



Sosyal, Beşerî ve İdari Bilimler Dergisi

2020, 3(9): 729-741.

DOI:10.26677/TR1010.2020.539

ISSN: 2667-422X Dergi web sayfası: www.sobibder.org



KAVRAMSAL MAKALE

Video Oyunlardaki Transhümanist Karakterler: NieR: Automata, Detroit: Become Human ve DeusEx: Mankind Divided

Sercan D. ARISOY, İngiliz Dili ve Edebiyatı Yüksek Lisans Öğrencisi, İstanbul Aydın Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul, e-posta: sercan.arisoy@gmail.com
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0606-9554>

Öz

Video oyunlar bir sektör olarak çapını genişletmeye ve yeni hedeflere ulaşmaya devam ediyor. Bazıları için, sektörün finansal kazanım ile çok yakından bağlantılı olmasından ötürü, video oyunların sanat eseri sayılmazken diğerleri, ilk gruba nazaran video oyunlara karşı daha sempatik yaklaşır ve video oyunların sanatsal potansiyelini irdeler. Durmaksızın gelişen teknolojisiyle, video oyunlar yapımcılarına değişik hikâyeler yaratıp video oyuncularla etkileşime geçebilecekleri çeşitli yöntemler sunar. Bu oluşumun sağladığı sanatsal özgürlük, geleceğin nasıl olabileceğini merak edip, fantezi kuran sanatçılar için ilginç bir araç olabilir. Video oyunlar da kitapların ve filmlerin çokça incelediği transhümanizm ve posthümanizm konuları üzerinde durmuşlardır. Video oyunların, çoktan var olan sanat eserleri ile arasındaki bu benzerlik, video oyunlarını sanat eseri olarak sayılmasının vaktinin gelip gelmediği sorusunu akla getirir. Bu çalışma, son zamanlarda sıkça adı geçen video oyunların sanat potansiyelini, video oyunlardaki transhümanist karakterleri incelemek ve var olan sanat dalları arasındaki benzerlikleri göstererek cevaplandıracaktır.

Anahtar Kelimeler: Transhümanizm, Posthümanizm, Video Oyunlar, Android, Siberetik Geliştirme.

Makale Gönderme Tarihi: 09.06.2020

Makale Kabul Tarihi: 02.09.2020

Önerilen Atıf:

Arısoy, S. D. (2020). Video Oyunlardaki Transhümanist Karakterler: NieR: Automata, Detroit: Become Human ve DeusEx: Mankind Divided, *Sosyal, Beşerî ve İdari Bilimler Dergisi*, 3(9): 729-741.

© 2020 Sosyal, Beşerî ve İdari Bilimler Dergisi.



Journal of Social, Humanities and Administrative Sciences

2020, 3(9): 729-741. DOI:[10.26677/TR1010.2020.539](https://doi.org/10.26677/TR1010.2020.539)
ISSN: 2667-422X Dergi web sayfası:www.sobibder.org



CONCEPTUAL PAPER

Transhumanist Characters in Video Games: NieR: Automata

Sercan D. ARISOY, MSc. Student, İstanbul Aydın University, Social Sciences Institute, İstanbul, e-mail:

sercan.arisoy@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0606-9554>

Abstract

Video games as an industry continues to grow in scale and reach new milestones. Accelerated popularity of the medium has surfaced debates among the academia about the nature of video games. For some, video games cannot be considered works of art due the industry's relation to financial profit. While others are more sympathetic than the former and see the potential ways video games can produce art. With its ever-growing technology, video games provide interesting ways for game designers to make stories and interact with players on various ways. Artistic freedom the medium provides can be an interesting tool for those who wish to fantasize and envision what the future may look like. Video games have explored similar topics of transhumanism and posthumanism that film industry and novels have discussed. The similarity video games have with existing styles of art raise the question if it is about time video games should be considered art. This study focuses on the hot topic of video games as an art form through transhumanist characters seen in video games.

Keywords: Transhumanism, Posthumanism, Video Games, Android, Cybernetic Enhancement

Received: 09.06.2020

Accepted: 02.09.2020

Suggested Citation:

Arisoy, S. D. (2020). Transhumanist Characters in Video Games: NieR: Automata, *Journal of Social, Humanities and Administrative Sciences*, 3(9): 729-741.

© 2020 Sosyal, Beşerî ve İdari Bilimler Dergisi.