



ISophos: Uluslararası Bilişim, Teknoloji ve Felsefe Dergisi

ISophos: International Journal of Information, Technology and Philosophy

ISOPHOS • Yıl/Year: 2 • Sayı/Num: 2 • Bahar/Spring 2019

ISSN: 2651-463X

Teknolojik Zehirlenme, Semptomları ve Teknolojik Düzen

Zeyneb Uylaş Aksu

Üsküdar Üniversitesi

zeyneb.uylasaksu@uskudar.edu.tr

Şevki Işıklı

Marmara Üniversitesi

sevki.isikli@marmara.edu.tr

Özet

Modern insan, 20. yüzyılın ortalarına kadar teknolojinin hastalıklara bir çare ve pan-zehir olarak faydasına yoğunlaştığından bir zehir olarak zararını büyük oranda gözden kaçırdı. İlginç biçimde 21. yüzyıl teknolojisinin sağladığı kolaylıklar ve insanlık adına elde ettiği başarılarla, bu metinde “yan etki” diye adlandırılan çeşitli sorunlar eşlik eder. Teknolojinin yıkıcı etkilerine dair ilk eleştiriler, varoluşçu filozof Martin Heidegger tarafından yapıldı. Heidegger’in eleştirilerinde teknoloji genelde varlığı, özde ise insanları otantik özcülerden uzaklaştırmak, nesneleştirmek ve araçsallaştırmaktan, 20. yüzyılda yaşanan küresel sorunlardan sorumlu tutuldu. Teknolojiye yönelik analiz ve eleştirilerin dozu Heidegger’den sonra makineleşme, teknolojikleşme, sanallaşma, simülasyon, küreselleşme, distopya vb. kategoriler üzerinden her geçen gün arttı. Günümüzde bu analiz ve eleştiri girişimi çok boyutlu olarak sürmektedir. Etkili eleştirel analizlerden biri de John Naisbitt tarafından “zehirlenme” kategorisinde sunuldu. Naisbitt teknolojinin, yoğun olduğu bölgelerde bir tür toksiklenmeye (zehirlenmeye) yol açtığını ileri sürdü; “teknolojik olarak zehirlenmiş bölgeler”in altı temel semptomunu tespit etti: Dinden beslenmeye kadar her şeyde hız tutkusu, teknolojiye tapınma, gerçek ile sahte arasındaki ayrımı bulanıklaşması, şiddeti normal karşılamak, teknolojiyi oyuncak gibi sevmek, hayatı hem mesafeli hem de çılgınca yaşamak. Bu makalede teknolojik zehirlenme tezi ve semptomları literatür taramasına dayalı analitik bir yöntemle analiz edildi. Sonuç olarak teknoloji, eski dertlere deva olan popüler bir ilaçtır fakat her acil ve etkili ilaç gibi yan etkilerinden arındırılması mümkün değildir. Teknolojik zehirlenme, dijital ve tekno-kültürün yayılmasına eşlik eden en bariz yan etkidir. Bu yüzden “insandan kullanıcıya, aletten cihaza doğru” yönelen bu bilişim devrimi sürecinde, “saf bir fayda olarak teknoloji” veya “zararlı bir ek olarak teknoloji” yaklaşımlarının her ikisi de indirgemeci yaklaşımlardır ve teknolojik zehirlenme olgusunu açıklamakta yetersizdir. Bunun yerine, “insanla karşılıklı etkileşime giren ontolojik entiteler olarak teknoloji tasarımı”nın açıklama gücüne dayanan, teknolojiyi yan etkileriyle birlikte ele alan bütüncül bir yaklaşımın avantajları üzerinde durulmalıdır.

Anahtar Sözcükler: *Teknolojik Zehirlenme, Teknolojinin Yan Etkileri, İnsan-Teknoloji Etkileşimi, Teknoloji Felsefesi.*

Technologically Intoxication and Its Symptoms, and Technological Order

Abstract

Until the mid-twentieth century, modern human greatly overlooked to technology's damage as a poison because of focusing on its benefits as a remedy and an antidote to diseases. Interestingly, the 21st century technology and the achievements of humanity are accompanied by various problems called "side effects" in that text. The first criticisms of the destructive effects of technology were made by the existential philosopher Martin Heidegger. In Heidegger criticism, technology was held responsible for alienating human from authentic essence, for objectification and instrumentalization, and for the global problems experienced in 20th century. After Heidegger, analysis of technology and the dose of criticism have increased every day to mechanization, technologicalization, virtualization, simulation, globalization, dystopia and over the categories. Today, this analysis and criticism continues in a multi-dimensional manner. One of the effective critical analyses was presented in "poison" categories by John Naisbitt. Naisbitt suggested that it caused some kind of toxicity in areas of high technology. He identified six basic symptoms of technologically poisoned areas: Speed passion in everything from religion to feeding, worship of technology, blurring the distinction between real and fake, normalizing violence, loving technology like toys, living life both distant and frantic... In this article, the technologically intoxication thesis was analysed with an analytical method based on literature review. As a result, technology is a popular pharmakon that is devastated to old problems, but it is not possible to remove any side effects such as emergency and effective drugs. Technologically intoxication is the most obvious side effect associated with the diffusion of digital and techno-culture. Therefore, in this informatics revolution, which is directed to "from human to user, from tool to device", both of approaches "technology as a pure benefit" or "technology as a detrimental addition" are reductive approaches and are insufficient to explain the phenomenon of technologically intoxication. Instead, the advantages of a holistic approach that is based on the power of explanation of "technology design as ontological entities interacting with human beings" and that deals with technology with side effects should be emphasized.

Keywords: *Technologically Intoxication, Side effects of Technology, Philosophy of Technology, Human-Technology Interaction.*

1. Giriş: Saf Fayda Olarak Teknoloji Yaklaşımı

Toplumlar, teknolojinin indirgenemez bir statü kazandığı 21. yüzyılda teknolojik düzenin nimet ve nikmetlerinden eşzamanlı olarak etkilenirler; teknolojin etkileri de yan etkileri de kullanım anında edimselleşir. Teknolojik etkiyi dört bir yanda; mesafelerin kısalmasında, hastalıkların teşhis ve tedavisinde, dil ve bilim öğretiminde, uzayın, genlerin ve atomların derinliklerinde, ilişkilerde, gündelik yaşamda, toplumsal yapılarıdaki değişimde buluyoruz. Teknoloji, tüm bu alanlardaki keşifler ve yanıtlar olarak, ekranlara sahip cihazlarda insan-teknoloji etkileşiminin çıktıları olarak deneyimlenmektedir.

Günümüzde teknoloji, iş görmeye yarayan, emek ve zamandan tasarruf sağlayan alet edevatlardan kesin olarak farklılaşmıştır. Alet edevatların albenisi, saf emek katkısı ve güç artırımıydı. Bu gücü kıyaslanamaz biçimde artıran makine-cihaz teknolojisi ise “iş gücü ile enerji ve zaman arasındaki bir bağıntı” olmaktan çok daha fazla şey ifade ediyor. İş gücü-enerji bağıntısına dayanan teknoloji tanımı, uzun zamandan beri işe yaramamaktadır. Üzerinde basit ya da karmaşık bir algoritma barındıran elektronik cihazlar artık sadece insanın elindeki pasif bir manivela, nesne veya araç değildir. Aletin yerini cihaza, tekniğin yerini teknolojiye bıraktığı **teknolojikleşme** sürecinde insan da yerini “kullanıcı”ya bırakır. Tekno-kültürel insan, aynı zamanda teknolojik insandır ki buna artık insan ya da birey değil, “kullanıcı” denir (Işıklı ve Küçükvardar 2017a, s. 29, 291). Tekno-kültür ve dijital kültürde yaşam dahil her şey teknolojiye bağımlı ya da bağlantılıdır. Teknolojikleşme ve dijitalleşme trendinde teknoloji ile “insan” arasında negatif, teknoloji ile “kullanıcı” arasında ise pozitif trenddeki korelasyon egemenliğini sürdürür. İleri teknoloji, insanı işleve indirgeyip geleneksel ve modern değerleri zayıflatırken “kullanıcı”yı pratik ve teorik açıdan daha değerli görür. Tartışma, kullanıcı seviyesinde kaldığı müddetçe teknik ve pratik boyutta sürdürülür.

Teknoloji, yaşamı kuşatıp içine nüfuz eder; insan yaşamının temellerinde kendine sanal ya da yapay fakat daimî bir statü kazanır. Teknolojik ıvır zıvırlar, yine teknolojinin yarattığı sanal ve sahte ihtiyaçlara dayanarak kendilerini “keyfi istek” kipinden sıyrıp kurtararak “asli ihtiyaç” kipine kayar. İhtiyaç sözcüğündeki kip kayması, doğal yaşamda lüks olan teknolojiyi, gerçekte zorunlu olmadığı halde, kültürel yaşamda kaçınılmaz hale getirir. Teknoloji paradoksu bu kez de doğal yaşamın içindeki yapay destek olarak kendi mevcudiyetini tartışmalı hale getirir. Teknolojinin kullanıcı üzerindeki olumsuz etkilerinin tarihsel bağlamı, bu dönüştürme ve eklemelenmesine tesadüf eder. Cihazlar, birer alet olmaktan ziyade birer imkandır; kullanıcıyla bütünleşerek, kullanıcıya eklemelenerek kullanıcısının ontolojik koşullarını genişletirler. Alet edevat yapma tekniğinden makine-cihaz üretme teknolojisine geçişin son

dönemlerinde ortaya çıkmasına rağmen dijital cihazlar, görece kısa süre içinde insan bedenine ve zihnine eklemelenmeyi başardılar. Günümüzün dijital teknolojileri, etkileşimli internet, nesnelerin interneti ve akıllı teknolojiler, tekniğin ortaya çıkışındaki iş ve işlevsellik, emek ve bedenin ötesine geçer; bedenin ve organizmanın içine işler veya organizmanın arzu ve duygularını tatmin etmeyi amaçlar. Dijital teknolojiler; ihtiyaç, arzu, nesne ve durumların yerini tutan, onları telafi eden hatta onların yerine ikame olan bir niteliğe gittikçe daha çok sahip olurlar.

Teknik ve teknolojiye yönelik eleştirel yaklaşımın sonunda **teknofobi**, teknoloji bağımlılığı, distopik gelecek tasarımı, epistemolojik dönüş, ontolojik kopuş, teknolojik determinizm, tekno-severlik, tekno-dil, teknolojik zehirlenme ve teknolojik tekillik gibi yeni olguları tasvir eden geniş bir teknoloji terminolojisi oluşmuş durumdadır. Başlangıçta bir alet edevat olarak bedensel işlevin yerini tutan teknoloji, zaman içinde makine-cihaz olarak sırasıyla yaşama, kültüre ve düşünceye de eklemelenince birçok düşünür tarafından teknolojinin doğası sorgulanmaya başlandı.

2. Moore Yasası, Teknolojik Determinizm ve Teknolojik Tekillik Yaklaşımı

Teknolojinin kan sulandırıcı ilaçlar gibi insani etkinliğin dört bir yanına yayılması, güçlenmesini ve gelişmesini sağlayan bu olgunun duyuşsal kipi, sempati ve tekno-severliktir. Teknolojinin insan hayatına sunduğu kolaylık ve sağladığı avantajlar, teknolojiye sempatiyi ve teknolojikleşmeyi üstel (geometrik) olarak artırır. Teknolojik ilerlemeyi, mikroşlemciler içindeki transistör sayısındaki artış miktarı ile tanımlayan **Moore yasasına** göre bu ivme, her iki yılda bir iki katına çıkar (Moore, 1965, s. 4). Aynı yasa bize, ikişer yıl periyotla bilgisayarların işlem kapasitelerinde büyük artışlar yaşanacağını, buna karşın üretim maliyetlerinin aynı kalacağını hatta düşme eğilimi göstereceğini söyler. Öte yandan teknolojiyi, toplumsal yapı ve kültürel değerler üzerindeki başlıca etken unsur olarak tanımlayan Veblen'in **teknolojik determinizm** ilkesi (Bimber, 1990), bizi teknolojinin insan davranışları ve düşünceleri üzerindeki devasa etkisine odaklanmaya motive eder. **Teknolojik tekillik** hipotezi ise birgün bilgisayarlar insanlardan daha zeki olacak ve onto-teknolojik açıdan her şey teknolojikleşecek, der. Gerçekten de bugün doğum sancısı çeken yapay zekâ, gelecekte kendi zekâsını bir kez daha geliştirerek "süper yapay zekâ" aşamasına everilebilir, gerçekten de insan zekâsını ve kendi yapay zekâsını aşabilir (Arthur, 2016). Böylece şimdikinden çok daha gelişmiş ve karmaşıklaşmış bir düzeyde biyolojik, sibernetik, kültürel, düşünsel sistemler birbiriyle senkronize olup bir meta-sistem geçişini sağlayarak insan doğasını, kültürü ve yaşamı radikal biçimde değiştirebilir (Potapov, 2018, s. 2).

3. Tehlikeli Bir Ek Olarak Teknoloji Yaklaşımı

Teknolojinin olumlu etkileri ile birlikte negatif yan etkileri de bulunmaktadır. Teknolojinin negatif etkileri tehlikeli bir boyutta düşünüldüğünde vereceği zararlar için insanlarda çeşitli endişelerin oluşması oldukça doğaldır. Rousseau'nun doğa-kültür karşıtlığı tezi içerisinde ele aldığı "insan doğası" ve "doğaya eklenen kültür" argümanları (Rousseau, 2011), bugün daha derin bir boyutta tartışılmaktadır. Derrida'nın bir araç olarak yazıya yönelttiği yapısökümcü eleştirilerini (Derrida, 2012), basit bir genişletmeyle teknolojiye teşmil edebiliriz. Bu durumda teknolojiye başından beri avantaj ve dezavantaj, zehir ve panzehir, kayıp ve kazanç kategorileri eşlik ediyor olmalıdır. Başka bir ifadeyle teknoloji, etki ve yan etkileriyle birlikte mevcuttur. Bireylerin hayatını kolaylaştıracağı ümidiyle her yere yerleşen teknik, aynı zamanda korku uyandıran bir yanıyla da varlığını sürdürür.

4. Termodinamik Atık Olarak Teknoloji Yaklaşımı

Rifkin ve Howard'a göre 1980'li yıllarda insanlar, teknolojinin zararlı olabileceğini düşünmezlerdi, en kötü ihtimalle teknolojinin yararlarının zararlarından her zaman daha çok olduğuna inanırlardı (Rifkin ve Howard, 2010). Ne talih ki teknolojik inancın arka yüzünde bir şaşkınlık ve uyanma durumu vardır. Cihazların üzerini örttüğü gerçeklikle yüzyüze gelen insanlar, teknoloji için "Kral çıplak!" diyebilirler. Dertlere deva ya da panzehir olarak takdim edilen teknolojik cihazlar, aynı zamanda bir dert ya da zehirdir de. Toplumsal yaşamı, insanın doğayla birlikte mevcudiyetini tehdit eden, kesintiye uğratan bir zehir. Makinelerin artan nüfusu, garanti süresi dolan cihazların geri dönüşümü, eskiyen ve yıpranan cihazlar, cihazların kullanım esnasında insana ve çevreye verdikleri zararların ötesinde, enerjiyle çalıştıklarından dünya sisteminin toplam entropisini katlanarak artırır. Çünkü en nihayetinde teknoloji, "bir tür enerji dönüştürücüsü"dür (Rifkin ve Howard, 2010).

Teknoloji, sirkülasyon halindeki bir enerji olarak kültürün içine kök salmaktadır. Bu enerji tekrar kullanılamaz hale geldiğinde artık harcanmış atıktan öte bir kıymeti harbiyesi kalmaz. Termodinamiğin ikinci yasasına (entropi) göre, elde edilen her bir enerji sistemin toplam düzensizliğini artırır. Teknoloji hem kendisi enerji tüketir hem de toplam enerji akışını hızlandırır ki bu da daha düzensiz bir dünyanın bizi beklediği anlamına gelir (Rifkin ve Howard, 2010, s. 83). Bu yüzden hayranlık uyandıran görüntüsü göz ardı edildiğinde teknolojiden geriye yalnızca bir "atık" kalır. Ekolojik sistemde ekstra entropi artışına yol açmasına veya mevcut düzensizlik miktarını artırmasına rağmen teknolojiye duyulan inanç, daha gelişmiş teknolojilerin bireysel ve toplumsal yaşamı daha iyi düzenleyeceğine yönelik inanç varlığını devam ettirmektedir.

5. Naisbitt'in Eleştirileri: Teknolojik Zehirlenme Olarak Teknolojikleşme Yaklaşımı

John Naisbitt, İnsan ve Teknoloji: **Teknoloji ve Hızlandırılmış Anlam Arayışımız** adlı eserinde teknolojiyi “teknik” bir olgu olmaktan çıkarır, insani boyutu da içine alacak şekilde yeniden kavramsallaştırır: “Teknoloji, sosyoteknik bir olgudur” (Naisbitt vd., 2004). Bu sosyo-teknik olgu, insanları ve toplumları zehirlenmektedir. Teknoloji, aktif kullanıcılarına minnet duymakla birlikte onları ele de geçirir ve sanılanın aksine, basitçe söylemek gerekirse “teknoloji insanı özgürleştirmez” (Naisbitt, 1982). “Bir tehdit olarak teknoloji tasarımı”na katkı sunan Naisbitt vd. teknolojinin negatif etkilerini **teknolojik zehirlenme (technologically intoxication)** olgusu bağlamında ele alır. Naisbitt'in ampirik verilere dayandırdığı zehirlenme bulgusuna göre günümüzde alışverişten eğlenceye, spordan müziğe, eğitimden ibadete kadar hemen her türlü bireysel ve toplumsal yaşam kategorisi teknolojik toksiklenmeye maruz kalmaktadır. Buna göre teknolojik zehirlenme dalgasının yayılım yönü şehirden kırsala, Batı'dan Doğu'ya geçme eğilimi sergiler. **Teknolojik zehirlenme**, Batı kültürünün teknolojik şehirlerinde maksimum dozda yaşanır, dalga dalga çevreye doğru yayılır.

Teknolojik toksiklenme dünyanın bazı bölgelerinde, diğerlerinden daha yoğun biçimde gözlenir. Naisbitt vd. bu alanlara “**teknolojik olarak zehirlenmiş bölgeler (technologically intoxicated zones)**” adını verir. Bir yaşam bölgesine teknolojik toksiklenme teşhisi koyabilmek için aşağıda sıralanan 6 farklı semptomun olduğunu ileri sürer:

- I. İbadetten beslenmeye kadar her şeyde hızlı çözümler tercih ediyoruz.
- II. Teknolojiden korkuyor ve teknolojiye tapıyoruz.
- III. Gerçek ve sahteyi bulanık görüyoruz.
- IV. Şiddeti normal kabul ediyoruz.
- V. Teknolojiyi bir oyuncak gibi seviyoruz.
- VI. Hayatlarımızı mesafeli ve çılgın bir şekilde yaşıyoruz (Naisbitt vd., 2004, s. 10).

Naisbitt'in bu altı temel semptomu aslında günümüz şartları için çok uzak değil. Zehirlenme olarak nitelendirilen bu temel semptomlar bireyleri negatiftikten arındırmayı hedefliyor. Bu semptomlara göre teknoloji insanları tuzağa düşürüyor. Naisbitt bu zehirlenmede insanları teknolojiden biraz olsun uzaklaştırıp, yıldızlı gecelerin ve kar yağışlarının sadeliğini yeniden keşfetmeye çağırıyor (Hers Weekly Publish, 2018).

5.1. Günümüzde Teknolojik Zehirlenme Semptomları

Teknoloji, sanayi toplumunda mal ve fizik, nesne üretim aracı iken bilişim toplumunda bilgi ve sanal nesnelerin üretim aracıdır. Teknolojinin mevcudiyeti ve yaptığı

işlerin meşruiyeti, bilişim toplumunda kendini kuvvetlice tahkim etmektedir. İnsanlar ve toplumlar, teknolojiyi dolaysız olarak kabullenmeye zorlanmaktadır. Bedene, belleğe ve anlığa eklenen harici bir ek olarak teknoloji, insanın bütünsel yapısıyla tümleşik bir hal almaktadır. Öyle ki insanlık 21. yüzyıla bilişim toplumunu inşa eden teknoloji-yoğun bir periyot olarak girdi. İnsan-teknoloji entegrasyonu, tamamlanması beklenen bir proje olarak insanlığın önüne konulmuş durumda. Birçok tekno-fobik insan, teknolojik tekilliğin sorunları çözülmüş bir ideal durum olmadığı, aksine sorunun bizzat kendisi olacağından korkar. Bu yüzden zararlarından arındırılması için teknolojinin daha tutarlı analizlerine ve teorilere ihtiyaç vardır. Teknolojik zehirlenme semptomlarının analiz edilmesi gerekmektedir.

5.1.1 Her Şeyde Hızlı Çözüm Talebi (1. Semptom)

Hızlı çözüm talebi tekno-toplumlar için özgü görünür. Naisbitt'e (2004) göre, teknolojik olarak zehirlenmiş toplumlarda "ibadetten beslenmeye kadar her şeyde hızlı çözümler tercih edilir". Televizyon programları, internet siteleri ve video paylaşım kanalları, çöpçatanlıktan gastronomiye, bilimsellikten dinsellik ve cinselliğe kadar hemen her konuda hızlı, pratik ve tek kullanımlık çözümler sunar. Kişisel bloglar, sosyal medya hesapları ve Youtube kanallarında kullanıcılar, benliklerini daha açık sunmaya motive edilirler. Kolay yoldan hızlı çözümlere ulaşmak bireyler için vazgeçilmez olmuştur. Video içeriklerinde hız olgusu açıkça görülür:

- Kendinizi ifade etmenin 8 yolu!
- Erkekleri tanımanın püf noktaları!
- Zayıflatan mucizevi diyet!
- Vücudu rahatlatan 7 hareket!
- 21 günde 10 kilo verin!
- Sağlıklı ve mutlu beslenin, genç görünün!

Küresel ölçekte en çok takip edilen ilk 25 kanal arasında "5 Dakikada Yap!" gibi kolay ve hızlı şekilde bir şeyler üretmenin tekniklerini anlatan video kanalları bulunmaktadır (Socialblade, 2018). Youtube'un çok izlenen kanalları arasında "en leziz yemekler için püf noktaları", "aç kalmadan veya kolay yoldan zayıflama reçeteleri" yer almaktadır. Az zamanda çok iş vadeden bu içerikler, büyük kestirme çözümlerle doludur.

Varoluşsal boşluk hissinden hızlı kaçış girişimi: Dijital çağın getirdiği psiko-sosyal sorunlara karşı bireyler, kişisel refleksler göstermeye zorlanmaktadır. Bu da bireyler için var olma arayışının ortaya çıkışıdır. İnsanın mevcut olanla yetinmeyişi,

birçoklarına göre insan doğasının bir gerçeğidir. Örneğin Frank'a göre varoluşsal boşluk hissi, 20. yüzyıldaki en önemli psikososyal sorundur ve genellikle can sıkıntısı ve bunalım arasındaki iki uç duygu ile boğuşmayı ifade eder (Frankl, 2009). Can sıkıntısı ve bunalım birçok rahatsız edici duyguya zemin oluşturur. Dinden felsefeye, müzikten meditasyona, bilimden teknolojiye birçok entelektüel alan bu arayışın yansımalarıyla doludur. İnanç farklılıkları ve dinlerin birbiriyle örtüşmezliği bugüne kadar çok sayıda savaşa ve yıkıma yol açsa da dini inançlar, toplumsal ve bireysel kurtuluşun, huzur ve ölümsüzlük arayışının birincil kaynağı olmaya devam etmektedir. Öyle ki dini motivasyonlu metinler, ibadethaneler, dini turizm veyadini ritüeller, toplumsal yaşamımızın halihazırda indirgenemez birer parçasıdır. Maneviyat ve dini tecrübe psikolojisine dinsel ekonomi, dini sanat, dini ideolojiler eşlik etmektedir. İbadet ve dini ritüellerin manevi ihtiyaçları yeterince tatmin etmediği durumlarda insanlar, başka etkinliklerle bu boşluğu tamamlamaya girişmektedir.

Hayatlara nüfuz etmiş teknolojik detaylar insanın anlam arayışının bir göstergesi olabileceği gibi teknolojik bir hayattan kaçış da anlam arayışının bir göstergesi olabilir. **Dijital detoks**, hayatın içerisine sinmiş ve hayatı kuşatmış teknolojik anlamlardan ve teknolojik düzenden kaçıp uzaklaşmayı, böylece zihinsel rahatlamayı ifade eder. Bu rahatlamanın kişisel anlam arayışına yardımcı olacağı, bireyin kendini daha huzurlu hissedeceği ileri sürülmektedir. Dijital detoksa dair ilk araştırmalar 2009 yılında yapılmış ancak iki yıl içinde bu alandaki araştırmalar hızla artmıştır. Pearce ve Jing'e göre insanlar, rutin dijital ağılardan uzaklaşmaya ihtiyaç duyuyorlar. Teknolojiden arındırılmış tatil paketleri, dijital detokstan kaçışın yeni adresi haline gelmektedir. Bu bağlamda dijital detokstan kaynaklanan yeni bir sektör ortaya çıkmıştır (Küçükvardar, 2018).

Daha hızlı tüketim için teknolojik destek: İdeal mutluluğun teknolojik tüketimle elde edileceğini telkin eden reklamlar, geleneksel olanı terk eden popüler kültürü ve onun içindeki bireysel hazzı öne çıkarır. Modernizmin nihayetinde ortaya çıkan tüketim toplumunun mottosu, Descartes'ın "Düşünüyorum öyleyse varım!" çıkarımından mülhem "Tüketiyorum öyleyse varım!" yaklaşımıdır. Tüketici olarak var olma koşulu, özne ile nesne arasına yaklaşık dört asır önce koyulmuş kartezyen (Descartesçi) ayırma dayanır. Modern felsefe, Descartes'ın bedenile ruh arasına, özne ile nesne arasına koyduğu giderilemez ontolojik ayırım ile başlar. Kartezyen ayırım, özne – nesne düalizmi anlamına gelir; burada özne saltık ve aktif, nesne saltık fakat pasiftir. Nesnelere tüketmek için onlara sahip olmak gerekir. Nesnelere sahip olma arzusunun bu denli güçlü oluşu, bir arzu nesnesi olarak düşüncenin ereğine ulaşmasında, nesne ile arzu arasındaki ayırımın nesneyikuşatıp tüketmesinde görünür hale gelir. Saad'a göre "Tüketiyorum, öyleyse varım!" çıkarımı, kartezyen önermeyle basit bir yer de-

ğiřtirmedir (Saad, 2012). Bireyler, iyi var olma kořulunu saęlamak için ihtiya dıř tüketime yönelmektedir. **“Tükettike, tükettięin kadar, tüketirken var olma momenti”**, teknolojik destek ile evrimii alıřveriř, transkültürel tüketim, küresel lojistik, kargo ve küreselleřme ile, tüm bunlar ise teknolojik alt ve üst yapının cari olduęutekno-kültürde ve biliřim toplumunda gerekleřebilmektedir. Bu yüzden teknoloji, bireysel ve kitlesel tüketimine zemin oluřturmakta, onu beslemekte, yer yer tetiklemektedir (Bkz. Saad, 2012).

Dinin teknolojikleřmesi ve dijital din: Günümüzde din ve ibadet de teknolojikleřmekte hatta teknolojik destekle ikame ve performe edilmektedir. Dinin dijitalleřmesi ve dijital din, itikat ve ibadetle ilgili bilgi ve pratikleri, geleneksel olandan uzaklařtırmakta, dinsellięi ya reforma ya da yeniden icada zorlamaktadır. Teknoloji ile din iliřkisi farklı kategoriler altında ele alınabilir. Örneęin dijitalleřen dini inanıřlarda kutsal mekanların teknolojikleřmesi, dini kurumların dijitalleřmesi, dijital din liderlik pratikleri, dini motivasyonlu anonim sosyal medya paylařımları, dini ierikli kiřisel paylařımlar, dijital ibadet, dini bilginin dijitalleřmesi, dijital dini kutlama ve tebrikler... evrimii kullanıcı sayısı ve evrimiinde geirilen zaman ile kullanıcıların dinî pratik ve tüketimlerinde hız ve sanallık olgusu birbirini takip etmektedir. Dini uygulama ve internet hizmetleri, her geen gün işlevsellięini artırarak toplumların hayatına yerleřmektedir (WebTekno, 2014). Kullanıcılar dijital ve tekno-din nosyonu iinde kalarak ibadetlerini Güneř'in akıřına göre deęil, kiřiselleřtirdikleri elektronik cihazlar ve mobil uygulamalar rehberlik ve gözetiminde gerekleřtiriyorlar. Öyle ki **Türkiye Diyanet İşleri Başkanlıęı** tarafından yazılan **Namaz Vakti** uygulaması, Android işletim sistemli telefon kullanan 81 bin 341 kiři tarafından kullanılmaktadır (Google Play, 2018a). Bu uygulama ile kullanıcılar yařadıęı şehrin namaz vakitlerini, kible yönünü, en yakın cami haritasını görebilmekte, namaz vakitlerinde sesli uyarı alabilmekte, ezan ve ezan duasını dinleyebilmektedir. Ayrıca günlük ayet ve hadis okuyabilmektedir. Dini pratikler ve dine eriřim, mobil ekranlar aracılıęıyla saęlanır. Her konuda teknolojik desteęe kavuřan kullanıcılar artık kendilerini daha güvende hissediyorlar.

5.1.2 Tekno-fobi ve Teknoloji Tapıncı (2. Semptom)

Naisbitt bu durumu, “Teknolojiden korkuyor ve teknolojiye tapıyoruz” řeklinde ifade eder (Naisbitt, 2004). Teknolojiden korkmak ve onun kölesi olmak Naisbitt’e göre en büyük tehditlerden biridir. “Teknoloji insanlık için hayır mı yoksa řer midir, iyi mi yoksa kötü müdür, insanı özgürleřtirir mi yoksa köle mi yapar?” Bu soru, 21. yüzyılın en esaslı sorulardan biridir. Teknoloji temelli aydınlık gelecek ütopyası ve karanlılık gelecek distopyasına dair fütürist tartıřmalar, her geen gün yeni argümanlara kavuřuyor. Naisbitt’e göre, yaklařık bin yıl önce insanlar, Tanrı'nın dünyayı yok etmesi

tehlikesinden, kıyametten korkuyorlardı. Fakat 3. bin yılın başında insanlar teknolojinin yol açtığı tehlikelerden korkmaktadırlar. “Teknoloji bir mucize gibidir”, diye düşünenlere mukabil, “Teknoloji hepimizi tehdit ediyor, kitlesel bir yok oluşa sürüklüyor” diye düşünen hatırı sayılır bir kitle vardır. Bu tekno-fobik inanca göre teknoloji kontrolümüzden çıkabilir, kontrol dışı bir güç haline gelebilir (Naisbitt, 2004). Başka bir ifadeyle **teknolojik umudun** yerini **teknolojik kıyamet** korkusu alabilir.

Birçoklarına göre Orwell’in 1984 adlı romanındaki distopik tasvirler, kısmen bugün yaşanmaktadır veya yakın gelecekte kaçınılmaz olarak yaşanacaktır. Dijital gözetim ve denetim (panoptikon), mahremiyeti açıkça tehdit etmektedir. İktidarların vatandaşlarının her adımını kontrol edebilme imkânı, teknolojiye temkinli yaklaşan birçok kullanıcıyı tedirgin etmektedir (Dolgun, 2008, s. 212). Gittikçe teknolojikleşen bir dünyada gündelik yaşam, değer yargıları ve ekonomik düzen, tartışılmak üzere yeni konuları gündeme getirir. Örneğin Riffkin’e göre, Orwell’in 1984 distopik toplum tasarımıındaki “iyinin kötü, savaşın barış, yanlışın doğru görüldüğü bir toplumsal düzen” (Rifkin ve Howard, 2010), bugünkü tekno-toplumun bir gerçekliğidir.

Tekno-fobik ve distopik düşüncenin teknolojik yayılma araçları: Teknolojik konforun cazibesi, teknofobik ve distopik düşüncelerin popüleritesini düşürmeye asla yetmez. Konfor ve fobi arasında doğru orantılı bir ilişki gözlenmektedir. Teknolojiye öylesine bağlıdır ki hayatlarımız, yalnızca görece çok kısa bir süre önce insanlığın kullanımına giren internetin olmadığını düşünmek bile yeterince tedirgin edicidir. Sağlık, eğitim, güvenlik gibi tüm yaşamsal kurumlarda işler aksar, internet yoksunluğunun maliyeti telafi edilemez derecede ağır olur. Teknolojik yoksunluğun düşünülemezliği ve teknolojiden geriye dönüşün pratikte imkansızlığı, teknoloji destekli hatta teknoloji tabanlı bir toplumsal düzen inşa ettiğimizizin açık kanıtıdır. Teknolojiye bağımlı ve bağlı bir yaşam sürmeye devam edeceğiz çünkü **teknolojik geriye dönüş** yoktur.

Tekno-fobik ve distopik düşüncenin kültürel yayılım araçları: Tekno-fobinin de tekno-iyimserliğin de kültürel yayılma araçları aynıdır: Sinema, edebiyat ve felsefe. Teknolojinin korkutucu yanını ele alan sinema filmleri ve dizilere yönelik talebin her geçen gün arttığını görülmektedir. Teknoloji filmlere konu olmakta, filmler teknolojikleşmekte, filmlerin konularına teknoloji bulaşmaktadır. En popüler tekno-fobik filmlerden biri olan **The Matrix** (1999) filmi, hem bütçesi (63 milyon dolar) hem de seyirciden elde ettiği gişe hasılatı (463 milyon 517 bin 383 dolar) ile distopik düşüncelerin kültürel alanlarda dikkat çekmesine bir başlangıç noktası oluşturmuştur (IMDB, The Matrix, 2018).

Tekno-fobiye yönelik sinematografik ilgi, tekno-severliği beslemektedir. Teknolojik ütopya tasarımının tamamlanışını seyretmek sinema izleyicisini mutlu ediyor

gibi görünmektedir. Örneğin **Lucy** (2014) filmi hem bütçesi (40 milyon dolar) hem de izleyiciden topladığı gişe hasılatı (458 milyon dolar) ile **Matrix** filmine eşdeğer bir başarıyakalamıştır (IMDB, Lucy, 2019). Teknoloji sinemada olduğu kadar edebiyatta da insanları derinden etkilemiştir. Tekno-fobi ve tekno-severlik, edebi eserlerde de oldukça sık işlenmeye başlanmıştır. Tekno-fobinin ön plana çıktığı George Orwell'ın **1984** ve Ray Bradbury'nin **Fahrenheit 451** adlı eserleri ile tekno-sever eserlerden **Otostopçunun Galaksi Rehberi** adlı kitap serisi Amazon.com'un **Çok Satılan Kitaplar** Listesinde yerini almıştır (Amazon, 2019).

Bilişim çağının toplumsal düzeni: Bilişim toplumu, teknolojik determinizmi ihlal etmenin neredeyse imkânsız olduğu bir toplumsal düzen tarafından yönetilir. Akıllı cihazlar ve çevrimiçi nesnelere yaratan internet teknolojisi, bizlere daha rahat ve özgür bir yaşam sunacağını söyler (Morgan, 2014). İnternet ağlarıyla nesnelere (bilgisayar, telefon, arabalar, evler vb. akıllı elektronik cihazlar) birbirleriyle ve insanlarla iletişim kurabiliyorlar (nesnelere interneti). İşyerleri, otoyollar, meskenler, internet ve dijital teknolojiler, sensörler ve uydu sistemleriyle entegre olacak şekilde akıllandırılmaktadır. Evlere eklenmiş hareket sensörlü aydınlatıcılar, havalandırmalar, çevrimiçi ve kameralı güvenlik sistemleri ve çevrimiçi dayanıklı tüketim malları, akıllı ev sistemlerinin albenisidir. Kendini temizleyen pencereler, ev sahibi eve geldiği saatte açılan ısıtıcı, güneş battığında yanan lamba, sabah olduğunda kullanıcının tercih ettiği yiyecek ve içeceklerin hazırlanması gibi işlevler, akıllı evlerin kullanıcılarına sunduğu hizmetlerden sadece birkaçıdır. Bu tarz yeni konforlar teknoloji tapınıncıya hareketlere geçirir.

Sağladığı emek ve zaman tasarrufu, sunduğu rahatlık ve konfor göz önüne alındığında, bu yeniliklerin taşıdığı bağımlılık potansiyeli kolayca görülebilir. Teknolojiye tapınma, teknoloji bağımlılığını beraberinde getirmektedir. Yapılan araştırmalar, bir tür teknoloji bağımlılığı olan internet bağımlılığına psikolojik bozuklukların (%50 oranında) eşlik ettiğini göstermektedir (Bkz. Işık ve Küçükvardar, 2017a). Kullanıcıların teknolojik konforu sürerken teknoloji bağımlılığına yakalanma, özgürlüklerini ve psikolojik sağlıklarının zarar görme riskiyle karşı karşıyalar. Teknolojinin gözlenebilir yan etkileri, teknolojiye mesafeli yaklaşan, teknolojik geleceği distopik fonda görenler için birer kanıt niteliğindedir.

Teknolojik vadin bedeli: Yenilikler, hayatımıza zaman kazandırma vaadiyle girerler. Zaman tasarrufu, teknolojinin meşrulaştırıcı gücüdür. Teknoloji meşruiyetini, kazandırdığı zamandan, gündelik yaşamlarımızı değiştirip dönüştürmesinden; daha akıllı, daha ekonomik ve daha konforlu hale getirmesinden alır. Halkın teknoloji tapınıncı tam da buradan beslenir. Bireylerin teknolojik asistanı niteliğinde sayılabilecek akıllı telefonlar çeşitli özellikleri ile gündelik yaşantının neredeyse tamamını kaplamış

durumdadır. Bazı istatistikler, dünyadaki toplam popülasyonun yarısından fazlasının çevrimiçi bağlantıya sahip olduğunu gösteriyor (We Are Social, 2018).

Mobil teknolojinin albenisi: Küresel bazda nüfusun yaklaşık %70'i telefon kullanmakta, yaklaşık %40'ı ise mobil cihazlarından sosyal medyayı kullanmaktadır (We Are Social, 2018). Bunlardan yorumlanabileceği üzere dünya genelinin en az %40'ı akıllı telefon sahibidir. **Ericson'un Mobilite Raporuna** göre 2017 yılı itibariyle 4,3 milyar kişi akıllı telefon kullanıcısıdır. Bu sayının 2023 yılında 7,2 milyara ulaşması beklenmektedir (Ericsson, 2018, s. 7). Gündelik yaşamda kullanımı düşünüldüğünde sabah uyandıran alarm ile başlayan akıllı telefon birlikteliği hava durumu, otobüs hat bilgisi, sosyal medya haberleri, mailler, harita, bankacılık, fotoğraf, arama, müzik ve daha birçok başka ihtiyaca yönelik hizmeti ile gün içerisinde kullanıcılara eşlik etmektedir.

Fizyoloji ve psikolojinizi düşünen sağlık bilışımi: 21. yüzyılda teknolojinin yön verdiği alanlardan biri de sağlık olmuştur. Çeşitli sağlık uygulamaları da kullanıcıya her zaman onu düşündüğünü hissettiriyor ve düşündüğü hissiyatı vermekle onun sağlığı için ciddi bir ihtiyaç görüntüsüne bürünmekte gibi gözükabilir. Cihazları akıllandıran yapay zekâ, giyilebilir teknolojilerin kullanım alanlarını ve işlevlerin yelpazesini genişletmektedir. Özellikle sağlık alanında giyilebilir teknolojiler, uzman doktorların bir dizi rutinini üstelenmektedir. Kalp ritmini (nabızı) takip etme, tansiyon ve şeker ölçümü, kan tahlili bunlardan sadece birkaçı. Yakın gelecekte daha yoğun kullanılacağı öngörülen sağlık bilışimindeki bu tür teknolojilerin çok yönlü faydalarına odaklanılmaktadır (Crucius, 2018).

Sağlığın teknolojik cihazlar aracılığı ile takip ve tedavi edilmesi, korunması ve sürdürülmesi, teknolojikleşmenin yayılım alanlarından sadece biri. Sağlık temalı cihazların kullanım alanının ve sıklığının artması, teknoloji bağımlılığını desteklemektedir. Cihazlar, bazıları için yaşam destek ünitesidir; onlarsız yaşamın devam etmemesi gibi bir trajedi söz konusudur. Sağlık sorunlarından mustarip olanlar, modern tıbbın olanaklarından teşhis, tedavi süreci, olası riskler ve alternatif tedavi konularında interneti uzman doktor olarak kullanmaktadır. İnternet teknolojileri ve arama motorları bu bağlamda bireylerin sağlık ihtiyaçlarına destek sağlamaktadır. İnternette arama yapmak bir poliklinikten randevu alıp doktor muayenesinden geçmekten çok daha kolay ve hızlı bir çözüm gibi görünüyor. Örneğin 2017 yılında gerçekleştirilen bir araştırmada kanser hastalarının tıbbi tedaviler yerine, diyet ve bitkisel tedavilere yöneldiğinde ölme olasılığının 2,5 kat daha fazla olduğu gözlenmiştir (Bıçakçı, 2018). Bitkisel tedavi yöntemleri ve bireylerin alternatif sağlık arayışlarının internet ve teknoloji aracılığı ile gerçekleştirilmesi sağlık bilışimi bağımlılığını da ortaya koymaktadır.

Umut ve tehdit olarak yapay zekâ: İnternetin ve teknolojinin kendi kendine

düşünebilen hali olarak tanımlanabilecek yapay zekâ, bir sonraki aşamada süper yapay zekaya evrilmesi halinde, kendini yeniden inşa edebilir. İnsanlığın entelektüel kabiliyetleri, bugüne kadar ideal bir toplum ve yaşam sistemi inşa etmeyi başarmadı. Belki süper yapay zekalar, bizim yerimize trafik, nüfus artışı, yoksulluk, adaletsizlik, çevre kirliliği, kısmi temsil, gelir dağılımı eşitsizliği, savaşlar, mahremiyetin ihlali gibi küresel sorunlarımızı çözecektir. Halihazırda bu tür sorunları çözebilmek için daha yüksek zekaya duyduğumuz ihtiyaç aşıkardır. Doğru ve yanlışlarıyla birlikte insan olduğumuz inancı, neredeyse binlerce yıllık ideal insanlık tasarımı haline gelmiştir. Erdemlerin tümünü neredeyse “İnsan beşerdir, şaşar” prensibine dayandırılmış durumda. Affetme, sevmeye, kabullenme, hoşgörü, birlikte yaşama arzu ve iradesi, tevazu... Birçokları tarafından kusursuz işleyen çözüm girişimleri hata yapmaktan alıkoymadığında biz hala insan olarak kalacak mıyız, diye sorulur. Umuda kaygı eşlik eder.

Teknolojik konfordan teknoloji bağımlılığına geçiş: Yoğun teknoloji kullanımının ardından teknolojiye bağımlı hâle gelme riski artık hiç de nadirattan değildir. Teknolojinin, sadık ve sürekli kullanıcılarında bazı gözlenebilir psikolojik sorunlara yol açtığına dair bulgulara ulaşılmaktadır. Depresyon, kaygı ve stres; teknolojik cihazlarla arasına mesafe girmiş sadık ve yoğun kullanıcıların “teknolojiden yoksulluk durumunda” mücadele etmek zorunda kaldıkları içsel zorlukların başında gelir. Yeşilay’ın teknoloji bağımlılığının yan etkilerine dair araştırmalarına göre bağımlılık sonrası bireylerde birçok farklı duygu durumu gözlenmiştir. Teknolojiye bağımlı hale gelen kullanıcılar da teknolojiyle birlikteliğe yüksek tolerans, teknolojiden ayrılık ve yoksunluğa düşük tolerans tepkisi gözlenir. Kullanıcılar böylesi durumlarda kendilerini aciz, yoksul ve engellenmiş hissetmektedir.

Araştırmalar, kullanıcıların teknolojiye harcadığı zaman arttıkça teknolojiden bağımsızlaşma ve uzaklaşmayı sağlayan otokontrol ve özdenetim güçlerinin azaldığını, bilişsel yargılama becerilerinde bozulma risklerine maruz kaldığını göstermektedir. Örneğin empati ve tahammül duygusu kaybedilebilmekte, problem çözme yeteneği azalmakta, şiddet ve kötülük olağanlaşmakta, dikkat eksikliğine eğilim kuvvetlenmektedir (YEŞİLAY, 2016). Teknoloji bağımlılığının Facebook kullanıcıları üzerinde etkisinin incelendiği bir araştırmada, teknoloji bağımlılarının algılarında bozulmalar meydana geldiği tespit edilmiştir. Özellikle psikolojik ödül vaat eden web siteleri, video oyunları, çevrimiçi para kazandırma uygulamaları bireylerin iş, okul performansı ve gündelik yaşamını olumsuz yönde etkilemektedir (Serenko ve Turel, 2015).

5.1.3 Bulanıklaşma (3. Semptom)

Naisbitt bu durumu, “Gerçek ve sahteyi bulanık görüyoruz” şeklinde ifade eder (Naisbitt vd., 2004). Bulanıklık 20. yüzyıla ait bir olgudur. Bulanık tanımlama sistemi;

Aristoteles'in klasik mantığının netlik, kesinlik ve indirgemeci karakterinin yol açtığı sorunlara çözüm bulmak için Bulanık Kümeler (Fuzzy Sets) başlıklı makalede, 1965 yılında Lotfi A. Zadeh tarafından geliştirildi. "Bir bulanık küme, üyelik derecesinin sürekli olduğu nesnelere sınıftır" (Zadeh, Fuzzy Sets, 1965). Zadeh'ye göre bulanıklık, şeyler arasındaki sınırların net ve kesin olmaması, geçişlerin sürekli ve kesintisiz olması, üyeliğin dereceli olması anlamına gelir (Zadeh, 2017). Bulanıklık, belli bir kavram altına yerleştirelemeyen bulanık (fuzzy) olgular için geliştirilmiş bir tür kategorileştirme işlemidir. Bir matematik teorisi olan bulanık işlemler; **bulanık küme tanımlama**, **bulanık girdi (işlem)** ve **netleştirme** olmak üzere üç aşamadan oluşur. Burada kategori bir küme olarak, bulanık olgu ise o kümeye 0 ile 1 arasındaki belli bir derece ile üye olan eleman olarak kabul edilir. Bir paradigma olarak bulanıklık, şeyleri doğru-yanlış, güzel-çirkin, büyük-küçük, gerçek-sahte, sanal-gerçek gibi kesin ayrımlar içeren indirgemeci tavrın terki, olgular arasındaki sınır alanlarının genişlemesini ifade eder. Bir şey hem belli bir derecede gerçek olabilir hem de sahte olabilir. Burada "Ya gerçek ya da sahtedir" şeklindeki geleneksel kategorik düşünmeyi sürdürmek imkansızdır.

Simülasyon, sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik: "İnternet ağı ile yazılım ve donanımın bir arada kullanılarak bireylere gerçek algısı veren kurgusal içerik" (Ferhat, 2016) denilen **sanal gerçeklik**, artırılmış gerçeklik ile birlikte teknolojinin entelektüel katastroflarından birine kaynaklık eder. Uzlaşmaz kavramları, "gerçek", "artırılmış gerçek" ve "sanal" kavramlarını bir araya getirir. Yakın gelecekte sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik teknolojisinin lider teknoloji sektörlerinden biri olacağı tahmin edilmektedir (Bkz. Singularity, 2016). Siber evren, gerçeğin ne olduğuna dair felsefi kabullerimizi (tasarımlarımızı) gözden geçirmeye zorlar. Reel gerçekliğin sanal tasarımları ve simülasyonlar, algılarımızın **reel gerçeklik** ile örtüşmesi ilkesini gereksiz kılar. Sanal gerçeklikte, gerçekliğin reel gerçeklik olarak yüzyıllardır onaylanan tanımını devam ettirmek imkansızdır: Gerçeklik, gözlemden bağımsız dışsal gerçekliktir; duyuşal sensörlerimiz kapalı olduğunda bile gerçeklik, orada öylece var olmaya devam eder. Sanal gerçeklik ise algılanmadığı müddetçe var olamaz. Berkeley'in immateryalist (maddesizcilik) metafiziğinin sonuç önermesini yeniden gündeme getirir. "Esse est percipi / Var olmak, algılanmış olmaktır" (Berkeley, 1996). Sanal gerçeklik, yaklaşık dört yüzyıldır modern bilim tarafından kabul edilen kartezyen koşulları sağlamaz.

Simülasyon, gerçekliğin yeniden üretilmesidir. Baudrillard'a göre gerçek, "yalnızca yeniden üretilen değil, aynı zamanda halihazırda yeniden üretilmiş olandır, hiper gerçekliktir de" (Baudrillard, 1983, s. 146). Baudrillard'a göre simüle etmek, sahip olmadığı bir şeye sahipmiş gibi yapmaktır ve taklitten farklıdır. Şöyle yazar:

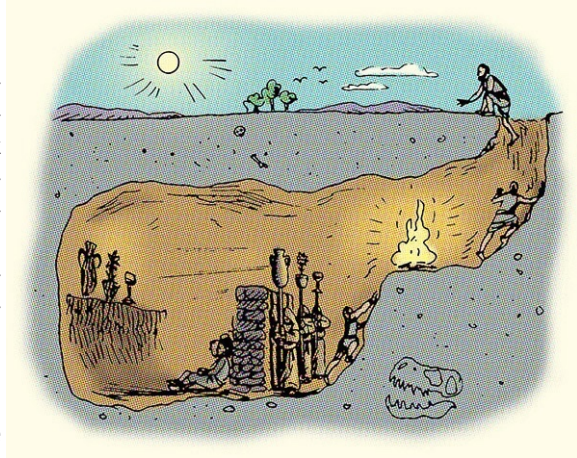
"Biri mevcudiyeti, diğeri namevcudiyeti [bulunmayışı] ima eder. Fakat

simüle etmek daha karmaşıktır çünkü taklit etme şu şekilde davranmaz: Hasta numarası yapan biri, sadece yatakta yatar ve herkesin hasta olduğuna inanmasını sağlayabilir. Fakat hasta simülasyonu yapan kişi kendisinde hastalığın bazı semptomlarını sergiler. Bu nedenlemiş gibi görünmek, disimüle etmek gerçeklik ilkesini bozulmadan bırakır: Ayrım her zaman açıktır, basitçe maskelenir; oysa simülasyon 'doğru' ve 'yanlış', 'gerçek' ve 'düş' arasındaki farkı tehdit eder”(Baudrillard 1994).

Bir şeyin tasarlanmış bir model üzerinde gözlenmesi olduğundan simülasyon, gerçeğin yerini tutmayı amaçlayan deneyimleri gerçek dünyadakine göre daha ucuz, kolay ve tekrarlanabilir hala getirir. Simülasyonun cazibesi ekonomi, kar ve faydadır. Simülasyonda, gerçek ile onun simüle edilmiş gerçeği arasında deneyime dayalı paralelize edilmiş bir ilişki kurulur. Baudrillard'a göre sanallık nosyonu, gerçeklik algısını olumsuz etkiler. Örneğin kullanıcıların gerçeği, siber ortamlarda aramalarına yol açar (Baudrillard, 2014).

Platonik gerçekliğin yeniden ikamesi: Platon'un mağara benzetmesinde olduğu gibi sanal olan ile gerçek olan algılar birbiriyle yer değiştirmiş olabilir. Sanal bir gerçeğin verdiği haz ve olumlu duygular yok olmadığı sürece Platon'un mağarasında olduğu gibi gerçekliği sorgulayan ve sanalı gerçekten ayıran insanlar gözlenebilir (Platon, 2012).

Görsel: Platon'un idealer kuramını anlattığı mağara alegorisinin temsili çizimi.



Platonik gerçeklik tasarımı, görülebilir evrenin gerçek olmadığını, aksine onların zihinlerdeki kavramlarının gerçek olduğunu, ezeli ve ebedi, mutlak ve değişmez olduğunu söyler. Işık altında görünür olan gölgeler, aydınlanmamış bilinçler için gerçek diye algılanır. Fakat mağaradan dışarı çıkmayı başarmış birkaç kişi, gerçeğin iki boyutlu gölgelerden daha mebzul ve sonsuz potansiyele sahip olduğunu temaşa edince fark ederler. Fakat bu bir alegori, yani temsildir. Bu alegorinin yorumu şöyledir: Gördüklerine inanmayı bırakıp aklın rehberliğinde gölgelerin kaynağını, görünenin

arkasındaki gerçeği arayan kişi, mağaradan dışarı çıkar. Güneşin altında şeyleri gerçek boyutları ve renkleri, sesleri vs. ile görür. Geri dönüp mağaradakilere anlatmak ister. Fakat mağaradakiler için buna inanmak güçtür. Bu deneyim meselesi olarak kalır, kişisel bir yolculuk meselesi olarak.

Simülasyon kuramı, mağara alegorisi ile bir analogi kurmayı mümkün kılar. Bu analogi ise gördüğümüz fiziksel nesnelere gerçekte 0 ve 1'lerden oluşan yazılım olduğunu, bunun ancak programlama dili bilinirse anlaşılacağını söyler. Bu işin bir yanı. Diğer yanda Platon, bugünkü simülatif gerçeklik sistemlerini görseydi tepkisi muhtemelen şöyle olurdu:

Siz, zaten gerçek olmayan bir fiziksel evrenin simülasyonunu yapıyorsunuz; salt görünüşü türevini almış, zahiri çoğaltarak, sahteyi taklit ederek hakikatten iki kere uzaklaşıyorsunuz. Gerçek olmayan bir şeyin sanalını inşa ediyorsunuz. Vah ki vah! Hakikat böylece kendini sizden iki kere geri çekmiştir. Hâlbuki yapmanız gereken, prototipleri keşfetmekti.

Matrix'teki gibi programcıyı ve yazılımları keşfetmek gerekir. Üçüncü nokta ise şu olabilir: Gerçeğin kopyalanabilir olması, onun otantik olmadığını gösterir. Duplikasyon, sanal gerçeklikte kendini gerçekliğin olmadığını kanıtı olarak sunar aslında. Sanal gerçeklik, reel gerçeklik nosyonumuzun kusurunu ilan eder; gerçeklik nosyonundaki gerçek bir skandalın sesini duyurur. Bu ses, artırılmış gerçeklik olgusunda, gerçekliğin kendi başına kendini ikame edemediği sonucunu düşündürür. Bu da skandalı iki kere sansasyonel hale getirir.

Gerçeğin kusursuzlaştırılması ve artırılması: Artırılmış gerçeklik, görüntüsü alınan herhangi bir objenin veya figürün, yeni bir görsele çevrilerek ekran üzerinde kullanıcıya gerçemiş gibi sunulmasıdır (Çakır, Solak, ve Tan, 2015). Bu noktada artırılmış gerçeklik (augmented reality), "gerçek ile sanal" arasındaki ayrımı bulanıklaştırır, kullanıcının neyin gerçek neyin sahte olduğuna dair ayırım yapma imkânını elinden alınır.

İnternet teknolojisinin muntazamlığı, insanlara mükemmele ulaşma ümidi vermektedir. Ne var ki bu mükemmellik, tasarım kusursuzluğu olarak mümkündür. Buna karşın bu mükemmel tasarım, kendini bir tasarım olarak değil, gerçeğin bir temsil olarak sunma eğilimindedir. Yüksek çözünürlüklü kameralar, kaliteli çekim sunan lenslere sahip fotoğraf makineleri bazen gerçeği değiştirip dönüştürmektedir. Mobil uygulamalar, kişileri daha zayıf, güzel, uzun veya arzulanan niteliklerde yeniden tasarlamayı mümkün kılar. Yeniden tasarlanan fotografik temsil, fotoğraf kadar gerçeğin yerini artık tutamaz. Bir manzara fotoğrafı, manzaranın kendisinden çok daha bü-

yük, büyüleyici etki oluşturabilir. Bu durumda ekran, gerçeği parçalayarak, bölerek ve kırarak, elbette ki içinde bulunduğu bütüncül koşullardan, tam olarak bağlamsallığından arındırarak sunar. Örneğin fotoğraf düzenleyici uygulamalar, dışsal gerçekliğin kusurlarını gidermeye, kusurlu gerçekliği arzulanan mükemmelliğe dönüştürmeye izin verir. Gerçeğin resmi olan fotoğraf, gerçeğin yeniden yaratılmasında ve idealleştirilmesinde araçsal bir işlev görmektedir. Bu temsili kusursuzlaştırma yüzünden gerçeği temsil eden imgeler ile gerçeklik arasındaki fark, açık uçuruma dönüşür.

Teknoloji, bireyleri gerçek olandan daha akıllı, daha seksi, daha güzel veya daha zayıf hale getiren hızlı ve efektif teknikler de geliştirmiş halde. Çocuklar henüz doğum öncesi anne karnında operasyon, hamilelik öncesinde istendik yönde gen düzenlenişi (tasarım bebek), doğum sonrasında estetik cerrahi, kozmetik, antidepresan, dikkat ve motivasyon hapları ile insanlar daha güzel, daha zeki, daha seksi, daha arzulanır bir hale gelmek için yeniden tasarlanıyorlar. “Daha teknolojisi” her geçen gün, insanı daha fazla kusursuzlaştırmaktadır.

Gerçek, modifiye edildiğinde aynı gerçeklik olarak kalamaz. Temsil, temsil ettiği gerçeği içinde barındırır fakat bu gerçeğe sadakat gösterme zorunluğu duymaz. Teknolojinin kopyaladığı gerçeklik hem gerçeğin kısmi temsili hem de gerçeğin bir kısmının temsidir. Ekranların gerçekliği sunarken gerçeğin üzerine ilave ettikleri efektler, “gerçeği gerçek olarak deneyimlenme gücünü” zayıflatır. Böylece “gerçek olan” ile “gerçek olmayan” arasındaki aşılamayan modern kartezyen ayırım, mobil uygulamalarda, iki yolla bulanıklaştırılır:

- i) Gerçeğin temsiline yeniden tasarlanması,
- ii) Gerçeklik algısının artırılması (artırılmış gerçeklik deneyim).

Bulanıklaşma ivmesi “gerçek”ten, gerçeğin deviniminden hızlıdır. Sadece fotoğraf düzenleme uygulamalarının popülaritesine göz atmak, bu ivmenin hızını tahmin etmeyi kolaylaştırabilir. Örneğin fotoğraf düzenleme uygulamaları, Android akıllı telefonuygulama havuzu olan **Google Play**'de “en fazla indirilenler” arasında yer alır (Google Play, 2018a). Öte yandan sosyal medyada popüler hesaplar ve bu hesapların paylaşımları hakkındaki her zaman gündemde olan “Gerçek mi yoksa sahte mi?” tartışması (Mynet, 2018), birçok kullanıcı için epistemolojik kuşku kaynağıdır. Burada epistemolojik açıdan cevaplanması gereken soru, “Duyu yanlışmasını düzelten teknolojik verileştirme mekanizmasının aynı zamanda algılarımızı sistematik olarak yanıltmasının ne anlama geldiği” sorusudur. Hakikatle arasındaki mesafeyi kaldırmak ve onunla gerçekten karşılaşmak isteyen biri için teknoloji, sanıldığından çok daha fazla yanlışlama üretir. Hakikat arayışındakiler, geçmiş yüzyıllardakine oranla bugünün diji-

tal ve tekno-toplumunda, gerçekliğin ortada, orada hatta şimdi-burada olmadığı fakat kopyası, sahtesi, duplikasyonu ve sanalının her şeyi çepeçevre kuşattığı bir ortamda yaşadıklarının giderek daha fazla bilincine eriyorlar.

Naisbitt'in yaklaşımı; varlık ile yokluk, gerçek ile sanal arasındaki ayrımın bulanıklaşmasını, gerçekliğin sanallaşması, sanallığın bir gerçeklik türü olarak hayatımızda yer alması bağlamında tartışmaya açar. Teknolojik düzende gerçek ile sahteyi birbirinden ayırma probleminin sıklık ve derinliği, yüksek teknolojik zehirlenme belirtisi olarak okunur.

5.1.4 Şiddetin Normalleşmesi (4. Semptom)

Teknolojik olarak zehirlenmişsek eğer Naisbitt'e göre, "Şiddeti normal kabul ederiz" (Naisbitt vd., 2004, s. 23). Naisbitt şiddetin genellikle medya kanalları aracılığı ile çocukları hedeflediğini öne sürmektedir. Eğer şiddet, gündelik yaşamın ve genel olarak hayatın bir parçası haline gelmişse, şiddete tepki göstermiyorsak, onu doğallaştırmışsak, teknolojik zehirlenmeye maruz kalmışız demektir. Video oyunları, televizyon programları, internet siteleri, video paylaşım platformları sıklıkla şiddet içeren unsurlar barındırır. Araştırmalar, şiddet içerikli unsurlarda son 20-30 yılda artış olduğunu gösteriyor. Örneğin **Türkiye Radyo ve Televizyon Üst Kurulu** verilerine göre 2017 yılında "Şiddeti Özendirici veya Kanıksatıcı Yayın" başlığı altında 8,599 adet yayın incelenmiştir (RTÜK, 2018). İncelemeler sonucunda RTÜK, yayın yasağı veya para cezaları vermiştir. Güncel şiddet içerikli program ve diziler bu kapsam dahilinde tutulmuştur (RTÜK, 2019).

Artan şiddete karşı artan tolerans: Gündelik hayatta tahammül edilemeyecek veya sessiz kalınamayacak boyuttaki şiddete, sanal ortamda tolerans gösterilmektedir. Dikkat problemi yaşayan çocuklar üzerine yapılan bir araştırmada bilgisayar oyunlarının dikkat eksikliğine etkisi incelenmiş, bu çocukların teknolojik oyunlara karşı dikkatlerini toplayabildikleri tespit edilmiştir. Bu durumun bazı çocuklarda geçerli olduğu, her zaman aynı etkiyi göstermediği elde edilen kanıtlar arasında. Yararlarının beraberinde öngörülemeden riskler de taşıdığı gözlenmiştir. Bilgisayar tabanlı oyunların çocukları şiddete yönelttiği, değer yargılarında farklılaşmaya sebep olduğuna dair kanıtlara ulaşılmıştır (Tarhan ve Nurmedov, 2011, s. 59).

İnsanlar gerçek yaşam koşullarındaki şiddete daha az rıza gösterirken bir kullanıcıya (izleyici veya okuyucuya) dönüştüklerinde karşılaştıkları şiddete daha çok tolerans göstermektedir. Araştırmalar, bu patolojik tezi doğrulamaktadır: Sosyal ağlarda dijital şiddet konusundaki bir araştırmada, üniversite öğrencilerinin dijital şiddetin farkında oldukları halde kendilerinin de sanal şiddete çeşitli şekillerde katkı yaptıkları tespit

edilmiştir (Cebecioğlu ve Altınparmak, 2017).

Şiddete karşı toleransın artmış olması, şiddetin varlığını kabul etmenin ilk aşaması olarak tanımlanabilir. Bu bağlamda bireylerin şiddetin varlığını kabul etmesi, şiddete karşı geliştirilmiş bir toleransa sahip olduklarını gösterir. Bir başka araştırmada, teknoloji bağımlılarında “şiddeti normal karşılama” gibi farklı semptomlara rastlanmıştır (YEŞİLAY, 2016). Teknoloji bağımlısı bireyler, şiddet ile ilgili olumsuz düşünceleri yatıştırmayı öğrendiğinde bağımlılığın dokunulmaz yapısının korunmasına destek olabilir. Öyle ki teknoloji bağımlılığı ile şiddetin normal karşılanması durumları iç içe geçmiş bir döngü olarak düşünülmektedir.

Günlük yaşamda sokaktaki sözlü şiddetten rahatsız olan ebeveynler, ekranlardan akan dehşet boyutundaki şiddetten çocuklarını koruma konusunda istekli ve başarılı olmadıklarına dair çok sayıda rapor mevcuttur. Araştırmalara göre İngiltere ve Amerika’da medya kanallarında her 16 dakikada bir şiddet içerikli sahne, her 30 dakikada bir cinayet görüntüsü yer almaktadır. Uzmanlar, çocuklardaki saldırgan davranışlarla bu görüntüler arasında nedensel bağ kurmaktadır. Şiddete tanık olan çocukların daha fazla saldırgan davrandıkları öne sürülmektedir (Künüçen, 2004). Bununla birlikte sanal şiddete karşı düşük duyarlılık düzeyinin başka unsurlarla açıklanması gerekir: Muhtemelen sokakta şahit olunan şiddet vakasının yaydığı kaygı ve korku ile istenildiğinde kapatılabilen ekranlardan izlenen şiddet vakasının uyarıcı gücü eşit değil. Kullanıcılar, mağdur ile aralarında ekranın girdiği durumlarda duyarsız kalabiliyor olabilirler. Çünkü ekranlarda şiddetin yer alması normaldir, diye düşünülür. Fakat bu normallik, sanallık ile gerçeklik arasındaki ayrımın bulanıklaşması ve toplumun hızla dijitalleşmesi gibi olgular yüzünden gerçek yaşama da sıçrar.

Video oyunlarından yayılan şiddet: Şiddet içerikli dijital oyunların yaygınlaşması ve kullanıcılarda artan dijital oyun bağımlılığı, gerçek toplumdaki şiddet algısını değiştirdiğini düşünebiliriz. Bireyler, ekrandaki şiddetle girdikleri dolayımın aynısını gerçek toplumsal koşullara da aktarırlar. Araştırmalar, oyun-şiddet bağıntısı üzerindeki tartışmaların 1980’lerde başladığını göstermektedir. Aynı konuda 2003 yılında yapılan bir araştırma, video oyunlarının yüzde 89’unun şiddet içerdiğini ortaya koymaktadır (Aydoğdu Karaarslan, 2015). Merak uyandıran video oyunları çocukların daha fazla ilgisini çekmektedir. Video oyun bağımlılığı sosyal bir problem olmanın yanı sıra bir hastalık olarak da değerlendirilmektedir. Video oyunu oynama bozukluğu, 2018 yılında **Dünya Sağlık Örgütü Uluslararası Hastalık Sınıflandırmasına** eklenmiştir (Yıldırım, 2018).

Şiddet içerikli dijital içerik ile karşılaşan kullanıcıların şiddet algı düzeyi farklılık göstermektedir. 2000 yılı verilerine göre, şiddet içerikli oyunlar oynayan çocuklar ile

şiddet içermeyen oyunlar oynayan çocukların saldırganlık davranışlarında anlamlı farklılıklar tespit edilmiştir. Şiddete tanık olan çocuklarda, agresif tavırlara rastlanmıştır. Oyun kahramanıla özdeşim kurma ve kahramanı model alma, özellikle küçük yaştaki oyuncularda daha yoğundur (Bartholow ve Anderson, 2002).

Bireyin kendine şiddeti: Bazı araştırmalara göre video oyunları beyin sağ hipokampuslerinde fiziksel büyümeye yol açmakta, dikkat ve algı yeteneğini geliştirerek beyin yapısını değiştirmektedir. Bu değişim olumlu görünmekle birlikte oyuncuların oyundaki birçok uyarıcıya karşı aşırı hassasiyet göstermesi anlamına gelir. Gerçek olmayan ödül, para ve puan gibi geribildirimleri fazla ciddiye alırlar, sanal tehdit ve cezaları gerçek olarak algırlarlar. Bu ise çevrimiçi ile çevrimdışı arasındaki farkın yitilmesi olarak değerlendirilebilir. Sanal ile gerçeğin birbirine **bulaşması (contamination)**, Mavi Balina gibi video oyunlarında ölümcül sonuçlar doğurduğu iddia edilmektedir. Yüzden fazla oyuncusunu intihara yönlendirmekle suçlanan Mavi Balina oyununda, depresyon eğilimli bireyler çeşitli örgütler tarafından yönlendirilmiş ve oyuncular oyun sürecinde normallikten uzak şiddet içeren komutları yerine getirmiştir. Bazı uzmanlara göre, dünyayı tehdit eden bu oyun birçok bireyin gerçeklik algısını etkileyerek onları intihara sürüklemiştir (Yıldız, 2018). Sanal ile gerçeği birleştiren video oyunlarında küçük yaştaki kullanıcılar, gerçek ile sahteyi, çevrimiçi ile çevrimdışını birbirinden ayırmakta zorlanmaktadır.

5.1.5 Oyuncak Olarak Teknoloji (5. Semptom)

Naisbitt, “Teknolojiyi bir oyuncak gibi seviyoruz” diye yazar (Naisbitt vd., 2004, s. 24). Naisbitt’e göre tüketim kültürü ile birlikte eğlence tüketimi için oyunculara ihtiyaç duymaktayız. Bireyler zaman geçirmek için anlamlı şeyler aramak yerine eğlence destekleyici araçlar ile meşgul olmaktadır. Üstelik eğlence amacı güden oyunlar yalnızca çocuklar için değil, yetişkinler için anlamlı görülmektedir.

Eğlence ihtiyacını tatmin aracı olarak teknoloji: Oyun ve oyuncak, “eğlence ihtiyacı”nı gidermek içindir. Oyun, yeterince eski bir buluştur. İlk oyuncaklar, M.Ö. 3000 dönemine ait Mısır’da, çamur ve topraktan şekillendirilerek pişirilmiş bebekler olarak bulunmuştur (Sevim ve Gönül, 2012). Medeniyetin gelişim seviyesine bağlı olarak oyun ve oyuncak türleri, çeşit ve şekilleri değişmiştir. Bugün gelinen noktada, oyuncaklar teknolojikleşmiş, bazı teknolojik cihazlar, kullanıcıların aynı zamanda oyun ihtiyaçlarına yönelik olarak da tasarlanmıştır. Teknoloji-oyuncak buluşması veya bütünleşmesi; Play Station ve Drone gibi oyunlarla tahkim edilmiştir. Pratik kullanım amacıyla icat edilen bazı teknolojik cihazlar da zaman içinde birer oyuncak haline gelmiştir. Akıllı telefon ve televizyonlar, akıllı bileklik gibi birçok teknolojik ürün buna örnek verilebilir. Kitle iletişim araçlarının başlıca kullanım amacı oyalanma, zaman ge-

çirme ve eğlenme olarak tanımlanır. Bunu iletişim kurmak, bireysel psikolojiyi beslemek, bireyler üzerinde gözetim ve denetim oluşturmak gibi diğer amaçlar takip eder (Buduklu ve Özer, 2016).

Bir iletişim aracı olarak üretilen akıllı telefonlar, **yöndeşme** olgusundan beslenerek her geçen gün bir eğlence, oyun ve zaman geçirme oyuncağına dönüşmektedir. Kullanıcılar, iletişimin yanında hobi, zaman geçirme ve eğlenme amacıyla da kullanmaktadır. Bireylerin sıra beklerken, bir ortamda iletişim kurmaktan kaçınmak için duygusal tatmin sağlamak için hatta tuvalette dahi mobil telefonlarıyla meşgul oldukları görülüyor. 2012 yılında yapılan bir araştırmaya göre, dünya genelinde akıllı telefonlarını kullanım amaçları arasında internette gezinmek, sosyal ağlara bakmak ve oyun oynamak yer almaktadır. Telefon teknolojisinin temel hatta nihai amacı olan iletişim kurmak, kullanım amaçları listesinde beşinci sırada yer almıştır (Webrazzi, 2012). 2017 yılına ait bir diğer araştırmada ise Türkiye’de akıllı telefon sahipleri günde ortalama 78 defa, 13 dakikada bir telefonun ekranına bakmaktadır. Üstelik bu kullanıcıların %66’sı akıllı telefonu ihtiyaçtan fazla kullandıklarını kabul ederken bu kullanıcıların yarısı da akıllı telefon kullanımını azaltmaya çalıştığını ifade etmiştir (Deloitte, 2017).

Eğlencede hızlı tüketim için teknoloji: Akıllı telefon, araba, televizyon, kulaklık ve daha birçok akıllı cihaz için ödenen paralar her geçen gün artmaktadır. Her geçen gün yeni modeli çıkan bu teknoloji araçları için esas kullanım amacı bir kenara dursun ne kadar yüksek fiyatlara olursa olsun kullanıcılar bu ürünlere sahip olmak için tutkuyla çaba harcamaktadır. Naisbitt bu durumu “Çünkü tüketim teknolojileri lüks olmaktan çıkıp oyuncak gereksinimine dönmüştür” şeklinde açıklamıştır (Naisbitt, 2004, s. 25). Deloitte araştırmasına göre Türkiye’de akıllı telefon sahiplerinin %50’den fazlası bozulma, donanım sorunu, yavaşlama, ekran kırılması, batarya zayıflaması ve benzer sebeplerden mevcut cihazını değiştireceğini belirtmiştir (Deloitte, 2017). Teknolojik harcamalar her geçen yıl artmaktadır (Magg4, 2018). Bu bağlamda teknolojik cihazlar bireylerde tüketici elektroniğinden hızlı tüketime doğru yönelmiştir.

5.1.6 Hayatı Mesafeli ve Çılgınca Yaşamak (6. Semptom)

Naisbitt, “Hayatlarımızı mesafeli ve çılgın bir şekilde yaşıyoruz” diye yazar (Naisbitt, 2004, s. 26). Hayatı hem çılgın hem de mesafeli yaşamak ne demektir? Teknoloji, çelişkili iki durumu hangi niteliğiyle sunar? Naisbitt’e göre telefonlar, kaydetme ve belgeleme vaadiyle bireylerin hayatına yerleşir; video, fotoğraf ve ses kaydı gibi yöntemler ile anı yakalamayı, anı yaşamaktan daha önemli kılmaktadır. Kamera gibi görüntü kaydeden cihazlar, kişisel hayatımızdaki önemli olayları kaydederken bu önemli olaydaki kişiye özgü duygu, bakış ve seslerden kişiyi koparmakta, mahrum bırakmakta, hatırlamak için harici belleklere muhtaç hale getirmektedir. Bu cihazlar

anı yakalamak yerine anı kaçırmaya sebebiyet verirler.

Sosyal medya ve yanılısamalı özgürlük algısı: Sosyal medya, kullanıcılarına gerçekte olduğundan daha fazla özgürlük ve çılginca yaşam fırsatı sunmaktadır. Fakat bu özgürlüğün gerçek mi yoksa yanılısama mı olduğu konusu tartışmalıdır. Teknoloji ve sosyal medya, bireylerin özgür inanç ve paylaşımlarına imkân tanıyormuş gibi görünse de aslında bu tür özgürlükleri kısıtlayıcı olmaktadır. Bu konu ile ilgili son yıllarda çok yönlü araştırmalar yapılmıştır. Gözetim internet ve sosyal medya ile katlanarak artmakta, özel ve mahrem yaşam alanı giderek daralmaktadır. Öyle ki bu gözetim olgusu sosyal ağlar ile birleştiğinde bireylerin farkında olmadan özgürlüklerini yitirmelerine sebep olmaktadır.

Yüz yüze iletişimin azalması: Kullanıcı sayıları ve etkileri her geçen gün artan sosyal medya platformlarının, bireylerin fiziksel olarak birbirinden uzaklaşmasına, böylece yüz yüze iletişimin azalmasına yol açtığına dair anlaşılabilir kuşkular vardır (Min Kwon vd., 2013). İnternet aracılığı ile gerçekleştirilen tüm işlemler düşünüldüğünde yüz yüze iletişimi zorunlu kılan birçok işlem çevrimiçi olarak gerçekleştirilebilir. Örneğin elektronik ticaret alışverişi yaparken satıcı ile yüz yüze iletişim kurmaya gerek kalmaz. Hatta her şey yolunda giderse mesaj ya da telefon yoluyla dahi iletişim gerçekleştirilmez. Birey yalnız başına istediği ürünü teknolojik araçlar yardımıyla satın alabilmektedir. Yine aynı şekilde mobil bankacılık işlemleri, fatura ödeme gibi birçok işlem teknolojik araçlar sayesinde gerçekleştirilebilir. Öyle ki devletlerin elektronik belgeleme sistemi sayesinde günümüzde hukuki işlemler dahi internet aracılığı ile takip edilebilmektedir.

Sosyal medyada olduğundan farklı görünme ihtiyacı duyan bireyler gerçek kişiliği ile derinlerde çeşitli sorunlar yaşamaktadır. Çevrimiçi teknolojilerde bireyler aslında ne kadar güzel-yakışıklı, keyifli, bilgili, kültürlü oldukları mesajını vermek için çabalamaktadır (Uyanık, 2013). Sanal ortamlarda birçok duygu ve durum yaşanabilir. Bireylerin yaşantısı gerçek değilmiş gibi görünürken aynı zamanda gerçeğin bir çeşit yansıması olabilir. Bireyler, ihtiyaç ve isteklerini çevrimiçi medya aracılığı ile dile getirebilirler. Gerçek hayat olarak adlandırılan yüz yüze ortamda kendini sınırlayan ve mesafesini koruyan birey, sosyal medyada bunun tersini yaptığında tuhaf bir denge kurmaktadır. Bireyler çeşitli konser, mezuniyet, parti gibi eğlence ortamlarında anı yaşamayı akıllı telefonları ile kaydetme ve insanlarla paylaşma ihtiyacı hissederek yaşayabilir. Bireyler sosyal ağlarda takipte olduğu ve takip edildiği kişiler ile gündelik hayatta yakından ilişki kurmayı tercih etmeyebilir. Fakat çevrimiçi ortamlarda gerçekleştirilen kişiye özel içerikli paylaşımlar, mesafeli ve çılginca yaşantının bir tür örneği olabilir.

6. Sonuç

Literatür taramasına dayalı bu analitik araştırmada teknolojik yaşam, “teknolojinin yan etkileri” (Işıklı, 2017b) ve “teknolojik zehirlenme modeli” (Naisbitt vd., 2004) çerçevesinde incelenmiş ve değerlendirilmiştir. Temelde toksiklenme semptomları, teknolojik determinizm mekanizması ve teknolojik tekillik ideali ile yayılmaktadır. Gittikçe büyüyen, çeşitlenen ve etkisini genişleten teknolojiye birçok yan etki eşlik etmekte, teknolojik zehirlenme kavramı ise bu yan etkilerin sadece bir kısmını görür hale getirmektedir. Bir ilaç olarak tüketilen teknolojinin yan etkilerinin farkına varılması ile otodeterminist bir özgürleşme imkânı yaratma arasında, teknolojik tahakküm ve teknolojik kuşatma arasında doğru orantılı ilişkiler vardır.

6.1 Teknoloji Kazandırdığı Her Şeyi Kendi İçin Rezerve Eder

Teknolojik zehirlenmenin ilk semptom olan “hız algısındaki değişim” kaçınılmaz biçimde teknolojikleşmeye eşlik etmektedir. “Teknoloji, zaman kazandırma vaadiyle hayatımıza girmesine rağmen, kazandırdığı zamanı fazlasıyla geri alır” (Işıklı, 2008). Hız, bir teknolojik nimet olarak gibi kabul görse de hızın öbür yüzünde nikmetler, dertler ve sorunlar bulunur. Teknolojik çağda yarıştan geri kalmak istemeyen insanlar, hıza ayak uydurmak için çabuk kararlar almak, planlama yapmak ve az zamanda daha çok iş yapmak zorundadırlar. Teknolojinin kazandırdığı zaman yine teknolojik cihazlar tarafından rezerve edilir, başka bir teknolojik gelişmenin yarattığı iş alanı için harcanır. Eğer hala geriye boş zaman kalırsa bu durum, yeni teknolojilerin geliştirilmesi için yeni bir fırsat olarak kabul edilir. Kazanılan zaman; teknoloji politikası oluşturma, ARGE süreci, teknolojinin üretimi, pazarlanması, dağıtımı, tüketimi, bakım ve onarımı için harcanır. Teknolojik determinizm, birbirine sıkıca bağlı bir teknolojik düzene, bir telos olarak teknolojik tekillğe hizmet eder. Teknolojik olmayan durum ve süreçler de teknolojikleşmeye başlar.

6.2 Teknolojik Vaat Çift Yönlü İşler

Teknolojinin kazandırdığı boş zaman, yine teknolojik cihazlar tarafından doldurulur. Teknoloji, emek ve zamandan tasarruf ettiğinde katma değer olarak biriken zaman, kullanıcıları özgürleştiriyormuş izlenimi yaratır. Dikkati elden bıraktığınızda, bu hissin bir realite olduğunu zannedersiniz. Bir saatlik bir işi, beş dakikada yaptığınızda geriye kalan 55 dakikayı aylıklık veya hobiler için harcamayı umarız. Ne var ki hiç de böyle olmaz. Bu yüzden teknolojinin elimize tutuşturduğu şey ne özgürlük ne de erdemdir; tam olarak gönüllü veya zorunlu olarak bizi kendine bağlayan bir özgürlük yanılsamasıdır.

6.3 Teknoloji, Yanılsamasını Üretir

Teknolojinin arka yüzünde yan etki olarak işleyen süreç, etkin bir köleleştirme faaliyetidir. Teknolojik vaat ile özgürleşmeyi umarken teknolojik düzen bizi tutsak eder. Bağımlılıkta kendini ele veren teknolojik esaret, farkına varıldığında iki numaralı semptomu ortaya çıkarır: Teknolojiden hem korkarız hem de ona sıkı sıkıya bağlarız. Bağlılığımız içinden çıkılmaz bir hal alır: Gerçek ile sanalı birbirinden ayırt etmekte zorluk yaşamaya başlarız, her şey bulanıklaşır. Teknolojinin ortaya çıkardığı, beslediği, yaydığı şiddet, tekno-toplumlarda giderek normalleşir.

6.4 Teknoloji Transferi, Zehirlenmenin Yayılım Yönü ve Tekniğidir

Teknolojik zehirlenmenin yayılım hızı ve şekli bir virüsünkine benzer. Zehirlenme yanı başındakine sıçrar ya da bir taşıyıcı bulduğunda onun içinde uzak bölgelere taşınır. Teknolojik zehrin başlıca taşınma yöntemi, teknoloji transferidir. Teknoloji transferi, zehir ithalatıdır; küresel trendler yüzünden bundan kaçış yoktur. Zehirlenme hızı, gelişmişliğin yayılım hızıyla orantılıdır. Zehrin kaynağı zaten gelişmiş ülkelerdir.

6.5 Teknolojikleşme Sürecinin Ereğinde Maksimum Zehirlenme Görünür

Teknolojik zehirlenme, teknolojik tekillikte maksimuma ulaşır. Teknolojik tekillik ile teknolojik zehirlenme en azından şimdilik birlikte işleyen süreçlerdir. Yan etkilerinden arındırılmış daha rafine teknolojiler üretemediğimiz müddetçe bu süreç bizi, zehirlenme katsayısı maksimuma ulaşmış bir teknolojik tekilliğe doğru götürecektir.

6.6 Teknolojik Entegrasyon, Teknolojikleşmeyi Artırmaktadır

Teknolojik zehirlenme teşhisi konulan bölgelerde aşırı dozda teknoloji entegrasyonu söz konusudur. Örneğin makul çözüm yerine, kestirme çözümler teknolojik sarmalı beslemektedir. Teknolojik zehirlenmelerden kurtulmak için yapılan çabalar, teknoloji kültürünü besleyen bir kısır döngüye yol açar. Tekno-karşılık ve distopya araştırmaları ile tekno-severlik ve ütopyik gelecek tasarımları, teknolojinin fayda ve zararları üzerine kurulmaktadır. Bu ise teknolojinin doğasını kavramayı, yönünü tahmin etmeyi zorlaştırmaktadır. Dört bir yanımızı saran teknolojik zehirlenmenin farkına varmak, teknolojik zehirlenmenin yerel ve küresel semptomlarını analiz edecek yeni bir tartışmayı mümkün kılabilir.

7. Değerlendirme: Teknolojide İndirgemeci Yaklaşımdan Bütüncül Yaklaşım Geçiş

Ellul'a göre toplumlar, tarihsel olarak her teknolojik uygulama sonrasında bir önkenden "daha sağlıklı ve daha zararlı etkilere" maruz kalmıştır (Ellul, 2003). Teknolojinin bazı zararlara yol açtığına dair bilimsel araştırmalar, ilk başta fiziksel zararlara

odaklanmıştı. Kullanılan teknolojinin türüne bağlı olarak el, kol, bacak, göz, akciğer gibi organlarda, çevre ve su kirliliği gibi ekolojik sistemde gözlemlenen bu fiziksel zararlar görüşü, Heidegger'e gelinceye kadar çok uzun bir süre, "tek kategori" olarak kabul gördü. Teknolojiyi fiziko-teknik duruma ve saf faydaya, teknolojinin yan etkilerini fiziksel zararlara indirgeyen bu yaklaşım modernisttir. Modernist paradigmanın 3 temel postulatı şöyledir:

- i) Teknoloji iyi ve faydalı bir şeydir.
- ii) Teknoloji sürekli ilerler.
- iii) Teknolojinin yol açtıkları da dahil tüm sorunların çözümü, daha fazla teknolojidedir.

Modernist yaklaşım teknolojiyi fiziksel alet edevata indirgeyerek onun psikolojik, felsefi, ontolojik, epistemolojik ve etik dolayımını gözden geçirir. Modernist paradigmadan ilk kopuşlar, teknolojinin düşünce yapımızda ve paradigmalarımız üzerinde dönüştürücü hatta bozucu etkilerde bulunduğu tezleriyle başlar. Heidegger'e göre modernist yaklaşım, teknolojiyi düşünce ve duygudan, bilgi ve etikten soyutlayarak salt bir tekniğe, bir araca, kullanılıp atılan bir nesneye indirger. McRobbie ve diğerlerine göre teknolojik yapı ve düzendeki ilk unsur insandır; teknik, malzeme veya fikir değildir. Teknolojik yapının beş kurucu unsurundan üçü ya insani ya da toplumsaldır (McRobbie, Ginns ve Stein, 2000).

Modernist paradigmanın indirgemeci tutumuna karşı, postmodernist paradigma teknolojik cihazları, teknoloji kullanımı, transferi ve etkilerini henüz tüm yönleriyle aydınlatılmamış "çok bileşenli karmaşık bir bütün" olarak görür. Teknolojinin ne olduğu sorgulanırken insan-teknoloji etkileşimi giderek daha çok öne çıkaran bu yaklaşım bütüncüldür. Teknolojiyi bütün bileşenleriyle birlikte ele almaya girişen bu postmodernist yaklaşım, örneğin kitle iletişiminde asıl değer olarak mesajı görmekten vazgeçer. Araç, mesaj ve kullanıcı arasında bir dolayım oluşur. Bu dolayımda araç, mesaj olur, mesaj ise araç. Böylece "Araç, mesajdır" (McLuhan ve Fiore, 1967, s. 26) denilebilir.

Bütüncül bir yaklaşımla teknolojinin ontolojik, epistemolojik ve etik yönünü soruşturan Heidegger, teknoloji temelli modern kültürün istenmeyen çıktılarını göz önüne serer (Bkz. Heidegger, 1998). Teknolojinin insan doğasına ve fiziki doğaya karşıt olarak ilerlediği hipotezi, Heidegger'in varoluşsal teknoloji soruşturmasında, bu kez ontolojik bir hipotez olarak en genel kavram altında, "varlık" kavramı altında sınıanır. Tekno-kültürün egemenliğinde varlık bastırılmıştır ve bu yüzden kendini geri çekmektedir. Varlığın otantik salınımini teknoloji, doğal olmayan yollarla ve tekniklerle biçimlendirir (Heidegger, 1989). Teknolojiyi ontolojik açıdan da soruşturma konusu yapan Heideg-

ger'e göre teknoloji; tek tipleşme, mekanikleşme, stoklama gibi yan etkileri yüzünden varlığın özgür salınımını baskı altına alır. Teknik ve teknolojik araç gereçlerin, teknik bakış ve yaklaşımın baskısı altındaki varlık, kendini geri çekme eğilimi sergiler (Heidegger, 1998, s.45). Çözüm, teknolojiden uzak durmak değildir çünkü teknolojiyle kendi aramıza koyduğumuz mesafe teknolojiyi yok etmez, tekno-karşıtlık çok da tatmin edici bir tutum değildir. Bununla birlikte teknolojinin egemenliği ve insan üzerine kurduğu tahakküm, özgürlükten yoksun ve teknolojiye bağımlı toplumlar inşa etmeye devam eder. Teknolojiden özgürleşmek veya teknolojik etkiden bireylerin kendilerini koruması imkansızdır.

Teknolojiye düşkünlük, teknolojiye bağlılık, modern insanın en belirleyici niteliğidir. İnsan, ürettiği araçları yönetebildiğini düşünen fakat yönetildiğini farketmeyen bir teknikere benzer (Turhanlı, 2011). Bu bağlamda bireyler, teknolojinin egemenliği altında gerçekliğe uzak bir hayat sürerler. Ne talihsizlik ki insanlar egemenlik, özgürlük ve özgünlüklerini yok eden bu teknolojik kuşatmanın farkında değillerdir.

8. Kaynakça

- Çakır, R., Solak, E., Tan, S. S. (2015). Artırılmış Gerçeklik Teknolojisi İle İngilizce Kelime Öğretiminin Öğrenci Performansına Etkisi. *Gazi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 45-58.
- Özbek, L., & Öztürk, F. (tarih yok). Olasılık ve İstatistik Dersinin Öğretiminde Deney ve Simülasyon . *Ankara Üniversitesi Fen Fakültesi İstatistik Bölümü*.
- Amazon. (2019, 01 08). Çok Satanlar. 02 01, 2019 tarihinde Amazon: https://www.amazon.com.tr/gp/bestsellers/books/ref=zg_bs_pg_1?ie=UTF8&pg=1 adresinden alındı
- Arthur, I. (2016, Aug 08). *Technological Singularity*. Dec 12, 2018 tarihinde Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=YXYcvxg_Yro adresinden alındı
- Aydoğdu Karaarslan, İ. (2015). Dijital Oyunlar ve Dijital Şiddet Farkındalığı: Ebeveyn ve Çocuklar Üzerinde Yapılan Karşılaştırmalı Bir Analiz. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 806-818.
- Bıçakçı, S. (2018, 12 20). *Dr. Google Bir Yalancı mı?* 01 05, 2019 tarihinde Sophos Akademi: <https://www.sophosakademi.org/dr-google-bir-yalanci-mi/> adresinden alındı
- Bartholow ve Anderson. (2002). *Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior: Potential Sex Differences Journal of Experimental Social Psychology*.

- Baudillard, J. (2014). *Simülakr ve Simülasyon*. Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Baudrillard, J. (1983). *Simulations*. New York: Semiotext.
- Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and Simulation*. (S. F. Glaser, Çev.) Michigan: University of Michigan Press.
- Berkeley, G. (1996). *Hylas İle Philonous Arasında Üç Konuşma*. Sosyal Yayınları.
- Bimber, B. (1990). Karl Marx and the Tree Faces of Technological Determinism. *Social Studies of Science*(20), 333-351.
- Buduklu, Y., & Özer, N. P. (2016). Gençlerin Akıllı Telefon Kullanım Motivasyonları. *İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 5(8), 2963-2986. <http://www.itobiad.com/download/article-file/231771> adresinden alındı.
- Cebecioğlu, G., & Altınparmak, İ. B. (2017). Dijital Şiddet: Sosyal Paylaşım Ağları Üzerine Bir Araştırma. *Sakarya University Journal of Education*.
- Crucius, S. (2018, 07 04). *Wearable Tech is Here to Stay with a Robust Presence in the Future Healthcare Industry*. 03 01, 2019 tarihinde Wearable Technologies: <https://www.wearable-technologies.com/2018/06/wearable-tech-is-here-to-stay-with-a-robust-presence-in-the-future-healthcare-industry/> adresinden alındı.
- Deloitte. (2017, 10 09). *Deloitte Global Mobil Kullanıcı Araştırması 2017*. 11 25, 2018 tarihinde Deloitte: <https://www2.deloitte.com/tr/tr/pages/technology-media-and-telecommunications/articles/global-mobile-consumer-survey-2017.html> adresinden alındı.
- Derrida, J. (2012). *Platon'un Eczanesi*. (Z. Direk, Çev.) İstanbul: Pinhan Yayıncılık.
- Dolgun, U. (2008). Şeffaf Hapishane yahut Gözetim Toplumu. İstanbul: Ötügen.
- Ellul, J. (2003). *Teknoloji Toplumu*. İstanbul: Bakış Yayınları.
- Ericsson. (2018, 06 05). *Ericsson Mobility Report*. 11 24, 2018 tarihinde Ericsson: <https://www.ericsson.com/assets/local/mobility-report/documents/2018/ericsson-mobility-report-june-2018.pdf> adresinden alındı.
- Ferhat, S. (2016). *Dijital Dünyanın Gerçekliği, Gerçek Dünyanın Sanallığı Bir Dijital Medya Ürünü Olarak Sanal Gerçeklik*. Ankara: TRT Akademi.
- Frankl, V. E. (2009). İnsan Anlam Arayışı. İstanbul: Okuyan Us.
- Google Play. (2018). *Android Uygulamaları*. 08 10, 2018 tarihinde Google Play: https://play.google.com/store/apps/collection/topselling_free adresinden alındı
- Google Play. (2018). *Dini Uygulamalar*. 11 25, 2018 tarihinde <https://play.google>.

- com/store/apps/details?id=com.mobilion.diyenet.namazvakit adresinden alındı
- Heidegger, M. (1989). *Contribution to Philosophy*. Indiana University Press.
- Heidegger, M. (1998). *Tekniğe İlişkin Bir Soruşturma*. (Ö. Doğan, Çev.) İstanbul: Paradigma.
- HersWeeklyPublish. (2018). *High Tech High Touch: Technology and Our Search for Meaning*. Dec 10, 2018 tarihinde Hers Weekly Publish: <https://www.publishersweekly.com/978-0-7679-0383-7> adresinden alındı
- Işıklı ve Küçükvardar. (2017a). *Bilişim Devrimi: Teknolojinin Felsefi ve Sosyolojik Analizi*. Ankara: Birleşik Kitabevi Yayınları.
- Işıklı, Ş. (2008). *Ölecek Zaman Yok*. Ankara: Elis Yayınları.
- Işıklı, Ş. (2017b, 03 30). *Teknolojinin Yan Etkileri*. 12 08, 2018 tarihinde Sophos Akademi Tv: https://www.youtube.com/watch?v=2o-2_41Z_Hs adresinden alındı
- IMDB. (2018). *The MAtri*. 11 24, 2018 tarihinde <https://www.imdb.com/title/tt0133093/> adresinden alındı
- IMDB. (2019). *Lucy*. imdb: <https://www.imdb.com/title/tt2872732/> adresinden alındı
- Küçükvardar, M. (2018, 08 13). *Dijital Detoks Zamanınız Gelmiş Olabilir!* 01 02, 2019 tarihinde Sophos Akademi: <https://www.sophosakademi.org/dijital-detoks-zamaniniz-gelmis-olabilir/> adresinden alındı
- Künüçen, A. Ş. (2004). Televizyonda Haber Programları, Şiddet ve Çocuk. *Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi*, 3(2), 57-67.
- Mag4. (2018). *2018 IDC Türkiye Öngörüler Raporu*. 11 25, 2018 tarihinde Mag4: <https://https://mag4.com/2018-idc-turkiye-ongoruleri-raporu/.com/2018-idc-turkiye-ongoruleri-raporu/> adresinden alındı
- Marshall McLuhan, Quentin Fiore. (1967). *The Medium is the Message : An Inventory of Effects*. United Kingdom: Bantam Book.
- McRobbie, Ginns ve Stein. (2000). Preservice elementary teachers' thinking about technology and technology education. *International Journal of Technology and Design Education*, 10(1), 80-101.
- Min Kwon, Joon-Yeop Lee, Wang-Youn Won, Jae-Woo Park, Jung-Ah Min, Changtae Hahn, Xinyu Gu, Ji-Hye Choi, Dai-Jin Kim. (2013). Development and Validati-

- on of a Smartphone Addiction Scale (SAS). *PLoS ONE*, 8(2). doi:<https://doi.org/10.1371/journal.pone.0056936>
- Moore, G. (1965). Cramming More Components onto Integrated Circuits. *Electronics Magazine*.
- Morgan, J. (2014, 03 13). *A Simple Explanation Of 'The Internet Of Things'*. 08 10, 2018 tarihinde Forbes: <https://www.forbes.com/sites/jacobmorgan/2014/05/13/simple-explanation-internet-things-that-anyone-can-understand/#20c8cc681d09> adresinden alındı
- Mynet. (2018). *Instagram*. 10 2018 tarihinde <https://www.mynet.com/instagram-min-gercek-hayat-olmadigini-kanitlayan-fotografilar-110103219254#6212764> adresinden alındı
- Naisbitt, J. (1982). *Megatrends: Ten New Directions Transforming Our Lives*.
- Naisbitt, J. (2004). İnsan ve Teknoloji: Teknoloji ve Hızlandırılmış Anlam Arayışımız. (Çeviren, Çev.) İstanbul: CAS Global Yayın Ajansı.
- Netflix. (tarih yok). *Netflix'in En Çok İzlenen Dizileri*. Dünya Halleri: <https://www.dunyahalleri.com/netflixin-en-cok-izlenen-dizileri/> adresinden alındı
- Orwell, G. (2000). *1984*. (C. Üster, Çev.) Can Yayınları.
- Platon. (2012). *Devlet*. İstanbul: İş Bankası Kültür Yayınları.
- Potapov, A. (2018). Technological Singularity: What Do We Really Know? *Information*, 9(82). doi:10.3390/info9040082
- Rifkin, J., & Howard, T. (2010). *Entropi Dünyaya Yeni Bir Bakış*. İstanbul: İz Yayıncılık.
- Rousseau, J. J. (2011). *Toplumsal Sözleşme*. (A. Yardımlı, Çev.) İstanbul: İdea.
- RTÜK. (2018). *2017 Yılı Faaliyet Raporu*.
- RTÜK. (2019). *Mahkeme Yayın Yasakları*. RTÜK: <https://www.rtuk.gov.tr/mahkeme-yayin-yasaklari-5320> adresinden alındı
- Saad, G. (2012). *Tüketim İçgüdüsü*. İstanbul: Mediacat.
- Serenko, A., & Turel, O. (2015, 07). Integrating Technology Addiction and Use: An Empirical Investigation of Facebook Users. *Transactions on Replication Research*, 1-18. doi:10.17705/1atrr.00002
- Sevim, C., & Gönül, E. (2012). Tarihsel Süreç İçerisinde Oyuncağın Gelişimi ve Seramik Oyuncaklar. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 23-40.
- Singularity. (2016). *The Near Future of VR and AR: What You Need to Know*. 2018 tarihinde Singularity Hub: <https://singularityhub.com/2016/02/23/the-ne->

- ar-future-of-vr-and-ar-what-you-need-to-know/#sm.000000atx0fifjffeyhnx-yofidin adresinden alındı
- Socialblade. (2018, 08 01). *Top 25 YouTube Users by Subscribers*. Socialblade: <https://socialblade.com/youtube/> adresinden alındı
- Tarhan, N., & Nurmedov, S. (2011). *Bağımlılık*. İstanbul: Timaş.
- Turhanlı, H. (2011). *Teknolojinin Egemenliğine Karşı*. 2012 tarihinde Birgün.Net: <https://www.birgun.net/haber-detay/teknolojinin-egemenligine-karsi-11365.html> adresinden alındı
- Uyanık, F. (2013, 5 7). Sosyal Medya: Kurgusalılık ve Mahremiyet. *Kocaeli Üniversitesi Yeni Medya Kongresi*. http://www.academia.edu/4085102/SOSYAL_MEDYA_KURGUSALLIK_VE_MAHREMIYET adresinden alındı
- We Are Social. (2018). *Global Digital Report 2018*. We Are Social: <https://digitalreport.wearesocial.com/> adresinden alındı
- Webrazzi. (2012). *Akıllı telefonları ne için kullanıyoruz? [Araştırma]*. 08 10, 2018 tarihinde Webrazzi: <https://webrazzi.com/2012/07/06/akilli-telefonlari-ne-icin-kullaniyoruz-arastirma/> adresinden alındı
- WebTekno. (2014). *Ramazan Ayı'na Özel Mobil Uygulamalar*. webtekno.com: <https://www.webtekno.com/mobil-uygulama/ramazan-ayi-uygulamalari-v261.html> adresinden alındı
- Yıldırım, M. B. (2018, 09 17). *Video Oyun Bağımlılığı Hastalık Olarak Kabul Edildi*. 11 25, 2018 tarihinde Bilim Genç Tubitak: <http://www.bilimgenc.tubitak.gov.tr/makale/video-oyun-bagimliliği-hastalık-olarak-kabul-edildi> adresinden alındı
- Yıldız, F. (2018). Ölümçül "Mavi Balina" Oyununun Basında Temsiline Dair Eleştirel Bir Değerlendirme. *Erciyes İletişim Dergisi*, 5(4), 557-570.
- YEŞİLAY. (2016). *Türkiye bağımlılıkla Mücadele Eğitim Programı*. 11 25, 2018 tarihinde YEŞİLAY: http://yetiskin.tbm.org.tr/Content/Uploads/Dosyalar/TBM_yetiskin_teknoloji_icerik_web.pdf adresinden alındı
- Zadeh, L. (1965). Fuzzy Sets. *Information and Control*, 8(1), 333-353.
- Zadeh, L. (2017). *Bulanık Düşünen Deha*. (Ş. Işıklı, & B. Kurbanov, Çev.) İstanbul: Sophos Yayıncılık.

