

DİJİTAL HASTALIKLAR

Editör: Gökmen H. KARADAĞ



DER
YAYINLARI

DİJİTAL HASTALIKLAR

Editör: Gökmen H. KARADAĞ

DOR
YAYINLARI
İSTANBUL 2019

Kitabın Adı
Dijital Hastalıklar

Editör
Gökmen H. KARADAĞ

Yayın No 0215

ISBN 978-975-353-532-8

Basım Yılı 2019

Kapak Tasarımı
İzel Aytap

Yayıncı

DER Kitabevi Yayınevi ve Dağıtım Paz. Ltd. Şti.
Molla Fenari Sokak, Der Han 28/A, 34410 Cağaloğlu - İSTANBUL.
Tel: (0212) 527 01 65 - 511 51 90 / Faks: (0212) 511 47 76
e-posta: der@der yayinevi.com.tr / info@der yayinevi.com.tr
www.der yayinevi.com.tr

Sertifika No: 12158

Şubelerimiz

Der Kitabevi Sahaflar Çarşısı No: 1 Beyazıt / İSTANBUL
Tel: (0212) 513 55 75

Derin Kitabevi Sahaflar Çarşısı No: 3 Beyazıt / İSTANBUL
Tel: (0212) 513 18 20

Basım / Cilt

Birlik Ozalit

Nispetiye Mah. Birlik Sokak No:2 Yücel Sokak Girişi
Nevin Arıcan Plaza Levent-İstanbul

Sertifika No: 20179

Copyright © Bu kitabın, tüm hakları Der Kitabevi Yayınevi ve Dağıtım Paz. Ltd. Şti'ne aittir. Yayınevinin yazılı izni alınmadan tümünün veya bir kısmının elektronik, mekanik ya da fotokopi yoluyla basımı, yayımı, kopyalaması, çoğaltımı veya dağıtımını yapılamaz.

İÇİNDEKİLER

ÖN SÖZ	VII
GİRİŞ	1
SANAL GERÇEKLIK HASTALIĞI	9
And ALGÜL	
Deniz YENGİN	
Gökmen H. KARADAĞ	
Ayten ÖVÜR	
Tamer BAYRAK	
TEKNOLOJİ ÇAĞINDA KAÇIŞCI FANTAZYA ALANI OLARAK DİJİTAL ESİRLİK	55
Ayten ÖVÜR	
DİJİTAL BAĞ(IM)LI	85
Deniz YENGİN	
Berkan BAYINDIR	
DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI	117
Didem ATAMAN YENGİN	
TIKINMALI İZLEME	143
Nur Emine KOÇ	
ÇEVİRİM İÇİ NARSİZM	169
Özge TOPÇU	

DİJİTAL KİNİZM 191

Hakan TAN

**SANAL GERÇEKLİKTE ÇERÇEVELEME
HIZININ ETKİLERİ 227**

Tamer BAYRAK

And ALGÜL

DİZİN..... 269**YAZARLAR HAKKINDA 277**

ÖN SÖZ

İnsanlık bu yüzyılın başından beri adeta apansız içine itildiği dijital iletişim havuzunda çırpınıyor. Arada bir başını çıkartıp nefes almaya çalışırken bol bol da su yutuyor. Elinizdeki kitapta-ki makalelerde de birkaç kez geçen İngilizce “immersion” sözü gelinen bu son aşamayı iyi anlatıyor, çünkü “immersion” yani “tümünden içine girmek” ya da “dalmak” hem iyiye hem de kötüye çekilebilir. Daha 15-20 yıl önce ayak parmaklarımızı çekinerek soktuğumuz dijital suya şimdi gırtlığımızı kadar batmış durumdayız; hem boğulmaktan korkuyoruz, hem de suyun bizi kaldırması, ayaklarımızı zeminden kesmesi hoşumuza gidiyor. Boğuluyor muyuz, yoksa uçuyor muyuz?

Alametler tamam, yeni bir çağdayız! Her şeyden önce, hayatlarımızın artık tamamını kapsayan, dokunmadık yerini bırakmayan dijital iletişim olgusu nedeniyle böyleyiz. Bu çağın temel belirleyicisi o. Öyleyse, insanlığın bu yeni evresinde, “Durun bakalım, bize ne oluyor?” sorusu yalnız felsefe ve edebiyatın değil, tıbbın ve sosyal bilimlerin de en önemli sorusu olmak zorundadır. Bu kitapta yer alan makaleleri yazanlar da kendi mütevazı enstrümanlarıyla, bu büyük soruya yanıt aramaktalar. Her şeyden önce cesaretleri nedeniyle kutlanmayı hak ediyorlar. Dalganın patladığı yerdeler...

İletişim araçlarının bize ne yaptığı sorusu bir iletişim bilimci olarak hep gündemimin baş sıralarında yer aldı. (İletişim prati-yeni olarak ise en başta gelen sorum, bizim iletişim araçlarıyla ne yapacağımız olageldi.) 1960’lı yılların sonlarında Amerika’da kitle iletişimi üzerine doktora çalışmasına başlarken kaçınılmaz olarak Marshall McLuhan fenomeniyle karşılaştım. Kanadalı edebiyat profesörü bir popüler kültür ikonu haline dönüşmüştü ve “Araç, iletinin ta kendisidir” (The medium is the message) gibi aforizmalarıyla dilden dile dolayıyordu.

McLuhan’a göre yaygın olarak kullanılan medyanın değişmesi insanın beş duyusu arasındaki dengeyi de etkiliyor, bunun

içselleştirilmesi ise tüm zihinsel süreçleri dönüştürüyordu. Örneğin işitme duyusunun önde olduğu sözlü kültürden görme duyusunun ağır bastığı yazılı kültüre geçiş, bir süre sonra bambaşka bir insanın, “birey”in ortaya çıkmasına yol açmıştı. McLuhan’a göre asıl etki işte buydu. Asıl ileti de bu etkinin içinde saklıydı. O yıllarda henüz dijital medya yoktu ama televizyonun başatlığı mutlaktı. McLuhan yazının egemenliğine son veren bu yeni durumun insanlığı yeniden kabilemsi yapılardan oluşan, “ortaklaşma” ve “paylaşma” temelli bir evreye soktuğunu öne sürüyordu. İnsanlık tıpkı matbaanın bulunduğu yıllarda olduğu gibi yepyeni bir dönemin başındaydı. Elektronik teknolojisinin ışık hızındaki performansı sonucu, fiziksel ulaştırma hızı önemsizleşmiş, mekân ve zaman nosyonları değişmiş, “anıdalık” küresel bir olguya dönüşmüştü. Ya dijital yeni medyalar? Acaba yaşasaydı McLuhan onlar hakkında ne derdi?

Kanımca, zihinsel enformasyon işleme süreçlerinin nasıl evrildiğine ve değiştiğine vurgu yapan McLuhan bütüncül yaklaşımıyla bu kitapta yer alan makalelerin yazarlarının sağlık anlamında bireysel anormallik saptayan bulgularına tarihsel açıdan da bakardı. Kuşkusuz, daha önceki mecraların “aşırı” kullanımı dolayısıyla da bazı kullanıcılara “hasta” tanısı konmuştu, “kitap delisi” ya da “televizyon manyağı” gibi terimler icat edilmişti. Bunlar elbette kayda geçmeliydi. Ancak, asıl önemli olan “hasta” damgası vurulan aşırıya değil, yeni aracı gittikçe daha fazla kullanan çoğunluğa ne olduğuydu.

Doğrusu ya, bireysel sapma örnekleri ne kadar çarpıcı olursa olsun, ben de onun gibi artık asıl önemli sorunun bu olduğu kanısındayım. Şunu kabul etmeliyiz ki, kitapta çeşitli adlar altında karşımıza çıkan hastalık semptomlarının birçoğunu hemen hepimiz göstermekteyiz. Kafeler birbirine değil telefon ekranlarına bakmakta olan “sevgililer” ile dolu. Akşam son baktığımız telefon ekranı sabahleyin ilk baktığımız şey oluyor. Farkında olalım olmayalım, tüm yaşamımız değişti. Hastalıklarımız da değişti. Dünyanın neresine giderseniz gidin durum üç aşağı beş yukarı böyle. Mecralar arasındaki dengeler henüz tam oturmuş olmasa da insanın sürekli dijital iletişim halinde bir varlık olduğuna dayanan yeni

bir normal oluřtu. Biliyoruz ki istikbal kadar, hal de dijitaldedir. Ve bu noktadan sonra asıl büyük soru yatıyor: Acaba, hasta ya da bağımlı olanlar bir yana, sağlıklı görünen çoğunluęa ne oluyor? Toplumsal olarak ne oluyor, kültürel olarak ne oluyor, uygarlık olarak ne oluyor?

Umarım, insanlığın karşısındaki bu büyük soru ile bireysel kullanımlar üzerinden mikro düzeyde cebelleşme cesaretini gösteren arkadaşlar şimdi makro düzeydeki sorulara ilişkin yeni arařtırmalara yönelirler. Ve örneğin şöyle sorular sorarlar: Dijital medyanın egemen olduęu toplumlarda demokrasi mümkün müdür? Yoksa dijital medya, bireyleri olduęu gibi kurumları da mı hasta etmektedir? Yoksa řu sıralar tüm dünya bir dijital hastalık kurbanı mıdır?

Emeritus Prof. Dr. Haluk Şahin

GİRİŞ

Dijital gelişim, içinde bulunduğumuz çağa sadece teknolojik anlamda damga vurmakla kalmamış, toplumsal yaşantımızı bambaşka formlara dönüştürmüş, toplumsal pratiklerimizi bambaşka mecralara taşımıştır. Sosyal yaşamdaki bazı pratiklerimiz değişik formlarla “sosyal” medyaya taşınırken bu tanımdaki “sosyal” sözcüğünün alışkın olduğumuz ve bildiğimiz “sosyal”e ne kadar benzediği ne kadar benzemediği yoğun bir şekilde tartışılmaktadır. Dijital teknoloji neredeyse gerçek olan her şeyin sayısal temsilini oluşturmuş, sosyalleşme ihtiyacını sosyal medyaya, gerçeklik ihtiyacını sanal gerçeklik sistemlerine taşımıştır. Sanal gerçekliğin ve artırılmış gerçekliğin neredeyse “bildiğimiz turizm”in rakibi haline gelmesi ihtimali bile dijitalleşmenin ulaştığı boyut açısından çok çarpıcı bir örnek teşkil etmektedir. Ancak kopyalanan gerçek her yeri sararken ve Baudrillard’ın belirttiği gibi kopya gerçeğin yerini alırken, bireyler gerçek ile kopya arasındaki sınırların git-tikçe belirsizleşmesinin etkilerine de maruz kalmaktadır. Bu anlamda, teknolojinin baş döndürücü bir hızla gelişimiyle birlikte hayatın her alanına nüfuz eden sayısal temsilin keşfedilmeyi bekleyen pek çok yönünden birini de yeni teknolojinin insan sağlığı ve davranışları üzerindeki etkileri oluşturmaktadır.

Bu etkilerin bir kısmı sanal gerçeklikten bir kısmı da yeni medyanın aşırı kullanımından kaynaklanmaktadır. Teknolojinin, sayısal temsilin izin verdiği tüm imkanları kullandığı en çarpıcı örnek sanal gerçeklik uygulamalarındaki muazzam gelişmelerdir. İnsanın yaşam alanını çevreleyen gerçek ortamın bir tekno kopyasının tasarlandığı sanal dünyada sayısal temsil, gerçek objelerin ve sübjelerin yerine geçmektedir. Bu teknoloji, bireyi içinde bulunduğu gerçek ortamdan ne kadar soyutlarsa, bireye gerçek dünyada değil de sunulan sanal ortamda bulunuyormuş hissini ne kadar veririrse o kadar başarılı sayılmaktadır. Ancak sanal gerçeklik uygulamaları giderek daha fazla alana nüfuz ederken ve kasklı ekran gibi son derece pratik ekran tipleriyle kullanımı giderek kolaylaşırken,

sağlık üzerinde ciddi semptomları ve olumsuz etkileri tetiklediği de gözlemlenmektedir.

Dijital çağın insan sağlığı ve davranışları üzerinde olumsuz etkilere yol açtığı bir diğer sorunsu yeni medyanın aşırı kullanımından kaynaklanmaktadır. İnsanlar evde, işte, sokakta, kafede, derste, tuvalette, yatakta, yemek yerken vs. akıllı telefonlarıyla, giderek kolaylaşan ve ucuzlaşan internet erişimi sayesinde, sürekli sanal alemde bir yerlerde bir şeylere bakmakta bir şeyler izlemektedir. Kullanıcılar yeni medyanın ve özellikle sosyal medyanın içeriklerini mobil ekranlarında parmaklarını sürekli hareket ettirerek inanılmaz bir iştahla takip etmektedir. Adeta bağımlılığa dönüşen bu davranış sadece mobil ekranlarla sınırlı kalmamakta, masüstü ya da dizüstü bilgisayarlarında da kullanıcılar kendilerini internetin engin sularına kaptırmaktadır. İnsanlar geleneksel medyayı takip ederken bile bir yandan mobil ekranlarını ya da bilgisayar ekranlarını açık tutarak yeni medyayı takip etmekte ve çoklu ekran izlemesi denilen bir izleme yöntemini refleks haline getirmektedirler. Bu aşırı kullanım da fiziki, sosyal ve psikolojik anlamda olumsuz birtakım sonuçlara yol açmaktadır. Bu sonuçlar bir süredir **teknoloji bağımlılığı, internet bağımlılığı, oyun bağımlılığı, dijital rahatsızlıklar, dijital davranış bozuklukları, patolojik internet kullanımı** gibi terimlerle ele alınmakta ve dijital çağın hastalıklarına verilen isimlere sürekli bir yenisi eklenmektedir. Gelinek noktada Dünya Sağlık Örgütü bile aşırı ölçüde oyun oynamayı bir sağlık sorunu yani hastalık olarak sınıflandırmıştır.

Elinizde tuttuğunuz bu kitap neredeyse gerçeği değil de gerçeğin dijital temsilini yaşayanların yakalanmaya başladığı, bu ortama özgü hastalıkları ele almaktadır. Sanal ortamlara maruz kalmaktan kaynaklanan **“sanal gerçeklik hastalığı”**; kendini gerçek hayata kapatıp sanal yaşamlara ve fantazyalara dalmış insanların **“dijital esrikliği”**; bağlı olmak ile bağımlı olmak arasındaki ince çizgiyi aşanların yakalandığı **“dijital bağımlılık”**; özellikle çocuklarımızı bekleyen büyük tehlike **“dijital oyun bağımlılığı”**; her ne kadar başka bir bağlam için söylenmiş olsa da insana Tefik Fikret’in “Yiğin efendiler yiğin, doyuncaya, tıksıncaya,

çatlayıncaya kadar yiyin!” sözünü hatırlatan “**tıkınmalı izleme**”; narsızmin çevrim içi çağa taşınmış hali “**ego sörfü**”; “Acaba sosyal medyada boy gösteren birtakım uyumsuz tipler Diogenes’in modern versiyonları mı?” dedirten “**dijital kinizm**”; sanal ortamların çerçeveleme hızı **değişiminin** kullanıcı deneyimine etkileri... Kitapta bu yelpazeye yayılan bir alanda dijital çağın hastalıklarına dair hem literatür taramaları hem de özgün araştırma sonuçları bulunmaktadır.

Kitapta yer alan ilk hastalık **sanal gerçeklik hastalığıdır (cybersickness)**. Baş ağrısı, mide bulantısı, kusma, bitkinlik, terleme, rehavet, göz yorgunluğu, bulanık görme, vertigo gibi şikayetler; geçmişi çok eskiye dayanan ve nedenleri üzerine farklı teoriler geliştirilen hareket hastalığının tipik belirtilerindedir. Ancak insanların fiziki gerçeklikte yaşadıklarından kaynaklanan bu şikayetler, teknolojik gelişim içinde simülasyonlarda ve sanal gerçeklikte de kullanıcıların tecrübe ettikleri şikayetlere dönüşmüştür. Eğitimden tıba, sanayiden bilimsel araştırmalara, eğlence sektöründen video oyun pazarına kadar pek çok alanda yaygınlaşan sanal gerçeklik uygulamalarının sağlığa yönelik etkileri üzerine yapılan araştırmalar giderek yoğunlaşmaktadır. Çünkü konu, sanal ortam teknolojisinin ilerlemesini etkileyebilecek en önemli sağlık ve güvenlik sorunlarından birini teşkil etmektedir. Sanal ortamlarda bulunmanın psikofizyolojik yan etkilerini ve sonrasında görülen etkileri yani sanal gerçeklik hastalığını belgeleyen raporlar 1990’ların ilk yıllarından itibaren ortaya çıkmaya başlamıştır. Sanal ortam teknolojisini geliştirenler, kullanıcıların ihtiyaçlarını, onları olumsuz etkilere maruz bırakmadan karşılamak için ne gibi teknik ve tasarım değişikliklerine gitmeleri gerektiği bilgisini, “sanal ortamlarda insan faktörü” üzerine yıllardır yürütülen araştırmaların oluşturduğu havuzdan karşılamaktadır. İşte bu havuza bir katkı da İstanbul Aydın Üniversitesi Sanal Gerçeklik Laboratuvarında **And Algül, Deniz Yengin, Gökmen H. Karadağ, Ayten Övür ve Tamer Bayrak**’ın yürüttüğü araştırmadan gelmiştir. Araştırmanın amacı, kullanımlar ve etkiler yaklaşımına göre, kullanıcılarda sanal gerçeklik deneyimine bağlı olarak görülen olumsuz etkilerin neler olduğunu ve bu etkilerin hangi faktörlerle ilişkili olduğunu ortaya çıkarmaktır.

“Teknoloji Çağında Kaçışçı Fantazy Alanı Olarak Dijital Esriklik” adlı makalesinde **Ayten Övür**, dış dünyaya karşı ilgisi ve algısı düşmüş, adeta uyurgezer gibi kendini gerçek hayata kapatıp, sanal yaşamlara ve fantazyalara dalmış insanlar topluluğunun dijital esrikliğini anlatmaktadır. Dijital esriklik, gelişmiş teknolojilerle yaratılan simülasyon ve fantazyaların etkisiyle bir kendinden geçme, uyuşma durumuna işaret etmektedir. Dijital esrikliğe götüren sebepler belki alkolle benzer özellikler gösterse de alkol sonucu ortaya çıkan sarhoşlukta sadece bir rahatlama ve belki de o istekleri unutmaya gibi bir etki söz konusuysen, dijital esriklikte bu isteklerin unutulması değil aksine onların sanal da olsa gerçekleştirilerek, doyuma ulaştırılması söz konusudur. Ayten Övür, makalesinde, ilk başlarda boş zaman etkinliği olarak ve sıkıntımızı gidermek için kullandığımız ama zamanla onun için çalışmamız ve büyük efor sarf etmemiz gereken bir göreve dönüşen sosyal medyayla ilişkimizi kullanımlar ve doyumlar yaklaşımına göre irdelemektedir.

“Dijital Bağ(ım)lı” adlı çalışmada **Deniz Yengin ve Berkan Bayındır**, 7,6 milyarlık nüfusunun yarıdan fazlasının internet kullandığı, 5 milyar mobil kullanıcısının yarıdan fazlasının telefonları aracılığıyla internete girdiği, 1 dakikada yaklaşık 360 bin tweet’in atıldığı bir dünyada, bağlı olmak ile bağımlı olmak arasındaki ayrımı sorgulamaktadırlar. Bağımlılık, iletişim çalışmalarında çoğunlukla kullanımlar ve doyumlar kuramıyla ilişkilendirilmektedir. Bireyin toplum içindeki huzursuzluğundan kaçışı medya kullanımıyla gerçekleşmektedir. Yalnızlıktan kaçış aracı olarak internet zamanla bağlılığa ve sonrasında bağımlılığa doğru bir sürece doğru ilerlemektedir. Yengin ve Bayındır makalelerinde bağlılık ve bağımlılık konusundaki literatürün bir özetini sunmakta, bağımlılık belirtileri için yapılan çeşitli araştırmaların sonuçlarını değerlendirmekte, cep telefonundan mahrum kalma endişesi olan “nomofobi” ve internetsiz kalma korkusu olan “netlessfobi” kavramlarını açıklamaktadırlar. İnternet bağımlısı dijital göçmenler ve dijital yerliler; genel olarak internete karşı yoğun bir ilgi, internetsiz ortamlarda kaygılı duruş, sorumluluklardan uzaklaşma, kullanım süresini aşma gibi özellikler sergilemektedirler. Durum öyle vahim bir noktaya ulaşmıştır ki pek çok ülkede re-

habilitasyon merkezleri kurulmuştur. İnsan üretimi olan teknolojinin insanı mekanik köle biçimine sokarak artık tedaviye ihtiyaç duyar hale getirdiği görülmektedir.

“Dijital Oyun Bağımlılığı” adlı çalışmasına **Didem Ataman Yengin**, geleceğimizi yani çocuklarımızı tehdit eden tehlike olarak dijital oyun bağımlılığını soruşturmaktadır. Çarpık kentleşmede yeterince oyun alanı olmaması ve özellikle artan güvenlik sorunları sebebiyle çocuklarını dışarıya çıkaramayan, arkadaş gruplarıyla oynamaya yönlendiremeyen aileler, çocuklarının internette zaman geçirmesi ve oyun oynamasına gönülsüz de olsa çaresizce rıza göstermektedirler. Ancak o oyunlar pek de masum süreçler değildir. Pek çok ebeveyn oyun oynadığı sırada çocuklarının sevinç çığlıkları attıklarını, kaybettiklerinde üzüлüp ağladıklarını, vücutlarında heyecan ve adrenaline bağlı kasılmalar yaşandığını, çok ciddi tavırlar takındıklarını, oyun esnasında gerçek dünyadan koparak “-mış gibi” yaptıklarını ifade etmektedirler. Sosyolojik açıdan yaşanan sorunların başında çocukların kendilerini sanal ortamda sosyalleştiklerini sanmalarından ötürü dışarı çıkmamaları, kimseyle konuşmamaları ve hatta aynı evde yaşadıkları birinci derece yakınlarıyla bile iletişim kurmamaları ve bu olumsuz gelişmelerin akabinde toplumun temel taşı olan ailenin zarar görmesi gelmektedir. Psikolojik açıdan yaşanan sorunların başında; bir odada kendini bir ekrana hapseden çocukların yalnızlaşmaları, yabancılaşmaları, aşırı hırs ve şiddet eğilimi içinde olabilmeleri, duygusal anlamda yetersizlikler, gerçek hayatta yaşanan başarı kaybına bağlı olarak ortaya çıkan yetersizlik duygusu gelmektedir. Didem Ataman Yengin bu çalışmada, dijital oyun bağımlılığını, ROBLOX oyununu oynayan İstanbul’daki bazı ilköğretim okullarının 1, 2, 3 ve 4. sınıflarında okuyan 350 öğrenciye ve 245 aile üyesine yönelttiği sorulara verilen yanıtlar ışığında değerlendirmektedir.

“Tıkınmalı İzleme” makalesinde **Nur Emine Koç** teknolojinin gelişimiyle bizleri bekleyen bir başka tehlikeye, ardi ardına dizi izleme olarak tarif edilen “binge watching”e dikkat çekmektedir. Tıkınmalı izlemenin altında yatan nedenleri ve izleyenler üzerindeki etkilerini gözler önüne sermeyi amaçlayan Koç,

izleyicilerin izledikleri dijital platform dizilerini tercih etme sebeplerini, tıknmalı izleme davranışı sergileyen izleyicilerin hangi dizileri tercih ettiklerini ve bu dijital rahatsızlığın izleyicide bıraktığı kalıcı etkileri araştırmıştır. Sayıları giderek artan ve bağımlılık yaratan dijital platform dizileri izleyicinin bazen tüm gününü alarak onu gerçek hayattan koparmaktadır. Fazla hareketsiz kalmaya bağlı çeşitli kalp, tansiyon, obezite ve kanser gibi sağlık problemlerine yol açan tıknmalı izleme bir süredir Türkiye'nin de bir gerçeğidir. Türkiye'deki dijital platformların çoğalması ve özellikle genç nüfusun internet kullanma alışkanlıkları göz önünde bulundurulduğunda, dizi film pazarının dijital platformlarda daha yaygın devam edeceği ve tıknmalı izleme alışkanlığının yaygınlaşacağı tespit edilmiştir. İşte bu önemli konuda Koç; Netflix, Puhu TV, BluTV ve dijital yabancı dizi platformu olan dizimag5.co'daki dizileri izleyenler üzerinden bir odak grup çalışması yapmış ve çarpıcı sonuçlar çıkarmıştır.

“Çevrim İçi Narsizm” adlı makalesinde Özge Topçu, ego sörfünü ele almaktadır. İnternet kullanımının yaygınlaşmasıyla birlikte popüler hale gelen kavramlardan biri internet sörfüydü. Ama internet sörfünde aranan şey daha çok kişinin kendisi haline geldiyse ortaya ego sörfü denilen sorun çıkmaktadır. Ego sörfü, teknolojiye düşkün insanların bazılarının internette sürekli kendi isimlerini aratıp, kendileriyle ilgili gelişmeleri takip etmeleri, kendileriyle ilgili bilgi, beğeni bulduklarında bundan mutlu olmaları, aksi durumda rahatsızlık duymaları olarak tanımlanmaktadır. Bu çalışma çevrim içi narsizmin tanımı, nasıl ortaya çıktığı ve nasıl ele alınabileceği üzerine odaklanmaktadır. 20 soruluk bir anketle kullanıcıların demografik bilgilerinin yanı sıra internet bağımlılıkları, kendilerini ne derecede narsist bir kişi olarak gördükleri ve isimlerini ne sıklıkla arattıkları belirlenmeye çalışılmıştır.

“Dijital Kinizm” adlı makalesinde **Hakan Tan**, kinizmin dijital alanda da gerçekleşip gerçekleşmediğini, ele aldığı bazı sosyal medya örneklerindeki kişilerin (aktörlerin) davranış ve söylemleri üzerinden incelemektedir. Dijital kinizm var mıdır? Dijital kinizm tedavi edilmesi gereken bir bozukluk mudur? Normal nedir anormal nedir? Kinizm toplum için tehlikeli bir felsefe midir

yoksa toplumu uyarıcı pozitif bir işlevi olabilmekte midir? Hakan Tan çok ince ayrımları olan bu kritik soruları ele aldığı çalışmasında, Goffman'ın kinik davranış kriterlerini baz alarak, bazı sosyal medya örneklerinde kinikliğe temel teşkil eden davranış ve söylemlerin olup olmadığını incelemektedir. Tan, felsefi geçmişi anlamında çok özel bir yeri olan kinizmin günümüzde dijital kinizm olarak yaşanıp yaşanmadığını sorgulamaktadır. Çalışmada belki kinizm bilinciyle hareket etmeyen ama farkında olmadan kinik davranış sergileyen örnekler yorumlanmaktadır.

“Sanal Gerçeklikte Çerçeveleme Hızının Etkileri” adlı makalelerinde **Tamer Bayrak** ve **And Algül** çerçeveleme hızı faktörünün sanal gerçeklik kullanıcılarının üzerindeki etkilerini araştırmışlardır. Sanal gerçekliğin tetiklediği etkilerin bir kısmı sunulan sanal ortamın özellikleriyle ilişkilidir. Bu özelliklerden biri de çerçeveleme hızıdır. Bayrak ve Algül, kullanımlar ve etkiler yaklaşımı bağlamında, sanal gerçeklik gözlüğü kullanımında FPS (Frame per Second) değişikliğinin kullanıcılar üzerinde herhangi bir etkiye sebep olup olmadığını ve eğer oluyorsa o etkilerin neler olduğunu araştırmışlardır. 50 kişilik uygun örneklemeyle sanal gerçeklik ortamında, çeşitli düzeylerde FPS değişikliğine sahip dört farklı oyundan oluşan kullanıcı deneyimi gerçekleştirilmiş, oyun esnasında kullanıcıların performansları gözlemlenmiş ve oyun sonunda kullanım deneyimlerini ölçmek amacıyla görüşme gerçekleştirilmiştir.

Dijital Hastalıklar, dijital rahatsızlıklar veya dijital davranış bozuklukları tabii ki burada sıralananlardan çok daha geniş bir yelpazeye yayılmaktadır. Ama bu kitapta kapsam bu başlıklarla sınırlı tutulmuştur. Hem bu kitapta yer alan başlıklarda yeni çalışmalar ve araştırmalar yapılması hem de bu kitapta yer almayan başlıklarda da çalışmalar yapılması internet çağı olarak adlandırılan günümüz dünyasının yeni hastalıkları konusunda daha iyi kavrayış, daha fazla veri ortaya çıkaracaktır ve bu hastalıklarla baş etme ya da savunma mekanizmaları geliştirme konusunda bize rehberlik edecektir.

Dr. Öğr. Üyesi Gökmen H. Karadağ

SANAL GERÇEKLİK HASTALIĞI
And ALGÜL
Deniz YENGİN
Gökmen H. KARADAĞ
Ayten ÖVÜR
Tamer BAYRAK

KULLANIMLAR VE ETKİLER YAKLAŞIMI KAPSAMINDA
SANAL GERÇEKLİK KULLANIMI İLE ÇERÇEVELEME HIZI İLİŞKİSİ
Tamer BAYRAK
And ALGÜL

DİJİTAL BAĞ(IM)LI
Deniz YENGİN
Berkan BAYINDIR

DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI
Didem ATAMAN YENGİN

TIKINMALI İZLEME (BINGE WATCHING)
Nur Emine KOÇ

TEKNOLOJİ ÇAĞINDA KAÇIŞIÇI FANTAZYA ALANI
OLARAK DİJİTAL ESRIKLİK
Ayten ÖVÜR

ÇEVİRİM İÇİ NARSİZM
Özge TOPÇU

DİJİTAL KİNİZM
Hakan TAN

Merkez : Molla Fenari Sok. Der Han No:28/A Çağaloğlu Tel : (0212) 527 01 65 - 511 51 90
Şube 1 : Der Kitabevi, Sahafkar Çarşısı No: 1 Beyazıt Tel : (0212) 513 55 75
Şube 2 : Derin Kitabevi, Sahafkar Çarşısı No: 3 Beyazıt Tel : (0212) 513 18 20
der@der yayinevi.com.tr www.deryayinevi.com.tr

ISBN 978-975-353-532-8



9 789753 535328