



## Dijital Medya Bağımlılığı: Catfish Filminin Göstergebilimsel Analizi

Ümmügülsüm TALİPOĞLU, Marmara Üniversitesi, Dr., ukocaerkek@marmara.edu.tr,  
00000-0002-6890-8424

### ÖZ

Dijital medya, internet ve diğer elektronik cihazlar aracılığıyla iletişim, bilgi paylaşımı ve eğlence amaçlı kullanılan teknolojik araçları ifade eder. Modern zamanlarda insanların iletişim, bilgiye erişim, tüketim ve eğlence ihtiyaçlarını karşılamada önemli bir araç haline gelen ve gündelik yaşantının ayrılmaz bir parçası haline gelen dijital medyanın anlaşılması ve araştırılması psikolojik, sosyolojik, ekonomik ve siyasi alanlar açısından önem arz etmektedir. Bu nedenle, dijital medya hakkında araştırma yapmak ve bunu anlamak, günümüzdeki toplumun işleyişini anlamak için önemlidir. Bu Bağlamda internet, sosyal medya, akıllı telefonlar ve sosyal medya platformları sürekli akış halinde olan bilgiye ve iletişime olanak sağlamakta, insanların eğlence dahil tüm gereksinimlerine cevap vermektedir. Dijital medyanın bu potansiyeli, iş hayatından eğitime, sağlık hizmetlerinden politikaya kadar birçok alanda etkili bir şekilde kullanılmaktadır. Dolayısıyla bu durum bireyleri dijital medyaya bağımlı hale getirmiştir. Bu araştırmanın konusu, dijital medya bağımlılığı ile ilgili olarak Catfish filminin göstergebilimsel analizini yaparak konunun önemini vurgulamaktır. Yapılan bu çalışmada dijital medya bağımlılığının bireyleri ele geçirerek onların hayatına nasıl yön verdiği saptanmıştır.

**Anahtar Kelimeler** : Dijital Medya, Dijital Bağımlılık, Göstergebilimsel Analiz

## Digital Media Addiction: Semiotic Analysis of The Film “Catfish”

### ABSTRACT

Digital media refers to technological tools used for communication, information sharing, and entertainment purposes through the internet and other electronic devices. In modern times, digital media has become an important tool for meeting people’s communication, information access, consumption, and entertainment needs, and has become an integral part of everyday life. Understanding and researching digital media is important from psychological, sociological, economic, and political perspectives. In this context, the internet, social media, smartphones, and social media platforms provide access to constantly flowing information and communication, catering to people’s needs, including entertainment. This potential of digital media is effectively utilized in many areas, ranging from business to education, healthcare to politics. Therefore, this situation has made individuals dependent on digital media. The subject of this research is to emphasize the importance of the topic of digital media addiction by conducting a semiotic analysis



*of the Catfish movie. This study found that digital media addiction takes over individuals, directing their lives in certain ways.*

**Keywords** : Digital Media, Digital Addiction, Semiotic Analysis

### **EXTENDED ABSTRACT**

As the importance of technology in our lives increases, people's addiction on technology also increases. Addiction begins when people lose control over their technology usage and eventually becomes uncontrollable. This addiction manifests itself in various ways, and technological tools such as social media use, video games, the internet, and cell phones are among the factors that create addiction. These tools play an important role in the lives of young people and adults, and the causes of addiction include constant use, instant gratification, and easy accessibility. Technology addiction can lead to physical and mental health problems, and therefore, it is important to use technology in moderation and balance.

Digital media is used in almost every aspect of our lives today, and it has many useful functions. However, excessive use can lead to addiction. Digital media addiction is the constant desire to use digital media tools and its usage that affects the functions of daily life. This situation can prevent individuals from dedicating time to other activities or social interactions.

Digital media addiction can cause a range of negative effects. For example, it can lead to a limited social life, disruption of sleep patterns, low self-esteem, stress, anxiety, and depression. Additionally, digital media addiction can also negatively affect a person's professional and academic life.

Therefore, it is important to use digital media in moderation and balance. People can benefit from digital media tools by using them correctly. However, they can also protect themselves from digital media addiction by dedicating time to other activities and maintaining social interactions.

Due to the increasing universal importance of digital media addiction, this study has been conducted. Firstly, the theory of media addiction is explained. In this context, the five types of internet addiction mentioned by Soule and his friends are explained. Since the topic of technology addiction is a broad subject, there are different types of it. The study covers the commonly known types of technology addiction. In addition, the factors that cause technology addiction are discussed. In the research section of the study, the film Catfish is analyzed using a semiotic approach.

Eleven pictures from the film were selected and analyzed using the semiotic approach in the research section of the article. The meanings of the signs, signifiers, and signified

concepts were associated with the selected picture and presented in a table. Paragraphs above the tables try to reveal the situation depicted in the film. In the film, devices such as phones and keyboards are used as the “signified”, emphasizing media addiction.

As depicted in the film, excessive use of smartphones and addiction to instant messaging applications can lead to problems. Therefore, it is important to use technology correctly and in a balanced manner.

The correct use of technology, especially smartphones, is extremely important because its misuse can lead to irreversible consequences. For example, the use of software with security vulnerabilities can lead to data theft or the spread of malicious software. Artificial intelligence technology can also violate human rights and cause problems such as discrimination and injustice in society when used maliciously.

Therefore, in order to ensure the proper use of technology, ethical principles must be followed in the development and implementation of technology. In addition, education and awareness are also important to understand the limits and risks of technology use. The proper use of technology is extremely important for the safety and welfare of people, and therefore technology developers, users, and managers must be responsible for the proper use of technology.

## GİRİŞ

Teknolojinin hayatımızdaki yeri gün geçtikçe artmaktadır ve birçok insan teknoloji bağımlısı haline gelmektedir. Bu bağımlılık, kişinin teknoloji kullanımının hayatında önemli bir yer edinmesiyle başladı ve zamanla bu kullanım kontrol edilemez hale geldi. Teknoloji bağımlılığı, birçok farklı şekilde kendini gösterebilir. Örneğin, sosyal medya kullanımı, video oyunları, internet ve cep telefonları gibi teknolojik araçlar, bağımlılık yaratan etkenler arasındadır. Bu araçlar, gençlerin ve yetişkinlerin hayatlarının önemli bir parçası haline gelmiştir. Teknoloji bağımlılığının nedenleri arasında, bu araçların sürekli kullanılması, anlık tatmin sağlaması ve kolay erişim sağlaması yer almaktadır.

Hayatın hemen her alanına dâhil olan dijital medyanın aslında birçok faydalı işlevi vardır. Ancak aşırı kullanımı neticesinde gelişen bağımlılık durumu birçok olumsuz etkiye neden olabilir. Dijital medya bağımlılığı, sürekli olarak dijital medya araçlarını kullanma isteği ve kullanımının kişinin günlük yaşamındaki işlevlerini etkileyecek düzeyde olmasıdır. Bu, kişinin diğer faaliyetlere veya sosyal etkileşimlere zaman ayıramamasına neden olabilir.

Bağımlılık, özellikle gençler arasında yaygındır ve sosyal medya platformları, online oyunlar ve diğer dijital medya araçları, genellikle en sık kullanılan araçlardır. Aşırı kullanım, uyku bozukluklarına, iş performansında düşüşe, sosyal izolasyona, depresyona, anksiyeteye ve hatta fiziksel sağlık sorunlarına neden olabilir.

Dijital medya bağımlılığı, hayatımızdaki teknolojik araçların kötüye kullanımı sonucu ortaya çıkan bir sorundur. Dijital medya bağımlılığı, sosyal hayatı, akademik başarıyı ve psikolojik sağlığı olumsuz etkiler. Bu nedenle, kişilerin teknoloji kullanımını sınırlamaları ve çeşitli yöntemlerle bağımlılıktan kurtulmaları gerekir.

Sanal bağımlılık konusu davranışları etkileyen bir bağımlılıktır ve bir dürtü-kontrol problemi olarak nitelendirilebilir. Sanal bağımlılık, dijital teknolojilerin aşırı kullanımı sonucu ortaya çıkan bir durumdur ve kişinin diğer işlevleri yerine, dijital dünya ile ilgili faaliyetlerle meşgul olmasına neden olabilir. Sanal bağımlılık, diğer bağımlılıklara benzer şekilde, beyinde ödül sistemlerinin etkisi altında oluşur. Bu ödüller, kişinin dijital araçlarla etkileşim halindeyken hissettiği haz, mutluluk veya tatmin duygularıdır. Bu nedenle, kişi daha fazla ödül almaya yönelik bir arayış içinde olabilir ve dijital araçlarla bağlantısını koparamaz hale gelebilir. Ancak, sanal bağımlılığın bazı farklılıkları da vardır. Diğer bağımlılıkların aksine, sanal bağımlılıkta, kişiye fiziksel olarak zarar veren bir madde veya aktivite yoktur. Ancak, sanal bağımlılık, kişinin diğer faaliyetlere veya sosyal etkileşimlere zaman ayıramamasına ve kişinin günlük yaşamını olumsuz etkilemesine neden olabilir (Perdew, 2015, s. 35).

Dijital medya bağımlılığının her geçen gün evrensel çapta önem kazanması hasebiyle bu çalışma yapılmıştır. Çalışmada ilk olarak medya bağımlılığı kuramı açıklanmaya çalışılarak değerlendirilme yapılacaktır. Bu bağlamda Soule ve arkadaşlarının belirtmiş olduğu 5 tip internet bağımlılığı açıklanacaktır. Teknoloji bağımlılığı konusu geniş bir konu olduğu için farklı türleri bulunmaktadır. Çalışmada yaygın olarak bilinen teknoloji bağımlılığı türlerine yer verilmiştir. Ayrıca teknoloji bağımlılığına neden olan faktörler ele alınarak irdelenecektir. Çalışmanın araştırma kısmında catfish filmi göstergebilimsel yöntem ile analiz edilecektir.

## 1. MEDYA BAĞIMLILIĞI KURAMI

Bağımlılık kelimesinin kökeni Latince "addicere" kelimesine dayanmaktadır. Addicere kelimesi, birine kendini adama veya birine bağlılık anlamına gelir. Bu kelime zamanla "bağımlılık" anlamını kazanmıştır. Bağımlılık kavramı, tıp dünyasında özellikle madde bağımlılığı ile ilişkilendirilmiştir. Madde bağımlılığı, bir kişinin bir maddeye aşırı derecede bağımlı hale gelmesi ve bu maddenin kullanımını kontrol edememesi durumudur. Madde bağımlılığı hem fiziksel hem de psikolojik semptomlarla kendini gösterebilir ve ciddi sağlık sorunlarına yol açabilir. Ancak, bağımlılık kavramı sadece madde bağımlılığı ile sınırlı değildir. Kişinin bir davranışa aşırı derecede bağımlı hale gelmesi de bir tür bağımlılık olarak kabul edilir. Örneğin, internet, oyun, alışveriş, yeme-içme veya cinsel davranışlar gibi pek çok şey, bağımlılık yapabilen davranışlar arasında sayılabilir. Bağımlılık kavramı, insan davranışlarının anlaşılmasında ve tedavi edilmesinde önemli bir rol oynamaktadır. Bağımlılıkla mücadele etmek için, bağımlılığın nedenleri, semptomları ve tedavi yöntemleri hakkında daha fazla bilgi edinmek önemlidir (Tarhan & Nurmedov, 2015, s. 156).

Bağımlılık kavramı, zaman içinde genişlediği için gerçek anlamından uzaklaşmış ve çeşitli alanlarda farklı şekillerde kullanılmaya başlanmıştır. Örneğin, bağımlılık kelimesi artık sadece maddelere bağımlılık anlamında kullanılmamakta, aynı zamanda bir davranışa tutkulu olmak ya da bir şeye aşırı düşkün olmak anlamında da kullanılmaktadır. Ancak, bağımlılık kavramı asıl olarak maddelere bağımlılık anlamında kullanıldığında, kişinin fiziksel ve psikolojik sağlığını ciddi şekilde etkileyebilecek bir sorun olarak kabul edilir. Örneğin, alkol, uyuşturucu veya sigara bağımlılığı gibi maddeler, uzun vadede kişinin sağlığını ciddi şekilde tehlikeye atabilir ve yaşam kalitesini düşürebilir. Bağımlılık kavramının genişlemesi ve farklı alanlarda kullanılması, bu kelimenin gerçek anlamını ve ciddiyetini azaltabilir. Ancak, bağımlılık hala birçok kişinin hayatını olumsuz etkileyen ciddi bir sorundur ve bu sorunla mücadele etmek için profesyonel yardım almak gerekebilir (Alter, 2017, s. 34).

Bağımlılık nörobiyolojik bir model ile açıklanabilir ve beyinde yapısal ve işlevsel bozukluklara yol açabilen bir kronik beyin hastalığı olarak kabul edilir. Bağımlılık, beyindeki ödül mekanizması, motivasyon, öğrenme ve hafıza süreçleri gibi pek çok beyin fonksiyonunu etkileyen karmaşık bir süreçtir. Bağımlılık, bir maddenin veya davranışın beyindeki ödül sistemini uyararak dopamin salınımını artırmasıyla başlar. Dopamin, keyif hissi ve mutluluk hissi ile ilişkilendirilen bir nörotransmitterdir. Bu uyarım, tekrarlandıkça beyindeki dopamin düzeylerinin artmasına ve daha da fazla kullanım için arayışa yol açar. Daha fazla madde kullanımı veya davranış tekrarı, beyin ödül sistemindeki değişikliklerin devam etmesine ve bağımlılık gelişmesine neden olur. Beyindeki bu değişiklikler, bağımlılığın kronik hale gelmesine neden olan yapısal ve işlevsel bozukluklara yol açar. Bağımlılık, sadece beyinde yapısal ve işlevsel bozukluklara yol açmakla kalmaz, aynı zamanda diğer sağlık sorunlarına da neden olabilir. Bağımlılık, kalp hastalığı, akciğer hastalığı, karaciğer hastalığı, bulaşıcı hastalıklar, mental sağlık sorunları ve diğer pek çok sağlık sorunu riskini artırabilir. Bağımlılıkla mücadele etmek için, beyindeki ödül sistemi, motivasyon, öğrenme ve hafıza süreçleri gibi pek çok beyin fonksiyonunu etkileyen nörobiyolojik faktörlerin anlaşılması önemlidir (Tarhan & Nurmedov, 2015, s. 159-160).

Medya Bağımlılığı Kuramı, iletişim araçlarının toplum üzerindeki etkilerini incelemeyi amaçlayan bir teoridir. Sandra Ball-Rokeach ve Melvin DeFleur tarafından 1976 yılında ortaya atılan bu kuram, medyanın insanlar üzerindeki etkilerini sosyal sistem, izleyiciler ve iletişim araçları arasındaki ilişkiler bağlamında ele almaktadır. Kurama göre, medya bağımlılığı toplumda belirli bir sınıfın veya kültürün baskınlığından kaynaklanmaktadır. Medya, bu sınıfın veya kültürün ideolojik, politik ve ekonomik çıkarlarına hizmet etmektedir. Bu nedenle, medya araçları toplumda belirli bir görüşü kabul ettirmek için kullanılmaktadır. Medya bağımlılığı kuramı, bireylerin medya araçlarına aşırı bir şekilde bağımlı hale geldiğini ve bu bağımlılığın bireysel ve toplumsal sağlık üzerinde olumsuz etkiler yaratabileceğini savunmaktadır. Bu etkiler arasında, sosyal izolasyon, düşük özsaygı, depresyon, kaygı ve diğer psikolojik sorunlar yer almaktadır (DeFleur & Ball-Rokeach, 1989, s. 302-303. Ball-Rokeach, 1998, s. 15).

Medya bağımlılık kuramı kullanımlar ve doyumlar yaklaşımının devamı olarak görülebilir fakat aralarında bazı farklar vardır. Kullanımlar ve doyumlar yaklaşımı, medya kullanımının bireysel ihtiyaçlarla ilişkisine odaklanırken, bağımlılık kuramı ise medya kullanımının bireysel ve sosyal etkilerini ele alır. Bağımlılık kuramı, medya kullanımının sosyal sistemler ve izleyiciler arasındaki ilişkileri de içeren daha geniş bir bağlamda değerlendirir. Ayrıca, çevrimiçi teknolojiler ve yeni medya ortamları, kullanımlar ve doyumlar yaklaşımında bahsedilen motivasyonların yanı sıra, bağımlılık kuramında bahsedilen kişisel hedeflere ulaşma isteği gibi faktörlerin de etkisi altında şekillenir. Örneğin, sosyal medya kullanımı, sosyal bağlantı kurma, bilgiye erişim, eğlence ve kişisel ifade ihtiyaçlarını karşılamak için kullanıldığı gibi, aynı zamanda bir tür kişisel hedeflere ulaşma aracı olarak da kullanılabilir. Bu nedenle, bağımlılık kuramı ve kullanımlar ve doyumlar yaklaşımı, medya kullanımının farklı yönlerini ele alarak, medya iletişimi alanında farklı açılardan ele alınabilirler. (Severin & Tankard, 1994, s. 463).

Medya Bağımlılık Kuramı, mikro düzeyde bireylerin medya kullanımının sonuçlarını incelemekle birlikte, makro düzeydeki sosyal, kültürel ve ekonomik sistemlerin medya üzerindeki etkisini de kabul eder. Ancak kuram, bireylerin medya kullanımı ile sosyal sistemler arasındaki ilişkide, sosyal sistemlerin daha etkin olduğunu savunur. Bu nedenle, bireysel ve kişilerarası çevrenin makro yapı üzerindeki değişim etkisi ve medya ilişkilerinin kaynak kapsamını değiştirme gücü sınırlıdır. Bununla birlikte, medya içeriği üreticileri ve bunlara bağımlı olan ülkeler ve medya grupları gibi makro düzeydeki yapıların varlığı, medyanın sosyal, kültürel ve ekonomik sistemler üzerindeki etkisini yansıtmaktadır (Ball-Rokeach, 1998, s. 19). Web 3.0 dönemiyle birlikte, medya bağımlılık kuramında öne sürülen makro sistemlerin bireyler üzerindeki etkisinin azaldığına dair bir görüş öne sürülebilir. Çünkü Web 3.0 ile birlikte, bireylerin çevrimiçi ortamdaki her hareketi, beğenileri, ilgileri ve arama trendleri çok daha kolay şekilde takip edilip analiz edilebiliyor. Bu sayede, makro sistemler bireylerin ilgi, beklenti ve tercihlerini daha iyi anlayarak kültürel, sosyal ve ekonomik sistemlerini bu doğrultuda şekillendirir. Ancak bu durumun, mikro düzeydeki bireylerin medya kullanımına olan bağımlılığı azalttığı anlamına gelmez. Medya bağımlılığı kuramı, bu bağımlılık ilişkisini incelerken bireysel, sosyal ve yapısal faktörleri dikkate almaya devam etmektedir.

Bağımlılık kuramı, bireylerin kitle iletişim araçlarına bağımlılığı ve bu bağımlılığın sonuçlarını ele alırken, aynı zamanda sosyal sistemleri de bu sürecin içine dâhil eder. Bu nedenle, makro düzeyde de bakıldığında, medya içeriği üreticileri ve bu içeriklere bağımlı olan ülkeler ve medya grupları gibi faktörlerin etkisi göz önüne alınmalıdır. Gelişmiş ülkelerin ürettiği medya içerikleri, az gelişmiş veya gelişmekte olan ülkelerdeki izleyiciler tarafından tüketilmekte ve bu ülkelerin kitle kültürlerine etki etmektedir. Bu durum, bazılarının göre, kültürel bağımlılığa neden olabilir. Ayrıca, ülkelerin ekonomik durumu da bu bağımlılık



ilişkisini etkileyebilir. Medya içeriklerinin üretimi ve dağıtımı, bazı durumlarda ekonomik çıkarlar doğrultusunda kontrol edilebilir ve bu durum, bağımlılık ilişkilerinin daha da güçlenmesine yol açabilir. Bu nedenle, bağımlılık kuramı, medya kullanımının sosyal, kültürel ve ekonomik boyutlarını ele alarak, sadece bireysel düzeyde değil, aynı zamanda toplumsal düzeyde de incelenmektedir.

### 1.1. Teknoloji Bağımlılığı Türleri

Teknoloji kavramı, bireylerin teknolojiye bağımlılık düzeyini artıran etkenlerden biridir. Özellikle mobil cihazların yaygınlaşması, sosyal medya platformlarının popülerleşmesi gibi faktörler, insanların teknolojiye daha çok bağımlı hale gelmelerine sebep olmaktadır.

Teknoloji bağımlılığı terimi, teknoloji kullanımına karşı kontrol kaybı yaşanması ve davranışsal bağımlılık belirtilerinin gösterilmesi şeklinde oluşmaktadır. Bu bağımlılık türü, herhangi bir maddeye bağımlı olmaksızın, birey ve teknoloji arasındaki etkileşimden kaynaklanır. Teknoloji bağımlılığı, internet, bilgisayar, akıllı telefon, tablet gibi çeşitli teknolojik cihazlarla ilgili bağımlılıkları kapsamaktadır. Bu bağımlılık türü, oyun oynamak, sosyal medya kullanımı, internet alışverişi yapmak, video izlemek, haber okumak gibi faaliyetleri kapsar. Kişi, bu tür teknolojik faaliyetlere karşı kontrolünü kaybeder ve zamanını bu faaliyetlerle geçirir. Teknoloji bağımlılığının en yaygın olarak bilinen 4 farklı türü vardır. Bunları kısaca özetlemeye çalışacağız.

#### 1.1.1. İnternet Bağımlılığı

Young'a göre; bağımlı internet kullanımını, "sarhoş edici bir madde alımını içermeyen bir dürtü kontrol bozukluğu" şeklinde tanımlamakta ve "patolojik kumar oynamaya" benzetmektedir. Bağımlı internet kullanımı, bir kişinin internet kullanımına bağımlı hale gelmesi ve kontrolünü kaybetmesi durumudur. Bu durum, kişinin iş, okul, aile veya sosyal yaşamı gibi diğer önemli faaliyetlerini ihmal etmesine neden olabilir. Bağımlı internet kullanımı, özellikle sosyal medya, oyun ve çevrimiçi alışveriş gibi aktivitelerde yaygın olarak görülebilir. Kişi, internet kullanımı sırasında zamanın nasıl geçtiğini fark edemeyebilir ve bağımlılık derecesinde artan bir şekilde internet kullanımına devam edebilir. Bağımlı internet kullanımı, patolojik kumar oynamaya benzer, çünkü her ikisi de kontrol kaybı ve zararlı sonuçlara neden olabilen dürtü kontrol bozukluklarıdır. Ayrıca, beyindeki ödül sistemleri ile ilişkilidir. Bireyin yaşam kalitesini etkileyebilir ve psikolojik sorunlar, sosyal izolasyon ve diğer sağlık sorunlarına yol açabilir (Young, 1998, s. 237-244).

Soule ve arkadaşlarının belirlediği (2003, s. 65) 5 tip internet bağımlılığı şunlardır:

1. *Bilgisayar bağımlılığı*: Yoğun bilgisayar oyunu oynama nedeniyle diğer aktivitelerden vazgeçme ve oyun oynamak için uyku düzenini bozma gibi belirtilerle kendini gösterir.

2. *Sanal seks bağımlılığı*: İnternet üzerinden pornografi, cinsel içerikli sohbetler, flört siteleri gibi alanlara aşırı düzeyde zaman harcama, cinsel hayatı olumsuz yönde etkileme, diğer aktivitelerden kopma gibi belirtilerle kendini gösterir.
3. *İnternette ihtiyaç dışı bilgi arama bağımlılığı*: İnternet üzerinden gereğinden fazla araştırma yapma, okuma, yazma, öğrenme gibi faaliyetlere aşırı düzeyde zaman harcama, diğer aktiviteleri ihmal etme, zaman yönetimi becerilerinin zayıflaması gibi belirtilerle kendini gösterir.
4. *Sanal ilişki veya arkadaşlık bağımlılığı*: Sosyal medya platformlarına aşırı düzeyde zaman harcama, sosyal etkileşimde sorun yaşama, sosyal ilişkileri olumsuz yönde etkileme, diğer aktiviteleri ihmal etme gibi belirtilerle kendini gösterir.
5. *İnternette alışveriş bağımlılığı*: İnternet üzerinden sürekli alışveriş yapma, kontrol edilemeyen harcama alışkanlıkları, kumar oynama, bahis sitelerinde çok fazla vakit geçirme ve alışveriş yapmaya bağlı mutluluk duygusu, finansal sorunlar gibi belirtilerle kendini gösterir.

### 1.1.2. Sosyal Ağ Bağımlılığı

Sosyal ağ bağımlılığı, davranışsal bağımlılık çeşitlerinden biridir ve madde bağımlılığına benzer belirtiler gösterir. Sosyal ağların kullanımının aşırı olması, bireyler arası ilişkilerin ve mental sağlık sorunlarının ortaya çıkmasına neden olabilir. Ayrıca, sürekli kullanım sonucu davranışsal, fiziksel ve duygusal uğraş gerektirebilir. Sosyal ağ bağımlılığına sahip kişiler, sosyal ağları kontrol etmek, paylaşım yapmak, beğenileri kontrol etmek gibi aktivitelerde aşırı bir şekilde zaman harcayabilirler. Bu nedenle, zaman yönetimi konusunda sorun yaşayabilirler. Ayrıca, sosyal ağlardan uzak kalmaları durumunda fiziksel ve duygusal olarak istenmeyen davranışlar sergileyebilirler (Kuss & Griffiths, 2011, s. 3528).

Sosyal ağ bağımlılığı, sosyal medya kullanımına karşı kontrol kaybı yaşanması durumudur. Kişi, sosyal medya kullanımına gereğinden fazla zaman ayırmaya başlar ve bu durum diğer faaliyetleri ihmal etmesine neden olur. Sosyal ağ bağımlılığı, çeşitli sosyal medya platformlarını kullanarak diğer insanlarla etkileşim kurmak, fotoğraf ve videolar paylaşmak, beğeni ve yorumlar almaya odaklanmak gibi davranışları içerir. Kişi, sosyal medya kullanımına karşı kontrolünü kaybeder ve sürekli olarak sosyal medya uygulamalarını kontrol etme, mesajlara cevap verme, beğenileri takip etme gibi aktivitelerle zamanını harcar. Sosyal ağ bağımlılığı, kişinin iş, okul, aile veya sosyal hayatı gibi diğer önemli faaliyetleri etkileyebilir. Ayrıca, sürekli olarak sosyal medya kullanımı ile ilişkili olarak, kişilerde psikolojik sorunlar, sosyal izolasyon ve diğer sağlık sorunları da görülebilir.



### 1.1.3. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı

Çevrimiçi oyun bağımlılığı, kişinin oyun oynama aktivitesine aşırı bağımlı hale gelmesi durumudur. Bu bağımlılık türü, diğer bağımlılık türleri ile benzer özellikler gösterir ve sıklıkla depresyon, kaygı bozukluğu, zaman yönetimi sorunları, uyku düzensizliği gibi olumsuz sonuçlarla birlikte görülür. Ayrıca, davranışsal dikkat çekme, yoksunluk, çatışma, ruh hali değişimi gibi sorunlara da neden olabilir. Bu tür bağımlılık, özellikle gençler ve çocuklar arasında daha yaygın görülür ve diğer bağımlılık türleriyle birlikte ortaya çıkabilir (Xu & diğerleri, 2012, s. 321-340).

Oyunlar kullanıcıları etkisi altına alabilir, özellikle çocuklar ve gençler üzerinde büyük bir etki yaratabilir. Özellikle merak unsuru ve ödül sistemi gibi öğeler, beyinde dopamin salgılanmasına neden olur ve kullanıcının oyunu daha fazla oynaması için bir teşvik sağlar. Bu da oyun bağımlılığını arttırabilir ve kullanıcının gerçek hayattan uzaklaşmasına neden olabilir.

Çevrimiçi oyunlar, bireylere gerçek hayatta yapamayacakları şeyleri yapabilme imkânı sağlar ve bu durum zaman zaman agresif tutum ve davranışların ortaya çıkmasına neden olabilir. Ancak, bu durum her oyuncu için geçerli değildir ve her oyuncunun agresif davranışlar sergilemesi söz konusu değildir. Oyunlarda cinayet işlemek, saldırganlık gibi davranışlar gerçek hayatta suçtur ve ciddi sonuçları olabilir. Bu nedenle, çevrimiçi oyunlar da dahil olmak üzere her türlü oyunun sorumlu bir şekilde oynanması ve gerçek hayatta kabul edilemeyen davranışların normal kabul edilmesine izin verilmemesi önemlidir.

### 1.1.4. Anlık İletişim Bağımlılığı

Anlık mesajlaşma, internet yoluyla iki veya daha fazla kişi arasında gerçek zamanlı metin iletişimi yapmayı sağlayan bir iletişim aracıdır. Anlık mesajlaşma uygulamaları, kullanıcıları e-posta, sesli mesaj, sohbet odası, telefon gibi birçok bileşenleri kullanarak birbirleriyle hızlı ve kolay bir şekilde iletişim kurmasını sağlar (Junco & Cotten, 2011, s. 371).

Anlık mesajlaşma uygulamaları, çeşitli özelliklerle sahiptir. Bunlar arasında sesli ve görüntülü arama, dosya paylaşımı, grup sohbetleri, etiketleme, çıkartmalar, GIF'ler, emoji'ler ve daha birçok özellik vardır. Anlık mesajlaşma, uygulamaları hem kişisel hem de iş amaçlı kullanılabilir.

Günümüzde akıllı telefonlar ve bilgisayarlar üzerinden çeşitli anlık mesajlaşma uygulamaları kullanılmaktadır. Akıllı telefonların taşınabilir olması ve internete kolayca erişebilmeleri, insanların anlık mesajlaşma uygulamalarını tercih etmelerinde büyük bir etken olmuştur. Özellikle gençler arasında akıllı telefonların kullanımı oldukça yaygındır. Gençlerin sosyal yaşamlarının büyük bir kısmı, anlık mesajlaşma uygulamaları üzerinden

gerçekleşmektedir. Bu nedenle, akıllı telefonlar ve anlık mesajlaşma uygulamaları gençlerin iletişim kurma ve sosyalleşme şekillerini değiştirmiştir.

## **1.2.Teknoloji Bağımlılığına Neden Olan Faktörler**

Bireylerin teknoloji bağımlısı olmasına neden olan bazı kişisel faktörler vardır. Bunlar psikolojik, biyolojik ve kişisel olmak üzere üçe ayrılmaktadır.

### **1.2.1. Psikolojik Faktörler**

Bireyin yaşadığı ortamda yeterince saygı sevgi ve güven ihtiyacının karşılanması gerekmektedir. Bu ihtiyaçları karşılamayan bireyler sevgisizlik ve yalnızlık gibi olumsuz duygulara kapılırlar. Bu duygulardan kurtulmak için teknolojik aygıtları kullanarak psikolojik anlamda tatmin olmaya çalışırlar (Ögel, 2018, s. 14). Ayrıca stres, kaygı, dikkat eksikliği, duygusal düzensizlikler gibi durumlarda bireyler medyayı bir kaçış noktası gibi görürler ve medyada daha çok vakit geçirmeye başlarlar.

### **1.2.2. Biyolojik Faktörler**

Medya bağımlılığına neden olan biyolojik faktörler arasında dopamin ve nörotransmitter dengesizlikleri sayılabilir. Dopamin, ödül merkezlerini etkileyen bir nörotransmitterdir ve medya kullanımı sırasında beyinde dopamin salınımı artabilir. Bu artış, medya kullanımına yönelik güçlü bir arzunun oluşmasına neden olabilir. Bunun yanı sıra, medya kullanımının artmasıyla birlikte beyinde serotonin seviyeleri azalabilir. Serotonin, ruh halinin düzenlenmesinde önemli bir rol oynar ve düşük seviyeleri depresyon ve kaygıya neden olabilir. Ayrıca, medya kullanımıyla birlikte beyinde kortizol seviyeleri de artabilir. Kortizol, stres tepkilerini düzenleyen bir hormondur ve uzun süreli stres ve anksiyeteye ilişkilendirilir. Bu faktörler, medya bağımlılığına yatkınlığı arttırabilir (Tarhan & Nurmedov, 2015, s. 161).

### **1.2.3. Kişisel Faktörler**

Bazı kişisel özellikler bağımlılığa neden olabilir. Özellikle "sorumluluk almaktan kaçınmak" ve "yalnız kalma endişesi" gibi özellikler, bazı kişilik bozukluklarına işaret edebilir. Örneğin düşün özgüven, merak, yüksek stres seviyesi, depresyon ve anksiyete gibi durumlar bireyi medya bağımlılığına yönlendirebilir. Medya içeriğine her yerden kolayca erişim sağlanması, kişilerin medya içeriğine aşırı maruz kalmasına ve bağımlılık geliştirmesine neden olabilir (Tarhan & Nurmedov, 2019, s. 144).

### 1.3.Catfish Filminin Göstergebilimsel Analizi

#### 1.3.1. Göstergebilimsel Analiz

Saussure'un gösteren ve gösterilen kavramları, göstergebilimin temel yapı taşlarından biridir. Gösteren, bir şeyi işaret eden somut veya soyut nesnedir, gösterilen ise bu işaret edilen nesnenin anlamıdır. Yani gösterenler düzlemi anlatım düzlemine işaret ederken, gösterilenler düzlemi ise içerik düzlemine işaret etmektedir. İkisi birleşerek göstergenin anlamını oluştururlar. Göstergebilim, göstergelerin dil, sembol ve işaretlerle ifade edilen her türlü anlamlı bütünlerini inceleyen bir bilim dalıdır. Gösterge, anlamı ifade eden birimlerdir ve dil, mimik, jest, sembol, logo, renk, resim gibi birçok farklı şekilde karşımıza çıkabilirler. Göstergebilim, bu göstergelerin nasıl anlam ürettiğini, hangi kurallara göre kullanıldığını, toplumsal ve kültürel bağlarıyla birlikte inceler. Bu nedenle, medya, reklam, siyasi propaganda, sanat eserleri gibi birçok alanda göstergebilim analizi yapmak mümkündür (Barthes, 1993, s. 47).

Göstergebilimsel analiz, göstergelerin anlamlarını ve kullanımlarını inceler. Göstergeler, semboller, işaretler, imgeler, kelimeler ve diğer semiyotik yapılar gibi iletişim araçlarıdır. Göstergebilimsel analiz, göstergelerin anlamlarının nasıl oluştuğunu ve nasıl işlev gördüğünü anlamak için kullanılır. Göstergebilimsel analiz, herhangi bir göstergeyi (örneğin bir kelime, bir resim, bir video vb.) ele alır ve onun anlamını analiz eder. Bu analiz, göstergenin bağlamını, kullanımını, toplumsal ve kültürel öğeleri, semantik öğeleri ve diğer faktörleri içerir. Bu sayede göstergelerin toplumda nasıl kullanıldığı ve nasıl anlamlandırıldığı hakkında daha fazla bilgi edinebilir. Göstergebilimsel analiz, sosyal bilimlerde, dilbilimde, iletişim biliminde, sanat ve edebiyat çalışmalarında ve diğer disiplinlerde kullanılır. Göstergebilimsel analiz, kültürel ve sosyal yapıların anlaşılması için önemli bir araçtır.

Christian Metz'in göstergebilimsel film analizine getirdiği yaklaşım, filmlerin sadece görsel ve işitsel montajların ötesinde bir dil olduğunu vurgulamaktadır. Filmler, bir dizi sembolik işaret ve göstergelerin sistematığı olarak ele alınır. Bu sembolik işaretler, filmin anlamını ve mesajını iletmek için kullanılır. Metz, filmlerin bir dil olduğunu savunarak, filmleri anlamak için, film dilini öğrenmek ve filmin dil sistemine ulaşmak gerektiğini ifade etmektedir. Bu nedenle, filmleri anlamak için, film dilinin sembollerini, kodlarını, motiflerini, imalarını ve anlatı yapılarını anlamak gerekmektedir (Metz, 1991, s. 47).

#### 1.3.2. Catfish Filminin Göstergebilimsel Çözümlemesi

Catfish filmi, dijital medya bağımlılığı konusu üzerine yapılan film olduğu için bu çalışmanın araştırma kısmını oluşturmaktadır. Catfish 2010 yılı Amerikan yapımı uzun metrajlı bir filmdir. 1 saat 27 dakika uzunluğunda olan filmin IMBD puan 7.1'dir. Gerçek hayat hikâyesini anlatan filmin yönetmenleri Henry Joost ve Ariel Schulman'dır. Filmin konusu kısaca şöyledir: Nev (Yaniv) Schulman New York'ta yaşayan bir fotoğraf sanatçısıdır. Nev, kardeşi Ariel Schulman ve onun ortağı Henry Joost'la aynı ofiste yaşamaktadırlar. Nev'in

kardeşi ve arkadaşı sinemacıdır. Bir gün Nev'e bir paket gönderilir; bu pakette, Nev'in yayınlanmış olan fotoğraflarından birinin yağlıboya reproduksiyonu vardır. Bu resmi yapan, Nev'in daha önceden tanımadığı, sekiz yaşındaki Abby adında bir kız çocuğudur. Nev, Facebook yoluyla Abby ile arkadaşlık kurar ve bu arkadaşlık büyümeye başlar. Nev önce Abby'nin annesi Angela ve daha sonra Nev'in etkilendiği kız Megan ile telefonda konuşmaya başlar. Megan Abby'nin ablasıdır. Abby ve ailesi Michigan'da yaşamaktadır. Nev internet üzerinden Megan ile mesajlaşırken bazı yalanları fark eder ve kandırıldığını düşünür. Abby ve ailesini görmek, Megan ile yüz yüze tanışmak ister ve Michigan'a gitmeye karar verir. Nev, kardeşi Henry ve arkadaşları Ariel ile birlikte yolculuğa başlarlar. Michigan'a vardıklarında Megan'ın yaşadığı yere giderler fakat orada kimse yoktur. Angela'nın yaşadığı evi Google haritalardan takip ederek bulurlar ve oraya giderler. Angela evdedir. Onu gördüklerinde çok şaşırırlar çünkü Angela Facebook'taki fotoğraflarına benzememektedir. Nev ve arkadaşları Michigan'da birkaç gün daha geçirmeye karar verir çünkü olayı açıklığa kavuşturmak istemektedirler. Nev, Angela ile yüzleşmek ister. Angela her şeyi itiraf eder. Angela, kanser hastası olduğunu, kızı Megan ile görüşmediğini, resimleri Abby değil kendisinin yaptığını söyler. Engelli ikiz çocuğu olan ve onlara bakmakla yükümlü olan Angela stres altında olduğundan günlük işlerini bitirdikten sonra internette zaman harcayarak stresini azaltmaya çalıştığını ifade eder. Fakat Angela yine bazı yalanlar söylemiştir. Kendisi kanser hastası değildir. Ayrıca Megan diye biri yoktur. Megan diye gösterdiği fotoğraflar hiç tanımadığı birine aittir.

Filmden elde edilen kesitler görsel olarak aşağıda sunulmuş ve gösterge, gösteren ve gösterilen olarak tabloya yerleştirilmiştir. Görsel ve tablo ile ilgili gerekli açıklamalar yapılmaya çalışılmıştır.

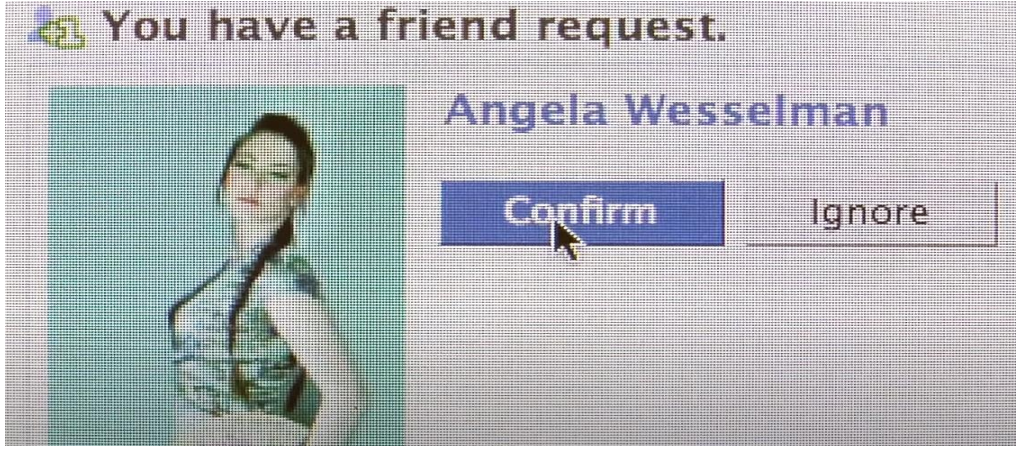


Görsel 1: Bilgisayar ile İlgilenen Kadın

Filmin başındaki bu resim oldukça dikkat çekicidir. Çünkü filmin çoğu yerinde insanlar bilgisayar başında vakit geçirmektedir. Dolayısıyla ekrandaki kadın 2 tane bilgisayar ile çalışmakta ve yorgun görünmektedir. Günümüz modern insanını temsil etmektedir.

Tablo 1: Bilgisayar ile İlgilenen Kadının Göstergibilimsel Analizi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
İnsan	Bilgisayar başında elini başına koymuş kadın	Bilgisayar başında uzun süre zaman geçirmek



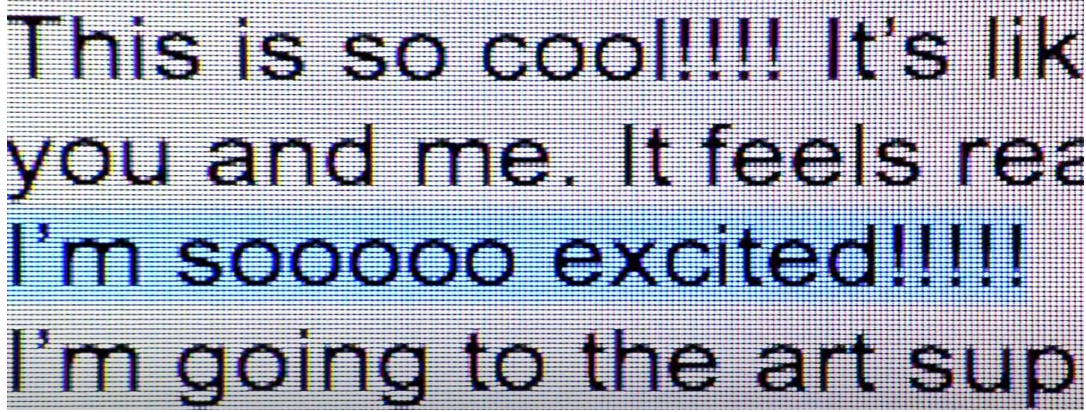
Görsel 2: Angela'nın Profil Resmi

Filmde Abby'nin annesi Angela Nev'e arkadaşlık isteği gönderir. Angela tanımadığı birinin fotoğrafını profil resmi olarak kullanır. Bu durum internet ortamında edinilen arkadaşlıkların gerçek kimlik kullanmadığına işaret eder. Angela da profil resmine genç ve alımlı bir kadın fotoğrafı koyar. Burada sanal arkadaşlıkların gerçek kişilerle ilgisi olamama olasılığı betimlenmiştir.

Tablo 2: Angela'nın Profil Resminin Göstergibilimsel Analizi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Bilgisayar ekranındaki arkadaşlık isteği	Facebook	İnternet ortamında Facebook vasıtasıyla güzel bir kadın ile arkadaşlık yapmak



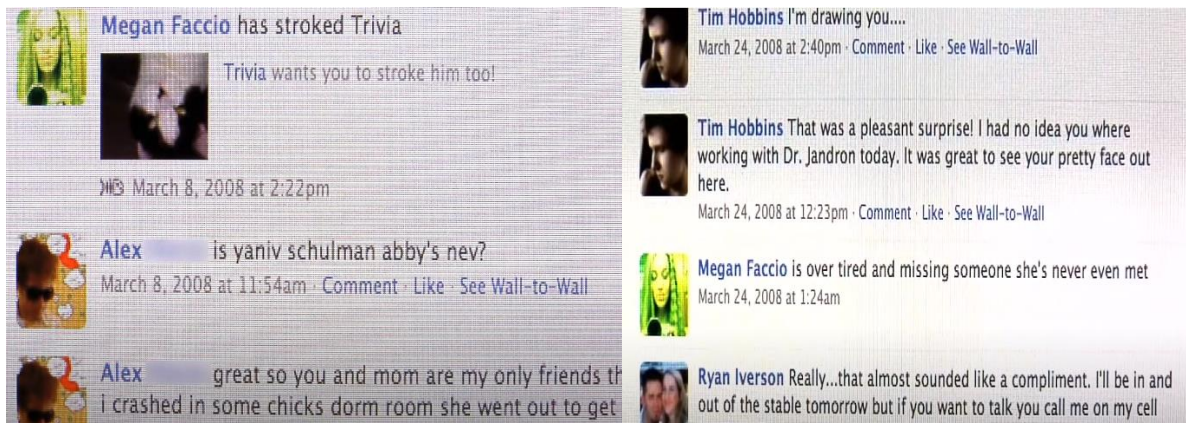


Görsel 2: Nev ve Megan'ın Yazışması

Nev ve Megan uzun süre yazışır ve yazışmalarında negatif herhangi bir kelime bulunmamaktadır. Nev Megan'a e-posta attıktan sonra ondan cevap gelmesini beklemektedir. Megan'ın verdiği cevapları ev arkadaşları ile paylaşmaktadır. İnternet ortamın mailleşmenin heyecan verici olduğu fakat aynı zamanda Nev maillerini arkadaşları ile paylaştığından mahremiyetin bir derece de olsa ortadan kalktığı görülmektedir.

Tablo 3: Nev ve Megan'ın Yazışmasının Göstergibilimsel Analizi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Nesne	Mail yazışmaları	İnternet ortamındaki yazışmaların heyecan verici olması, sosyal ağlarda sosyalleşme



Görsel 4: Megan'ın Facebook Sayfası

Görsel 4'te Nev, Megan'ın facebook sayfasını incelemektedir. Facebook'taki Alex Megan'ın babasıdır. Angela itiraflarında Alex diye birinin olmadığını söyler. Fakat Facebook'ta Megan ve Alex birbirine yorum yapmaktadır. Nev, Megan'ı gerçek hayatta görmediğinden onu merak etmekte ve süreli olarak Megan'ın Facebook yorumlarını



okumakta, Megan hakkında daha çok bilgi edinebilmek için zamanını internette harcamaktadır. Bu sahnelerde insanın zaafı olan merak duygusu ifade edilmektedir.

Tablo 4: Megan'ın Facebook Sayfasının Göstergebilimsel Analizi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Nesne	Megan'ın Facebook yorumları	Facebook yorumlarını herkesin okuyabiliyor olması, ortak ilgi alanlarını öğrenmeye çalışmak



Görsel 5: Telefon Konuşması

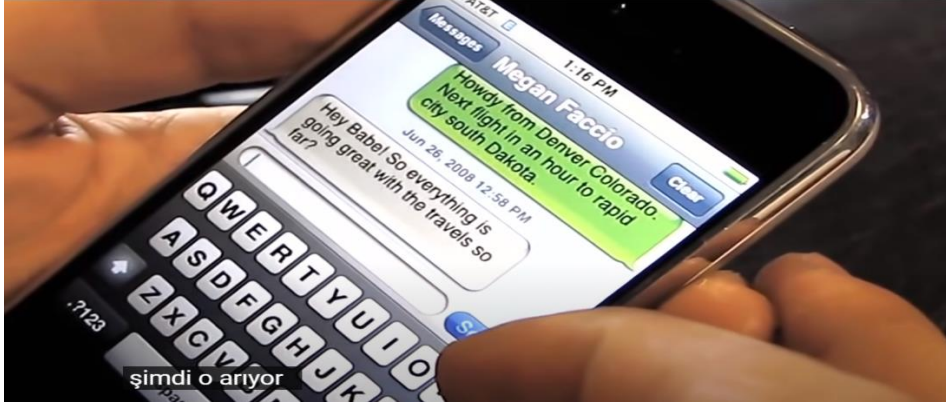


Görsel 6: Angela ve Nev'in Ellerindeki Telefonlar

Filmin çoğu sahnesinde teknolojik ayağlara yer verilmiştir. Görsel 5'te Nev'in yemek yerken telefon konuşması yer almaktadır. Görsel 6'da Angela ve Nev'in elinde telefonlar dikkat çekmektedir. Filmin bir kısmında telefon figürü gösteren olarak çok sık karşımıza çıkmaktadır. Teknolojinin gündelik yaşamımızda vazgeçilmez olarak yerini aldığı betimlenmiştir.

Tablo 5: Telefonun Göstergebilimsel Analizi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Nesne	Telefon	Telefonun hayatın her alanında kullanılması, telefondan kopmamak



Görsel 7: Anlık İleti

Nev, Megan'dan çok etkilenmektedir. Sürekli olarak onunla mesajlaşmak ya da konuşmak istemektedir. Bu durum onu neredeyse telefona bağımlı hale getirmektedir. Görsel 7'de Nev ile Megan'ın anlık iletisi durumunun gündelik pratiği haline geldiği betimlenmiştir.

Tablo 6: Anlık İletinin Göstergibilimsel Analizi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Araç	Anlık İleti	Sosyalleşmek için anlık iletisi kullanılması, anında cevap verme



Görsel 8: Navigasyon

Nev ve arkadaşları Abby ve ailesini görmek için Michigan'a giderler. Burada buldukları zaman zarfı içerisinde navigasyon kullanmaktadırlar. Bu Görsel 8'de günlük pratiklerimizde teknik cihazların yaşamamıza yön verdiği betimlenmiştir.

Tablo 7: Navigasyonun Anlık İleti

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Araç	Navigasyon	Yön bulma, teknolojiye bağımlı hale gelme



Görsel 9: Angela'nın Telefonları

Görsel 9'da gösterilen telefonlar Angela'ya aittir. Her iki telefon ile farklı kişiliğe bürünerek karşı taraf ile konuşmaktadır. Görseldeki klavye ile akşamları bilgisayar karşısında sürekli olarak mesajlaştığı anlaşılmaktadır. Angela bu durumun önüne geçememektedir. Bu sahnede Angela'nın bağımlılığına vurgu yapılmaktadır.

Tablo 8: Angela'nın Telefonlarının Göstergibilimsel Analizi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Araç	Telefon ve Klavye	Telefon Bağımlısı olma, tek telefon ile yetinememe, internet bağımlısı olma



Görsel 10: Nev ve Angela Sahilde

Nev arkadaşları ve Angela ile birlikte sahile gider. Nev sürekli olarak Megan'ı düşündüğü için sürekli olarak mesaj atar ve onu arar. Fakat geri dönüş alamaz. Bu sahnede doğal hayatın içinde olduğunun farkına varamama ve anı yaşayamama durumu anlatılmaya çalışılmıştır.

**Tablo 9:** Nev ve Angela Sahildeki Duruşlarının Göstergibilimsel Analizi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
İnsan	Nev'in telefon ile İlgilenmesi	Güneş, deniz, kum ve orman gibi doğal hayatın içinde teknolojiye bağlı kalma



**Görsel 11:** Angela'nın Çizdiği At Resimleri

Filmin son sahnesinde Angela ile Nev yüzleşirken Angela çok mutsuz olduğunu söyler. İkinci kocası ile evlendiğinde engelli olan üvey çocuklarının bakımını üstlenmiş ve bu durumu "hayatının geri kalanından istifa etmek" olarak değerlendirmiştir. Angela genç yaşlarda bale yapmayı öğrenmeyi ve profesyonel dansçı olmayı istediğini fakat bunların hiçbirini gerçekleştiremediğini, özgürlüğünün kısıtlandığını gözyaşları içinde anlatmaktadır. Nev, Angela'nın aile durumu ve psikolojik nedenlerden dolayı onu yargılamamakta ve suçlayamamaktadır. At görseli masumiyet ve özgürlüğü ifade ettiği için Angela'nın olmak istediği konum betimlenmeye çalışılmıştır.

**Tablo 10:** At Resimlerinin Göstergibilimsel Analizi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
At Resmi	Mavi arka fon üzerinde 3 tane at resmi	Masumiyet, özgürlük, bağımsız olmak

## SONUÇ

Teknoloji artık hayatımızın tam ortasındadır. Teknoloji ile iç içe olmak ona olan zaafımızı üst seviyeye çıkararak bağımlılık seviyesine gelmiştir. Teknolojinin bu denli hızla gelişmesi ve hayatımızın birçok alanında kullanılması, bizleri teknolojiye daha çok bağımlı

hale getirmektedir. Günümüzde insanlar, akıllı telefonlar, bilgisayarlar, tabletler, sosyal medya ve diğer dijital platformlar gibi teknolojik araçları sık sık kullanmaktadır. Makalenin ana konusu olan medya bağımlılığı akıllı telefonların kullanımı ile artmış vaziyettedir. Akıllı telefon ve uygulamalar sayesinde dijital medya ve dijital iletişim gelişmiştir.

Dijital medya, geleneksel medyanın aksine çok daha hızlı ve güncel bir şekilde bilgiye erişim sağlamaktadır. İnternet üzerinden gerçekleştirilen haberleşme, e-posta, sosyal medya, bloglar, podcast'ler, video paylaşım siteleri gibi birçok farklı platform, kullanıcılara farklı türlerde içerik sunmaktadır. Bu da kullanıcılara çok daha geniş bir yelpazede bilgi ve içerik sağlamaktadır.

Dijital medya bağımlılığı ile alakalı olan ve gerçek bir yaşam öyküsünü anlatan Catfish filminde Angela'nın internet üzerinden kendisini başkası olarak tanıtır ve sanal ortamda sohbet etmesi anlatılmaktadır. Angela genç yaşlarda profesyonel dansçı olmak istemiş fakat bazı sebeplerden dolayı bunu gerçekleştirememiştir. Mutsuz ve durgun bir hayatı vardır. Yaşamış olduğu hayal kırıklıklarını bastırmak için Facebook'ta 15 tane farklı hesap açarak yeni kişilerle tanışıp arkadaşlık kurmaktadır. Facebook profil resimlerini tanımadığı insanların resimlerinden seçmektedir. En son tanıştığı kişi Nev'dir. Angela kendisini Nev'e Abby olarak tanıtır. Abby aslında Angela'nın kızıdır. Nev internet ortamında Abby'nin ablası Megan, babası Alex ile yazışır fakat bu kişiler gerçek hayatta yoktur. Yazıştığı tüm kişiler Angela'dır. Nev ile Angela yaklaşık 9 ayda 1500 defa mesajlaşır. Nev kandırıldığını anlamaya başladığında Abby ve ailesini özellikle de Megan'ı görmek için Michigan'a gider. Burada yazıştığı kişinin Angela olduğunu öğrenir ve onunla yüzleşir. Angela aslında bir sanal sohbet bağımlısıdır. Nev onu yadırgamaz ve eleştirmez onun bu durumdan kurtulmasına yardımcı olur.

Makalenin araştırma kısmında filmde 11 tane görsel seçilerek göstergibilimsel analiz yöntemiyle incelenmiştir. Gösterge, gösteren ve gösterilen kavramlarının anlamları tablo yapılarak seçilen görsel ile ilişkilendirilmiştir. Tablonun üst kısmında filmde betimlenmeye çalışılan durum ortaya konmaya çalışılmıştır. Filmde telefon ve klavye gibi cihazlar gösterilen olarak kullanılmış ve medya bağımlılığına vurgu yapılmıştır.

Filmde de konu edildiği gibi akıllı telefonların aşırı kullanımı ve anlık mesajlaşma uygulamalarına bağımlılık gibi sorunlar ortaya çıkabilir. Bu nedenle, teknolojinin doğru kullanımı ve dengeli bir şekilde kullanılması önemlidir.

Yeni medya, geleneksel medyanın yerini almış ve geleneksel medyadan daha sık kullanılmaktadır. Yeni medya, kullanıcıların içerik üreticisi olmasını sağlayan interaktif bir yapıya sahiptir ve bu özelliğiyle kullanıcılar arasında etkileşimi arttırmaktadır. Medya bağımlılığından korunmak için, bireylerin medya araçlarına ulaşımını sınırlamaları gerekmektedir. Bunun için de bireylerin medya okuryazarlığına sahip olmaları ve medya araçlarının işleyişini anlamaları önem arz etmektedir.



## KAYNAKÇA

- Alter, A. (2018). Karşı Konulmaz. Paloma Yayınevi.
- Ball-Rokeach, S. J. (1998). A Theory Of Media Power And A Theory Of Media Use: Different Stories, Questions, And Ways Of Thinking. *Mass Communication&Society*, 1(1-2), 5-40, <https://doi.org/10.1080/15205436.1998.9676398>
- Barthes, R. (1993). *Göstergebilimsel Serüven* (M. Rifat & S. Rifat, Çev.). Yapı Kredi Yayınları.
- DeFleur, M., & Ball-Rokeach, S. J. (1989). *Theories of Mass Communication*. Longman Pub.
- Junco, R., & Cotten, S. R. (2011). Perceived Academic Effects Of Instant Messaging Use. *Computers & Education*, 56(2), 370-378, <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2010.08.020>
- Kuss, D.J., & Griffiths, M.D. (2011). Online Social Networking And Addiction-A Review Of The Psychological Literature. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 8 (9), 3528-3552, doi: 10.3390/ijerph8093528
- Metz, C. (1991). *Film Language*, University of Chicago Press.
- Ögel, K. (2018). *Bağımlılık ve Tedavisi Temel Kitabı*. IQ Kültür Sanat Yayınları.
- Perdew, L. (2015). *Internet Addiction (Essential Issues)*. Abdo Publishing
- Severin W.J. & Tankard J.W. (1994). *İletişim Kuramları* (Ali Atıf Bir & N. S. Sever, Çev.). Kibele Yayınevi.
- Soule, L.C., Shell, L.W., & Kleen B.A. (2003). Exploring Internet Addiction: Demographic Characteristics and Stereotypes of Heavy Internet Users. *The Journal of Computer Information Systems*, 44 (1), 64-73, <https://doi.org/10.1080/08874417.2003.11647553>
- Tarhan, N., & Nurmedov, S. (2015). *Bağımlılık Sanal veya Gerçek*. Timaş Yayınları.
- Xu, Z., Turel, O., & Yuan, Y. (2012). Online Game Addiction Among Adolescents: Motivation And Prevention Factors. *European Journal Of Information Systems*, 21(3), 321-340, <https://doi.org/10.1057/ejis.2011.56>
- Young, K.S. (1998). Internet Addiction: The Emergence of a New Clinical Disorder. *CyberPsychology & Behavior*, 1 (3), 237-244, <http://doi.org/10.1089/cpb.1998.1.237>