

Dijital Oyunlarda Transhümanizm Anlatısı: Cyberpunk 2077 Örneği

Tülin SEPETCİ*
Ayhan KÜNGERÜ**

Öz

2020 yapımı Cyberpunk 2077 adlı oyunun transhümanist yaklaşım çerçevesinden incelendiği bu çalışmanın temel amacı, dijital oyunların içerdikleri transhümanizm ideolojisini, Transhümanizm Deklarasyonu'ndaki ilkeleri oyunun anlatısı ve karakterler üzerinden analiz etmek ve transhümanizmin oyunun evreninde sunulma biçimini sorgulamaktır. Oyunun ilk elden deneyimlenmesi esnasında Göçebe arka plan hikâyesi ve V takma adlı karakter tercih edilmiştir. Oyun, nitel analiz yöntemiyle betimsel olarak incelenmiş ve transhümanizm ideolojisine yönelik kavramsal çerçeveden hareketle Transhümanizm Deklarasyonu ilkelerinden yola çıkılarak oluşturulan kategoriler altında analiz edilerek yorumlanmıştır. Ortaya çıkan bulgularda, oyunun transhümanizm yaklaşımını mevcut egemen ideoloji çerçevesinden aktardığı ve transhümanizmi mevcut ekonomi politik koşulların geçerli olduğu bir gelecek dünyası tasavvuru üzerinden kurguladığı sonucuna varılmıştır. Aynı zamanda bu değişikliklerin anlatıldığı ve haritalandırıldığı oyunun anlatısı, günümüzün tanıdık egemen ideolojisinden yani kapitalizmin geleneklerinden ve inanç sistemlerinden kaynaklanan görüntülerle aktarılmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Dijital Oyunlar, Cyberpunk 2077, Transhümanizm, Siberpunk, Yapay Zekâ

*Doç. Dr., Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi İletişim Fakültesi Halkla İlişkiler ve Tanıtım Bölümü, tlin_sepeti@yahoo.com

**Dr. Öğr., Üyesi, Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo Televizyon ve Sinema Bölümü, akungeru@gmail.com

Sepetci, T. & Kengürü, A. (2022). Dijital Oyunlarda Transhümanizm Anlatısı Cyberpunk 2077 Örneği. TRT Akademi, 7 (16), 938-969. DOI: 10.37679/trta.1142986

Araştırma Makalesi

Geliş Tarihi: 11.07.2022

Revizyon Tarihi: 18.08.2022

Kabul Tarihi: 21.09.2022

ORCID: 0000-0003-2584-4333 ORCID: 0000-0003-3175-2371 DOI: 10.37679/trta.1142986

Transhumanism Narrative In Digital Games: The Case of Cyberpunk 2077

Tülin SEPETCİ
Ayhan KÜNGERÜ

Abstract

The main purpose of this study is in which the 2020 game called Cyberpunk 2077 is examined within the framework of the transhumanist approach, to analyze the ideology of transhumanism contained in digital games and to analyze the principles of the Transhumanism Declaration through the game's narrative and characters, and to question the way transhumanism is presented in the game's universe. During the first-hand experience of the game, the Nomadic background story and the character named V were chosen. The game was analyzed descriptively with the qualitative analysis method; based on the conceptual framework for the ideology of transhumanism, and it has been analyzed and interpreted under the categories created based on the Principles of the Transhumanism Declaration. In the findings, it was concluded that the play conveys the transhumanism approach from the framework of the current dominant ideology and constructs transhumanism through the imagination of a future world where current political economy conditions are valid. At the same time, the narrative of the play, in which these changes are told and mapped, is conveyed with images originating from the familiar dominant ideology of today, namely the traditions and belief systems of capitalism.

Keywords: Digital Games, Cyberpunk 2077, Transhumanism, Cyberpunk, Artificial Intelligence

Research Paper

Received: 11.06.2022

Revised: 18.08.2022

Accepted: 21.09.2022

1. Giriş

Günümüz iletişim ortamı özellikle son kırk yılda ekonomik, politik ve sosyal bağlamda çok büyük dönüşümler yaşamıştır. İnternet ve bilgisayar destekli teknolojilerdeki ilerlemeler ekonomik ve politik örgütlenmelerin ana motoru hâline gelmiş ve ağ mantığı içerisinde gelişen modellemelerin de önünü açmıştır. Dijitalleşmenin gündelik hayat ile eklenenecek şekilde gelişmesiyle birlikte de insanların maddi, bilişsel tutum ve davranışlarını belirleyen yeni medya ekolojilerinin ortaya çıkışı fütüristik toplumsal tartışmaların da gelişmesini sağlamıştır. Teknolojik gelişmelerle bilimkurgu eser ve çalışmaların getirdiği gelecek öngörülerini insanların nasıl bir toplumsal organizasyon içerisinde yaşayacakları ve bizatihi insanın tür olarak kendi varoluşuna yönelik fikirlerin ortaya çıkmasına yol açmıştır. Gelecekte nasıl bir toplumsal yaşamın olacağı ve insanın varoluşuna yönelik açıklama getirmeye çalışan yaklaşımlardan birisi de transhümanizmdir.

Transhümanizm teknolojinin merkeze alındığı bir toplum yapısı üzerinden, insanların biyolojik sınırlılıklarından kurtulduğu bir gelecek tasavvuru ortaya koymaktadır. Transhümanizm, “uygulamalı akıl yoluyla, özellikle yaşlanmayı ortadan kaldırmak, insanın entelektüel, fiziksel ve psikolojik kapasitesini büyük ölçüde arttırmak için geniş çaplı teknolojiler geliştirerek insanın içinde bulunduğu durumu iyileştirme olasılığını ve arzusunu onaylayan entelektüel ve kültürel hareket” ve ona eşlik eden diğer tanımda da “temel insani sınırlamaların üstesinden gelmemizi sağlayacak teknolojilerin sonuçları, vaatleri ve potansiyel tehlikelerinin araştırması ve bu tarz teknolojilerin geliştirilmesi ve kullanılmasında yer alan etik konuların ilgili araştırması” olarak ifade edilmektedir (Bostrom, 2003).

Transhümanizm ile ilgili tanımlamalardan ilkinde insanın fiziki ve bilişsel kapasitesinin artırılması için ortaya çıkan bir hareketten bahsedilmektedir. Burada önemli olan unsur insan ırkının biyolojik varlığının sınırlamalarından kurtulması için gerekli adımların atılması olarak ifade edilebilir. Burada da teknoloji yaklaşımının merkezindedir. Bir bakıma transhümanizm yaklaşımı insanın biyolojik varlığının üstüne çıkması anlayışıyla gelişecek teknolojilere de yön vermektedir. Diğer taraftan, tanımlamada da belirtildiği gibi bu teknolojilerin yaygın hâle getirilmesi konusu, temelinde teknoloji olan her gelişme için soru işaretlerinin kapısını aralamaktadır. Keza, ülkeler arasında ya da ülke içerisinde farklı bölgeler arasında teknoloji sahipliği ve kullanımından kaynaklanan bölünmeler yaşanabilmektedir. İkinci tanıma bakıldığında transhümanizmin taşıdığı veya taşıyabileceği faydalar ve risklere yönelik etik ilkelerin belirlenmesi ve politikaların oluşturulması hedeflenmektedir. Ancak burada dikkat edilmesi gereken unsurlardan biri insanın biyolojik kısıtlılıklarının ötesine geçmesini sağlayacak teknolojik gelişmelerin her

insanı içine alabilecek bütünsel bir dünya anlayışını ortaya çıkarıp çıkarmayacağı sorudur. Günümüzde tüm insanlığı içine alan ortak fayda oluşturacak girişimler veya politikalar yeteri kadar mevcut olmadığından, transhümanizm yaklaşımının tüm insanlığa yönelik etik kodları tasarlayıp sunması ve insanlık adına ortak fayda oluşturması ihtimalini zayıflatmaktadır. Gene de transhümanizm yaklaşımı geçmişten farklı bir gelecek öngörüsünü paylaşmaktadır.

Transhümanizm, insan ırkının iyileştirilmesine yönelik bir yaşam ve evren öngörüsünü paylaşmaktadır. Burada öncelikle insan, sahip olduğu biyolojik kısıtlamalardan kurtulmalıdır. Bunlar: yaşlanma, ölüm, hastalıklar, kısıtlı bilişsel yetiler olarak sıralanabilir. Transhümanizme göre insan kendi organik doğasının sınırlılıklarından kurtulmalı ve insan-sonrasına doğru evrilmelidir. İnsan-sonrası, insandan (homo-sapiens) sonra geçilecek aşama olarak görülmekte ve insandan daha gelişmiş bir varlık yaklaşımı ön plana alınmaktadır. Transhümanizm evreninde insanların yapay zekâ, siborglar gibi başka varlıklarla beraber yaşamaları öngörülmektedir. Günümüzde dünya yaşamının tekiliği göz önüne alındığında transhümanizm başka yaşam alanlarının da kolonileştirilmesiyle birlikte dünya dışı yaşam alanlarının da tartışılmasını gündeme almaktadır. Bu doğrultuda transhümanizm yaklaşımının fütüristik öngörülerinin gerçekleşmesi için merkezine aldığı unsur ise teknolojidir. Transhümanizm düşüncesinin temelinde teknoloji dolayimli bir toplum yapısı yatmaktadır. Genom teknolojileri, nanoteknolojiler, yapay zekâ teknolojileri gibi teknolojiler, insanlığın bir sonraki aşamaya geçmesi için kilit rolde kabul edilmektedir.

Gelecekte teknolojilerin nasıl işleyeceği veya insanların teknoloji dolayimli bir toplum yapısında nasıl var olacakları ile ilgili fikirler, düşünceler sadece bilimin konusu değil, bilimkurgu çalışmalarının da konusu konumundadır. Edebiyat ve sinema transhümanist bir evrende insan yaşamının nasıl olacağı ile ilgili fikirler ortaya çıkarırken, özellikle dijital teknolojilerin gelişmesi ile birlikte dijital oyunlar da transhümanist bir evren fikrinin paylaşılmasına katkı sağlamaktadır.

Bilgisayar ve internet teknolojilerinin çok hızlı dönüşüme uğradığı 2000'li yıllar ile birlikte dijitalleşmenin enformasyonel ilerlemenin ana motoru hâline gelmesi dijital oyunları da transhümanist temaların ortaya çıkarılmasında bir alan hâline getirmiştir. Sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik ve metaverse teknolojilerinin gelişmesi insanların gerçek hayat ile olan deneyimlerinin de dönüşmesini sağlamaktadır. Keza, sanal gerçekliğin bir gerçeklik alanı olarak deneyimlenebildiği bir ortam da dijital oyunlardır. Dijital oyunlar, kullanıcıların, oyun evreni içerisinde aktif bir fail olarak yer alabildikleri ve transhümanist temaları yeniden üretebildikleri bir platform olarak ortaya çıkmaktadır. Oyun evreninin oyuncular tara-

findan paylaşılma düzeyi, teknoloji dolayımı bir toplumun katılımcılar nezdinde paylaşılmasına da işaret etmektedir. Bu bağlamda, sinema, resim, edebiyat gibi diğer alanlara kıyasla dijital oyunlar, tasarımcıların yanında oyuncularını da oyun evreninin aktif unsurları hâline getirmektedir.

Çalışmada, dijital oyunlar ve transhümanizm yaklaşımı çerçevesinde Cyberpunk 2077 oyunu incelenmiştir. Transhümanizm dijital oyun türleri arasında bir alt kategori olarak karşımıza çıkmaktadır. Türün alt kategorilerinde çok sayıda oyun var olsa da Transhümanizm Deklarasyonu'nun ilkelerini içermesi noktasında özellikle öne çıkan bir oyun olarak Cyberpunk 2077 seçilmiştir. Cyberpunk 2077 "Cyberpunk 2077, güç, çekicilik ve vücut modifikasyonuna takıntılı bir megalopolis olan Night City'de geçen bir açık dünya, aksiyon-macera hikâyesidir" (cyberpunk.net, 2022). Oyuncular ölümsüzlüğü kovalayan bir karakter üzerinden transhümanizmin temalarını oluşturmakta ve siberpunk evreni üzerinden gerçekleştirilen distopik bir gelecek yaratsını paylaşmaktadırlar. Bu bağlamda, çalışmada Cyberpunk 2077 oyunu üzerinden dijital oyunlar içerisinde transhümanizm yaklaşımının nasıl bir anlatıyla aktarıldığı analiz edilmiştir.

2. Transhümanizm Yaklaşımı

Transhümanizm son birkaç on yıldan beri gelişme göstermekte ve seküler hümanizm ile aydınlanmanın bir sonucu olarak görülmektedir. Transhümanizme göre günümüz insan doğası uygulamalı bilimler aracılığıyla geliştirilebilir. Böylece, insan yaşamının uzaması, fiziksel ve bilişsel kapasitesinin gelişmesi, kendi ruh hâli üzerinde daha fazla kontrol sahibi olması mümkün olabilecektir. Transhümanizm ile ilişkili olarak genetik mühendisliği ve enformasyon teknolojilerinin yanında üç boyutlu sanal gerçeklik, makine-fazı nanoteknoloji ve yapay zekâ gibi gelecek teknolojileri de ifade edilmektedir (Bostrom, 2005b, s. 202-203).

Transhümanizm ile ortaya konulan hedeflerin gerçekleşmesinin nedeni bilimsel yöntemin geliştirilmesiyle ilişkilendirilmesidir. Bu bağlamda Francis Bacon'un Bilişimin İlerlemesi (The Advancement of Learning) (1605) ve Novum Organum (1620) eserlerinde tümevarımsal akıl yürütmeyi ve ampirik yöntemlere yönelmesini savunması öncü olarak kabul edilmektedir. Transhümanistler Aydınlanma düşüncesinin, ilerlemenin doğası ve kaçınılmazlığı ile insanların ilerlemenin devamını sağlamak için çok çabalaması gerektiği görüşlerinden etkilenmişlerdir. Diğer taraftan, postmodernistler ve postyapısalcılar Aydınlanma fikirlerini eleştirmişlerdir. Transhümanistler ise Aydınlanma düşüncesinin getirdiği idealleri savunmaya devam etmekte ve bu idealleri yeni bilgiler ışığında yeniden gözden geçirmektedir. Aydınlanma düşüncesinden önce transhümanizm evrimsel bir süzgeçten geç-

miştir. Darwin'in Türlerin Kökeni insanın doğada tek ve benzersiz olduğuna dair görüşü yıkılmış ve insanlığın evrimsel bir gelişim sürecinde olduğu yolundaki fikrini ortaya çıkarmıştır. Nietzsche ise duruma bilimsel açıdan ziyade felsefi açıdan yaklaşmış ve teknolojinin rolünü göz ardı etmiş olsa da insanın üstesinden gelinmesi gereken bir şey olduğunu savunmuştur (More, 2013, s. 9-10).

Transhümanizmin birçok farklı yönü genom, robotik, bilişim ve nanoteknoloji gibi ilişkili teknolojiler ile birlikte insan ırkının yeni bir evrede olduğunu ifade etmektedir ve bahsedilen teknolojiler ile birlikte insanın fiziksel ve bilişsel olarak gelişmesinin sonucunda günümüz biyolojik insanının yerini insan-sonrasına bırakacağı transhümanizm tarafından paylaşılmaktadır. Bu doğrultuda, insan sonrasının geçireceği süreç biyolojik insandan farklılaşarak çok daha hızlı ve kontrollü olacaktır. İnsanı bir tasarım projesine dönüştüren transhümanist senaryolar "iyileştirme devrimi (enhancement revolution)", "radikal evrim (radical evolution)" ve "tasarımcı evrim (designer evolution)", "bilinçli evrim (conscious evolution)" olarak da ifade edilmektedir. Yeni teknolojiler insanın biyolojik sınırlarını aşmasını sağlayacak ve insan-sonrasının ortaya çıkmasını sağlayacaktır (Tirosh-Samuels, 2018, s. 200). Geleceğe yönelik düşünceler, yaklaşımlar ve kuramların bazıları insanın gelişmesi ve daha ileri bir aşamaya geçeceği düşüncesini 'devrim' olarak görürken bir kısmı da bunu 'evrim' olarak görmektedir. Nihayetinde transhümanizm insanın biyolojik varlığına yönelik gerçekleşen radikal bir değişikliği öngörmektedir.

İnsan sonrasına geçmek için gerekli radikal değişiklikler de insanın sadece kendi ile ilgili düşünme biçimlerini değiştirmesi ile gerçekleşecek kadar basit değildir. Bu bağlamda insan bedeninde ve beyninde radikal değişiklikler gerekmektedir (Bostrom, 2003, s. 6). Burada da anahtar unsur insanın teknolojik açıdan gelişimidir. Bunun nedeni de transhümanizme göre insan evriminin teknolojik bir yöne girmiş olmasıdır (Bayne, 2015, s. 12-13).

Transhümanizm ve posthümanizm kavramları birbirleriyle karıştırılabilmektedir. Francesco Ferrando (2013) çalışmasında posthümanizm ve transhümanizm kavramları arasındaki farkları açıklarken, insan-sonrası kavramının transhümanizm ve varyasyonları da dâhil olmak üzere yeni materyalizm ve eleştirel posthümanizm olmak üzere çeşitli düşünce okullarına işaret eden şemsiye bir kavram olduğunu ifade etmektedir. Posthümanizm ve transhümanizm kavramlarının birbirleriyle sıklıkla karıştırıldığı belirtilmektedir. Transhümanizm kavramı insanın günümüzdeki algısını sorunsallaştırmaktadır. Bunu da insanın geçmiş ve günümüz mirası üzerinde değil, atfedilen muhtemel biyolojik ve teknolojik evrim üzerinden yapmaktadır. Buradaki ana unsur insanın iyileştirilmesidir. Transhümanizmin özgürlükçü transhümanizm (libertarian transhumanism), demokratik transhümanizm, ekstropaniyaizm gibi alt türleri de bulunmaktadır.

Transhümanizme göre insan ırkı/türü biyolojik kısıtlamalara tabidir ve daha gelişmiş bir versiyon için bu kısıtlamalardan kurtulmalıdır. İnsanın varoluşsal kısıtlamalarından bazıları şöyle sıralanabilir: “Yaşam süresi, entelektüel kapasite, bedensel işlevsellik, duyuşsal modaliteler, özel yetiler ve duyarlılıklar, ruh hâli, enerji ve öz kontrol.” Öncelikle üzerinde durulan konulardan biri insan ömrünün kısıtlı ve yetersiz oluşudur. İkincisi, entelektüel kapasitenin insanın gelişiminde oluşturduğu engeldir. Bilişsel sınırlılıkların insanların daha iyisini düşünmesine veya yapmasına yönelik engel oluşturduğu düşünülmektedir. Bedensel işlevsellikte insanların hayat kalitelerini yükseltmek için aşı vb. gibi yöntemlere başvurduğu ifade edilmektedir. Ancak, insanların bilinçlerini sanal ortama yükleme gibi daha radikal iyileştirmelerin olmasının bu işlevselliği daha farklı boyutlara taşıyacağı belirtilmektedir. Günümüz insanının duyuşsal yetilerinin de yetersiz ve eksik olduğu belirtilmekte ve bunun çeşitli şekillerde geliştirilebileceği ifade edilmektedir. Son olarak insanın ruh hâli ve enerjisindeki kısıtlılıkların daha mutlu olmasının önünde engel oluşturduğuna değinilmektedir (Bostrom, 2005a).

Max More, Natasha Vita-More, Anders Sanberg ve Nick Bostrom’un da aralarında bulunduğu bir grup yazar tarafından Transhumanist Deklarasyonu transhümanizm yaklaşımının gelecekte nasıl bir yaşam öngörüsü olduğuna dair bazı ipuçları vermektedir. Deklarasyon şu maddeleri içermektedir:

1. “İnsanlık gelecekte bilim ve teknolojiye derinden etkilenecek gibi durmaktadır. Yaşlanmanın, bilişsel eksikliklerin, istemsiz ızdırabın ve Dünya gezegenine hapsolmanın üstesinden gelerek insan potansiyelini genişletme olasılığını tasavvur ediyoruz.
2. İnsanlığın potansiyelinin büyük ölçüde gerçekleşmediğine inanıyoruz. Harika ve son derece değerli iyileştirilmiş (enhanced) insan koşullarına yol açan olası senaryolar vardır.
3. İnsanlığın, özellikle yeni teknolojilerin kötüye kullanılması nedeniyle ciddi risklerle karşı karşıya olduğunun farkındayız. Değerli gördüğümüz şeylerin çoğunun veya hatta hepsinin kaybına yol açan olası gerçekçi senaryolar vardır. Bu senaryolardan bazıları sert, diğerleri incelikli. Tüm ilerleme bir değişim olsa da tüm değişim ilerleme değildir.
4. Bu olasılıkları anlamak için araştırma çabasına yatırım yapılması gerekmektedir. Riskleri en iyi şekilde nasıl azaltacağımızı ve faydalı uygulamaları nasıl hızlandıracağımızı dikkatlice düşünmemiz gerekiyor. İnsanların yapıcı bir şekilde ne yapılması gerektiğini tartışabileceği forumlara ve sorumlu kararların uygulanabileceği bir sosyal düzene de ihtiyacımız var.

5. Varoluşsal risklerin azaltılması ve yaşamın ve sağlığın korunması için araçların geliştirilmesi, ciddi acıların hafifletilmesi ve insan öngörü ve bilgeliğinin iyileştirilmesi acil öncelikler olarak izlenmeli ve yoğun bir şekilde finanse edilmelidir.
6. Politika oluşturma hem fırsatları hem de riskleri ciddiye alarak, özerkliğe ve bireysel haklara saygı göstererek ve dünyadaki tüm insanların çıkarları ve haysiyetiyle dayanışma ve alaka göstererek sorumlu ve kapsayıcı ahlâki vizyon tarafından yönlendirilmelidir. Gelecekte var olacak nesillere karşı ahlaki sorumluluklarımızı da dikkate almalıyız.
7. İnsanlar, insan olmayan hayvanlar ve gelecekteki yapay zihinler, değiştirilmiş yaşam formları veya teknolojik ve bilimsel ilerlemenin yol açabileceği diğer zekâlar dâhil olmak üzere tüm bilinçliliğin (sentience) refahını savunuyoruz.
8. Bireylere, yaşamlarını nasıl etkinleştirecekleri konusunda geniş kişisel seçeneklere izin vermeyi tercih ediyoruz. Bu, hafıza, konsantrasyon ve zihinsel enerjiye yardımcı olmak için geliştirilebilecek tekniklerin kullanımını içerir; yaşam uzatma tedavileri; üreme seçimi teknolojileri; kryonik prosedürler; ve diğer birçok olası insan modifikasyon ve geliştirme teknolojileri” (humanityplus, 2021’den akt. Küngerü, 2021, s. 456-457).

Öncelikle deklarasyonda teknoloji ön plana alınmaktadır ve gelecekte insanlığı derinden etkileyeceği düşünülmektedir. Transhümanizm savunucuları insanın biyolojik kısıtlamalarından kurtulması gerektiğini ve insanlık için dünya gezegeni dışında da yaşam alanları olabileceğini ifade etmektedirler. İnsan potansiyelinin gerçekleşmediğini ve insan koşullarını iyileştirecek çeşitli varsayımların olduğunu belirtilmektedir. Yeni teknolojilerin getireceği riskler kabul edilmekte ve riskleri azaltmak için yeni bir sosyal düzene gereksinim olduğu ifade edilmektedir. Deklarasyonda sadece insanın değil, insan olmayan zekâlar dâhil tüm canlıların refahının savunulduğu ve insanların hayatlarını nasıl geliştirecekleri konusunda beden ve zihin modifikasyonu konusunda bir özgürlük alanı sağlanacağı söylenmektedir. Transhümanist deklarasyonda yaklaşımın ortaya koyduğu temalar da açıkça görülmektedir. Öncelikle yaşlanma, hastalık, bilişsel eksiklikler gibi biyolojik yaşama ait unsurların ortadan kaldırılması hedeflenmektedir. Teknoloji gelecek yaşamın ortaya çıkarılması için merkeze oturtulmaktadır. İnsanlık teknolojilerden yararlandığı kadar teknolojileri çatışma unsuru olarak da kullanmaktadır. Yaklaşım, teknolojiler ile gelecek risklerin doğru organizasyonlarla önüne geçilebileceğini iddia etmektedirler. Son olarak insanın teknoloji aracılığıyla modifikasyonun önü açılmaktadır.

Günümüzde dijitalleşme ile birlikte politik, ekonomik ve sosyal örgütlenmeler

dönüşüme uğramaktadır. Dijitalleşmenin insanın gündelik hayatını saran örgütlenmeyi değiştirmesi ve bunun akabinde ortaya çıkan etkinlikler aynı zamanda teknolojiyle birlikte ortaya çıkan ekolojik sürecin de gidişatını ortaya koymaktadır. İnsanın kendini aşma düşüncesi aynı zamanda insan olma hâllerinin de dönüşmesine neden olmaktadır. Bu bağlamda transhümanizm yaklaşımının ortaya koyduğu önermeler aynı zamanda günümüzde gerçekleşmemiş bir teknoloji merkezli yaşamın da kapılarını aralamaktadır:

“Bugün insan olmanın tüm yönleri-somutlaşma (embodiment), cinsellik, öznelilik, duygusallık ve sosyallik- organik ve mekanik yapay zekâ, yeni dijital ve sanallaştırılan medya, siberuzam, çevrim içi oyun, dijital kolektiviteler, ağ bağlantılı enformasyon ve yeni medya sanatlarının melezleşmesiyle tamamen dönüştürülmüştür. Çağdaş kültürümüzü anlamlandırmak istiyorsak onu saran transhümanist temaları görmezden gelemeziz” (Tirosh-Samuelson, 2018, s. 202).

Teknoloji dolayımı bir gelecek anlayışını ortaya koyan transhümanizmin politik bağlamda ortaya çıkmasında ve kitleler tarafından bilinirliğinin artmasında Zoltan Istvan’ın 2016 yılında tabut şeklindeki otobüsüyle Transhümanist Partinin başkan adayı olarak ülkeyi gezmesinin etkisi vardır. Zoltan Istvan “ölümsüzlük otobüsü” ile ülke genelinde ölümü sona erdirme sözü vererek transhümanizm yaklaşımına dikkat çekmiştir. 2020 yılında Istvan bu sefer de Cumhuriyetçilerin başkanlık için ön seçimlerinde yarışarak gene gündem olmuştur. Buradaki amacı da transhümanist düşüncenin yaygınlaşmasını sağlamaktır (humanize.today, 2022). Diğer taraftan gene Istvan tarafından 2015 yılında sunulan Transhümanist Haklar Bildirgesi transhümanizm yaklaşımına bir yol çizmeye çalışmıştır. Bildirge zaman içerisinde kullanıcıların katkılarıyla değişikliğe uğramış ve gelişmiştir. Bildirgede duyarlı yaşam formları içerisinde sadece insanların değil “genetiği değiştirilmiş insanlar, siborglar, dijital zekâlar, entelektüel olarak gelişmiş önceden zeki olmayan hayvanlar, zeki olma kapasitesine sahip olacak şekilde geliştirilmiş herhangi bir bitki veya hayvan türü, diğer gelişmiş akıllı yaşam formları” gibi yaşamların da kastedildiği belirtilmektedir (Transhumanist-party, 2022). Günümüzde insanları dönüştürmek adına birçok proje geliştirilmektedir. Google X ve Facebook internet ve elektriğin olmadığı yerler için kaynak ayırırken Space X’in sahibi Elon Musk, beyne ve vücuda bağlanan çiplerin yardımıyla insanların ağa bağlanabileceği Neuralink projesi üzerinde çalışmaktadır. ABD ordusuna hizmet eden araştırma ve geliştirme ajansı DARPA, beyinlerinde çip olan siborg askerler üzerinde deneyler yapmaktadır. X Prize Foundation gibi kuruluşlar yeni geleceğin kapılarını aralamak için yarışmalar düzenlemektedirler (Bulut, 2021).

Her ne kadar transhümanizm yaklaşımının temelinde teknoloji olsa da transhü-

manist teknolojilere ulaşılmadan da insanın kendi sınırlamalarını aştığına yönelik kurgusal yapıtlar bulunmaktadır. Transhümanizm yaklaşımının arkasındaki üretkenliğin en fazla görüldüğü içerikler roman ve sinemadır. Belli başlı eserler arasında roman olarak “M. Shelley-Frankenstein veya Modern Prometheus/1818, A.E. Voght-Slan/1946, W. Gibson-Neuromancer/1984, C. Stross-Glasshouse/2005, G. Egan-Transhümanist Wager/2013”, sinemada ise “Metropolis-1927, 2001: A Space Odyssey-1968, Gattaca-1997, Matrix-1999, Wall-E-2008, Avatar-2009 ve Elysium-2013” sayılabilir (Dağ, 2018, s. 92-93).

Günümüzde sinema ve romanın yanında transhümanizm yaklaşımının yeniden üretimini sağlayan medya içeriklerinin başında dijital oyunlar gelmektedir. Gerçek hayatta gerçekleşmesi mevcut teknolojilerle çok da mümkün olmayan unsurlar dijital oyunlarda kolaylıkla kendine yer bulabilmektedirler. Dijital oyunların sinema ve romandan en önemli farkı ise oyuncunun aktif bir şekilde sürecin içerisine katılabiliyor olmasından kaynaklanmaktadır.

3. Dijital Oyunlar ve Transhümanizm

Sinema, roman, müzik veya resim insanları izleyici konumunda medya evrenine sokarken dijital oyunlar sayesinde insanlar olmayan bir evrenin parçası olabilmektedirler. Böylece, dijital oyun evreninde oyuncular, aktif bir şekilde oyunun içinde olduklarından transhümanist temalara ve gelecek öngörüsüne daha hâkim olabilmektedirler. Bu nedenle dijital oyunlar sanal dünyaların bir örneği olarak transhümanizmde önemli rol oynamaktadır. Robert M. Geraci “Video Oyunları ve Transhümanist Eğilimler (Video Games and Transhumanist Inclination)” başlıklı çalışmasında tasarımcıların sıklıkla transhümanist fantezilere göre dijital oyunları oluşturduğunu ve transhümanistlerin, oyunların insanların gerçeklik algılarını yeniden şekillendirmelerine yardımcı olmasını beklediklerini ifade etmektedir. Özellikle dijital oyunların dijital dünyalara açtığı kapı, transhümanist düşünce biçiminin tasavvurunda etkili bir araç konumundadır. Dijital oyunlar, tasarımları aracılığıyla oyuncular için transhümanizmin hâkim olduğu bir gelecek düşüncesini mümkün kılar ve etkinleştirdikleri seçenekler ve sahip oldukları etki yoluyla transhümanizmin ideolojisine katkıda bulunur (Geraci, 2012, s. 735).

Tasarımcılar oyun evrenini fütüristik temalara göre belirlerken aynı zamanda insanların dış dünyayla kurdukları ilişkiler ile oyun evreni arasında bir bağ da kurmasını istemektedirler. Böylece oyuncular oyun evreninde karşılaştıkları dünyayı gerçek hayattan da talep edebileceklerdir. İnsanlar sanal dünyalarda biyolojik sınırlarını aşma şansını elde ederler. İnternet ile birlikte, birbirlerinden uzak yerlerde bulunan insanlar birbirleriyle bağlantı kurabilmektedirler. Bilgisayar kullanı-

cılarının olağanüstü şeyler görmek istemelerinden ötürü de programcılar uçma, ışınlanma, dövüş yeteneği veya olağanüstü şeyler yaratmak için çeşitli araçlarla birçok süper yeteneği oyunculara sağlarlar. Sanal dünyada yaşayanların büyülü bir ortamda yaşadıkları ve aşkınlığı elde etmek için geleneksel öbür dünya anlayışı yerine bilgisayarlarında oturum açmalarıyla bunu elde ettikleri belirtilmektedir (Geraci, 2012, s. 736). Bu bağlamda dijital oyunlarla gelen sanal dünyada katılımcılar normal hayatta yapamadıkları ve gerçekleştiremediklerini deneyimleme olanağına sahip olurlar. Bu durum katılımcıların geleneksel öbür dünya anlayışlarını da oyun evreni dışında bırakmalarına neden olmaktadır. Keza, transhümanist düşüncenin temeli insanın ölüm, hastalık ve bilişsel birtakım kısıtlamalarından kurtulmasıdır. Oyunlar da buna uygun şekilde katılımcılara sonsuzluğu elde edebilecekleri bir dünya vadedebilmektedir. Katılımcılar hem süper yeteneklere sahip olmanın hazzını yaşarken hem de bunun sürekliliği konusunda bir kaygıya düşmemektedirler. Keza, transhümanizm yaklaşımı süresiz bir yaşamın elde edilebilirliği hususunu tartışmaktadır.

“Transhümanizm dijital oyunlarda hem örtük hem de açık bir şekilde ortaya çıkar: ilk olarak, oyunlar transhümanist varlık durumlarını mümkün kılar ve ikincisi transhümanist fikirleri keşfederler. Birincisi tüm dijital oyunlar ve sanal dünyalar için geneldir, kullanıcıların sıradan hayatta imkânsız olan şeyleri yapmalarına izin verir. Dijital oyunlar, muazzam güçler elde ettiğimiz büyülü ortamlarda yaşamımıza ve güçlerimizin veya yeteneklerimizin elimizdeki görev için yetersiz olduğu anlarda kendimizi ölümden diriltmemize imkân vermektedirler” (Geraci, 2012, s. 739-740).

Dijital oyunlarda transhümanist tasarım özellikleri iki düzeyde çalışmaktadır. İlki daha örtük bir işleyişe sahip olarak, oyunların transhümanist bir tasarım etiğinin ürünü olduğu yolda, oyunlar kullanıcıları yetkilendirmekte (empower) ve onları büyüme fırsatları, yeni benlik algıları, yeni kapasiteler ve günlük yaşam üzerinde genel bir aşkınlık ile donatmaktadır. Transhümanist tasarımın açık olarak işleyen ikinci unsuru ise tasarımcıların oyunculara kendi konumlarını belirlerken üzerinde çalışmaları ve düşünceleri için transhümanist temalar ve hikâyeler vermesiyle gerçekleşmektedir. Bu tasarım amaçlarına paralel olarak hareket etmek transhümanist yaklaşımın ideolojisiyle de uyumludur. Birçok transhümanist, dijital oyunları topluluk oluşturma, gelecek kuşakların transhümanist düşünce ve uygulamaya kendilerini adanmalarını ve uyum sağlamalarını teşvik etme yerleri olarak takdirle karşılanmaktadır. Ayrıca oyunları hem tesadüfen hem de kasti olarak kendilerine yardımcı olabilecek etkili platformlar olarak görmektedirler (Geraci, 2012, s. 751).

Gerçekten de bakıldığında transhümanizm dijital oyun türleri arasında bir alt ka-

tegori olarak oyunseverler tarafından oldukça rağbet görmektedir. Bu tür oyunların oyunseverlerden rağbet gördüğü ölçüde devam oyunları yapılmakta ve hazır bir tüketici kitlesine sahip olmaları nedeniyle de çok satanlar listesinde hep ilk sıralarda yer almaktadırlar. Türün alt kategorileri arasına çok sayıda oyun dâhil edilebilirse de Transhümanizm Deklarasyonu'nun ilkelerini içermesi kapsamında özellikle öne çıkan oyunlar şunlardır: (https://ultimatepopculture.fandom.com/wiki/Category:Transhumanism_in_video_games?from=C)

- **Crysis Serisi:** Crytek tarafından geliştirilen, Electronic Arts tarafından dağıtımı yapılan bir bilimkurgu ve birinci sınıf nişancı oyun serisidir. Crysis, antik bir uzay mekiğinin keşfedildiği dönemden itibaren gerçekleşen olaylar ve gelecek kurgusu içerisinde başlamaktadır. Serideki olaylar; gelişmiş fiziksel güç, hız, savunma ve gizlenme yetenekleri kazanmalarını sağlayan teknolojik olarak gelişmiş zırh takımları olan “nanosuitler” ile bir grup askeri kahramanın etrafında dönmektedir. Serinin ilk oyunu 2007’de çıkmıştır (https://crysis.fandom.com/wiki/Crysis_series).
- **Deus Ex: Human Revolution:** Oyun 2011 yılında yayınlanmıştır. Eidos-Montréal tarafından geliştirilmiş ve Square Enix tarafından yayınlanmış bir aksiyon-rol yapma oyunudur. Oyun aslında 2000 yılı yapımı Deus Ex’in devamı niteliğindedir ve serinin üçüncü oyunudur. Oyuncular, 2027 yılında geçen oyunda “arttırılmış/büyütülmüş/güçlendirilmiş (augmented)” olarak adlandırılan yapay organları geliştiren Sarif Industries tarafından Detroit’teki bir araştırma laboratuvarını korumak için istihdam edilen bir güvenlik danışmanı olan Adam Jensen rolünü üstlenmektedirler. Sarif’e yapılan bir saldırının ardından Jensen, kapsamlı bir güçlendirmeden geçer ve suçluları aramaya başlar. Oyunun anlatısı Cyberpunk 2077’ye çok benzer bir biçimde, transhümanizm, siberpunk ortamlarını, büyük şirketler ve bunların toplum üzerindeki etkilerini ve sınıfsal ayrımın buhranlarını içermektedir (https://deusex.fandom.com/wiki/Deus_Ex:_Human_Revolution).
- **Metal Gear Rising: Revengeance:** Platinum Games ve Kojima Productions tarafından geliştirilmiş; Konami Digital Entertainment tarafından 2013 yılında yayınlanmış aksiyon oyunudur. Bu oyun da serinin yan hikâyesi olarak transhuman kategorisine girmektedir. Oyunda oyuncular, özel bir askeri şirketle karşı karşıya gelen bir siborg olan Raiden’i kontrol etmektedir. Askerlerin yeteneklerini düzenlemek için kullanılan Patriot kontrollü nanomakine teknolojisinin ortadan kaldırılmasıyla, gelişmiş siborg teknolojisine dönüşerek dayanıklı insanüstü askerler yaratılması neticesinde gelişen olaylar oyunun ana temasını oluşturmaktadır (https://metalgear.fandom.com/wiki/Metal_Gear_Rising:_Revengeance).
- **Call of Duty: Black Ops III:** Treyarch tarafından geliştirilen, Activision tarafından yayımcılığı yapılan birinci şahıs nişancı türünde bir oyundur. 2015 yılında yayımla-

nan oyunun hikâyesi 2065 yılında geçmektedir. Oyuncuları, yeni nesil Black Ops askerlerinin ortaya çıktığı ve insanlık ile ilerleme adına yarattığı teknoloji arasındaki çizgilerin bulanıklaştığı, en ileri askeri robotların savaşı tanımladığı bir dünyada, karanlık ve çarpık bir geleceğe götürmektedir (https://callofduty.fandom.com/wiki/Call_of_Duty:_Black_Ops_III).

- **Half-Life:** İlk olarak 1998 yılında Valve tarafından geliştirilen ve yayınlanan bir bilim-kurgu, birinci şahıs nişancı oyunudur. Oyuncular, başarısız bir deneyden sonra bir yeraltı araştırma tesisinden kaçmaya çalışan bilim adamı Gordon Freeman görevini üstlenmektedir. Freeman, deney beklenmedik bir şekilde yanlış gittikten sonra, Resonance Cascade adı verilen bir fenomen meydana gelir ve büyük boyutlu yarılmalara neden olarak Dünya ile Xen arasında bir portal açar. Freeman uyanığında test odasından ayrılır ve etrafı keşfetmeye başlar. Tesisin tehlikeli uzaylı yaratıklar tarafından istila edildiğini öğrenir. Kendini silahlandıran Gordon yüzeye doğru yolculuğuna başlar (<https://half-life.fandom.com/wiki/Half-Life>).
- **Halo Serisi:** Xbox Game Studios tarafından yayımlanan ve 343 Industries tarafından geliştirilen bir bilimkurgu serisidir. Serinin ilk oyunu 2001 yılında yayımlanmıştır. Serinin ana teması Master Chief ve yapay zekâ yoldaşı Cortana'nın insanlık ve çeşitli yabancı türler arasındaki çatışma tecrübelerini konu alır (<https://www.space.com/halo-games-in-order>).
- **BioShock Serisi:** Irrational Games stüdyosu tarafından geliştirilen aksiyon-macera türünde birinci şahıs nişancı oyun serisidir. Serinin ilk oyunu 2007 yılında piyasaya sürülmüştür. Oyunun ana karakteri Jack, bir uçak kazasının ardından Rapture adlı distopik bir yeraltı şehrini keşfeder. Andrew Ryan adlı bir iş adamı tarafından yapılan şehirde Jack'e komuta eden oyunculardan oyuncudan her şeyi bir silaha dönüştürmesi istenmektedir: Plazmitlerle kendi vücudunu biyolojik olarak modifiye etmek, cihazları ve sistemleri hacklemek, silahlarını yükseltmek, yeni cephane çeşitleri hazırlamak. Jack'in yüzeydeki uluslardan birinin ajanı olduğuna inanan Andrew Ryan, Rapture'ın otomatik sistemlerini ve feromon kontrollü Splicer'larını Jack'e karşı kullanır. Jack ise buradan bir kaçış yolu arar (<https://bioshock.fandom.com/wiki/BioShock>).
- **Cyberpunk 2077¹:** 10 Aralık 2020'de piyasaya sürülen CD Projekt RED tarafından geliştirilen ve yayınlanan bir açık dünya, aksiyon-macera rol yapma video oyunudur. Yapımı yedi yıl süren oyun, lansmanında ünlü oyuncu Keanu Reeves'in oyunda bir karakter olarak gözükmesiyle birlikte büyük bir halkla ilişkiler kampanyasıyla duyurulmuştur (Şanlı, 2021).

¹Çalışmada incelenecek olan oyun Cyberpunk 2077 olduğu için bu bölümde oyunun detaylarına yer verilmemiştir.

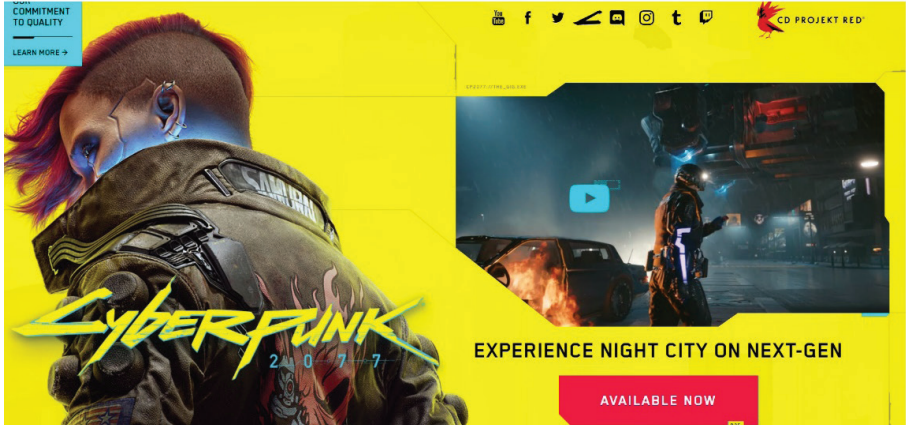
4. Araştırmanın Amacı ve Yöntemi

Literatürde yer alan çalışmalar doğrultusunda; dijital oyunların içerdikleri transhümanizm ideolojisinin, rol yapma ve bilimkurgu oyunu kategorisi alt türündeki Cyberpunk 2077 adlı oyunda, başta Transhümanizm Deklarasyonu'nundaki ilkelerini oyunun anlatısı ve karakterler üzerinden analiz etmek ve transhümanizmin oyunun evreninde sunulma biçimini sorgulamak çalışmanın temel amacını oluşturmaktadır. "Cyberpunk 2077 adlı oyunda Transhümanizme dayalı fütüristik bir bakış açısıyla gelecekte dünya nasıl kurgulanmaktadır?" sorusu, araştırma ile cevabı aranan temel sorudur. Diğer yandan cevabı aranacak bir diğer soru bu türde oyunlar aracılığıyla benimsenilmeye çalışılan egemen ideolojinin ekonomi politikasının nasıl işlediğidir.

Çalışmada, olasılığa dayalı olamayan ve amaçlı ya da yargısal bir örnekleme olan amaçsal örneklem tercih edilmiştir. Çünkü bu örneklem seçme türü, araştırmacının sorusuna uygun gelen, belli ölçütleri ve özellikleri karşılayan belirli bir konu çalışılmak istenildiğinde tercih edilir. Amaçlı örnekleme çalışmanın amacına en uygun olan araştırma nesnesi örneklemeye dâhil edilmektedir (Gürbüz ve Şahin, 2018, s. 132). Örnek oyun olarak 2020 yılında CD Projekt tarafından piyasaya sürülen ve 2022 yılı Nisan ayı itibarıyla 18 milyon satan Cyberpunk 2077 (<https://www.donanimhaber.com/gta-5-ve-rdr2-nin-son-satis-rakamlari-aciklandi--133607>) adlı oyun nitel analiz yöntemiyle betimsel olarak incelenmiştir. Betimsel analizin yapılmasının amacı, oyunun incelenmesi esnasında toplanan verilerin düzenlenmesi, sınıflandırılması ve yorumlanmasıdır. Betimsel analizde veriler önceden belirlenir; temalara göre sınıflandırılır; sınıflandırılan verilere ilişkin bulgular özetlenir; özetler de araştırmacının öznel birikimi ile yorumlanır (Baltacı, 2019). Bu çalışmada da bir medya metni olarak Cyberpunk 2077 adlı oyun transhümanizm ideolojisine yönelik kavramsal çerçeveden hareketle Transhümanizm Deklarasyonu ilkelerinden yola çıkılarak oluşturulan kategoriler altında analiz edilerek yorumlanmıştır.

4.1. Cyberpunk 2077 Oyununa Genel Bakış

Oyunun adında geçen Cyberpunk kelimesi Türkçeye "Siberpunk" olarak çevrilen ve hem bir kültür hem de bir türü ifade eden bir terimdir. Siberpunk, yalnızca bilimkurgu edebiyat geleneği içinde değil, "aynı zamanda gerçek bir bilimkurgu dünyasında büyüyen ilk bilimkurgu kuşağıdır" (Biddick, 1993'den akt. Cavallaro, 2000, s. xi). Oyunun WEB sitesine bakıldığında, henüz oyunu satın almamış ya da oynamamış olanlar için ön hazırlık niteliğinde bir tasarımın mevcut olduğu görülmektedir. "Yeni jenerasyonda Night City'yi deneyimleyin" sloganı, siteyi ziyaret edenlerin gelecekteki bir dünyayı deneyimleyeceklerinin ipucunu verir niteliktedir.



Resim 1. Cyberpunk 2077 WEB Sitesi Giriş Ekranı
Kaynak: <https://www.cyberpunk.net/tr/en/>

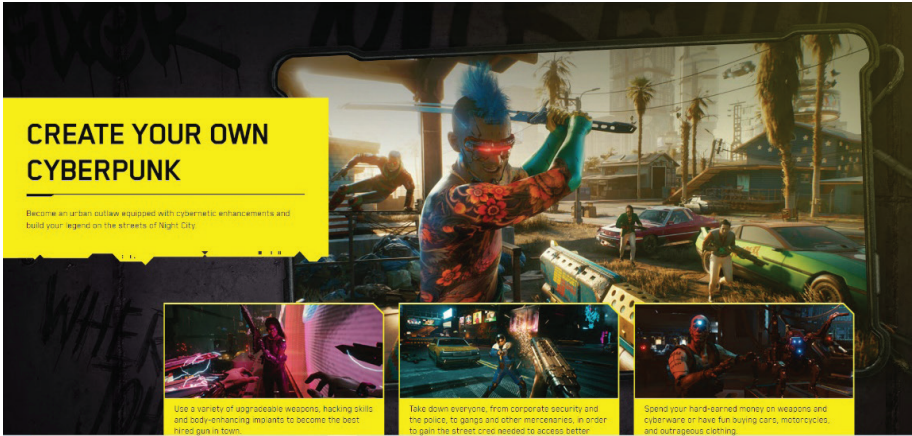
Ana sayfa aşağı doğru kaydırıldığında oyuncuyu karşılayan tanıtım yazısında ise şu sözler yer almaktadır (<https://www.cyberpunk.net/tr/en/>):

“Cyberpunk 2077, güç, çekicilik ve vücut modifikasyonuna takıntılı bir megalopolis olan Night City’de geçen bir açık dünya, aksiyon-macera hikâyesidir. Ölümsüzlüğün anahtarı olan türünün tek örneği bir implantın peşinden giden paralı bir kanun kaçağı V olarak oynuyorsunuz. Karakterinizin siber yazılımını, yetenek setini ve oyun stilini özelleştirebilir ve yaptığınız seçimlerin hikâyeyi ve etrafınızdaki dünyayı şekillendirdiği geniş bir şehri keşfedebilirsiniz”.

Bu tanıtım yazısında yer alan “megalopolis” hem Antik Yunan’da çok büyük şehir anlamında kullanılmakta hem de Francis Ford Coppola’nın 80’li yılların başında senaryosunu yazdığı fakat çeşitli nedenlerle bir türlü çekilemeyen epik bilimkurgu filmi “Megalopolis”e gönderme yapma amaçlı kullanılmış olabilir. Her iki durumda da hem Night City’nin büyüklük olarak hem de yönetmenin planlarıyla bir gelecek tasarımı olarak örtüştüğünü söylemek mümkündür. Cavallaro (2000) megalopolisleri siberpunk kültüründe “distopik siber şehrin vücudu” olarak tanımlar. Night City de oyundaki tüm olayların esas kaynağı olarak, uzamsal anlamda oyuncuya bir vizyon; aynı zamanda bir suçlu da verir. Nitekim ana sayfada bu durum şu cümleyle aktarılır: “Night City herkesi değiştirir”.

Ana sayfanın devamında oyuncunun kendini kaptırma (immersion) noktasında avatarla özdeşleşmesinde etkili olacak şekilde “Kendi siberpunkını yarat” yazısı görülmektedir. Bu kısımda oyunun temel amacı da aktarılmaktadır: “Sibernetik geliştirmelerle donatılmış bir şehir kanun kaçağı olun ve efsanenizi Night City sokaklarında inşa edin”. Geleneksel medyanın aksine, dijital oyunların etkileşimli

özellikleri, kullanıcıların hem biçimsel (örn. tasarım öğeleri, stil ve araç) hem de içeriği (örn. mesaj, hikâye, anlatı ve anlam) yaratma ve/veya manipüle etme açısından oyuncuya olanak tanır (Behr v.d., 2015, s. 286). Oyun ayrıca oyuncuların seçtikleri avatara göre farklı bir macera deneyimlemesine olanak verecek şekilde tasarlanmıştır. Örneğin seçilen bir avatar ile şehirdeki en iyi kiralık katil olmak için çeşitli yükseltilebilir silahlar, bilgisayar korsanlığı becerileri ve vücut geliştirici implantlar kullanılabilir. Diğer bir avatar ile Night City’de yer alan her şey daha rahat bir biçimde erişilebilir için gereken itibar sahibi olma, şirket güvenliğinden, polise, çetelerden ve diğer paralı askerlere kadar herkesin yok edilmesi amaçlanabilmektedir. Oyun içerisinde zor kazanılan paranın silahlara ve siber yazılımlara harcanması ya da araba, motosiklet ve sıra dışı kıyafetler satın alarak eğlenmek oyunun vadettikleri arasındadır (Bkz. Resim 2).



Resim 2. “Kendi Sinerpunkını Yarat”

Kaynak <https://www.cyberpunk.net/tr/en/>

Cyberpunk 2077, bir açık dünya oyunu olarak Night City’de yapılacak şeyler, görülecek yerler ve buluşacak insanlar sunmakta ve nereye gidileceği, ne zaman gidileceği ve oraya nasıl gidileceğini oyuncuların tercihine bırakmaktadır. Bir megalopolde yolculuk eden oyuncular çetelerin baskın olduğu savaş bölgelerini keşfedip, hareketli şehir merkezinde ticaret ya da avatar seçimi doğrultusunda sığınaklara baskın yapabilmektedirler. Hikâye, her etapta oyuncunun seçimlerine göre farklı bir hâle bürünebilmektedir.

4.2. Oyunun Başlangıcı ve Avatarın Özelleştirilmesi

Oyunun başlangıcında üç adet arka plan ile oynanabilen ve oyuncunun kendine göre özelleştirebileceği karakter seçme aşaması gelmektedir. Seçilen her bir ha-

yat yolu oyuncunun avatarının oyunda yaşayacaklarını da değiştirmektedir. Bunlardan birincisi “Nomad-Göçebe”, ikincisi “Street Kid-Sokak çocuğu” ve üçüncüsü ise “Corpo-Şirket çalışanı” şeklindedir. Karakterin yaşantısının arka planı seçildikten sonra sırasıyla karakterin görünüşünü, cinsiyetini ve çeşitli kişisel özelliklerini belirlemek gelmektedir. Bu özelliklerle vücut tipi, zekâ, refleksler, teknik yetenekler, havalı ya da sakın gibi karakteristikler belirlenmektedir. Çalışmanın yöntem kısmı için oynanan oyunda Göçebe yaşam tarzına sahip erkek bir karakter seçilmiştir. Karakterin adı Vincent (kısaca V diye çağırılır)’dir.



Resim 3. Göçebe Arka Planında Yaratılan Karakter Vincent² ve Yan Karakter Jackie

Oyun, seçilen karakter göçebe olduğu için bir çölde başlamaktadır. Karakterimiz V, bir kargo işi alır. Bu kargo işinde, kaçak malı Kaliforniya sınırından Night City’ye götürebilmek için bir göçebeye ihtiyacı olan Jackie Welles ile temasa geçer. Jackie eski bir paralı askerdir ve vücudunun bazı parçaları robot olan bir siborgdur.

Buluşma noktasına giderken V, arabasını tamir ettirmek için Güney Kaliforniya’daki Yucca kasabasında durmak zorunda kalır. Yerel bir tamirci, arabasını tamir ettikten ve şerif onları kasabadan kovduktan sonra, Welles’i bulmak için eski bir arkadaşıyla temasa geçer. V, Jackie ile temas kurup kargoyu aldıktan sonra doğrudan sınır kapısına giderler. Sorunsuz bir şekilde sınırdan geçmeyi başarsalar da bunun bir tuzak olduğunu anlayıp kaçmaya başlarlar. Peşindekileri atlatıp terk edilmiş bir garaja sığınır. Taşıdıkları kargonun nesli tükenmekte olan canlı bir iguana olduğunu keşfettiklerinde Jackie V’ye Night City’deki işlerinde yardım etmeyi ve iguanayı başka bir alıcıya satarak parayı bölüşmeyi teklif eder ve bu da oyunun devamında hikâyenin anlatısında çok önemli olacak arkadaşlıklarının başlangıcı olur.

4.3. Araştırma Kategorileri ve Bulgular

Oyundaki analizler Transhümanizm Deklarasyonu ilkelerinden yola çıkarak elde edilen kategoriler altında yapılmıştır. Oyun oynanırken öne çıkan görüntüler, ko-

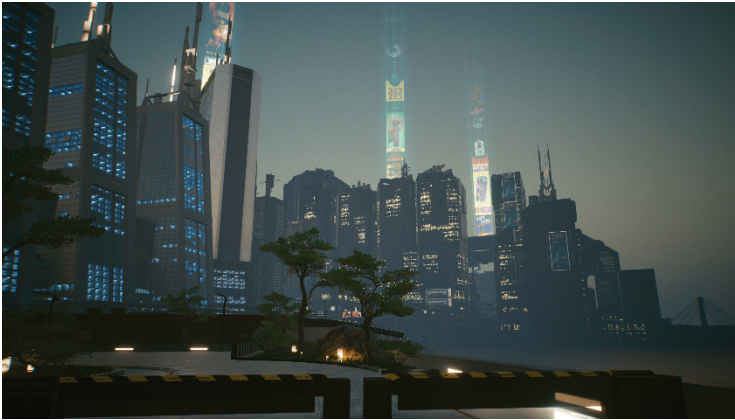
²Görüntüler oyun esnasında ekran görüntüsü alınarak elde edilmiştir.

nuşmalar ve diğer unsurlar dikkate alınarak kategorilere örnek oluşturan unsurlar tartışılmıştır. Max More, Natasha Vita-More, Anders Sanberg ve Nick Bostrom tarafından oluşturulan Transhümanist Deklarasyonunun içerdiği maddelerden yola çıkarak oluşturulan kategoriler başlıklara dönüştürülmüştür.

4.3.1. Kategori 1: İnsanlığın Gelecekte Bilim ve Teknolojiden Derinden Etkilenmesi

Madde 1: “İnsanlık gelecekte bilim ve teknolojiden derinden etkilenecek gibi durmaktadır. Yaşlanmanın, bilişsel eksikliklerin, istemsiz ızdırabın ve Dünya gezegenine hapsolmanın üstesinden gelecek insan potansiyelini genişletme olasılığını tasavvur ediyoruz”.

İnsanlık ile bilim ve teknoloji arasında temel ve karşılıklı bir bağlantı vardır. İyi ya da kötü, insani değerleri, doğa ve yaşam biçimleri ayrılmaz bir şekilde bilim ve teknolojiye bağlıdır ve insanlık ve teknoloji şimdi ve gelecekte birlikte gelişecektir. Bu durumun Cyberpunk 2077 oyununun her karesinde görmek mümkündür. Yukarıda adı geçen oyunların çoğunda distopik ve felaketle karşı karşıya kalmış bir dünya resmedilirken, Cyberpunk 2077’de bilim, teknoloji ve insanlık bağlantısının görece daha olumlu bir biçimde sunulduğu; Night City’nin çok kötü durumda olan yerleri olduğu kadar oldukça iyi gözükken yerlerinin de olduğu söylenebilir.



Resim 4. Night City’nin Gün Batarken Görünümü³

Şehrin her yerinde bilim ve teknolojinin sunduğu olanaklar mevcuttur. Bir tesise gidildiğinde robot görevliler hizmetlerini kusursuz bir biçimde yerine getirirken görülmektedir. Günümüz dünyasında hizmet sektöründe çalışan insanların işini gelecekte yerine getiren robotlar vardır.

³ Görüntü oyun esnasında ekran görüntüsü alınarak elde edilmiştir.



Resim 5. Resepsiyondaki Robot Görevli⁴

Son birkaç yüzyılda endüstriyel teknoloji, modern dünyadaki sosyal ve psikolojik fikirleri ve değerleri güçlü bir şekilde etkilemiştir. Bilim ve teknoloji temelli yeni fikirler, önümüzdeki yüzyıllarda insan zihninin, kültürünün ve insan toplumunun örgütlenmesinin, iş yapma biçimlerinin kavramsal çerçevesini değiştirecektir. Gelecekte teknolojik gelişmelerle bilimin değeri ve anlamı, geleneksel bilimin bilişsel, nicel, soyut ve olgusal özellikleriyle bütünleşecektir. Nitekim Lombardo (2004: s. 2)'ya göre insan bilgisinin gelecekteki büyümesi potansiyel olarak sonsuz görünmektedir. Gelecek, robotların hizmet sektöründe kullanılmasını getirmekle birlikte aynı zamanda farklı mesleklerin de ortaya çıkmasına gebecektir. Oyunda günümüzde mevcut olmayan çeşitli meslekler söz konusudur. Örneğin, beyin dansı düzenleyici hem oyunun anlatsında çok önemli bir yer tutmaktadır hem de transhümanist yaklaşımla uyumlu bir vizyondur. Beyin dansı, oyuncunun yaşanan tecrübeleri kayıt etmesini ya da başkalarının tecrübelerinin kayıtlarına ulaşmasını sağlayan bir teknolojidir. Beyin dansı düzenleyici ise (Judy Alvarez) V'ye bunların nasıl düzenleneceğini öğretmektedir.



Resim 6. Judy Alvarez V'ye Beyin Dansını Öğretirken⁵

⁴ Görüntü oyun esnasında ekran görüntüsü alınarak elde edilmiştir.

⁵ Görüntü oyun esnasında ekran görüntüsü alınarak elde edilmiştir.

Diğer yandan oyunda distopik bir gelecekteki olumsuz durumlar da mevcuttur. Şehrin bazı yerleri izbe, fuhuş ticaretinin siborglar ya da robotlar aracılığıyla sürdüğü, evsizlerin kenarda köşede yattığı, fakat iyi bir geliri olanların ise lüks koşullarda yaşadığı yerlerden oluşmaktadır. Günümüz toplumlarında metropollerde görülen sınıfsal ayrımın tüm olumsuzluklarıyla gelecek dünyasında da devam ettiği oyunun anlatısının tamamında aktarılmaktadır.



Resim 7. V'nin Evine Doğru Giderken Rastladığı Evsizler⁶

Son yıllarda gelecekte virüs kaynaklı hastalıkların dünya nüfusunu etkileyeceği söylemlerine -hâlihazırda kovid-19 etkisiyle de birlikte- hem medyada hem de gündelik konuşmalarda sıkça rastlanmaktadır. Cyberpunk'ta da biyolojik virüslerin dışında gelecekte insanların başına sorun olabilecek teknoloji kaynaklı virüsler kendine yer bulur. Bu duruma örnek olarak gösterilebilecek bir olay şöyledir: V ve Jackie'nin oyun içerisinde aldıkları bir kurtarma görevinde, bulmaları gereken kadın bir siborg olan Sandra Dorsett'tir. Sandra Dorsett oyunun anlatısında gelecek dünyasında olması öngörülen mesleklerden birini yapmaktadır: Ağ gezgini (netrunner). Ağ gezginleri uzman hackerlardır; vücutlarına implante edilmiş siberetik olarak güçlendirilmiş bir arayüz sistemi vardır. Beyin-bilgisayar arayüzü implantlarını kullanarak, hacklemek için sistemler ve tamircilere satmak için bilgi arayarak internette dolaşmaktadırlar (<https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Netrunner>) ve ağ gezgini adı da onlara bu nedenle verilmiştir. Sandra, Night Corp'un AI testleriyle ilgili içerikle şifrelenmiş bir veri parçasına sahipken görevini tamamlayamadan hurdacıların eline geçer. Hurdacılar da geleceğin dünyasında yasa dışı işler kategorisinde değerlendirilebilecek bir mesleği icra etmekte; siborg, robot vb. ellerine geçirdikleri taktirde parçalayarak satmaktadırlar.

⁶ Görüntü oyun esnasında ekran görüntüsü alınarak elde edilmiştir.



Resim 8. Hurdacıların Mekânından Parçalanmış Siborg Görüntüleri⁷

V ve Jackie, Sandra'yı zarar görmüş hâlde bir küvetin içerisinde bulurlar, V, biyo-monitöre bağlanıp Sandra'nın verilerine göz atar ve hemen ardından medikal yardım ekibini çağırırlar. Sandra'yı kurtarmak için gelen yardım ekibinin gelirken "Kurtarma protokolünün yüzde 90'ı sigortadan karşılanacak" denilmesi günümüz özelleştirilmiş ve sigorta şirketlerinin kontrolünde olan kapitalist sağlık sistemine gönderme yapar.



Resim 9. Küvette Bulunan Ağ Gezici Sandra⁸

Sandra'yı yakaladıklarının ertesi sabahı V, kendini kötü hisseder ve Jackie'ye Sandra'nın nörosoketine bağlanmaktan dolayı nanovirüs kapmış olabileceğini söyler. Transhümanist gelecekte virüs kaynaklı hastalıklar biçim değiştirirse de devam etmektedir.

Görüldüğü üzere bilim ve teknolojiye dayalı geleceğin dünyası oyunda bir yandan hayatın her alanına sirayet etmiş, bir yandan da insanların hayatının temeli ve onsuz yapamayacakları adeta bir yaşam kaynağına dönüşmüştür.

⁷ Görüntüler oyun esnasında ekran görüntüsü alınarak elde edilmiştir.

⁸ Görüntü oyun esnasında ekran görüntüsü alınarak elde edilmiştir.

4.3.2. Kategori 2: İnsanlığın Potansiyelinin Artması

Madde 2: “İnsanlığın potansiyelinin büyük ölçüde gerçekleşmediğine inanıyoruz. Harika ve son derece değerli iyileştirilmiş (enhanced) insan koşullarına yol açan olası senaryolar vardır”.

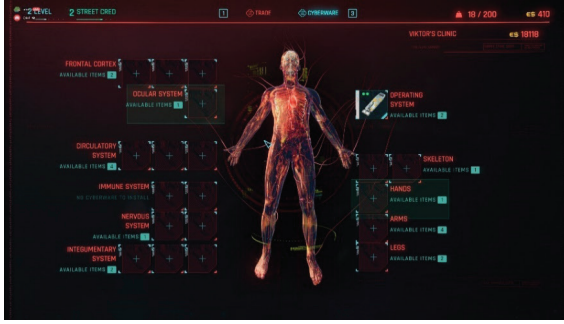
İnsanın teknolojik yetenekleri arttıkça, önünde yeni olasılıklar açılması ve insanın eskiden gerçekleştirdiği pek çok faaliyeti “daha” iyi yapabilmesi potansiyelinin artması nedeniyledir. Örneğin internetin siber alanı, bulut teknolojileri giderek daha önemli bir hafıza bankası hâline gelmekte, e-postalar, sosyal medya platformları, yazılı/görüntülü/işitsel mesajlaşma araçları iletişim becerilerini geliştirmektedir. Yapay zekâ ve robotik, özellikle tıbbi uygulamalarda transhümanist bir gelecekte insanın bedensel yeteneklerini de geliştirebilir. Bu nedenle Clark (2001)’a göre insanlardan siborg olarak bahsetmek artık bilim kurgu değil, bilimin gerçeğidir ve insanlar için biyo-teknik melezler olmak kadar doğal bir şey yoktur. Cyberpunk 2077’deki pek çok detay insanlığın gelecekte siborg teknolojilerle nasıl mevcut potansiyelini arttıracığının ipuçlarını vermektedir. Özellikle her yerde görülebilen reklam panolarında bu türden ürün ve hizmet alımları için duyurular yer almaktadır (Bkz. Resim 10).



Resim 10. İnsan Hafızasının 80 GB’a Kadar Arttırılmasına Yönelik Dijital Reklam Panosu⁹

Transhümanist gelecekte insanın aşkın bir varlık olması ve potansiyelinin artmasına yönelik bir diğer örnek oyuncunun avatarının oyun esnasında elde edilen yetenekler, ganimetler, silah kullanmak, hacklemeler, görev tamamlama vb. gibi ilerlemeleri sayesinde seviye atlama (Level-up) ekranında görülmektedir. Resim 11’de gösterilen seviye atlama ekranında insanın biyolojik sistemlerinin kapasitesini arttırmaya yönelik bir seviye atlama tasarlanmıştır.

⁹ Görüntü oyun esnasında ekran görüntüsü alınarak elde edilmiştir.

Resim 11. Seviye Atlama Arayüzü¹⁰

4.3.3. Kategori 3: Gelecek Yeni Teknolojilerin Kötüye Kullanılması

Madde 3: “İnsanlığın, özellikle yeni teknolojilerin kötüye kullanılması nedeniyle ciddi risklerle karşı karşıya olduğunun farkındayız. Değerli gördüğümüz şeylerin çoğunun veya hatta hepsinin kaybına yol açan olası gerçekçi senaryolar vardır. Bu senaryolardan bazıları sert, diğerleri incelikli. Tüm ilerleme bir değişim olsa da tüm değişim ilerleme değildir.”

Yukarıda bahsedilen hurdacılar da olduğu gibi Cyberpunk 2077’de yapay zekâ, robotik teknolojiler ve siborgları kötü amaçla ya da yasa dışı olarak kullanan pek çok insan ve kurum bulunmaktadır. Oyunun ana hikâyesinde temel teşkil eden Arasaka şirketi de bu tür kurumlardan başta gelenidir. Şirket, kurumsal güvenlik, bankacılık ve üretim alanlarında faaliyet gösteren küresel bir şirkettir. Şirketin neredeyse tüm dünyaya dağıtımını yaptığı ürünler arasında silahlar ve askeri araçlar vardır. Bununla birlikte şirket, Yakuza ile bağlantısı olan, suikastçıları kullanan ve karanlık işlerinin izlerini büyük bir avukat ordusunu kullanarak kapatan bir şirket olarak tanınmaktadır.

Geleceğe dair bir diğer karamsar öngörü nesli tükenen hayvanlardır. İguana, özellikle de bazı türleri-nesli tükenme tehlikesiyle karşı karşıyadır. Cyberpunk’ta ise bu tehlikenin gerçekleştiği ve İguana’nın V ve Jackie gibi özel kuryelerle teslimatı yapılan, hatta çatışma sonrası farklı bir alıcıya satarak kazandıkları parayı bölüşecek kadar değerli bir varlık hâline geldiği görülür. Nitekim bilim ve teknolojinin getirdiği endüstriyel hayatın en büyük tehdit ettiği iki olgu dünyanın iklimi ve doğal hayattır.

4.3.4. Kategori 4: Ar-Ge Yatırımları

Madde 4: “Bu olasılıkları anlamak için araştırma çabasına yatırım yapılması ge-

¹⁰ Görüntü oyun esnasında ekran görüntüsü alınarak elde edilmiştir.

rekmedir. Riskleri en iyi şekilde nasıl azaltacağımızı ve faydalı uygulamaları nasıl hızlandıracağımızı dikkatlice düşünmemiz gerekiyor. İnsanların yapıcı bir şekilde ne yapılması gerektiğini tartışabileceği forumlara ve sorumlu kararların uygulanabileceği bir sosyal düzene de ihtiyacımız var.”

Transhümanist yaklaşımda insanların neyin nasıl yapılması gerektiğine dair sorumlu kararların alınabileceği ve uygulanabileceği bir sosyal düzene ihtiyaç duyulduğu anlayışı vardır. Bunun için de gerekli araştırma ve geliştirme faaliyetlerinin yapılması gereklidir. Bireyleri bilgi ve teknoloji temelli gelecek toplumlarında “hayatta kalması” adına arttırılmış uzuvlar, hafıza vs. ile yükseltmeye ikna eden egemen sistem, jeopolitik düzeyde de ortaya çıkacaktır. Nitekim, teknolojik Ar-Ge yatırımlarının “en büyük transhümanist potansiyele sahip olduğu alanlardan biri de savunmadır” (Thomas, 2017). Gelişmiş askerler, üstün askerler tarzında askeri teknolojiler geliştirmekten sorumlu olan bir ulus aşırı şirketlerin yönettiği bir post-kapitalist dönem, belirli bir sosyal sistemin çıkarlarının, radikal derecede dönüştürücü transhümanist teknolojilerin gelişimini nasıl belirleyebileceğinin açık bir örneğidir (Bkz. Resim 12).



Resim 12. Farklı Grupların Askerleri/Takımları¹¹

4.3.5. Kategori 5: Varoluşsal Risklerin Azaltılması

Madde 5: “Varoluşsal risklerin azaltılması ve yaşamın ve sağlığın korunması için araçların geliştirilmesi, ciddi acıların hafifletilmesi ve insan öngörü ve bilgeliğinin iyileştirilmesi acil öncelikler olarak izlenmeli ve yoğun bir şekilde finanse edilmelidir”.

Teknoloji; kozmetik cerrahi, genetik mühendisliği, implant ve protez yoluyla vücudun yeteneklerini geliştirmekte ve aynı zamanda ona soyut bilgi, temsiller ve veriler sağlamaktadır. Bu anlamda Cavallaro (2000, s. xv)’ya göre siberpunk, vücudun merkezietini vurgular. Cyberpunk 2077’de de oyuncuların yeteneklerini geliştirmek için sık sık bedeniyle ilgili birtakım değişiklikler yapmak zorunda ol-

¹¹Görüntüler oyun esnasında ekran görüntüsü alınarak elde edilmiştir.

dukları görülür. V, oyunda daha rahat ilerlemesi adına gerekli dönüşümleri yapmak üzere transhumanist bir dünyanın doktoru olan Viktor'un yanına gittiğinde onun da kendi elindeki implantı tamir ettiği görülür.



Resim 13. Doktor Viktor Elindeki İmplantı Tamir Ederken¹²

Viktor, V'nin vücuduna görüş ve kavrama kabiliyetini geliştiren implantlar entegre edecektir. Böylelikle insan bedeninin sınırlılıkları Cyberpunk'ta biyoteknoloji ve fütürist cerrahi yoluyla vücudun geliştirilmesiyle ortadan kaldırılır. Zaten Viktor da V'ye tarayıcının bir süre sonra düşünce akışıyla senkronize olacağını ve aklından geçenleri bile okuyabileceğini, çektiği sıkıntının karşılığını çok daha güçlü bir bedenle alacağını müjdeler.



Resim 14. Viktor V'ye Uygulamayı Yaparken¹³

Varoluşsal risklerin azaltılmasına bir başka örnek ise V'nin ilk kez beyin dansını denerken kortizol ve adrenalinin yükselmesi nedeniyle zor anlar yaşaması verilebilir. Judy Alvarez (beyin dansı düzenleyici) V'yi bu dengesizliğin geçici olduğunu ve birazdan iyi hissedeceği konusunda temin eder. Çünkü yazılım hormonal dengesizlikleri bile engelleyebilmektedir.

¹² Görüntü oyun esnasında ekran görüntüsü alınarak elde edilmiştir.

¹³ Görüntü oyun esnasında ekran görüntüsü alınarak elde edilmiştir.

4.3.6. Kategori 6: Politika Oluşturma

Madde 6: “Politika oluşturma hem fırsatları hem de riskleri ciddiye alarak, özerkliğe ve bireysel haklara saygı göstererek ve dünyadaki tüm insanların çıkarları ve haysiyetiyle dayanışma ve alaka göstererek sorumlu ve kapsayıcı ahlâki vizyon tarafından yönlendirilmelidir. Gelecekte var olacak nesillere karşı ahlâki sorumluluklarımızı da dikkate almalıyız.”

Teknolojiler ilk ortaya çıktıklarında her zaman erişilebilirliği sınırlı ve fiyat açısından yüksek olmuştur. Bu teknolojiye ulaşan kesimler hep varıl kesim olmuştur. Transhümanist yaklaşım temelindeki bir gelecekte ise bu teknolojilere, sınıfsal ayrım olmadan her kesimden insanın ulaşabileceği öngörüsü vardır. Günümüzde olduğu gibi dijital bölünmenin olmayacağı bir dünya varsayımını ileri sürmektedirler. Transhümanizm liberalizm ideolojisinden yola çıkar. Dolayısıyla bilişsel kapitalizmin gelecekteki tezahürü olarak eşitsiz toplumsal ilişkilerin asimetrik görüntüleri Cyberpunk 2077’de küçük detaylarda bile göze çarpar. Duvarlarda yer alan çok sayıda reklamın arasında propoganda tarzında bir afiş görülür. Afişteki resimde bir aile vardır. Anne baba ve çocuklardan oluşan ailenin tümünün elinde silah bulunmakta ve hepsi gülümsemektedirler. Afişte ise “İkinci anayasa maddesi yalnızca zenginler için değildir.” yazmaktadır. İkinci anayasa maddesi ABD’deki meşru müdafaa kapsamında silah taşınmasına izin vermektedir. Hem yasal düzenlemelerin transhümanist bir gelecekte de ABD güdümlü olarak devam ettiği hem de fakir ve zengin arasındaki ayrımın sürekliliği oyunun içerisinde aktarılmaktadır.



Resim 15. Silah Taşıma Serbestliğine İlişkin Afiş¹⁴

Bilim ve teknolojinin demokratik özgürleşmeye mi yoksa aslında hiyerarşik yapıların sürekliliğine mi yol açacağı sorusu oyunun pek çok yerinde aslında bir cevap bulmaktadır. Öncelikle Night City’nin göze çarpan özelliği, özellikle hâkim olan ırk, sınıf, yaş, statü ve cinsiyet hiyerarşilerinin az olmasıdır. Her yerde farklı dillerde

¹⁴ Görüntü oyun esnasında ekran görüntüsü alınarak elde edilmiştir.

yazılmış reklam panolarının yanında farklı dilde konuşan insanlar görülmektedir. Sokaktan geçerken erotik dans edilen bir vitrinde hem kadın hem erkek hem eşcinsel hem de hologram bir insan aynı anda izlenebilmektedir. Nitekim transhümanizm, insanların kendi bedenleri üzerinde üreme ve cinsiyetini seçme özgürlüğü sağlama gibi konularda daha eşitlikçi bir yaklaşım olacağını öne sürmektedir.



Resim 16. Asansördeki Reklam Panoları¹⁵

4.3.7. Kategori 7: Yapay zekâlar

Madde 7: “İnsanlar, insan olmayan hayvanlar ve gelecekteki yapay zihinler, değiştirilmiş yaşam formları veya teknolojik ve bilimsel ilerlemenin yol açabileceği diğer zekâlar dâhil olmak üzere tüm bilinçliliğin (sentience) refahını savunuyoruz”.

İnsan bedenlerinin ve makinelerin sanal değiştirilebilirliği, siberpunkta tekrar eden bir temadır ve siborg temsillerine içkindir. Cyberpunk 2077’de insan beyni ve bilgisayar arasında doğrudan bir sinirsel bağlantı olasılığı öne sürülerek sanal teknoloji daha da ileri götürülmektedir. Bu sinirsel bağlantı, çipleri alabilen ve böylece dijital belleğe erişim sağlayan, gözlere, el bileğine, kulağın arkasına ve vücut uzuvlarına yerleştirilmiş elektrotlar veya soketler aracılığıyla gerçekleştirilmektedir. Bu araçlar bir kez yerlerine yerleştğinde, insan bedenleri ve zihinleri tüm bilgisayara, sanal alana ve siber uzaya erişebilir hâle gelmekte ve veriler aracılığıyla dünyadaki bütün diğer bedenler ve zihinlerle etkileşime girebilmektedirler.



Resim 17. V, Kendini Limuzinin Yapay Zekâsına Bağlarken¹⁶

¹⁵ Görüntü oyun esnasında ekran görüntüsü alınarak elde edilmiştir.

¹⁶ Görüntü oyun esnasında ekran görüntüsü alınarak elde edilmiştir

4.3.8. Kategori 8: İnsan Modifikasyon ve Geliştirme Teknolojileri

Madde 8: "Bireylere, yaşamlarını nasıl etkinleştirecekleri konusunda geniş kişisel seçeneklere izin vermeyi tercih ediyoruz. Bu; hafıza, konsantrasyon ve zihinsel enerjiye yardımcı olmak için geliştirilebilecek tekniklerin kullanımını içerir; yaşam uzatma tedavileri, üreme seçimi teknolojileri, kryonik prosedürler ve diğer birçok olası insan modifikasyon ve geliştirme teknolojileri."

İnsan modifikasyon ve geliştirme teknolojileri, insan sağlığını sürdürmek veya vücudu onarmak için gerekli olanın ötesinde insan işlevini veya özelliklerini iyileştirmeyi amaçlayan müdahaleler olarak tanımlanır (Hogle, 2005: s. 296). "Bu mekanik güçlendirmeler, doğal vücut parçalarının yerine geçmekte ve kullanıcının süper güç veya süper dayanıklılık gibi gelişmiş yetenekler kazanmasını sağlamaktadır". Bu tarz modifikasyonlar bireylerin tercihine bırakılmıştır. Oysa oyun genelinde görülen sınıfsal ayırım nedeniyle bu tarz fırsatlara erişimin sınırlı olması hatta yasa dışı uygulamalara zemin hazırlayacak düzeyde bir piyasanın yaratılmış olmasıdır. Örneğin V ve Jackie'nin iş yaptığı kişilerden biri olan Dexter, yasa dışı işler yapan ve oldukça tanınmış bir simadır. Arasaka şirketinden yapılacak bir soygun için V ve Jackie ile kazancın yüzdesini görüşmek üzere bir araya gelirler. Bu esnada Dex'in boynundaki değerli mücevheratlar kadar kolundaki altın implant da göz çarpar.



Resim 18. Dexter DeShawn¹⁷

5. Sonuç ve Tartışma

Dijital oyunlar, tasarımcıların ve oyuncuların transhümanist temaları yeniden ürettikleri bir alan olarak karşımıza çıkmaktadır. Sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik teknolojilerinden yararlanan dijital oyun tasarımcıları transhümanizm ideolojisine ilişkin pek çok detayı da oyun içerisinde sunmaktadırlar. Dijital oyunlar, katılımcıların gerçek hayatta yapamadıklarını yaptıkları, var olmayan yaşamları

¹⁷Görüntü oyun esnasında ekran görüntüsü alınarak elde edilmiştir.

deneyimledikleri ve inanılmaz yetenekli karakterlere büründükleri bir oyun evrenini paylaşmaktadır. Oyun karakterlerinin çok güçlü olması, yeniden canlanması ya da ölmemesi, insan dışında başka zekâların bulunması, oyuncuların insan dışı varlıkları da kahraman olarak seçebilmesi gibi özellikler dijital oyunlarda transhümanist tasarımın işaretlerini vermektedir. Keza, oyunların beslendiği temalar daha çok var olmayan fütüristik dünyaların nasıl olduğu ile ilgilidir. Burada da tasarımcılar oyun içerisinde muhtemel gelecek teknolojilerinden ve teknolojilerin yapabileceklerinden yoğun bir şekilde faydalanmaktadır.

Diğer yandan bir dijital oyunu deneyimlerken oyun makinesiyle ilişkiye girmek ve avatar aracılığıyla başka bir role bürünmek, insan sonrası bir kimlik üstlenmek anlamına da gelmek olarak değerlendirilebilir. Nitekim fiziksel ve entelektüel kapasiteleri makine veya diğer protez araçlarla genişletilen insanların, yapay zekânın, modifikasyonların ve ar-ge yatırımların konu olarak ele alındığı türde oyunlar oyuncu için bir insan sonrası deneyimini canlandırmaktadır. Böylece dijital oyunlar aracılığıyla insanın ya da insan sonrasının gelecekte nasıl görünebileceğinin bir benzetmesine ilişkin fikir sahibi olunabilir. Bu bağlamda Melnic ve Melnic (2018, s. 168)'in *The Witcher 3: Wild Hunt* ve *BioShock* adlı oyunlara ilişkin yaptıkları çalışmada da vurguladıkları üzere dijital oyunlar, “söylemin ve failliğin merkezi olarak insan benliğini yerinden etmeleri anlamında bir insan sonrası deneyim sunar”. Posthümanizm insana “özerk bir fail” olarak değil de “geniş bir ilişkiler sistemi içinde konumlanmış” olarak yaklaşırsa, dijital oyunlar oynandığında oyuncuya ya da makineye ait olan bir oyuncu öznelliğinden ziyade bir bileşenler ağıyla sonuçlanır.

Bu çalışmada ele alınan *Cyberpunk 2077* adlı oyun, oyunun birincil elden deneyimlenmesi aracılığıyla analiz edilmiş ve oyundaki transhümanizm anlatısı Transhümanizm Deklarasyonu İlkeleri bağlamında değerlendirilmiştir. Oluşturulan kategorilere örnek oluşturan söylemler ve göstergeler eleştirel bir paradigmadan ele alınmıştır.

Siberpunk kültürü kapsamında değerlendirilebilecek oyunda günümüz dünyasına ilişkin bir gerçeklikten söz edilemez; *Cyberpunk 2077* geleceğin distopik dünyasına dair bir tahmindir. Günümüz gerçekliğiyle ilgisi yoktur çünkü somut bir durumdan ziyade oyuncuya medya temelli imgelerin ve simülasyonların bir ürününü sunar. Bu açıdan dijital oyunlar toplumda transhümanist teknolojilere aşinalığı sağlayan bir yolu ilerletiyor olabilir. Oyun, kullanıcılara avatarları aracılığıyla güçlenmeleri ve büyümeleri için fırsat yaratmakta; yeni benlik algıları, kapasite arttırımı ve günlük yaşam üzerinde genel bir aşkınlık sağlamaktadır. İnsan bedeni ile robotik uzuvları, insan hafızası ile yapay zekâyı, fiziksel mekân, fiziksel eğlence

ile sanal mekân ve sanal eğlence arasındaki ayırım, oyuncunun kendine yarattığı avatarla özdeşleşerek oyuna kendini kaptırma ile gerçekleşen oyunun geçici etkisiyle yapılmaktadır. Oysa gerçeklik kavramlarının bu sanal uzamda yeniden değerlendirilmesi, temel olarak teknolojinin başlattığı kültürel değişimlerle sağlanır. Bununla birlikte, bu değişikliklerin anlatıldığı ve haritalandırıldığı oyunun anlatısı, günümüzün tanıdık egemen ideolojisinden yani kapitalizmin geleneklerinden ve inanç sistemlerinden kaynaklanan görüntülerle aktarılmaktadır. Yan karakter olan Jackie'nin ya da Dex'in boynundaki haç sembolü kolyeleri, ABD'nin silah taşıma ile ilgili anayasa maddesinin afişlerde görülmesi, tıpkı günümüzde olduğu gibi ötekileştirmenin farklı etnik kökenlerden ya da ırktan değil de robotlara yapılması post-kapitalist bir dünyanın, dolayısıyla kapitalizmin ezel ve ebed gibi gösterilmesinin bir örneğidir.

Dijital oyunlar, medya ve eğlence endüstrisindeki diğer tüm araçları geride bırakarak yediden yetmişe her bireyin hayatına girmiştir. Dijital oyunların görsel anlatı gücü arttığı ölçüde anlatsal ve sembolik erişimi de artmıştır. Cyberpunk 2077'de de görüldüğü üzere dini, etnik, ırksal vb. sembollere ya da söylemlere yapılan göndermeler, oyunların yalnızca mesajları ileten tarafsız araçlar değil, birer kültür endüstrisi ürünü olduğu göz önüne alındığında daha bir anlam kazanmaktadır. Oyunlar, transhümanizmi daha eşitlik ve heterarşi temelinde sunmak, hatta en basitinden yalnızca transhümanizmi anlama veya sorgulamayı sağlamaktan ziyade günümüz kapitalizmini anlatı ve sembolleriyle aktardıkları takdirde, egemen ideolojinin düşüncede ve uygulamada önemli araçları olmaya devam edeceklerdir.

Nitekim Cyberpunk 2077 dünyası, şirketler tarafından yönetilen bir dünyadır ve vahşi kapitalizm kuralları geçerli olmaya devam etmektedir. Oyundaki şirketler sadece topluma hizmet ve ürün sağlayan küresel holdingler olmanın yanı sıra dünyanın tüm imalat, tarım, medya, bilgi işlem ve sağlık hizmetlerini kontrol eden egemen ulus devletler olarak hareket ederler. Oysa transhümanistlere göre, transhümanizm yaklaşımı insanlı, çoğulcu ve eşitlikçidir. İnsanların etnik kökeni, yaşı, ırkı, cinsiyeti, dini, milliyeti, ideolojik görüşü, ekonomik durumu ne olursa olsun bireysel çeşitliliği ve çoğulculuğu destekler (Lee 2010'dan akt. Çavuş, 2021, s. 179).

Özetle Cyberpunk 2077 gibi lansmanıyla büyük sükse yapmış bir oyundaki geleceğin transhümanist dünyasında, Transhümanizm Deklarasyonu'nda olduğu gibi sınırların kalktığı, hiyerarşinin eşitsizlik anlamına gelmediği, bütün insanların teknolojinin nimetlerinden yararlandığı, yüksek teknolojinin insanlığın etkinlik ve verimliliğini artırıp, tüm ayrımcılıkları ortadan kaldırdığı bir dünya tasarımından söz edilemez. Bilakis yüksek teknolojinin küresel holdinglerin acımasız piyasası

koşullarını, sokak alt kültürlerinin anarşisiyle bütünleştirerek bir gelecek dünyası temsili sunar. Bu geleceğin dünyasının bizzat kendisi olmayabilir; oyuncuların zihinlerindeki geleceğe yönelik dünya tasarımlarını biçimlendirmede çok etkili bir kültürel araç olabilir.

Çıkar Çatışması Beyanı

Makale yazarları herhangi bir çıkar çatışması olmadığını beyan etmiştir.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyan Özeti

Yazarlar makaleye %50 (1.Yazar) ve %50 (2.Yazar) oranında katkı sağlamış olduklarını beyan ederler.

Kaynakça

- Bostan, B. (2022). Dijital Oyunlar ve İnteraktif Anlatı. İstanbul: The Kitap.
- Charrue, P. (Yöneten). (2022). League of Legends: Arcane [Sinema Filmi].
- Chatman, S. (1978). Öykü ve Söylem. (Ö. Yaren, Çev.) Ankara: De Ki.
- Emren, T. (2022). Dijital Oyunların Gücü. Populer Science, 66-86.
- Ersümer, A. O. (2013). Klasik Anlatı Sineması. İstanbul: Hayalperest.
- Gavin, R. (1996). "The Lion King" and "Hamlet": A Homecoming for the Exiled Child. The English Journal, 85(3), 55-57. doi:10.2307/820106
- Halaçoğlu, B. N. (2020). Video Oyun Evreninde Yol Bulmak: Sınıflandırma ve Türler. İstanbul: Gece Kitaplığı.
- Hand, R. J. (2010). "It Must All Change Now" Victor Hugo's Lucretia Borgia and Adaptation. D. Cutchings, L. Raw, & J. M. Welsh içinde, Redefining adaptation studies (s. 17-30). The Scarecrow Press.
- Hutcheon, L. (2006). Theory of Adaptation. Oxon: Routledge.
- Jenkins, H. (2022, 07 03). Game Design as Narrative Architecture. Publications: Henry Jenkins: <https://web.mit.edu/~21fms/People/henry3/games&narrative.html> adresinden alındı, (Erişim Tarihi: 03.07.2022)
- Kozan, E. (2019). Dijital Kuşatma Bağlamında CGI Animasyon Teknolojisinin Televizyon Programlarında Yapım Estetiğine Yansıması. C. Kandemir içinde, Dijital Çağda Televizyon ve Medya (s. 61-91). İstanbul: Der Yayınları.
- Miller, A. (Yöneten). (2021). Dota: Dragon's Blood [Sinema Filmi].
- Mora-Cantalops, M., & Sicilia, M. A. (2018). MOBA Games: A Literature Review. Entertainment Computing(26), 128-138. <https://doi.org/10.1016/j.ent-com.2018.02.005>.
- Necef, F. (2021, 03 28). Dota: Dragon's Blood İyi Bir Başlangıç Mı Oldu? Esport Times: <https://esporttimes.com/tr/Dota-dragons-blood-iyi-bir-baslangic-mi-oldu/> adresinden alındı, (Erişim Tarihi: 22.05.2022)
- Netflix Anime. (2021, 03 12). The World of Dota (feat. SirActionSlacks & Sheever & OD-Pixel) | Dota: Dragon's Blood | Netflix Anime. YouTube: <https://youtu.be/DDZnJswWZIA> adresinden alındı, (Erişim Tarihi: 22.05.2022)
- Riot Games. (2022, 07 07). League of Legends Evreni: Zaun. League of Legends: https://universe.leagueoflegends.com/tr_TR/region/zaun/#:~:text=Zaun%2C%20varl%C4%B1%C4%9F%C4%B1n%C4%B1%20sonsuz%20ve%20puslu,%-C5%9Fehrin%20karanl%C4%B1k%20bir%20yans%C4%B1mas%C4%B1n-%

- C4%B1%20and%C4%B1r%C4%B1yor. adresinden alındı, (Erişim Tarihi: 07.07.2022)
- Riot Games. (2022, 07 08). League of Legends Evreni. League of Legends: https://universe.leagueoflegends.com/tr_TR/?_gl=1*lz330o*_ga*NjQxMzgwOD-YwLjE2NTc0MTIwOTI.*_ga_FXBJE5DEDD*MTY1NzQxMjA5MS4xLjEuMT-Y1NzQxMjA5Ny41NA..&_ga=2.88511576.255259573.1657412092-641380860.1657412092 adresinden alındı, (Erişim Tarihi: 08.07.2022)
- Ryan, R. M., Rigby, C. S., & Przybylski, A. (2006, Aralık). The Motivational Pull of Video Games: A Self-Determination. *Motivation and Emotion*, 4(30), 344-360. doi:10.1007/s11031-006-9051-8
- Wolf, M., & Perron, B. (2009). Introduction. B. Perron, & M. Wolf içinde, *The Video Game Theory* (s. 1-21). New York: Routledge.