

## TEKNOLOJİ BAĞIMLILIĞI OLARAK DİJİTAL BAĞIMLILIK

Deniz YENGİN  
İstanbul Aydın University, Turkey  
[denizyengin@aydin.edu.tr](mailto:denizyengin@aydin.edu.tr)  
<https://orcid.org/0000-0002-6846-0770>

### ÖZ

Bağımlı olma durumu uzun yıllar boyunca varlığını sürdürmüş ve bu duruma yol açan etmenler ise zaman içinde çeşitlilik göstermiştir. Günümüzde bireyi bağımlı durumuna getiren etmenlerden biri de yeni teknolojilerin sürekli olarak gelişim göstermesinden kaynaklanmaktadır. Teknolojinin tarihe yön verme durumu aynı şekilde bireylerin hayatlarına da işleyerek "bağımlı birey" kavramını ortaya çıkarmış ve bireyler bağımlılıkları doğrultusunda yeni hayat tarzlarına sahip olmuşlardır. Teknolojinin temelindeki dijitalleşmeyle birlikte kodlanan bireyler ortama duyulan bir bağımlılığın yanı sıra o ortamdan gelecek olan iletiye de bağımlı hale gelmiştir. Dijitale bağımlı birey çevresiyle yüz yüze konuşmak yerine iletiyle konuşmayı, paylaşımlarına gelen beğeniler sayesinde moralini yükseltmeyi, sosyal medya arkadaşlıklarını gerçek hayattaki arkadaşlıklarına tercih etmeyi seçer duruma gelmiş ve aynı zamanda teknolojiyi hayatlarının temel belirleyicisi olarak konumlandırmıştır. Bu çalışmada, teknolojik bağımlılığın bir getirisi olan dijital bağımlılığın tanımı yapılarak çeşitli araştırmalarla da bu yeni bağımlılık türü incelenmektedir.

**Anahtar Kelimeler:** *Yeni Medya, Teknoloji bağımlılığı, Dijital bağımlılık*

## DIGITAL ADDICTION AS TECHNOLOGY ADDICTION

### ABSTRACT

Addiction has continued for many years and the factors leading to this situation have varied over time. Nowadays, one of the factors that make the individual addicted is the continuous development of new technologies. The directing of the technology to the history of the same way by manipulating the lives of individuals have revealed the concept of dependent individuals and individuals have new lifestyles in line with their addictions. Individuals who use digitalization at the base of technology have become dependent on the message coming from that environment as well as an addiction to the environment. Instead of talking face-to-face with the environment, the individual dependent on the message, to share their morale with the likes of sharing, social media friendship has come to choose to prefer friends to their real-life friendships and at the same time they have positioned technology as the main determinant of their lives. In this study, digital addiction, is defined as a result of technology addiction is analyzed and this new addiction type is examined with various researches.

**Keywords:** *New Media, Technology addiction, Digital addiction*

### GİRİŞ

İnternetin kullanımı, sosyal medya ve yeni medya toplumsal bir alışkanlık haline gelmiştir. Sosyal medya; katılım, açıklık, karşılıklı konuşma, topluluk ve bağlantısallık özellikleriyle öne çıkmış ve kullanımı hızla artmıştır. Günümüzde sosyal medyaya bağlı olmak veya bağımlı olmak arasındaki sınır gittikçe aşılmaya başlanmıştır. Bağımlılık olgusu iletişim çalışmalarında çoğunlukla kullanımlar ve doyumlar kuramıyla ilişkilendirilmektedir. Mobil telefonlarla kullanılan sosyal medya birey için kaçışçı bir fırsatı da oluşturmaktadır. . Bağımlılık; bir nesneye, kişiye ya da bir varlığa duyulan önlenemez istek, bir başka iradenin güdümü altına girme durumudur (Uzbay, 2009). Uzmanlar,

Submit Date: 10.01.2019, Acceptance Date: 25.03.2019, DOI NO: 10.7456/10902100/007

130

**Research Article** - This article was checked by Turnitin

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication

teknolojinin gelişimiyle birlikte yeni bağımlılık türlerinin ortaya çıktığını ve sosyal medya bağımlılığının da bu bağımlılıklardan biri olduğunu açıklamaktadır. Medya bağımlılığı olgusu; internetin ortaya çıkmasıyla birlikte çok kanallı iletişim platformlarının kullanımıyla güncellenmektedir. İnternet bağımlılığı hastalığı 1995 yılında Ivan Goldberg tarafından *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*'ın (*Mental Bozuklukların Tanısal ve İstatistik El Kitabı*) madde bağımlılığından türetilerek internet bağımlılığı adını almıştır. İnternet bağımlılığı davranışsal bir bağımlılık olarak sınıflandırılmaktadır. Aşırılık internet bağımlılığının sınıflandırılmasında en belirleyici göstergedir. Bu noktada internet bağımlılığı; kişinin internet kullanımında kendini kontrol edememesi ve bunun sonucunda da psikolojik, sosyal ve akademik yaşamında sorunlar yaşamasıdır. Bireylerin sosyal medya kullanım süresi giderek artmakta, bu süreyi azaltma çabaları sonuçsuz kalmakta ve kullanım kesildiğinde bireyler yoksunluk hissetmektedir.

Bireyin gündelik ihtiyaçları doğrultusunda teknoloji kullanımı dijital bağlı olma durumunu oluşturmaktadır. Teknolojik gelişmeler, etkileşimin artmasıyla beraber aldatici bir fantazyaya olarak karşımıza çıkıp tamamıyla gözlerimizi kamaştırmaktadır. Dijitale aktarılmış dünyanın kullanımını gündelik aktivite ve gereksinimler zorunlu kılmaktadır. Bu sebeple birey dijital teknolojiyi kullanarak "dijital bağlı" olarak sınıflandırılmaktadır. Dijital bağımlı olma durumu, eksik hissetme duygusuyla körüklenen davranışsal bir teknoloji bağımlılığıdır. İnternet dışında sosyal bir yaşamı olmayan, mobil cihazlardan uzak kaldığında kendisini yalnız, farklılaşmış veya asosyal hisseden, telefonda oluşan ya da gelişen her türlü uygulamayı yakından takibe alan ve her türlü mobil yenilikten haberdar olmak isteyen, arkadaşlarıyla sosyal medyadan görüşme sağlayan ve kendisine sosyal medyada yeni bir kimlik oluşturan bağımlı bir nesil ortaya çıkmıştır.

Bu çalışmada, teknoloji-medya ve insan etkileşiminin geçmişi ve bugünü sorgulanmaktadır. Dijital teknoloji boş zaman olgusunu neye dönüştürmüş ve dijital boş zamanı kimler kontrol edecek duruma gelmiştir? Bu sorulara yanıt arayan çalışma, Everett'in bilgi, ikna, karar, kabul ve onaylama aşamalarından oluşan "Yeniliklerin Yayılması" kuramının onaylama aşamasının "bağlı, bağımlı ve tek-tip" olarak sınıflandırılmasıyla nasıl "Teknoloji Bağımlılık Süreci"ne evrildiği konusunu incelemektedir. Bu çalışma, bağıllık ile bağımlılık arasındaki ayrımı tarif ederek bağımlılık belirtileri için yapılan çeşitli araştırmaların sonuçlarını değerlendirmektedir.

## İLETİŞİM SÜRECİNDE MEDYA

İletişim, insanoğlunun temel ihtiyaçlarından biri konumundadır. Geçmişten günümüze ileti aktarımı; teknolojik gelişmelerin aracı biçimlendirmesi sonucunda kendini yenileyerek iletişim süreci toplumsallaşmaktadır. Kaynak, hedef, ortam ve ileti sürekli güncellenmektedir. Neye bağlı olarak? Teknolojiye. Teknik, insanın doğaya karşı savaşının bir uzantısıdır. Bir şey elde etmenin, üretmenin bilgisi olarak teknik kavramı bir aracı ifade etmektedir. Teknikten doğan teknoloji kavramı ise üretilen bu bilgilerin toplumsallaşması, toplumsal anlam bulmasıdır. Kısaca teknoloji sosyalleşmiş bilgidir. Ellul'e göre teknik, kendisi dışında başka bir şeye benzemez. Dokunduğu her şeyi değiştirir ama kendisi dokunulmazdır. Teknik; hiçbir şeye saygı duymaz, tapmaz, ve tersine dokunduğu her şeyi köleleştirir. Ayrıca teknik için tek önemli şey ürün ve üretimdir. İnsan ekonomiye gerçekten katılır ama teknik onun bir insan olarak değil bir şey olarak katılmasına neden olur. Teknik, üretimde kökten bir değişim yaratmaktadır. İnsan tarafından tasarlanarak üretilmiş olan teknik teknolojiyi dönüştürerek insan yaşantısının bir tekno-kopyasını oluşturmaktadır. Güncel olan tüketim alışkanlığından kopamayan insan, tekniğin tekeline metanın sıkı bir takipçisi konumundadır. Bununla yetinmeyen insan, elde ettiği teknik içeriği yine kendisi ile aynı anlamsal kod açılım düzeyinde bulunan bireylere gönderir. Metanın işlevselliğinden haz alan ve kullanışlı bulan insanlar topluluklaşarak bir tekno-sosyal hayatın içine dahil olmaktadır.

Yeni medya teknolojileri, günümüzde tekniğin tek önem verdiği şeyin ürün ve üretim olduğu noktasında bir örnek teşkil etmektedir. Tekniğin baskı uyguladığı insanın konvansiyonel medyayı yeterli bulmayarak çok kısa bir süre içerisinde internetin de yardımıyla yeni medya teknolojilerini geliştirmesi bunun nedeni oluşturmaktadır. Birey, bu teknolojiler sayesinde iletişimin her anına dahil

olmuş ve teknolojinin itişinden duyduğu korkuyu dijital ortamların sunduğu sürekli bilgi akışı sayesinde baskılanmaktadır. Birey, üretilen bilgilerin toplumsallaşması sonucunda küreselleşerek teknik açıdan tekno-sosyal hayat bireyi olarak dijitalleşmektedir. Bireyle teknik arasındaki bu ilişki, teknolojinin sağladığı üretimsel gelişimle beraber sürekli olarak güncelliğini koruyarak dijitalleşmiş olan bireyi soyutlamış ve tek tipleşen tüketimi ıskartaya çıkarmıştır. Bu doğrultuda birey, yeni medya teknolojilerinin yardımıyla teknik tarafından yönlendirilerek güncel olan metayı tüketmektedir. Teknik yardımıyla tekno-sosyal hayatın öznesi olmuş birey, makinesel kölelikle karşı karşıya gelmektedir. Makinesel kölelikte, insan artık teknik üretimin bir dişlisi haline gelmektedir ve teknikle bütünleşerek sistemin tamamlayıcısı konumuna geçmektedir (Lazzarato, 2016: 25). Bu bağlamda makine, insan üretimi olarak tekniğin işlevselliği doğrultusunda tüketimsel ihtiyacı karşılamak için üretilmiştir. Ancak onu üreten insanı da kendi varolma nedeni doğrultusunda şekillendirmekte ve tüketim alışkanlığını yönlendirmektedir. İnsan ile makine arasındaki ilişkiyi tekniğin bu işlevselliği sağlamlaştırırken, teknik olmayan işlevsel metaları ıskartaya çıkartarak insanı güncel olan bilgiyi talep eder hale getirmektedir. Bu sayede tekno-sosyal hayat sürekli enformasyonla yoğurularak bilginin en alt birimlerini temsil eden bit (binary digit) kümeleri bu hayat adına gerekli olan teknik için özellikle seçilmekte ve tekniğin açığa çıkmasıyla bireyler ücreti karşılığında kullanıcı sıfatını kazanarak tekno-sosyal hayatın bir üyesi olmaktadır. Tekno-sosyal hayat, sosyal hayatın bir yansıması olarak insanların yeni medya teknolojilerindeki sanal kimlikleriyle başkalaşmaktadır. Gizli kalabilme özelliği dijital ortamın sunduğu bir imkan olarak insanları gerçek toplum yaşamında dahil olamadıkları tüketim hatlarına dahil etmekte ve kendilerinde mevcut olan bilgiyi hiçbir etkenin engeline takılmadan yaymaktadır. Bu bağlamda tekno-sosyal hayatın özgürlükçü yanını keşfeden kullanıcı konumundaki birey, elde ettiği yeni sanal kimliğiyle bilgi dağlarına yenilerini eklemiş ve bu sayede tekniğin insanlar üzerindeki etkisini artırmasına yardımcı olur duruma gelmiştir.

**Tablo 1.** İletişim Devrimleri Tablosu

Devrim	Araç	Dönem	Özellik
Sözel	Söz	İnsanlığın doğuşu	Belleğin Gücü
Chirografik	Yazı	MÖ 4. yüzyıl	Elyazmalı
Tipografik	Matbaa	15. yüzyıl	Kitabın çoğaltılması
Medya	Telgraf-Radyo-Televizyon	19. yüzyıl	Kitle iletişimi

(Kaynak: Baldini, 2000)

Tablo 1’de Baldini’nin belirttiği gibi, iletişim devrimlerini belirleyen kullandığımız teknolojiler olduğu anlaşılmaktadır. Söz, yazı, matbaa ve telgraf-radyo-televizyon araçları; devrimlerin birbirinden ayrılmasını sağlamaktadır. İnsanlığın doğuşuyla başlayan ve halen süregelen gelişmeler ışığında bireyin iletişim kurma biçimi kullandığı kanallara göre gerçekleşmektedir. İnsanlık tarihi yazının icadıyla başlar ve bu araçla bilgi “toplanabilir, iletilebilir, saklanabilir” hale gelir. Matbaanın icadıyla biriken bilginin “yayılması” gerçekleşir. Bilginin “işlenmesi” ise bilgisayarın icadıyla gerçekleşmiştir. Baldini’nin çalışmasından da anlaşılacağı üzere iletişim araçlarının gelişimi bireyin iletişim sürecini de güncellemektedir. Bu yaklaşımlar üzerine çalışmaları bulunan Walter Ong, Harold Innis ve Marshall McLuhan irdelenmelidir. İletişimde teknoloji merkezli çalışmalar önemli bir araştırma alanıdır. Teknolojik determinizm kavramı ilk olarak Amerikalı toplumbilimci ve iktisatçı Thorstein Veblen tarafından ortaya atılmıştır.

Walter Ong, söz ile yazının ikili ilişkisi üzerinde durmuştur. Özellikle sözle ve yazılı kültürler arasındaki fark elektronik çağla birlikte daha çok belirginleşmektedir. Ong, elektronik çağı "ikincil sözlü kültür" çağı olarak tanımlamış ve var olmayı; matbaa teknolojilerine dayanan telefon, radyo ve televizyona özgü sözlü kültürün çağı olarak vurgulamıştır. Sözlü anlatım yazısız var olurken, yazılı anlatım sözlü anlatım olmadan var olamamaktadır. Kelimelerin temeli sözlü iletişimde bulunmakta, buna karşılık yazı, tüm şiddetiyle kelimeleri görsel boyuta hapsedmektedir. Ong’a göre yazı bir teknolojidir ve her şeyiyle yapaydır (Ong, 1995: 15-25). Yazı, teknolojik bir gelişimin göstergesi olarak sözle ifade edilen iletinin ortamını değiştirmektedir. Günümüzde yazı teknoloji olarak görülmemiş ancak çıkış döneminde alfabeyle kullanılması sonucu önemli bir araç olmayı başarmıştır.

Matbaa ve bilgisayar kolaylıkla teknoloji olarak tanımlanabilmektedir. Yazının yapay olması teknolojik olarak en belirleyici özelliğidir. Yazı, doğal konuşma dilinin tersine her şeyiyle yapaydır. Özetle Ong; sözlü iletişime yazılı iletişim biçimlerinin eklenmesiyle uzam olgusunun güvenilirliğin ortadan kalktığını vurgulamaktadır. Yazılı iletişime eleştirel yaklaşan Ong, bu pratiklerle birlikte enformasyon depolanmanın kolaylaşacağını ancak iletişim sürecinde mesafelerin uzun olmaması gerektiğini belirtmektedir (Yengin, 2014: 59). Sözlü kültürün zamanla olan ilişkisi, bizim ilişkimizden çok değişiktir. Yazının olmadığı, olanağının bulunmadığı dönemlerde zaman, hep şimdiki zamandır, geçmiş ve gelecek yoktur, bu anlayış sözlü kültürün tarih kavramına da ışık tutar (Yengin, 2017a: 28-32).

Döneminin teknolojik araçları olan papirüs, parşömen ve kağıt; bilginin geçmişten günümüze aktarılmasında önemli bir rol oynamaktadır. Bu teknolojik araçlar üzerinde araştırmaları olan Innis ise iletişim ağlarının gelişmesinde en önemli neden olarak yazının matbaa ve elektronik kaynaklar aracılığıyla yaygınlaşmasını göstermektedir. El yazmasıyla başlayan bilgi aktarımı süreci alfabenin gelişimiyle görsel kodlarla biçim bularak; tek-biçimli, tekrarlanabilir, çoğaltılabilir bir kültürel gerçeklik getirmiştir. Innis; yeni teknolojinin, geleneksel bilgi tekelleriyle nasıl 'kapıştığını' ve başka bir grup tarafından yönetilen yeni bir bilgi monopolü ortaya çıkardığını açıklamaktadır. Innis, iletişim teknolojilerinin toplum biçimlerini etkilediği ve şekillendirdiğini göstermeye çalışmıştır (Postman, 2004: 18). Innis'e göre sözlü gelenek bir tür doğal yetkinliğe, hiçbir itiraza yer bırakmayacak bir yetkinliğe sahiptir (Innis, 2006: 95).

Innis, iletişim ortamları üzerine yoğunlaşarak yazıyla birlikte iletinin kuşaklara aktarılmasının kolaylaştığını vurgulamıştır. Papirüsün kendini yenileyememesi, beraberinde parşömene olan talebi artırmıştır. Özellikle de kağıdın ortaya çıkışıyla bilgi aktarımı daha da yaygınlaşmıştır (Innis, 2006: 204). Düşüncenin kağıt ortamıyla birlikte aktarılması hem ucuza hem de ekonomik bir malzemeyle iletilmesine olanak sağlamıştır. Papirüs bir yazı yazma ortamı olarak Innis'e göre taşın aksine son derece hafif kalmaktadır. Yazının papirüse aktarılmasıyla hafiflemiş olan ortam beraberinde düşünmeyi de hareketlendirmiştir. Bu sayede düşünce hafiflik kazanarak ses ve düşünce bir kaliba girmiştir. Innis, alfabeyi teknolojik olarak niteleyerek karmaşık yazı sistemleri üzerine kurulu alfabeyle birlikte tekellerin baltalanacağını belirtmiştir. Alfabenin esnek ve makineleşmeye uyurlanabilirliği basılı sözcüğün, sözlü gelenekle yakınlaşmasını kolaylaştırmıştır. İletişim teknolojisi, Innis'e göre uygarlık tarihini yapmış ve değiştirmiştir. Bu teknoloji her ne kadar özgürlükçü bir yapıya sahip olsa da sansürlü bir şekilde işletilmektedir. Innis'e göre, imparatorluklar iletişim teknolojileriyle türemiş ve bu araçları kontrol edenler ayrıca dünyaya hükmedebilecek şekildedir ve iletişim araçlarıyla teknoloji birbirinde ayrılamaz noktadadır. İletişim teknolojisinin gelişip yenilenmesi hükümdarlığın devam edeceğini gösterir niteliktedir. İmparatorlukların kimlikleri buradaki tek değişkendir.

McLuhan'ın "Teknolojik Determinizm" yaklaşımı teknolojinin yenilenmesiyle oluşmakta ve bu bağlamda teknoloji kitleleri belirlemektedir. Teknoloji, belirginliktir ve bu belirginlik ise, bir kerede tek bir şeyi, bir kerede tek bir duyuyu, bir kerede tek bir zihinsel ya da fiziksel işlemi dile getirmek anlamına gelir (2007: 28). Teknoloji, duyularımızdan birini genişlettiği zaman, yeni teknolojinin içselleştirilmesiyle aynı hızda, yeni bir kültür aktarımı ortaya çıkarmaktadır. McLuhan; elektrik teknolojisinin ayrı bir organın değil, birincil ürün olarak enformasyon sunan merkezi sinir sisteminin yerini aldığını öne sürmektedir (Barbier ve Lavenir, 2001: 303). McLuhan'a göre dünyanın her tarafı görüntülerle ve mesajlarla kaplanmış ve televizyon sayesinde de dünyanın her yerindeki olaylardan anında haberdar olmak mümkün olmaktadır (Yaylagül, 2010: 69). McLuhan'a göre teknoloji; temelini maddiyatın belirlediği bir ortamda bireyi yenik düşmüş bir duruma sürüklediği, kişiliğini arka plana attığı, standartlaşmış bir yaşama zorlamalarla üretilen fantazyalara yönelme durumuna sokmaktadır. Teknolojik araçların çoğu insanın fiziksel yeteneklerini geliştirmek çabası içindir; iletişim teknolojisi düşüncenin, bilincin, insanın ender kavramsal yeteneklerinin uzantısıdır; dolayısıyla, geniş anlamda simgesel temsil biçimlerini içeren iletişim araçları gerçekte düşüncenin/beynin uzantısıdır (Alemdar ve Erdoğan, 1998: 146). McLuhan'a göre elektronik teknoloji çağında toplumsal sistemin içindeki çeşitli

alt sistemler karşılıklı etkileşim içinde bulduklarından ve çift yönlü akışlı bir enformasyona bütün alt sistemler gereksinim duyduklarından, günümüz toplumlarındaki çözümlenmemiş sorunların pek çoğunun çözümlenmesi artık hem olanaklıdır, hem de gereklidir. McLuhan; teknolojinin toplumsal sistem için yararlı ve gerekli olduğundan teknolojik belirleyiciliğe dayanan iyimserlik sonucuna varmaktadır (Oskay, 2000: 216).

**Tablo 2.** McLuhan'ın Dönemsel Medya Toplumu Tablosu

Çağ	Araç Tipi	Araç	Dönem
Kabile	Sözlü	Konuşma	M.Ö. 1500'ler öncesi
Kabileleşmeden Çıkma	Mekanik	Basım	1500-1900
Yeniden Kabileleşme	Elektriksel	Televizyon	M.S. 1900'ler sonrası

(Kaynak: Laughey, 2007: 35)

Çağ değişimlerinde kullanılan araç tipleri dikkat çekmektedir. Her çağ için farklı araç görünmektedir. Konuşma, basım ve televizyon araçları dönemsel değişim ve gelişimlere yön vermiştir. Innis'in de belirttiği gibi imparatorluk araçları yaşamlarımızı etkilemekte ve yönlendirmektedir (Yengin, 2014: 58). McLuhan; iletinin içeriğinin değil, aracın önemli olduğunu savunmakta ve bu varsayımı teknolojiyle desteklemektedir. Teknolojik yapının belirleyici olduğunu vurgulayan McLuhan'a göre teknolojinin ciddi gücü bulunmakta ve bu güç beraberinde yeni toplumlar ve yeni yaşam koşulları üretmektedir (Yengin, 2017a: 28-32). İnsanın doğayla, çevresiyle verdiği yaşam mücadelesi sonucunda beraberinde yeni dinamikler ortaya çıkmaktadır. Bu dinamikler zamanla insanın değişmez birer parçası olmayı başarmıştır. Teknik ve teknoloji olguları da bu dinamiklerin bir göstergesidir. Gereksinimlerin karşılanabilmesi için deneme yanılma yöntemiyle üretilen enformasyonlar günümüzde teknik, bunun uzantısı da teknoloji olarak belirtilmektedir. Atabek'in de aktardığı gibi teknik *"bir şey elde etmenin bilgisi"*, teknoloji ise *"ürettiğimiz, elde ettiğimiz bu bilginin toplumsallaşması, toplumsal değer bulması"*dir. İletişimsel olayların içinde teknikler fiziksel olarak kalıcı yer edinirler. Bu var olma savaşında teknik kavramı önce bireylerin sonra toplumun ve beraberinde küresel yapının demirbaşı olmayı başarmıştır. Toplumun kültürleriyle var olan teknik günümüzün yaşam tarzının vazgeçilmezidir. Teknoloji; kültürle geçen, üretimle ifade bulan ve kullanılan bir organdır. Teknik ve ekonomi arasındaki ilişkiyle birlikte teknoloji dinamik ve kalıcı bir yapı oluşturmuştur. Teknoloji, insanın doğayla mücadele tarzını, hayatını sürdürdüğü üretim sürecini açığa çıkarır ve dolayısıyla insanın toplumsal ilişkilerinin ve bunlardan doğan zihinsel tasarımlarının oluşum tarzını da ortaya koyar (Mosco ve Fuchs, 2014: 152). Bu noktada ekonomiyi, ekonomi politikği doğru tanımlamak ve kapitalizm sistemini değerlendirmek önem kazanmıştır.

Kapitalizm sermayenin temel üretim amacı olduğu, üretim araçlarının özel mülkiyete bağlı ve denetim altında bulunduğu, ekonomik etkinliklerin kazanç elde etmek amacıyla yapıldığı ve kazancın sermaye sahiplerine ait olduğu bir sistem olarak ekonomiyi merkeze almaktadır (Odyakmaz ve Acar, 2008: 71). Bu kapsamda ekonomi, kapitalizmin işleyişini sürdürmeye ve geliştirmeye yönelik düzenlemelere tabi tutulmaktadır. Kapital ekonomik düzen, teknikle iç içe geçerek teknolojiyi tüketim toplumunu biçimlendirmek ve toplumun taleplerini yönlendirmek için tasarlanmaktadır. Bu durumda teknikle donanan insan, makineleri üreterek ekonomi politikğini mevcut düzen lehine sürdürme ve ayrıca üretimi çok kısa sürelerle indirme çabası içerisinde kendini konumlandırmaktadır. Bunun sonucu olarak makinesel kölelikle teknolojiyi hayatının her alanında uygulayan insan, kapitalist sermaye akışını bu kölelik türünün devamı için muhafaza etmektedir. "Makinesel kölelik, eski emperyal sistemlerin (Mısır, Çin vb.) "insan köleliği" rejiminin yerini alır ve dolayısıyla teknoloji tarafından desteklenen bir komuta, düzenleme ve yönetme tarzıdır, bu haliyle kapitalizmin özgünlüklerinden birini temsil eder" (Lazzarato, 2015: 25). Yaşam tarzını makinesel kölelikle biçimlendirmiş olan insan, güncel tekniği elde etmek istediği vakit kitle iletişim araçları ve yeni medya teknolojisini kullanmaktadır. Ancak bilgi kaynakları tarih boyunca tekelleşme eğiliminde olmuşlardır. Biçimlendirilmiş ve tasarlanmış bilgilerle kullanıcı bireyler yönlendirilerek teknolojinin gelişimsel

seyri belirlenmektedir. İnsanın bilginin alıcısı olduğu gibi bilginin oluşum evresine de dahil olmak istemesi sonucunda bilgi nihayetinde yıkılmaya mahkum olmuştur.

“Yeniliklerin Yayılımı Kuramı”; literatürde kavram olarak yeni ürün, yeni pazar, yeni reklam ve dağıtım vb. sistemleri “yenilik” olarak tanımlanmaktadır. 1960’lı yıllarda Rogers Everett tarafından popüler hale getirilmiş, 1962 yılında “Yeniliklerin Yayılması (*Diffusion of Innovations*)” adıyla kitaplaştırılmıştır. Rogers yeniliklerin yayılımı kuramını, yeniliğin benimsenmesi ya da reddedilmesinin ardından bireyde ya da sosyal sistemde meydana gelen değişimler olarak ifade etmektedir. *Bunlar; bilgi, ikna, karar, kabul ve onaylamadır.* Rogers; bireylerin kendilerine ulaşan yeniliği kabullenme aşamalarını ise 5 kategoride ele almaktadır.



**Şekil 1.** Yeniliklerin Yayılması (Innovation-Decision Process)  
(Kaynak: Rogers, 1995: 165)

İlk aşama olan bilgide birey, yenilikle karşılaşmakta fakat yenilik hakkında bilgi sahibi olmamaktadır. Ayrıca, yenilik hakkında farkındalığa da sahip değildir. İkna olma aşamasında, aktif bir şekilde yenilikle ilgilenmekte olan birey bilgi ve ayrıtı arayışında bulunmamaktadır. Karar verme aşamasında birey, yeniliği kullanarak avantajlarını ve dezavantajlarını sorgular ve sonucunda yeniliği kabul eder ya da reddeder. Yeniliğin faydası konusunda bir karara varmakta ve yenilik hakkında daha derinlemesine bir araştırma içine girebilmektedir. Son aşama olan onaylamada birey, ürün hakkındaki kararını kesinleştirmiştir. Rogers’ın modelinin uygulandığı araştırmaların sonuçları, kitle iletişim araçlarının yeniliklerin toplumda yayılmasında ve benimsenmesinde önemli bir rol oynadığı ancak onaylama sürecinde güçlü bir etkisinin olmadığı yönündedir. Bu süreçte bireysel etki önemli ölçüde işlerlik göstermektedir (Rogers, 1995: 165-205). Sonuç olarak teknoloji yaşamımızın her aşamasında belirleyici ve yönlendirici olmaktadır. Günümüzün en popüler aracı olarak yeni medya da teknolojiyi temsil etmektedir. Bu doğrultuda yeni medyayı tanımlayarak bu aracın iletişim sürecine kattığı çeşitliliği görebiliriz.

### TEKNOLOJİ BAĞIMLILIĞI

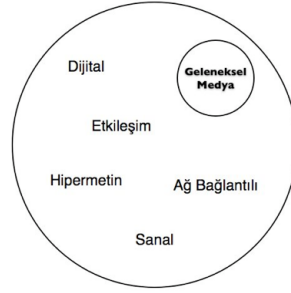
İcadın anasının gereksinim olduğunu söyleyebiliriz. Gereksinim ve ihtiyaçlar teknolojiye yön vermektedir. Doğaya karşı verilen yaşam mücadelesinde nesnelere insanın en önemli araçları olmayı başarmıştır (Basalla, 2013: 18). Kullanılan araçların teknik seviyesinin artışıyla birlikte her nesne başka bir nesneye evrilmektedir. Teknolojik buluşlar, değişim geçiren ürünlerde her zamanda belirgin bir ilerlemeye yol açmaktadır. Teknoloji alanındaki bu gelişmeler, maddi, toplumsal, kültürel ve manevi hayatların iyileşmesine doğrudan katkıda bulunarak uygarlığın büyümesine hız kazandırır. Teknoloji alanında ve dolayısıyla uygarlık alanında kaydedilen ilerleme, hız, verim, güç ve buna benzer diğer nicel ölçülere başvurarak kesin olarak ölçülebilmektedir. Teknolojik değişimin kökeni, yönü ve etkisi tamamen insan kontrolü altındadır (Basalla, 2013: 324). Bilim; keşif amaçlı bilgiye, teknoloji ise gerekli bilgi gelişimine odaklanmaktadır. Teknolojik yenilikler sistem üzerinde baskı yaratır ve dönüşümü zorunlu kılar. Postman’a göre teknolojiler geliştikçe sistemin kazananı ve kaybedeni de değişmektedir. Çevrim içi dünyanın, çevrim dışı fiziksel gerçek dünyayla birleşiminden sosyal yansımalar meydana gelmektedir. Sosyalleşme sınırsız bir biçimde teknoloji temelli küresel ağ olan internetle gerçekleşmektedir. Chayko’ya göre internet, mobil iletişim ve sosyal medya ağı küresel devrimin taşıyıcılarıdır (Chayko, 2018: 40). Gibson’un belirttiği gibi tüm bilgisayar ekranlarının arkasındaki evrende bireylerin içinde yaşadıkları dijital deneyimleri gerçek ve kesindir. Bireyin

gerçek olarak kullandığı her türlü biçim, doku, şekil, derinlik ve detay tekrardan dijitale aktarılrken elden geçirilmektedir.

McLuhan'a göre insan beyninin sağ yarı küresi sözel, sol yarı küresi görsel formatta çalışmaktadır. Ona göre teknolojik gelişim bu ayrıma göre şekillenmektedir. Bu bağlamda işitsel uzam ve görsel uzamın birbirinden ayrılamayacağını belirten McLuhan teknolojinin de bu ayrıma sadık kalarak geliştiğini, bu nedenle insanın teknolojiyle bir bütün olduğunu belirtmektedir. McLuhan'a göre teknolojinin kullandığı görsel uzam fonetik alfabenin tekdüze, süreğen ve parçalı karakterinin bir yan etkisidir. Ayrıca teknolojiler, tıpkı sözcükler gibi metafordurlar. Benzer biçimde kullanıcıyla çevresi arasında yeni ilişkiler kurulana kadar kullanıcıyı dönüştürürler (McLuhan, 2001: 33). Bu anlamda insan beyninin sol yarı küresi görsel formatı desteklediği için günümüzde teknolojinin benimsediği sanal gerçekliğin bu formatla biçimlendiği görülmektedir. Ancak McLuhan, beynin sol yarı küresel düşünce şeklinin ağır bastığı bir kişide başlıca zihinsel niteliğin saldırganlık olacağını belirtmektedir. Buna göre insanın üretimi olan teknik saldırgan bir tutum içerisinde olacaktır. Bunun sonucu olarak doğan teknoloji ise saldırgan motiflere sahip olacaktır. McLuhan'a göre doğada dört duyu vardır (görme, işitme, dokunma ve tat alma). Bütün teknoloji ise bu dört yeteneğin bir uzantısı konumundadır. Teknik bu dört duyu ekseninde varolmakta ve insanın teknolojiyi yönetmesinde önemli bir rol oynamaktadır. Bu bağlamda teknolojiler insanın uyanık olduğu her anı doldurarak insanın içsel barışını işgal edecektir ve insanların saklanmak için bir yerlere ihtiyaç duyacağı anlar olacaktır (McLuhan, 2001: 232). Elektronik çağda teknolojinin sunduğu bütün hizmetler her yerde alınabildiğinden dolayı merkezleşme imkansız hale gelmekte, insan bilgiyi her yerden toplamak adına teknolojiyi geliştirmektedir. Ancak aslanan teknolojinin sağladığı içerik ve bu içeriğin niteliği değil, teknolojinin kendisidir. Bunun nedeni ise, insanın yaşamını yönlendirme evresine girmiş olan teknolojinin verdiği mesajın ne olduğunun anlaşılmasının önemidir. Teknoloji başlı başına bir mesaj olarak insanoğlunun yaşamında yer almaktadır; buna göre teknoloji insan ilişkilerinin içine yerleşen bir ölçek, adım ya da tutum değişikliğidir ve insanın dört yeteneğinin bir uzantısı olarak hiç durmadan gelişmeye devam etmektedir.

Teknolojik araçların sunmuş olduğu en önemli ileti, bu aracın insan yaşamındaki etkilerinin nasıl olduğudur. Bunun sebebi teknolojinin masum olmadığı ve insanı mutlaka kendine bağlayacak gücünün bulunmasıdır. Teknolojik gelişimi McLuhan incelemiş ve sonucunda medya teknolojilerinin toplumu ne şekilde biçimlendirdiğini ve aracın bir mesaj olduğunu açıklamıştır. McLuhan'a göre insanlar sahibi oldukları teknolojileri bir önceki zamanın gerçeklerini taklit etme sayesinde geliştirmişlerdir. Sahibi olunan bu teknoloji verdiği mesaj doğrultusunda çözümlenerek, geliştirilen teknolojinin ne olduğu açıklanmakta ve kendi vasıtasıyla yayılan iletilerin kod açılmalarının ne olabileceği önceden belirlenmektedir. McLuhan teknolojinin ürünü olan ve insanların iletişim sürecini azaltmak için geliştirmiş oldukları iletişim araçlarının sınıflandırılması gerektiğini ve bu sayede de araçların verdiği mesaj içeriğinin kolaylıkla anlaşılacağını belirtmiştir. Bu görüşe göre araçlar soğuk ve sıcak olmak üzere ikiye ayrılmıştır. Bireyin sadece tek bir duyusuna hitap eden araçlar sıcak (film, fotoğraf, radyo vb.), birden çok duyusuna hitap eden araçlar soğuk araçlar (televizyon, telefon, çizgi roman vb.) olarak nitelendirilmiştir. Bu bağlamda teknoloji insanın uzantısı olarak duyularına hitap edecek biçimde çalışarak bir yapı belirler. McLuhan, tekniğin belirleyici olduğu teknolojinin insanın hayatındaki yerini sorgulamış ve insanın teknolojiye ne denli muhtaç olduğu ve bu sürecin geri dönülemez bir noktaya geldiğini belirtmiştir.

Yeni medya; kullanıcı türevli, dijital, etkileşimli, hiper-metinsel, sanal ve ağ bağlantılı özellikleriyle bireylerin yaşamına girmeyi başarmaktadır. Bu özellikler bizlere geleneksel ve yeni arasındaki ayrımında yol göstermektedir. Özellikle dijital kodlama, medyanın 'yeni' olarak ifade edilmesinde önemli bir nitelik olarak karşımıza çıkmaktadır. Bit'lerle başlayan verilerin kodlanmasıyla birlikte kısa zamanda ikinci bir uzam da ortaya çıkmaktadır.



**Şekil 2.** Yeni Medya Kümesi  
(Kaynak: Yengin, 2015: 140)

Van Dijk'e göre "entegre, etkileşimli ve dijital kodlamanın" kullanılmasıyla 20. yüzyıldan 21. yüzyıla geçiş sağlanmıştır. Bu sayede eski ve yeni arasında bir ayrım yapmak kolaylaşmaktadır. Basit biçimiyle yeni medya kümesi, gelenekseli de içinde barındırmaktadır. Bu çalışmada geleneksel ve yeni medya biçimleri birbirlerinin tamamlayıcısı rolünde olmaktadır. Yeni medyanın yeni olmasını sağlayan özellikler; dijital, etkileşim, hiper-metin, ağ bağlantılı ve sanal olarak kümede yer almaktadır. Burada dikkat edilmesi gereken en önemli nokta geleneksel medyanın küme içerisindeki konumu olmaktadır. Geleneksel medya, yeni medya kümesinin içinde yer almaktadır. Bu kümenin içinde sadece diğer yeni medya özellikleriyle birbirinden ayrılmaktadır. Yeni anlayışı gelenekseli de kapsayarak yoluna devam etmektedir. İnternetle birlikte; zaman ve mekânın yeniden yapılandırılması söz konusudur. Teknoloji, bilginin sistematik olarak işlenmesini amaçlamaktadır. Dijital teknolojiyle birlikte karmaşıklığından çok, az bilgiyle çok işlem yapabilecek arayüzler üretilmektedir.

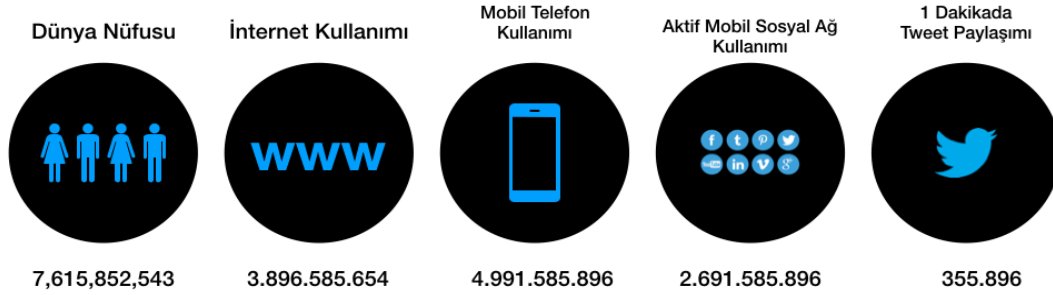
Bilgiye ulaşmak ve bilgiyi kontrol etmek günümüz günümüz bilişim ortamında önem kazanma noktasına gelmiştir. Bilgiye ulaşmak kullanıcılar için kolaydır ancak o bilgiyi güncellemek, paylaşmak ve güncellemek aynı derece kolay olmamaktadır. "Tut-sürükle-bırak" mantığı içinde çalışan yeni medya, kullanıcılarının içeriğe müdahalesini olanaklı şekilde kılmaktadır. Konvansiyonel medyanın yeni medyaya dönüşümünü açıklamak için dijitalleşme kavramının tam olarak anlaşılması gerekmektedir. Zaman ve mekânın yeniden yapılandırılması internetle birlikte söz konusu olmuştur. Teknoloji, bilginin sistematik biçimde işlenmesini amaçlamaktadır. Dijital teknoloji sayesinde karmaşıklığından çok, az bilgiyle çok işlem yapılabilen arayüzler üretilmektedir. Veri olmadan içeriğin üretilmesi imkansız duruma gelmiş ve gelişen teknolojiyle birlikte veri daha çok değer kazanmıştır. Bizler veri üretelim, tüketelim, yönetelim, para kazanalım derken farkından olmadan zamanla Marcuse'un belirttiği gibi tektipleşip köleleşmiş oluyoruz. Yeniliklerin yayılması kuramında bilgi, ikna, karar, kabul ve onaylama sonrasında yaşam pratiklerine uyum, yeni medyada zaman ve mekân kolaylığını da sağlamaktadır. Bağlı, bağımlı ve tek tip olma durumları dijitalleşme süreciyle açıklanabilir durumdadır.

## DİJİTAL BAĞIMLILIK

Dünyada 7,6 milyar nüfusun yarısından fazlası internet kullanmaktadır. Yaklaşık 5 milyar bireyin mobil telefonu var ve mobil telefon üzerinden 2,5 milyardan fazlası internete girmektedir. Dolayısıyla dünya nüfusunun üçte biri mobil internet kullanıcısıdır. Dijital dönüşümün hızla gerçekleştiğini dijital iletişim sürecinin sürekli kullanımından rahatlıkla gözlemleyebiliyoruz. 1 dakika içerisinde Twitter'da yaklaşık 360 bin Tweet atılmaktadır. Gündelik veri alışverişi artık dijital iletişimle gerçekleşmektedir. Bu noktada *Uluslararası Teknoloji Eğitimi Topluluğu (International Society for Technology in Education) 2012 yılında okul yöneticisi, öğretmen ve öğrenci için tanımladığı yeterlikler arasında dijital vatandaşlık kavramına da yer vermiştir. Uluslararası Teknoloji Eğitimi Topluluğu'nun tanımına göre öğrencilerin "dijital vatandaşlık" standartları şunlardır; Öğrenciler; teknolojiyle ilgili insani, kültürel ve toplumsal konuları anlar ve hukuki ve etik davranış gösterir. Bu açıdan bilgi ve teknolojinin güvenli, yasal ve sorumlu kullanımını savunur ve uygular. İş birliğini, öğrenmeyi ve üretkenliği destekleyecek şekilde teknolojinin kullanımına ilişkin olumlu tutum sergiler, yaşam boyu*



*öğrenme için kişisel sorumluluk gösterir ve dijital vatandaşlık için liderlik sergiler.* Dijital olarak kurulan iletişim boyutunda her bir işlem dijital veri olarak kayıt altına alınmaktadır. Bu da beraberinde bireylerin yaptığı her işlem için dijital ayak izlerini bırakmaları anlamına gelmektedir.



**Şekil 3.** Genel İnternet Kullanım Verileri

(Kaynak: <http://www.worldometers.info/> Erişim Tarihi: 16 Nisan 2018)

Sosyal medya toplumsal bir alışkanlık halini almıştır. Her yaşta dünya vatandaşının içinde yer aldığı sosyal medya; bireylerin ihtiyaç ve temel ilgi alanlarına göre kullanılmaktadır. Sanayi devrimi sonrası teknolojinin araçtan amaca dönüşmesinde büyük rol oynayan teknik, insan kontrolünde bu faaliyetini gerçekleştirmektedir. Ancak insan üretimi olan teknoloji her zaman olduğu gibi beraberinde bağımlılık sorunlarını da getirmektedir. Sosyal medyada; katılım, açıklık, karşılıklı konuşma, topluluk ve bağlantısallık özellikleri kullanımın artmasını sağlamaktadır. Bu noktada bağımlılık, iletişim çalışmalarında çoğunlukla kullanımlar ve doyumlar kuramıyla ilişkilendirilmektedir. Bireyin toplum içindeki huzursuzluğundan kaçışı medya kullanımıyla gerçekleşir. Bu noktada yeni medya olarak mobil telefonlar ve bu araçlarla kullanılan sosyal medya bireyin toplumdaki sıkıntılarından uzaklaşmasının en önemli yolu olmaktadır.

Uzay ayrıca bağımlılığın; ruhsal ve bedensel sağlıklarına, sosyal yaşamlarına zarar vermesine karşın, insanların belirli bir takıntılı durumu ya da engellenemeyen bir istek durumudur. Aşağıdakilerden sadece üçünün bile olması bağımlılık tanısını koymamız için yeterlidir. Bunlar; kullanım süresinin artışı, kullanımın kesilmesiyle yaşanan yoksunluk, kullanım sürelerini azaltmak için sürekli çaba sarf etmek, kullanımla birlikte toplumsal etkinliklerin azalması ve fiziksel sorunlara karşın kullanıma devam edilmesi durumlarıdır. Belirtilen altı durumu bağımlılık açısından değerlendirdiğimizde üç temel durum ortaya çıkmaktadır. Bunlar; engellenemeyen kullanım arzusu, kullanım sürelerinin artışı ve fiziksel ve psikolojik gereksinimlerdeki eksikliklerdir. Bağımlılık; bilişsel, duygusal ve davranışsal olarak sınıflandırılabilir. Ball-Rokeach bireyin medya bağımlılığıyla ilgili beş önemli niteliği belirtmektedir: Yapısal(siyasi, ekonomik, kültürel ve diğer sistemlerle bağlı olma durumu), içerik(sosyal çevrenin doğası), medya(iletilerin paylaşılması ve kalitesi), kişilerarası çevre(kişilerarası ilişkiler ağı) ve bireysel faktörler (bireysel hedef). Bu nitelikler bağlamında Ball-Rokeach medyaya bağımlılığın yüksek derecede olmasının beraberinde bireyin duygu ve düşüncelerinde değişimleri kolaylaştırdığını ifade etmektedir (Severen ve Tankard, 1994: 460-464).

Anlama, oryantasyon ve oyun süreçleri bireysel ve sosyal olarak değerlendirilerek; bağımlılık ilişkileri tipolojisi bireylerin medyayla geliştirdikleri iletişim sürecini açıklamak için kullanılmaktadır. Bireyin doğayla olan savaşında çevreyi anlama, algılama ve tanımlaması çok önemlidir. Birey; kendini anlama, kim olduğumuzu, nasıl büyüdüğümüzü ve değiştiğimizi bilmekle ilgili kişisel hedeflerimizi gerçekleştirmek için medya sisteminin kaynaklarına güvenmektedir. Bunu da gerçekleştirirken bireysel eylemler ile toplumsal etkileşim belirleyici olmaktadır. Bireysel oryantasyon eylem yönelimi, sosyal oryantasyon ise etkileşim yönelimi olarak açıklanmaktadır. Medya sisteminin bilgi kaynaklarına başvuran bireyler, sosyal yönelim için başkalarıyla etkileşime geçebilmektedir. Toplumsal ve gündelik sorunlardan kaçış için bireyler eğlenceye ya da oyuna kayabilmektedir. Medyanın estetik, eğlence ve rahatlama fonksiyonları bireyin bu sistemleri kullanmasını teşvik

Submit Date: 10.01.2019, Acceptance Date: 25.03.2019, DOI NO: 10.7456/10902100/007

138

**Research Article** - This article was checked by Turnitin

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication

etmektedir. Bireylerin toplumsal etkileşimlerini arttırabilmeki için izlemiş oldukları bir dizi hakkında bilgi sahibi olarak paylaşımlarda bulunabilmesi bu oyunun önemli özelliklerindedir. Bu noktada oynanan her bir oyun da kültürü temsil etmektedir.

**Tablo 3:** Bağımlılık İlişkileri Tipolojisi

BİREYSEL	SOSYAL
<b>ANLAMA</b>	
Kişisel gelişim ve kişinin kendini anlaması	Dünya ve toplum hakkında ve onu yorumlayabilmekle ilgili bilgi
<b>ORYANTASYON (YÖNELİM)</b>	
Ne alacağına, nasıl güyüneceğine ve nasıl zayıf kalacağına karar verme	Yeni ve zor durumlarla karşılaştığında nasıl davranılacağı üzerine ipuçları almak
<b>OYUN</b>	
Yalnız olduğunda rahatlama veya kendi kendine ne yapacağına karar verme	Bir sinemaya gitmek veya aile ya da arkadaşlarıyla müzik dinlemek

(Kaynak: DeFleur ve Ball-Rokeach, 1989)

Bağımlılık, genellikle bir maddeye fiziksel olarak bağlanmayı ifade etmek için kullanılmaktadır. Medya bağımlılığı olgusu; internetin ortaya çıkmasıyla birlikte çok kanallı iletişim platformlarının kullanımıyla güncellenmektedir. Sosyal medya ve internetin insanları yerellikten kurtarıp küreselliğe taşınması birçok yeniliği de beraberinde getirmiştir; birey ilgi alanındaki insanlara erişimde zorluk yaşarken sosyal medya sayesinde, ilgi alanına yönelik arkadaş gruplarıyla irtibata geçme şansını yakalamıştır. Uzmanlar, günümüzde teknolojinin gelişmesiyle yeni bağımlılık türlerinin ortaya çıktığını ve sosyal medya bağımlılığının da bunlardan biri olduğunu belirtmektedir. 12-18 yaş aralığındaki bireylerde görülme riskinin en fazla olduğu bu bağımlılık türünde erkeklerin kızlara göre 2-3 kat daha fazla bağımlılık davranışı gösterdiği belirtilmektedir.

1995 yılında internet bağımlılığı hastalığı Ivan Goldberg tarafından *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*'ın madde bağımlılığından türetilerek internet bağımlılığı adını almıştır. İnternet bağımlılığı davranışsal bir bağımlılık olarak belirginlik, ruh hali değiştirme, uzaklaşma, çelişme nüksetme unsurlarını içine almaktadır. Bu bağımlılık iletişim pratiklerinin internet üzerinden yapılmasıyla tetiklenmektedir. İnternet bağımlılığından dolayı Griffith ve Young gibi araştırmacılar iş, aile, okul ve arkadaş çevreleriyle sorunların ortaya çıktığını vurgulamıştır. . Aşırılık internet bağımlılığının sınıflandırılmasında en önemli belirleyici göstergedir. Bu noktada internet bağımlılığı; kişinin internet kullanımında kendini kontrol edememesi ve bunun sonucunda da psikolojik, sosyal ve akademik yaşamında sorunlar yaşamasıdır. Medyanın yaratmış olduğu hayal dünyasına duyulan bağlılık uzun zamanlardan beri var olmuştur. Bu noktada yeni medya ve eski medya kıyaslaması yapıldığında yeni medyanın insanı daha fazla ve daha uzun süreli bağladığını ve daha fazla içine çektiği görülmektedir. Televizyona bağımlı bir kişinin dizileri izlerken verilen reklam arasında gerçeklik boyutuna dönmesi ve bir hafta beklemesi gerekirken internetten dizi izleyen bir kişinin bir ya da iki günde ara vermeden dizi izlemesi mümkün olmaktadır. Bu açıdan bakıldığında eski medyanın uyuşturma süresinin sınırlı ve dozunun daha hafif olduğunu yeni medyanın uyuşturma dozunun ve gerçeklikten koparma potansiyelin ise daha yüksek olduğunu söylemek mümkündür (Övür, 2017: 34).

İnternet bağımlısı dijital göçmen ve dijital yerliler; genel olarak internete karşı yoğun bir ilgi, internetsiz ortamlarda kaygılı duruş, sorumluluklardan uzaklaşma, kullanım süresini aşma gibi özellikler sergileyebilirler. Yalnızlıktan kaçış aracı olarak internet zamanla bağlılığa ve sonrasında bağımlılığa doğru bir sürece doğru ilerlemektedir. Bağımlılık belirtileri için yapılan birçok araştırmada ortaya çıkan en belirgin özellikler; *sınır getirememe, zarara rağmen kullanım, kullanım dışı zamanlarda kaygılı olma ve şiddetli tepkiler gösterme* durumlarıdır. Bu noktada hastalık olgusu; organizmada birtakım değişikliklerin ortaya çıkmasıyla sağlığın bozulması durumu, rahatsızlıktır. Bu

uzantıda dijital hastalık ise; dijital ortam kullanımını sonucunda; organizmada birtakım değişikliklerin ortaya çıkmasıyla sağlığın bozulması durumudur.

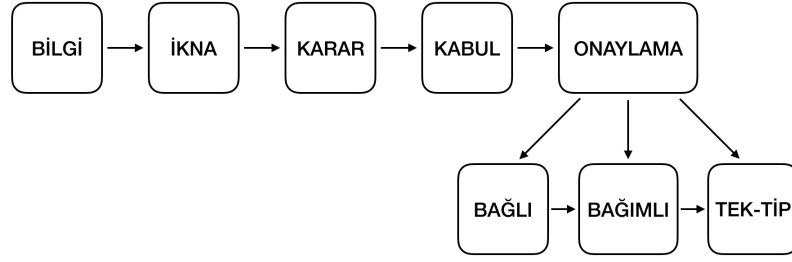
Dijital hastalıkları birtakım örnekler verilebilmektedir. Nomofobi ve Netlessfobi isimleri verilen bu dijital hastalıklar insanların ruhsal sağlığını hedef alarak verdiği rahatsızlıklarla endişe verici boyutlara ulaşmıştır. Nomofobi, akıllı telefonların gelişerek internetle bütünleşmesi sonucunda ortaya çıkan cep telefonundan uzak kalmaya dair duyulan endişedir. Netlessfobi de internetsiz kalmaya dair duyulan korkudur. Bu iki rahatsızlık bireylerin sağlık profillerini önemli bir şekilde tehdit etmekte ve bireylerde ruhsal çöküş boyutunda travmatik tepkilere neden olmaktadır. Bu kapsamda birçok ülkede rehabilitasyon merkezlerinin kurulması sonucu ortaya çıkmıştır. Bu merkezler bireyleri internet ve cep telefonunun olumsuz etkilerine karşı korumayı ve tedavi etmeyi amaçlamaktadır. Bakıldığında insan üretimi olan teknolojinin insanı makinesel bir köle biçimine sokarak tedavi edilmeye muhtaç hale getirdiği görülmektedir. Teknik, insanların ruh sağlıklarının bozulması sonucunda birtakım önlemler alıyor gibi görünse de nomofobi ve netlessfobi benzeri rahatsızlıklardan şikayetçi olanların sayısı her seferinde artmaktadır. Wifi bağımlılığı, internetin bulunmadığı bir ortamda bireyin kendini gergin hissetmesidir. Bu noktada en belirgin bağımlılık göstergesi kişinin kendini gergin ruh hali içinde hissetmesidir. Bununla birlikte cihazlar bireylerin sağlığını yadıkları elektromanyetik dalgalarda bozarak kalp ritim bozukluğu, odaklanamama, dikkat eksikliği, migren, uykusuzluk gibi sorunları da ortaya çıkarmaktadır. Nomofobi, stres ve panik duygularıyla pekişerek çevredeki olayları algılamama, devamlı mobil cihazı kontrol etme hissene kapılma gibi durumlarda gerçekleşiyorsa hasta birinci evrede bulunmaktadır. Akıllı mobil cihazlar kullanımının artmasıyla beyne mutluluk hissi salgılanmaya başlamıştır. Bilim insanları bu durumu mobil cihazlar ve dopamin salgılayan mutluluk hormonlarıyla ilişkilendirmişlerdir. Kişiye mutluluk hissini yaşayan hormonlar cihazdan bildirim geldiğinde salgılanıyorsa bu durum bağımlılık evresinin arttığını göstermektedir. Beyinsel düzensizlik olarak da geçen bu durumdan ya da bu durumun gösterdiği belirtilerden arınmak için kullanıcıların akıllı mobil cihazlarda ne kadar vakit geçirdiklerini bilmesi ve bilinçli kullanım için kendilerini kontrol altına almaları gerektiği söylenmektedir. Nomofobi mağduru olan bireyler telefonlarıyla uyuyor ve uyanır uzanmaz 15 dakika boyunca telefonlarını kontrol ediyor. Bu durumun sonucunda bireyler 12 ayın bir ayını mobil telefonlarında geçiriyor.

Kendimize aşağıdaki soruları sormalıyız. Bu sorularda belirtilen eylemlerin en az yarısını gerçekleştiriyorsak artık bağımlı hale gelmiş olabiliriz:

- *Gündelik işlerinizi çoğunlukla internette halletmeye çalışıyorsanız,*
- *hobilerinizden iyice uzaklaştıysanız,*
- *elinizden cep telefonunu düşüremiyorsanız,*
- *yedek şarjlar taşıyorsanız,*
- *sabah kalkar kalkmaz ilk iş olarak telefonunuza bakıyorsanız,*
- *habersiz kalma korkunuz arttıysa,*
- *işinizle ve/veya evinizle ilgili görev ve sorumluluklarınızı ihmal etmeye başladıysanız,*
- *sosyal medyada vakit geçirmekten ötürü uykusuz kalıyorsanız,*
- *arkadaşlarınızdan uzaklaştığınızı düşünüyorsanız.*

"Teknoloji Bağımlılık Süreci" bu bilgiler doğrultusunda Everett'in "Yeniliklerin Yayılması" sürecine eklemeler yapılarak yenilenmektedir. Bir şey elde etmenin bilgisi olan tekniğin toplumsallaşmasıyla sunulan sosyoloji sonucunda bilginin, yeniliklerin yayılması kuramındaki süreçleri yerine getirmesi gerekmektedir. Konu o denli popülerleşmiştir ki bununla ilgili "Moment" adı verilen uygulamayla insanlar kendi kullanımlarını gözlem yapabilir hale gelmiştir. Moment uygulamasıyla telefonda müzik dinleme ve konuşma dışındaki bütün eylemler kontrol edilerek kullanıcılar izlenmektedir. Burada telefonu kullanım süresi ve telefonla temas sayısı önem taşımaktadır. Onaylama derecesinde bağılı, bağımlı ve tek-tip olma durumlarını, kullanma süreleri belirlemektedir. 24 saat üzerinden ortalama 8

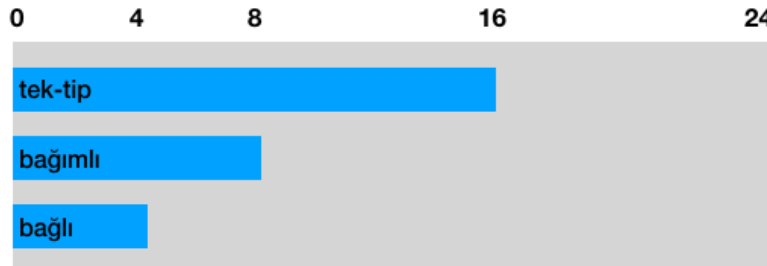
saatlik uyku süresini çıkararak bu işlem yapılmaktadır. Geriye sadece 16 saat kalmakta ve bu süre içinde teknoloji kullanımı sınıflandırılmaktadır.



Şekil 4. Teknoloji Bağımlılık Süreci

Çağdaş kitle tüketimi, tek tek uygulamaların bir bütünüdür; her tüketici, kitle insanının üretiminde çalışan ücretsiz ev işçisidir. Bireyler, boş zaman ürünlerini en yüksek düzeyde tüketmektedir. Boş zaman'ın televizyon tarafından sömürgeleştirilmesi, boş zamanın metaya dönüştüğü ve zorunluluk alanının kontrolündeki güçler tarafından yeniden el konulduğu tarihsel sürecin bir başka tezahürü olarak görülebilir. İnsanların büyük çoğunluğu için boş zaman; Marks'ın vurguladığı "bireyin tam gelişimi için gerekli daha yüksek etkinlikler" yerine televizyona ayrılan zaman haline gelmiştir. (Şahin ve Robinson: 1980, 94). Birey, eğlence görünümü altında oyalanıp kişiliksizleştirilir, insana özgü güçlerinden yoksun bırakılır. Birey, dünyanın içinde değil, dünyanın dışında kayıtsız, edilgen tüketicileridir. Birey için dünya imgelerle yaşanmaktadır (Yengin, 2015: 211-257). Gerçek olayların yeniden üretimiyle gerçeklik ve gerçekliğin imgesi arasındaki ayırım ortadan kalkmış olur. Medyada yer alan bilginin, eğlencenin ve eğitim malzemesinin asıl amacı izleyicinin dikkatini reklamı yapılan ürünlere ve hizmetlere çekmektir. Boş zamanlarında kendi kişisel ilgi ve çıkarları peşinde koşan insanlar hiçbir toplumsal ve siyasal etkinlikte bulunamaz. Smythe'e göre, kitle medyası tekelleri tarafından geliştirildi. Amaç, insanlara tüketimi öğretmek, oy ve vergilerle sistemi desteklemeyi sağlamak, kamuoyu oluşturmak ve kar etmektir (Yaylagül, 2010: 164).

Teknoloji, insanların bireysel olarak boş zamana erişimini dönüştürmüş ve boş zaman davranışlarıyla deneyimlerini değiştirmiştir. Bir yanda bilgisayarlar, akıllı telefonlar ve tabletler diğer teknolojik aygıtlarla birlikte boş zaman ortamının mükemmel birer ekranı haline gelmiştir (Blanco, 2014: 191-193). Özetle dijital boş zaman; bireyin günlük aktivitelerini dijital ortamla gerçekleştirmesidir. Yeni medyanın dijital özelliğiyle beraber bireyler tarafından sürekli kullanılmakta ve birey çevrimiçi yaşayabilmektedir. Fiziksel ve dijital kimlik bu noktada beraber işleyebilmektedir. Fakat, Bauman'ın akışkan mekan ve zaman olgusu bireyleri kontrol altında tutmaktadır. Dolayısıyla birey elde ettiği dijital kimliğini daha çok sahiplenmektedir. Bu sahiplenme neticesinde bireyin boş zaman aktiviteleri dönüşmekte ve alışkanlıklar güncellenmektedir. Kitle televizyonculuğunda amaç tüketiciyi bir şekilde yakalayıp zaman trenine bindirmek ve orada mümkün olduğu kadar tutmaktır. Yeni yayın sistemlerinde, bu arada dijital platformlarda (ya da "çevrimiçi video akış" platformlarında) ve tabii Netflix'te ise amaç tüketiciyi cazip davetlerle yakalayıp mümkünse hiç bırakmamaktır (Şahin, 2019).



Şekil 5. Teknoloji Kullanım Süreleri

Bu noktada “*Teknoloji Bağımlılık Süreci*”nde onaylama basamağında yer alan bağlı-bağımlı-tektip durumları kullanım sürelerine göre sınıflandırılabilir. Şekil 5’te belirtildiği üzere 4 saate kadar dijital teknoloji kullanımı bağlı, 4-8 saat arası kullanım bağımlı, 8-16 saat arası kullanım tek tip olarak değerlendirilmektedir. Bireyin teknolojiye bağlı ya da bağımlı olma durumları kullanım süreleri üzerinden sınıflandırılmaktadır.

Dijital bağlı olma durumu; bireyin gündelik ihtiyaçları doğrultusunda teknoloji kullanımınıdır. Etkileşimin artmasıyla birlikte teknolojik gelişmeler, aldatıcı bir fantazyaya olarak karşımıza çıkmakta ve tamamıyla gözlerimizi kamaştırmaktadır. Medyanın dijital dönüşümüyle birlikte pasif kullanıcı durumu yeni medyanın etkileşim özelliğiyle aktif kullanıcı durumuna evrilmektedir. Debord’un belirttiği gibi “*gösteri, uykunun bekçisidir*” cümlesi şu an bulunduğumuz durumu en açık haliyle gözler önüne sermektedir. Gösteri; görünür olayların farklarını birleştirerek anlamlandırır. Teknoloji tabanlı yeni medya bizleri hem kontrol etmekte hem de yönlendirmektedir. Postman da Debord gibi; iletişim araçlarıyla birlikte kullanılan görselliğin her şeyi sıradanlaştırdığı görüşünü savunmaktadır. Bu noktada gösteri bombardımanında dijital ortamlarda bireyin tüketimini ve üretimini gerçekleştirme zorunluluk arz etmektedir. Dolayısıyla gündelik aktivite ve gereksinimler dijital aktarılmış olan dünyanın kullanılmasını zorunlu kılmaktadır. Bundan dolayı birey dijital teknolojiyi kullanmakta ve “*dijital bağlı*” olarak sınıflandırılmaktadır.

Dijital bağımlı olma durumu ise kimyasal olmayan bir bağımlılıktır ve eksik hissetme duygusuyla birlikte ortaya çıkan davranışsal teknoloji bağımlılığıdır. Bağımlı nesil; İnternet dışında sosyal bir yaşamı olmayan, mobil cihazlardan uzak kaldığında kendisini yalnız, başkalaşmış veya asosyal hisseden, telefonda oluşan ya da gelişen her türlü uygulamayı yakından takibe alan ve oluşan her türlü mobil yenilikten haberdar olmak isteyen, arkadaşlarıyla sosyal medya üzerinden görüşme sağlayan ve kendisine sosyal medyada yeni bir kimlik oluşturan kimselerdir. Gündelik hayatta sıkça sosyal medya uygulamalarına giriş çıkış yapan, bu uygulamaları aktif tutan, sanal gerçeklik içerisinde gündelik yaşamın gerçekliğinden kopan ve toplum tarafından kendisini dışlanmış hisseden bu insanlar mobil cihazlar aracılığıyla eksik yönlerini doldurmakta ve doyuma ulaşmaktadırlar. Mobil cihazların büyümesine kapılan bu kimseler emek veya sorumluluk olmadan, göz teması kurmadan oluşturdukları ilişkilerde ve sosyal yaşamda utangaç olsalar da mobil ortamda kendilerini ifade etme rahatlığı içerisinde yaşamaktadırlar. Kendilerine oluşturdukları yeni kimliklerle kim olmak isterlerse o olup kendilerine istedikleri statüyü verebilme rahatlığını da yine mobil cihazlarla yaşayabilmektedirler.

## SONUÇ

Bireyler toplum içinde yüz yüze iletişimlerinin devamını sosyal medya üzerinden gerçekleştirmektedir. Bu durumu geleneksel ve yeni medyada varolan bütünleşik iletişim sürecinin basit bir göstergesidir. İletişim kurma talebi, gelenekselde olduğu gibi dijitalde de anlık olarak mekandan muaf bir şekilde gerçekleşir. Kevin Kelly; teoride imkansız sayılan herşeyin internete bağlanıldığı takdirde mümkün olduğunu vurgulamıştır. Küresel bir tek makine olduğunu ve her şeyin bu makineye aktarılmasının ardından paylaşıldığını ifade etmiştir. Günde 100 milyar tıklama yapılır, ağlar arası 55 trilyon bağlantı vardır. Ayrıca bu makine, küresel sistem elektriğinin %5’ini kullanmaktadır. 2040 yılında makinenin toplam işlem kapasitesi, bütün insanlığın işlem kapasitesini geçecektir. Tekno iyimserlerden Clay Shirky daha fazla bilginin kendiliğinden daha fazla kolektif eylemlere dönüşeceğini ön görmektedir. İyimserlere göre demokrasi sosyal medyayla birlikte kendiliğinden gelecektir. Evgeny Morozov tekno kötümser olarak facebook ve twitter gibi sosyal ağların eğlence olarak kullanıldığı ve siyasal örgütlenmeden çok gündelik paylaşımları temellendirerek devletin güvenlik aygıtlarının kişileri izleme olanağını artırdığını ifade eder. Morozov, İnternet Aldatmacası adlı çalışmasında yeni teknolojinin kullanıcılara iletişim süreci üzerinde daha çok kontrol sağladığını belirtir. Sözle başlayan iletişim süreci yerini günümüzde dijital sistemlere bırakmaktadır. Bilişim çağıyla beraber teknolojik gelişmeler yaşayan iletişim ortamı, geleneksel ortamın bir uzantısı halini almıştır.

Teknoloji tarihe yön vererek tarihi belirlemektedir. Innis'in "iletişim araçlarına sahip olanlar dünyaya hükmeder" görüşü günümüz ortamında belirgin duruma gelmiştir. Küresel kültür oluşumunda teknolojinin temellendirdiği iletişim ortamları dijital dönüşümle beraber bireylerin sistem tarafından kontrolünü kolaylaştırmaktadır. Bireylerin sayılarla kodlanarak sanal ortamda kendilerini temsil etmeleri sonucunda yeni medyayı kullanmak zorunlu olmaktadır. "Yeni medyayı kullanmayana, öğrenmeye bu alanda yer yok!" mantığı bireylere zorla verilmektedir. Bilgiyi yönlendirmiş olan sistemler ; çalışma, dil ve iktidar dolayımında oluşmaktadır. Habermas bu söyleminde bilgiye sahip insanların toplumu yöneteceğini savunmaktadır. Bilim ve teknik artık en önemli güç haline gelmiştir. Küresel sistem sayesinde yeni bilgiler desteklenmekte ve üretilerek yönlendirilmektedirler. Bu varsayım bilginin birileri tarafından hazırlanarak ideolojik şekilde aktarılmasını ciddi derecede tehlikeye sokmaktadır. Bilgi ideolojik bir alt yapıyla bireylere sunulmaktadır ve bu durum bireyleri bilgilendirmekten ziyade yönlendirmek için kullanılmaktadır. Bireyler yeni medyayı severek kullanmakta, her türlü aktiviteye gönüllü dahil olmaktadır. Bu ortamda birey diğerlerinin yaptıklarını kopyalamakta ve suradanlaşmaktadır. Tek tip toplum yaklaşımı Marcuse'un vurguladığı gibi yeni medyayla gerçekleşmektedir. Neye inanılacağı yeni medyayı yönetenler tarafından seçilerek sunulmaktadır. Birey kendi kararlarıyla değil, küresel sistemin kararlarıyla şekil almaktadır. . Foucault'nun "Hapishanenin Doğuşu" çalışmasındaki yaklaşımda hapishanede bulunan herkes kontrol edilmekte ve gözetlenmektedir. Ancak gözetleyen ve kontrol eden, birey tarafından kesinlikle görülememektedir. Bireyler; dijital kimlikleriyle kendi temsil ettiği sanal dünyada kolaylıkla görünmekte ve gözetlenmektedir. Birey içinde yaşadığı durumun farkında değildir ve bu bağlamda birey aslında tam olarak şeffaf bir hapishanede yaşamaktadır.

Yıllar geçtikçe iletişimi kusa süreye indirmeyi amaçlayan insan önce konvansiyonel medyayı oluşturmuş ve ardından internetin yardımıyla yeni medya teknolojilerine yönelmiştir. Tüm bunlardaki amaç iletişim sürecinin başarılı bir şekilde tamamlanmasını sağlamaktadır. Bu kapsamda bireyler için her şeyin metinlerden ibaret olduğu anlaşılmaktadır. Bu metinler iletişim sürecinde hedefe gönderilmektedir ve bu gönderme sürecinde kanal ya da ortam önemli konulardadır. Huizinga, oyunu "bilinçli bir şekilde çalışma serbestliği dışarıda devam ederken, alışılmış hayat yani var olan yaşam olduğu gibi devam ederken, gerçek olmayan fakat aynı zamanda oyuncularını ölesiye baştan aşağı içine çekmeyi başaran, sürükleyici bir şey" olarak tanımlamaktadır (Huizinga, 1950: 13). Jesper Juul ise oyunu "kurallardan oluşan değişken ve sayısal sonuçları olan, farklı sonuçların farklı değerlerle görevlendirildiği, oyuncunun sonucu etkilemek için efor sarf ettiği, duygusal bağlamda sonuca odaklı olarak düştüğü devredilebilir aktivite" olarak tanımlamaktadır (2005: 36). Oyun, isteyerek ve kurallı şekillerde bir zaman ve uzam içinde yapılan faaliyetlerdir. Bu bağlamda oyun; önceden belirlenen sınırlarla giriş-çıkış ve kurallara sahip gerçek olmayan anlamlarını taşımaktadır. Her bir teknikle bireyin oyuncakları yenilenmiş ve bunlarla oynama sürecinde birey biçimlenmiştir. Sonuç olarak yaşam denen oyunun sürekli bireyler tarafından oynanma durumu teknolojinin ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır. Bu açıdan bakıldığında internetin gelişimi, teknolojik determinizm yaklaşımı bağlamında akıllı veriyle "Anlamsal Web"e girişi ifade etmektedir (Yengin, 2017b). Düşünebilen ve kişiselleşen semantik verilerle birlikte yakın bir gelecekte birçok şeyi düşünmemize gerek kalmayacaktır.

#### **KAYNAKÇA**

- Alemdar, K. & Erdoğan, İ. (1998). *Başlangıcından Günümüze İletişim Kuram ve Araştırmaları*. Ankara: MY Yayınları.
- Baldini, M. (2000). *İletişim Tarihi (Çev: Gül Batuş)*. İstanbul: Avcıol Basım Yayım.
- Barbier, F. & Lavenir, C. (2001). *Diderot'dan İnternete Medya Tarihi. (Çev: Kerem Eksen)*. İstanbul: Okyanus Yayın.
- Basalla, G. (2013). *Teknolojinin evrimi. (C. Soydemir, Çev.)*. Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Blanco, A. (2014). *Dijital Çağda Boş Zamanın Dönüşümü. (Sosyal Medyada Devrim Kitabında Bölüm, (Ed.) Barış Çoban)*. İstanbul: Su Yayınları, 185-199.
- Chayko, M. (2018). *Süperbağ(lantı)lı: İnternet, Dijital Medya & Tekno-Sosyal Hayat, (Çev: Bayındır, B. Yengin, D. ve Bayrak, T.)*, İstanbul: Der Yayınları.

- DeFluer, M. L ve Ball-Rokeach, S. (1989). *Theories of Mass Communication*. Pearson.
- Huizinga, J. (1995). *Homo Ludens Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*, (Çev: Mehmet Ali Kılıçbay). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Innis, H. (2006). *İmparatorluk ve İletişim Araçları*. Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Lazzarato, M. (2016). *Göstergeler ve Makineler*, (Çev: Ferda Nur Demirci). İstanbul: Otonom Yayıncılık.
- Lazzarato, M. (2016). *Göstergeler ve Makineler*, (Çev: Ferda Nur Demirci). İstanbul: Otonom Yayıncılık.
- McLuhan, M. (2001). *Global Köy*. (Çev: Bahar Öcal Düzgören) İstanbul: Scala Yayıncılık.
- Mosco, V. ve Fuchs, C. (2014). *Marx Geri Döndü: Medya, Meta ve Sermaye Birikimi*, (Çev: Funda Başaran). Ankara: NotaBene Yayınları.
- Odyakmaz, A. ve Nevzad, N.O. Acar, (2008), *İletişim Sözlüğü, Birinci Basım*, İstanbul: Babil Yayınları.
- Ong, W. (1995). *Sözlü ve Yazılı Kültür* (Çev: Sema Postacıoğlu Banon). İstanbul: Metis Yayıncılık.
- Övür, A. (2017). *Diseases and The Possible Effects that The New Media Brought into The Digitalizing World. Communication and Technology Congress 2017, İstanbul, 22-23 Kasım 2017, İstanbul Aydın Üniversitesi, CTC Conference Proceedings Book, ISSN: 978-88-87729-44-3, (<http://www.edlearning.it/ebook/AY11.pdf>) (Conference Proceedings Citation Index- Social Science & Humanities) 20-36.*
- Postman, N. (2004). *Yeni Dünya Düzeni: Teknopoli* (Çev: Mustafa Emre Yılmaz). İstanbul: Gelenek Yayıncılık.
- Rogers, E. M. (1995). *Diffusion of innovations. (4th ed.)*. New York: Free Press.
- Severin, W. ve Tankard, J. (1994). *İletişim Kuramları: Kökenleri, Yöntemleri ve Kitle İletişim Araçlarında Kullanımları*, (Çev: Ali Atıf Bir ve Serdar Sever). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Şahin, H. (2019). *Zaman ve Roman*. <https://www.netizenlist.com/category/kose-yazilari/haluk-sahin/> Erişim tarihi 10.01.2019.
- Şahin, H. ve Robinson, J.P. (1980). *Beyond The Realm of Necessity: Television and The Colonization of Leisure. Media, Culture and Society*, 3, 85-95.
- Uzbay, T. (2009). *Madde Bağımlılığının Tarihçesi, Tanımı, Genel Bilgiler ve Bağımlılık Yapan Maddeler*. *Meslek İçi Sürekli Eğitim Dergisi*, 21, 5-15.
- Yaylagül, L. (2010). *Kitle İletişim Kuramları: Egemen ve Eleştirel Yaklaşımlar*. Ankara: Dipnot Yayınları.
- Yengin, D. (2014). *Yeni Medya ve Dokunmatik Toplum*. İstanbul: Derin Yayınları, 2014.
- Yengin, D. (2015). *Yeni Medya ve Dokunmatik Toplum*. İstanbul: Derin Yayınları.
- Yengin, D. (2017a). *İletişim Çalışmalarında Araştırma Yöntemleri ve Uygulamaları*. İstanbul: Derin Yayınları.
- Yengin, D. (2017b). "Virtual Reality as Technology". *Communication and Technology Congress. İstanbul Aydın Üniversitesi, 22-23 Kasım 2017, CTC2017, İstanbul, 57-68.* <http://www.worldometers.info/> Genel İnternet Kullanım Verileri, Erişim Tarihi: 16 Nisan 2018