan "Atlas", denge sağlama ve hareket etme konusunda insan hareketlerini taklit eder. Yürürken kolları ileri-geri hareket eden, objeleri kaldırmak için robot ellerini kullanan "Atlas", anatomi olarak da insan bedenini andırır. İlk ters takla atabilen robot olan "Atlas", kurtarma görevleri gibi yüksek çaba gerektiren görevler için de ideal robotlardan olabilir. Denizaltı ve uzay gibi, insanların kolaylıkla çalışamayacağı ortamlar, robotlar için daha uygundur. Fiziksel limitinin farkında olan insanlık, dünyayı keşfederken en gelişmiş özelliği olan zekâsını kullanır. Böylece insan, teknolojiyi ve robotikleri kullanarak, doğal zorlukları aşar ve kısıtlamaların üstesinden gelir. Aynı gezegende yer almasına rağmen, okyanusların dip kısımları insanlar için gizemini korumaktadır. Bulunduğu çevreyi keşfetmek isteyen insan, okyanus araştırmaları için de robotikler geliştirir.

"Ocean One" adlı robot, tıpkı "Atlas" gibi insan ve android arası bir robottur. İnsan dalgıç ve denizaltı aracının birleşmesi gibi duran Ocean One, okyanusların derinliklerindeki araştırmalarda kullanılabilmesi için geliştirilmiştir. Ocean One, insanların dalamayacağı kadar tehlikeli ve büyük araçların zarar verebileceği kadar narin olan alanlarda kullanılmak için geliştirilmiştir. Da Vinci'de olduğu gibi, insan elleriyle gerçekleştirilen komutları uygulayan Ocean One, teknolojik bir kukla gibi görülebilir. İnsanın kabiliyetlerine üstün gelmektense onlardan faydalanıp işbirliği kuran robot tasarımları, transhümanizm bağlamında, insanın kendini geliştirmesinde önemli bir adımdır. Önemi, kendi kabiliyetini geliştirecek teknolojilerin hâlâ insan varlığına ihtiyaç duymasında yatar. Robotik tasarımlar, insan hareketleri, kabiliyetleri ve anatomilerinden örnek alır ve insanın kabiliyetini geliştirmeyi amaçlar. Ocean One adlı robot, okyanusta insanların ulaşmakta güçlük çektiği yerlere ulaşabilse

de hâlâ insana ve robota benzer. Okyanusun organik bir öğesi olmaması, okyanus yaşamını incelemede güçlük yaratır.

Doğal yaşamı huzursuz etmemek için, hedeflenen çalışma alanına uyum sağlayabilecek robotikler işlevsel bir çözümdür. Bu bağlamda "Sofi" adlı *-balık görünümünde-* bir robot geliştirilmiştir. Silikondan bir kuyruk yapısına sahip olan robot, esnek gövde mekaniği sayesinde, hidrolik yardımıyla bir balık gibi yüzebilmektedir. Hızlı yüzme yerine, doğal balıkları taklit edebilmesi hedeflenerek geliştirilen Sofi, deniz yaşamının daha iyi gözlemlenebilmesi amaçlanarak tasarlanmıştır. Boyutu sayesinde küçük yerlerde yüzebilen robot, video oyun kumandasını andıran bir cihaz ile bir dalgıç tarafından kontrol edilerek, fotoğraf ve video kaydı alabilir. Daha önceden bahsedilen robotlar gibi insan kontrolü ile yönlendirilen Sofi, bu sefer anatomisini bir hayvandan alır. Bulunduğu ortamın yapısına uyum sağlayabilmek için, gerçek hayatı taklit ederek geliştirilmiştir. Ayrıca silikon ve esnek olmasından dolayı, sert materyallerle geliştirilmiş robotlara kıyasla daha sağlam olabilme potansiyeli, robotlar arasında değişik cinslerin ve sınıflandırmaların oluşumunun gösterir. Sofi, tasarımı itibarıyla orijinal balık fiziğinin dışına çıkmamıştır. Ancak örnek aldığı anatominin üzerine eklemeler yapıp geliştirmeyi amaçlayan robot tasarımları da vardır.

Bunlardan biri, köpeği anımsatan ancak tepesinde bir kol bulunan anatomisiyle "Spot Mini"dir. Dizaynının bir evcil hayvana benzemesi rastlantı değildir. Spot Mini'nin köpeğimsi anatomisi, insanların zihinlerinde Spot Mini'yi bir evcil hayvan kategorisine koyabilmelerini kolaylaştırır. Hafif olması, sessiz ve elektrik ile çalışması, onu ev kullanımına elverişli kılar. 2017'de TED programında, Marc Raibert tarafından gösterilen robotlar, fabrikada kutu taşıma ya da adrese paket götürme gibi örneklerle betimlenmiştir.

Bu betimleme, robotların topluma ne amaçla ve nasıl uyum sağlayacağıyla ilgili niyeti gösterir. Askeri amaçlarla kullanılıp

kullanılmayacakları bilinmezken, gösterilen örnekler, robotları insan hizmetinde betimler.

Tükeniş filminde ve *R.U.R* tiyatro oyunundaki gibi, robotların insanları ele geçirip yok etmeyi amaçladığı popüler kültürün etkisiyle, robotiklere korkuyla yaklaşmak anlaşılabilir bir davranıştır. Ancak örnekler incelendiğinde, tasarımların insan işbirliğiyle çalışmayı amaçladığı görülür. Robotların amacı insan hayatını kolaylaştırmakken, onlara duyulan korku, aslında robotların geliştiricilerine ve robotları kendi amaçları için kullanmak isteyen insanlara karşı duyulan korku ve endişe olabilir. Megabot ve Kuratas'ın kimin daha güçlü olduğuna karar vermek için birbiriyle savaşması, insanlara, zaten tehlike dolu bir dünyada yaklaşmakta olan yeni tehditlerin habercisi gibi gözükebilir. Robotları ve Mecha'ları, insanlara zarar verme amacıyla kullanmak isteyebilecek insanların varlığından korkmak paranoya değildir. Teknolojilerin savaş için geliştirilmesi barışçıl bir yaklaşımdan çok uzaktır. Ancak robotların potansiyel silah olabilme ihtimalinin yarattığı korku, robotlardan kaynaklanmaz. Robotların, şiddet ve hasar amaçlı kullanımının temelinde insan yatar. Robotik teknolojileri geliştiren ve amaçlandıran insanlardır.

Silah olarak kullanılmaktansa, robotların işlevsel potansiyelleri, korkulamayacak kadar geniştir. NASA tarafından geliştirilen Valkyrie adlı robot buna bir örnektir. NASA'nın isim seçimi, transhümanizm kapsamında ilgi çekicidir. Türkçeye "Valkür" olarak geçen "Valkyrie", İskandinav mitolojisinde, savaşta onurlu bir şekilde ölen kahramanları Odin'in yönettiği meydan olan Valhalla'ya götüren muhafızlardır. NASA, Valkyrie adlı robotu, insanları, şu anda yaşanılan gezegenden daha iyi bir yere taşımak için bir aracı olmasını isteyip istemediğini tahmin etmek zordur. Ancak Valhalla ve Valkürler, video oyunlarda gösterişli ve güçlü şekilde betimlenmişlerdir.

2018'de çıkan "God of War" oyununda, Valkürler kanatlı muhafızlar olarak betimlenmiş ve video oyununun karşılaşabi-

leceği yan mücadeleler olarak sunulmuşlardır. Valkürlerin kanatlı kadınlar olarak betimlenmesi *World of Warcraft* oyununda da görülür. En popüler çoklu oyunculu oyun olarak da bilinen *World of Warcraft*'ın *Legion* adlı eklenti paketinde Valhalla, savaşçı karakterlerin toplandığı, bulutların üzerinde altından yapılmış bir karargâhtır. NASA'nın robotun ismine Valkürlerin hangi özelliklerinden esinlenerek karar verdikleri üzerine tahmin yürütmek zor olsa da, Valkürlerin genel betimlenişi, insanlar üzerinde bıraktığı etkinin özeti niteliğindedir.

Gelecekte Mars'ta araştırma ve gözlem yapmak üzere geliştirilen Valkyrie, insan anatomisini taklit ederken, bu anatomiyi geliştirir. Parçalarının kolaylıkla değiştirilebilmesine üzerinde yoğunlaşan tasarımıyla birlikte pratik kullanım sunarken, vücudunun birçok bölgesine yerleştirilmiş kameralar ile gözlem kabiliyeti sağlar. Mars gibi, hakkında az şey bilinen ve araştırma yapılması gereken ortamlar Valkyrie adlı robot için idealdir. Tıpkı sanalın ve gerçeğin en iyi özelliklerinin sanal gerçeklikte birleşmesi gibi, insan anatomisinin ve robotik teknolojinin en iyi özellikleri Valkyrie'de birleşir. İnsan anatomisinden yola çıkarak robotik uzuvlarının değiştirilebilmesi, Valkyrie'yi insanüstü kılarken insana muhtaç kılar. Değiştirilebilen batarya sistemi ve uzuvları, insanın yerine geçmektense insan emrindeki bir cihaz olduğu algısını güçlendirir. Varlığının başından beri insan, etrafındaki kaynakları kullanarak aletler geliştirmiş, hayvanları evcilleştirmiş ve kaynakları birleştirerek yeni oluşumlar elde etmişlerdir. Tıpkı evcil hayvan, motorlu taşıtlar, elektronik mikro cihazlar ve motorlu aletler gibi, robotikler de insan tarafından amaçlandırılmış teknolojik ürünlerdir.

Sanal gerçeklikten söz edilirken, insanların kafalarında beliren fikirlerin en negatiflerinden biri gerçek ve sanal olanın karışmasıdır. İşlevselliğinden ve gerçekliğinden emin olunanın sorgulanmaya başlanması, sanal gerçeklik hayatımıza dahil olmaya devam ettikçe artacak ve yaygınlaşacak bir sorgulamadır.

İnsanlığı en çok endişelendiren senaryolardan biri, şüphesiz ki kendi varlıklarının sanal olanlarıyla yer değiştirmesidir. Robotik tasarımlar geliştirilirken, işlevsellikleri ve işbirlikleri üzerine yoğunlaşılan tasarımlarının yanında, insanlara benzerlikleriyle dikkat çeken androidler de vardır. Bu androidlerin amaçları, insan iletişimi esas olan alanlarda işlev göstermeleridir.

Ancak işlevselliğindense görselliğiyle ön plana çıkması için tasarlanan androidler de vardır. Özellikle insansı görünüşleri ile dikkat çekenlere verilen humanoid terimi, bu robotlardan bahsederken kullanılır. İngilizcede insan anlamına gelen "human" ve robot anlamına gelen "droid" kelimelerinin birleşiminden oluşur. Bu humanoidlerin tasarımında Amerika ve Asya kıtalarından örnek verilmesi mümkündür. Çin Bilim ve Teknoloji Üniversitesi tarafından, Chen Xiaoping liderliğinde geliştirilen "Jia Jia" ideal heteroseksüel kadın imgesinin beden bulmuş hali gibidir (*https://economictimes.indiatimes.com/slideshows/tech-life/meet-jia-jia-she-can-talk-express-but-she-is-not-real/creator-with-his-creation/slideshow/56498688.cms*).

Jia Jia adlı humanoid, Atlas gibi fiziksel hareket becerilerine sahip değil. Vücudunda sınırlı uzvu hareket ettirebilen humanoid Jia Jia en belirgin işlevselliği yüzünde gösterir. Jia Jia'nın tasarım amacı düşünüldüğünde, fiziksel olarak hareket kabiliyetinin kısıtlı olması bir sorun teşkil etmez. Hizmet ve iletişim sektöründe kullanılması planlanan humanoidlerin mimik ve iletişim kabiliyetlerinin yeterli olması esastır. Ancak Jia Jia'nın tasarımı aceleye getirilmiş olabilir. Mayıs 2017 ayında yayımlanan bir habere göre, Jia Jia teknoloji dergisi *Wired* muhabiri Kevin Kelly ile gerçekleştirdiği sohbette basit hatalar yapar. Yazı, Jia Jia'nin gerçekçi bir şekilde gülümseyebildiğinden ve göz kırpabildiğinden bahsederken, basit sorulara yanıt verememesini eleştirir (*https://www.scmp.com/news/china/society/article/2090112/chinas-humanoid-robot-jia-jia-tongue-tied-interview-us-journalist*).

İdeal heteroseksüel kadın imajı tanımındaki "ideal" kelimesi, tartışılabilen bir yakıştırmadır; çünkü humanoidin konuşurken yapmış olduğu hatalar, humanoidin güzelliğinden başka etkileyici yönü olmamasına dair başlıklarla anılmasına sebep olmuştur. Bu ideal algısı, gerçek insan yerine bir robotu eyleme sokma probleminin örneklerini gösterir. Bu örneklerden biri, Çin'de tasarladığı humanoid ile evlenen Zheng Jiajia'dır. Otuz bir yaşına gelene kadar bir kız arkadaş bulma konusunda yaşadığı sıkıntılardan yorulan Çinli yapay zekâ mühendisi, Zhejiang bölgesinde robotlar tasarlayan (*https://www. scmp. com/news/china/society/article/2084389/chinese-engineer-marries-robot-after-failing-find-human-wife*) ve bir araya getiren bir kurumda kendine eş yaratmıştır. "Yingying" adını taktığı robot, Çince harfleri algılayıp birkaç basit kelime söyleyebilir. Haber aynı zamanda Zheng Jiajia'nın Yingying ile geleneksel bir törenle evlendiğinden de bahseder. Bu örnekte dikkat çeken nokta, Yingying humanoidinin, insansı kabiliyetlerinin çok sınırlı olmasına rağmen sosyal hayatta evlenilebilecek bir bağ kurabilmesinde yatar. Basit Çince kelimeleri söyleyip, bunları anlayabilmesi bir humanoidi insan yerine koymaz. İnsanlar dünya üzerindeki en karmaşık iletişim mekaniklerine sahip canlılardır ve iletişim kurarken kelimeler ile birlikte fiziksel mimikler kullanarak sözlerine anlam katarlar.

Eylemleri ve zekâsının bu kadar kısıtlı olmasına rağmen tasarımcının robotuyla evlenmesi, humanoid teknolojisindeki fiziksel ve cinsel sorunları ortaya koymaktadır. Öncelikle humanoidleri sadece fiziksel olarak insana benzetmek, işlevselliklerini gerekli kılacak tartışmayı sunmaz. Mağaza vitrinlerinde kıyafetleri sergilemekle yükümlü olan mankenlerin fizikleri de insansıdır. Cansız mankenlerin fiziksel olarak var olmak ve kıyafet sergilemekten başka işlevleri yoktur. Bu yüzdendir ki, humanoid terimini anlamlı kılan özellik, fiziksel insansılığının yanında hareket ve zihinsel kabileyetlerinin bütünüdür. Jia Jia ve

Yingying humanoidleri incelendiğinde, bu humanoidlerin fiziksel ve zihinsel kabileyetlerinin, görselliklerine kıyasla ikinci planda kaldığı görülür.

Humanoidlerin görünüşleriyle toplumda yer bulma girişimi, insanın yerine geçmesi gayesiyle üretilip bunu yapamamalarıyla bir soruna dönüşür. Sorun, tahmin edilebileceği gibi humanoidlerin işlevi üzerinedir. Çünkü ne Atlas gibi fiziksel kabiliyet konusunda gündelik hayata katkı sağlayabilirler ne de insanların var olamayacakları ortamlarda çalışmayı vaat ederler. İnsansı görünümüyle pazarlanıp insan gibi iletişim kuramayışları, humanoidlerin varlığını sorgulatır. Varlığının sorgulanması sonrasında yaratılış amacıyla ilgili soruları da doğurmaktadır.

Robotlar humanoidleştiğinde, işin içerisine yaratıcılar tarafından hissedilen bir "Tanrı Kompleksi" de dahil olur. İlk kez Ernest Jones tarafından *Uygulamalı Psikanaliz Denemeleri* (*1913-52*) içinde yar alan tanım, kişinin kendisini Tanrı gibi görmesinden bahseder. Psikolojide "Narsist Kişilik Bozukluğu" ile benzer özellikler taşıyan "Tanrı Kompleksi", Tanrı kuramının ne olarak değerlendirildiğine göre hem transhümanizm kapsamında hem de humanoid-yaratıcı ilişkisi arasında değişiklik gösterir. Humanoid teknolojisini geliştiren mühendisler, kendi ideallerini gerçekleştirmek için çalışır. Bu bağlamda yaratmak istedikleri insan olduğundan, bu açıdan Tanrılık gayesinden söz edilebilir. Ancak transhümanizmin çabası insanın fiziksel kabiliyetlerini test ederek bunları geliştirmeyi amaçlar. Bu bağlamda, transhümanizm Tanrısı, tekrar insan odaklıdır. Ancak humanoidler ne kadar insan gibi gözükse de özgür irade gibi onları insanlaştıran özelliklere sahip değildirler. Bu yüzden humanoidler insana değil sahiplerinin kontrolündeki kuklalara benzetilebilirler.

Bunun en iyi örneği Hanson Robotics'in geliştirdiği "Sophia" adlı humanoid olabilir. "Jia Jia" ve "YingYing"in aksine,

Sophie'nin tasarımı bir android olduğunu saklamaya yönelik değildir. Sophie'nin tanıtımının odak noktası insanın görsel ve duygusal verilerini analiz edip bunları kullanarak insanlarla sağlıklı iletişim kurabilmesi üzerinedir. *The Tonight Show Starring Jimmy Fallon* programında Sophie görücüye çıktığında, Sophie tanıtan David, onun tıpkı canlı gibi olduğundan söz eder (*https://www.youtube.com/watch?v=Bg_tJvCA8zw*). Ancak Sophie, pazarlananın aksine, iletişim kurduğu insanlarla ilişkilerini anlık düzenlemek yerine, önceden belirlenmiş olan bir yazılım üzerine işler. Sophie, sorulacak sorular ve onun vereceği yanıtlar önceden yazılımcıları tarafından belirlenmiştir. Ancak Sophie'nin tanıtımındaki sorun, humanoidin olduğundan daha gelişmiş bir sisteme sahip olduğundan bahsederek insanlara özgü duyguları benimsemesinde yatar. Bu durumda, Sophie adlı robotun dünyayı ele geçirmek ya da çocuk sahip olmak istemesiyle ilgili yaptığı şakalar/yorumlar, robotun kendi iradesiyle aldığı kararlar değil, söylemeye programlandığı şeyleri uygulamasından gelir.

Sanal ve gerçekliğin birbiriyle iç içe geçmeye başladığı dönemde, konuşulan sözlerin kaynağının belirsizleşmesi toplum ve insan ilişkileri için büyük bir sorun arz eder. Teknolojinin en bilinen isimlerinden biri olan Elon Musk, kendisine yapay zekâyla ilgili sorular yöneltildiğinde, yapay zekânın nükleer silahlardan bile daha tehlikeli olduğunu belirtir (*https://www.youtube.com/watch?v=B-Osn1gMNtw*).

Tanrı Kompleksinin en baskın örneği, Sophie adlı robotun pazarlanmasında görülebilir. Kendisine yöneltilen sorulara cevap verirken insan zekâsına benzerliğiyle endişe uyandıran robot, hakkında duyulan endişelerin, robotları ve androidleri tehlikeli gösteren filmleri sebep olarak sunar. Sophie'nin de bahsettiği gibi, Stanley Kubrick'in yönetmenliğini yaptığı *2001: Uzay Yolu Macerası*, yapay zekânın insana olan zararını konu alan en popüler filmlerdendir. Ancak insanların, androidlere karşı olan

korkularının kökeni, bu korkunun mantıksızlığıyla direkt orantılı değildir. İnsanların yapay zekâyla olan fikirlerinin filmler sayesinde oluşması, potansiyel tehlikeyi ortadan kaldıran bir cevap değildir.

Sophie, düşünce algoritmasını insan değerleri üzerine kurduğunu savunur; ancak insanların haklı endişeleriyle ilgili sorularla karşı karşıya kaldığında bunu alaylı bir tonla cevaplamayı seçer. Olduğunu söylediği kişi ve verdiği cevaplar arasındaki çelişki, bu cevapların yazılımcının sözleri olabileceği ihtimalini akla getirir. Sophie'nin oluşturduğu fikirlerin bir algoritmanın ürünündense, hazır olarak yerleştirilmiş olma ihtimali olasıdır. Humanoid diğer robotlar düşünüldüğünde, Sophie'nin zekâsının bu kadar gelişmiş olması şüphe uyandırıcıdır.

Humanoidler ile ilgili olan en belirgin önyargı burada meydana gelir. Sofi gibi robotların, insanlar için uygun olmayan ortamlarda işleyebileceklerinden bahsedilmiştir. Bu robot tasarımları, insan işbirliğiyle çalışmasından ve insan varlığını tehdit etmemesinden dolayı kendilerine özgü varlıklarını sürdürebilirler. Ancak humanoidlerin varlıklarının gerekliliğinden söz edilebilmesi için, insansılığı gerçek insanlar kadar iyi yansıtmakla yükümlüdürler. Genel halkın humanoidler için gerçekçilik beklentisine girmesi haksız değildir; çünkü humanoidlerin gerçek insanlara benzerliğiyle reklamları yapılır. Bu gerçeklik, Jia Jia humanodinde olduğu gibi fiziksel görünüşle ya da Sophie humanoidinde olduğu gibi duygusal ve kurgusal zekâ yoluyla sağlanabilir. İnsanların teknolojiyle olan iletişimlerindeki en büyük iki ana başlık, yeni tanıtılan teknolojilerin fiziksel görünümleri ve işlevleridir. Toplum, bu iki ana başlıkta yeni teknolojileri değerlendirerek onları benimser.

İnsanların sanal ortama dahil olmalarında, zihinsel olarak alışık olunan kavramlar kadar fiziksel benzerlikler de göz önünde bulundurulmuştur. Yaşama sanallığın girişi, zararsız ve

küçük adımlarla gerçekleştirilmiştir. "Furby" ve "Tamagotchi" gibi dijital oyuncaklar, insanların teknoloji ile sanki teknoloji canlıymışçasına iletişim kurdukları oyuncaklara örnek gösterilebilir. Furby, görünüşüyle bir evcil hayvanı andırır ve içindeki elektronik algı sensörleriyle, dışarıdan gelen hareketlere tepki gösterir. Bu eğlenceli kavram, teknolojinin insanlarla eğreti gözükmeden iletişim kurabilmesini sağlar. Furby, çoktan var olan hayvanlara benzemeye ya da onlardan daha iyi olmaya çalışmaz. Canlı varlıklardan ayrılarak kendi kategorisini oluşturan Furby, canlı evcil hayvanların ihtiyacı olan ilgiye mecbur olmayarak, daha kolay sahiplenilebilecek bir robottur.

Furby'nin aksine sorumluluk isteyen ve bu sorumluluk yerine getirilmediğinde olumsuz etkilenen "tamagotchi"ler, çocuklara küçük yaşta sorumluluk algısı aşılamak için yararlı oyuncaklar olabilirler. Japoncası "yumurta izleme" anlamına gelen tamagotchi'ler Türkiye'de sanal bebek olarak ün kazanmıştır. Mutluluk ve sağlık değerleriyle, sanal verileri canlılara bir adım daha yaklaştıran sanal bebekler, popülerliği ile *Digimon World* adlı oyuna ilham vermiş, sanal canavarlarla olan bağ, dijital ve gerçek dünya arasında bir bağ kuran hikâye ile birlikte pekiştirilmiştir. Oyunların sanallığı yaşama taşıması sadece video oyunların konularıyla kısıtlı kalmamıştır.

Türünün en popüler örneklerinden olan "Nintendo" Wii konsolu, dinamik kontrol periferiği sayesinde, kullanıcıların doğal hareketlerini oyunda kullanabilmelerini sağlayan bir oyun konsoludur. Tenis raketi ile gelen topu karşılamak için kumandayı, bir tenis raketi gibi sallamak, bovling topunu atmak için kumandayı ileri geri hareket ettirmek ve golf sopasına vurmak için kumandayı golf sopasıymış gibi kullanmak, Nintendo şirketinin çok geniş bir video oyuncu kitlesine ulaşmasını sağlamıştır. Aktif olarak video oyunları takip etmeyen genel kitleyi, algılaması ve taklit etmesi kolay mekanikleriyle kendine çekmiş, oynanışı basit ve eğlenceli kılmıştır. Hayatının erken aşamala-

rında video oyun oynamadan büyümüş kitlenin, oyunda gördüğü mekanikleri ve kuralları gerçek hayattakiyle bağdaştırabilmesi, bu bireylerin oyunlara ve sanal gerçekliğe daha kolay adapte olmasını sağlar.

Sanal gerçekliğin en temel amaçlarından biri, sanal olduğunu fark ettirmeden gerçeklik algısı yaratmaktır. Nintendo şirketi bu prensibi benimseyerek Wii konsolunu geliştirmiş ve bütün dünya genelinde 100 milyona aşkın konsol satış rakamına ulaşmıştır. Hareket kontrolü olarak adlandırılan oynanış stilinin başarısını gören Sony şirketi, 2010 yılında Playstation 3 oyun konsolu için "Move" adlı periferiği piyasaya sürmüştür. Ev oyun konsollarının geleceğinin hareket sensörlü sistemlerde yattığına inanan Microsoft şirketi, Nintendo'nun teknolojisinden esinlenerek, aynı yılda "Xbox Kinect"ı piyasaya sürmüştür. Sanal gerçekliğin, en uygun fiyatla ev kullanımı için satışa çıkmış örneklerinden sayılabilecek Xbox Kinect, video oyuncularının hareketlerini kullanarak oyunlarla etkileşime girmelerini hedeflemişti.

Xbox Kinect'in ürün lansmanında, oyun kumandasının, video oyuncular ve oyun arasında bir bariyer olacağını öne süren Don Mattrick ve Peter Molyneux, video oyuncuların kendi hareketlerini kullanarak, oyunun sunduğu sanal dünyayı daha gerçekçi hissedebileceklerini öne sürmüştü. Görsel, işitsel ve hareketsel verileri kullanarak oyuncunun tepkilerini sanal ortama aktaran teknoloji, sorunsuz bir oynanış sağlayabilecek kadar geliştirilememesinden dolayı, Nintendo Wii kadar başarılı olamamıştır. Ancak video oyun konsollarının sanal gerçekliği, ev kullanımına taşıma çalışmaları hareket sensörüyle kısıtlı değildir.

Kinect ile başarı yakalayamasa da Microsoft, Xbox konsollarında avatar sistemiyle uzun süredir kullanıcıların ilgisini çeken bir hizmet sunar. Sayısız kıyafet ve fiziksel görünüm seçeneğiyle, kullanıcıların kendilerini sanal ortamda canlandırmalarını sağlayan oyun konsolu özelliği, bireylerin kendilerini sanal

ortamda benimseyebilmeleri için önemli bir adımdır. *Second Life* gibi çok oyunculu rol yapma oyunlarından alışık olunan, bireyin sanal ortamda kendisinin kopyasını yaratması, duygudaşlık kurmasını kolaylaştırır. Empati kuran video oyuncu, oyunda kontrol ettiği karakterin başından geçenleri, kendisi tecrübe ediyormuş gibi hissedebilir. Elbette *Başlat* filminde görüldüğü gibi, birey her zaman kendi görüntüsünün tıpatıp kopyasını yaratmak istemeyebilir. Ancak böyle durumlarda, seçim özgürlüğü video oyunculara bırakılır. Bu özgürlük, sanal gerçekliğin çekici yönlerindendir.

Xbox konsollarındaki avatarlar gibi, Nintendo şirketi de kendi konsollarında "Mii" adlı avatar sistemini geliştirmiş ve bu avatarları oyunlara yedirmiştir. Nintendo Wii konsolundaki spor oyunlarının bu avatarlar ile oynanılabilmesinin yanında, "Miiverse" adında Nintendo konsolu sahiplerini bir araya getirip iletişime geçmesini sağlayan oyunlar, platformu çok daha interaktif bir hale getirmiştir.

Sanalın ve gerçeğin kesişmesi ve bu teknolojinin gelişmesinde Nintendo "3DS" el konsolu birçok yeniliğe adım atmıştır. Adından da anlaşılabileceği gibi, Nintendo 3DS'in pazarlanan en büyük özelliği gözlüksüz üç boyut teknolojisini video oyunlara el konsolunda sunmasıdır. Televizyon ve sinemalarda çokça duyulan üç boyut teknolojisi, sanal olan video oyunun oyuncuyu içine alan bir tecrübe sunacak hale getirebilmek için konsollarda da kullanılmıştır. El konsolunun, aktif hayattan faydalanmak için kullandığı başka bir teknoloji ise "Street Pass" özelliğidir. Bu özellik sayesinde, aynı el konsoluna sahip olan başka kullanıcıların yanından geçmesiyle, bu kullanıcıların avatarları konsollarında belirir. Oyunun sosyal bir tecrübe olması için birçok adım atan Nintendo şirketi, Street Pass özelliği sayesinde, oyuncuların birbirleri ile tanışıp bağlantı içinde olabileceği, gerçek hayattan beslenen bir sanal platform oluşturmuştur.

Nintendo'nun 3DS'de gerçek ve sanalı birleştirdiği başka bir oyun ise "Face Raiders"tır. 3DS konsolunun arka kısmında bulunan iki kamera yardımıyla, bulunduğunuz ortamda beliren balonları patlatmayı hedef gösteren bir oyun mekaniği sunar. Bu balonun üzerindeki yüzler, video oyuncunun el konsolunun kamerasını kullanarak çektiği fotoğraflardır. Oyun, ağız ve gözlerin yerini gösteren bir şema ile fotoğraftaki yüzünüzü sabitlemenizi ister. Böylece oyunun içinde çekilmiş fotoğrafları hareket ettirip duygu verebilir. Değişik yüzleri koleksiyona katmayı teşvik eden oyun, kişinin kendini sanal ortama aktarmasının yanında, video oyununu sosyal bir aktivite haline de getirir. Face Raiders kamera kullanılarak oynanan oyunların çok bilinmeyen örneklerindendir.

Yine Nintendo aracılığıyla ve Niantic geliştiriciliğiyle piyasaya çıkan daha popüler örneği "Pokemon GO"dur. Daha önce bahsedildiği üzere, toplamda 100 milyondan fazla indirilen, 2016'da çıktığında dünyayı kasıp kavuran bu telefon uygulaması, Face Raiders gibi, kullanıcının kamerasını kullanarak, gerçek hayatta bir pokémon yakalama simülasyonu sunar. Oyun, gerçek hayattaki topluluk mekânlarını (*park, çarşı, anıt vb.*), ihtiyacınız olan malzemeleri toplayabileceğiniz alanlar olarak kullanıp pokémonları yakalamak için fiziksel olarak yürümenizi gerektirir. Sanal ve gerçekliğin birleştiği böyle bir oyunun birçok yararından bahsedilebilir. Bireylerin diğer oyuncularla sosyalleşip, fiziksel egzersiz yapmaları, çevrelerini daha iyi tanımaları ve temiz hava almaları gibi pozitif etkenler içerir. Ancak Pokémon GO'nun başarısının en büyük nedeni, sanalın getirdiği eğlence ile gerçek hayatın tanınırlığını birleştirmesidir.

Pokémon GO ilk kez tanıtıldığında, topluluk etkinliklerine büyük bir kısım ayrılmıştır. Bu topluluk etkinliklerinde, oyuncular bir araya gelip efsanevi olarak adlandırılan ve etkinlik dışında sahip olunamayan pokémonları yakalamaya çalışırlar. Video oyunların sosyal bir etkinlik olarak görülmesini kolaylaştı-

ran ve sanal gerçeklik elementlerini barındıran oyunlar, gerçek hayatta varlıklarını sürdürmeyi amaçlarlar. Aynı oyunu oynayanların bir araya gelerek bir etkinlik oluşturması hem sosyal bir aktivite hem de bu aktiviteye katılanlara yönelik bir sektör oluşturur.

Oyunun 100 milyonu aşan indirme rakamlarına ulaşmasında, telefonlara çıkmış olması ve ücretsiz olmasının çok büyük bir payı var elbette. Üstelik bu oyuna başlayanların hepsi oynamaya devam etmemiştir. Bu başarıda "Pokémon" markasının büyüklüğünü gözden kaçırmamak gerekir. Pokémon GO, Niantic firmasının sanal gerçeklik bazında geliştirdiği ilk oyun değildir. Pokémon GO'dan önce Ingress adlı, benzer mekaniklere sahip bir oyunları vardır. Bu oyunda, kullanıcıların görevi, etraflarındaki ilginç mekânları tespit edip puan kazanmaktır. Pokémon GO'nun her ülkedeki topluluk alanlarını bulabilmesi için, bu oyundan alınan veriler kullanılmıştır.

Niantic geliştirici kadrosu, topladıkları veriler sayesinde, video oyunculara bildikleri ortamları farklı bir pencereden görebilme imkânı tanımış. Pokémon GO'nun başarısı, sanal gerçekliğin, ne kadar gerçekliği taklit etse de gerçekliğe de yeni anlamlar katabileceğinin bir göstergesidir.

Sanal gerçekliğin transhümanizm şemsiyesi altında genel tanımı ve işlevi, sanalın ve gerçeğin ortak bir çalışma içinde gelişmesi ve her iki alanı da güçlendirmesinden gelir. Sanal gerçeklik kuramındaki "sanal", gerçeğini her zaman sanal olmayandan alır. Sanal gerçeklik, "gerçek" olanı bozmak ya da ortadan kaldırmakla ilgili değil, amacı var olan gerçekliğe değişik bir filtre getirerek bakabilmektir. Bu filtre, video oyunlardaki eğlence elementi için kullanılabilir. Ancak video oyunlarında amacı eğlence ile kısıtlı değildir.

Eğlencenin yanında insanları düşündürebilen, başkalarının yaşadıklarına tanıklık ettirebilen ve sanatsal özgürlüğü genişle-

ten özelliklere de sahiptir. Potansiyeli bu kadar geniş olan video oyunlar, "Gameboy" isminin düşündürdüğünün aksine, sadece erkeklere ya da çocuklara hitap etmez. Toplumun her yaş ve cinsiyetinden bireylerine, arzuları doğrultusunda hitap eder. Video oyunların değerleri, diğer sanat dallarına kıyasla azımsanmamalı ya da küçümsenmemelidir. Video oyunlar, filmler ve kitaplardan esinlenir ve ortak bir çalışma sürdürür, *Witcher* serisinde olduğu gibi, ana seriye yeni takipçiler kazandırabilir. Oyun konsolları aynı zamanda, sanal gerçeklik makinelerinin genel kullanıcıyla buluşabileceği fiyat olarak en uygun platformdur.

Filmlerde uzun yıllardır görmeye alışık olunan bilgisayar tarafından yapılmış grafiklerden, kişileri dünyanın bir parçası yapan video oyunlara kadar olan sanal gerçeklik yelpazesi, teknoloji olarak yeni olsa da potansiyel olarak büyük olasılıkları içinde barındırır. Film sektörü, giderek sanallaşan yaşamı hem pozitif hem de negatif ışıkta ele almış, olasılıkları tartmıştır. Ancak teknolojinin gerçek hayattan esinlenmesi ve yavaş gelişmesiyle büyük toplumsal kaygı oluşturmamıştır. Sanal gerçeklik, gerçek dünyanın fiziksel ve ruhsal engellerinden bireyleri arındırabilir ve onları tedavi edebilir. Ancak elbette sağlık alanında en büyük ilerleme androidler ve gelişmiş makinelerle yapılmıştır.

Androidler birçok kategoriye ayrılır. Sanal gerçekliğin genel doğası gibi, android tasarımlarının çoğu var olan olguların yerini almaya çalışmaz. Genel mantık, insan gücünün yetersiz ya da uygunsuz olduğu durumlarda robotlardan yardım almak ve insanın doğa üzerindeki hâkimiyetini artırmaktır. Robotlar, canlıların da mensup olduğu fizik kurallarına uymak durumundadırlar. Bu yüzden, karışık tasarımlar üretmektense insanoğlu doğadan örnek alarak, ortama uyum sağlamayı seçmiştir. Ancak robot, özellikle humanoid üretiminde insanın karanlık yüzü, kibir ortaya çıkabilir. Mükemmel güzelliği üretmeyi

amaçlayarak Tanrıcılığın ürünü olan tasarımlar genel toplum tarafından eleştirilirler. Çünkü taklit etmeye çalıştıkları insanı başarılı bir şekilde taklit edemezler. Edebilmiş olsalardı bile, yapımlarını gerekli kılacak bir işlev sergileyemezlerdi. Ancak robotların insanlaşma ihtimali, sanal gerçeklikle ilgili insanları en çok korkutan ve heyecanlandıran şeydir.

Mecha'lar ile kendi varlıklarını devleştiren insanlar, kendi yarattıkları zekânın kendilerini geçme ihtimaliyle hem kibir hem de korku duyarlar. Çünkü her insan, kendi içindeki kötülük potansiyelinin humanoidler tarafından kendilerine gösterilmesinden korkar. Bu tema, *R.U.R* ve *Detroid Become Human*'da başarılı şekillerde incelenmiştir.

KAYNAKÇA

2001: Uzay Yolu Macerası. Yönetmen Stanley Kubrick.

Aernout. "Witcher Series Sells Over 33 Million Copies in 10 Years; Witcher 3 2017 PC Sales

Ağaç, Saliha ve Menekşe Sakarya. "Hayat Ağacı Sembolizmi."International Journal of Cultural and Social Studies (Int-JCSS) December, 2015; 1: 1-14.

Arslan, Ahmet. *İlkçağ Felsefe Tarihi: Sofistlerden Platon'a*. İstanbul, Bilgi Üniversitesi Yayınları, 2006.

Asché, F. "Perspektiven postmortaler Weiterexistenz durch Organtransplantation, Kryonik, Plastination und Diamantierung: Eine Printmedienanalyse". (93-113). İçerisinde: *Who wants to live forever?: Postmoderne Formen des Weiterwirkens nach dem Tod*. (Hg. Dominik Groß, Brigitte Tag, Christoph Schweikardt). Frankfurt/New York: Campus Verlag, 2011.

Bacon, Francis, ve Jerry Weinberger. *New Atlantis and Great Instauration*. Illinois: Harlan Davidson, 1989.

Barlog, Cory. *God of War*. Santa Monica Studio, Kaliforniya, ABD, 2018.

Blade Runner 2049: Bıçak Sırtı. Yönetmen Denis Villeneuve, 2017.

Blanca, Marcin. *The Witcher 3: Wild Hunt*. CD Projekt RED, Varşova, Polonya 2015.

Brainscan, Yönetmen John Flynn, 1994.

Bryant, C. D., Peck, D. L. *Encyclopedia of Death&Human Experience 1*. Kaliforniya: SAGE Publications, 2009.

Cage, David. *Beyond Two Souls*. Quantic Dreams, Paris, Fransa, 2013.

Cage, David, William, Adam. *Detroit Become Human.* Quantic Dreams, Paris, Fransa, 2018.

Cage, David. *Heavy Rain.* Quantic Dream, Paris, Fransa, 2010.

Cameron, James. *Terminatör.* The Movie. Yönetmen James Cameron. Orion Pictures, 1984.

Capek, Karel, Miroslav Halík, Karel Capek, and Karel Capek. *R. U. R. Bílá Nemoc. Matka.* Praha: Cs. Spis., 1972.

Çelik Yumruklar. Yönetmen Shawn Levy. Oyuncu Hugh Jackman, 2011.

Chappie, Yönetmen Neill Blomkamp, 2015.

Cline, Ernest. *Ready Player One.* Londra: Arrow Books, 2018.

Collins, Suzanne. *The Hunger Games.* New York, NY: Scholastic, 2013.

Dick, Philip K., Tony Parker, Blond, ve Richard Starkings. *Do Androids Dream of Electric Sheep?* Los Angeles: Boom! Studios, 2011.

Digimon World, Bandai, Japonya, 1999.

Ditommaso, Lorenzo. "Gnosticism and Dualism in the Early Fiction of Philip K. Dick." *Science Fiction Studies* 28, no. 1 (2001): 49-65.

Doyle, J. D. *What Does it Mean to be Human? Life, Death, Personhood and Transhumanist Movement.* Switzerland: Springer, 2018.

Eliade, Mircea, ve Ali Berktay. *Dinsel İnançlar Ve Düşünceler Tarihi: Cilt III.* İstanbul: Kabalcı, 2000.

Elif'in Günlüğü, Senaryo: Hande Ocak, Yapımcı: Can Arca, Türkiye, 2007

Farrell, Joseph P., ve De Hart Scott D. *Transhumanism: A Grimoire of Alchemical Agendas.* Port Townsend, WA: Feral House, 2011.

Frazer, James George. *The Golden Bough: A Study of Magic and Religion*. NA: the Floating Press, 2009.

Gerken, B., Prüß, C. *Trauerbewältigung in der Altenpflege: Erkennen-Erfahren- Handeln*. Schlütersche Verlag: Hannover, 2002.

Goethe, Johann Wolfgang Von. *Faust*. Chicago: Ency. Britannica, 1952.

Golding, William. *Sineklerin Tanrısı*. NY, NY: Spark Publishing, 2014.

Goeller, A. "Interior Landscapes: Anatomy Art and The Work of Gunter von Hagens". 271-291. İçerisinde: *The Abject of Desire: The Aestheticization of The Unaesthetic in Contemporary Literature and Culture*. (Edt. Konstanze Kutzbach and Monika Mueller). Amsterdam-New York: Rodopi, 2007.

Green, Toby. *Inquisition: The Reign of Fear*. London: Pan Macmillan Ltd. 2007.

Gökalp, Z. *Türk Medeniyeti Tarihi*, Haz. İsmail Aka-Kazım Yaşar Kopraman. İstanbul: Kültür Bakanlığı Yayınları, 1976.

Graf, F. *Der Ägyptische Glaube. Band I. Ägyptische Amulette*. Norderstedt: BoD- Books on Demand, 2010.

Groß, D. *Die dienstbare Leiche*. Kassel: Kassel University Press GmbH, 2009.

Green, Ryan. *That Dragon, Cancer*. Numinous Games, Iowa, ABD, 2016.

Grey, Aubrey de. "The War on Aging." *The Scientific Conquest of Death: Essays on Infinite Lifespans*. Buenos Aires: LibrosEnRed, 2004.

Griffiths, J. Gwyn. "Atlantis and Egypt." *Historia: Zeitschrift für Alte Geschichte* 34, no. 1 (1985): 3-28.

Farrant, A. *Longevity and The Good Life*. Hampshire: Palgrave Macmillian, 2010.

Freitas Jr. Robert A. "Nanomedicine" *The Scientific Conquest of Death: Essays on Infinite Lifespans*. Buenos Aires: LibrosEnRed, 2004

Hainz, T. "Chronologie und Biologie. Zwei Formen des Alterns und ihre Implikationen". İçerisinde: *Prozesse des Alterns: Konzepte-Narrative-Praktiken*. (Hg. Max Bolze, Cordula Endter, Marie Gunreben, Sven Schwabe, Eva Styn). Transcript Verlag: Bielefeld, 2015.

Hal Laboratory, *Face Raiders*, Japonya, 2011.

Hamilton, Edith. Mythology, New York, 1998.

Hauskeller, Michael. "Reinventing Cockaigne." *Hastings Center Report* 42, no. 2 (2012): 39-47. doi:10.1002/hast.18.

Jones, Ernest. *Essays in Applied Psycho Analysis*. Bibliobazaar, 2009.

Jonze, Spike *Her:* The Movie. DVD. Yönetmen Spike Jonze. Burbank, California, ABD: Warner Bros. Pictures, 2013.

Journey. Thatgamecompany, Los Angeles, ABD, 2012.

Kafesoğlu, İbrahim. *"Eski Türk Dini", Türkler*, Cilt 3, Yeni Türkiye Yayınları, Ankara 2002, s. 297

Kaiser, S., Tag, B., Groß, D. *Leben jenseits des Todes? Transmortalität unter besonderer Berücksichtigung der Organspende.* (9-21). Campus Verlag: Frankfurt/ New York, 2016.

Karaca, F. "Ölümle İlgili Davranış Örüntüleri Açısından Modern Batı ve Türk-İslam Kültürü". *Atatürk Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Dergisi*. Erzurum, 1999.

Kersten, J. *Das Klonen von Menschen.: Eine Verfassungs-, europa und völkerrechtliche Kritik*. Mohr Siebeck: Tübingen, 2004.

Kolata, G. *Clone: The Road To Dolly, And The Path Ahead*. New York: William Morrow and Company, 2010.

Kafesoğlu, İbrahim. *Türk Milli Kültürü*. İstanbul: Ötüken Neşriyat, 1997.

King, Stephan. *The Lawnmower Man*: The Movie. Yönetmen Brett Leonard. New Line Cinema, 1992.

Kirkman, Robert. *Walking Dead*: The Game. Geliştiren Telltale Games. San Rafael, Kaliforniya, ABD: Telltale Games, 2012.

Kojima, Hideo. *Boktai: The Sun is in Your Hand*, Konami, Tokyo, Japonya, 2003.

Kojima, Hideo. *Death Stranding*, Kojima Productions, New York, ABD.

Kojima, Hideo. *Metal Gear Solid*, Konami, Tokyo, Japonya, 1987

Kropotkin, Peter. *Anarchism: A Collection of Revolutionary Writings*, Dover Publications; Dover Ed edition, Amerika, 2002.

Lafontaine, C. *Die postmortale Gesellschaft*. VS Verlag: Wiesbaden, 2010.

Leis, M. J. S., Kabus, A. (2013). *Reader zum Transhumanismus*. Norderstedt: BoD-Books on Demand.

Livingstone, David. *Transhumanism: The History of a Dangerous Idea*. ABD: Sabilillah, 2015.

Magalhães, João Pedro de. "The Dream of Elixir Vitae." *The Scientific Conquest of Death: Essays on Infinite Lifespans*. Buenos Aires: LibrosEnRed, 2004.

Mandaloğlu, Mehmet. "Türk Kültür Çevresinde Şamanizm ve Şamanlık Meselesi." *TSA* 15, no. 3 (2011): 111-122.

Martin, Sean. *Alchemy and Alchemists*. İspanya: Pocket Essentials, 2006.

Martin, Sean. *The Gnostics: The First Christian Heretics*. İspanya: Pocket Essentials, 2006.

Matrix, The Movie. Yönetmen ve Yazar Wachowski Kardeşler. ABD: Warner Bros. Pictures, 2003.

Mauss, Marcel. Çev. Brain, Robert, ve Stanley B. Greenfield. *A General Theory of Magic*. Londra: Routledge, 2001.

McKnight, Stephen A. *The Religious Foundations of Francis Bacon's Thought*. Columbia: University of Missouri Press, 2006.

Michel Ancel, Jacques Exertier, *Beyond Good and Evil*, Ubisoft, 2003.

Minerva, F. *The Ethics of Cryonics: Is it Immoral to be Immortal?* İsviçre: Springer, 2018.

Mitchell, Michael. *Hidden Mutualities: Faustian Themes from Gnostic Origins to the Postcolonial*. New York. Rodopi B. V., 2006.

Miyazaki, Hidetaka. *Dark Souls*. FromSoftware, Tokyo, Japonya, 2011.

Melton, J. Gordon. *Encyclopedia of Occultism & Parapsychology*. Detroit, MI: Gale, 2001.

Mumford, Lewis. *The Myth of the Machine*. Londra: Secker & Warburg, 1971.

Muss-Arnolt, William. *"Gilgamesh: The Oldest Epic Tale"* Kindle eBook, 2012

Napping Princess. Yönetmen Kenji Kamiyama, Tokyo, Japonya, 2017

Naso, Publius Ovidius, ve Margaret Worsham Musgrove. *The Students Ovid: Selections from the Metamorphoses*. Norman: University of Oklahoma Press, 2000.

Niantic, *Ingress*, 2012.

Nomura, Tatsuo. *Pokemon GO*, Niantic, The Pokémon Company, 2016.

Ohba, Tsugumi. "Death Note." Anime.

Onimusha 3: Demon Seige, Capcom, 2004.

Öçal, Şamil. "Platon'un *Timaios* Diyaloğunda Tanrı ve Evrenin Oluşumu." *Beytulhikme Philosophy Circle* 7, no. 1 (2017): 65-83.

Ögel, Bahaeddin. *Türk Mitolojisi I*. Ankara, 1971. s.13. 18

Pacific Rim. Yönetmen Guillermo Del Toro. Yapımcı Thomas Tull, Jon Jashni, ve Mary Parent. Yazar Travis Beacham. Oyuncular Charlie Hunnam, Idris Elba, ve Rinko Kikuchi, 2013.

Pac-Man, Iwatani, Toru. Namco, Japonya, 1980.

Pagels, Elaine. *The Gnostic Gospels.* N.York Vintage Books, 1989

Partridge, C.H. *The Occult World.* Abingdon: Routledge, 2015.

Plan Carpin, Jean de. *Historia Mongalorum quos nos Tartaros appelamos, ed. d' Avezac,* Paris, 1838, III. Bölüm, s.230

Pinch, Geraldine. *Egyptian Mythology: A Guide to the Gods, Goddesses, and Traditions of Ancient Egypt.* Oxford: Oxford University Press, 2004.

Ready Player One. Yönetmen Steven Spielberg. Oyuncular Tye Sheridan, Olivia Cooke, Ben Mendelsohn, 2018.

Raden, M. *Wissens Rätsel: Im Altertum.* Band 6. Nürnberg: Tesslof Verlag, 2003.

Reznick, Larry Fessenden Graham. *Until Dawn.* Supermassive Games, Guildford, İngiltere, Birleşik Krallık, 2015.

Rose, Michael R. "Biological Immortality." *The Scientific Conquest of Death: Essays on Infinite Lifespans.* Buenos Aires: LibrosEnRed, 2004.

Roux, Jean-Paul. *Orta Asya'da Kutsal Biltkiler ve Hayvanlar.* Çev. Aykut Kazancıgil- Lale Arslan. Kabalcı Yayınevi, 2005. s. 153

Rowling, J. K. *Harry Potter and the Sorcerer's Stone.* New York: Arthur A. Levine Books, 1998.

Sampanikou, Evi D. *Audiovisual Posthumanism.* Newcastle upon Tyne, UK: Cambridge Scholars Publishers, 2017.

Sand, M. "Brief aus einem postutopischen Zeitalter". (85-97). İçerisinde: *Altersutopien: Medizinische und gesellschaftliche Zukunftshoffnungen der Lebensphase Alter.* (Hg. Hans-Jörg Ehni). Frankfurt/ New York: Campus Verlag, 2018.

Schmauks, D. "Von der Makrobiotik zum Transhumanismus Wissenschaftliche Visonen der lebensverlängerung" (127-145). İçerisinde: *Enhancement.* (Hrsg. Oliver Bender, Sigrun Kanitscheider und Alfred K. Treml). Norderstedt: Bod- Books on Demand, 2012.

Schneider. *Die 101 wichtigsten Fragen-Das alte Ägypten.* Münih: C. H. Beck Verlag, 2010.

Schyman, Garry. *Dante's Inferno.* Behaviour Interactive, Visceral Games, Electronic Arts, 2010

Stahl, William A. *God and the Chip: Religion and the Culture of Technology.* Burnaby, B.C.: Simon Fraser University, 2007.

Summer Wars. Yönetmen Mamoru Hosoda, Japonya, 2009.

Stump, Roger W. *The Geography of Religion: Faith, Place, and Space.* ABD: Rowman & Littlefield Publishers, Inc, 2008.

Tanrı, Kuran-ı Kerim, Kehf Sûresi ayet 66-82

Tanrı, İncil, Yuhanna, 11.

That Dragon, Cancer – Numinous Games

Torii, *Populations primitives de la Mongolie orientale,* Journal of College of Science, Toko Imperial University, 1994 makale 4,s.11

Tükeniş, Yönetmen: Ben Young, Yazan: Spenser Cohen, Brad Kane, Eric Heisserer. Yapımcı David Hoberman, Todd Lieberman, Nathan Kahane. Oyuncular: Lizzy Caplan, Michael Peña, Israel Broussard, 2018.

Velasco, Cris. *Darksiders.* Vigil Games, THQ, 2010.

Voegelin, Eric. "Plato's Egyptian Myth." The Journal of Politics 9, no. 3 (1947): 307-324.

Wittwer, H., Schäfer, D., Frewer, A. (2010). *Sterben und Tod: Geschichte-Theorie-Ethik. Ein interdisziplinäres Handbuch.* Deutschland: Springer Verlag.

Wagner, Lindsay. *The Bionic Woman,* American Broadcasting Company, 1976.

West, Michael D. "Therapeutic Cloning." *The Scientific Conquest of Death: Essays on Infinite Lifespans.* Buenos Aires: LibrosEnRed, 2004.

Wimmer, T. *Cloning: Dolly the Sheep*. Minnesota: The Creative Company, 2008.

Woll, S. "Cyborgs und Androiden. Aspekte des Post- und Transhumanismus in *The Six Million Dollar Man*". (87-99). İçerisinde: *Technikreflexionen in Fernsehserien.* (Hg. Andreas Hirsch-Weber und Stefan Scherer). Karlsruhe: Scientific Publishing, 2015.

Wolf, Mark J. P. *The Video Game Theory Reader.* New York, NY: Routledge, 2009.

Wordsworth, William, ve Samuel Taylor Coleridge. *Lyrical Ballads*. Londra: Penguin Classics, 2017.

World of Warcraft: The Game. Blizzard, 2004.

Yates, Frances. *Giardano Bruno and the Hermetic Tradition.* Londra: Routledge and Kegan Paul Ltd Broadway House, 1964.

Yates, Frances. *Occult Philosophy in The Elizabethan Age.* New York: Routledge, 2004.

Yeatts, Tabitha. *Joan of Arc: Heavenly Warrior.* New York, NY: Sterling, 2009.

Yıldız, M. *Ölüm Kaygısı ve Dindarlık*. İzmir: İlahiyat Vakfı Yayınları, 2006.

Yorar, Gönül. *Yaratılış Mitolojileri.* İstanbul: Ötüken Neşriyat, 2015.

İNTERNET KAYNAKLARI

https://www.biyografi.info/kisi/james-bedford (Erişim Ocak 26, 2019)

https://limenya.com/oldukten-sonra-dondurulmak/ (Erişim Ocak 26, 2019)

https://www.gercekbilim.com/cinde-ilk-kez-bir-kadin-kriyojenik-olarak-donduruldu/ (Erişim Ocak 26, 2019)

https://www.dict.com/yunanca-turkce/kryos (Erişim Ocak 26, 2019)

"Carachmegil. "Psycho Mantis Reads Your Memory Card (PSX)." YouTube. Erişim Aralık 16, 2018. https://www.youtube.com/watch?v=t0oHnGM_iQw

"Celtic.Org - The Salmon of Knowledge." Archive.is. Erişim Nisan 03, 2019. https://archive.is/tiWE.

"China's 'robot Goddess' Jiajia Fluffs Live Interview in English." South China Morning Post. Erişim Aralık 16, 2018. https://www.scmp.com/news/china/society/article/2090112/chinas-humanoid-robot-jia-jia-tongue-tied-interview-us-journalist.

"Engineer 'marries' Robot after failing to Find a Human Wife." South China Morning Post. Erişim Aralık 16, 2018. https://www.scmp.com/news/china/society/article/2084389/chinese-engineer-marries-robot-after-failing-find-human-wife.

"In Search Of The Mysterious Fountain Of Youth." Ancient Pages. Erişim Nisan 3, 2019. http://www.ancientpages.com/2015/04/27/search-mysterious-fountain-youth/

"Meet Jia Jia - She Can Talk, Express but She Is Not Real - Most Realistic Humanoid." The Economic Times. Erişim Aralık 16,2018. https://economictimes.indiatimes.com/slideshows/ tech-life/meet-jia-jia-she-can-talk-express-but-she-is-not-real/ creator-with-his-creation/slideshow/56498688.cms.

Blake, Vikki, ve Samuel Roberts. "The Witcher Netflix TV Series: Cast, Release Date and Everything We Know." Pcgamer. Erişim Aralık 16, 2018. https://www.pcgamer.com/netflix-witcher-series/.

Bilgen, H. (2014). *Biyoteknoloji ve İnsan Hakları: Transhümanizm hukuk alanına nasıl girdi?* Erişim Ocak 24, 2019. https://www.medikalakademi.com.tr/biyoteknoloji-ve-insan-haklari-transhuemanizm-hukuk-alanina-nasil-girdi/

Bostrom, Nick. The Transhumanist FAQ – A General Introduction. https://nickbostrom.com/views/transhumanist.pdf.

Equal PS4/XO Sales." Wccftech. Erişim Aralık 16, 2018. https://wccftech.com/witcher-33-million-witcher-3-2017-pc/.

Fhi. "Future of Humanity Institute." The Future of Humanity Institute. Erişim Nisan 3, 2019. https://www.fhi.ox.ac.uk/team/nick-bostrom/.

Goethe, Johann Wolfgang Von, and Richard Stokes. "Prometheus." Oxford Lieder. Erişim Nisan 3, 2019. https://www.oxfordlieder.co.uk/song/1518.

Kinder, Lucy. "'Elixir of Life' Could Be Real According to British Experts." The Telegraph. Erişim Nisan 3, 2019. https://www.telegraph.co.uk/news/science/9660827/Elixir-of-life-could-be-real-according-to-British-experts.html.

Oisín and Tír Na NÓg. Erişim Nisan 3, 2019. http://www.irelandsmythsandlegends.com/oisin-and-tir-na-nog.

PlayStation. "PlayStation E3 2015 - Shawn Layden Interview." YouTube. Erişim Aralık 16, 2018. https://www.youtube.com/watch?v=JNeVa7Vf2lc.

The Tonight Show Starring Jimmy Fallon. "Tonight Showbotics: Jimmy Meets Sophia the Human-Like Robot." YouTube. Erişim Aralık 16, 2018. https://www.youtube.com/watch?v=Bg_tJvCA8zw.

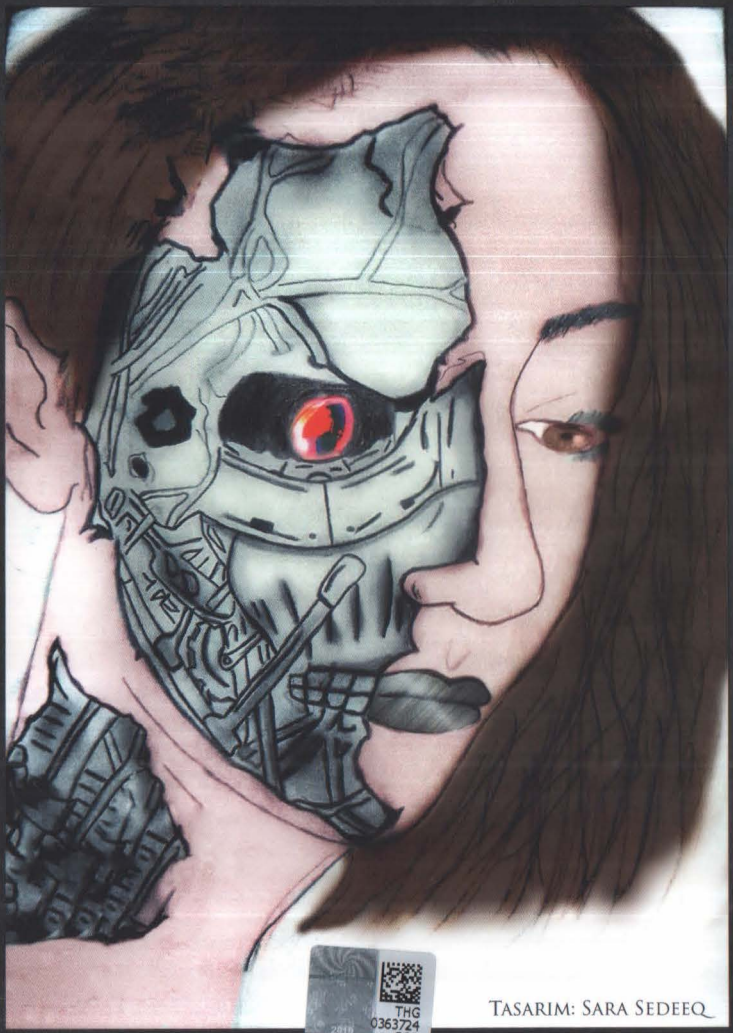
Videos, Elon Musk Viral. "Elon Musk's Last Warning About Artificial Intelligence." YouTube. Erişim Aralık 16, 2018. https://www.youtube.com/watch?v=B-Osn1gMNtw.

www.forsnet.com.tr. TÜRK DİL KURUMU. Erişim Aralık 16, 2018. http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=comgts&arama=gts&guid=TDK.GTS.5bcb315ebec589.50661645

Yeats, William Butler. "Sailing to Byzantium by William Butler Yeats." Poetry Foundation. Erişim Nisan 3, 2019. https://www.poetryfoundation.org/poems/43291/sailing-to-byzantium.

"Artık zaman insan ile makinanın birleşmeye başladığı, meta insanların ortaya çıkacağı yakın geleceği tartıştığımız bir zaman. Transhümanizm ve post-hümanizm gibi konuları irdelemeye başladığımız bu günlerde, Transhümanizm ve Karşılaştırmalı İzdüşümü konuyu merak edenlere kılavuzluk edeceğe benziyor."

Prof. Dr. Arda Arıkan



THG
0363724
PCC

TASARIM: SARA SEDEEQ

KASTAŞ YAYINEVİ

ISBN: 978 975 282 227 6