



ANKARA
HACI BAYRAM VELİ ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

**TÜKETİM OLARAK NOMOFOBİ:
SİNEMADA MEDYA BAĞIMLILIĞININ ELE ALINIŞI**

Seçil TANRIVERDİ

Tez Danışmanı

Doç. Dr.Erol İLHAN

**YÜKSEK LİSANS
GAZETECİLİK ANABİLİM DALI
YENİ MEDYA BİLİM DALI**

EYLÜL 2022



**TÜKETİM OLARAK NOMOFOBİ:
SİNEMADA MEDYA BAĞIMLILIĞININ ELE ALINIŞI**

Seçil TANRIVERDİ

**YÜKSEK LİSANS
GAZETECİLİK ANABİLİM DALI
YENİ MEDYA BİLİM DALI**

**ANKARA HACI BAYRAM VELİ ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ**

EYLÜL 2022

ETİK BEYAN

Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Tez Yazım Kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmada; tez içinde sunduğum verileri, bilgileri ve dokümanları akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi, tüm bilgi, belge, değerlendirme ve sonuçları bilimsel etik ve ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu, tez çalışmada yararlandığım eserlerin tümüne uygun atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi, kullanılan verilerde herhangi bir değişiklik yapmadığımı, bu tezde sunduğum çalışmanın özgün olduğunu, bildirir, aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi beyan ederim.

Seçil Tanrıverdi

23.09.2022

TÜKETİM OLARAK NOMOFOBİ: SİNEMADA MEDYA BAĞIMLILIĞININ ELE
ALINIŞI

(Yüksek Lisans Tezi)

Seçil TANRIVERDİ

ANKARA HACI BAYRAM VELİ ÜNİVERSİTESİ

LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

Eylül 2022

ÖZET

Bu çalışmanın amacı, çağımızın hastalığı ve yeni bir bağımlılık çeşidi olarak değerlendirilen nomofobi (cep telefonundan uzak kalma korkusu) kavramının sinemada nasıl ele alındığını araştırmaktır. Nomofobi kavramını; netlessfobi (Netsiz Kalma Korkusu), FoMO (Gelişmelerden Geri Kalma Korkusu) ve plogamani (ŞarjBağımlılığı)’den ayrı düşünemeyiz. Çalışmanın konu olan 2012 ve 2020 yılları arasında çekilen beş film Nerve, UçakModu, Erkekler Kadınlar ÇocuklarKöşedive, Sanal Hayatlar filmleri eleştirel söylem analizi metoduyla makro ve mikro yapılar üzerinden analiz edilmiştir. Makro yapı kapsamında filmin tematik ve şematik yapısına, mikro yapı kapsamında ise filmin sözdizimsel yapısı, retorığı, ses ve müziğı çalışılmıştır. Ayrıca, sinemadaki cep telefonu imgesi ve insan ile araç arasındaki dönüşümlülük ilişkisi; siber zorbalık, yalnızlık, bağımlılık, yabancılaşma ve simülasyon olmak üzere beş tema ile çözümlenmiştir. Araştırmada, bağımlılığın bireylerin yaşamında yeni bir gerçeklik, simülatif bir evren yaratarak, yalnızlaşma ve yabancılaşmayı benliklerinde kurguladığı, ağır bir uzantısı olarak bu bağımlılığı yeniden ürettiğı sonucuna varılmıştır.

Bilim Kodu	:116504
Anahtar Kelimeler	:Nomofobi, FOMO, Netlessfobi, Plogamani, Tüketim Toplumu
Sayfa Adedi	:165
Tez Danışmanı	: Doç. Dr. Erol İLHAN

NOMOPHOBIA AS CONSUMPTION: ADDRESSING MEDIA ADDICTION IN
CINEMA

(M.Sc. Thesis)

Seçil TANRIVERDİ

ANKARA HACI BAYRAM VELİ ÜNİVERSİTESİ
THE INSTITUTE OF GRADUATE STUDIES

September 2022

ABSTRACT

This study aims to investigate how the concept of nomophobia (fear of staying away from the mobile phone), which is considered as a disease of our age and a new type of addiction, is handled in cinema. The concept of nomophobia; We cannot separate from netlessphobia (Fear of Being Without Net), FoMO (Fear of Falling Back in Developments) and plogamania (Charging Addiction). The five films Nerve, Airplane Mode, Men, Women, Children, Nosedive, Virtual Lives, which were shot between 2012 and 2020, which are subject of the study, were analyzed over macro and micro structuremacrostructure and schematic structure of the film, and within the scope of the micro structure microstructure structure, rhetoric, sound and music of the film were studied. In addition, the mobile phone image in the cinema and the alternation relationship between human and vehicle; Cyberbullying was analyzed with five themes: loneliness, addiction, alienation and simulation. In the research, it was concluded that addiction creates a new reality, a simulative universe in the lives of individuals, constructing loneliness and alienation in their selves, and reproducing this addiction as an extension of the network.

Science Code : 116504
Key Words : Nomophobia, FoMO, Netlessphobia, Plogamani, Consumer
Page Number : 165
Supervisor : Doç. Dr. Erol İLHAN

TEŞEKKÜR

Bu tezin yürütme aşamasında ve ortaya çıkmasında sorduğum her soruya gönüllükle cevap veren, tecrübesini benimle paylaşan değerli hocam Doç. Dr. Erol İLHAN'a; Tez çalışmamı yürütürken aile üyelerimin gösterdiği desteği unutmamak adına başta Betül TAŞKIN ve Merve TUTUNDZIC olmak üzere, teyzem ve anneme; bu süreçte psikolojik desteğiyle her zaman yanımda olan Dila BATI'ya teşekkürü bir borç bilirim.

Seçil TANRIVERDİ

Eylül 2022



İÇİNDEKİLER

	Sayfa
ÖZET	iv
ABSTRACT	v
TEŞEKKÜR.....	vi
İÇİNDEKİLER	vii
RESİMLERİN LİSTESİ	xi
KISALTMALAR	xii
1. GİRİŞ	1
2. TÜKETİM OLARAK NOMOFOBİ.....	5
2.1. Bağımlılık Olgusu ve Özellikleri	6
2.1.1. Bağımlılık Kavramı	7
2.1.2. Bağımlılık Kuramları.....	9
2.1.3. Teknoloji Bağımlılığı.....	10
2.1.4. İnternet Bağımlılığı.....	12
2.1.5. Akıllı Telefon Bağımlılığı	13
2.1.6. Medya Bağımlılığı Kuramı	14
2.2. Tüketim ve Yeni Medya.....	19
2.2.1. Akıllı Telefonların Hayatımızdaki Yeri.....	19
2.2.2. Kitleleşme Koşullandırma Olarak: Akıllı Telefonlar	21
2.2.3. Akıllı Telefonlarda Sosyalleşme.....	22
2.2.4. Sosyal Medya Uygulamalarının Tüketimi	24
2.2.5. Türkiye’den Sosyal Medya Tüketimine Yönelik İstatistikler	27
2.3. Nomofobi.....	33
2.3.1. Nomofobi Kavramı	33
2.3.2. Nomofobiye Tarihsel Bakış	37

	Sayfa
2.3.3. Nomofobi ile İlişkili Kavramlar	37
2.3.3.1. Netlessfobi (İnternetsiz kalma korkusu)	38
2.3.3.2. FOMO (Gelişmelerden geri kalma korkusu)	40
2.3.3.3. Plogamani (Şarj bağımlılığı).....	41
2.3.4. Türkiye’de Başlıca Nomofobi Çalışmaları	43
2.3.5. Nomofobinin İnsan Yaşamına Etkileri	45
3. SİNEMADA MEDYA BAĞIMLILIĞININ ELE ALINIŞI	49
3.1. Yöntem	49
3.2. Nomofobiye Sinemada Temsil Eden Temalar	52
3.2.1. Siber Zorbalık	53
3.2.2. Simülasyon ve Hipergerçeklik.....	54
3.2.3. Yalnızlık.....	55
3.2.4. Bağımlılık	57
3.2.5. Yabancılaşma.....	58
3.3. Nerve /Oyun Filmi Eleştirel Söylem Analizi	60
3.3.1. Filmin Künyesi	61
3.3.2. Makro Yapı	61
3.3.2.1. Tematik yapı	61
3.3.2.2. Şematik yapı.....	67
3.3.3. Mikro Yapı.....	72
3.3.3.1. Sözdizimsel (Sentaktik) yapı	72
3.3.3.2. Ses ve müzik	76
3.3.3.3. Filmin retoriği	76
3.4. Uçak Modu/Airplane Mode Filmi Eleştirel Söylem Analizi.....	77
3.4.1. Filmin Künyesi	77
3.4.2. Makro Yapı	78

	Sayfa
3.4.2.1. Tematik yapı	78
3.4.2.2. Şematik yapı.....	86
3.4.3. Mikro Yapı.....	93
3.4.3.1. Sözdizimsel (Sentaktik) yapı	93
3.4.3.2. Ses ve müzik	97
3.4.3.3. Filmin retoriği	97
3.5. Erkekler, Kadınlar ve Çocuklar/Men, Women and Children Filmi Eleştirel Söylem Analizi.....	98
3.5.1. Filmin Künyesi	98
3.5.2. Makro yapı.....	98
3.5.2.1. Tematik yapı	98
3.5.2.1. Şematik yapı.....	105
3.5.3. Mikro Yapı.....	110
3.5.3.1. Sözdizimsel (Sentaktik) yapı	110
3.5.3.2. Ses ve müzik	121
3.5.3.3. Filmin retoriği	121
3.6. Nosedive/Dibe Vuruş Filmi Eleştirel Söylem Analizi	122
3.6.1. Filmin Künyesi	122
3.6.2. Makro Yapı	122
3.6.2.1. Tematik yapı	122
3.6.2.2. Şematik yapı.....	126
3.6.3. Mikro yapı.....	129
3.6.3.1. Sözdizimsel (Sentaktik) yapı	129
3.6.3.2. Ses ve müzik	137
3.6.3.3. Filmin retoriği	137
3.7. Sanal Hayatlar /Disconnet Filmi Eleştirel Söylem Analizi	138

	Sayfa
3.7.1. Filmin Künyesi	138
3.7.2. Makro Yapı	138
3.7.2.1. Tematik yapı	138
3.7.2.2. Şematik yapı.....	141
3.7.3. Mikro Yapı.....	146
3.7.3.1. Sözdizimsel (Sentaktik) yapı	146
3.7.3.2. Ses ve müzik	149
3.7.3.3. Filmin retorığı	150
4. SONUÇ	151
KAYNAKLAR	155
ÖZGEÇMİŞ	165

RESİMLERİN LİSTESİ

Resim	Sayfa
Resim 2.1. Toplum, Medya ve İzleyici Karşılıklı İlişkiler	16
Resim 2.2. Sosyal medya tarihi.....	24
Resim 2.3. Aylık aktif kullanıcı sayısına göre sıralanmış Ocak 2022 itibariyle dünya çapındaki en popüler sosyal ağlar	25
Resim 2.4. Türkiye nüfusunun yaş dağılımları	28
Resim 3.1. Nerve (Oyun) Film Afişi, 2016.....	60
Resim 3.2. Airplane Mode (Uçak Modu) Film Afişi, 2020	77
Resim 3.3. Men, Women and Children (Erkekler, Kadınlar ve Çocuklar) Film Afişi, 2014.....	98
Resim 3.4. Görsel: Nosedive/Dibe Vuruş Film Afişi, 2016	122
Resim 3.5. Görsel: Sanal Hayatlar/Disconnet Film Afişi, 2012	138

KISALTMALAR

Bu çalışmada kullanılmış kısaltmalar, açıklamaları ile birlikte aşağıda sunulmuştur.

Kısaltmalar

Açıklamalar

FOMO

Güncel Gelişmeleri Kaçırma Korkusu

IRC

İnternet Relay Chat

NETLESSFOBI

İnternetsiz Kalma Korkusu

PLOGAMANI

Şarj Bağımlılığı

TUİK

Türkiye İstatistik Kurumu

1. GİRİŞ

Dijital çağ, ağ teknolojilerinin ve mobil teknolojilerin her geçen gün gelişmekte olduğu bir çağdır. Gelişen teknolojiler, özellikle bireylerin gündelik yaşam pratiklerini değiştirmektedir. Teknolojik gelişmeler her alanda etkisini gösterdiği gibi, iletişim ve medya çalışmalarındaki değişim ve dönüşümü de beraberinde getirmektedir.

Özellikle küresel bir salgının yeni atlatılmakta olduğu bu dönemde çevrimiçi iletişimin önemi yadsınamaz ölçüde artmıştır. Bu dönemin anahtar sözcüğü internettir. Bu dönemde ağlar yani internet daha önceki dönemlere göre çok daha önemli bir kilit görevi görmüştür. Bununla beraber çevrimiçi iletişimi sağlayan teknolojik araçlar da bireyler için vazgeçilemez hale gelmiştir. Özellikle cep telefonları ve akıllı telefonlar bireylerin tüm dünyası olmuştur.

Bu çağın gereksinimi haline gelen ve iletişimin özünü oluşturan ağ ve araçların, bireylerin hayatlarını ne ölçüde kolaylaştırdığı ortadadır. Ancak bu teknolojilerin olumlu etkilerinin yanı sıra olumsuz etkilerinin ortaya çıktığı da görülmektedir. Bireyler neredeyse bağımlı hale geldiği araçlardan ve ağlardan uzak kalmaktan korkar hale gelmiştir. Bu ağlardan ve araçlardan kopma ve uzak kalma fikri bireyler üzerinde çeşitli fobilerin ortaya çıkmasına sebep olmuştur. Dijital çağın hastalıkları olarak da bilinen bu fobiler literatürde farklı kavramlarla tanımlanmıştır.

Bu kavramlardan ilki akıllı telefonsuz kalma korkusunu ifade eden nomofobi kavramıdır. İkinci kavram ise, internetsiz kalma korkusunu tanımlamak için kullanılan netlessfobi kavramıdır. Plagomani ise bireylerin şarj bağımlılığını ifade eden kavramdır. Akıllı telefonsuz ve internetsiz kalma korkusunun ve şarj bağımlılığının ötesinde bireyler, anlık ve eş zamanlı gelişen trendleri ve yeni konuları kaçırma, gelişmelerden uzak kalma korkusu da yaşamaktadır. Bu korkunun tanımlanmasında kullanılan kavram ise FOMO'dur. Tüm bu bahsi geçen kavramlar 21. yüzyılın kendi iç dinamikleri sonucunda ortaya çıkmıştır. İletişim teknolojileri, bir yandan çağın gereksinimlerine cevap verirken, bir yandan bireyler üzerinde derin etkiler bırakarak bu kavramların doğmasına sebep olmuştur.

Özellikle pandemi süreci ile birlikte bireylerin dijital ortamlarda geçirdikleri çevrimiçi süre artmıştır. Bu dönemde, akıllı telefonlar, insanların bedensel bütünlüğünün bir parçası haline gelmiştir. Telefonsuz bir gün geçirmek bireyler için

imkansız hale gelmiştir. Çünkü alışveriş yapmak, para transferi yapmak, film izlemek, alarm kurmak, not almak gibi günlük tüm işler telefonlar aracılığıyla yapılmıştır ve yapılmaya devam etmektedir.

TÜİK'in, "2021 Hane Halkı Bilişim Teknolojileri Araştırması" raporuna göre Türkiye'de, 16-24 yaş aralığındaki kadınların %95'i, erkeklerin ise %98.4'ü telefon kullanmaktadır. 25-34 yaş aralığındaki kadınların telefon kullanma oranı %97.9, erkeklerin ise %99.3'tür. 35-44 yaş aralığındaki kadınların %96.5'i, erkeklerin %99.2'si telefon kullanmaktadır. 45-54 yaş aralığındaki kadınların %94.3'ü, erkeklerin ise %92.2'si, 55-64 yaş aralığındaki kadınların %89.7'si, erkeklerin %96.8'i telefon kullanmaktadır. 65-74 yaş aralığındaki kadınların %80.3'ünün, erkeklerin ise %93.5'inin telefon kullandığı tespit edilmiştir. 2021 yılında, Türkiye'de telefon kullanımı ortalaması %96 oranıyla kayıtlara geçmiştir. Aynı rapora göre internete erişim imkanı olan hanelerin oranının ise %92'ye ulaştığı bildirilmiştir. Bu verilerle birlikte internette en çok satın alınan dijital içeriklerin başında film izleme sitelerinin yer aldığı bilinmektedir.

Akıllı telefonlar, multimedya özellikleri sayesinde günlük yaşamı kolaylaştırdıkları kadar, uzun süreler kullanılmaları sebebiyle insan yaşamına çeşitli olumsuzluklar getirmektedir. Bu olumsuzluklardan bazıları, dikkat eksikliği, eklem problemleri ve biyolojik/ortopedik kökenli çeşitli hastalıklardır. Bu olumsuzluk ve hastalıklara ek olarak, tezin konusunu oluşturan nomofobi kavramı da literatürdeki yerini almıştır. Bireyin mobil cihazına erişemediği zaman dilimlerinde yaşadığı kaygıyı dile getiren bu kavram, en çok tüketilen dijital içerik türü olan filmlerde de sıklıkla ele alınmıştır. Bu bağlamda medya bağımlılığı ve nomofobinin sinemaya nasıl yansıdığı bu çalışmanın amacını oluşturan en önemli unsur olmuştur.

Bu araştırmanın amacı; bireylerin günlük yaşantısında kullandığı uygulamalara, gezdikleri web sitelerine ve cep telefonlarına yani araçlara olan bağımlılıklarının sinemaya nasıl yansıdığını, sinemada nasıl sunulduğunu ve bu konuların nasıl bir kültür bağlamında oluşturulduğunu çözümlemektir. Ayrıca çalışmada nomofobi, tüketim unsuru olarak ele alınmaktadır. Araştırma kapsamında medya bağımlılığı, tüketim toplumu ve bağımlılık kuramlarına yer verilmekte, bu kuramlarla ilgili kavramlar tanımlanmaktadır.

Sinema, multimedya özellikleri ve sahip olduğu kurgu ile birlikte, çağın sorunlarının ele alındığı ve seyirciye yansıtıldığı bir sanat dalıdır. Filmler, içinde bulunulan dönemin koşullarını ve teknolojisini yansıtır. Perdede, çağın hastalıkları ve sorunları tüm gerçekliğiyle yer alır. Tüketim çağının bir sonucu olarak ortaya çıkan nomofobi de sinemada hatırı sayılır bir yer edinmiştir. Bu sebeple, bu çalışmada tüketim toplumu bağlamında nomofobinin sinemaya yansımaları incelenmektedir.

Teknoloji her gün değişmekte ve dönüşmektedir. Bu değişimde insan bedeni her yeni teknoloji ile bedenini daha uyumlu hale getirmekte, bedeninin dokusunu değiştirmektedir. Bu sebeple, bireyler eleştirel bir düşünce ile değil sadece kullanıcı olarak bazı teknolojileri kullanmakta ve teknolojik gelişmelerin içinde var olmaktadır. Oysa filmler bugün içinde bulunduğumuz gerçekliği farklı bir bakış açısı ile insanlara anlatmaktadır. Sinema, insanın kendisine yeniden eleştirel bir gözle bakmasına fırsat sunmaktadır.

Medya bağımlılığının sinemaya yansımalarını inceleyen benzer çalışmaların literatürde az olduğu bilinmektedir. Bu sebeple; tüketim toplumu, nomofobi ve bağımlılık kavramlarının sinemaya yansımalarını, medya bağımlılığının insan yaşamı üzerinde nasıl bir etki bıraktığını çözümlemenin içerisinde bulunduğumuz çağ açısından önemi büyüktür.

Araştırma kapsamında:

- a) Telefonlar, tüketim toplumunun bir ürünüdür.
- b) Nomofobi çağın hastalığıdır.
- c) Nomofobi beraberinde yeni sosyal fobiler doğurmuştur. (Netlessfobi, FOMO)
- d) İnsan olmanın sosyal bir varlık olmanın özünü teknoloji ile beraber yabancılaşma ve yalnızlık almaktadır.
- e) Sinemadaki gerçeklik içinde bulunduğumuz yabancılaşmanın temsilidir.

Varsayımları göz önünde bulundurularak, tüketim toplumu, nomofobi, netlessfobi, fomo, bağımlılığın sinemaya yansımaları incelenmektedir.

Araştırmanın ikinci bölümünde tüketim, bağımlılık ve nomofobi kavramları ilgili literatür taramaları sonucunda tarihsel bir çerçeve içerisinde sunulmaktadır. Araştırmanın üçüncü bölümünde ise sinemada medya bağımlılığının ele alınışı beş film üzerinden incelenmektedir. Bu beş film, eleştirel söylem analizi ile beş

kategori/tema üzerinden (siber zorbalık, simülasyon, yalnızlık, bağımlılık ve yabancılaşma) çözümlenmektedir. Filmler, amaçlı örneklemelerden benzeşik örneklem yöntemiyle başvurularak seçilmiştir. Buradaki amaç, küçük, benzeşik bir örneklem oluşturma yoluyla belirgin bir alt grubu tanımlamaktır.

Nomofobi kavramı, literatüre 2008 yılında girmiştir. Bu sebeple çalışmaya konu olan filmler 2008'i takip eden yıllarda, 2012-2020 yılları arasında, çekilen filmler içerisinde seçilmiştir. Çalışmanın içeriğini oluşturan yapımlar, "Nerve/Oyun" (Joost, H. Shulman A, 2016) "Disconnect/Sanal Hayatlar" (Rubin, 2012), "Men, Women and Children /Erkekler, Kadınlar Çocuklar" (2014), "Nosedive/Dibe Vuruş" (2016) ve "Airplane Mode/Uçak Modu" (2020)'dur. Nomofobinin beyaz perdeye yansması, insanların teknoloji ve cihazlara olan bağımlılığı, bu filmler aracılığıyla makro ve mikro yapı çözümlemeleriyle sunulmaktadır.

2. TÜKETİM OLARAK NOMOFOBİ

Postmodern bir düşünür olan Baudrillard (2020:71)'a göre tüketim, belli bir sosyal atalet içinde gerçekleşir. Kullanımların ve doyumların toplumsal konumu belirli koşullandırmalar içerir. Günümüz ihtiyaç ve alışkanlıklarından interneti de toplumsal konumu içinde ele almamız gerekir. İhtiyaçlar sisteminin üretim sisteminin meyvesi olduğu fikri, teknolojik yapının egemenliğini genişlettiğini söylemek mümkündür. Bu bağlamda Baudrillard'a göre tüketim aslında yeniden bir üretimdir. Globalleşme ile beraber pazar kavramı da sonsuzlaşır. Tüm dünya vatandaşları tüketimin bir parçası olur. Tüketimin asıl itici gücünü de medya ve teknoloji oluşturur.

Teknolojinin insan yaşamındaki yerini ele aldığımızda tüketim eylemlerinin artık mekânların dışına taşıdığına, tüketimin de zaman içinde dijitalleştiğini ve postmodern toplum dinamiklerine uygun şekilde kitle iletişim araçlarıyla beraber tüketimin akan bir gerçekliği olduğunu görürüz. “Yani insanların nesnelerle olan ilişkisinin bozulması; dolayısıyla insanın kedisıyla ilişkisinin bozulduğunu söyleyebiliriz” (Baudrillard, 2020: 8). Bu ilişki bozukluğunu şu şekilde de ele alabiliriz kendi aklından umudunu yitiren insanın kendinden daha akıllı aygıtlar üretmek istemesi kendi orijinallikliğinin yitirilmesindedir. Bu kapsamda üretilen akıllı telefonlar tüketim toplumunda tanımlandığı gibi yeniden üretimin bir parçası olmakla beraber aslında kaybedilen orijinallikten de yeniden üretilmesidir (Baudrillard, 2018, s. 56).

“Boş zaman etkinliklerinin çözümlenmesinde aslında tüketim ideolojisinin hazcı pratikler içine işlenmiş olduğunu göreceğiz” (Baudrillard, 2020: 88).

Her yaştan herkesin hayatında internetin yer etmesini, doğru kullanılmadığı takdirde bağımlılık yapmasını “insanın niceliksel olarak sindirim sisteminin sınırlı olmasına ama besinin kültürel sisteminin sonsuz olmasına benzetebiliriz” (Baudrillard, 2020: 73).

Bireyi bağımlı olma haline getiren değişkenler farklılık gösterebilir. Bireyden bağımsız olarak medya ortamının dijitalleşmesi ve teknolojik dönüşümdür. Özellikle de internet çağının içine doğan ve onunla büyüyen kuşak için ondan bağımsız bir yaşam sürmek düşünülemez olacaktır. Bu doğal süreç içinde bireyler yaşamında medya tüketmektedir. Bu tüketimi:

Akışkan hayat akışkan yaşam sürekli belirsiz koşullarda yaşanan kararsız riskli bir hayat olarak ele alınabilir. Böyle bir hayata musallat olan en acil ve inatçı kaygılar uyurken yakalanma hızlı akıp giden olaylara yetişememe arkada bırakılma kullanım tarihlerini gözden kaçırma artık arzulanmayan nesneleri üzerine yük etme değişim düşmesine basılacak mı ya dönüşü olmayan noktaya varmadan önce rotayı değiştirecek anı ıskalama korkularıdır (Baumann, 2020: 8).

Baumann (2020: 17)'a göre akışkan yaşam hayatı tüketmektir. “Dünyayı tüm canlı ve cansız parçaları ile tüketim nesnelere dönüştürür yani kullandıkları esnada kullanılışlarının cazibelerini ayartıcı güçleri ve kıymetlerini kaybeden nesnelere dönüştürür.” Medya bağımlılığı, akıllı telefon bağımlılığı, günceliğe olan bağımlılık, şarja olan bağımlılık... Akışkan hayat içinde tüketim kendini bağımlılık nesnesine dönüştürür.

2.1. Bağımlılık Olgusu ve Özellikleri

Bağımlılık kavramı psikoloji bilimi ve tıp bilimi tarafından incelemeler geliştiren DSM IV ye göre: herhangi bir durumda tedavi olmadan ya da fizyolojik ihtiyaçları karşılamadan, kullanma isteği artan ve çoktan benimsenmiş bir şeydir. Bireyler bağımlı oldukları maddede miktarın değişmesi azalması ya da artması sonucunda farklı psikolojik durumlar ortaya koymaktadır. Bu tanı, bireyler tarafından bırakılmak istenilen fakat bırakılmayan şeyler için koyulmaktadır. Bireyler zamanını bağımlı oldukları şey çerçevesinde harcarlar ve istemeseler de zaman kontrolünü kaybederler. Psikolojik olumsuzluklar açısından bağımlı olunan şeyle zaman geçirirken günlük yaşamda okul/iş mesleki yetersizliği, azalan sosyal aktiviteler gibi olumsuzluklar meydana gelse de bağımlı olunan şeyi temin etme isteği devam eder.

Bireyler için kararları alan, günlük vücutsal faaliyetin devamını sağlayan ve insana ait en karışık organ beyindir.

Yapılan araştırmalarda içki ve sigara bağımlılığı dışında kumar, alışveriş, spor, siberseks ve teknolojinin de beyinde bağımlılık oluşturduğuna dair veriler bulunmuştur. Beyin mekanizmaları içinde “ödül ceza sistemi” temel sorumlu sistem olarak bilinmektedir. Bilimsel çalışmalar, bu tür davranışların beyindeki ortak haz ve zevk alanlarının kimyasalı dopamin salgısı ile doğrudan ilişkisini doğrular niteliktedir (Tarhan ve Nurmedov, 2017: 20- 21).

Temel olarak beyinde bağımlılık algısı bırakmak istedikleri şeyde zamanlarının geçirmeleri, kendi kontrolleri dışında kullanım arzusudur. Bağımlı olunan şeye karşı ciddi bir zaman harcanması ve her şekilde tedarik edilmek istenmesi bağımlılığın

işaretleridir. Diğer bir bakışla beyinde dopamin hormonu salgılanır. Bunun yetersizliği durumunda beyin bazen kendini kaptırmak tabiri ile dopamin salgılayacak akışa bırakır.

Bağımlılık beyin ile doğrudan ilgilidir. Düşünce düzeyinde başlayan ve düşünce düzeyinde biten bir eylemdir.

2.1.1. Bağımlılık Kavramı

Bağımlılık kavramı ile ilk olarak akla kimyasal maddeler gelebilir. Oysa resmedilenden daha çok bireylerin yaşamında ve anlam dünyasında fark yaratan, davranış değişikliğine yol açan birçok şeyi bağımlılık olarak ele alınabilir. Örneğin bağımlılık bir insana; arkadaşına, anneye gelişebileceği gibi gıdaya da gelişebilir. Kişilerin sosyal durumlarında yaşadıkları değişimlerin odağından çeşitlenerek birçok noktada bağımlılık söz konusu olabilir.

Edinilmiş bir eylem ya da kullanılan bir nesne ile kişinin kurduğu ilişkide, kişinin kontrolünü kaybedecek duruma gelmesi ve bu durum haricinde yaşamını sürdürememesine bağımlılık denmektedir. Bağımlılık durumunda davranış ediminin ya da nesnenin kullanımında zaman içerisinde gelişen bir irade kaybı söz konusudur. Böylece kişi, davranışı sürdürme eğilimindedir. Bağımlılık nesnesi ya da eylemi, bağımlı kişinin mecburi ve yaşamsal işleri ile sürdürmek durumunda olduğu ilişkileri haricindeki zamanının büyük bir bölümünü kaplar. Dolayısıyla zaman ve enerjisinin büyük bir kısmını bağımlılık nesnesine ya da eylemine ayırır(Dinç, 2018: 32).

Bağımlılık kavramı çoğu zaman “madde bağımlılığı”nı çağırırsa da bağımlılık, psikolojik, fiziksel, iptila düzeyinde ve yoksunluk durumlarında ortaya çıkan bağlanma gibi birçok alt türe ayrılabilir. Ancak türü ne olursa olsun, bireyler bağımlılığı yaşam tarzı olarak benimseyebilir. Madde ve alkol bağımlılığında ise bireylerin temel motivasyonu iyi hissetmek, var olan yaşamsal koşullardan kaçmak, özenme ya da aileden gelen sosyokültürel kodlar ya da hastalıklar söz konusudur. Bağımlılık yapan maddeler olduğu gibi davranış bağımlılıkları da vardır. Örnek olarak bağımlılık yapan maddeler alkol, amfetamin içeren maddeler, tütün ürünleri ve sentetik maddeler; davranış bağımlılıkları ise seks, akıllı telefon, internet, alışveriş ve yemek yeme olarak sıralanabilir.

Genel olarak bağımlı davranışlarını genel olarak sıralamamız gerekirse:

- Kullanılan şeyin yahut gerçekleştirilen davranışın süresinde artma,
- Madde miktarı ya da davranış kesilirse huzursuzluk ve öfke doğması (yoksunluk başlaması),
- Ruhsal, bedensel ve zamansal olarak sorun yaşanmasına rağmen madde ya da davranışa devam etme,
- Kontrolü kaybetme, kullanılmak istenilenden istemsiz şekilde daha fazla tüketme,
- Zaman yönetimini kaybetme,
- Kişisel ve toplumsal olarak hayattan kopuş yaşama olarak sıralanabilir.

Bağımlılık çok farklı boyutlarda ele alınabilir. Nesneler kişilere olduğu kadar araçlara da günümüzde bağımlılık duyulmaktadır. Kişiler günlük yaşam içinde yoksunluk hissi yaşayabilirler. Bunun doğal sonucu olarak nesnelere ya da durumlara bağımlılık geliştirebilirler. Bağımlılık bir hastalık olarak değerlendirmelidir. Çünkü kronik ve tekrarlayıcıdır. Beyinde istemli kullanımdan başlayan bağımlılık süreç içinde zorlantılı şekilde kullanıma evrilir. Fiziksel bağımlılıkta maddeye yönelik istek fizyolojiktir. Kesildiğinde fiziksel yoksunluk meydana gelir. Psikolojik bağımlılıkta haz yaşamak maddeye ya da davranışa sürüklerken, kesildiği durumlarda psikolojik yoksunluk belirtileri ortaya çıkar.

Yukarıda bahsedilen bağımlı davranışları ve bağlanma türleri farklılık gösterir. Psikolojik bağlanma modelinde alışılan, bağ duyulan şeye yönelik bir direnç oluşmaz. Sadece var olan koşulu yeniden ve sürekli tekrarlama isteği vardır. Fiziksel bağlanma modelinde ise direnç oluşur. Örneğin bir bardak alkolden sonra başka bir gün daha çok içmek istenilebilir. Bu da bağımlı olunan şeyi elde etme krizleri ve olmadığında yoksunluk hissi doğurur. Tüm hisler de fizikseldir. Bireyin terleme ve çarpıntı ile başlayan yoksunluk belirtileri şuur kaybına kadar ilerleyebilir.

Bağımlılığın dört gelişim evresi vardır. Bunlardan ilki deneysel kullanım evresidir. İkincisi sosyal kullanım evresidir. Üçüncüsü, riskli kullanım evresidir. Son evre ise bağımlılık evresidir. Bu evreleri bireyler geçirirken en önemli noktalardan biri madde ya da davranışa başlama yaşıdır. Ne kadar erken yaşta tanışılırsa evreleri hızlı kat etmek, kapılmak kolaydır. Bağımlılık evreleri gibi koruyucu önlemlerden bahsetmek gerekirse üç aşamalı koruyucu yaklaşım vardır: İlk aşama bağımlılığın gelişmemesi için mücadele ile başlar. İkinci aşama, kişinin kendi durumu üzerinde

farkındalık geliřtirmesi ve bağımlılıktan kendi isteęiyle kurtulmasını amalar. Üüncü ařama ise bağımlı kiřiye tedavi etmeye yneliktir.

2.1.2. Bağımlılık Kuramları

Kiřilerin kendi bařlarına bař edemedikleri ve özölmesini bekledięi sorunları karřısında giderilmesi gereken ihtiyaları vardır. İstemli olarak geliřen davranıřlar zaman içinde beyindeki kimyasalların hareketleri ile zorlantılara dnüşürler(İskifoęlu, 2020: 188). Davranıřların bağımlılıęa dnüşmesinde genetik ve evresel etkenlerin rolü vardır. Bu etkenlerin de etkisiyle bağımlı davranıřlar bağımlılık gösterilen nesneye, duruma ya da olaya köleleřme olarak sonuçlanır (Sümer, Oruçlular, apar, 2015: 192). Ancak her davranıř örüntüsü bağımlılıkla sonuçlanmaz. Burada bağımlılık yaratan temel kořullar, *zihinsel meřguliyet, duygu durum deęiřkenlięi, tolerans, yoksunluk, kiřilerarası atıřma ve tekrarlamadır*(Arısoy, 2009).Bağımlı kiřilerin eęilimleri arasında bireyin kimlięini oluřturan deęer unsurlarını hie sayarak bağımlı olunan davranıř için prensiplerini hie sayması da mümkündür. Yani birey kendisi ile eliřmektedir (İskifoęlu, 2020: 188).

Davranıřı yaklařım aısından bağımlılık, nükseden ve olumsuz pekiřtirme ile tekrarlanarak iinden ıkılamayan bir olgudur. Davranıřsal bağımlılık durumuna örüntü düzeyinde olan davranıřlardan kumar ve kiřilere bağımlılık örnek verilebilir. Kiřilerin referans ereveleri ve mizaları ilgi duyulan alanı belirler. Bu alana bağımlılık davranıř düzeyinde gerekleřtięinde kiřiye zarar verir. Örneęin kendi sınırlarını ařan řekilde spor yapmak, hayatını bařka bir kiřiye göre organize etmek ve yařamak davranıř düzeyinde bağımlılıktır.

Biliřsel perspektifle davranıřı yaklařıma bakıldıęında, *biliřsel davranıřı yaklařım* doęar. Bu yaklařım, bireyin evre ile uyumu ile dıř dünya ile olan etkileřimine odaklanır. Her birey dünyayı algılar, deęerlendirir ve yorumlar. Bu süreçteki edimleri ve inanları iřlevsel olarak bozulduęunda kiřiler birtakım sorunlar yařamaya bařlar (Levenson ve ark. 2000 akt. Afřaroęlu, 2021). Biliřsel davranıřı yaklařım, bireylerin yařadıkları sorunları gereklięin arpık algılanmasından kaynaklı ele almaktadır.

2.1.3. Teknoloji Bağımlılığı

Günbegün gelişmekte olan araçlar teknik bilginin artmasıyla birlikte değişim geçirmektedir. Yeni imkânlar ve teknolojik bilginin yaygınlaşması ile bu araçlarda belirgin bir ilerleme kat edilmektedir. Bu gelişmelerin tümü uygarlıklar için toplumsal, ekonomik katkı ile gelişim sağlamaktadır. Edinilen sosyal, kültürel ve maddi sermaye verimlilik, güç, refah ve hız gibi ölçütlerle değerlendirilebilir. Bir insan eylemi olan teknoloji ile değişimin nereden, nasıl olacağı ve ne sonuçlar ortaya konabileceği de insan kontrolü ile gerçekleşir (Basalla, 2013: 324).

Teknoloji araçlarından biri de internettir. İnternet aracılığı ile bireyler arası sosyalleşme, küresel ölçekte sınırsız bir biçimde gerçekleşmektedir. Çevrimiçi ağlar, sosyal medya ve mobil iletişim, Chayko'ya göre “küresel devrimin taşıyıcılarıdır” (Chayko, 2018: 40).

İçinde geçirdiğimiz yüzyılın ağ toplumu olarak adlandırıldığını biliyoruz. Sosyal yaşamın akışını ve iletişimin özünü ağa bağlanmak üzerinden algılıyoruz. Küresel olarak dünyayı sarmış bu ağı sosyal ağları genel olarak “ağ toplumu” olarak adlandırıyoruz. Bu toplumun anahtar kelimesi ise *etkileşim*dir. Ağa dâhil olan herkes çevrimiçi bir topluluk oluşturur. Bu topluluk mekânların ve zamanların çok ötesinde, küresel bir boyutta doğabilir. Topluluğa dâhil olmak, bireyleri gündelik yaşamdan kopararak yeni haz alma alanları yaratabilir. Sosyallik ağ üzerinden yeniden tanımlanır ve etkileşim ile gerçek dünyadan bir kopuş meydana getirir. Olumlu hisler ve haz alanlarının haricinde olumsuzluk yarattığı diğer alanlar da söz konusudur: Bireysel hafızaya sirayet eden çevrimiçi deneyim, gerçek yaşamı etkileyen olumsuzluklara da gebedir. Bunun yanı sıra kültürü ve teknolojiyi de tek tipleştirmektedir.

Çevrimiçi araçlarla küçük bir köy haline dönüşen dünyada bilgiye erişim kolaydır. Ancak bu ağ toplumundagerçek yaşamdan kopan bireylerde kültürel sermayede bir zayıflama da söz konusu olabilir.

Ayrıca yanlış bilginin hızla yayılması, nefretin manipülasyon yoluyla yaygınlaşmasına da neden olabilir; bu, sosyolojik bir etki olarak düşünülebilir. Toparlayacak olursak, bu küçük köyde sosyalleşme arzusu güden bireylerin tam tersine asosyalleşmesi, gerçek yaşam koşullarından bilerek soyutlanması göze çarpmaktadır. (Polat, 2018: 38).

Dört bağımlılık evresini teknoloji bağımlılığı üzerinden yeniden düşünmemiz gerekir: İlk evre olan *deney evresinde* bireylerde teknolojiye ve ortama merak vardır. Sosyal ortamda yahut reklam yoluyla duyulmuş uygulamalar, oyunlar, web siteleri merak uyandırır. Bu merakı gidermek için o siteye girilmeli, o uygulama telefona yüklenilmeli ve o oyun oynanmalıdır. Merak giderildikten sonra kullanım devam edebilir. O zaman diğer evrelerin adımlarıdır. İkinci evre olan *sosyal kullanım evresinde* ise -adında yer aldığı gibi- sosyal ortamın kullanımının belirlediği evredir. Arkadaş grubu ile oyun oynama alışkanlığı kazanmak sosyal kullanımdır. Arkadaş grubu içinde kalmak, konuşulan konular hakkında fikir yürütebilmek ve güncel kalabilmek için teknolojik boyutta devam eden kullanımlardır. Bir sonraki evre ise *operasyonel kullanımdır*. Bu evrede amaca dönük bir kullanım vardır. Boş zaman algısında teknolojiyi yoğun kullanmak ya da diğer aktivitelerin bir alternatifi olarak değerlendirilen evredir. Bu durumda bireyler ne zaman boş kalırsa en kolay alternatif olarak teknolojik kullanıma yönelirler. Zaman içinde günlük yaşamdan bir kaçışın alternatif olarak teknoloji bağımlılığı olarak gelişen ilerleyen üçüncü evre *operasyon evresidir*. Dördüncü ve son evre ise *bağımlı olma evresidir*. Kullanmak için özel bir amaç gerekmeden, problemlerden kaçış ya da sosyal amaçlı değil direkt teknolojinin içinde yer alma ve oradan ayrılmak istememekten dolayı doğan tüketim, bağımlılık evresidir.

Dördüncü evre ile artık bağımlılık kronik ve ilerleyici bir hal alır. Bu durumda teknolojiye yönelik müdahale çalışmaları geliştirilmelidir. Sosyal bir rehabilite kapsamında bilişsel davranışçı terapi adımları uygulanabilir. Diğer bir açıdan önemli nokta ise teknoloji, yaşamın ve uygarlık olarak adlandırdığımız küresel yaşamın ağ donanımlarıyla bize sunumudur. Yaşamın her yerine yayılmış olması sebebiyle bu çağın bireylerinin her gün maruz kaldığı bir donanımdır. Teknolojisi bağımlısı bireylerin bağı teknoloji ile direkt kesilmez. Bunun yerine yeme işlev bozukluğu durumlarında olduğu gibi kontrol altına alınması amaçlanır. Bireyin zarar görmesi engellenerek, uygun ve gerekli motivasyon ile bilinçli kullanım sağlanabilir. Buradaki önemli nokta aile ya da bireyin çevresindeki yakınlarınca durumun iyi analiz edilmesi ve de bilinçli tüketime motive edilmesi oldukça önemlidir.

2.1.4. İnternet Bağımlılığı

Dijital olan ekranlarda geçen süre günlük akıştan daha da hızla gerçekleşir. Çoklu ortamlar birden fazla iletişimi eş zamanlı sürdürme gibi çoklu ortamın doğası kişilerde belli duygu durum boşluğunu doldurmada etkilidir. Bu durumun doğal sonucunda ise internete ve telefona bağımlılık gerçekleşir. Bu bağımlılık durumun bireylerden habersiz başlayarak onları yoksunluk anına kadar arka planda devam edebilir.

İnternet bağımlılığı günümüzde yaygın olarak görülmektedir. İçinde bulunduğumuz hız çağında internetin kişilerarası iletişimi sağlaması, bilgiye erişimi hızlandırması ile önemli bir konumdadır (Mcchesney, 2006: 283). Özellikle y ve z kuşağı bireyleri teknolojiyi bir hayat tarzı olarak benimsemiş ve günlük hayatlarının ayrılmaz bir parçası haline getirmişlerdir (Dinç, 2015: 37).

Teknoloji bağımlılığı birçok alt gruptan oluşmaktadır. Bunlardan bazıları internet bağımlılığı başta olmak üzere problemli olan online kumar, online cinsellik, online alışveriş, online gezinti, sosyal medya paylaşımı, ekran kullanımı, dijital oyun oynama, mobil cihaz kullanımıdır (Dinç, 2015: 48). Aşağıda bu kavramlar kısaca açıklanacaktır:

Problemli Online Kumar: Kişinin maddi durumunda ciddi kayıplara yol açan, bırakmak istemesine rağmen bırakılamayan bir bağımlılıktır. Kişinin öncelikle kolay, hızlı hatta eğlenerek para kazanma isteği daha sonra kaybettiği parayı geri kazanma isteğine doğru giden bir döngüdür. Online kanallarda bu tür kumar oyunları çok çeşitlilik göstermektedir.

Problemli Online Cinsellik: İnternet aracılığı ile çevrimiçi kanallarda porno izleme, cinsel içerikli sohbetler gibi cinsel tatmine dayalı uğraşlara aşırı zaman harcama durumudur. Bu durum kişinin sosyal hayatında ve bireysel gelişimini olumsuz yönde etkileyebilmektedir.

Problemli Online Alışveriş: Tüketicinin hızlanmasında en büyük etken internet üzerinden oluşturulmuş alışveriş mecralarıdır. Alışveriş siteleri ile aşırı meşgul olma ve ihtiyaç durumu gözetilmeksizin alışveriş yapma halidir.

Problemli Online Gezinti: İnternette amaçsız ve öz denetimsiz gezinme halidir.

Problemli Sosyal Medya Kullanımı: Kişilerin sanal kimlikleri ile gerçek hayat dışında online ortamlarda aşırı zaman geçirmesidir. Sosyalleşme ve iletişim kurma aracı olarak sosyal medyayı aşırı tercih etmeleri günlük yaşamlarını aksatmalarına yol açar.

Problemli Ekran Kullanımı: Günlük sorumlulukları uygulamaya zaman kalmamasına yol açacak şekilde problemli ekran kullanımıdır.

Problemli Dijital Oyun Oynama: Çevrimiçi oyun kanallarında aşırı zaman geçirme ve günlük hayatı aksatma halidir.

Problemli Mobil Cihaz Kullanma: Mobil cihazların sürekli kullanımı ve yokluğunda psikolojik, sosyal, zihinsel ve fiziksel olarak etkilenme halidir.

İnternet bağımlılığı bireyin sosyal hayatına doğrudan etki eder. Birey yemeğini dahi bilgisayar önünde yemek ister, kendini çevrimiçi olarak kurgular ve yüksek oranda çevrimiçi olmak ister. Fizyolojik ihtiyaçlarını erteler. Oyun bağımlılığı, sanal seks bağımlılığı ve sosyalliğin bir alternatifi olarak sanal olmaya bağımlılık geliştirmeleri sonucu internet ve aşırı cihaz kullanımdan günlük yaşamını askıya alan bireyler en son noktada yaşamlarını kaybetmişlerdir.

2.1.5. Akıllı Telefon Bağımlılığı

Günümüzde telefonlara olan bağımlılık, insanların cebinde her an olmasından, kullanım sıklığından gelmektedir. Telefonların içinde çeşitli kişilerin ilgisine göre uygulamalar yüklemesi ve orada kendi kimliğini yaratması davranış düzeyinde değişiklik gösterir. Sadece ülkemiz değil, dünya genelinde yayılan ve akıllı telefonlarla geçirilen süre, iş modelleri, internetten alışveriş yapmak gibi istatistikleri göz önünde bulundurduğumuzda hayatın doğal akışı ve doğal olarak davranışlarda telefon kullanmayı görüyoruz. Oysa normal sürelerin çok üzerinde fark etmeden akıp giden süreler yaşanmaktadır. Telefonda vakit geçirmek için uykudan bile kısılrken, fiziksel aktivite yetersizlikleri ve internete kayıtsız kalamamak, gelişmelerden haberdar olmayı istemek ilk öncelik olmuştur. Kısa süreli şarj bitmesi ya da elektrik kesintisinde sinirlenme, terleme ve ani beliren tepkileri kontrol altında tutamama gibi belirtiler varsa burada davranışsal boyutta bir bağımlılıktan söz edebiliriz.

Telefonun şarjı azaldığında kaygı hissetmek, telefonda uzak kalma fikrine sinir olmak veya telefonda uzakta hiçbir ortamda olmak istememe bağımlılığın göstergelerindedir. Günümüz teknolojisinde telefonda uzak kalma durumunda huzursuz, mutsuz hissetme hali olan bağımlılık türü nomofobi ve internet olmama durumunda yaşayamayacağını düşünme hali olan bağımlılık türü netlessfobi oldukça yaygın olarak tüm bireyleri sezdirmeden içine çekmektedir. Teknoloji insanların sosyal hayatlarını, alışkanlıklarını, hayata bakış açılarını değiştirir (Postman, 2004: 29 akt. Polat, 2018: 69).

Kişiler, telefon ve internete erişemediğinde depresif, agresif ve mutsuz oluyorsa bu durum artık davranış düzeyinde farklılık gösteriyor demektir. Bu noktada internete bağımlı olma hali de diğer bağımlılıklar gibi değerlendirilmelidir. Hastalık olarak ele alınarak tedavi sonucunda bireyin aksatılan günlük yaşamını davranış boyutunda değiştirmesi amaçlanır. Telefonda uzak kalamama olarak tanımlanan nomofobi de diğer bağımlılık türleri gibi yoksunluk hissini ortaya çıkarır. Yoğun şekilde terleme, sıkıntı ve stres birbirini takip eder. Bireylerin her an yanında olan telefonlarına duyduğu bağımlılığın, aslında bir bağımlılık olup olmadığını; ondan yoksun kalınması ile ortaya çıkan fiziksel değişkenler ile fark edebiliriz. Telefonların bağımlılığı ve yoksunluk hissi sadece nomofobiye değildir aynı zamanda internetsiz kalma korkusu olan netlessfobi, gelişmelerden geri kalma korkusu olan fomo (Fear of Missing Out) ve şarjlarının bitme korkusu olan plogami adımları ile devam eder. Daha kapsamlı şekilde ifade edilirse, telefona yüklü gelen sosyal medya uygulamaları kullanımı için internete ihtiyaç vardır. Dolayısıyla telefonun kullanım amacını gerçekleştirebilmesi için nete, şarja ihtiyaç vardır. Bir mekân seçilirken prizlerinin olması, internetin çekmesi veya internet hizmetinin olması kıstasları belirleyicidir. Net güncelliği ve veri girişini sağlayan ağdır. Bu ağa ve de ağın getirdiği gelişmeleri kaçırma korkusu da telefonda bağımsız değildir.

2.1.6. Medya Bağımlılığı Kuramı

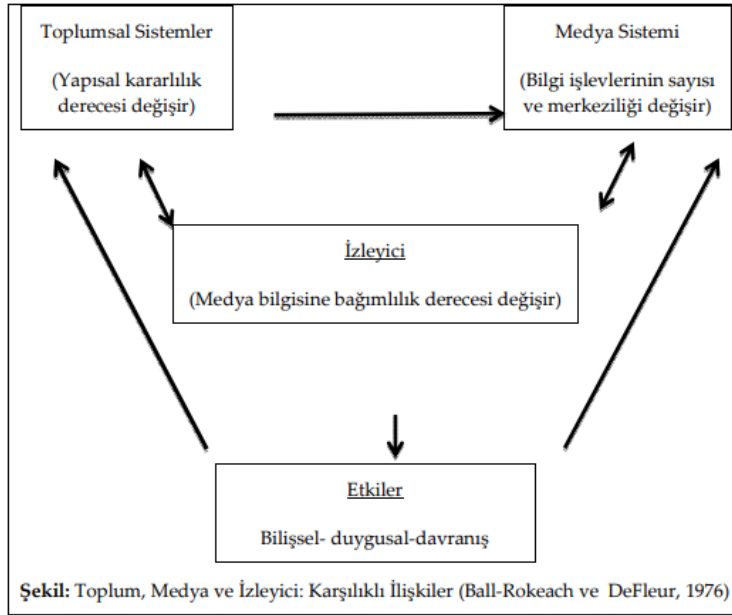
Medya bağımlılığı kuramı iletişim bilimlerine Sandra Ball-Rokeach ve Melvin DeFleur tarafından kazandırılmıştır. Medya bağımlılığı kuramı ile kitle iletişimine sosyolojik bir bakış kazandırmak istemişlerdir. Kuram, makro ve mikro ölçekte sosyal ilişkileri medya bağımlılığı perspektifinden açıklamaktadır (DeFleur ve Ball-Rokeach'dan akt. Işık, 2007: 61). Sosyolojik bakışın en özgün tarafı ise

günlük yaşamda olan biteni, istikrarı ve toplumla uyum açısından bireylerin medyalara bağımlı hale geldikleri fikridir.

Kullanımlar ve doyumlar medya kuramı iletişim kuramları tarihinde sistemleşerek ve sosyolojik bir bakış çizilmesi ile Sandra Ball-Rokeach ve Melvin DeFleur ile beraber Medya Bağımlılığı kuramına evrilmiştir (Ayhan, Çavuş, 2014: 45). Bu teoriyi medya ve izleyici arasındaki etkileşimi ve ilişkilerine dayandırılmaktadır. Kitle toplumunda bireyler bugün enformasyona bağlı toplumdaki değişimleri anlamlandırmak için medya tüketmektedirler. Başka bir deyişle, kitle iletişimi karmaşık büyük etkileşimli değişken kümeleri arasındaki ilişkileri bireylere ifade eder. Bu değişken kümelerini bireysel, etkileşimli ve sistematik olarak toplumsal ilişkiler bütününde kamusallaştırarak, bireylere günlük belli dozlar halinde sunar.

Sistem teorisinin ortaya koyduğu bağımlı olma bir zorunlu kılınma olgusunu ortaya koyar. Oysa son dönem araştırmalarında bağımlılık olgusu çeşitli medya tercihleri sonucunda bireyin duygusal ve davranış boyutuyla bir iletişim aracı veya onun içeriğine bağımlı kalınması üzerine odaklanmaktadır (Ayhan, Çavuş, 2014: 45).

Bu noktadan bağımlılığa sosyal ve psikolojik açıdan bir bakış sunulmalıdır. Günlük dozlar, işlevlerin yerine getirilmesi için fizyolojik ve psikolojik bir boyut kazanır. Bağımlılık aslında medyanın sürekliliğinden meydana gelmektedir. Bunun sonucu olarak medya teknolojisinin her geçen gün kalitesi artmakta ve medya sürekliliği değişik işlevlerle bezenmektedir. Bu işlevleri, bilgi toplama, bilgiyi işleme, kamuyu bilinçlendirme, kişisel merak ve ilgi olarak adlandırabiliriz. Bu kapsamda toplumsal belirsizlik zamanlarında medya bağımlılığı ortaya çıkar. Bu durumun temel sebebi medyanın bilgi kaynağı olarak taşıdığı işlev ve istikrarıdır (Watson ve Hill 2012: 76 akt. Ayhan, Çavuş, 2014: 46)



Resim 2.1. Toplum, Medya ve İzleyici Karşılıklı İlişkiler (Ball-Rokeach – DeFluer, 1976, aktaran Ayhan, Çavuş, 2014)

Ball-Rokeach ve Defleur, *bilişsel, duygusal ve davranışsal* olmak üzere 3 tür medya etkisinden söz etmektedir.

Bilişsel etkiler, belirsizliğin yaratılmasına ve çözülmesine hizmet eder. (Ball-Rokeach, 1973). Belirsizlik durumu insanlar yeterli bilgiye sahip olmadıkları için bir olayın anlamını anlamak veya bilgi eksikliklerinden, olaydan doğan olasılıktan hangisinin doğru olduğunu belirlemek için yeterli bilgiye sahip olmak ve bir olayın yorumlarını daha doğru şekilde nitelendirebilmek adına medyaya ihtiyaç duyar. Medya doğal gibi beklenmedik olayların meydana nasıl geldiğini gösterir. Yaşanılan felaketler veya bir siyasi liderin öldürülmesi gibi belirsizlik durumlarında birçok insan ilk önce kitle iletişim araçları aracılığıyla bu tür olaylardan haberdar olur ve bilgiyi medya dolayısıyla edinirler. İlk bilgiler toplandığında ve topluma arz edilme sürecinde belirsizlik duyguları yaratılır. İzleyiciler bir olayın gerçekleştiğini bilir, ancak ne anlama geldiğini veya nasıl yorumlanacağını medya dolayısıyla edinir. Daha fazla bilgi muhtemelen bu tür belirsizliği çözme girişimlerinde rol oynar. Pek çok durumda, bilgi eksikliğinden kaynaklanan belirsizlik veya çatışan medya raporları daha eksiksiz bilgilerle çözülür daha sonra medya tarafından izleyicilere paylaşılır. Böyle durumlarda, medyanın belirsizlik yaratma ve çözmedeki rolü önemlidir (Ball-Rokeach ve DeFleur 1976 s.9 akt. Ayhan, Çavuş, 2014: 48).

Sosyo-politik önemi, insanların ne ölçüde sürekli veya devam eden belirsizlik içinde olmaları medyaya bağımlısı olmalarını sağlamasıdır. Sosyal değişim zamanlarında yaşayan insanlar göreceli istikrarsızlık, sosyal çatışma ile işaretlenen ortamlarda veya belirli durumlarla karşılaşan beklenmedik bir şey olduğunda belirsizlikte yaşamaktansa, daha çok medya tüketir.

Duygusal etkiler, şiddet ya da duyarsızlaşma yaratacak içerikleri uzun süre tüketmenin sonucunda duyarsızlaşan bir kitlenin yaratılmasıdır. Ancak bu alandan yapılan çalışmalar yetersiz olmakla beraber kitleleri tüketim vb bir alanda harekete geçirecek olan davranışsal etkiler üzerinde daha fazla çalışma sağlanmıştır. (Ball-Rokeach ve DeFleur 1976 s.9 akt. Ayhan, Çavuş, 2014: 48).

Davranış etkileri, izleyenleri doğrudan harekete geçirme ve davranış üzerinde gerçekleşen etkililerdir. Bilişsel ve duygusal etkilerin sonucunda harekete geçmek isteyen bireyler için açılan yeni alandır. Bu alanda medya dolayısıyla yeni davranışlar, protestolar ve yeni olan tepkilerden bahsetmek doğrudur. Siyasal ortamda belirsizlikler olduğunda, duygusal olarak doyuma ulaşıldığında davranış etkileri ve bireylerin düşüncelerini kitlesel bir kanalla harekete dayalı olarak dile getirmesini örnek verilebilir. Medya içerisinde reklamlar da bireyler üzerinde aynı amaçla kurgulanır. Tüketme davranışına yönelik hareketlilik için sık tekrar ile bireylere sunulur.

Medya bağımlılığı kuramının temel amacı kitle ve iletişim süreçlerini kullanım ve doyumların etkisinden bir adım daha sosyolojik bir bakışla kavramsallaştırmaktır.

Kuram bunu yapmak için; toplumsal durağanlık için yapısal işlevci kaygı, çelişki paradigmasının değişime odaklanması, evrimsel paradigmanın sosyal adaptasyon üzerindeki vurgusu, sembolik etkileşimce perspektifteki anlamlandırma üzerine yönelim ve bilişsel paradigmadan elde edilen bireysel faktörlerin (motivasyonlar, değerler, tutum ve davranışlar) açıklaması üzerine odaklanmaktadır (DeFleur ve Ball-Rokeach, 1989: 302 akt. Işık, 2007: 61).

Buradan hareketle medya toplumsal sistem içinde bir anlam taşır. Modern toplumda medya onu tüketen bireyleri kaygı ve çelişki, değişim üzerine sosyal adaptasyon sağlamalarını kolaylaştırır. Bireylerde içsel motivasyon, bilgi ve kaygı düzeylerini beslemek için enformasyon ve medya bağımlısı haline gelirler.

Medya bağımlılığı perspektifinden, bağımlılığı etkileyen iki ana faktörden söz edebiliriz. İlki, toplumun geçirdiği çatışma ve istikrarı içerir. Diğerisi ise kitle iletişim araçlarının çağın merkezi enformasyon kaynağı olarak konumlanması ve gün geçtikçe de daha erişilebilir olmasıdır (Ball-Rokeach, 1998: 20, McQuail ve Windahl, 1997: 130, akt. Işık, 2007: 70).

Medya, modern toplum için enformasyon kaynağıdır. Sosyolojik işlev olarak birey ve kurumlar arasında bilgi akışının sağlanmasında rol oynar. Bu rol sosyal sistem açısından oldukça değerlidir. Birey ve kurumların hedeflerine yönelik oluşturdukları işlevlerin ilişkisel düzeyden davranışsal düzeyine (tüketimine ve bağımlılık yaratan kısımlarına) nasıl yönlendirildiği çözümlenmiştir. Bunları sıralamak gerekirse;

-bireysel anlama

-sosyal anlama

-bireysel yönelim

-sosyal etkileşimli yönelim

-bireysel oyun

-sosyal oyun tipinde bağımlılık ilişkileri gelişmektedir.

Bilgisayar ve internet teknolojisinin hızlı gelişimi, akıllı cep telefonu, tablet, TV vb. araçlar, zamansal ve mekânsal algıyı yeniden şekillendirmiştir. Bilginin elde edilme şeklini de değiştirmiştir. Hedef kitle için birçok bilgi kaynağı doğmuştur. Öte yandan, bilgi medya profesyonellerinin mutlak kontrolü, küresel medya ölçeği ve dijital dönüşüm ile yeni gönderen-alıcı ilişkileri ile hedef kitlelere ulaşır olmuştur (Ayhan, Çavuş, 2014: 52). Bu kapsamda bağımlılık ilişkilerini belirli kategorilerle tipolojik olarak ele almak gerekirse:

1- Anlama/Anlamlandırma Tipi Bağımlılık İlişkileri

Sosyal anlama bağımlılıkları, bireylerin bugünün, geçmişin ya da geleceğin insanlarını, kültürlerini ve olaylarını anlamak ve yorumlamak için medya bilgi kaynaklarını kullanmasıyla gelişmektedir. Bireysel anlama bireylerin kendi inançlarını, davranışlarını, benlik kavramlarını ya da kişiliklerini anlamaya yönelik medya ilişkilerini açıklamaktadır.

2- Oryantasyon (Uyum, Yönelim) Tipi Bağımlılık İlişkileri

Başka bir deyişle, sosyal oryantasyon; başkalarına nasıl davranılacağı ya da onlarla nasıl iletişime/etkileşime geçileceğini anlamayla ilgili kişisel hedefleri gerçekleştirmek için medya sisteminin bilgi kaynaklarına başvurmaktır (DeFleur ve Ball-Rokeach, 1989: 306- 307 akt. Işık, 2007). Sosyal medya ortamları bu bağlamda, bireylere hem kişisel (arkadaş-aile çevresi) hem de sosyal etkileşim (meslek örgütleri, bağımsız kuruluşlar, dernekler, fikir ve düşünce kuruluşları) imkânı tanımakta ve bireysel ve sosyal düzeyde davranışları yönlendirmede etkili olmaktadır.

3- Oyun/Eğlence Tipi Bağımlılık İlişkileri

Bireysel oyun türü bağımlılıklar, medya içeriğinin estetik, eğlence ya da rahatlama etkisi üzerinde yoğunlaştığı durumlara karşılık gelmektedir. Sosyal oyunda bunun tam tersi bağımlılık ilişkisi, medyanın insanlar arasındaki oyunu destekleyen içeriği sağlama kapasitesine dayanmaktadır (DeFleur ve Ball-Rokeach, 1989: 306-307, Grant vd., 1998 akt. Işık, 2007).

2.2. Tüketim ve Yeni Medya

2.2.1. Akıllı Telefonların Hayatımızdaki Yeri

Mobil olmak, mobilite cep telefonlarının icadından sonra hayatımıza girmiş kavramdır.

“Farklı mekânlarda bulunan kişiler arasında iletişime olanak sağlayan araçlardan biri olarak telefon, teknik olarak bir iletişim ve enformasyon aracı olmasının yanı sıra, aynı zamanda kültür, kimlik, siyaset ve ekonomi alanlarında rolü bulunan bir araçtır.” (Bal, 2014: 108).

Sadece arama özelliğine sahip, ilk telefon on saatte şarj olan Motorola Dyna Tac 800 ’dür. Daha sonrasında kişisel asistanlık görevleri eklenen IBM firması tarafından satışa sunulan Simon adına sahip ve dokunmatik ekranlı telefonudur. Bu telefonda hesap makinesi, kişisel not alanı, alarm gibi günümüz telefonlarının özü ve atası olan uygulamalar eklenmiştir (Karatay, 2018: 17).

Akıllı telefonların tarihsel serüveninde önemli dönüm noktalarından biri 1996 yılında Nokia marka 9000 Communicator adlı telefondur. Tuşlu ve katlanabilir bir telefondur. Kısa süre sonra 1997 yılında Ericsson GS88 model telefon tüm dünyaya akıllı telefon kavramını kazandırmıştır. Bu kavram cep bilgisayarı olma özelliği ve

kısa süren gelişmelerin ardından internetin erişilebilirliğinin artmasıyla ve internetin telefonlarla da kullanılabilir olması sonucunda akıllı telefonların evrimi gerçekleşir. İlkel olarak ilk telefonlarda internet yavaş ve az kullanılan bir alandır. Daha çok e-posta gönderimi için cazipken daha sonra ise internet kullanımı ve altyapısının gelişmesi ile daha çok metin ağırlıklı bir mecraya doğru evrilmiştir (Karatay, 2018: 19).

2000’li yıllara gelindiğinde 3G teknolojisi gelişmiştir. Apple markasının oluşturduğu yeni tasarım anlayışı ve dokunmatik ekranla beraber internet erişiminde hızın artmasıyla yenilik ve inovasyon yaşanmıştır. iPhone akıllı telefon serilerinin üretilmesinin hemen ardından Samsung, LG ve HTC markaları da pazara girmiştir. Google ait işletim sistemini ilk kez kullanan firma HTC olmuştur. İşletim sistemi olarak günümüzde en çok kullanılan Android işletim sistemi ile tanışmamız ve Google yazılım şirketinin faaliyetlerin bugün teknoloji devi olmasını sağlayan ilk adımı HTC firması atmıştır. IOS ve Android işletim sistemleri arasındaki pazardan daha çok pay alma isteği ve kullanıcılara ulaşma istekleri de tarihsel olarak böyle şekillenmiştir (Karatay, 2018: 20).

Akıllı telefon piyasasının gelişmesi GSM sektörünü de hareketlendirmiştir. Cep telefonların boyutlarındaki küçülmeler, her yere götürülebilir olması sonucu günümüzde kullanılan küçük çip boyutunda hatlar kullanıma sunulmuştur. Mikroçipler boyutunda kullanılmaya başlanmıştır.

Gordon Moore'un “Moore Yasası”na göre de; “her 18 ayda bir çiplerin hafıza ve bilgi işlem kapasitesi ikiye katlanmaktadır.” (Van Dijk, akt. Karatay, 2018). Bu kural işlem kapasitesini yükseltmekle birlikte çipler için kullanılan malzemelerin fiziksel olarak küçülmesi anlamına da gelmektedir.

İnternet teknolojilerinin gelişmesi ve içeriklerin çeşitlenmesi direkt olarak akıllı telefonun dış tasarımına etki eder. Laptopun yapabileceği her şeyi cep bilgisayarı olarak, telefonların yapabilmesi hayal edilmiştir. Mobil olarak gidilen her yere götürme ve kullanım kolaylıkları yönleriyle yeni tasarımlar üretilmiştir. Bunun sonucu olarak günümüz büyük ekranlı akıllı telefonları piyasa sürülmüştür.

“Ekranlar, pek çok pencerenin aynı anda açılabilirdiği bölünmüş ekranlara ve imajların değiştirilebildiği dokunmatik-ekranlara dönüşmüştür. Ekranlar dünyamızın penceresi ve ikinci ön kapımız haline gelmiştir.” (Van Dijk, akt. Karatay, 2018: 21).

Ekran kavramı internetin kullanımında telefonun işlevselliği noktasında kilit kavramdır. Yani ekranlar içeriklerin sunumlarına açılan birer kapılardır. Bu kapı çevrimiçi dünyaya aralanmakta ve internetin tüm içeriklerine erişim imkânı sunmaktadır. Bu imkânı sağlayan temel unsur ise ağlardır. Günümüzdeki toplum yapısından da Ağ Toplumu olarak bahsedilir. Ağın dağıtım işlevini akıllı telefonlar üstlenmektedir. Araç olarak akıllı telefonlar yeni medya içinde bulunan çeşitli içerikleri insanlara ulaştıran, etkileşim yaratan araçlardır.

Nitekim Van Dijk'a göre “yeni medya mobilitemizi artırmakta ve daha az yerine daha çok trafiğe neden olmaktadır. Buradaki temel neden yeni medyanın giderek daha küçük, taşınabilir ve kablosuz olması nedeniyle gerçekleştireceğimiz faaliyetleri istediğimiz yerde gerçekleştirmemize olanak tanımasıdır.” (Van Dijk, akt. Karatay, 2018: 21).

2.2.2. Kitlel Koşullandırma Olarak: Akıllı Telefonlar

En basit tanımıyla yığını tanımlayan “kitle” kitlemesinden ve belirli bir çevrede şartlanmış tepkilere bilindik yanıtları tekrarlamayı “koşullandırma” kavramlarını birlikte düşündüğümüzde kitlel koşullandırmadan bahsedebiliriz.

Web teknolojilerinin gelişmesinin ardından Baudrillard'a göre, “her yer interaktif süreçler tarafından kuşatılmış durumdadır “ (Baudrillard, 2005: 74). Gerçekliği kitle iletişim araçları dolayısıyla edinmek gerçekliğe sanal olan bir simülasyon evrenine hapsedmektir. Ekranı bakıldığı an sanki gerçekliğin içine daldığı hissi verilir. Oysa sadece bir yansımadır. Dokunarak, elde edilen etkileşim ile kitle iletişim araçları bu etkileşimi her gün yeniden üretmek ister. Bu bağlamda kitle oluşturmak ve kitleleşme aynı zamanda aracın işlevidir. Bu işlev derin anlamda mesafeleri, kimlikleri hatta cinsiyeti bile eritebilir. Oysa bu kadar anlık olması aynı zamanda hipergerçeklik yaratılarak dokunmatik olanla beraber var olan gerçekliği koparmaktadır. Akıllı telefonların her zaman erişilebilirliği, sosyal medyadan gelen binlerce bildirim sanal dokunmatik ekran aracılığıyla edinilmiş tüm bilgiler gerçekliğinden koparılmış araç dolayısıyla sunulur.

Baudrillard'a göre “kitle iletişim araçları bir simülasyon evreni yaratmaktan başka bir işe yaramazlar. Bu nedenle tüm anlamı ve içeriği nötralize ederler” (Adanır, 2008: 16-17). Örneğin sosyal medyada hangi içerik hangi anlamı taşımış

olsa dahi belli bir yerden sonra bireylerin zihninde sadece simülasyon evreninin bir temsilidir. Davranış boyutunda ise tepkisizlik yaratır (Kurttaş, 2018: 2020). Bu tepkisizlik, tüketim için yönlendirilmiş bir kitle yaratır.

Günümüz toplum yapısında tüketim, aynı zamanda statü ve hazcı pratiklerle beraber şekillenen bir yapıdadır. Tüketim, ihtiyaç kavramının değiştiği ve yerine yeni göstergelerin oluşturduğu bir yapıya evrilmiştir. Bu değişim kapital sistem içinde güç ve göstergeleri üreterek belli anlamlar inşa eder. Tüketimi de bu şekilde olumlu kılarak, gücün ve statünün sembolik göstergesi haline getirir. Ülkemizde de lüks tüketime ilgi artmaktadır. Asgari ücretten daha fazla mali değeri olan telefonlara toplumun her kesimi tarafından ilgi yoğun şekilde gösterilmektedir. Hatta teknolojik ürünlere özel sık sık değiştirme, bir üst modele geçme ya da takas etme çok yaygın olarak görülmektedir. Dolayısıyla, tüketim kültüründe ihtiyaçlardan değil, psikolojik bir tatminden söz edilmektedir (Nar, 2015: 949).

2021 yılı Hanehalkı Bilişim Teknolojileri (BT) Kullanım Araştırması (TÜİK, 2021) raporuna göre hane oranında internete erişim %92'ye erişti. Birey oranında internete erişim %82.6, Türkiye ortalaması %96 oranında telefon kullanımı ile kayıtlara geçmiştir. Tüm sistemin tüketim üzerine olduğunu düşündüğümüzde maddi ve manevi olarak bireyler akıllı telefonlarıyla çeşitli şekillerde tüketim ilişkisi kurmuş ve kitlesel koşullanma içinde üzerlerine düşen tüketimi gerçekleştirmişlerdir.

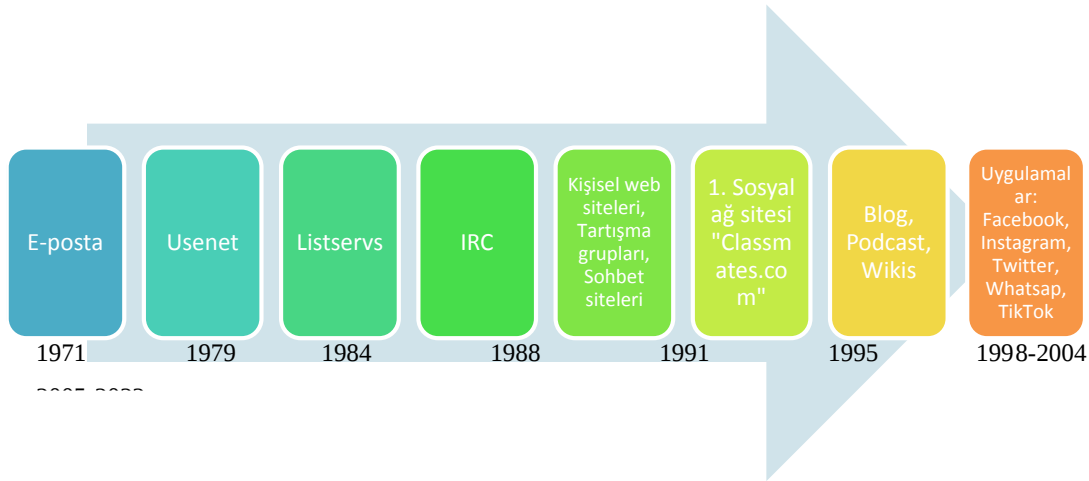
2.2.3. Akıllı Telefonlarda Sosyalleşme

Sosyal ve medya kelimelerinden oluşan sosyal medya terimi, sanal ağlar ve topluluklar aracılığıyla fikirlerin, düşüncelerin ve bilgilerin paylaşımını kolaylaştıran bilgisayar tabanlı bir teknolojiyi ifade eder. Sosyal medya internet tabanlıdır ve kullanıcılara kişisel bilgiler, belgeler, videolar ve fotoğraflar gibi içeriklerin hızlı elektronik iletişimini sağlar. Kullanıcılar, web tabanlı yazılımlar veya uygulamalar aracılığıyla bir bilgisayar, tablet veya akıllı telefon kullanarak dünyadaki herhangi biriyle veya aynı anda birçok insanla sosyal medya ile etkileşime girerek, bağlantı kurabilir ve bilgi paylaşabilir.

Sosyal medyanın ilk ortaya çıkışı hakkında birçok düşünce olsa da, arkadaşlar ve aile ile etkileşim kurmanın bir yolu olarak ortaya çıktığı kabul edilmektedir. İlk etkileşimleri başladığı 1792'de, telgrafın uzun mesafelerde mesaj iletmek ve almak için kullanılmasına atıfta bulunmaktadır (Ritholz, 2010).

Ayrıca 1800'lerin sonlarında radyo ve telefon, radyo ile tek yönlü de olsa sosyal etkileşim için kullanılması bu görüşü desteklemektedir (Rimskii, 2011). Sosyal medya tarihinin ilk adımı 1971'de gönderilen ilk e-posta atılırken, 1979'da dünya çapında dağıtımına sahip olan internet ortamında tartışma sistemi Usenet ile gelişti. Bu sistem ile kullanıcılar bir veya daha çok kategorideki mesajı okuyabildiler ve dağıtıp gönderebildiler. LISTSERV, e-posta iletişiminin kullanımını artırdı ve çok sayıda kişiye anında ulaşmanın etkili bir yolu olduğunu kanıtladı. 1988'de tanıtılan Internet Relay Chat (IRC), kullanıcılara sohbet deneyimi sundu. Başlangıçta tartışma forumlarında grup sohbeti için tasarlanırsa da, aynı zamanda özel mesaj yoluyla bire bir iletişimin yanı sıra sohbet ve veri aktarımlarına da izin verdi. IRC'nin başarısından sonra birçok kişisel web sitesi, tartışma grupları ve sohbet grupları da popüler hale geldi. 90'lı yılların başında internet erişimi tamamen halka açık değildi, bu durum, 1994 veya 1995 yıllarında Amerika Birleşik Devletleri'nde özel internet servis sağlayıcılarının (ISS'ler) faaliyete geçmesiyle değişti. Bu gelişme, milyonlarca ev kullanıcısına internet deneyimleme şansı verdi. 1995'de sosyal ağ sitesi olarak, üyelere anaokulu, ilkokul, lise, kolej, iş ve ordudan arkadaş ve tanıdıklarını bulmalarına olanak sağlamak amacı ile kurulan "classmates.com" 2008'de 50 milyon üyeye ulaştı. Sosyal medya tarihinde, kişisel günlüklerin çevrimiçi versiyonu olarak bloglar yerini aldı. Justin Hall 1994'de yazdığı blog ile ilk kişisel blog yazarlarından biri olarak bilinir.

Günümüzde, akıllı telefon ve tabletlerde kullanılan uygulamalar aracılığı ile her an ulaşılabilir olan sosyal medya, çevrimiçi görüntülü arama, anlık sohbet, fotoğraf, video paylaşımına izin vermekte, etkileşimi arttırmaktadır. Dünyada 3,8 milyardan fazla sosyal medya kullanıcısı olduğu bilinmektedir. Sosyal medya, her yıl görünen TikTok ve Clubhouse gibi yeni uygulamaların Facebook, YouTube, Twitter ve Instagram gibi yerleşik sosyal ağların saflarına katılmasıyla sürekli değişen ve sürekli gelişen bir alandır. 2023 yılına kadar Amerika Birleşik Devletleri'ndeki sosyal medya kullanıcılarının sayısının yaklaşık 257 milyona çıkması beklenmektedir (Statista, 2021).



Resim 2.2. Sosyal medya tarihi (Sajithra, 2013)

2.2.4. Sosyal Medya Uygulamalarının Tüketimi

Sosyal medya, çeşitli teknoloji etkin faaliyetler biçimini alabilir. Bu etkinlikler arasında fotoğraf paylaşımı, blog oluşturma, sosyal oyun, sosyal ağlar, video paylaşımı, iş ağları, sanal dünyalar, incelemeler ve çok daha fazlası yer alır. Bireyler için sosyal medya, arkadaşlar ve geniş aile ile iletişimde kalmak için kullanılmasının yanı sıra, hükümetler ve politikacılar bile seçmenler ve seçmenlerle etkileşim kurmak için sosyal medyayı kullanmaktadır.

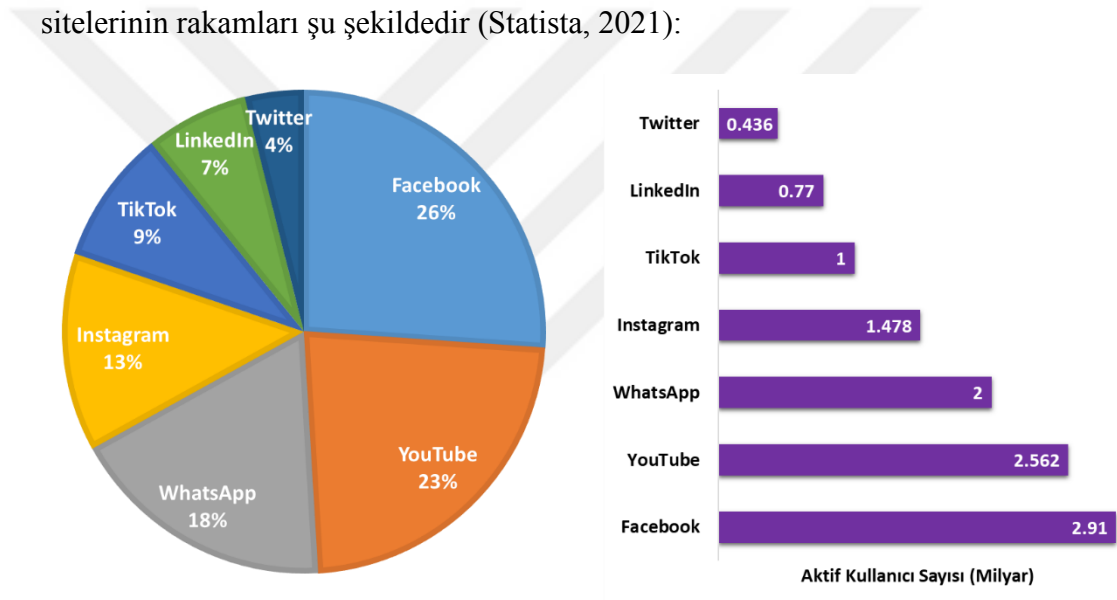
Bireyler aynı zamanda, kariyer fırsatları ağı oluşturmak, dünya çapında benzer ilgi alanlarına sahip insanları bulmak ve düşüncelerini, duygularını, içgörülerini ve duygularını paylaşmak için çeşitli sosyal medya uygulamalarını kullanmaktadır. Bu faaliyetlerde bulunanlar sanal bir sosyal ağın parçasıdır.

İşletmeler için sosyal medya vazgeçilmez bir araçtır. Şirketler, müşterileri bulmak ve onlarla etkileşim kurmak, reklam ve promosyon yoluyla satışları artırmak, tüketici eğilimlerini ölçmek ve müşteri hizmetleri veya desteği sunmak için sosyal medya platformunu kullanmaktadır.

İşletmeler ayrıca, tüketicilerini doğrudan telefonlarında ve bilgisayarlarında hedeflemek, sadık bir hayran kitlesi oluşturmak ve kendi markalarının arkasında bir kültür oluşturmak için takipçiler oluşturmak için sosyal medya pazarlamasını kullanmaktadır.

Sosyal medyanın işletmelere yardım etmedeki rolü önemlidir. Müşterilerle iletişimi kolaylaştırır, e-ticaret sitelerinde sosyal etkileşimlerin kaynaşmasını sağlar. Bilgi toplama yeteneği, pazarlama çabalarına ve pazar araştırmasına odaklanmaya yardımcı olur. Hedeflenen, zamanında ve özel satışların ve kuponların olası müşterilere dağıtılmasını sağladığı için ürün ve hizmetlerin tanıtımına yardımcı olur. Ayrıca, sosyal medya, sosyal medyaya bağlı sadakat programları aracılığıyla müşteri ilişkileri kurmaya yardımcı olabilir.

Facebook, Twitter ve Instagram gibi diğerlerine benzer kitlelere sahip olmasına rağmen, diğer sosyal medyaya göre açık bir avantaja sahip dünyanın en büyük sosyal medya platformudur. Ocak 2021 itibariyle en popüler sosyal medya sitelerinin rakamları şu şekildedir (Statista, 2021):



Resim 2.3. Aylık aktif kullanıcı sayısına göre sıralanmış Ocak 2022 itibariyle dünya çapındaki en popüler sosyal ağlar (Statista, 2022, Businessofapps, 2022)

Facebook

Dünya çapında en büyük sosyal ağ kullanıcısına sahip olan Facebook, birçok insanın hayatının neredeyse önemli bir parçası haline geldi. Bireylerin, arkadaşları ve aileleri ile iletişim kurmasına olanak sağlamasının yanı sıra, haberler ve yaşam tarzı makaleleri, ürün satın alma ve satma ve canlı akış içeriği için de bir bağlantı noktasıdır.

Bu platformun ne kadar yaygın kullanıldığı göz önüne alındığında, işletmelerin sosyal medya dijital pazarlamasını ve analitiğini kullanmaları için de

önemli bir yerdir. Facebook üzerinden her türden şirket, müşterilerinin neyi sevip neyi sevmediğini anlamak için verileri kullanabilir ve buna dayanarak kişilere reklam verebilir. Bu reklam çalışmaları ile müşteri odaklı reklamlar sağlayarak, kişileri satılmak istenen ürüne direkt yönlendirmekte ve satış potansiyelini arttırmaktadır.

YouTube

İlk olarak 2005 yılında piyasaya sürülmüştür. İnsanların içerik görüntüleyebileceği, yükleyebileceği ve paylaşabileceği bir web sitesi olarak tasarlanmıştır. Yüklenen ilk videonun, kurucularından biri olan San Diego hayvanat bahçesine yaptığı geziye ait olduğu bilinmektedir. İçerik oluşturmak isteyenler için de sanatlarını icra edebileceğiniz bir yer haline almıştır. Son zamanlarda üretilen içerikler sponsor almakta ve sponsorların ürünlerini veya hizmetlerini tanıtarak reklamcılığın gelişen yüzü olarak ortaya çıkmaktadır.

WhatsApp

WhatsApp, bir Wi-Fi bağlantısıyla anlık olarak görüntülü ve sesli arama yapılmasına, metin mesajları gönderilmesine olanak tanıyan ücretsiz, çok platformlu bir mesajlaşma uygulamasıdır. 2 milyardan fazla aktif kullanıcısı olan WhatsApp, özellikle farklı ülkelerde yaşayan ve iletişimde kalmak isteyen arkadaşlar ve aile arasında popüler hale gelmiştir.

Instagram

Bireyler Instagram uygulamasını başkalarıyla bağlantıda kalmak ve kendi çalışmalarını paylaşmak için kullanabilmektedir. İşletmeler, marka erişimini genişletmek ve trend olanın nabzını tutmak için bu uygulamayı kullanmaktadır. Fotoğrafla ilgilenen kişilerin, çalışmaları hakkında tanınmalarını sağlayacak ve geri bildirim alabilecekleri ideal bir yerdir. Temel profesyonel bir portföy olarak da kullanılabilir.

Twitter

Bireyler, Twitter'ı çeşitli nedenlerle kullanmaktadır. Kişilerle iletişim kurmanın yanı sıra, son dakika haberlerini ve güncel olaylara tepki göstermek için kullanılan bir platformdur. Belediye ve benzeri kuruluşlar halka duyuruları bu platform üzerinden gerçekleştirmektedir.

LinkedIn

Profesyonel iş alanında bağlantılar kurmak için ideal bir yerdir. Geniş kullanıcı tabanıyla, aynı sektörde çalışan meslektaşları ve diğer profesyonellerin bulunmasına ve iş alanlarında yaptıkları gelişmelerin takip edilmesine olanak sağlar. Ayrıca, platform üzerinde şirketler iş işlanları açmakta ve bu ilanlara oluşturulan özgeçmiş ile başvuru yapılabilmektedir.

TikTok

2016 yılında piyasaya sürülen TikTok, en büyük ve en iyi yeni sosyal medya trendi olarak yerini almakta ve 2022’de dünyanın en hızlı büyüyen uygulaması olarak bilinmektedir. Eskiden Musical.ly olarak bilinen TikTok, kullanıcıların 15 saniyelik videolar oluşturmasını ve paylaşmasını sağlayan bir sosyal medya uygulamasıdır. Bu videolar müziğe ayarlanabilir ve genellikle koreografi içerir. Uygulamada yaygın olarak bulunan diğer video türleri arasında komedi (bir 2013’ün Vine uygulaması, ancak birkaç saniye daha uzun) ve YouTube benzeri skeçler bulunur.

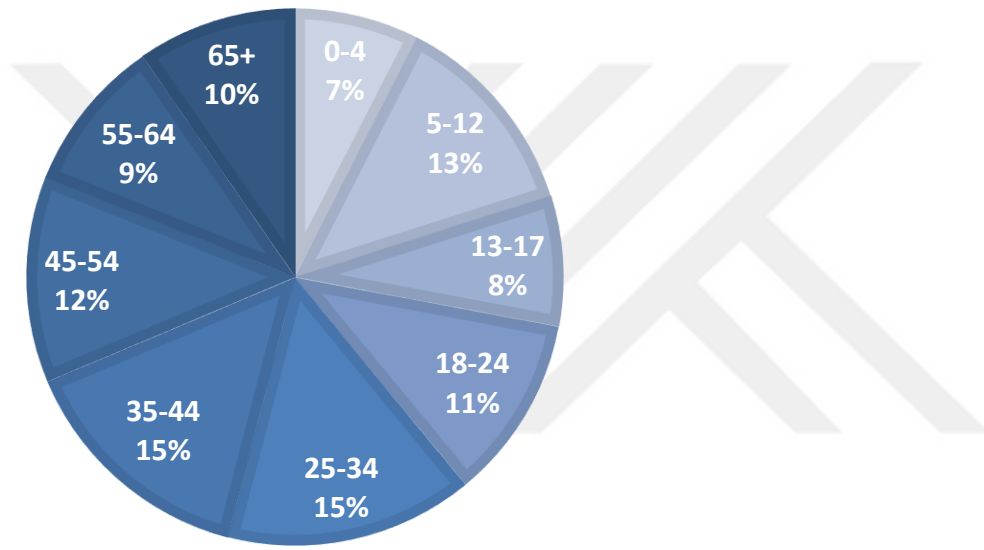
2,6 milyardan fazla indirme ve 1 milyar aktif aylık kullanıcısıyla TikTok, artık uygulama mağazalarında Facebook, Instagram, Twitter ve diğer önde gelen sosyal ağ platformlarından daha popüler hale gelmiştir. Kullanıcılarının en büyük demografisi 16 ila 24 yaşları arasındadır. TikTok, piyasaya sunulduğundan bu yana, kullanıcıların yaratıcılıklarını ifade etmeleri için bir video oluşturma platformundan, hızlı bir şekilde dünya çapında geniş kitlelere 15 saniyelik kısa videolarla tanıtıma olanak sağlayan bir reklam ve pazarlama merkezine dönüşmüştür.

2.2.5. Türkiye’den Sosyal Medya Tüketimine Yönelik İstatistikler

New York merkezli We Are Social’ın 2022 Türkiye raporuna göre, nüfus, 85,3 milyona ulaşmıştır ve 2021-2022 yılları arasında yüzde 0,7’lik bir artış göstermiştir. Nüfusun yüzde 50,6’sını kadın, yüzde 49,4’ünü erkekler oluşturmaktadır. Toplam nüfusun, yüzde 77,0’i kent merkezlerinde, yüzde 23,0’ı kırsal alanlarda yaşamaktadır. Türkiye’nin medyan yaşı 32,2 olarak belirlenmiştir. We Are Social raporuna göre Türkiye’de yaş dağılımları şöyledir:

- Türkiye nüfusunun yüzde 7,5’i 0-4 yaş arası
- Türkiye nüfusunun yüzde 12,6’sı 5 ile 12 yaş arasında

- Türkiye nüfusunun yüzde 7,8'i 13-17 yaşları arasında
- Türkiye nüfusunun yüzde 11,1'i 18-24 yaşları arasında
- Türkiye nüfusunun yüzde 15,0'ı 25-34 yaş arasında
- Türkiye nüfusunun yüzde 14,6'sı 35-44 yaşları arasında
- Türkiye nüfusunun yüzde 12,4'ü 45-54 yaşları arasında
- Türkiye nüfusunun yüzde 9,3'ü 55-64 yaş arası
- Türkiye nüfusunun yüzde 9,6'sı 65 yaş ve üstü



Resim 2.4. Türkiye nüfusunun yaş dağılımları

Ocak 2022’de Türkiye’de 69,95 milyon internet kullanıcısı bulunmaktadır, bu nüfusun yüzde 82,0’ını oluşturmaktadır. Keipos analizine göre, 2021 ve 2022 yılları arasında Türkiye’de internet kullanıcı sayısı yüzde 5,9 artmıştır.

GSMA Intelligence'dan alınan verilere göre, 2022'nin başında Türkiye'de 78,00 milyon hücresel mobil bağlantı olduğunu gösteriyor. Bununla birlikte, dünya çapında birçok insanın birden fazla mobil bağlantı kullandığı göz önünde bulundurulmalıdır.

GSMA Intelligence'ın rakamları, Türkiye'deki mobil bağlantıların Ocak 2022'de toplam nüfusun yüzde 91,4'üne eşdeğer olduğunu gösteriyor.

Türkiye'deki mobil bağlantı sayısı 2021 ile 2022 arasında 2,5 milyon (yüzde +3,3) artmıştır.

Rapora göre Ocak 2022'de Türkiye'de 68,90 milyon sosyal medya kullanıcısı bulunmaktadır, bu sayı ülke nüfusunun yüzde 80,8'ine eşittir. Raporda sosyal medya kullanıcılarının benzersiz bireyleri temsil etmeyebileceğini göz önünde bulundurmak gereklidir.

Kepios analizi, Türkiye'deki sosyal medya kullanıcılarının 2021 ile 2022 arasında 8,9 milyon (yüzde +14,8) arttığını ortaya koymaktadır.

Sosyal medya kullanıcılarının %58.7'sinin erkek, %41.3'ü kadın olduğu tespit edilmiştir. İnsanların sosyal medyada harcadığı sürenin ise günlük 2 saat 59 dakika olduğu belirlenmiştir.

Türkiye'de insanların sosyal medyayı kullanma nedenlerinin başında, arkadaşları ve aileleriyle bağlantıda kalmak geldiği, ikinci sebep ise haberleri okumak olduğu değerlendirilmiştir. Ayrıca boş zamanları doldurmak ve ürün bulmak ve satın almak da sosyal medya kullanım sebepleridir. 16-64 yaş aralığı için sosyal medya kullanım nedenleri Türkiye nüfusuna göre şöyledir:

- Arkadaşlar ve aile ile iletişim kurmak 55.6%
- Haberleri okumak 55.2%
- Boş zaman doldurmak 47.3%
- Satın almak için ürün bulmak 37.0%
- İçerik bulmak 36.5%
- Yapacak birşeyler bulmak yada satın almak 35.3%
- Canlı akışları izlemek 31.4%
- Düşünce paylaşmak 31.2%
- Markalardan içerik bulmak 30.7%

2022'de Türkiye'deki Facebook kullanıcıları

Meta'nın reklam kaynaklarında yayınlanan veriler, Facebook'un 2022 başında Türkiye'de 34,40 milyon kullanıcısı olduğunu gösteriyor.

Ancak Meta, Facebook için temel kitle verilerinde önemli revizyonlar yapmak da dahil olmak üzere, 2021'in sonunda reklam kaynaklarının kitle erişim verilerini raporlama biçiminde önemli değişiklikler yaptı, bu nedenle burada gösterilen rakamlar önceki raporlarda yayınlanan rakamlarla doğrudan karşılaştırılamamaktadır. Şirketin revize edilmiş kitle rakamları, Facebook'un Türkiye'deki reklam erişiminin 2022'nin başında toplam nüfusun yüzde 40,3'üne eşdeğer olduğu anlamına geliyor.

Ancak Facebook, platformunun kullanımını 13 yaş ve üstü kişilerle sınırlandırıyor, bu nedenle Türkiye'deki “uygun” kitlenin yüzde 50,5'inin 2022'de Facebook kullandığı belirlenmiştir. 2022'nin başında, Facebook'un Türkiye'deki reklam kitlesinin yüzde 34,4'ü kadın, yüzde 65,6'sı erkek olduğu tespit edilmiştir.

2022'de Türkiye'deki YouTube kullanıcıları

Google'ın reklam kaynaklarında yapılan güncellemeler, YouTube'un 2022'nin başlarında Türkiye'de 57,40 milyon kullanıcısı olduğunu gösteriyor.

Bu rakam, YouTube'un 2022 reklam erişiminin, yılın başında Türkiye'nin toplam nüfusunun yüzde 67,3'üne eşdeğer olduğu anlamına geliyor.

Bu rakamları perspektife koymak gerekirse, YouTube reklamları Ocak 2022'de Türkiye'nin toplam internet kullanıcı tabanının (yaştan bağımsız olarak) yüzde 82,1'ine ulaştı. YouTube'un Türkiye'deki reklam kitlesinin yüzde 49,3'ü kadın, yüzde 50,7'si erkektir.

2022'de Türkiye'deki Instagram kullanıcıları

Meta'nın reklam araçlarında yayınlanan rakamlar, Instagram'ın 2022 başında Türkiye'de 52,15 milyon kullanıcısı olduğunu gösteriyor. Bu rakam, Instagram'ın Türkiye'deki reklam erişiminin, yılın başında toplam nüfusun yüzde 61,1'ine eşdeğer olduğunu gösteriyor.

Ancak Instagram, platformunun kullanımını 13 yaş ve üstü kişilerle sınırlandırıyor, bu nedenle Türkiye'deki “uygun” kitlenin yüzde 76,5'inin 2022'de Instagram kullandığı değerlendirilmiştir.

2022'nin başında Instagram'ın Türkiye'deki reklam erişiminin (yaştan bağımsız olarak) yerel internet kullanıcı tabanının yüzde 74,6'sına eşdeğer olduğu da belirtilmiştir.

2022'nin başlarında, Türkiye'deki Instagram reklam kitlesinin yüzde 44,5'i kadın, yüzde 55,5'i erkektir.

2022'de Türkiye'deki TikTok kullanıcıları

ByteDance'in reklam kaynaklarında yayınlanan rakamlar, TikTok'un 2022 başlarında Türkiye'de 18 yaş ve üzeri 26,56 milyon kullanıcısı olduğunu gösteriyor. ByteDance'in, pazarlamacıların reklam araçları aracılığıyla TikTok reklamlarını 13 yaş ve üstü kullanıcılara hedeflemesine izin verdiğini, ancak bu araçların yalnızca 18 yaş ve üstü kullanıcılar için kitle verilerini gösterdiği belirlenmiştir.

Bu bağlamda, ByteDance'in rakamları, TikTok reklamlarının 2022'nin başında Türkiye'de 18 yaş ve üstü tüm yetişkinlerin yüzde 43,2'sine ulaştığını gösteriyor.

TikTok'un Türkiye'deki reklam erişimi, yaştan bağımsız olarak yılın başında yerel internet kullanıcı tabanının yüzde 38,0'ına eşdeğerdir.

2022'nin başlarında, TikTok'un Türkiye'deki reklam izleyicisinin yüzde 36,5'i kadın, yüzde 63,5'i erkektir.

2022'de Türkiye'deki LinkedIn kullanıcıları

LinkedIn'in reklam kaynaklarında yayınlanan rakamlar, LinkedIn'in 2022 başında Türkiye'de 12,00 milyon “üyeleri” olduğunu gösteriyor. Bununla birlikte, LinkedIn'in reklam araçlarının, diğer çoğu sosyal medya platformu tarafından yayınlanan reklam erişim rakamlarının temelini oluşturan aylık aktif kullanıcılar yerine, toplam kayıtlı üyelere dayalı hedef kitle erişim verilerini yayınladığını göz önünde bulundurmak gerekir. Sonuç olarak, bu LinkedIn rakamları, bu sayfada veya Dijital 2022 raporlarında yayınlanan diğer sosyal medya platformlarının rakamlarıyla doğrudan karşılaştırılamaz.

Şirketin reklam erişim rakamları, LinkedIn'in Türkiye'deki hedef kitlesinin 2022'nin başında toplam nüfusun yüzde 14,1'ine eşit olduğunu gösteriyor.

LinkedIn, platformunun kullanımını 18 yaş ve üstü kişilerle sınırlandırıyor, bu nedenle Türkiye'deki “uygun” kitlenin yüzde 19,5'inin 2022'de LinkedIn kullandığını belirtilmiştir.

Ek bağlam için, LinkedIn'in Türkiye'deki reklam erişimi, yılın başında yerel internet kullanıcı tabanının (yaştan bağımsız olarak) yüzde 17,2'sine eşdeğerdir.

2022'nin başlarında, LinkedIn'in Türkiye'deki reklam kitlesinin yüzde 34,0'ı kadın, yüzde 66,0'ı erkektir.

2022'de Türkiye'deki Twitter kullanıcıları

Twitter'ın reklam kaynaklarında yayınlanan rakamlar, Twitter'ın 2022 başında Türkiye'de 16.10 milyon kullanıcısı olduğunu göstermektedir.

Bu rakam, Twitter'ın Türkiye'deki reklam erişiminin o sırada toplam nüfusun yüzde 18,9'una eşit olduğu anlamına gelmektedir.

Ancak Twitter, platformunun kullanımını 13 yaş ve üstü kişilerle sınırlandırıyor, bu nedenle Türkiye'deki “uygun” kitlenin yüzde 23,6'sının 2022'de Twitter kullandığı belirlenmiştir.

Ek olarak, Twitter'ın Türkiye'deki reklam erişimi, yılın başında yerel internet kullanıcı tabanının (yaştan bağımsız olarak) yüzde 23,0'sine eşdeğerdir.

Genel olarak, dünya ortalamasında internette geçirilen süre günlük ortalama 7 saati bulurken Türkiye'de ortalama 8 saat internette vakit geçiriliyor. Ülke bazındaki sosyal medya geçirilen vakit ise günlük olarak yaklaşık 3 saati bulmaktadır.

Sosyal medya konusunda Türkiye açısından dikkat çeken veri Instagram uygulamasının kullanımı olarak görünmektedir. Türkiye, aylık ortalama 20 saat kullanımla Instagram'ı en çok kullanan ülke konumunda yer almaktadır. Benzer şekilde Facebook uygulaması için 12. Sırada, Youtube için 9. sırada ve Tiktok'ta 11. sırada yer alarak sosyal medya kullanımında üst sıralarda bulunmaktadır.

2.3. Nomofobi

2.3.1. Nomofobi Kavramı

İçerisinde bulunduğumuz dijital çağ insanlığa her gün yeni teknolojik gelişmeler sunmaktadır ve teknolojik gelişmeler beraberinde bireysel ve toplumsal değişimleri getirmektedir. Teknolojik gelişmeler sonucunda hayatımıza giren internet ve kullanımı hızla yaygınlaşan akıllı telefonların birlikte kullanımı bireylere bilgiye kolay ve hızlı ulaşmanın özgürlüğünü yaşatmaktadır. Gündelik yaşamın her anını kapsayan bilgilere hızlı bir şekilde ulaşabilmek bireyler için vazgeçilmez hale gelmiştir. Bireylerin gündelik hayat içerisinde ihtiyaç duydukları tüm bilgilere akıllı telefonlar ve internet sayesinde ulaşması mümkün kılınmaktadır. Akıllı telefonlar için geliştirilmiş çeşitli uygulamalar, bireylerin eğitim, dil öğrenme, oyun oynama, etiket okuma, alışveriş, müzik dinleme, kitap okuma, adres bulma, video izleme, fotoğraf çekme, restoran bulma, bankacılık işlemleri vb. her imkânı bireylere sunmaktadır. Akıllı telefonlar için geliştirilmiş bu uygulamalardan bazıları kullanıcılar arasında iletişim fırsatı da sunmaktadır.

“Akıllı telefonlarda kullanılan ve en çok kullanıcıya sahip olan uygulamalar sosyal medya uygulamalarıdır” (Statista). Deloitte tarafından 2019 yılında yapılan Global Mobil Kullanıcı Anketi’nin sonuçlarına göre, tablet, bilgisayar, akıllı saat gibi diğer cihazlar ile kıyaslandığında, akıllı telefonların artık vazgeçilmez ürün statüsüne eriştiği; tüm coğrafya, yaş ve gelir gruplarında benzer oranlarda kullanıldığı ortaya çıktığı belirtilmektedir. Sosyal medyada hesapları bulunan kullanıcıların büyük bir çoğunluğunun sosyal medyanın kontrolünü diğer teknolojik aletler yerine akıllı telefonlarından yapmayı tercih ettiği ortaya konmaktadır (Deloitte, 2019).

Bireyler sosyal medya uygulamaları aracılığıyla yalnız hissetmeyeceği yeni sosyal ortamlara psikolojik ve sosyolojik bir motivasyonla katılmaktadır. Psikolojik olarak yalnız kalmak istemeyen birey, sosyolojik olarak da toplumun bir parçası haline gelmek istemektedir. Sosyal medya uygulamaları kurgulandıkları yapı ve sosyal bir ortam olması gerekliliği ile çevrimiçi ve çevrimdışı bu uzamı iç içe ekleyerek bireyi tamamen bu alanın içinde tutmaktadır. Göker, Demir ve Doğan (aktaran Karatay, 2018: 64) sosyallik ve sosyalleşme biçiminin kişiler için rıza gösterilen bir zorunluluk haline geldiğini, sosyal çevresi içerisinde yabancılaşma ve

marjinalleşmeyi göze alamayan kişilerin toplumsal trendlere uyumluluk göstermek zorunda kaldığını belirtmektedir.

Popüler medya uygulamaları ve internetin cep telefonları aracılığıyla her yerde olması, bireylerin toplumsal trendlere ayak uydurma çabasıyla birlikte insanların günlük yaşam pratiklerinde de farklılıklar ortaya çıkmaktadır. Bireyler neredeyse her işlerini zaman ve mekan sınırlaması olmadan hallededebildiği imkanlar sunan, sosyal ağlar aracılığıyla iletişim ve sosyalleşme alanında çeşitli motivasyon kaynakları yaratan, dijital çağa ayak uydurmanın bir anahtarı olan akıllı telefonların kullanımına alışarak, akıllı telefonlarının yaygın kullanımından önceki dönemlerin günlük rutinlerini hatırlayamaz hale gelmişlerdir. Bireyin toplumsal trendlere uyumluluk göstermek zorunda kalması beraberinde günlük zamanının bir bölümünü akıllı telefonuyla geçirmesine sebep olmaktadır. Akıllı telefonların bireylerin hayatının merkezinde yer alması ve akıllı telefonlar ile geçirilen zamanın artması sonucu edinilen alışkanlıklar, çağa ayak uydurma fırsatlarını değerlendirme çabası ve bireylerin gelişmelerden uzak kalmamak konusunda hissettiği zorunluluklar beraberinde akıllı telefon bağımlılığını getirerek, çeşitli takıntılar meydana getirmiş, telefonsuz kalma düşüncesinin yarattığı stres, kaygı ve korkular literatüre “*NOMOFÖBİ*” kavramını kazandırmıştır.

Nomofobi ile ilgili yapılan araştırmaların iki önemli yönü bulunmaktadır. Bunlardan ilki, bazı insanların telefonlarına ulaşamadıkları anda hissettikleri kaygı ve endişe diğeri ise, işleri tamamlamak, bilgiye ulaşmak ve kişilere bağlı kalma konusunda telefonlara bağımlı olma derecesidir (Scientific American, 2015).

“İngilizce “no mobilephone phobia” ifadesinin kısaltması olarak türetilmiş olan “nomophobia” Türkçesi en kapsayıcı ifade ile “akıllı telefonsuz kalma korkusu”dur.” Nomofobi yakın zamanlarda görülmeye başlanan ve tanımlanmaya çalışılan modern zamanların bir rahatsızlığı olarak bilinmektedir ve cep telefonu, tablet, kişisel bilgisayar gibi sanal haberleşme araçlarından yoksun olma durumundan kaynaklanmakta, huzursuzluk ve endişe gibi belirtiler göstermektedir (Erdem, Türen, Kalkın, 2017: 2,3).

Akıllı telefondan uzak kalma korkusu kişinin belirli bir maddeye bağımlı olduğunda ve bu maddenin yoksunluğunda yaşadığı olumsuzluklardan farklı olarak

madde mevcutken yaşadığı yoksun olabilme korkusu olarak ifade edilmektedir (Erdem, Kalkın, Türen ve Deniz; 2016; aktaran Yıldırım ve Kışioğlu, 2017:3).

Nomofobi klinik psikolojide bireyin mobil cihazına erişemediğinde veya mobil cihaz ile iletişim kuramadığında yaşadığı irrasyonel korku olarak tanımlanmaktadır. (King vd., 2013; Yıldırım ve Correia, 2015; akt. Adnan ve Gezgin, 2016: 145)“Ayrıca nomofobi, bireysel anlamda psikolojik bir rahatsızlık olmakla beraber, sosyolojik boyutları ile toplumu da yakından ilgilendirmektedir” (King, Valena, Silva, Sancassiani, Machado, ve Nardi, 2014; akt Büyükakim, 2020: 38).

Bragazzi ve Del Puente’nin alışmasında (aktaran Erdem ve diğerkleri, 2017: 2) nomofobinin belirtileri;

1. Düzenli olarak akıllı telefon kullanmak ve onun(lar)la ok fazla vakit geçirmek, bir veya daha fazla mobil cihaza sahip olmak ve bunların şarj aletlerini sürekli yanında bulundurmak,
2. Akıllı telefonu kaybetme, yakınlarda olmaması, yerini bulamama, kapsama alanı dışında olma, bataryanın veya kontörün bitmesi gibi fikirlerin endişe yaratıyor olması ve mobil cihazların yasak olduğı yer ve durumlardan uzak durma abası,
3. Sık sık arama veya mesaj var mı diye akıllı telefonun ekranına bakma,
4. Akıllı telefonu 24 saat hiç kapatmama, yatakta akıllı telefon ile uyuma,
5. Endişe ve stres yarattığından ötürü yüz yüze sosyal etkileşimi ok sınırlı tutma ve yeni teknolojiler ile iletişim kurmayı tercih etme,
6. Akıllı telefon kullanmak yoluyla büyük masraflara ve borlara maruz kalma olarak sıralanmıştır.

Deloitte Global Mobil Kullanıcı Anketi’ne göre Türkiye’de akıllı telefon kullanım alışkanlıkları ile ilgili yapılan araştırma sonucunda ortaya ıkan veriler nomofobinin yaygınlığına ışık tutacak cinstendir. Anket raporunda “Dijital Sağlık” başlığı altında, telefon kullanımı sonucu ortaya ıkan belirtiler bulunmaktadır. 18 ila 50 arasında değışen 1000 kullanıcı ile yapılan anket sonucunda ortaya ıkan veriler şu şekildedir (Deloitte, 2019)

- Telefonu devamlı kontrol etmek isteyenlerin oranı %46,

- Ailesi ve arkadaşlarıyla zaman geçirirken yüz yüze fazla iletişim kuramayanların oranı %32,
- İstenilen zamanda uyuyamayanların oranı %30,
- Bir işi tamamlamaya çalışırken dikkat dağınıklığı yaşayanların oranı %30,
- Telefonu kontrol edemediğinde bir şeyleri kaçırmış hissi yaşayanların oranı %29,
- Telefonu fazla kullanmaktan dolayı baş ağrısı ve parmak ağrısı gibi fiziksel acı yaşayanların oranı %26,
- Eskiden olduğu kadar ailesi ve arkadaşlarıyla buluşamayanların oranı %25,
- Telefonu kullanmadığı için endişeli ve stresli hissedenlerin oranı %24,
- Bazen geceleri kalkıp telefonunu kontrol edenlerin oranı %20,
- Görme sorunları yaşayanların oranı %16'dır.

Dijital çağın hastalıklarından bir tanesi olan nomofobinin belirtileri ve kullanıcı anket sonuçları değerlendirildiğinde görülmektedir ki bireyler akıllı telefonlarının varlığına ve sık sık kontrolüne ihtiyaç duymaktadır ve kullanıcılar, yüz yüze iletişim yerine yeni teknolojik iletişim yollarını tercih etmektedir. Kullanıcıların, sosyal medya uygulamalarının kurgulandıkları yapı içerisindeki yerlerini aldığı, sanal bir kimlik ve sosyal konular ürettiği de düşünüldüğünde, nomofobi, sadece cihazın kendisinden yoksun kalma ile sınırlı kalmayıp, sosyal ortamı sağlayan ve sunan uygulamaları da kapsamaktadır.

Akıllı telefon uygulamalarında bulunan bildirim sistemi ve beğeniler yoluyla fotoğraf, yazı gibi içeriklerinin ne kadar beğenildiğini takip etme arzusu da nomofobi ile yakından ilişkilidir. “Kişiye mutluluk hissi veren hormonlar kişinin cihazına bildirim geldikçe salgılanıyorsa bu durum bağımlılık evresinin arttığını göstermektedir” (Polat, 2017: 168). Akıllı telefon kullanıcılarının yaşamlarındaki motivasyon kaynaklarının değişmekte olduğu ve bu motivasyon kaynaklarının büyük bir kısmına akıllı telefonlar aracılığıyla ulaşıldığı göz önünde bulundurulduğunda nomofobinin bu motivasyon kaynaklarından uzak kalma korkusu ile de yakından ilişkili olduğu da söylenebilecektir.

Şengör'ün tez çalışmasında aktardığı gibi nomofobinin çeşitli psikolojik hastalıklar ile bağlantısı bulunduğu belirtilmektedir.

King ve arkadaşlarının yaptığı çalışmalarda problemli teknoloji kullanımına ruh sağlığı kapsamında yaklaşıldığı (King vd., 2013), panik bozukluklardan agorafobi (King vd., 2014) ve sosyal fobinin (King vd., 2013) bireylerin nomofobi düzeyini etkileyen sebepler olarak ele alındığı, bunun yanında nomofobinin sanal bağımlılıkla da ilişkilendirildiği (King vd., 2013) ve panik bozukluğu olan hastaların cep telefonlarını bir nevi psikolojik destek biçiminde görerek teknoloji bağımlılığı geliştirdiğine (King vd., 2010) dikkat çekilmektedir. Sonuç olarak King ve arkadaşlarının (2013) yaptıkları çalışmalarda nomofobinin kaygı bozukluklarının belirtisi olduğu kanısına ulaştıkları görülmektedir (Şengör, 2020: 35).

2.3.2. Nomofobiye Tarihsel Bakış

Günümüzde nomofobinin çağımızın önemli bir psikolojik problemi olarak arttığını ve yayıldığını gösteren birçok araştırma bulunmaktadır. (Erdem, Türen, Kalkın, 2017: 4) Nomofobi kavramının ortaya çıkışı 2008 yılında İngiltere'de Post Office tarafından yapılan bir araştırmaya dayanmaktadır. Bu araştırma sonucunda araştırmaya katılan 2100 akıllı telefon kullanıcısı bireyin yarısından fazlasının nomofobi rahatsızlığına yakalanmış oldukları tespit edilmiştir (Erdem, Türen, Kalkın, 2017: 4). Şubat 2012'de ise İngiltere'de çalışma hayatında yer alan 1.000 kişiyle OnePoll kullanılarak yapılan başka bir araştırmada, geçen dört sene içerisinde nomofobik davranış gösteren telefon kullanıcılarının oranında artış olduğu görülmüştür (SecurEnvoy, 2012; akt. Adnan ve Gezgin, 2016: 145). Yarattığı stres, kaygı ve endişenin boyutları ve yayılma hızına bakarak Bragazzi ve Del Puente tarafından 2014'te yapılan çalışmada nomofobinin DSM-V Tanı Ölçütleri Başvuru El Kitabı'na (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders-V) dâhil edilmesinin teklif edildiği bildirilmiştir (Erdem, Türen, Kalkın, 2017: 4). 2018 yılında ise Cambridge Dictionary tarafından yılın kelimesi olarak nomofobi seçilmiştir (Yıldız, 2019: 701). Son on yılda nomofobi ve nomofobik davranışlar ile ilgili araştırmalar artmaktadır. İran, İtalya, İspanya, Portekiz, Hindistan, Çin ve Türkiye'de nomofobinin etkilerini ortaya koyan çeşitli çalışmalar yürütülmektedir (Goncalves, 2021: 1).

2.3.3. Nomofobi ile İlişkili Kavramlar

Nomofobi ile ilişkili üç kavram bu bölümde ele alınacaktır. İlki; netlessfobi, ikincisi; FOMO, üçüncüsü ise plogamani kavramıdır.

2.3.3.1. Netlessfobi (İnternetsiz kalma korkusu)

Akıllı telefonsuz kalma korkusu olan nomofobi kavramı birçok korku ile iç içe geçmiş bir hal almaktadır. Kullanıcılar internet erişimleri sayesinde neredeyse tüm ihtiyaçlarını her yerde, istedikleri zamanda giderebilir hale gelmektedir. Her konuda bilgiye erişim sağlanması, alışveriş, bankacılık işlemleri internet sayesinde mümkün olabilmektedir. Sosyal medya araçları aracılığıyla kişiler internete bağlı kaldıkları süreç içerisinde ilgi alanlarına yönelik her gelişmeyi takip edebilmekte, sanal ortamda yarattıkları kimlik ile sosyalleşebilmektedir. Kişiler internet sayesinde hızlı bir haberleşme ve iletişim ağından faydalanabilmektedir.

2019 yılında ortaya çıkan ve hala devam etmekte olan COVID-19 pandemisi sürecinde internet sayesinde evden çalışma sistemi şirketler tarafından benimsenmiştir. Salgın döneminin tüm zorluklarına rağmen internetin sağladığı olanaklar sayesinde bu döneme adapte olmak kolaylaşmış, şirketler içerisinde evden çalışma uygulamaları yaygınlaşmış, yüz yüze toplantılar yerini online toplantılara bırakmıştır. Bu süreçte eğlence sektörü elinden geldiğince aktivitelerini sürdürebilmek adına online tiyatro gösterimleri, online konserler, online müze ziyaretleri düzenlemek konusundaki girişimlerini yaygınlaştırmıştır. Eğitim ve öğretim dönemlerine ara verildiği, çocukların okullarda değil evde eğitimlerine devam etmek durumunda kaldığı günlerde ise eğitimlerin online devam etmesi de gündeme gelmiştir. Kişilerin evden çıkamadıkları, yakınlarıyla yüz yüze zaman geçiremedikleri dönemlerde internet sayesinde görüntülü konuşmalar hayatımızın merkezine oturmuştur. Tüm bu gelişmelerle birlikte internetin hayatımızdaki yeri sağlamlaşmıştır.

İnternet teknolojisinde yaşanan gelişmeler toplumsal değişimleri beraberinde getirmekte, bireysel ihtiyaçları ve yaşam biçimlerini değiştirmekte ve kişilerin internete olan bağımlılığını artırmaktadır. Bu bağımlılık da çeşitli korku ve endişeleri beraberinde getirmektedir. Kişilerin internet sayesinde sahip oldukları ve yerine herhangi bir şey koymakta zorlandıkları bu olanaklardan yararlanamama düşüncesi, kişilerde olumsuz duygular yaratmaktadır. Bu olumsuz duygular literatürde netlessfobi veya internetsiz kalma korkusu olarak anılmaktadır.

İngilizce “Being Netless Fobia” “İnternetsiz Kalma Korkusu” anlamında kullanılan Netlessfobi kişinin internetsiz ortamlarda kalamama ve bu durumdan yoğun endişe ve rahatsızlık duyması şeklinde tanımlanmaktadır (Öztürk, 2015: 634).

Netlessfobinin belirtileri şu şekilde sıralanabilmektedir (Öztürk, 2015: 634).

- Kişisel kullanım için 3’den fazla internet bağlantılı akıllı cihaz kullanmak ve bunları çoğu zaman beraber kullanmak,
- Sosyal alan tercihlerini wifi hizmeti sunan işletmelerden/mekânlardan yana kullanmaları,
- Günde 10 saatten fazla çevrimiçi olmaları,
- İnternet kesildiğinde hayatın durduğu, bir şeyleri kaçırdıkları inancına sahip olmaları,
- İnternet bağlantılı cihazları uyurken dahi ulaşılabilir mesafede bulundurmaları,
- Bildiri ve mesaj sesinden keyif almaları,
- İnternet bağlantısından uzak 1 saatten fazla kalamamaları,
- Günlük 20’den fazla sosyal amaçlı bildirimde bulunma,
- Yemek siparişlerini, fatura ödemelerini, alışverişini sürekli olarak internet aracılığıyla gerçekleştirmek,
- Nomofobik ve internet bağımlısı olmak.

Netlessfobi kişilerin internet olmayan ortamda büyük sıkıntı duymasına, daima internette olabilmek için alternatifler üretmesine, aklında daima bir profil güncelleme ya da kontrol etme arzusunun olmasına ve internetsiz kalmanın fiziksel tepkimeler yaratmasına sebep olmaktadır (Öztürk, 2015: 634). Netlessfobi kavramına örnek olarak gösterilebilecek kişilerin interneti psikolojik açıdan kullanan bireyler olduğu ortaya konmaktadır (Güney, 2017: 212). İnternetsiz kalma korkusu yaşayan bireylerde, diğer bağımlılık durumlarına benzer gerginlikler, sinirlilik ve öfkelenme gibi yoksunluk belirtileri görülebilmektedir. Bu bireylerin kendilerini sınırlamada ve kontrolde güçlük yaşayabilecekleri söylenebilmektedir (Yıldız ve Yıldız, 2016; akt. Yıldız, Kurnaz, Kırık, 2020: 324).

2.3.3.2. FOMO (Gelişmelerden geri kalma korkusu)

Sosyal ağlar kullanıcılara neredeyse her saniye yeni içerik sunmaktadır. Kişiler ilgi alanlarına göre takip ettikleri her konudaki güncel paylaşımlara hızlı bir şekilde sosyal medya uygulamaları aracılığıyla erişebilmektedir. Kişiler sosyal medya aracılığıyla kendilerine yarattıkları sanal kimlikler ile arkadaşlarını ve ilgi alanlarındaki tüm gelişmeleri hızlı ve zahmetsiz bir şekilde takip edebilmekte, paylaşım yapmaktadır. We are Social 2021 raporuna göre kişilerin sosyal medya uygulamalarında geçirdikleri süre 2 saat 25 dakikadır. Zamanlarının büyük bir bölümünü sosyal medyada paylaşım yaparak veya gündemi takip ederek geçiren kişiler için bu gelişmelerden uzak kalma düşüncesi de çeşitli olumsuz duygular ve korkular doğurmaktadır. Bu korkulardan bir tanesi de İngilizce “Fear of Missing Out” kavramının kısaltması olan FOMO’dur.

Literatürde FoMO olarak kavramlaştırılan gelişmeleri kaçırma korkusu, günlük hayattan ayrılmaz olan akıllı telefonlar sayesinde sanal dünyada daha fazla yer alma ve sosyal medyada sürekli bulunma isteği sonucunda ortaya çıkan bir korkudur. Bu hissi ya da fobiye yoğun yaşayan kişiler, tam olarak ne kaçırdıklarını bilmemelerine rağmen sürekli olarak başkalarının kendisinden daha kaliteli bir yaşama sahip olduğunu düşünebilmektedirler. (Aydın, 2018: 416)

FOMO “bireylerin sosyal ağlarda gelişmeleri kaçırma ve gelişmelerden haberdar olamama korkusu yaşamaları nedeniyle sosyal ağlarda oldukça uzun süreler geçirmelerine neden olan yeni bir bağımlılık türü” olarak tanımlanmaktadır (Przybylski, Murayama ve DeHaan, 2013; aktaran Yıldız, Kurnaz ve Kırık, 2020: 325). Bireylerin, diğerlerinin deneyimlerine ve bu deneyimlerden elde ettikleri çeşitli hazların tatminine ilişkin gelişmeleri kaçırmaktan duyduğu kaygı ve endişenin yol açtığı psikolojik bir rahatsızlıktır ve sosyal medya tarafından ciddi anlamda körüklenmektedir (Gürdin, 2019: 1262).

Gelişmeleri Kaçırma Korkusunun (FoMO-Fear of Missing Out) sosyal medya üzerinde oluşturduğu ve bir tür bağımlılık olan diğerlerini takip etme isteğiyle dolup taşan takipçilerde, takip edilen kişinin ne zaman, nerede, ne yaptığı; kendisinin de bu deneyimi gerçekleştirmesi gerektiği, aynısını gerçekleştiremeye bile “-mış gibi” görünebilme isteği veya en azından bu tarz yerlerden, durumlardan haberdar olması gerektiği kanısı hâkimdir. (Gürdin, 2019: 1260)

FOMO sendromu bireylerin sosyal medya hesaplarını sürekli kontrol etmesi, kaç kişinin yorum yaptığına, kaç beğeni aldıklarına, takipçi sayılarının ne kadar

arttığına bakması ile belirtilerini göstermektedir. Sosyal medya sinyalleri beynin ödül merkezini yüksek düzeyde uyarmaktadır, bu da dopamin düzeyini yükseltmektedir ve bireylerde haz almak için takıntılı, vazgeçilemez bir arzu yaratmaktadır. Sosyal medya sinyalleri hem kolay hem de ucuz bir dopamin etkisi yarattığı için diğer bağımlılıklardan da farklı olduğu düşünülmektedir (Odabaşı, 2016; akt. Gürdin, 2019: 1260).

Psikolog Andrew Przybylski'nin yaptığı bir araştırma sonrasında elde ettiği bulgulara göre (Dossey, 2014; akt. Karatay 2018: 73,74) FOMO,

- Sosyal medya kullanımının arkasındaki itici güçtür,
- Daha çok gençlerde ve genç erkeklerde görülmektedir.
- Sosyal ihtiyaçların karşılanmasındaki tatminsizlik FOMO ile yoğun bir bağlantı içermektedir.
- FOMO, sürücüler için tehlikeli bir dikkat dağıtıcıdır.
- FOMO, derslerde sosyal medya kullanan öğrencilerde yaygındır.

Sosyal medya kullanımı ve sosyal medya sinyalleri ile yakından ilişkili olan Fomo kavramı, akıllı telefonlardan bağımsız olarak düşünülememekte, akıllı telefonlarla bağdaştırılmaktadır. Fomo ve nomofobi akıllı telefon insan etkileşiminin aşırı bir biçimde gerçekleşmesiyle ortaya çıkmaktadır. Sosyal medya uygulamalarına kişiselleşmiş medya ağları olarak bakıldığı zaman ise nomofobi ve fomo gibi rahatsızlıkların aslında ağ toplumu dâhilinde ağlara bağımlı hale gelmenin birer göstergesi olduğu anlaşılmaktadır (Karatay, 2018: 73-74).

2.3.3.3. Plogamani (Şarj bağımlılığı)

Akıllı telefon kullanıcılarının en büyük sorunlarından biri batarya süresidir. Çoğu kullanıcı telefonunu gün içerisinde birkaç kez şarj etmek zorunda kalmaktadır. Özellikle sosyal medya uygulamaları direk olarak internet bağlantılı çalıştıklarından bataryanın sürekli enerji tüketmesine sebep olmaktadır. Bildirim özellikleri aktif olan uygulamalar internet bağlantısı gerekliliğinden dolayı sürekli bir güç harcama gereksinimi duymaktadır. Sosyal medya uygulamalarının yanı sıra web tarayıcı olarak kullanılan uygulamalar, video ve film izleme uygulamaları, e-posta uygulamaları, sohbet uygulamaları, bankacılık uygulamaları, oyun ve harita

uygulamaları da bataryanın hızlı bir şekilde tükenmesine sebep olmaktadır. Ekran parlaklığının artması ve çoğu ekran teknolojisinde renkli görsellerin ve hareketli figürlerin sürekli olarak değişmesi de batarya performansını doğrudan etkilemektedir. Dolayısı ile telefon bataryalarının çok kısa bir sürede tükenmesi söz konusudur (Bozacı vd., 2019: 679).

Nomofobi ile yakından ilgili bir diğer kavram plagomanidir. Plagomani, İngilizce "plug" ve Latince "mania" kelimelerinin birleşmesinden oluşmaktadır ve priz bağımlılığı hastalığı olarak Huawei tarafından yaratılmış olan viral kampanya stratejisidir. Günümüz şartlarında akıllı telefonların günün her anında ve her alanda kullanılmasından doğan yoğun şarj tüketimi karşısında, hayattan kopmamak için şarja bağımlı yaşama rahatsızlığı olarak tanımlanmaktadır. Huawei markası hem genel akıllı telefon beklentilerini üst düzeyde karşılayabilen hem de gün içinde yoğun kullanıma rağmen uzun süre şarj problemi yaşatmayan G8 modelini piyasaya sürerken akıllı telefon kullanıcılarının yaşadıkları şarj bağımlılığı fikrinden yola çıkarak “plagomani” kelimesini üretmişlerdir (TheBrandage). Cep telefonu ile iletişim kuramama korkusunun, cep telefonunu kaybetme veya cep telefonunun bozulması gibi durumlardan önce, sürekli, yaygınlıkla ve daha sık yaşanan bir durum olarak cep telefonunun şarjının bitmesiyle ilgili olduğu ve nomofobinin önemli bir kaynağının cep telefonu veya akıllı telefonun şarjının bitmesi olduğu düşünülmektedir(Bozacı, Güngüneş, Çam, 2019: 678).

Plagomani stres, endişe ve depresyon, konsantrasyon kaybı gibi rahatsızlıklara sebep olmaktadır. Şarj bağımlılığı olan kişilerin akıllarında cihazları ve şarj durumu olduğu için kendilerini asıl yapmak istedikleri işlere veremedikleri için mutsuz, huzursuz ve başarısız olduğu bilinmektedir (Rahmati & Zhong, 2009; akt. Kuyumcu, 2021: 65). Gelişen dünyada akıllı telefon bataryası ile insan etkileşimini incelenen bir araştırma sonucuna göre, yaşlılar haricinde diğer kişilerin şarjları bittikten sonra kendilerini öfkeli, endişeli ve stresli hissettikleri bu yüzden kişilerin cihazlarındaki bataryaları sürekli dolu olmasını istedikleri tespit edilmiştir (Dhir, Kaur, Jere, & Albidewi, 2012; akt. Kuyumcu, 2021: 65).

2.3.4. Türkiye’de Başlıca Nomofobi Çalışmaları

Türkiye’de son yıllarda nomofobi ile ilgili çeşitli araştırmalar yapılmaktadır ancak Türkiye’de ilk kez üniversite öğrencileri arasındaki nomofobi yaygınlığı 537 üniversite öğrencisi üzerinden yapılan bir araştırmada Yıldırım ve Corra (2015) tarafından geliştirilen ve Türkçe’ye çevrilen nomofobi ölçeği kullanılarak ölçülmüştür. Genç yetişkinlerin %42,6’sında nomofobi rahatsızlığı bulunduğu ve en büyük korkularının iletişim yapamamak ve bilgiye erişememek olduğu, kadın genç yetişkin bireylerin erkeklere nazaran daha fazla nomofobik davranışlar geliştirdikleri bildirilmiştir (Erdem, Kalkın, Türen, Deniz, 2016: 926).

Üniversite öğrencilerinin nomofobi düzeyleri ve akademik başarıları arasındaki ilişki daha sonra da farklı araştırmalarda incelenmiştir. Güler ve Veysikarani (2019) üniversite öğrencilerinin nomofobi seviyelerinin araştırıldığı çalışmada öğrencilerin not ortalamalarının (akademik başarı) düşük ya da yüksek olmasının nomofobiklik düzeylerini etkilediği sonucuna ulaşmıştır. Öğrencilerin nomofobi düzeylerinin ortalamanın üstünde çıkmış ve öğrencilerin büyük bir kısmının nomofobik davranışlar sergilediği sonucuna ulaşılmıştır.

Erdem, Kalkın, Türen, Deniz (2016) de üniversite öğrencilerinde nomofobinin akademik başarıya etkisini incelemiştir. Öğrencilerin nomofobik olma düzeylerinin akademik başarılarını güçlü bir şekilde negatif yönde etkilediği bu çalışmada da belirlenmiştir.

Çeşitli araştırmalarda nomofobinin internet veya akıllı telefon kullanım süreleri ile ilişkisi incelenmiştir. Taşhan ve Ünver (2021) interneti sınırsızca kullandığını belirten öğrencilerin nomofobi düzeylerini interneti sınırsızca kullanmayan öğrencilere göre daha yüksek bulmuştur. Gezin, Şahin ve Yıldırım (2017) da çalışmada benzer sonuca ulaşmıştır. Günlük mobil internet kullanım süresi fazla olan sosyal ağ kullanıcılarının nomofobi düzeylerinin daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca araştırma sonuçlarına göre akıllı telefonunu daha sık kontrol eden bireylerin daha çok nomofobiye sahip olduğu görülmüştür. Mobil internet kullanımına daha önce başlamış olan bireylerin nomofobi düzeylerinin daha yüksek olduğu bulgusuna ulaşılmıştır. Kocabaş ve Korucu (2018) çalışmada 1 yıldan az bir sürede akıllı telefon kullanmaya başlayan katılımcıların nomofobinin alt

boyutu olan iletiřimi kaybetme korkularının 2 yıl ve daha fazla süredir akıllı telefon kullanan katılımcılara göre daha düşük olduđu tespit edilmiřtir.

Sırakaya (2018) alıřmasında 4-5 yıl arasında ve 5 yıldan fazla akıllı telefon deneyimine sahip olan ğrencilerin nomofobi düzeylerinin, 1 yıldan az akıllı telefon deneyimine sahip olanlara göre anlamlı derecede yüksek olduđu belirtmiřtir. Ayrıca řarj aleti taşıyan ğrencilerin nomofobi düzeylerinin taşımayanlara göre anlamlı derecede yüksek olduđu sonucuna ulaşmıřtır. Sabah uyandıėında akıllı telefonunu kontrol eden ğrencilerin etmeyenlere göre anlamlı derecede daha nomofobik olduđu, akıllı telefonunu kontrol etme sıklıėı arttıka nomofobinin de arttıėı belirlenmiřtir. Akıllı telefonunu sosyal aėlara baėlanmak ve alışveriş yapmak için kullanan ğrencilerin nomofobi düzeylerinin bu amaçla kullanmayanlara göre yüksek olduđu sonucuna ulaşılmiřtır. Bununla birlikte akıllı telefonunu gündemi takip etmek, akademik amaçlar ve oyun oynamak için kullanmanın nomofobi düzeyini etkilemediėi araştırma sonucunda elde edilmiřtir.

Nomofobi ve sosyal aėların kullanım amacı ile ilgili yapılan eřitli arařtırmalar da bulunmaktadır. Yaman ve Kavuncu (2019) üniversite ğrencilerinin sosyal gelişmeleri kaçırma korkusunun ve sosyal aė kullanım amacının nomofobi düzeyine etkisini arařtırmıřtır. Arařtırma sonucuna göre nomofobi düzeyi arttıka bireyin sosyal gelişmeleri kaçırma korkusu artmakta bu da sosyal aė kullanımını arttırmaktadır. Evrensel ve Oruçoėlu (2020) akıllı telefonlarını en ok sosyal medya takibinde kullanan üniversite ğrencilerinde diėer kullanım amaçlarına göre daha yüksek nomofobi riski saptandıėını belirtmiřtir.

Nomofobinin sosyal fobi, aidiyet duygusu, öz düzenleme, öznel iyi olma ve sosyal kaygı ile iliřkisinin arařtırıldıėı arařtırmalar bulunmaktadır. Apak ve Yaman (2019) 307 üniversite ğrencisi arasında nomofobi yaygınlıėı ile nomofobi ve sosyal fobi iliřkisini incelemiřtir. alıřmada nomofobi ile sosyal fobinin iliřkili olduđu veya nomofobiye ve sosyal fobiye etki eden faktörlerin benzer olduđu iddia edilmiřtir. Ařık(2018) ise arařtırmasında aidiyet duygusu ve nomofobi iliřkisini incelemiřtir. Arařtırma sonucuna göre düşük aidiyet duygusu, nomofobi düzeyini arttırmaktadır. iek (2020) alıřmasında öz düzenlemenin nomofobi üzerindeki etkisini inceleyerek öz düzenlemesi yüksek bireylerin nomofobik davranıřlarında azalma olduėunu bildirmiřtir. Güllüce, Kaygın ve Boreki (2019) üniversite

öğrencilerinin nomofobi düzeyi ile öznel iyi olma durumları arasındaki ilişkiyi inceleyip, öğrencilerde telefona bakmak için güçlü bir istek olduğu ve öğrencilerin sürekli sinyal olup olmadığını kontrol ettiklerini belirtmiştir. Araştırmaya göre öğrencilerin bağlantıyı kaybetmekten korktuklarını ve bu korkunun mutluluk seviyelerini olumsuz yönde etkilediği ortaya konmuştur. Kaleli (2020) ise ergenlerin nomofobi düzeyleriyle sosyal kaygı düzeyleri arasındaki ilişkiyi inceleyerek nomofobi ile sosyal kaygı arasında pozitif yönlü anlamlı bir ilişki bulmuştur.

Nomofobiye bağlı yaşanan endişe ve panik durumları ile ilgili çeşitli sonuçlara ulaşılan araştırmalar mevcuttur. Arman ve Şahin (2021) yiyecek içecek işletmeleri çalışanlarında bekar çalışanların, bilgiye ulaşamama, cihazdan yoksunluk ve çevrimiçi olamama gibi nomofobiye bağlı endişe hissini evli çalışanlara göre daha fazla hissettiği sonucuna ulaşmıştır. Yıldız, Çengel ve Alkan (2020) öğretmenlerin nomofobi düzeylerini incelediği araştırmasında öğretmenlerin çoğunun akıllı telefonlarını evde veya işyerlerinde unuttuklarında panik durumu yaşadıklarını tespit etmiştir.

Dijital bağımlılık ve dijital oyun bağımlılığı hakkında son yıllarda çeşitli araştırmalar yapılmaktadır. Yıldız, Kurnaz ve Kırık (2020) üniversitelerin spor eğitim kurumlarında eğitim gören 548 lisanslı sporcu ile yaptığı araştırmada dijital bağımlılık ve diğer dijital hastalıkların yetişkin sporcu gençleri de etkilediğini ve sporcu gençlerde odaklanma, motivasyon ve başarı düzeylerinde düşüklükler meydana getirdiği sonucuna ulaşmıştır. Aydoğdu (2021) 4-6 yaş çocukların dijital oyun bağımlılıklarında kardeş etkisini araştırdığı çalışmasında zayıf bir ilişki temelinde olsa da büyük kardeşlerin nomofobi düzeylerinin çocukların dijital oyun bağımlılığına etkisi olabildiği, büyük kardeşlerin akıllı telefon kullanma ve dijital oyun oynama sürelerinin kardeşlerin dijital oyun bağımlılığı üzerinde anlamlı farklılık oluşturabildiği sonuçlarına ulaşmıştır.

2.3.5. Nomofobinin İnsan Yaşamına Etkileri

21. yüzyılın hastalığı olarak tanımlanan nomofobi bireyi fiziksel, psikolojik, sosyolojik yönden olumsuz etkilemektedir. Bu sebeple nomofobi hakkında farkındalık oluşturmak için medya ve internette birçok haber yapılmakta ve insanların bilinç düzeyi artırılmaktadır. Ülkemizde önemli bir kuruluş olan Yeşilay,

teknoloji bağımlılığını da mücadele alanına dâhil etmiştir (Güllüce, Kaygın, Börekçi, 2019).

Kişilerin mobil cihazlardan uzak kalması kişilerde sinir, stres veya agresif tavırlar gibi etkiler yaratmaktadır (Polat, 2017: 171). Nomofobik kişilerin, mobil telefonundan yoksun olduğunda duyduğu kaygı ve korku bireyin yaşam konsantrasyonunu olumsuz yönde etkilemektedir (Dixit vd., 2010; akt. Gezgin, Şahin ve Yıldırım, 2017: 4). Sürekli telefonla ilgilenmekten kaynaklanan zaman kaybı, odaklanma ve motivasyon sorunları, bireyin hem özel hem de iş yaşamında verimsizliğe yol açmaktadır (Aşık, 2018: 26).

Üniversite öğrencilerinin nomofobi düzeylerinin akademik başarılarını olumsuz yönde etkilediği çeşitli araştırmalar ile tespit edilmiştir. Üniversite öğrencilerinin yüksek nomofobi düzeyine sahip olması yakın gelecekte öğrencilerin iş hayatına atılacağı düşünüldüğünde iş ortamında birçok problem yaratabilecektir. İş görenlerde yaşanacak performans düşüklüğü işletmenin amaçlarına ulaşmasını engelleyecek, nomofobi düzeyi yüksek olan çalışanlarda yaşanacak bilişsel ve dikkat bozuklukları olası iş kazalarına neden olabilecektir (Erdem vd., 2017: 10).

Nomofobinin olumsuz etkileri sebebiyle işyerinde yaşanan problemler, çalışanların örgütsel amaçlardan, çalışma arkadaşlarından uzaklaşmasına ve aidiyet duygusunun azalmasına, işiyle ilgili motivasyon kaybı yaşamasına, çalışanın işyerinde kurduğu yüz yüze iletişimin zayıflamasına ve sosyal gereksinimlerini karşılamak için daha fazla mobil telefon kullanmasına neden olabilir (Aşık, 2018: 26).

Nomofobik özellikler gösteren kişinin toplum içerisinde diğer kişilerle iletişim halindeyken ilgisini akıllı cep telefonuna vermesi, akıllı telefonla ilgilenmesi ve algısını kişilerarası iletişimden kaçırma davranışına yani sosyotelizme (phubbing) sebep olmaktadır (Aykaç ve Yıldırım, 2021: 244).

Birey, kaygı düzeyi arttıkça günlük işlerine odaklanma sorunu çekebilmekte ve gece boyunca telefonunu açık tutup sıklıkla kontrol ettiği için uyku düzensizlikleri yaşayabilmektedir (Rosen ve arkadaşları, 2016; akt. Gezgin, Şahin ve Yıldırım, 2017: 4). Nomofobinin uyku bozukluklarını ve beyin tümörü riskini attırdığını düşündürmektedir (Güler ve Veysikarani, 2019: 86). Bunların yanında, akıllı telefon kullanımı ve nomofobi seviyesi dikkat dağıtıcı özelliğinden ötürü evde, işyerine,

trafikte vb. yerde kazalara sebep olduđu da rapor edilmektedir (Gezgin, Şahin ve Yıldırım, 2017: 4).





3. SİNEMADA MEDYA BAĞIMLILIĞININ ELE ALINIŞI

Tarihsel olarak 1895 yılından bugüne kadar sinema insanların hayatında yer alıyor. Kameranın çalışma prensibi, bir kutuya açılan delikten mercek yardımıyla diğer cisimlerin yasıması şeklindedir (Tokdil, 2020: 373). Bu çalışma prensibinin felsefi zemini Platon'un mağara alegorisinden alıntılanarak sinemanın toplumsal ve kültürel işlevine yönelik bir benzetme sağlanabilir. Platon'un ünlü mağara alegorisini felsefi olarak anımsatan bu yaklaşım, yavaş yavaş hakikatin bir tezahürü ve daha sonra hakikatin kendisi olma yolunda "sinema" için kültürel bir işlev sağlar.

Kıraç'ın ifade ettiği gibi; "sinemanın keşfinin dünyadaki teknolojik gelişmelerle doğrudan ilişkisi vardır", ancak teknolojinin yaratılmasında geri planda bilimsel gelişmeler, toplumsal dinamikler, kültürel politikalar ve siyasi ideolojiler rol oynamaktadır. Bununla birlikte değişim gene farklı alanların ortak duyumunda gerçekleşmiştir (Kıraç, 2009 akt. Tokdil, 2020: 373).

Temel anlamıyla, sinema teknolojik gelişmelerin ürünü olan sanat dalıdır. Bu teknolojik gelişmeler toplumun her düzeyindeki ilişkileri etkilemiştir. Sinema, izleyicileri bu teknolojik gelişmelerle, sinema salonlarından dijital olan izleme platformlarına kadar değişik şekillerde, tarih içinde izleyici etkinliklerini ve deneyimlerini değiştirmiştir. İzleyicilerin bu deneyimlerinde, teknolojik değişiklik ve medya kullanımının türü farklılaşmıştır. Oysa sinemanın nosyonu aynı kalmıştır. Bu nosyonda sinema bir anlatı türü olarak dönemsel koşulları çözümlemek açısından önemli bir kitle iletişim aracıdır. Toplum-birey ilişkisinin yanı sıra ekonomi, sosyal hayat ve kültürel konularda da izleyenlere bir bakış sunar (Göker, 2018: 273). Bu bakışı mağara alegorisinden yola çıkarak açıklamamız gerekirse, doğuştan elleri ve ayakları prangalı mağarada yaşayan insanların mağara duvarına yansıyanları izlemesi gibidir. Prangalar, ideoloji tarafından inşa edilmiş söylemin göstergesidir. Dolayısıyla kitle iletişim araçlarından biri olan sinemada filmler bizlere bir söylemle yansıtılır.

3.1. Yöntem

Bu bölümde, sinema filmlerinde "nomofobi" kavramının beyaz perdede nasıl ele alındığını medya bağımlılığı kuramı ve tüketim toplumu çerçevesinde incelenecektir. Çalışmanın temel dayanağını oluşturan medya bağımlılığı, tüketim kültürü içinde nasıl ele alındığı ve bireylerin iç dünyasının nasıl yansıtıldığı eleştirel söylem analizi ile makro ve mikro yapılar da çözümlenecektir.

Eleştirel söylem analizi, literatüre Van Dijk tarafından kazandırılmıştır ve söylem analizinin alt yöntemlerinden biridir. Bu yöntemde analizin odağında sınıf, cinsiyet, ideoloji, güç dengeleri, sosyal düzen içerisindeki ayrımcılık gibi ana başlıklar vardır (Van Dijk, 2003). Eleştirel söylem analizi temelinde makro ve mikro yapılar olmak üzere ikiye ayrılmaktadır. Makro yapılar olarak analizde tematik ve şematik yapılara önem verilir. Şematik yapılar olay örgüsü ve karakter yapısını odağına alırken, tematik yapıda kurgunun arka planı, yani olay örgüsünün sunduğu bağlam incelenmektedir. Mikro yapılarda da sentaktik çözümleme, filmdeki müzik ve ses kullanımı ve filmin retorikliği incelenir (Özer, 2009).

Dedeoğlu, eleştirel söylem analizin haber metinleri dışında dizi ve film gibi toplumsal hayatı yansıtan diğer alanlarda kullanılmasını önererek, kuramsal bir çerçeve olarak ele alınabileceğini belirtmiştir. Ek olarak, eleştirel söylem analizinin söylemin toplum üzerindeki etkisi araştırıldığında etkili bir yöntem olabileceğini vurgulamıştır (2013).

Çalışmanın bu bölümünde, sinemada medya bağımlılığının ele alınışı eleştirel söylem analizi ile ortaya konmaktadır. Bunun için öncelikli olarak amaçlı örneklemelerden benzeşik örnekleme başvurulmuştur. Buradaki amaç, küçük, benzeşik bir örneklem oluşturma yoluyla belirgin bir alt grubu tanımlamaktır. Filmler, nomofobinin sinemaya yansımalarını eleştirel bir gözle incelemek için, örneklem oluşturma yoluyla, 2012 yılından sonra çekilen filmler arasından seçilmiştir. 2012 yılı, nomofobinin 2008 yılında ortaya çıkan bir kavram olması sebebiyle bilinçli olarak seçilmiştir.

Filmlerin seçiminde, nomofobiye yansıtacak farklı konuları ele alan filmlere yer vermeye dikkat edilmiştir. Nomofobi sosyal ağ bağımlılığı, internet bağımlılığı, akıllı telefon bağımlılığı, gelişmelerden uzak kalma korkusu, şarj bağımlılığı, dijital oyun bağımlılığı, pornografi bağımlılığını kapsayan geniş bir kavramdır. Bu anlamda seçilen filmlerde bu konuların işlenmiş olmasına dikkat edilmiştir.

2012 yılından itibaren vizyona girmiş nomofobi ve medya bağımlılığını konu edinen filmler şu şekilde belirlenmiştir.

1.Nerve / Oyun (2016)

2. Men, Women and Children / Erkekler Kadınlar Çocuklar (2014)

3. Disconnet / Sanal Hayat (2012)
4. The Black Mirror. “Nosedive” / Dibe Vuruş (2016)
5. Uçak Modu /Airplane Mode (2020)

Bu beş film, nomofobinin ve medya bağımlılığının, sinemada ele alınışını eleştirel bir söylemle ortaya koymak amacıyla, çeşitli temalar ışığında incelenmiştir. Bu temalar, simülasyon, bağımlılık, yabancılaşma, yalnızlık ve siber zorbalık olarak belirlenmiştir.

Filmlerin bu açılardan incelenmesinde Teun A. Van Dijk’in eleştirel söylem analizi yönteminden yararlanılmıştır. Dijk’in eleştirel söylem çözümleme yöntemi medyanın ürettiği enformasyon ve eğlence ürünlerinin incelenmesini içermektedir. Eleştirel söylem çözümlemesi, medya ürünlerinin üretim süreçlerinin yanı sıra bunları anlama ve yorumlama süreçlerine de farklı bakış açısı getirmektedir. Eleştirel söylem analizi görsel metinlerin ideolojik yapısını çözümleme yolunda tutarlı ve geçerli bir yol göstermektedir. Bir ideolojinin meşrulaştırılmasında, yeniden üretilmesinde ve yaygınlaştırılmasında söylem ileten filmler oldukça önemli bir yere sahiptir. İdeolojileri doğrudan aktarmak yerine söylemini haber ya da filme ait metnin içine bilinçli olarak yerleştirip hissettirerek, üstü kapalı anlatarak yaygınlaştırmak özellikle son yüzyılda oldukça kabul gören bir yaklaşım olmuştur (Zor, 2017: 881).

Zor, çalışmasında haber metinleri için kullanılan yöntemin, sinema filmlerinin görsel ve işitsel nitelikleri dikkate alınarak bu niteliklere uygun şekilde sistematik bir yapıda uyarlamayı hedeflemiştir. Bu bağlamda Zor, Van Dijk’in yöntemini şu şekilde uyarlamıştır.

A. Makro Yapı

1. Tematik Yapı
2. Şematik Yapı

B. Mikro Yapı

1. Sözdizimsel (Sentaktik) Yapı
2. Ses ve Müzik
3. Filmin Retoriği

Çalışma kapsamında incelenen filmler, Zor'un uyarladığı bu yöntem örnek alınarak, belirli bir yapı çerçevesinde ele alınmıştır.

Makro yapı kapsamında filmlerin tematik ve şematik yapısı ortaya konmuştur. Tematik yapıda, filmlerin genel konusu değerlendirilmiştir. Filmlerin anlatı yapısı, karakterleri, mekânların sunumu, nomofobi ve belirlenen beş tema merkezinde incelenmiştir. Sekans ve sahne bağlamında olayların ilerleyişi, filmlerin söylemlerine değinilerek aktarılmıştır. Filmlerin ideolojik söylemi nomofobi ve tüketim kültürü açısından değerlendirilerek ele alınmıştır. Ayrıca ideolojik söylem belirlenen beş tema çerçevesinde incelenmiştir. Filmlerdeki, kişilerin, nomofobinin yansımalarını ortaya koyacak özellikleri dikkate alınmıştır. Filmlerdeki mekânlar olayların içindeki rolleri açısından söyleme katkısıyla incelenmiş, mekânların özelliklerine yer verilmiştir. Şematik yapı bağlamında ise, filmlerin olay örgüsü şematik bir biçimde ortaya konmuştur. Aksiyonun gelişimi, maddeler halinde betimlenmiştir.

Mikro yapı kapsamında filmlerin sözdizimsel (sentaktik) yapısı, filmlerdeki ses ve müzikler ve filmlerin retoriki incelenmiştir. Sözdizimsel bağlamda filmlerin diyalogları, cümle yapıları ve kullanılan sözcükler üzerinde durulmuştur. Belirlenen beş tema çerçevesinde diyalogların söyleme katkısı incelenmiştir. Filmlerin mesajı ve söylemini aktarmak konusunda etkili konuşmalara yer verilmiştir. Filmlerdeki sesler, efektler ve müzik anlatıma katkısı açısından incelenmiştir. Filmin retoriki, hem filmin etkileyciliği ile ilgili olan görüntülerin incelenmesiyle aktarılmış hem de filmlerin ideolojik söyleme katkıları açısından değerlendirilmiştir.

3.2. Nomofobiye Sinemada Temsil Eden Temalar

Nomofobi uzun süre ve kontrolsüz bir şekilde akıllı telefonların kullanılmasını ifade eden, akıllı telefon bağımlılığı sonucu oluşan bir korkudur. İçinde bulunduğumuz çağ dijital hastalıkların ortaya çıkışına sebep olurken bir yandan da bu dijital hastalıkların sinemada yansımalarını ortaya koymaktadır. Sinemada rastlanan bazı temalar nomofobi kavramının temsil edilmesinde önemli bir yere sahiptir. Bu temalar aşağıda tanımlarıyla beraber açıklanmaktadır.

Nomofobi, akıllı telefon bağımlılığı sonucu bireylerde ortaya çıkan akıllı telefondan uzak kalma korkusudur. Bu açıdan nomofobinin, netlessfobi ve fomo ile yakından ilişkisi bulunmaktadır. İnternetin, akıllı telefonların ve özellikle sosyal

platformlar tarafından sunulan gelişmelerin günümüzdeki yeri büyüktür. Günümüzde, tüketim toplumlarının dijital hayatları yaşanmaktadır. Dijital çağ, toplumsal değişimleri beraberinde getirmektedir. Bu toplumsal değişimler de bireylerin hayatında eski alışkanlıklarını yok edecek cinsten dönüşümler yaratmaktadır. Bu açıdan tez boyunca işlenen tüketim kültürü, gözetim toplumu, medya bağımlılığı ve nomofobi konuları bu bölümde, filmler aracılığıyla ideolojik bir bakış açısı ile ele alınmıştır. Bu ideolojik bakış açısının elde edilmesinde simülasyon, bağımlılık, yabancılaşma, yalnızlık ve siber zorbalık temalarını yansıtan mesajlardan oldukça yararlanılmıştır.

3.2.1. Siber Zorbalık

İletişim teknolojilerinin gelişimi, internet ve sosyal medyanın yaygın kullanımı çeşitli sorunları beraberinde getirmekte (Çiftçi, 2018: 887), internet ve iletişim teknolojisini kontrolsüz ve bilinçsiz şekilde kullanımı sebebiyle çeşitli sorunlar ortaya çıkmaktadır (Uygarer, 2019: 298). Bu sorunlardan bir tanesi de bir zorbalık türü olan ve dijital teknolojilerin kullanılmasıyla geleneksel zorbalıktan ayrılan siber zorbalıktır (Ayas ve Horzum, 2010: 3).

Siber zorbalık bilgi ve iletişim teknolojileri aracılığıyla genellikle sosyal medya üzerinden bir kişi veya gruba karşı saldırgan, onur kırıcı, aşağılayıcı davranışlarda isteyerek bulunma eylemidir (Polat, 2022: 22). Hakaret etme, taciz, karalama, kimliği taklit etme, ifşa etme, aldatma, dışlama, utandırma (Siegle, 2010; Walker, 2009; Willard, 2007; akt. Tanrıkulu, 2013: 12) gibi davranışları içeren siber zorbalık, dijital teknolojinin diğer bireylere rahatsız edici mesajlar göndermek veya sosyal saldırganlık yapmak amacıyla kullanılması olarak da belirtilmektedir (Lacey, 2007; Willard, 2007; akt. Yaman ve Peker, 2012: 821).

Siber zorbalık diğer bir şekilde de, “zarar vermek amacıyla, bir birey ya da grup tarafından, elektronik posta, cep telefonu, çağrı cihazı, kısa mesaj servisi ve web siteleri gibi bilgi ve iletişim teknolojilerinin kullanımını içeren; kasten, tekrarlayıcı bir şekilde ve düşmanca davranışları destekleyen davranışlar” şeklinde tanımlanmaktadır (Agatston, Kowalski ve Limber, 2007; Ang ve Goh, 2010a; Arıcak, 2009: 167; Patchin ve 10 Hinduja, 2006; Totan, 2007; Wright vd., 2009; akt. Tanrıkulu, 2013: 9).

İnternet ve iletişim teknolojisini kontrolsüz ve bilinçsiz şekilde kullanımı uygunsuz davranışlara neden olmaktadır ve bu davranışların özellikle okul ortamında çocuk ve ergenlerde önemli sorunlara yol açtığı belirtilmektedir (Uygarer, 2019:

298). Siber zorbalık davranışları geleneksel zorbalık davranışlarından üç noktada ayrılmaktadır. Siber zorbalığı yapan kişiler kimliklerini gizleyerek bu davranışları yapabilmektedir. Bu davranışlar dijital ortamlar aracılığıyla tüm dünyadan öğrenilebilmektedir. Siber zorbalıkta cinsellik daha kolay ve daha fazla kullanılabilir (Ayas ve Horzum, 2010: 3). Bilinen en yaygın siber zorbalık platformları blog siteleri, forumlar, e-posta servisleri, anlık mesajlaşma uygulamaları, çevrimiçi oyunlar, sohbet odalar ve sosyal medya uygulamalarıdır (Anlar, 2022: 9).

Siber zorbalık genel olarak şu davranışları içermektedir (Anderson, 2010; akt. Tanrıkulu, 2013: 10).

- Rahatsız edici mesaj, mail veya spam göndermek,
- Dedikodu yapmak, söylenti yaymak, yalan söylemek,
- Cinsel içerikli görüntü veya seslerle rahatsız etmek,
- Rahatsız edici, iğrendirici veya korkutucu video veya resimler göndermek,
- Kişinin kişisel bilgi veya görüntülerini yaymak,
- Bireye ait bilgileri (şifre, kullanıcı adı) çalarak kötüye kullanmak,
- Kişinin elektronik ve haberleşme yollarını etkisizleştirmek
- Bireye ait web siteleri ve diğer sosyal hesaplarını ele geçirmek ve bunları kötüye kullanmak.

3.2.2. Simülasyon ve Hipergerçeklik

“Simülasyon Kuramı” Fransız sosyolog ve düşünce insanı olan Jean Baudrillard’ın düşünce dünyasının merkezinde yer almış ve birçok filme konu olmuştur (Metin ve Karakaya, 2011: 111). Baudrillard’ın 1970’li yıllarda üstünde yoğunlaşmaya başladığı simülasyon kavramı, 1980’li yılların başında bir ‘simülasyon kuramına’ dönüşmüştür (Adanır, 2008: 13). Baudrillard, Simülasyon Kuramı’yla dünyanın artık modeller aracılığıyla türetilen ve gerçeğin simülatif temsili olan sanal bir gerçeklikten ibaret olduğunu düşünmektedir (Akgül, 2020: 415). Baudrillard’ın simülasyon kuramının anlaşılmasında “simülakr”, “simüle etmek”, “simülasyon” ve “hipergerçeklik” kavramlarının anlaşılması önem arz etmektedir.

Simülakr, “Bir gerçeklik olarak algılanmak isteyen görünüm”, simüle etmek, “Gerçek olmayan bir şeyi gerçekmiş gibi sunmak, göstermeye çalışmak”,

simülasyon, “Bir araç, bir makine, bir sistem, bir olguya özgü işleyiş biçiminin incelenme, gösterilme ya da açıklanma amacıyla bir maket ya da bir bilgisayar programı aracılığıyla yapay bir şekilde yeniden üretilmesi” (Baudrillard, 2020: 7) hipergerçeklik, gerçek ve kurgu arasındaki çizginin yok olmasıdır. (Yumrukuz, 2016: 88). “Bir köken ya da bir gerçeklikten yoksun gerçeğin modeller aracılığıyla türetilmesine hipergerçek yani simülasyon denilmektedir” (2011: 14; akt. Elmasoğlu, 2020: 63).

Simülasyonun ürettiği hipergerçek, gerçeğin her yerde şaşırtıcı biçimde ona benzemesine neden olmaktadır (Baudrillard, 2020: 44). Günümüzün postmodern insanı, toplumsal yaşam içerisinde bu gerçek ötesi aşkınlığı içselleştirmiş durumdadır ve gerçeklik ile gerçekliğin temsili arasındaki mesafenin açılmasını umursamadan yaşamını sürdürmektedir (Akgül, 2020: 414).

Simülasyon kuramındaki önemli aktörlerden birisi kitle medyasıdır. Kitle medyasının üretip dünyaya pompaladığı yapay değerler nedeniyle hakikatin yok oluş sürecinin hızlandığını vurgulanmaktadır. Baudrillard gerçek imge ve değerlerin, teknolojinin de yardımıyla sistematik olarak yok edildiğinden bahsetmektedir. Özellikle Web 2.0 teknolojisiyle birlikte yaşanan ara yüz devrimi, dünyanın sanal ve simülatif bir evrene dönüştüğü gerçeğini perçinlemekte, yeni nesil iletişim teknolojisinin duyguları bile sayısallaştırıp gerçeklikten koparması, soyut değerlerin bile yavan göstergelere dönüştürmektedir (Akgül, 2020: 415).

Sosyal medyada bireylerin kurgu ve göstergelerle oluşturdukları profiller kodlarla temsil edilmektedir ve bir anlamda kişilerin sosyal medyadaki simülasyonlarının hammaddesini kodlar ve göstergeler oluşturmaktadır. Sosyal medya bireyleri kusurlardan yoksundur ve bireyler sosyal medyada kendilerini idealize ederek sunmaktadır. Bu kusursuzluk hali Baudrillard’ın düşüncelerinde hipergerçekliklerin, gerçekliğin kusurluluğundan yoksun olması şeklinde ifade edilmektedir. Baudrillard’a göre saf gerçeklik kusurludur ancak hipergerçeklikler kusursuzdur. Sosyal medya bireyleri de birer hipergerçeklik olduğu için her yönden kusurlardan yoksundur (Metin ve Karakaya, 2017: 117).

3.2.3. Yalnızlık

Birbirinden farklı yaşantılar “yalnızlık” sözcüğüyle dile getirilmektedir. Bunlar; bir insanın tek başına yaşaması biçimindeki somut yalnızlık, kendi toplum

grubuna yabancılaşma biçiminde yaşanan yalnızlık, çevresi tarafından itilme sonucu yaşanan yalnızlık, bir insanın çevresiyle ilişkilerini en azına indirerek kendi seçimi ile yaşadığı yalnızlık ve insanın kendisini anlaşılmamış ve kimsesiz hissettiği gerçek yalnızlıktır (Geçtan, 2002: 106).

Yalnızlık fiziksel ve duygusal yalnızlık olarak iki farklı şekilde ele alınmaktadır. Fiziksel yalnızlık, bireylerin çevrelerinde sayısal olarak hiç kimsenin bulunmamasını, nicel olarak yalnız olmasını ifade ederken, duygusal yalnızlık ise “bireyin kalabalıklar içinde yalnız hissetmesi” şeklinde açıklanmaktadır. Duygusal yalnızlıkta bireyler çevrelerinde insanlar bulunmasına rağmen kendini yalnız hissetmektedir (Seçim vd., 2014: 201).

Yalnızlık ile ilgili yapılan araştırmalarda yalnızlığın fiziksel boyutundan çok bireylerin duygusal durumunu ön planda tutulmaktadır ve bu bağlamda yalnızlık olgusuyla ilgili yapılan farklı tanımlar bulunmaktadır. Yalnızlığı tek başına olmaktan farklı bir durum olarak değerlendiren (Batıgün, 2010; 214) Peplau ve Perlman (1984) yalnızlık duygusunu bireyin mevcut sosyal ilişkileri ile yaşamak istediği sosyal ilişkileri arasında fark olması sonucu yaşadığı istenmedik duygu durumu olarak tanımlamaktadır (Peplau ve Perlman 1984; aktaran Mert ve Özdemir, 2018: 91). Yalnızlık, hemen her zaman kaçınılan ve kaygı, öfke, üzüntü ve diğerlerinden kendini farklı hissetme duygularının eşlik ettiği istenmeyen ve hoş olmayan bir deneyim olarak açıklanmaktadır (Jones, Freeman ve Goswick, 1981; Russell, Peplau ve Cutrona, 1980, Ditomasso ve Spinner, 1997; akt. Çeçen, 2008: 416).

Yalnızlık ile tek başınalık arasındaki farkın açıklanabilmesi açısından burada tek başına olmak kavramının açıklanması yerinde olacaktır. Maslow’a göre tek başınalık bireyin kendini gerçekleştirebilmesi için gerekli olan bir beceridir. Barbour ise tek başınalığı bireyin kendi içine ve iç dünyasına yönelmesi şeklinde açıklamaktadır (Al, 2019: 9-10).

Yalnızlıkla ve tek başınalıkla ilgili yapılan tanımlar doğrultusunda yalnızlık tek başına olmaktan ziyade bireyin sosyal ilişkilerinin istediği şekilde olmaması sebebiyle yaşadığı olumsuz duygular ve deneyimler olduğu görülmektedir. Tek başına olmak daha çok kişilerin kendilerini tanıması, kendilerini gerçekleştirme için gerekli olan bir beceriyken yalnızlık kişilerin sosyal ilişkilerini arzu ettiği şekilde gerçekleştirememesidir.

Günümüzde teknolojik gelişmeler ile birlikte kişiler arası iletişim şekilleri değişmekte, kişiler akıllı telefon, bilgisayar, tablet gibi teknolojik araçlar ve sosyal ortam sunan ve sağlayan uygulamalar aracılığıyla sosyalleşme imkânı bulmaktadır. Ancak Karababa ve Dilmaç sosyal hareketliliğin ve iletişim kolaylığı düzeylerindeki artışın yalnızlık duygusu ile tanışan kişi sayısındaki artışı da beraberinde getirdiğini belirtmektedir (Karababa ve Dilmaç, 2016: 63). Yalnızlık duygusunun ileriki yaşlardan çok ergenler ve genç yetişkinler arasında sık bir biçimde ortaya çıktığı görülmektedir (Jones ve Carver, 1991 akt. Çeçen, 2008: 416). Teknolojinin gelişmesiyle birlikte internet, bilgisayar oyunları ve akıllı telefon bağımlılığı da yeniçağın bağımlılık türleri arasına girmiştir. Yalnızlık duygusunu yoğun olarak yaşayan insanlar bu duygudan bir an olsun kurtulabilmek için teknolojik bağımlılıklar geliştirebilmektedir (Mert ve Özdemir, 2018: 90).

Bu çalışma kapsamında araştırılan akıllı telefon bağımlılığı ile yalnızlık arasındaki ilişkinin incelendiği araştırma sonuçları aydınlatıcı niteliktedir. “Yalnızlık Duygusunun Akıllı Telefon Bağımlılığına Etkisi” isimli araştırma sonuçlarına göre yalnızlık duygusu akıllı telefon bağımlılığını etkilemektedir. Kişilerin yalnızlık duygusunu yaşama durumları yoğunlaştıkça akıllı telefonlarla uğraşmakta ve akıllı telefonları ellerinden bırakamamaktadırlar. Yalnız bireylerde her bağımlılıkta olduğu gibi akıllı telefon bağımlılığı da yaygın olarak görülmektedir (Mert ve Özdemir, 2018: 103).

3.2.4. Bağımlılık

Bağımlılık kavramı genel olarak alkol, sigara, uyuşturucu gibi maddelerle ilişkilendirilmektedir ancak madde bağımlılığı haricinde de kişiler çeşitli bağımlılıklar geliştirebilmektedir. İçerisinde bulunduğumuz bilgi ve teknoloji çağı ile birlikte ortaya çıkan çeşitli bağımlılıklar bulunmaktadır. Tez kapsamında araştırılmakta olan akıllı telefon bağımlılığı, internet bağımlılığı, bilgisayar bağımlılığı gibi bağımlılıklar iletişim temellidir ve literatürde davranış tabanlı veya davranışsal bağımlılıklar olarak tanımlanmaktadır.

Akıllı telefonlara olan bağımlılığının gelişmesinde internet ve sosyal medya teknolojisinin önemi büyüktür. Sosyal medya uygulamaları sayesinde birey yalnızlığını, duygusal ihtiyaçlarını, sosyal ve siyasal katılım arzusunu giderebilmektedir. Bu ihtiyaçların giderilmesine uygun bir ortam sağlaması

bireylerin sosyal medya mecralarına olan ihtiyacını artırarak, bağımlılığını da beslemektedir (Babacan, 2016: 15). Akıllı telefon kullanıcılarının yaşamlarındaki motivasyon kaynakları değişmektedir. Bireyler motivasyon kaynaklarının büyük bir kısmına akıllı telefonlar ve sosyal medya uygulamaları aracılığıyla ulaşmaktadır. Nomofobi bu motivasyon kaynaklarından uzak kalma korkusu ile yakından ilişkilidir.

Akıllı telefonsuz kalma korkusu olarak literatüre geçen nomofobi davranışsal bağımlılık olan akıllı telefon bağımlılığıyla iç içe geçmiş bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Akıllı telefonların kullanım alanlarının genişlemesiyle, akıllı telefonlar ile gündelik ihtiyaçların giderilmesi vazgeçilemez hale gelmektedir. Bu gelişmeler ile birlikte akıllı telefonlar ile geçirilen süreler artmakta bu da akıllı telefon kullanımıyla ilgili bağımlılıkların gelişmesine sebep olmaktadır. Bireylerin akıllı telefonlara karşı geliştirdikleri bağımlılık neticesinde de telefonsuz kalma korkusu ortaya çıkmaktadır.

Kişiler geliştirdikleri bağımlılık sonucunda akıllı telefonlardan uzak kaldıkları anlarda sinirli olabilmektedir. Akıllı telefonlardan yoksun kalmak bireylerin kaygı ve korku yaşamasına bireyin yaşam konsantrasyonunu olumsuz yönde etkilenmesine sebep olmaktadır. Sürekli telefonla ilgilenmekten kaynaklanan zaman kaybı, odaklanma ve motivasyon sorunları, bireyin hem özel hem de iş yaşamında verimsizliğe yol açmaktadır. Bunların yanında, akıllı telefon kullanımı ve nomofobi seviyesi evde, işyerine, trafikte vb. yerde kazalara sebep olmaktadır. (Bkz. Nomofobinin insan yaşamına etkileri)

3.2.5. Yabancılaşma

Sosyal bilimlerin pek çok disiplinde incelenen yabancılaşma kavramına günümüzde ekonomik, siyasi, felsefi, psikolojik, sosyal, dini, toplumsal ve kültürel alanda rastlamak mümkündür. Yabancılaşma kavramı Latince “alienatio” ve “alienation” kelimelerinden türemiştir ve Latince yabancılaşma kavramının çeşitli alanlarda ve farklı anlamlarda kullanıldığı görülmektedir. Sosyoloji alanında ayrılmak, diğer insanlardan, yurdundan, Tanrıdan ayrı düşmek, kopmak anlamında kullanılırken, tıp-psikoloji alanında, çılgınlık, tinsel şaşkınlık vb. gibi bir bunama ya da psikiyatrik bozukluklar, ruh hastalığı karşılığı olarak kullanılmaktadır. Yabancılaşma kavramının farklı disiplinlerde farklı tanımlarının olması yabancılaşma kavramının

tek ve kesin bir tanımının yapılamamasını beraberinde getirmektedir (Elma, 2003: 11).

Felsefe tarihinde kendine yabancılaşma terimi ilk kez Platinus'un eserlerinde ortaya çıkmaktadır. (Kırman ve Atak, 2020: 280) Yabancılaşma modern felsefe ve sosyal bilimler literatürüne ise ilk kez Hegel ve Fichte ile girmiştir (Uluç, 2020: 33).

Hegel'e göre insan emeği ve bilgisi ile şekillenen dünya yine insanın yabancı hissetmesine sebep olmaktadır. İnsan temel gereksinimlerini karşılamaya çalışırken doğayı dönüştürür, nesneleştirir. Kendini gerçekleştiren aynı insanın dünyası küçülmüştür ve yabancılaşmıştır (Kırman ve Atak, 2020: 281). Marx'ın sosyolojisinde ise kapitalist toplumlarda yabancılaşma, işçinin kendi emeğine yabancılaşması, işçinin ürettiği ürün, nesne ve mallara yabancılaşması, işçinin diğer işçilere yabancılaşması ve işçinin insana yabancılaşması şeklinde dört biçimde gerçekleşmektedir (Uluç, 2020: 34-35). Baudrillard yabancılaşmayı süreç olarak görmektedir ve gelişen teknolojinin etkilerinin, tüketim çılgınlığının ve verimlilik yarışının tarihsel bir sonucu olarak yabancılaşma ortaya çıkmaktadır (Koç, 2013: 211).

Felsefe ve sosyoloji alanında birçok düşünür tarafından tanımlanan ve incelenen yabancılaşma kavramı psikoloji alanında da farklı tanımlarla yer bulmaktadır. Psikolojik açıdan bakıldığında yabancılaşma yalnızlık, kişisel ilişkilerde yaşanan uzaklaşma, kendinden uzaklaşma gibi tanımlarla karşılık bulmaktadır.

Fromm yabancılaşmayı kişinin öz varlığından uzaklaşması, Horowitz ise nesneden, insandan ve en son başkalarına ait uhrevi görüşlerden kopmak olarak tanımlamaktadır. Marshall ise yabancılaşma kişilerin kendilerinden, bir ortam ya da belirli bir süreçten uzaklaşmalarını belirtmektedir (Okur, 2019: 14-15).

Genel olarak tanımlar incelendiğinde; yabancılaşma toplumsal olaylar veya bireysel yaşantılar sonucunda yaşanan ve bireylerin kendi öz varlığından, toplumdaki diğer insanlardan, görüşlerden uzaklaşması ve yalnızlaşmaya başlamasını kapsayan süreç olarak tanımlanabilmektedir.

İletişim teknolojileri kişilerin çevresiyle kurduğu iletişim şekillerini etkilemektedir. Bu da kişilerin sosyalleşme biçimlerinde değişimler meydana

getirmekte, sosyalleşme süreçlerini ve iletişim şekillerini değiştirmektedir. Akıllı telefon kullanımının artması ve sosyal ağlar sebebiyle yakın çevresinden uzaklaşan kişiler sosyal medya ağları aracılığıyla dijital ortamlarda kurduğu ilişkilere daha çok yakınlaşmaktadır. Yakın çevreleriyle kurduğu ilişkinin zamanı azalırken akıllı telefonları ile geçirilen zaman artmakta, kişiler günlük zamanlarının büyük bir bölümünü sosyal ağlarda harcamaktadır. Kişilerin sosyal medya aracılığıyla yeni bir kimlik yaratabilmesiyle birlikte kişiler farklılaşmakta, yakın çevrelerinden soyutlanarak hem çevresine hem de kendilerine yabancılaşmaktadır.

Yabancılaşma tez kapsamında incelenen teknolojik gelişmeler ışığında incelendiğinde söylenebilmektedir ki teknolojinin aşırı kullanımı sonucunda, akıllı telefonlar ve internet ağları araç olma özelliğinden uzaklaşarak, bir amaç haline gelmiştir. Bu durumun sonucunda da yabancılaşma, yalnızlaşma, bireyselleşme gibi olumsuz durumlar ortaya çıkmaktadır (Turan, 2002; akt. Karagülle ve Çaycı, 2014: 6). Bireyler kendi potansiyellerini gerçekleştirmek için harcayacakları zamanı akıllı telefonlarıyla, sosyal medya uygulamalarıyla geçirmeye başlamaktadır. Kendi kimliklerini ortaya koymak için dijital uygulamaları daha çok tercih eden bireyler sanal bir kimlik yaratma ve sanal kimliğini sürdürme amacıyla öz benliklerine yabancılaşmaktadır.

3.3. Nerve /Oyun Filmi Eleştirel Söylem Analizi



Resim 3.1. Nerve (Oyun) Film Afışı, 2016

3.3.1. Filmin Künyesi

Yönetmen: Henry Joost, Ariel Schulman, **Senaryo:** Jessica Sharzer, Jeanne Ryan **Görüntü Yönetmeni:** Michael Simmonds, **Kurgu:** Madeleine Gavin, Jeff McEvoy, **Oyuncular:** Emma Roberts, Dave Franco, Emily Meade, Miles Heizer, **Sanat Yönetmeni:** Marc Benacerraf, **Yapımcı:** Anthony Katagas, Allison Shearmur, **Müzik:** Rob Simonsen, **Süre:** 96 Dakika, **Ülke:** ABD, **Vizyon Tarihi:** 2016.

3.3.2. Makro Yapı

3.3.2.1. Tematik yapı

Nomofobi ağ toplumu dâhilinde, bireylerin ağlara bağımlı hale gelmesini ifade etmektedir ve dijital oyun bağımlılığı, sosyal medya bağımlılığı, akıllı telefon bağımlılığı gibi çeşitli dijital çağa özgü bağımlılıkları kapsayan bir kavramdır. Dijital oyunlar aracılığıyla akıllı telefon bağımlılığı geliştiren bireyler tüketim kültürü içerisinde dijital oyuncular haline gelerek, kültürel tüketim öznesi haline gelmekte ve şeyleşme süreçlerinin objesi olarak nitelendirilmektedir (Buluş ve Buluş, 2020: 3). 2000’li yıllardan sonra akıllı telefonların kullanımının yaygınlaşması ve nomofobi kavramının ortaya çıkışıyla birlikte akıllı telefon bağımlılıklarının sinemaya yansması çeşitli konular çerçevesinde gerçekleştirilmiştir. Bu filmlerin odağında akıllı telefon bağımlılığı ve dijital çağda yaşayan insanların maruz kaldığı baskılar yer alırken, filmler aracılığıyla bireylerin toplumsal yaşamdaki sıkıntıları göz önüne serilmiştir. Bu bağlamda Nerve filmi 2016 yılında çekilen bir sinema filmidir; film aracılığıyla 14-18 yaş arasındaki gençlerin dijital oyun bağımlılığına adım adım nasıl gittiği ve bu bağımlılığın doğurduğu acı tüm çıplaklığıyla gözler önüne serilmiştir. Filmde, Nerve isimli oyuna katılan gençlerin başına gelen çeşitli olaylar anlatılmıştır. Nerve filminin başından sonuna kadar yabancılaşma, yalnızlık ve bağımlılık temaları işlenerek kültürel tüketim öznesi haline gelen gençler arasında oldukça yaygınlaşan akıllı telefon ve dijital oyun bağımlılıkları ele alınmıştır.

Filmin ilk sekansında gündelik hayatımızın içerisine çoktan girmiş olan ve artık sorgulamaksızın kullandığımız uygulamalara dikkat çekilmektedir. Venus Delmonico bilgisayarının başında yalnızdır. Venus, bilgisayarını açar ve imleci “Spotify” uygulaması üzerine hareket ettirir, uygulama içerisinden bir şarkı seçer. Daha sonra Google Chrome uygulaması içerisinde internet arama motorunda “Gmail” tuşuna tıklayarak e-posta hesabına giriş yapar. Ardından Facebook

uygulamasına girer. Venus, hoşlandığı JP Guerrero'nun bir paylaşımını görür ve “Beğen”, “Yorum yap”, “Paylaş” butonları arasından “Beğen” butonuna tıklar. Ardından Venus’e görüntülü arama gelir, Venus’un en yakın arkadaşı Sydney arar.

Ağ toplumları, bu uygulamalar aracılığıyla, bireylere, herkesle iç içe olan bir yapı sunmaktadır. Bu yapı bireylere, iletişim kurmak istedikleri kişiler ile internet ve cep telefonu, bilgisayar, tablet gibi teknolojik araçlar vasıtasıyla diyalog ve bağ kurmasına fırsat vermektedir (İşeri, 2020). Dolayısıyla ağ toplumunda kişinin interneti tek başına kullanıyor olması yalnız olduğu anlamına gelmiyor olsa da sosyal hareketlilikteki artış özellikle gençler arasında yalnızlık duygusundaki artışı da beraberinde getirmektedir. Yalnızlık duygusunu yoğun olarak yaşayan insanlar bu duygudan bir an olsun kurtulabilmek için teknolojik bağımlılıklar geliştirebilmektedir.

Venus fotoğraf çekmeyi seven, çektiği fotoğrafları çevresi tarafından beğenilen ve bir sanat okulunda okumak isteyen bir lise son sınıf öğrencisidir. Abisini kaybetmiştir ve annesi ile birlikte yaşamaktadır. Maddi imkânları sınırlıdır. Sydney, Venus’un en yakın arkadaşıdır, oynadığı Nerve oyunu sebebiyle okuldan atılmıştır. Sydney risk almayı seven ve adrenalin bağımlısı bir gençtir. Venus ise kendi halinde, riskleri sevmeyen, konfor alanından çıkamayan bir gençtir. Sydney ve Venus’un görüntülü konuşmaları esnasında Sydney’e Nerve oyununun başladığına dair bir bildirim gelir. Nerve oyunu daha önce duymamış olan Venus oyunun yasal olup olmadığını sorgular. Kendini göstermeyi seven Sydney ise oyundaki lider oyuncularından biridir ve Venus’dan kendisini oyuna kaydolarak izlemesini ister. Sydney milyonlarca takipçiye ulaşma arzusuyla hem dijital oyun bağımlısı olmuştur, hem de oyunun liderlerini ve başka oyuncuların kaç takipçisi olduğunu sürekli takip etme ihtiyacı hissederek gelişmelerden uzak kalmaktan korkmaktadır. Bireylerde nomofobinin gelişmesini destekleyen en önemli unsurlardan bir tanesi fomo kavramıdır. Dijital tüketim kültürü içerisinde, ağlar aracılığıyla takip edilen ve yeni medya araçları sayesinde hızlı tüketilmesi için üretilen sanal hayatlar bireylerin ilgi alanına göre değişmektedir. Ancak ilgi alanı ne olursa olsun bireyler ilgilendikleri alandaki gelişmeleri takip etmek konusunda büyük bir istek duymaktadır. Sydney’in film boyunca oyundaki lideri ve izleyici sayılarını takip etmesi nomofobi ve fomo açısından büyük bir önem taşımaktadır.

Nerve oyuncu ve seyircilerden oluşan bir oyundur. Venus hoşlandığı JP'nin kendisi hakkında aynı hislere sahip olmadığını öğrendiğinde, Nerve'de izleyici olmak yerine oyuncu olmayı seçer. Toplumsal halde tüketimin öğrenildiği ve tüketime hazır hale gelindiği toplumlar olan tüketim toplumlarında, istek veya ihtiyaç adı altında belirli ürünler tüketime sunulmaktadır. Tüketim toplumlarında bu istek veya ihtiyaçlar sürekli hale getirilmektedir. Bunun sebebi ise kapitalizmin kendini yenileme gereği duymasıdır. Bu ürünlerden bir tanesi de dijital oyunlardır. Dijital oyunlarda üreticiler oyun oynayan çocukları yaratıcı olarak değil; sadece kullanıcı olarak değerlendirmektedir. Çocukların ve genç bireylerin oyun oynama isteklerinin temelinde sosyalleşmek, stres atmak ve kendini güçlü hissetmek yattığı ortaya konmuştur (Buluş ve Buluş, 2020: 4). Venus, Nerve oyununa dijital oyunların gençlere kendilerini güçlü hissettirmesinden kaynaklanan motivasyonla katılmaktadır. Ayrıca fotoğraf çekmek gibi bir yaratıcı eylemin içinde bulunan Venus, oyun oynamaya başlayarak tüketim kültürünün kullanıcı ögesi haline gelmektedir.

Nerve oyuncu ve seyirci olarak iki grup kullanıcıdan oluşan bir cesaret oyunudur. Oyunda, oyunculara çeşitli cesaret görevleri verilmektedir. Görevler Nerve kullanıcıları tarafından belirlenirken, görevler oyuncuların diğer sosyal medya hesaplarında yer alan bilgilerden yararlanılarak seçilmektedir. Oyuncular kendilerine verilen cesaret görevlerini tamamlarken Nerve kullanıcıları tarafından canlı yayında izlenmektedir. Oyuncular tamamladıkları görevler sonucunda para kazanmakta ve izleyici sayılarına göre liderlik sırasına yerleşmektedir. Bu anlamda Nerve kullanıcılarına para ve şöhret vaad etmektedir. Tüketim toplumunda sosyal medya ağları gençlerin hızlıca para kazanma ve şöhret olma arzuları için vazgeçilemez öneme sahip bir alandır. Para ve şöhret kazanma motivasyonu gençler bu ağlarda çokça vakit geçirmekte teknolojik bağımlılıklar çatısı altında yer alan diğer alt bağımlılıkları geliştirmektedir.

Venus, Nerve'e giriş ekranına kimlik bilgilerini girerken, ekranına parmak izini tutmaktadır. Venus Nerve oyununa oyuncu olarak katıldıktan sonraki ilk görevi bir yabancıyla öpüşmektir. Venus bir cafede kimi öpeceği konusunda kararsızlık yaşarken, elinde en sevdiği kitap olan Deniz Feneri'ni okuyan Nerve oyuncularından

Ian'ı görür. Oyundaki kullanıcılar Venus'un Facebook hesabından edindikleri bilgiler ışığında Ian'ın eline Deniz Feneri'ni tutuşturmuşlardır.

Marx tarafından 1985 yılında ilk kez kullanılan gözetim toplumu kavramına, David Lyon, artık insanların vatandaştan ziyade bir veri olarak tanımlandığı konusunda dikkat çekmektedir. Gözetim toplumunda, özel hayata dair bütün detaylar sürekli olarak şirket ve devlet organları tarafından elde edilmekte, depolanmakta ve işlenmektedir. Haz, merak, sosyalleşme ve beğenilme arzusu gibi nedenlerle kimlik bilgilerini ve kişisel bilgilerini (hayatına dair tüm detayları) sosyal paylaşım ağlarında paylaşan bireyler daha çok görmek ve görünmek uğruna gözetim çarkına girmektedir. Bu ise bireyin sıradan bir veri öznesi olmasına neden olmakta ve bireyin birçok açıdan hayatının ihlal edilmesine yol açmaktadır (Kalaman, 2019: 581-576). Nerve, gençlerin bir yandan telefon bağımlılığı geliştirmesine ön ayak olurken bir yandan da gençleri tüketim kültürü içerisinde şekillendirmekte, gözetim toplumlarının bir verisi haline getirmektedir.

İlk görevini tamamlaması karşılığında 100 dolar kazanan Venus, Ian'a oyunu sadece bir kereliğine denediğini ifade eder. Ancak Nerve seyircileri Ian ve Venus birlikteliğinden hoşlanmışlardır. Venus ve Ian'a birlikte oynayacakları yeni cesaret oyunları gönderirler. Filmde Venus ve Ian arasındaki duygusal yakınlaşma dikkat çekmektedir. Venus her tamamladığı görev karşısında kazandığı para ve Ian ile arasında gelişen duygusal bağdan etkilenecek oyunun ileri aşamalarına kadar devam eder. Kendisini gözü kara olmayan ve korkak olarak tanımlayan Venus, Nerve oyunu içerisinde cesaret gerektiren oyunları tamamlamaktadır. Bu noktada sosyal medyada kodlarla temsil edilen bireylerin kendilerini idealize ettiklerine vurgu yapılmaktadır. Sosyal medya bireylerinin kusurlardan yoksun olduğu düşünüldüğünde sosyal medyadaki bireyler birer hipergerçektir. Bu noktada Nerve hipergerçek bireyler yaratmaktadır. Kusursuzluk büyümesine kapılan gençler sanal dünyada daha çok vakit geçirme arzusu hissetmektedir.

Ian'ın Venus'e Nerve oyunu oynamasının nedenini para kazanmak olarak belirtmesinden sonra aslında Ian'ın oyunun esiri olduğu vurgusu yapılmaktadır. Burada vurgulanmak istenen bireylerin geliştirdikleri bağımlılıkların bir esaret olduğudur. Nomofobi akıllı telefon bağımlılığı geliştiren bireylerin akıllı telefonlara esir olması durumunu ifade eden bu sahneden sonra Venus ve arkadaşları yaptıkları

bir planla Nerve oyununu kapatmaya karar vermektedir. Final oyununun Venus ve Ian arasında oynanacağı seyirciler tarafından belirlenmiştir, son cesaret görevi karşısındaki kişiyi öldürmektir. Son cesaret oyununu izlemeye yüzlerce Nerve seyircisi gelmiştir. Ancak suratlarında maske vardır. Maskesiz yüzlerini göstermeyen Nerve seyircileri ile simülasyon vurgusu yapılmaktadır. Sanal kimlikleri ile sanal dünyada var olan bireyler verdikleri kararları maskelerinin ardından vermektedir. Gerçek dünya ile bağlantının koptuğu sanal dünya bireylerin yaratılmış bir simülasyon içerisinde yaşamasına ve kimliklerini gizlemesine imkan tanımaktadır.

Venus ve arkadaşlarının yaptığı plan işe yaramıştır. Ve Nerve'ü kapatabilmişlerdir. Nerve'ün kapanmasından sonra Ian ile Nerve'ün diğer esirlerinden biri olan Ty özgürlüklerine kavuştukları için sevinir. Bu sahne ağ toplumlarında yer alan bireylerin özgür olmadıklarını ifade etmek için oldukça yardımcıdır. Nerve'ün kapanmasıyla birlikte hayatlarından tamamen bu oyunun, esaretinin ve etkilerinin çıktığını hissedebilmişlerdir. Ağ toplumu bireyleri tüketim ve gözetim çarkı içerisine hapsedmektedir ve bireyler kendi özgür iradeleriyle teknolojiyle bağlantılarını kesmekte zorlanmaktadır. Ancak araçların tamamen ortadan kalkmasıyla birlikte özgürlüğün hissedilebileceğine vurgu yapmak açısından değerli bir sahnedir.

Nerve'ün kapanmasından sonra Ian ile Venus konuşurken, Ian gerçek adının Sam olduğunu söylemektedir. Kendi hallerinde konuştuğunu zanneden Venus ve Sam'i bir kişi akıllı telefonuyla birlikte gözetlemektedir. Filmin son sahnesi akıllı telefonların var olmaya devam ettiği müddetçe sosyal medya ağlarının, dijital oyunların devam edeceği ve teknolojik gelişmeler ışığında yenilenerek varlıklarını sürdürecekleri konusunda fikir vermektedir. Tüketim kültürünün en önemli öğelerinden biri haline gelmiş olan akıllı telefonların yaygın kullanımı ile gerçek yaşamlar sanal yaşam halini almaya devam edecektir.

Nerve filmindeki ana kişileri gençler oluşturmaktadır. Filmde yer alan gençlerin bireysel özellikleri, dijital tüketim toplumundaki yerlerinin açıklanması açısından başarılı bir şekilde oluşturulmuştur. Venus, fotoğraf çekmeyi seven, bir sanat okuluna gitme hayali olan, güzel ve yetenekli bir gençtir. Kabul edildiği sanat okuluna gitmek istediğini annesine söyleyemediği için kendisini korkak olarak tanımlamaktadır. Dijital oyunların yasal olup olmamasını sorgulayan, internetin

tehlikeli alanları (darkweb) karşısında şaşkınlık göstermektedir. Arkadaşı Sydney ise Venus'u risk almayı sevmeyen, hayatı yaşamaktan korkan, sadece bir izleyici olarak tanımlamaktadır. Oysaki Venus vicdanlı, insan hayatını önemseyen, toplumsal düzeni korumak isteyen bir gençtir. Filmin başında Venus; interneti ve sosyal medya ağlarını kontrollü bir şekilde kullanabilen insanları temsil etmektedir. Dijital bağımlılıklara karşı bir duruşu bulunmaktadır. Buna rağmen filmin ilerleyişinde Venus de Nerve içerisinde yer alarak dijital tüketim toplumun bir ögesi haline gelmektedir. Sydney ise gösterişi seven, şöhret arzusu olan, alımlı bir gençtir. Aynı zamanda hırslı yapısı, adrenalin bağımlılığı ve risk alma cesareti gösterebilmesiyle tanınmaktadır. Oysaki en yakın arkadaşı Venus filmin ilerleyen sahnelerinde Sydney'i özgüvensiz olarak tanımlamaktadır. Sydney sosyal medya aracılığı ile yaratılan hiper-gerçekliği temsil etmektedir. Tommy dark web aracılığı ile çeşitli bilgilere erişebilen, internetin karanlık yüzünden haberdar olan bir gençtir. Bu anlamda Tommy dijital tüketim toplumunun görünmeyen yüzünü temsil etmektedir. Ian ise yakışıklı ve duygusal bir gençtir. Bir oyunun içerisinde yer almasından dolayı ve sürekli tehlikeli oyunlarda cesaretli bir tavır takınması herhangi bir tehlike geleceği hissi doğurmaktadır. Oysa Ian filmin sonunda bağımlılık temasının bir yansıması haline gelmektedir. Oyunla arasındaki bağı esaret olarak tanımlayan Ian nomofobiyi temsil etmektedir. Film kişileri bağlamında Nerve izleyicileri üzerinde durulması gerekmektedir. Nerve izleyicileri ve oyuncularını tüketim toplumunu ifade etmektedir. Tüketim toplumu barındırdığı her bir ögesiyle nomofobiyi, sosyal ağ bağımlılığını ve dijital oyun bağımlılığını desteklemektedir.

Filmin fiziksel çevresini günümüz modern şehirlerine ait mekânlar oluşturmaktadır. Nerve'de özellikle gençlerin yaşam tarzını yansıtan mekânlar yer almaktadır. Mekân olgusu, olaylar ve kişilerle olan ilişkisinin biçimi bakımından farklı anlamlar taşımakta, sosyo-kültürel gösterge olarak da birçok anlam barındırmaktadır. Günümüzün tüketim toplumunda yer alan ve toplumsal yaşam biçiminin doğal bir parçası haline gelmiş mekânlar(cafe'ler, alışveriş merkezleri) filmde sunulmaktadır.

Nerve, dijital oyun bağımlılıklarının yıkıcı ve acımasız yüzünü tüm gerçekliğiyle gözler önüne seren bir filmidir. Film bir yandan ağ toplumlarında yaşayan gençlerin dijital oyun bağımlılığını ele alırken, bir yandan da tüketim ve

gözetim toplumu kavramlarına eleştirel bir bakış getirmektedir. Nomofobi ile yakından ilgili olan fomonun yani gelişmelerden uzak kalma korkusunun genç bireylerin yaşamlarındaki önemine değinmektedir. Film, gençlerin şöhret ve para motivasyonu ile geliştirdikleri bağımlılıklarının bir yansıması niteliğindedir. Gençlerin gerçek hayattan uzaklaşarak sanal bir hayatın içine sürüklenişlerini, gerçek benliklerinden uzaklaştıklarını, gerçek ilişkilerin yavaş yavaş yok olmakta olduğunu anlaşılmamasını sağlamaya çalışmaktadır. Bir başka yönüyle ise film, teknolojik bağımlılıklar sebebiyle bireylerin kendi hayatından vazgeçme noktasına gelebileceği konusuna vurgu yapmaktadır.

3.3.2.2. Şematik yapı

- 1- Venus Delmonico şifre kutucuğuna bilgisayarının şifresini girer. Bilgisayar ekranı açılır. İmleç “Spotify” uygulaması üzerine hareket eder, uygulama içerisinden bir müzik seçer Venus. Daha sonra Google Chrome uygulaması içerisinde internet arama motorunda “Gmail” tuşuna tıklayarak mail hesabına giriş yapar. Gitmek istediği sanat okulundan kabul edildiğine dair bir e-posta gelmiştir. Venus kendisine gelen e-postayı okur, cevaplamaya çalışır ancak sonra Facebook uygulamasının bildirimini görür. Kendisini bir gönderisinde etiketlemiş olan JP’ Guerrero’nun gönderisine bakar. Gönderideki fotoğrafı Venus çekmiştir. Venus, JP’nin fotoğrafını beğenir.
- 2- Venus’e görüntülü arama gelir. Sydney aramaktadır. Konuşmaları esnasında Sydney’e bir bildiri gelir. Nerve başlamaktadır. Sydney bu oyunun çok önemli olduğunu söyler ve bağlantı gönderir. Venus oyunun yasal olup olmadığını sorguladıktan sonra, bağlantıya girerek Nerve oyununun tanıtımını izler. Sydney Venus’e oyuna girip kendisini izlemesini söyler. Venus’un kahvaltılık yapmak için mutfaka gitmesi gerekir, kahvaltılıkdan sonra kaydolacağını söyler.
- 3- Venus kahvaltılık yapmak için mutfaka gelir. Annesi, Sydney’in hala bir okula girmediğini söyler. Sydney’in banka hesabında parası olduğunu belirtir. Venus’un ise öyle bir maddi imkânının olmadığını değinir. Venus’un bir amacının, bir hayalinin olduğunu belirtir. Venus maddi destek sağlamak için annesine ölen kardeşi Mike’ın odasını kiraya vermeyi teklif eder. Annesi Mike’ın odasını kiraya vermek istemez.

- 4- Venus bisikletiyle maça gider, fotoğraf makinesiyle JP'nin fotoğrafını çeker.
- 5- Maçta amigo kız gösterisi vardır. Amigo kızlardan olan Sydney tribüne gelerek bir arkadaşının eline telefonunu verir. Sydney Nerve oyununda canlı yayındadır Canlı yayına doğru öpücük atar. Sydney sahnede amigo kızlar arasındaki yerini alır ve seyircilere doğru dönüp eteğini kaldırır. İç çamaşırı yoktur ve çıplak poposu görünür. Herkes alkışlar. Sydney bu hareketiyle Nerve oyunundaki cesaret görevini tamamlar.
- 6- Nerve oyunu oynayan @Art-thot69 kullanıcı isimli bir kadın markettedir. Oyunda canlı yayındadır. Köpek maması yemeye çalışır. @BlzFrstorm kullanıcısının cesaret oyunu için 4 kişi tren raylarından geçerek uçurumdan denize atlar. @TYdontDy kullanıcısı polis arabasının arkasına tutunarak kaykayla yolda ilerler.
- 7- Sydney bir cafede dört arkadaşıyla oturur. Sydney'in Nerve'den kazandığı paralar telefon ekranında görünmektedir. Sydney ve arkadaşları oyunda kimin lider olduğuna bakar. Venus ve arkadaşı Tommy Sydney'in yanlarına gelir. Farklı sosyal medya uygulamalarındaki profil bilgilerinin kopyalanmasından ve Nerve'de bu bilgiler ışığında oyunculara oyun seçilmesinden bahsederler.
- 8- Sydney, Venus'un hayatta bir oyuncu değil sadece bir izleyici olduğundan bahseder, risk alması gerektiğini ifade eder. Sydney bu konuşma üzerine, JP ve diğer futbol takımı oyuncularının oturduğu bölüme ilerler. JP'nin yanına gider. JP'ye kız arkadaşı olup olmadığını sorar. Bunu Venus için sorduğunu söyler. JP, Venus'un kendi tipi olmadığını söyler. O sırada etraftakiler kamera görüntüsü alırlar.
- 9- Venus eve gider, odasına girer. Bilgisayar ekranında NERVE giriş ekranı açıktır. Mavi büyük neon harflerle NERVE yazar. Yazının altında "İzleyici", "Oyuncu" olarak iki ayrı buton bulunur. Venus, Nerve'de oyuncu olmaya karar verir.
- 10- Venus Nerve'ün ilk oyunu için oyunda belirlenmiş yere giderken yolda Tommy ile Nerve hakkında konuşurlar.
- 11- Venus ve Tommy bir cafededir. Oyunda bir yabancıyla 5 saniye boyunca öpüşmesi gerekir. Venus görevi kabul eder. Deniz Feneri isimli bir kitap okuyan, daha önce tanımadığı Ian'a yaklaşır ve onu öper. Venus 100 dolar

kazanır. Ian, Venus ve Tommy oyun ve cesaret görevleri hakkında konuşurlar.

- 12- Venus ve Ian'ı izleyiciler sever. Seyirciler onlara yeni bir görev verirler. Venus oyuna devam etmeye karar verir. Yeni görev 15 dakika içerisinde Ian'ın motosikletiyle Venus'u şehre götürmesidir.
- 13- Sydney'in takipçi sayısı fazladır ve takipçileri onun insanların yanına giderek bağırsak gazı sesi çıkartması görevini izler. Sydney, oyunda lider oyuncunun kim olduğuna bakmak için arkadaşlarının yanına gelir. Onu her zaman canlı yayına çeken arkadaşı Venus'un canlı yayını gösterir.
- 14- Venus ve Ian'a büyük bir mağaza içerisinde yer alan pahalı bir elbise ve takım elbise giymesi görevi eş zamanlı olarak gelir.
- 15- Venus görevleri tamamladıkça hesaba para yatmaktadır. Hesaba para girişi olduğunu gören annesi Venus'un ne yaptığı ile ilgili endişelenir.
- 16- Venuss elbisenin bulunduğu mağazadadır. Görevli elbisenin Venus'e uygun bedeni getirir. Venus hızlıca soyunma kabinine girer. O sırada canlı yayında soyunur. İzleyiciler artar, Venus görevi tamamlar.
- 17- Tommy Nerve oyununa seyirci olarak kayıt olmaya karar verir. Tommy Venus'u izlemeye başlar.
- 18- Ian'a seyirciler Venus'e ayakkabı alma görevi verir. Venus ve Ian ayakkabı dener. Görevlilere ayakkabıyı alacaklarını söylerler. O sırada bir başka Nerve oyuncusu elinde bir poşetle gizlice ve sinsice gülerek uzaklaşmaktadır.
- 19- Venus üzerini değiştirmek için soyunma kabinine girdiğinde eşyalarının olmadığını fark eder. O sırada her ikisine de mağazadan dışarı çıkma görevi gelir. Eşyaları ve kıyafetleri olmadığı için mağazadan üstlerindekiyle çıkmak zorunda kalırlar. Venus hırsızlık yapmayacağını belirtir. Ian ve Venus iç çamaşırlarıyla canlı yayın devam ederken mağazadan çıkar. Mağaza çıkışında duran motorsiklete asıllı bir poşet bulurlar, seyirciler onlara içeride çıkarttıkları elbiseyi satın almıştır. O sırada St Mark'a 10 dakika içerisinde gitme görevi gelir.
- 20- Sydney arkadaşıyla konuşurken kendisinin hala Venus'den daha fazla izleyiciye sahip olması nedeniyle rahatlar ve sevinir.
- 21- Venus ve Ian'ın yeni görevi Venus'e dövme yaptırmaktır. Venus'un dövmesini Ian çizecektir. Deniz feneri dövmesi çizer. Venus o dövmeyi

yaptırır. Ian ve Venus, Venus'un ölen abisinin ne kadar cesaretli olduğu hakkında konuşurlar.

22- Tommy Ian hakkında bilgi bulabilmek için bir arkadaşından dark web giriş şifresi ister. Ian'ın daha önce tehlikeli şeyler yaptığı görüntüleri görür. Venus'u arar, ulaşamaz.

23- Ian ve Venus'e yeni görev gelir. Motosikletle Ian'ın gözleri bağlı bir şekilde saatte 100 km hız yapma karşılığında 10.000 dolar kazanacaklardır. Ian'ın gözleri kapalıdır. Motosiklet hareket halindedir. Venus ona yolu tarif eder. Ian Venus'un sağa ya da sola eğilerek kendisini kontrol etmesi gerektiğini anlatır. Venus yolun neresinden gitmesi gerektiğini ve trafik ışıklarını tarif eder, 100 km hıza ulaşmaları için hızlanmasını söyler. Trafikte tehlikeli anlar yaşarlar. Etraftaki arabalar içerisinde, kendilerini Nerve'den izleyenler tezahürat yapar. Venus ve Ian kazanır. Öpüşürler. Canlı yayında herkes onları izler.

24- Vee'nin annesi hesaba yatan paraları gördükçe hesabın hacklendiğini düşünerek Tommy'i arar. Tommy, Vee'nin online poker oynadığını söyler.

25- Vee ve Ian canlı yayın açıkken konuşurlar. Herkes onları izlemektedir. Ian para kazanmak için Nerve oynadığından bahseder. Venus ise Sydney'in aslında özgüvensiz olduğunu düşündüğünü anlatır. Venus Sydney'in bir fotoğrafını gösterir, Ian fotoğrafı çok beğenir. Fotoğrafı Venus çekmiştir.

26- Sydney'e yeni görev gelir. Partinin yapıldığı evinin penceresinden karşı evin penceresine araya konan bir merdiven üzerinden geçmektir yeni görevi. Binalar çok yüksektir. Canlı yayın başlar. Sydney pencereden çıkarak merdivenin üzerinde dizlerinin üzerinde duracak şekilde geçmeye çalışır. Bir yandan iki eliyle merdivenin kenarlarından tutunmaktadır. Kayıt yapması için tek elini bırakarak telefonunu kaldırması gerekmektedir. Sydney korkar, telefonunu düşürür. Oyunu tamamlayamaz.

27- Ty tren raylarına yatar, üzerinden tren geçer. Tren geçince oyuncu ayağa kalkar ve görevi tamamlar. Bu görevi tamamlayarak listenin başına yerleşir.

28- Venus ve Ian ev partisine gider. Sydney ve Venus partide Venus'un canlı yayında söylediklerinden dolayı kavga ederler ve arkadaşlıklarını sorgularlar.

29- Venus'un yeni görevi az önce Sydney'in tamamlayamadığı görevdir, Venus pencereye ilerler. Sydney'in geçemediği merdivenin üzerine çıkmaya karar

- verir. Merdivenin üzerinde ayakta yürümeye başlar, karşıya geçer. Venus Nerve liderlik listesinde 1. sıraya yerleşir.
- 30- Venus Nerve'ün hastalıklı bir oyun olduğunu düşünerek polise gitmeye karar verir. Nerve oyununda ispiyonculuk yasak olduğu için Venus'un banka hesabından tüm parası geri çekilir. Ty, Venus'u oyunu ispiyonladığı için yumruk atarak bir binaya kapatılır.
- 31- Venus tutsak olarak uyandığı binada bir ekran bulunmaktadır. Ekrandan yeni görevinin finali oynamak olduğunu öğrenir. Tutsak olmamasının tek şartı finali kazanmaktır.
- 32- Venus binadan çıkar ve Ian ile konuşur. Ian ona Nerve'ün geçmişte oyunda yaşadıklarından dolayı polise şikâyet ettiği için oyunun esiri haline geldiklerini anlatır. Finali Ian ve Venus oynayacaktır.
- 33- Venus bu oyuna başka birilerinin kurban olmaması için oyunu kapatmak konusunda Sydney ve Tommy'den yardım ister ve birlikte bir plan yaparlar. Ian da o sırada finale çıkıp Venus ile oynamak için yüksek bir binanın çatısındaki vinçten 5 saniye boyunca sallanma görevini tamamlamaktadır.
- 34- Sydney ve Tommy oyunu kapatabilmek için darkweb şifresi veren Samira'nın yanına giderler. Venus'un annesi Tommy de onların yanına gider.
- 35- Şehrin farklı yerlerinde herkes geri sayımla birlikte canlı yayını takip etmeye başlar, final başlamaktadır. Vee, büyük bir taş binanın ortasındadır. Kostümlü ve maskeli seyirciler taş binanın katlarından onu izler. Ian gelir. Birbirilerini vurmak için 20 saniyeleri vardır, ilk ateş eden kazanacaktır.
- 36- Vee vuramayacağını söyler. O sırada bir silah sesi duyulur. Ty kendisinin yapabileceğini söyler, Ty ve Ian karşı karşıyadır. Venus izleyicilerin maskelerinin arkasına gizlenerek birbirilerini öldürmesini istemesi konusunda konuşur. Seyirciler Ty'ın Venus'u vurmasını ister. Ty, Venus'u vurur.
- 37- Tommy Samira'nın bir tuşa basmasını söyler. Şehrin farklı yerleri gösterilir. Herkesin telefon ekranında sarıyla "Cinayete suç ortağı oldunuz" yazısı çıkar ve oyundan çıkış yap butonu belirir. Kullanıcılar oyundan çıkış yapar. Seyirciler de bir yandan taş binayı terk etmektedir.
- 38- Ian tam Ty'ı vuracakken Vee kendine gelir. Ty'ın elindeki silahın kurusıkı olduğu ve Vee'yi gerçekten vurmadığı anlaşılır. Ty ve Ian sarılarak özgürlüklerini kutlar. Tüm oyuncular ve seyirciler Nerve'den çıkış

yapmaktadır. Son olarak Ty da Nerve oyununda çıkış yaptıktan sonra oyun çevrim dışı olarak kapanır.

39- Sabah olmaya başlamaktadır. Ian ve Venus konuşur, Ian Venus'e gerçek adının Sam olduğunu söyler. O sırada onların görüntüsünü çeken bir telefon vardır.

3.3.3. Mikro Yapı

3.3.3.1. Sözdizimsel (Sentaktik) yapı

Nerve, birbirinden farklı birçok konuya değinmektedir. Filmin mesajları ve söylemi zengin bir yapıdadır. Görüntülerin yanı sıra konuşmalara da yerleştirilen mesaj ve söylemlerin büyük bir kısmı eleştiri ya da vurgulama amaçlı etkileyici konuşma ve ifadelerden yararlanılarak aktarılmıştır.

Film öncelikli olarak sanal oyun bağımlılıklarının gençlerin hayatında ne denli önemli bir yere sahip olduğuna vurgu yapmaktadır. Dijital oyunlardaki kimliklerini hayatlarının merkezi haline getiren gençler tüm ilişkilerini, yaşantı biçimlerini, beklentilerini bu oyunlar etrafında şekillendirmektedir. Filmin esas olarak vurgu yaptığı durum ise tüketim kültürünün, dijital oyunlar veya sosyal ağlar aracılığıyla gençlere para ve şöhret kazanma arzularını hızla tatmin edebilecek mecralar sunmasıdır. Bu ağlarda yer alan bireyler seyirci ve oyuncular olarak ikiye ayrılrsa da, bu amaç uğrunda geliştirilen bağımlılıklar gençlerin hayatında bir tutsaklık halini almakta, genç nesilleri eğlence yönünden etkilemekten çok ün ve para kazanma yarışının içerisine dâhil etmektedir. Nerve oyunun açılış ekranında yer alan kısa tanıtım filmi bu açıdan filmin söyleminin ana temasını oluşturmaktadır.

Nerve oyunun açılışında oyun bir erkek sesi tarafından şu şekilde tanıtılmaktadır. “Nerve’e hoş geldin. Nerve New York gibi 24 saat süren bir oyundur. (Oyun fragmanında dolar, çıplak kadın, siyasi liderler, bir kedi gibi çeşitli görüntüler yer almaktadır.) Doğruluk mu cesaret mi oyununda doğruluğun olmadığını düşün. Seyirciler izlemek için para veriyor ve oyuncular şöhret ve para kazanmak için oynuyor. Oyuncu musun? Seyirci mi? Oyuncu musun? Seyirci mi?”

Gençler, tüketim kültürünün devamlılığını sağlamaya yarayan dijital oyunlar aracılığıyla tıpkı sosyal ağlardaki gibi bir gruba ait olmak, prestij sağlamak, yeni bir kimliğe sahip olmak gibi değerlere yönelmektedir. Bu oyunlarda (ve sosyal ağlar) oyuncu veya seyirci olması fark etmeksizin yer alan gençler kapitalist sistemi desteklemek için birer öge haline gelmektedir. Gençler üretmekten çok tüketmeye

yönlendirilmektedir. Dijital oyunlarda kurulan gerçek ve sanal ortam arasındaki ilişkide gençler kendilerini sistem içerisinde yer almaya ikna edecek psikolojik motivasyonlar bulmaktadır. Nerve bağımlısı olan Sydney'in, Venus'e söyledikleri bu anlamda dikkat çekici mesajlar içermektedir. *"Ben adrenalin bağımlıyım. Sen konfor alanından çıkmayı sevmiyorsun. Hayat akıp geçiyor. Arada bir risk almayı öğrenmelisin.....Seni çok seviyorum Vee, ama sadece bir izleyicisin."*

Gençler, gerçek hayatta yaşadıkları duyguları sanal ortamlarda (seyirci veya oyuncu olunmasına bakılmaksızın) tüketmektedir. Gençler adrenalin tutkularını, risk alma isteklerini gerçek hayatta üretime dâhil olmaktan ziyade dijital oyunlarda tüketim ögesi olarak karşılamaktadır. Ayrıca gençlerin dijital ortamlarda var olma çabaları onları gerçek hayatın sorumluluklarından ve zorunluluklarından soyutlamaktadır. Filmin bir sahnesinde Venus, Sydney'e *"Okuldan uzaklaştırıldın, oyunu bırakırsın sanmıştım?"* diye sorar. Sydney'in cevabı ise birçok açıdan önemli noktalara değinmektedir. *"Mümkün değil. Bir kullanıcının milyonlarca takipçisi var, meşhur oldu kız."* Sydney filmin başka sahnesinde Nerve oyuncu listelerine bakar. *"Kaç takipçisi oldu onun?"* diyerek yanındaki arkadaşına Venus'un takipçi sayısını sorar. Sydney milyonlarca takipçiye ulaşma arzusuyla hem dijital oyun bağımlısı olmuştur, hem de oyunun liderlerini ve başka oyuncuların kaç takipçisi olduğunu sürekli takip etme ihtiyacı hissederek gelişmelerden uzak kalmaktan korkmaktadır.

Gençlerin bir aradayken oyun haricinde bir şey konuşmadıkları ve sürekli oyun ve oyuncular ile ilgili gelişmeleri takip etme ihtiyacı içerisinde oldukları sahneler filmin nomofobi kapsamında ele alınan analizi açısından değerlidir. Siber zorbalık temasının da işlendiği bu sahnelerden birinde Sydney'e bir arkadaşı sorar; *"Kullanıcılar yükseklik korkunu nereden biliyorlar?"*, diğer arkadaşı ise cevaplar *"Bu onların işi, çok kolay, eski profilindeki bilgilerini alıp, yeni profiline kopyalıyorlar."* Bu sahne internet üzerinde yer alan bilgilerin kopyalanmasının ve başka yerlerde kullanılmasının ne kadar kolay olduğu konusuna vurgu yapmak açısından değer taşımaktadır. Çeşitli bilgileri sosyal paylaşım ağlarında paylaşan bireyler daha çok görmek ve görünmek uğruna gözetim çarkına girerek sıradan bir veri öznesi haline gelmesine sebep olmaktadır.

Toplumsal değerlerden uzaklaşarak daha çok görünmek uğruna sanal oyunlar içerisinde yer almaya başlayan gençler bilinçli olarak kendilerine

yabancılaştırılmaktadır. Bu anlamda filmde yer alan şu diyalog yabancılaşma temasının işlenişini gözler önüne sermektedir. Venus'un neden Nerve'e girme kararı verdiğini merak eden Tommy, *"Bunu neden yapıyorsun? Konu Syd mi? Kendin gibi davranmıyorsun."* der, Venus ise cevaplar; *"Amacım da bu."* Dijital ortamlar bireylere yeni bir kimlik yaratma imkânı tanırken kendi kimliklerine ve öz değerlerine yabancılaşmalarına neden olmaktadır.

Tommy'nin Venus'u korumak adına Ian ile ilgili bilgiye ulaşmaya çalıştığı sırada Samira ile aralarında geçen diyalog önemli bir diyalogdur. Tommy; *"Ian'ın profilini arıyorum ama hiçbir şey bulamıyorum."* der. Samira ise *"Google'ı denedin mi?"* diye sorar. Tommy *"Evet."* der. Samira ise *"Öyleyse yaşamıyor."* der. Yaşayan herkese ait bir bilginin internette yer almakta olduğunun bir kanıtı niteliğindeki bu diyalog toplumsal dönüşüme ışık tutmaktadır. Tommy Google ile yaptığı aramalara cevap bulamayınca darkweb'e girmek için şifre bulmaya çalışmaktadır. Dijital çağın en önemli olanağı olan internet gençlerin gündelik hayatlarının vazgeçilmez birer parçasıdır. Ancak internet sağladığını olanakların yanında sanıldığı kadar masum olmadığı da ortadadır. Tommy Aruba (darkweb)'ya aldığı şifre ile giriş yaptığında *"İnternete bayılıyorum, uyuşturucu, sahte kurşun..."* diyerek bu tehlikeyi doğrulamaktadır.

Filmde yer alan bir başka diyalog ise Nerve'ün ve internetin kontrolsüz kullanımına ilişkin önemli bir yere sahiptir. Tommy, *"Söylediklerine göre Seattle'da Nerve oynarken bir çocuk ölmüş."* der. Venus ise; *"Buna inanmıyorum. Biri ölse oyunu kapatırlardı."* Tommy cevaplar *"Kapatamıyorlar, çünkü tek bir sunucuları yok. Oyuna bağlanan her oyuncu yeni bir sunucuya dönüşüyor. Oyunu kapatmak neredeyse imkânsız."* Dijital oyunlarda üreticilerin bilinçli tercihleriyle yanlış değer yargılarının üretildiğine dikkat çeken bu sahne ile gençlerin şiddete ve tehlikelere karşı duyarsızlaştırıldığına da vurgu yapılmaktadır. Filmde yer alan birçok sahnede tehlikeli görevlerin yer aldığı görülmektedir.

Toplumsal olarak normal kabul edilmeyen davranışlara bilinçli bir şekilde yönlendirilmeye çalışılan gençlerin davranışları kazandıkları para veya şöhret ile normalleştirilmeye çalışılmaktadır. Ayrıca dijital oyunlar aracılığıyla bireysel değerlerin yozlaşmasına ve bireylerin yaşamlarını tehlikeye atmalarına zemin hazırlanmaktadır. Nerve'de cesaret oyununu tamamlamak için Ian ile öpüşen Venus

bu düşünceler ışığında şu cümleyi kurmaktadır; *“Benimki yüz kızartıcıydı ama en azından 100 dolar kazandım öyle değil mi?”* Ian’ın Venus’e neden Nerve oynadığını anlattığı sahnede geçen diyalog ise oyunların bilinçli olarak tüketim ögesi haline geldiğinin bir kanıtı niteliğindedir. Tüketim kültürünün bir parçası haline gelen dijital oyunlar gençleri farklı yollarla kendisine esir hale getirmektedir. Ian, Ty ve Roby daha önce beraber cesaret oyunu oynarlarken Roby 60 metre yüksekten düşmüştür. Bunun üzerine Ian şunları anlatır,

“Ty ile oyundan vazgeçip polise gittik ama polis hiçbir şey yapmadı. Kaza dediler. Sonra da seyirciler ispiyonladığımız için peşimize düştü. Babamın işini mahvettiler. Kız kardeşimin fotoğraflarını internete verdiler. Kimliklerimizi çaldılar. Bundan sonra da Ty ile birlikte oyunun esiri olduk. Üçüncü kategori, seyirci, oyuncu ve esir. Ben tutsak oldum. Tek şansım kazanmak.”

Bu diyalog ışığında dijital oyunlarda farklı yollarla tuzağa düşürülen gençler tehdit veya siber zorbalık yoluyla oyunun esiri olmaya mecbur edildiğine dikkat çekilmektedir. Venus daha sonraki konuşmalarında bu düşünceler ışığında Ian’a şunları söyler. *“Sydney ve ben bu gece neredeyse ölüyorduk. Bu oyun hastalıklı. Polise gidiyorum.”* İspiyonlamanın yasak olduğu Nerve oyunu ise bu davranışı sebebiyle Venus’u ispiyoncu olarak ilan eder ve şunları söyler, *“Merhaba Vee. Kuralları çiğnedin. Artık esirimizsin. İspiyonculuk yapmamamı söyledik. Artık hayatının kontrolü bizde. Aileni biz kontrol ediyoruz. Geleceğini de öyle. Buradan tek çıkışın finali kazanmak.”*

Filmin son sahnesinde yer alan cesaret oyununda seyirciler Ian ile Venus’un birbirini öldürmesini istemektedir. Venus kendilerini maskeleriyle izlemekte olan seyircilere şunları söyler; *“Birbirimizi öldürmemizi mi istiyorsunuz? Sizce bu cesurca mı? Maskelerinizi çıkarıp yüzünüzü gösterebilir misiniz? Kalabalığın içinde saklanırken cesur olmak kolay. Takma isimlerin ardına saklanıyorsunuz. Sadece seyirci olmakla bile bu gece olanlardan sorumlu olduğunuzu biliyor muydunuz?”* Bilinçli bir şekilde yaratılmış olan simülasyon içerisinde kendi toplumsal değerlerine ve kimliklerine yabancılaşmış olan gençler, kendi yarattıkları sanal kimliklerin ardına gizlenerek bir gruba dahil olmak konusunda cesurca davranmaktadır. Bir gruba dâhil olma ihtiyacı ise gençlerin yalnızlıklarından doğmaktadır. Tüketim kültürü içerisinde yer alan gençler gün geçtikçe yalnızlaştırılarak dijital ortamların tüketilmesi konusunda teşvik edilmektedir.

3.3.3.2. Ses ve mzik

Filmde yer alan konuřma, mzik ve efektler anlatımı destekleyip gçlendirecek řekilde birbiriyle belirgin bir uyum iinde kullanılmıřtır. Filmde ses ve mzik aracılıęıyla duygusal etkilerin yaratılması yeterli grlmřtr. Filmde hissettirilmek istenen atmosferin seyirciye gemesini saęlamak iin seslerden film boyunca yararlanılmıřtır. Bu ynyle filmin ses ve mzik dzenlemesi, anlatımda zel birtakım anlamlar yaratma amacı tařımaktadır.

Filmin aksiyon ve gerilim sahnelerinde yer alan mzikler ile duygusal ve sakin sahnelerde yer alan mzikler birbirinden farklı olarak seilmiřtir.

Filmdeki en dikkat ekici seslerden biri, Nerve oyununun sesidir. Oyunun tanıtımını yapan ses filmin genel akıřını ynlendirmektedir. Simlasyon duygusunun yaratılmasında da olduka nemli bir yere sahip olan Nerve’n sesi anlatımı destekleyici etkiye sahip bir sestir.

Dijital atmosferin yaratılmasında filmin efektleri ok gl bir etkiye sahiptir. Bazı sahnelerde teknolojik araları ve ortamları aęrıřtıran efektlerden yararlanılmıřtır. Bu doęrultuda anlatının desteklenmesinde efektlerin katkısı son derece yksektir.

3.3.3.3. Filmin retorięi

Nerve, anlatının oęunlukla grntye dayalı olduęu bir filmidir. Bu yzden filmin en gl ynlerinden biri, ideolojik sylem baęlamında ve her anlamda etkileyici bir alıřma rneęi ortaya koyan grntleridir. Grntlerin ileri ideolojik sylem baęlamında iřlevsel birer anlatım yaratmaktadır.

Venus’ın bilgisayarının bařında yer aldıęı sahne filmin ilk grntsdr. Nomofobi ile ilgili bunun gibi sahnelere filmde sık sık yer verilmiřtir. Sydney’in elinde srekli akıllı telefon olması, Nerve oyuncularının ellerinde akıllı telefonlarıyla canlı yayın yapması, akıllı telefonlardan Nerve oyununun takip edilmesi, kullanıcıların Nerve’den ıkıř yapmak iin akıllı telefonlarını kullanması filmin nomofobi ile ilgili sylemi aısından nemli sahneleri oluřturmaktadır. Bu doęrultuda filmin son sahnesinde Ian ile Venus’u eken bir akıllı telefon bulunması bu sylemi vurgular niteliktedir ve nomofobi ile iliřkilendirilmiř temaların hayatlarımızdan silinmesinin artık mmkn olmadıęına nemli bir eleřtiri getirmektedir.

Film boyunca dijital simgelerden ve sembollerden sıklıkla yararlanılmıştır. Dijital oyunlarda ve sosyal ağlarda sıklıkla görmeye aşına olunan takipçi sayısını, kullanıcı adlarını gösteren semboller filmin ideolojik söylemine katkı sağlamaktadır. Nerve’de oyuncuların oynadıkları cesaret oyunlarının yer aldığı sahnelerde bu sembollerden sıklıkla yararlanılmıştır. Cesaret oyunları esnasında izleyici sayılarının arttığı, kaç kişinin takip ettiği ile ilgili bilgiler çeşitli sembollerle seyirciye yansıtılmıştır. Nerve oyuncularının akıllı telefonlarından yaptığı canlı yayınların çekimleri film seyircisine yansıtılmıştır. Film seyircisinde, oyundaki canlı yayınları akıllı telefon ekranından izliyormuş izlenimi uyandıran bu sahneler ile filmin anlatımının etkileyciliği desteklenmiştir.

3.4. Uçak Modu/Airplane Mode Film Eleştirel Söylem Analizi



Resim 3.2. Airplane Mode (Uçak Modu) Film Afişi, 2020

3.4.1. Filmin Künyesi

Yönetmen: César Rodrigues, **Senaryo:** Alice Name Bomtempo, **Görüntü Yönetmeni:** José Roberto Eliezer, **Kurgu:** Eduardo Hartung, **Oyuncular:** Larissa Manoela, Erasmo Carlos, Katiuscia Canoro, **Sanat Yönetmeni:** -
Yapımcı: Luiz Noronha **Müzik:** Fabiano Krieger Lucas Marcier, **Süre:** 96 Dakika, **Ülke:** Brezilya, **Vizyon Tarihi:** 2020.

3.4.2. Makro Yapı

3.4.2.1. Tematik yapı

İçerisinde bulunduğumuz dijital çağda akıllı telefon kullanımı insanlar arasında oldukça yaygındır ve genellikle akıllı telefonlar internet ile birlikte kullanılmaktadır. İnternetin sağladığı olanaklar ve akıllı telefon uygulamaları bir arada kullanıldığı zaman kişilerin neredeyse her ihtiyacını karşılamaktadır. Bu sebeple akıllı telefonlar gün içerisinde en çok zaman geçirdiğimiz araç haline gelmektedir.

Akıllı telefonların hem yaygın hem de gün içerisinde sıklıkla kullanılması kişilerin akıllı telefonlara karşı bağımlılık geliştirmesine neden olmaktadır. Bu bağlamda Airplane Mode filmi 2020 yılında çekilen bir sinema filmidir; film aracılığıyla üniversiteyi bitirmiş bir fenomen gencin akıllı telefon ve sosyal medya uygulamalarına olan bağımlılığının hayatını nasıl etkilediği eleştirel bir biçimde seyirciye yansıtılmak istenmiştir. Aynı zamanda tüketim toplumunda sosyal medyanın yansımalarına da film aracılığıyla yer verilmiştir. Airplane Mode filminin başından sonuna kadar yabancılaşma, yalnızlık, bağımlılık ve simülasyon temaları işlenerek kültürel tüketim öznesi haline gelen bireyler arasında oldukça yaygınlaşan akıllı telefon bağımlılığı ve fenomenlik olgusu ele alınmıştır.

Filmin ilk sekansı Ana'nın yatak odasındaki eşyaların gösterilmesiyle başlar. Ardından ekranda Ana'nın telefonu belirir ve alarmı çalmaktadır. Ana yataktan kalkıp koridora doğru yürürken ekranda "382 Yeni Bildirim" yazısı çıkar. Sosyal medya takipçilerinin beğenileri kullanıcı adlarıyla ekrana yansır. Ana enerji dolu bir ifadeyle takipçilerine seslenir. Bir yandan da Photogram uygulaması üzerinden paylaşılan fotoğrafları ekrana yansımaktadır. Kalpler ve emojiler ekranda uçuşarak yer almaktadır. Ana banyoya girer. Banyodan çıkar. Makyaj yapar. Takipçilerine üç aydır True Fashion'da çalıştığını, Gil isimli bir erkek arkadaşının olduğunu ve Gil'in de artık True Fashion'da çalışmaya başladığını anlatır. Ana odasına girer ve üzerinde pijamalarıyla yatağına tekrar girer. Yeni uyanıyormuş gibi yaparak takipçilerine canlı yayın açar. Ancak canlı yayını kapattıktan sonra yüzünde canlı yayındaki mutluluk ifadesi yoktur. Bu sahne Baudrillard'ın simülasyon kuramı çerçevesinde eleştirel bir bakış yakalamaktadır. Çünkü tüketim kültürünün bir nesnesi haline gelen bireyler, sosyal medyada çeşitli profiller oluşturmaktadır. Bu profilleri oluştururken

kurgulardan, göstergelerden ve kodlardan yararlanmaktadır. Sosyal medyada bireyler kodlarla temsil edilmektedir ve bireyler sosyal medyada kendilerini idealize ederek sunmaktadır (Metin ve Karakaya, 2017: 117). Ana uyandıktan sonra banyo yaparak, makyaj yaparak ve yeni uyanıyormuşçasına yatağa tekrar girerek canlı yayına bağlanmaktadır. İdeal ve kusursuz bir benlik yaratmaya çalışmaktadır.

Filmin ilerleyen sahnesinde Ana'nın annesi ve babası kahvaltı sofrasındadır. İkisi de ellerindeki telefona bakmaktadır. Ana kahvaltı sofrasına geldiğinde annesi ve babası elinde telefonla oturmaktadır. Annesi Ana'nın Gil ile birlikte olalı bir ay olduğunu Ana'nın paylaşımından öğrenmektedir. Dijital çağın ve tüketim kültürünün bireyleri getirdiği son noktada toplumun tüm alanlarında akıllı telefonların ve sosyal medya kullanımının ciddi oranda yaygınlaştığı görülmektedir. İnsanların büyük çoğunluğu akıllı telefonlardan öncelikle sosyal medya sayfalarına bakmaktadır. Aile içerisinde anne-baba ve çocuklarda bu durum ciddi bir iletişim kopukluğuna da yol açmaktadır. Çünkü ailedeki bireyler yüz yüze iletişim kurmaktan çok sosyal medya sayfalarında vakit geçirmektedir. Bu durum sonucunda insanlar, sosyal medya sayfalarına bağımlı hale gelmektedir (Güleç, 2018: 106). Nitekim filmde, Ana'nın anne ve babası, Ana'nın hayatındaki gelişmeleri sosyal medyadan takip etmektedir. Bu sahneler sosyal medya sebebiyle yüz yüze ilişkilerin zayıflamasına eleştirel bir bakışla yaklaşmaktadır.

Sosyal medya, kullanıcıların kodlar aracılığıyla yeni kimlikler yaratmasına imkân sağlamaktadır. Sosyal medya kişilere çeşitli anlamlarda sınırsız bir özgürlük sunarken aynı zamanda kullanıcıların sanal hayatlar yaşamalarına sebep olmaktadır. Bu durum gençlerin aktivitelerini sosyal medyadan yürütmelerine neden olmaktadır. Sosyal medyayı yoğun olarak kullanan gençler gerçeklikten uzaklaşmaktadır (Altındiş vd., 2017: 234). Filmde Ana'nın kahvaltı etmeden evden çıkması ancak kahvaltı tabağının fotoğrafını çekip, Photogram uygulamasında paylaşması bu açıdan eleştirel bir bakış açısı yakalamaktadır.

Gençlerin gerçeklikten uzaklaşmaları ilerleyen sahnede tekrar ele alınmaktadır. Ana, arabasına bindiğinde babası tarafından araba sürerken telefonla konuşmaması konusunda uyarılır. Ancak Ana araba sürerken patronu Carola ile görüntülü konuşma yapar ve o esnada öndeki arabaya çarpar. Ana kaza anının fotoğrafını çekerek takipçileriyle paylaşır. O sırada hashtagler ekranda belirlemektedir.

Ture Fashion’da çalışan Fausto ve Gil, True Fashion’ın koridorunda yürümektedir. Asansörden inen Carola ile karşılaşırlar. Ture Fashion’ın koleksiyonunu sergileyeceği geceye çarpıcı bir çift gerektiği hakkında konuşurlar. Carola, çarpıcı çift olarak Ana ve Gil’i düşünür. Sosyal medya fenomeni haline gelen Ana, o sırada takipçileriyle konuşarak şirkete girer. True Fashion’da çalışanlardan bazıları ise Ana ile fotoğraf çektmek ister. Film Carola’nın Ana ile Gil’in, reklam amacıyla aynı evde yaşamasına karar verdiğini açıklamasıyla devam eder. Sosyal medya kişilerin, yeni bir sanal çevrenin parçası olarak başka kişilerle etkileşimde bulunmalarına imkân tanımaktadır ve bu etkileşim sayesinde birçok kişi, hiç tanımadıkları kişilerle takip edilen-takipçi ilişkisi geliştirilebilmektedir. Sosyal medya aracılığıyla kurulan bu sanal ilişkide, sosyal medya fenomeni; yaşam tarzı, tüketim davranışları ve yorumlarıyla takipçilerini yönlendirebilmektedir. Fenomen pazarlama ise marka mesajlarının istenilen tüketici kitlesine yani takipçilere etkin biçimde iletilmesi için önemli bir pazarlama silahı olarak değerlendirilebilmektedir (Bozkurt, 2021: 567). Carola’nın marka pazarlama stratejisi olarak Ana ve Gil’in yaşam biçimlerini yönlendirmesi fenomen pazarlamanın bir örneğini sunarak eleştirel bir bakış yakalamaktadır.

Ana o akşam Gil ile buluşacağı için odasında kıyafet seçerken, takipçilerine ne giymesini istedikleri konusunda anket yapar. O sırada ekranda sosyal medya unsurları (anket) yer alır. Kişilerin sosyal medya uygulamalarını kullanmalarının çeşitli motivasyonlara dayandığı bilinmektedir. Nitekim, kişilerin günümüzde en çok kullanılan sosyal medya uygulamalarından biri olan Instagram’ı kullanma motivasyonlarının araştırıldığı bir çalışma bulunmaktadır. Bu çalışmaya göre, eğlence/alışkanlık, sosyal kaçış/rahatlama, karar verme/bilgilenme, kişisel gelişim/kendini ifade etme, arkadaşlık, sosyal etkileşim, ekonomi, takip etme ve kişisel sunum faktörleri bireyleri Instagram kullanmaya yöneltmektedir (Öztek vd., 2021: 1064). Günümüzde sosyal medya üzerinden kurulan sanal ilişkilerde, anketler de bu motivasyonlara hizmet eden unsurlar haline gelmektedir.

Ana’nın evine, Ana’nın yaptığı kazalar hakkında Ulaştırma Bakanlığı’ndan mektuplar gelmiştir. Ana odasında kıyafet seçerken, annesi ve babası kazalarla ilgili konuşmak için gelir. Ana onlara hazırlanmaya çalıştığını söyler. Babası sadece bugün iki kaza yaptığını söyler, annesi ise bu ay içerisinde sekiz kez kaza yaptığını söyler. Bunun üzerine Ana araba kullanırken akıllı telefon kullanmayacağı

konusunda söz vermektedir. Akşam Gil ile buluştukları zaman, canlı yayın açıkken, Gil, Ana'dan ayrılmak istediğini söyler. Fausto ise gizli bir şekilde tüm yaşananları videoya çekmektedir. Dönüş yolunda ise Carola ile Ana görüntülü konuşmaktadır. Ana yaşadığı haksızlığı anlatırken, Carola, Gil'in takipçi sayısının arttığını belirtir. Ancak görüntülü konuşma esnasında Ana tekrar kaza yapar. Ancak bu sefer hastanede uyanır.

Arka arkaya ilerleyen bu sahneler akıllı telefon bağımlılığının sebep olduğu acı olaylar hakkında oldukça eleştirel bir bakış yakalamaktadır. Akıllı telefon bağımlılığının insan hayatını tehlikeye atan en yaygın sonuçlarından bir tanesi araba kazalarıdır. Akıllı telefon bağımlısı bireyler araba kullandıkları esnada gelişmelerden uzak kalmamak adına akıllı telefonlarıyla zaman geçirmektedir. Bu da kişilerin hayatlarını tehlikeye sokmaktadır. Nitekim filmin başlangıcından bu yana, Ana'nın görüntülü konuşma yaptığı zamanlarda hep kaza yapması, bu eleştirel bakış açısının seyirciye sunulmasında önemli bir rol oynamaktadır.

Carola'nın Ana'nın duygularından çok Gil'in takipçi sayılarıyla ilgilenmesi ve uyguladığı marka pazarlaması stratejileri tüketim kültürü ve sosyal medya ilişkisini gözler önüne sermektedir. Sosyal medya bireylere görme ve duyma üzerine kurulu bir dünya sunmaktadır. Aynı zamanda röntgenciliğe ve teşhirciliğe de teşvik etmektedir. Bu şekilde tüketim kültürünü oluşturan bireyler birer meta halini almakta ve varlığını bir meta olarak sürdürmektedir. Bireyler, sosyal medya sayesinde oluşturdukları sanal kimliklerle tüketim pazarının bir metası haline gelmektedir (Gezgin, 2018: 25). Dolayısıyla günümüzde duyguların önemi takipçi sayılarıyla, insan hayatının önemi, marka pazarlama stratejilerinin önemiyle yer değiştirir hale gelmektedir. Aynı eleştirel bakış açısı filmin ilerleyen sahnelerinde de devam etmektedir. Ana hastane odasında uyandıktan sonra, Ana'nın büyük babasının evine gitmesine ve akıllı telefon kullanmamasına karar verilir. Aynı sıralarda ise True Fashion'da, Carola, Gil ve Fausto konuşur. Sosyal medya takipçilerinin seveceği yeni bir plan yaparlar. Odaya Rebeca gelir. Yeni senaryo Rebeca ve Gil'in sevgili olmasıdır.

Filmin ilerleyen sahneleri Ana'nın akıllı telefonunu yanına almadan, büyük babası Germano'nun çiftlik evine gittiği sahnelerdir. Dedesinin Ana'ya karşı takındığı sert tavır göze çarpmaktadır. Ana ve dedesi bavulları taşırlar. Dedesi Ana'ya yatak odasını ve banyoyu gösterir. Ana evi gezdiği esnada kapalı bir kapının

ardında ne olduğunu merak eder. Dedesi o kapıya kimsenin dokunamayacağını söyler.

Film Ana'nın yeni hayatını anlatmaya başlar. Güneş doğmaktadır, horoz öter. Çalar saat çalar. Ana çalar saat ile uyanır. Çalar saati susturamaz ve dedesine seslenir. Film aracılığıyla Ana'nın akıllı telefonu ile yaşadığı ve akıllı telefonu olmadan yaşadığı iki ayrı hayata ışık tutulmaktadır. Bunun seyirciye yansıması ise başta akıllı telefonunun alarmıyla uyanan Ana'nın, dedesinin çiftlik evinde bir çalar saat ile uyanmaya başlamasıyla başarılı bir şekilde gösterilmektedir.

Ana dedesinin araba tamir atölyesinde dedesine yardım etmeye başlar. Atölyedeki aletleri ve tamir işlerini öğrenir. Bu sürede dedesinin eviyle ilgili bulaşık yıkamak gibi ufak sorumlulukları da almaktadır. Dedesinin baştaki sert tavrının filmin ilerleyişinde ortadan kalkmaya başladığı başarılı bir şekilde işlenmektedir. Ana çiftlikte yaşayan Joao ve ailesiyle tanışır.

Ana'nın yeni hayatında akıllı telefonu olmadan yaşadığı anlar filmin işleyişinde sıklıkla yer almaktadır. Öyle ki hastane odasında akıllı telefonunu artık kullanamayacağını öğrenen Ana hastane yatağının kumandasıyla sürekli oynamaktadır. Dedesinin çiftlik evinin olduğu bölgeye bir otobüsle giden Ana, otobüste yanında oturan yolcunun gizlice telefonunu almaya çalışır. Dedesinin evine geldiğinde telefonunun olup olmadığını sorar. Otobüsten indiği yerde Joao'nun kardeşi Julia'dan zorla telefonunu almak ister. Dedesinin evinde tuvalet kağıdının olmadığını fark ettiği gün bir markete gider. Markete ulaşması gece saatlerini bulmuştur. Ana girdiği markette üst raflarda bir telefon titrediğini duyar ve telefona ulaşmak için üst raflara tırmanmaya çalışır. Filmin ilerleyişi içerisinde başarılı bir şekilde işlenen bu sahneler Ana'nın telefon bağımlılığına dikkat çekmektedir. Bu sahneler, akıllı telefon bağımlılığında bireylerin diğer madde bağımlılıklarına benzer şekilde yoksunluk belirtileri gösterdiğini gözler önüne seren sahnelerdir. Aynı zamanda Ana'nın akıllı telefon bağımlılığı gelişmelerden uzak kalma korkusuyla da iç içe geçmektedir. Fenomenlik olgusuyla da birlikte işlenen akıllı telefon bağımlılığı sonucunda Ana gelişmelerden uzak kalmamak adına film boyunca bir telefona ulaşma gayreti sergilemektedir. Ana'nın otobüste oturacağı yeri ararken tüm yolcuların elinde akıllı telefonlarının olduğu sahne ve defile sırasında defileyi başlayanların akıllı telefonlarıyla ilgilendiği sahneler sayesinde günümüzde herkesin

özellikle boş zamanlarını akıllı telefonları ile geçirdiğiyle ilgili bir bakış sunulmaktadır.

Dedesı ve Ana'nın açılmaması gereken kapıdan içeri girmesiyle film Ana'nın hayatına yeni bir kapı aralamaktadır. Bu oda babaannesinin dikiş malzemelerinin, eşyalarının, kıyafetlerinin bulunduđu odadır. Ana, odada babaannesinin dikiş iplerine dokunur, eşyalarını inceler. Ana babaannesinin kıyafetlerinin olduđu dolabı açar, kıyafetleri çok beğenir. Ana odada, babaannesinin dikiş makinasını bulur. Ana babaannesinin odasında elbise çizimleri yapar, dikiş diker. Kumaş keser. Mutludur. Ana'nın suratına yansıyan bu mutluluk ifadesi daha önce odasında takipçilerine canlı yayın yaptığı sıradaki mutluluk ifadesinden oldukça farklıdır. Bu mutluluk, Ana'nın sanal olmayan bir hayat içerisinde, sanal olmayan gerçek “şey”lerle mutlu olmaya başladığının bir göstergesi olarak sunulmaktadır.

Ana Joao ve ailesine kendi diktiği hediyeler hazırlar, Joao'ya verdiği hediye, kendi diktiği bir önlüktür. Önlüğün üzerine Joao'nun ismi işlenmiştir. Ana telefonu olmadan geçirdiği bu zaman diliminde hayattaki gerçek motivasyonunu yakalama fırsatı bulmaktadır. Bir fenomen olarak kitleleri etkilemek ve marka pazarlama stratejisindeki yerini belirlemek dışında geleceği ile ilgili ne istediği konusunda bir motivasyon yakalamaktadır. Akıllı telefonun hayatında yarattığı etkilerden kurtulduđu kendi içine dönmekte, kendisini tanıma fırsatı yakalamakta, kendi özgün değerlerini anlama fırsatı bulmaktadır. Ana kendi koleksiyonunu yaratma kararı alır.

Film Ana'nın Joao ile duygusal bir yakınlık kurmasıyla devam etmektedir. Daha önce Gil ile birlikte olan ancak telefonsuz kaldığı dönemde Joao ile sık sık zaman geçiren Ana, içerisinde herhangi bir teknolojik unsurun yer almadığı bir ilişki yaşamaya başlar. Akıllı telefonunun olmamasıyla saf duygularına erişim fırsatı yakalamaktadır.

Ana akıllı telefonu olmadan yaşamaya adapte olmaya başlasa da Joao ile gittikleri bir partide Gil'in yeni bir ilişki içerisinde olduğunu öğrenir. Bir telefon bulmaya çalışır, arabanın içerisine girer ve Gil'in fotoğraflarına bakar. Ana elindeki telefonla arabada ağlayarak Carola'yı arar. Carola'nın telefonu kapalıdır. Arabayı hareket ettirir. Joao'ya çarpar. Film boyu yinelenen bu sahne akıllı telefon bağımlılığının tekrar tekrar hayatı tehlikeye atan yönüne bir kez daha vurgu yapmaktadır.

Ana'nın yanına annesi ve babası gelmiştir. Dedesi annesi ve babasının söylediği yalana son vermeye karar vermiştir. Annesi Ana'ya telefonunu geri verir.

Ana'nın dedesinin evine gelen Carola'ya, Ana kendi çizimlerini gösterir, kendi markasını yaratmaya başladığını anlatır, Carola ise Ana'nın çizimlerinin gizlice fotoğrafını çeker. Ana ve Joao bir yerde selfie çeker. Ana, fotoğrafı incelerken, fotoğrafın arkasında savcının bir reklamda yer aldığı maketi görür. Savcının aslında oyuncu olduğu ortaya çıkar. Ana, annesi ve babasının ona yalan söylediği, herkesin de bu yalana dâhil olduğu anlaşılır. Ana arabaya biner, ağlayarak uzaklaşır.

Filmin ilerleyişinde Ana'nın kendisine bir moda evi açtığı görülmektedir. Ana, Photogram hesabından paylaşım yapar. İlerleyen sahnelerde ise Carola'nın Ana'nın çizimlerini çaldığı anlaşılır. Ailecek ve Joao ile True Fashion gecesine giderler. Ana'nın eski sevgilisi Gil ve Rebeca, True Fashion defilesinde Ana'nın tasarımları ile yürürken Ana sahneye çıkar ve bu koleksiyonun kendisine ait olduğunu söyler. O sırada defilenin yapıldığı alanda bulunan dev ekranda daha önce annesinin gizlice çektiği, Carola'nın Ana'nın çizimlerini çaldığını itiraf ettiği video gösterilmektedir. O sırada olayları akıllı telefonuyla herkes kayıt altına almaktadır. Film Joao ve Ana öpüşmesi ve herkesin o anları tekrar çekmesiyle sonlanır.

Filmde birçok kez yinelenen gizlice video veya fotoğraf çekme sahneleri, akıllı telefonların bireylerin gizli ve özel hayatına ne denli müdahale ettiği konusunda da örnekler sunmaktadır. Dijital çağ özel hayata ve gizliliğe farklı bir anlam yüklemektedir. Akıllı telefonlar video ve fotoğraf çekme özellikleri sayesinde her anı kayıt altına almaktadır ve insanların teşhirciliğe ve röntgenciliğe teşvik eden bir yönüyle eleştirel bakış açısını hak etmektedir.

Airplane Mode diyaloglardan ve görüntülerden yararlanarak nomofobinin insan hayatına yansımaları ile ilgili önemli söylemler içermektedir. Ana'nın telefonsuz kaldığı zamanlardaki sahnelerde etrafındaki kişilere telefonlarının olup olmamasını sorması bu anlamda önemli sahneleri oluşturmaktadır. Filmde Julia'nın elinde sürekli telefon olması ise dijital çağda yer alan küçük yaş grubundaki çocukların bile telefonlara bağımlı oldukları ve telefonlarıyla çok zaman geçirdikleri konusunda eleştirel bir tutum sergilemektedir. Akıllı telefonların gençleri tembelleştirdiği ve özgürlüklerini kısıtladığı düşüncesine eleştirel bir yönden bakan filmde Ana'nın telefonu olmadığı zamanlarda özgür seçimler ile kendi istediği

motivasyonu yakaladığı vurgulanmaktadır. Aynı zamanda daha çok sorumluluk aldığı ve çalıştığı da gözler önüne serilmektedir. Defile sahnesinde herkesin elindeki telefonlarla yaşananları kayıt altına alması ise toplumsal olarak akıllı telefon bağımlılıklarının ne ölçüde yaygınlaştığı konusunda fikir vermektedir.

Bugün, dünyadaki değişimlere hızlı ayak uydurabilen, sanal kültürü gündelik hayata transfer eden ve mobil uygulamalarla gündelik hayatını kolaylaştıran yeni kuşak prototipi ortaya çıkmıştır ve gençlerin akıllı telefonlardan bağımsız bir kimlik inşaları mümkün hale gelmektedir. Akıllı telefon teknolojisinin gündelik hayatı baskı altında tutmaya devam ettiği süreçte gençlerin toplumla entegre bir hayat yaşamaları zorlaşacaktır (Sağır ve Eraslan, 2019: 73). Bu açıdan incelendiğinde Ana filmin sonlarında gündelik hayatını akıllı telefon teknolojisinin baskısından bağımsızlaştırabilmektedir. Ana'nın telefonda bağımsızlaşarak, hayatının çeşitli alanlarında yaşadığı değişim başarılı bir şekilde gözler önüne serilmektedir.

Filmde yer alan kişiler, filmin ilerleyişinde ifade ettikleri anlam bakımından başarılı bir şekilde oluşturulmuştur. Ana, moda tasarımı bölümünden mezun, stilist olma hayali olan, True Fashion isimli bir şirkette çalışan bir fenomendir. Hayatının her anını kullandığı Photogram uygulamasında paylaşmaktadır. Akıllı telefon bağımlılığı ve fenomenlik olgusu filmde sıklıkla Ana'nın hayatı üzerinden işlenmektedir. Ana aynı zamanda akıllı telefonundan uzak kaldığı anlarda nomofobik belirtilerin bazılarını göstererek nomofobinin bir yansıması haline gelmektedir. Ana'nın patronu Carola ise True Fashion'ın sahibidir ve marka pazarlama stratejisi olarak fenomenliğin gücünden yararlanmaktadır. Bu açıdan günümüzde şirketlerin reklam kampanyalarını ve marka bilinirliğini artırma stratejilerini sıklıkla sosyal medya üzerinden yönettiği bilinmektedir.

Carola, filmde duygularıyla hareket etmek yerine sıklıkla marka çıkarları ile hareket eden marka sahiplerini temsil etmektedir. Gil dijital çağ içerisinde bir yönden diğer yöne sürüklenip giden insanlar topluluğunu temsil etmektedir. Gil'in film boyunca Carola'nın planlarını uygulaması, herhangi bir amaç gözetmeksizin sadece onaylanmak ve şöhreti yakalamak uğruna kendisi için yazılmış her senaryoyu uygulayan insanların bir yansıması niteliğindedir.

Filmde, Joao ise akıllı telefonda ve teknolojiye uzak yaşayan insanların bir temsilidir. Joao, kendi keklerini üreten, ailesine düşkün, hayattan keyif almaya çalışan, sakın bir insandır. Özellikle akıllı telefon kullanmıyor oluşu filmin

vurguladığı bir noktadır. Akıllı telefon kullanmayan insanların hayattan belki de daha çok zevk alıyor oluşları konusunda eleştirel bir bakışla oluşturulmuş kişileştirmelerden bir tanesidir. Joao'nun kardeşi Julia ise abisinin aksine yaşına rağmen elinden akıllı telefonu bırakmamaktadır. Bireyler yaşadıkları bölge, yaşam şartları fark etmeksizin akıllı telefona sahip olabilecek bir dünyada yaşamaktadır. Akıllı telefon kullanımı için yaş faktörü artık önemsiz bir detay haline gelmiştir.

Ana'nın annesi ve babası yakın zamanda sıklıkla karşılaşacağımız ebeveynleri temsil etmektedir. Bilinçli ebeveynler hali hazırda çocukların akıllı telefon kullanmaları konusunda sınırlayıcı tutumlar sergilese de farkındalığı henüz oluşmamış anne ve babalar da bulunmaktadır. Bu açıdan Ana'nın anne ve babası akıllı telefonların zararlarının farkında olan anne ve babaları temsil etmektedir.

Filmin fiziksel çevresini hem modern şehir hayatına hem de çiftlik hayatına ait mekânlar oluşturmaktadır. Filmdeki mekân olgusu olaylar ve kişilerle olan ilişkisinin biçimi bakımından farklı anlamlar taşımaktadır. Ana'nın akıllı telefon bağımlısı olduğu hali modern şehir hayatında geçmektedir. Modern şehir hayatının unsurları olarak, şehir için kalabalık caddelerinden, araba kazalarından, modern şehir evlerinden, şirketlerden, defile ve parti görüntülerinden yararlanılmaktadır. Akıllı telefonunun olmadığı zaman dilimini dedesinin çiftlik evinde geçiren Ana'nın çiftlik hayatının seyirciye yansıtılmasında ise araba tamir atölyesi, çiftlik evi, dağ ve orman manzaralı yollar, panayır yeri eğlenceleri gibi mekânlardan yararlanılmaktadır.

Airplane Mode nomofobinin ve gelişmelerden uzak kalma korkusunun yani fomonun gerçekliğini başarılı bir şekilde ortaya koyan bir filmidir. Film, akıllı telefon bağımlılığı ile ilgili oldukça eleştirel söylemlere sahip olmakla birlikte fenomenlik olgusunun acımasız yüzünü de gözler önüne sermektedir. Bireyler sosyal medya sebebiyle gerçek hayattan uzaklaşarak sanal bir hayatın içine sürüklenmektedir. Bireylerin gerçek kimliklerine, beklentilerine ve arzularına ulaşmasının tek yolunun bu sanal hayattan kurtulması olduğu fikri film boyunca işlenmektedir. Film boyunca Ana'nın akıllı telefon bağımlılığı işlenirken bir yandan toplumu oluşturan bireylerin akıllı telefonları ile sıklıkla zaman geçirdiği vurgusu yapılmaktadır.

3.4.2.2. Şematik yapı

- 1- Ana'nın yatak odasındaki eşyalar gösterilir. Ana takipçilerine seslenir.

- 2- Ana'nın annesi ve babası kahvaltı sofrasındadır. İkisi de ellerindeki telefona bakmaktadır. Ana kahvaltı sofrasına geldiğinde annesi ve babası elinde telefonla oturmaktadır. Annesi, babası ve Ana konuşurlar.
- 3- Ana kahvaltı etmeden evden çıkar ancak kahvaltı tabağının fotoğrafını çekip, Photogram uygulamasında paylaşır.
- 4- Ana arabasına biner. Arabaya bindiğinde babası araba kullanırken telefona bakmaması konusunda Ana'yı uyarır.
- 5- Ana araba sürerken patronu Carola ile görüntülü konuşma yapar ve o esnada öndeki arabaya çarpar. Ana kaza anının fotoğrafını çekerek takipçileriyle paylaşır.
- 6- Ana'nın çalıştığı şirketin ismi Ture Fashion'dır. True Fashion çalışanlarından Fausto ve Gil True Fashion'ın koridorunda yürümektedir. Asansörden inen Carola ile karşılaşırlar. Üçü konuşurlar.
- 7- Fausto Ture Fashion'ın gecesine çarpıcı bir çift gerektiğini söyler. Carola Ana ve Gil'i düşünür.
- 8- Ana takipçileriyle konuşarak şirkete girer. Çalışanlardan bazıları Ana ile fotoğraf çekirmek ister. Ana Carola'nın odasına girer, Carola Ana'dan hoşlanmadığını belirtir bir yüz ifadesi takınır. Ana Gil'i öper. Fausto, Gil ve Ana'nın öpüşürken bir fotoğrafını çekmek ister.
- 9- Carola, Ana, Gil ve Fausto True Fashion markasının yeni koleksiyona göz atmaktadır. Ana koleksiyondaki bir parçanın başka bir tasarımcının eserine benzediğini belirtir. Carola ise Gil ve Ana'nın senaryo misali aşkı sayesinde kış koleksiyonunun dünyanın en güzel ve özgün koleksiyonu olacağını belirtir. Ana ve Gil'in senaryo dahilinde birlikte yaşamaya başlamalarını ister.
- 10- Ana arabasına biner. Arkadaşıyla görüntülü arama ile konuşur. Beş dakika sonra yanında olacağını söyler. Görüntülü arama esnasında tekrar kaza yapar ve kaza fotoğrafını tekrar sosyal medya hesabı üzerinden paylaşır.
- 11- Ana'nın annesi reklam çekimlerinde oyuncuları izlemektedir. Ana'nın paylaştığı kaza fotoğrafını görür. Kırsal kesimde oyunculuk yapmış birini çekim için çağırırlar. Annesinin telefonu çalar, arayan Ana'nın dedesi Germano'dur.

- 12- Ana ve arkadaşı spor salonundadır. Ana'ya sevgilisiyle aynı evde yaşaması konusunda yapılan baskı konusunda konuşurlar. Arkadaşı Rebeca, Ana ile selfie çekerek kendi sosyal medya hesabında paylaşır.
- 13- Ana'nın babası evde gitarıyla ilgilenmektedir. Ana'nın annesi eve girer. Ulaştırma Bakanlığı'ından gelen kazalarla ilgili mektuplar hakkında konuşurlar. Ana'nın annesi Germano'nun aradığını söyler. Germano kasabada klasik araba yarışının yapılacağı bir fuar olduğunu haber vermek için aramıştır.
- 14- Ana eve girer. Ana akşam Gil ile buluşacağı için kıyafet seçer. Sosyal medya kullanıcılarına ne giymesini istedikleri konusunda anket yapar.
- 15- Ana'nın annesi ve babası odaya kazalarla ilgili konuşmak için gelir. Ana onlara hazırlanmaya çalıştığını söyler.
- 16- Ana hazırlanmış bir şekilde dışarı çıkar. Arabayla fotoğrafını paylaşır ve paylaşımı gören babası annesine gösterir. Ana sevgilisiyle yemek yiyecekleri yere gelir. Gil oradadır ve Fausto uzaktan işaretler. Fausto Ana'nın onu göremeyeceği bir yere gizlenir. Yemek masasında canlı yayın başlatılır. İkisi de telefonlarını açmıştır. Fausto ise uzaktan onları çekmektedir. Canlı yayın başlayınca izleyici sayıları artmaya başlar. Ana Gil'in beraber yaşamayı teklif edeceğini düşünürken ayrılmayı Gil ayrılmak istediğini söyler. Gil rol yapar gibi konuşmaktadır. Gil canlı yayını kapatıp oradan ayrılır. Fausto tüm yaşananları çekmiştir.
- 17- Ana arabasındadır. Görüntülü arama gelir. Carola arar. Ana Gil'in kendisine bunu yapmaya hakkının olmadığını söyler. Carola ise Gil'in takipçi sayısının arttığını belirtir. Her şey Carola'nın planıdır. Ana konuşma esnasında tekrar kaza yapar. Ekran kararır.
- 18- Ana hastane odasında yatakta yatar ve yanında babası vardır. Doktor Ana'nın iyi olduğunu söyler. Ana babasına telefonunu sorar, babası telefonunu kullanamayacağını söyler.
- 19- Hastane odasına Ana'nın annesi ve kırsal kesimlerde reklam filmi çekimlerinde oynamış adam girer. Annesi adamı savcı olarak tanıtır. Savcı elinde bir kağıtla Ana'dan imza ister, Ana'nın telefonunu kullanmasının yasaklandığı, ancak cezası bitince telefonunu tekrar kullanabileceğini söyler. Annesi savcıyı konuşmalardan sonra dışarı çıkarır.

- 20- Carola ve Fausto hastane koridorunda görünür. Annesi Carola'yı odaya almak istemez ve Carola'yı hastaneden yollar.
- 21- Ana hastane yatağında yatağın kumandasıyla oynamaktadır. Annesi, Ana'nın cep telefonu çekmeyen bir yere, gideceği kararı verildiğini söyler. Ana büyük babasının evine gidecektir. Ana telefonu olmadığı süre içerisinde sosyal medyadan uzak kalacağını ve bu sürede unutulacağını söyler.
- 22- True Fashion'da, Carola, Gil ve Fausto konuşur. Sosyal medya takipçilerinin seveceği yeni bir plan yaparlar. Odaya Rebeca gelir. Yeni senaryo Rebeca ve Gil'in sevgili olmasıdır.
- 23- Ana dedesinin olduğu çiftliğe giden otobüsün içerisinde yürüyerek oturacağı yeri aramaktadır. Ana mesajlaşan yolcuları görür. Ana otobüsteki yerine yerleşir ve yanında oturan yolcunun telefonunu, o uyurken alır. Yolcu o sırada uyanır ancak Ana telefonu düşmüş gibi yaparak telefonu yolcuya geri verir.
- 24- Ana bavullarıyla otobüsten inmiştir. Elinde telefon olan ve telefonuyla oyun oynayan bir kız görür. Kızın oynadığı oyun hologram şeklinde gösterilmektedir. Ana bavullarıyla birlikte kızın yanına gider. Kızdan telefonunu ister. O sırada kızın abisi Joao yanlarına gelir. Ana, kızın abisi Joao'ya büyükbabasının evinin adresini bulmaya çalıştığını söyler. Joao, Ana'yı arabası ile aradığı adrese bırakmayı teklif eder.
- 25- Araba ormanlık alanlardan, dağların arasından geçer. Joao ve iki kız kardeşi, Ana'yı arabası ile dedesinin evine bırakır.
- 26- Ana aradığı adresteki evin kilitli büyük dış kapısının önündedir. Etrafta kimse yoktur. Alkış yaparak ses çıkarmaya çalışır. Bahçeden içeri girer. Evin içine camdan bakar. Ancak sesini duyuramaz.
- 27- Evin yanındaki tamir atölyesine geldiğinde Ana'nın dedesi mavi bir klasik arabanın arkasından çıkar. Ana dedesine sarılmak ister ancak dedesi ona sarılmaz.
- 28- Dedesi Ana'ya evi gezdirmek ister. Radyoyu açar. Ana kendi kendine sarılır. Dedesi, hiçbir şeye dokunmamasını söyler. Ana ve dedesi bavulları taşırlar. Ana dedesinden telefonunu ödünç vermesini ister. Telefonun şehirde çekip çekmediğini sorar. Dedesi Ana'ya yatak odasını ve banyoyu gösterir. Ana evi

gezdiki esnada kapalı bir kapının ardında ne olduunu merak eder. Dedesi o kapıya kimsenin dokunamayacağını söyler.

29- Ana evde tuvalet kağıdı olmadığını fark eder ve markete gitmek ister. Dedesi marketin uzak olduğunu söyler. Dedesinden markete gitmek için arabasını ister, ancak dedesi arabayı vermez. Ana karanlıkta elinde fenerle, yanından geçen arabanın tozu sebebiyle bir yol kenarında öksürür.

30- Köpekler havlar. Ana bir market bulmuştur ancak market gece olduğu için kapalıdır, camdan içeriye baktığında içeriinin karanlık olduğunu görür. Market kapalı olmasına rağmen kapısını ittiğinde açılır. Ana market raflarından tuvalet kağıdı alır, tuvalet kağıtlarını kucağında taşır. Ana yanına para almadığını hatırlar. Marketteki bir kalemle, bulduğu bir kağıda sonra ödeyeceğini yazar. Bir telefon titreşim sesi duyar. Marketin üst raflarından birinde bir telefon görür. Bir kasanın üzerine basarak üst rafa yetismeye çalışır. Kasa devrilir, ses çıkar. Ana yere düşer. Marketin ışığı açılır. Sesi duyarak marketin içerisine gelen market sahipleri, otobüsten indikten sonra telefonunu zorla almaya çalıştığı Julia ve ailesidir. Ana, tuvalet kağıdı almak için evden çıktığını ve başından geçenleri anlatır.

31- Bay Germano salonda oturmaktadır. Joao Ana'yı eve bırakır. Joao'nun, Ana'yı evine bıraktığı sahneyi dedesi camdan izler.

32- Güneş doğmaktadır, horoz öter. Çalar saat çalar. Ana çalar saat ile uyanır. Çalar saati susturamaz, dedesine seslenir. Dedesi kahvaltı etmektedir. Dedesi, Ana'nın kahvaltı masasına oturmasını ister. Ekmeği kendisinin yaptığını, atölyede yardıma ihtiyacı olduğunu söyler. Dedesi evden çıkarken Ana'ya bulaşıkları yıkmasını söyler.

33- Ana atölyeye dedesine yardıma gider. Dedesi Ana'ya üzerini değiştirmesini söyler. Ana üzerini değiştirmez ama çalışmaya başlar. Ancak üzerindeki kıyafet her yere takılır, tırnakları bozulur. Ana sinirlenerek atölyeden uzaklaşır.

34- Ana çalar saat ile uyanır. Çalar saati kapatabilir

35- Ana transparan kollu, başka bir kıyafetle atölyeye gider. Dedesi ona atölyede giymesi için katlanmış bir kıyafet uzatır ancak Ana giymeyi kabul etmez. Dedesi Ana'ya aletleri gösterir.

- 36- Dedesi mavi klasik arabanın başındadır, Ana el aynasıyla dişlerine bakmaktadır. Dedesi Ana'dan bijon anahtarını ister, Ana bijon anahtarını elinde çevirirken ayağına düşürür. Dedesi Ana'nın ayağına masaj yapar.
- 37- Loş ışıklı odada Ana uyur, dedesi Ana'nın üzerini örter. Işığı kapatır. Kapıdan Ana'ya gülümseyerek bakar, odadan çıkar ancak Ana uyumamıştır. Ana da dedesi gittikten sonra gülümser.
- 38- Güneş doğar. Horoz öter. Ananın üzerinde bahçıvan kıyafet vardır. Dedesi ve Ana beraber çalışırlar. Dedesi arabanın altındayken paslanmış bir çiviği çıkartmakta zorlanır, Ana kendisi yapmayı teklif eder, arabanın altına girer. Suratına yağ dökülür. Çiviği sökmeyi başarır.
- 39- Joao ve büyük kız kardeşi kırmızı bir Vosvos önündedir. Konuşmaktadır. Küçük kardeşleri Julia arabanın içinde telefonla oynamaktadır. Araba ve korna sesi duyulur. Dedesi ve Ana onların yanına gelmiştir. Ana arabadan iner. Joao büyük kız kardeşi ondan bir şey isterken, kalkıp Ana'nın yanına gider. Ana ve Joao'nun birbirlerini gördükleri için mutlu oldukları bellidir. Gülüşürler. Joao'nun annesi ve Ana'nın dedesi evin içerisinde konuşmaktadır. Joao içeriye gir, browni yapmıştır. Ana Julia'dan telefonunu ister. Julia vermez ama telefonda Gil'in bir fotoğrafını gösterir. Ana, Julia'yı kovalayarak, telefonunu vermesini ister. Joao elinde kekle yanlarına gelir. Germano ve Joao'nun annesi de yanlarına gelir. Küçük bir tartışma yaşanır.
- 40- Dedesi ve Ana dağlara karşı durmaktadır. Konuşurlar.
- 41- Dedesi ve Ana, dedesinin daha önce açmamasını söylediği kapıdan içeri girer. Burası babaannesinin odasıdır.
- 42- Ana merdivenlerden iner. Dedesi kahvaltı masasındadır. Joao da oradadır. Birbirlerinden geçen günkü olay için özür dilerler. Dedesi Joao'dan araba konusunda yardım ister. Joao kabul eder. Joao Ana'ya geçen gün kendi yaptığı keki getirmiştir. Ana kekin tadına bakar ve çok beğenir. Ana üzerinde bahçıvanla Joao ile şakalaşarak çalışır. Gülüşürler.
- 43- Ana babaannesinin odasında elbise çizimleri yapar, dikiş diker. Kumaş keser. Mutludur.
- 44- Joao ve Ana pikniktedir. Ana Joao'dan telefonunu ödünç ister. Joao telefon kullanmadığını belirtir. Joao yere uzanır, Ana'nın da uzanmasını ve gözlerini kapatmasını ister. O sırada elleri birbirine değer, el ele tutuşurlar.

- 45- Ana dedesinin yanındadır. Ana kendi koleksiyonunu yaratmaya karar vermiştir. Dedesiyle bu haberi dikiş makinasının olduğu odada paylaşır. Çizdiği kıyafetleri gösterir. Ana ve dedesi birbirilerine sarılır.
- 46- Ana, Joe ve dedesi beraber araba tamir etmektedir. Arabayı tamir ettikten sonra yemek yerler. Joao yemeği sofraya getirir. Sofrada Joao, Ana'yı bir partiye çağırır. Joao kendi keklerinin orada satılacağını söyler.
- 47- Partide, Joao, Ana'yı bir yere çağırır. Joao Ana'ya burs kazanarak okulu kazandığını söyler ancak gitmeyeceğini söyler. Kardeşlerini ve annesini bırakamayacağını söyler. Pamuk şeker yerler. Ana Joao'yu öper. Onlar öpüşürken Julia onların videosunu telefon ile çekmektedir.
- 48- Julia Ana'ya, yanındaki arkadaşı Clara'nın Ana'nın bir hayranı olduğunu söyler. Clara, Ana'ya eski erkek arkadaşı Gil'in biriyle yaşadığını söyler. Ana o sırada bir masada duran telefonu alır ve gizlice eski erkek arkadaşını görebileceği uygulamaya bakar. Kendini kötü hissetmektedir. Ana elindeki telefonla arabada ağlayarak Carola'yı arar. Carola'nın telefonu kapalıdır. Arabayı hareket ettirir. Joao'ya çarpar.
- 49- Joao Ana'nın dedesinin evine gelmiştir. Ana uyuduktan sonra aşağıya iner. Dedesi Ana'nın annesi Laura ile telefonla konuşuyordur.
- 50- Ana uyandığında babaannesinin odasında bir sandık bulur. Sandığı açar. İçinde tarifler kitabı bulur. Bir mektup bulur. Aynı anda babası da kendi evinde mektup okumaktadır.
- 51- Joao ve Ana arabayla bir yere giderler. Ablası, Julia'dan yardım ister ancak Julia sosyal medyadadır.
- 52- Ana'nın yanına annesi ve babası gelmiştir. Annesi Ana'ya telefonunu verir. Dedesi ve babası birbirine sarılır. Joao ve ailesi de oraya gelir. Herkes mutlu gözükür. Bir araba yaklaşır. Gelen Carola'dır. Ana onlara kendi çizdiği kıyafetleri gösterir. O sırada Fausto tuvalete gitmesi gerektiğini söyler. Ana Fausto'yu tuvalete götürür o sırada odada yalnız kalan Carola Ana'nın kıyafetlerinin çizimlerinin fotoğraflarını çeker.
- 53- Ana ve Joao bir yerde selfie çeker. Ana, fotoğrafı incelerken, fotoğrafın arkasında savcının bir reklamda yer aldığı maketini görür. Savcının aslında oyuncu olduğu ortaya çıkar. Ana, annesi ve babasının ona yalan söylediğini ve herkesin de bu yalana dahil olduğunu anlar.

- 54- Ana arabaya biner, ağlayarak uzaklaşır.
- 55- True Fashion markası artık Ana'yı istememektir. Ana kendisine bir moda evi açmıştır. Bir Photogram hesabı paylaşımı yapar. Joao ayrı, annesi ve babası ayrı Ana'ya video içeren mesajlar göndermektedir.
- 56- Joao büyük bir reklam panosunda yer alan bir fotoğraf görür. Reklam panosunun fotoğrafını Ana'ya çekip yollar. Carola'nın Ana'nın çizimlerini çaldığı anlaşılır ailecek reklam panosu önünde buluşur ve arabayla True Fashion'a giderler.
- 57- True Fashion'da parti ve defile vardır. Ana ve diğerleri oraya karavanla gelmiştir. Karavandan hepsi iner, plan dahilinde herkes ne yapacağını biliyordur. Ana kapüşonu kafasına çekili bir vaziyette Carola'nın odasına girer, gizlice çekmeceleri araştırır. Bir dosya bulur, Carola'nın kendi koleksiyonunu çaldığını anlar.
- 58- Defile başlamaktadır. Defilede herkes telefonu ile ilgilenmektedir. Telefonların üzerinde hologramlar yer alacak şekilde sosyal medya yorumları gösterilmektedir. Gil ve sevgilisi defilede Ana'nın çizdiği kıyafetler ile yürürken Ana sahneye çıkar. Koleksiyonun kendisine ait olduğunu gururla söyler. O sırada defilenin yapıldığı alanda bulunan dev ekranda daha önce annesinin gizlice çektiği video gösterilmektedir. Carola bu videoda Ana'nın çizimlerini çaldığını itiraf etmektedir. Olayları defileyi izleyen herkes kayıt altına almaktadır. Carola sahneyi terk eder. Joao ve Ana sahnede kalır. Öpüşürler.

3.4.3. Mikro Yapı

3.4.3.1. Sözdizimsel (Sentaktik) yapı

Dijital çağ ile birlikte ortaya çıkan farklı olgulara değinen Airplane Mode filmi mesaj ve söylem açısından etkileyici bir yapıya sahiptir. Nomofobi, fenomenlik, fomo, akıllı telefon bağımlılığı gibi konulara değinilen filmde, bu konular hakkındaki mesaj ve söylemler konuşmalar aracılığıyla başarılı bir şekilde aktarılmıştır.

Filmde öncelikli olarak akıllı telefon bağımlılığı konusu işlenmektedir. Bu açıdan incelendiğinde babası ve Ana arasında geçen diyalog filmde önemli bir yer bulmaktadır. Ana arabaya bindiğinde babası *“Araba kullanırken telefona bakmak*

yok” diyerek Ana’yı uyarır. Ana tüm uyarılara rağmen film boyunca araba kullanırken telefonu ile konuşmaktadır. Yaptığı kaza sonrasında annesinin savcı rolü yapmasını istediği amatör oyuncu ile Ana arasında geçen diyalog akıllı telefon bağımlılığı ile ilgili söylemler içermektedir. Savcı Ana’ya “*Bağımlılığınız hem kendiniz hem de çevrenizdekiler için tehlikeli.*” der. Ana ise “*Ben bağımlı değilim*” diyerek cevap verir. Bu sahnede bağımlılıkların insan hayatını tehlikeye attığı konusuna etkileyici bir vurgu yapılmaktadır.

Akıllı telefon bağımlılığının sosyal medya bağımlılığından ayrı düşünülemediği günümüzde Ana’nın telefonsuz kalacağı günler için taşıdığı kaygı şu söylemle ortaya çıkmaktadır. Ana hastane yatağında yatağın kumandasıyla oynamaktadır. Annesi, Ana’nın cep telefonu çekmeyen bir yere gideceği kararının verildiğini söyler. Ana ise cevap olarak şunu söyler; “*Jüpiter mi?*” oysa Ana büyük babasının evine gidecektir. Günümüzde telefon çekmeyen bir yerin hayalini kuramamaktadır Ana. Neredeyse telefonun çekmemesi onun için imkânsız bir olaydır. Buna ek olarak Ana, telefonu olmadığı süre içerisinde sosyal medyadan uzak kalacağını ve bu sürede unutulacağını şu sözlerle anlatır. “*İşimi, sevgilimi, arkadaşlarımı kaybedeceğim.*” Annesi ise karşılık olarak “*Sana değer verenler seni unutmaz.*” diyerek Ana’ya destek verir. Dedesiyle Ana’nın karşılaştıkları sahne ise Ana’nın telefon bağımlılığına bir kez daha ışık tutmaktadır. “*Telefon yüzünden araba kazası yaptın, seni çocuk bekliyordum.*”

Telefon bağımlılığı film boyunca Julia karakteri üzerinden de sıklıkla vurgulanmaktadır. Öncelikli olarak Ana’ya söylediği “*Telefon bağımlısısın, , hakim seni buraya arabanla kimseyi öldürme diye yolladı.*” sözleri ışığında Ana’nın telefon bağımlılığına vurgu yapılmaktadır. Julia ise Ana’dan farksız bir şekilde neredeyse her anını telefonu ile geçirmektedir. Ablasının Julia’ya söylediği şu sözler dikkat çekici bir mesaj vermektedir; “*Annem telefonla o kadar vakit geçirdiğini biliyor mu?*” Sıklıkla bağımlılık temasına değinen bu sahneler nomofobiye eleştirel bir bakış yakalama fırsatı sunmaktadır.

Filmde Ana üzerinden işlenen fenomenlik olgusu ise yalnızlık, yabancılaşma, simülasyon temalarının sıklıkla işlendiği mesaj ve söylemlerle dolu olarak seyirciye yansıtılmaktadır. Filmin başında Ana’nın takipçilerine seslenişi günümüzde alışkın olduğumuz fenomenlik olgusunu başarılı bir şekilde yansıtmaktadır. “*Günaydın*

sevgili takipçilerim. Nasılsınız? Ben çok iyiyim. Neden, biliyor musunuz? Bugün özel bir TBT paylaşımı yapacağım. Bir moda retrospektifi. İlk gönderime göz atın. Boyfriend Jean giymekle ilgiliydi, üstelik o zaman erkek arkadaşım bile yoktu. O günden beri tavsiyelerim sürüyor. Zaman geçip gitti. Bir sürü insan beni takip etmeye başladı. Ve sizlerin sayesinde True Fashion'la bir anlaşma yapmayı başardım. Çok uzun zaman önceymiş gibi. Aslında sadece üç ay oldu ama sorun değil. Sonra hayatım daha da değişti. Gil'le tanışmamı hatırlıyor musunuz? O da True Fashion'da çalışmaya başladı. Üç aydır True Fashion'la, bir aydır da Gil'le beraberim. İlişkimizin adını yeni koyduk. Birbirimize bağlandık. Yeni uyanmama rağmen sizinle birlikteyim.” Oysa Ana bu konuşmayı yeni uyandığı zaman yapmamaktadır. Canlı yayın için hazırlandıktan sonra kamerayı açmaktadır. Sosyal medyanın kusursuzluk sunduğu konusu eleştirel bir bakış ile ele alınmaktadır. Bu kusursuzluk içerisinde bireyler kendilerine yabancılaşmaktadır.

Sanal bir hayat içerisinde olduğunun vurgusunun yapıldığı bu sahnelerden sonra annesi ve Ana arasında geçen bir başka diyalog ilişkilerin sosyal medyada görünenden oldukça farklı olduğu konusuna eleştirel bir bakış açısı sunmaktadır. Annesi Ana'ya Gil ile ilgili olarak, “*En sevdiği film ne?*” diye sorar. Ana da “*Dizileri seviyor.*” diyerek cevaplar. Annesi burcunu sorduğunda ise Ana Gil'in burcundan emin olamazve “*Önemli olan aramızdaki derin bağ.*” diyerek yanıtlar. “*Herkesi kendiniz gibi yapıp dünyayı değiştireceksiniz.*” der annesi. “*Kesinlikle işimiz bu, bu yüzden bize fenomendiyorlar.*” der. Fenomenliğin etkileyici gücüne değinen bu sahne babasının konuşmasıyla devam eder. “*Sen hep tasarımcı olmak isterdin. Bence o daha ilginç ve orijinal bir hedefti.*” Ana ise cevaplar, “*Bu kadar kolay mı sanıyorsun baba? Beni hiç anlamıyorsunuz.*” Ana'nın anlaşılamadığını vurgulaması yalnızlık temasını ön plana çıkaran bir söylem niteliği taşımaktadır. Babasının Ana'nın gerçek hedeflerinin orijinalliğine değinmesi ise sanal hayatların gerçeklik algısını bir şekilde yok ettiği şeklinde bir eleştirel bakış yakalamaktadır. Ana daha sonraki sahnelerde dedesiyle bu mesajı vurgular yönde konuşmaktadır, “*Nasıl bir hayatım olduğunu biliyor musun? Çılgınca. Her gün binlerce insan beni takip ediyor, yaptığım her şeyi izliyor. Ancak kim olduğum hakkında bir fikirleri yok.*”

Film boyunca fenomenlik olgusu bir yandan fenomen olan Ana'nın bakış açısından işlenirken bir yandan da marka sahiplerinin fenomenliğe bakış açısını da

yansıtması açısından farklı mesajlara yer verilerek işlenmektedir. Bu açıdan incelendiğinde Carola'nın film boyunca marka pazarlama stratejisi olarak Ana ve Gil'in hayatları üzerinden çeşitli senaryolar yazması fenomenlerin bir meta haline geldiğinin bir göstergesi niteliğindedir. Carola film boyunca bu açıdan değerli olan mesajlar vermektedir. Carola bir sahnede şu sözleri söyler, *“Ana hep bir adım önde, tek bir paylaşımla bel çantalarının yeniden dönmesini sağladı, inanabiliyor musun?”* Ana kaza yaptıktan sonra ise hastane koridorunda yürürken Fausto ile konuşmaktadır. Carola *“Son paylaşımı 12 saat önceydi”* derken, Fausto *“Kız ölebilirdi”* der. Carola ise *“Ölseydi bize bir haftalık malzeme çıkardı.”* der.

Sosyal medya aracılığıyla takipçilere sunulan hayatların bir senaryo olduğu ile ilgili olarak filmde çeşitli mesajlar verilmektedir. Filmin bir sahnesinde, Carola Gil'e *“Ben ne söylersem onu yap, senaryoya uy”* der. Ana'yı da aynı direktifler doğrultusunda yönlendirmek isteyen Carola, Gil ve Ana'ya açık bir şekilde *“Birlikte yaşamaya başlayacaksınız. Bu akşamki birinci ay dönümünüzde bunu açıklayacaksınız.”* diyerek hayatlarını yönetmekte olduğu mesajını vermektedir. Ana ise bu konu hakkında arkadaşıyla konuşmasında şunları söyler, *“Delirdin mi hayatım dizi değil. Onu seviyorum, sadece pazarlama hamlesi değil.”*

Sosyal medyanın şöhret ve para kazanma motivasyonu ile sıklıkla kullanıldığı günümüzde Ana'nın kaza görüntülerini takipçileriyle paylaştıktan sonra annesiyle konuşması esnasında söylediği şu sözler oldukça önem taşımaktadır. Ana'nın *“Paylaşımlarım tuttu mu tuttu!”* sözleri üzerine annesi *“Hayat paylaşımlarından daha önemli.”* der, Ana ise ekler: *“Hayat faturalarımı ödemiyor.”* Bu diyalog, para kazanma motivasyonunun sosyal medya kullanımında edindiği yer hakkında vurgu dolu bir söylem niteliğine kavuşmaktadır.

Ana'nın telefonundan uzaklaşmasıyla birlikte sanal bir hayattan gerçek bir hayata yönelmesi orijinal hedeflerine yaklaşmasına yardımcı olmaktadır. Para kazanma, şöhret olma ve beğenilme hazlarını Ana farklı yollarla gidermek konusunda hedeflerini ve yeteneklerini izleme fırsatı yakalamaktadır. Bu açıdan filmin son sahnelerinin içerdiği mesajlar oldukça değerlidir. *“Bu benim koleksiyonum. Kendi koleksiyonum bu... Meridiana”*

3.4.3.2. Ses ve mzik

Filmde yer alan konuřma ve mzikler anlatımı destekleyip gçlendirecek řekilde birbiriyle belirgin bir uyum iinde kullanılmıřtır. Filmde ses ve mzik aracılıęıyla duygusal etkilerin yaratılması yeterli grlmřtr. Filmde hissettirmek istenen atmosferin seyirciye gemesini saęlamak iin seslerden film boyunca yararlanılmıřtır. Bu ynyle filmin ses ve mzik dzenlemesi, anlatımda zel birtakım anlamlar yaratma amacı tařımaktadır. Filmin hareketli sahnelerinde yer alan mzikler ile duygusal ve sakin sahnelerde yer alan mzikler birbirinden farklı olarak seilmiřtir.

3.4.3.3. Filmin retorięi

Airplane Mode, anlatının grntye dayalı olduęu bir filmidir. Filmde, řehir hayatı ve iftlik hayatı farklı grntler eřlięinde yansıtılmaktadır. iftlik hayatına ait pastoral bir řiir aktarıyormuřçasına gl etki tařıyan ormanlık yollar estetik aıdan olduka bařarılı grntleri oluřturmaktadır. Seyirciyi rahatsız edecek grntlere, gereksiz olduęu dřnlebilecek grsel unsurlara yer verilmemiřtir.

Film boyunca dijital simgelerden ve sembollerden yararlanılmıřtır. Sosyal aęlarda sıklıkla grmeye ařına olunan semboller filmin ideolojik sylemine katkı saęlamaktadır.

3.5. Erkekler, Kadınlar ve Çocuklar/Men, Women and Children Filmi Eleştirel Söylem Analizi



Resim 3.3. Men, Women and Children (Erkekler, Kadınlar ve Çocuklar) Film Afişi, 2014

3.5.1. Filmin Künyesi

Yönetmen: Jason Reitman, **Senaryo:** Chad Kultgen, Jason Reitman, Erin Cressida Wilson, **Görüntü Yönetmeni:** Eric Steelberg, **Kurgu:** Dana E. Glauberman, **Oyuncular:** Adam Sandler, Jennifer Garner, Rosemarie DeWitt, Judy Greer, Dean Norris, **Sanat Yönetmeni:** Rodney Becker, **Yapımcı:** Jason Reitman, **Müzik:** Bibio, **Süre:** 119 Dakika, **Ülke:** ABD, **Vizyon Tarihi:** 2014.

3.5.2. Makro yapı

3.5.2.1. Tematik yapı

Günümüzde teknolojik araçların ve internetin gündelik hayatı olumlu yönde etkilediği birçok alan bulunmaktadır. İnternet ağları bireye çeşitli alanlarda fayda sağlamakta, günlük hayatın işlerini kolaylaştırmak konusunda sonsuz fırsatlar yaratmaktadır. Ancak internetin kontrolsüz ve aşırı kullanımı internet bağımlılıklarının ortaya çıkmasına sebep olmaktadır.

İnternet bağımlılığı, tüketim kültürü içerisinde yer alan bireylerin her birini farklı alanlarda etkilemektedir. 2000’li yıllardan sonra internetin kullanımının yaygınlaşması ve nomofobi kavramının ortaya çıkışıyla birlikte akıllı telefon

bağımlılığı, internet bağımlılığı, dijital oyun bağımlılığı gibi teknolojik bağımlılıkların sinemaya yansması çeşitli konular çerçevesinde gerçekleştirilmiştir. Bu filmlerin odağında akıllı telefon bağımlılığı ve internet bağımlılığı yer almaktadır. Dijital çağın insanlar üzerinde yaratmış olduğu baskılar, bireylerin toplumsal yaşamdaki sıkıntıları, bireylerin çeşitli bağımlılıklara sürüklenmesinin ardındaki psikolojik etmenler filmler aracılığıyla gözler önüne serilmiştir.

Bu bağlamda Erkekler Kadınlar Çocuklar filmi 2014 yılında çekilen bir sinema filmidir; film aracılığıyla lise çağındaki gençlerin ve ebeveynlerinin pornografik sitelere, dijital oyunlara, sosyal medya uygulamalarına olan bağımlılığının hayatlarını nasıl etkilediği eleştirel bir biçimde seyirciye yansıtılmak istenmiştir. Erkekler Kadınlar ve Çocuklar filminin başından sonuna kadar yabancılaşma, yalnızlık, bağımlılık, siber zorbalık ve simülasyon temaları işlenerek kültürel tüketim öznesi haline gelen bireyler arasında oldukça yaygınlaşan internet ve dijital oyun bağımlılıkları ele alınmıştır.

Filmin ilk sekansında Don bilgisayarından pornografik bir siteye girmeye çalışmaktadır. Bilgisayarına giren virüsler yüzünden bilgisayar kullanılamaz hale gelmiştir. Masturbasyon yapmak için oğluna doğum gününde ev ödevlerini yapması için aldığı bilgisayarı kullanmaya karar vererek, 15 yaşındaki oğlu Chris'in odasına girer. Bilgisayarın başına geçtiğinde oğlunun daha önce girdiği pornografik siteleri görür. Bu sahne internetin her yaştan bireyin günlük hayatında karşılığı olmayan bazı güdülerini gidermesi için sanal dünyanın kullanılması konusuna eleştirel bir bakış açısı kazandırmaktadır. Günümüzde cinsellik bu güdülerden en önemlisini oluşturmaktadır (Yıldız, 2020: 3). Günümüzde internet; pornografik içeriğin yoğun bir şekilde yer aldığı bir araç durumuna gelmiştir. Pornografi sektörü seks endüstrisinin özel bir biçimi olarak görülmektedir, küresel bir endüstri halini almıştır ve artık uluslararası ekonominin önemli bir parçası olmuştur. Yeni teknolojiler pornografide büyük bir değişime sebep olmaktadır ve yeni teknolojiler sayesinde pornografi internette hızla yaygınlaşmaktadır(Soydan, 2009: 64-67).

Filmin ilerleyen sahnelerinde Patricia kızı Brandy'nin bilgisayarının başındadır. Patricia Brandy'nin telefonunu ister. Çünkü Patricia haftalık olarak, Brandy'nin telefonunu ve internet kullanımını kontrol etmektedir. Patricia, Brandy'nin şifrelerinden ve girdiği sitelerden haberdardır. Evde, Brandy'e gelen her

mesajı gösteren ve kızının her klavye hareketini kaydeden bir cihaz bile bulunmaktadır. Bu sahne gençlik kültürünün, tüketim kültürü içerisindeki yerine anlamlı bir şekilde değinmektedir. Günümüz tüketim kültüründe gençliğe yön vermek için uyuşturucu, kumar, pornografi, oyun ve internet kullanımı gibi alışkanlıklar bilinçli bir şekilde oluşturulmaktadır. Bu sebeple günümüzde internet kültürü içerisinde yetişmekte olan gençler bilinçli bir şekilde internet aracılığıyla pek çok uygunsuz ortam ve materyale maruz bırakılmaktadır. Bilinç düzeyi ve farkındalığı yüksek anne-babalar bu uygunsuz ortamlar sebebiyle kaygılanmakta ve çocuklarını bu ortamlardan korumak istemektedirler (Demirel, Yörük, Özkan, 2012).

Don'un oğlu Chris'in odasında bilgisayarının başında oturduğu bir sahne filmde yer alan pornografi bağımlılığının bir eleştirisi olarak oldukça değerlidir. İnternette pornografik video ve görüntüler aramaya 10 yaşında, masum bir göğüs kelimesiyle başlamıştır Chris. İzlediği bir videonun nadir bulunan bir video olduğunu düşünse de, o video 3 milyon kez izlenmiş bir videodur. 15 yaşında geldiğinde toplumsal normlara göre sapıklık sayılan videoları izlemeden ereksiyon olmayı zor bulmaya başlamıştır. Filmde yer alan bu sahne dijital dünyanın sunduğu sınırsız olanakların çocuklar ve gençler üzerindeki olumsuz etkilerini göstermek açısından oldukça değerlidir. Nitekim dünyanın önde gelen internet ve içerik güvenliği firmalarından Bitdefender'in dünya genelinde 19 bin ebeveyn üzerinde yaptığı araştırmada, çocukların internet üzerinden porno içeriklere ulaşma yaşı 6, internet üzerinden flört etme yaşı ise 8 olarak belirlenmiştir (Ölçer, 2019: 136). İlerleyen sahnelerde Chris pornografik sitelere bakarken artık tahrik olamıyordur. Bir topu deler ve farklı deneyimler yaşamaya ihtiyaç duyar.

Filmde Don'un karısı Helen'in iş yerinde, partner bulma sitelerinden birinde üyelik açtığı bir sahne yer almaktadır. Don'un karısı seksten keyif almanın nasıl bir şey olduğunu yeniden hatırlamak istemektedir. Don bu sahnenin devamında evde bilgisayar başında pornografik video izlemektedir. O esnada Escort Ara butonuyla karşılaşarak butona tıklar. Escort arama sitesinde çeşitli üst veri alanlarından görüşeceği escortta aradığı özellikleri seçmektedir. Sistem, Don'un seçeneklerine uygun bir escortun fotoğrafını bulur. Helen'e filmin ilerleyen sahnesinde bir üyeden mesaj gelir. Filmin ilerleyen sahnelerinde Helen ve Don farklı kişilerle cinsel deneyimler yaşamaktadır. İnternetin toplumsal hayata kazandırdığı yeni

kavramlardan birinin sanal ilişki olgusu olduğu bilinmektedir. Sanal ilişkide, genellikle bedensel temastan yoksun ve yüz yüze olmayan bir ilişki söz konusudur. İnternet ve internet aracılığıyla gerçekleştirilen sanal ilişkilerin bağımlılık, sanal seks gibi çeşitli problemlere yol açarak aile içi güven ortamını ve sıcak ilişkileri sarsmaya ve aile yapısını tehdit etmeye başladığı gözlenmektedir (Karaca, 2007: 131-140). Filmde Helen ve Don'un farklı deneyimlere ihtiyaç duyması ve bu ihtiyaçlarını internet aracılığıyla gidermesi nomofobi ve karı koca ilişkileri açısından önemli bir yer tutmaktadır. İnternet sağladığı olanaklar ile aslında bireyleri yalnızlaştırmaktadır da. Bireylerin kendilerine ve eşlerine yabancılaşmasına sebep olmaktadır. Yalnızlaşan ve yabancılaşan eşler arasında yaşanan iletişim kopuklukları, bireyleri internetteki sanal ilişkilere yönlendirmektedir. Sanal ilişkiler fiziksel temasa dayalı gerçek ilişkilere dönüşse de bireylerin yalnızlık duygusunun yok olmasına sebep olmamaktadır. Bireylerin yalan söylemek suretiyle devam ettirdiği, gizleyerek farklı bir kimliğe büründüğü yabancı bir evlilik hayatı yaşamasına sebebiyet vermektedir.

Filmin bir başka sahnesinde internet güvenlik protokolü hakkında oldukça bilgili olan Patricia oyun bağımlısı olan Tim'in babası Kent ve meşhur olma hayaliyle bir web sitesine sahip olan Hannah'nın annesi Donna ile konuşmaktadır. Filmin bu sahnesinde Donna kızının fotoğraflarının web sitesinde yer alması ile ilgili yasaları sorgulamaktadır. Patricia ise selfilerin tehlikeleri konusunda Donna'yı uyarmak ister. Kent ise Tim'in online oyun bağımlılığından bahseder. Patricia online oyunlar sebebiyle gençlerin kendilerine sanal bir dünya yarattıklarını ve bu sanal dünya haricinde her şeyin önemini kaybettiğini anlatır. Bu sahne internet ve internet uygulamaları ile ilgili çeşitli bağımlılıklara sahip çocukların ebeveynlerinin ruh hallerine ışık tutmak açısından önemli bir sahnedir. Çünkü bu sahnenin devamında Kent ve Donna tek başlarına konuşurlarken, Patricia'nın uyarılarıyla kendi aralarında dalga geçmektedir. Filmin bu sahnesi oyun bağımlılıklarını önemsemeyen veya zararları hakkında çok fazla ikna olmamış ebeveyn tutumlarını yansıtmaktadır. Donna ise Hannah'nın web sitesine koyacağı fotoğrafları kendisi çekerek zaten Hannah'nın meşhur olma hayallerine ortak olduğunu göstermektedir.

Hannah'nın bir web sitesinin olması ve buraya meşhur olma hayaliyle çeşitli fotoğraflarını koyması tüketim kültürü içerisindeki kadın bedeninin algılanışına değinen sahnelerdendir. Tüketim toplumu, bir yönüyle, kültürel sermayeden yoksun

olan bireylere bedenleri ve dış görünüşleriyle var olma olanağı sunan bir sistemdir. Tüketim kültürünün bu açıdan kadınlar için sunduğu vaatlerin sonsuz olduğu bilinmektedir (Köse, 2011: 76-81). Hannah da şöhret olma hayaliyle annesiyle birlikte açtığı web sitesine yaşına uygun olmayan fotoğraflarını yükleyerek ve bu fotoğrafları satarak bu kültürün bir parçası haline gelmektedir.

Filmde Tim bilgisayar başında oyun oynadığı esnada, babasını ve kendisini yakın zamanda terk eden annesinin sosyal medya hesabından başka bir adamla evleneceğini gördüğü bir sahne bulunmaktadır. Bu birçok açıdan önemi bulunan bir sahnedir. Tim bu haberi öğrendiğinde oyundaki arkadaşlarına annesinin yeniden evleneceğini öğrendiğini yazar. Ardından arkadaşları oyun üzerinden Tim'e annesiyle ilgili cinsel içerikli mesajlar yollar.

Gençlerin, psikolojik ihtiyaçları, özerklik ve ilişki ihtiyacı oyun bağımlılığını etkilemektedir. Özellikle ergenlik döneminde önemli olan özerklik, kendine güven duygusunu, yaşamını kontrol edebileceğine dair inancını kapsamaktadır. Ayrıca davranış, duygu ve bilişleri düzenlenebilmesi için de gerekli bir ihtiyaçtır. Oyun bağımlısı olan bireyler bu davranışı bırakamazlar veya kontrol edemezler. Bu sebeple özerkliği düşük bireylerin bağımlılığa daha yatkın olduğu düşünülmektedir. Ayrıca ailesi ile uygun şekilde ilişki kuramayan ergenlerin dijital oyun bağımlılığı riskinin yüksek olduğu bilinmektedir. Dijital oyun bağımlılığı olanların, sosyal ve ailevi ilişkilerinin gittikçe bozulması ve ilişki ihtiyacı karşılanamadığında oyun bağımlılığının artacağını destekleyen bir bulgudur (Dursun ve Eraslan-Çapan, 2018: 137). Bu açıdan incelendiğinde daha önce futbol oynayan Tim annesinin kendisini terk etmesinden sonra futbol oynamayı da bırakmıştır ve ona sanal dünyada oynadığı oyun haricindeki her şey anlamsız gelmektedir. Annesinin kendisini terk etmesi ve babasıyla kopuk bir ilişkiye sahip olması oyun bağımlılığının artmasına sebep olmaktadır.

Tim'in sanal oyun üzerinden arkadaşları tarafından annesiyle ilgili cinsel içerikli mesajlar yollaması siber zorbalığın bir örneğini oluşturmaktadır. Sanal iletişim ile birlikte ortaya çıkan siber zorbalık kavramı cinsellikle ilgili taciz, görüntü ve sözel içerikleri de kapsayan geniş bir kavramdır. Yapılan araştırmalara bakıldığında aile içi iletişimden ve ebeveynlerin yaklaşımından kaynaklı sorunlar yüzünden mağduriyet yaşayan çocukların maruz kaldıkları bir durum olarak da

ortaya çıkmaktadır. Bireyi pek çok yönden ve uzun süre etkileyebilen dijital zorbalık türü, psikolojik sorunların oluşmasında da etkilidir. Kızgınlık, mahcubiyet, utanma, ilgi kaybı, aptal yerine konma gibi hislere neden olabilmektedir. Aynı zamanda bireylerde hayal kırıklığı, iletişim kurmaktan kaçınma, arkadaş ortamına uyum sağlayamama gibi ruhsal sorunların da ortaya çıkmasına sebep olmaktadır (Yıldırım, 2021: 1248).

Filmin bir sahnesinde Tim'in babası, Tim'in oynadığı oyunu bilgisayarından siler. Tim bilgisayarını açar, oyunun silindiğini görür ve gözünden yaş damlar. Tim, Brandy'e mesaj atarak Brandy'den destek bekler ancak beklediği ilgiyi bulamaz. Tim ilaç kutusundaki ilaçları masaya döker. Hepsini tek tek içer. Bağımlı bireylerin intihar eğilimi olduğuna dikkat çekilen bu sahne dijital oyundan yoksun kalan gençlerin yaşadıkları acı dolu hisleri gözler önüne sermektedir. İnternet bağımlılığının intihar düşüncesini artırdığı bilinmektedir. Yapılan araştırmalarda aşırı dijital oyun oynamanın, ergenlerde depresyon olasılığı ile ilişkili olduğu belirlenmiştir. Ayrıca aşırı oyun oynayan ergenlerin anksiyeteye, sigara ve uyuşturucu kullanımına, şiddet gibi risk davranışlarına daha yatkın olduğu belirlenmiştir. Dijital oyun oynayanların intihar davranışına yatkın olduğu da çeşitli araştırmalar ile saptanmıştır (Aktaş, 2018: 27-31-66).

Filmin son sahnesinde Tim ve Brandy hastane odasındadır. Patricia hastaneye gelir. Brandy ve yatakta yatan Tim'i görür. Tim yatakta uyumaktadır. Brandy Tim'in yanında oturmuş kafasını Tim'in göğsüne koymuştur. Patricia onları uzaktan görür. Patricia eve döndüğünde, Brandy'i kontrol etmek için kullandığı mavi ışıklı aygıtı fişten çeker.

Erkekler Kadınlar ve Çocuklar, hem diyaloglar hem de görüntülerden yararlanarak oyun ve pornografi bağımlılığı, internet ağları ve sosyal medya kullanımı açısından eleştirel söylemler içermektedir. Chris'in sürekli pornografik sitelerde vakit geçirmesi, Tim'in sanal oyun bağımlısı olması, Hannah'nın kendi kişisel web sitesine yaşına uygun olmayan ve yeteneklerini yansıtmayan fotoğraflarını yüklemesi gençlerin farklı şekillerde internet bağımlısı olduklarına vurgu yapmaktadır.

Filmde okul koridorunun gösterildiği ve alışveriş merkezinin içinin gösterildiği iki kalabalık sahne nomofobia açısından değerlendirilebilecek önemli iki

sahnedir. Çünkü okul koridorunda yürüyen tüm öğrenciler kafaları önlerine eğik bir şekilde yürümekte, telefonlarına bakmaktadır. Alışveriş merkezi içerisinde ise herkesin telefonu ile ilgilendiği sahne toplumsal olarak nomofobinin yaygınlaştığına dair eleştirel bir bakış açısı sunmaktadır. Bu sahneler, kalabalıklar içerisinde yalnızlaşmayı ve sanal ortamlarda sanal bir dünyada var olmaya çalışan gençlere, bireylere vurgu yapmaktadır.

Filmde yer alan kişileri ebeveynler ve çocukları oluşturmaktadır. Bu sebeple filmde yer alan kişileştirme günlük hayatın içerisinde yer alan teknolojiye ait bağımlılıkların işlenmesinde gerçekçi bir bakış açısı yakalamak konusunda oldukça başarılı bir şekilde oluşturulmuştur. Aynı zamanda ailelerde genel olarak ebeveynler ve çocuklar arasındaki ilişkilerin kopuk olduğu sıklıkla gözlemlenmektedir. Teknoloji bağımlılıklarının, ailedeki bireyler arasındaki ilişkilerin güçlü olduğu durumlarda daha az rastlandığı bilinen bir gerçektir. Pornografi bağımlılığı filmde Chris ve Don tarafından temsil edilmektedir. Film boyunca baba-oğul ne yakın, ne uzak bir ilişki profili sergilemektedir.

Kendi dünyalarının merkezindeki pornografi bağımlılığına filmin çoğu sahnesinde vurgu yapılmaktadır. Tim filmde dijital oyun bağımlılığını temsil eden en önemli karakterdir. Film boyunca Tim üzerinden gerçekleştirilen söylem oyun dışındaki her şeyin öneminin yitirildiği yönünde gerçekleşmektedir. Tim'in annesi evi terk etmiştir ve babası da kendisi de bu süreci zor atlarmaya çalışmaktadır. Tim'in babası Kent, Tim'in futbol oynamasını istemektedir. Ancak Tim için her şey anlamını yitirmiştir. Filmin sonuna kadar ilişkilerindeki kopukluk yansıtılmaktadır. Tim için oyun haricinde anlamlı olan bir tek şey vardır, o da Brandy'dir. Brandy'nin annesi internetin zararları konusunda oldukça bilinçlidir. Bu sebeple Brandy'nin internet kullanımını kısıtlandırmakta ve tüm mesajlarını takip etmekte ve okumaktadır. Ancak buna rağmen Brandy'nin annesinden gizlediği bir sosyal medya hesabı bulunmaktadır.

Hannah ise kendi internet sitesinde yaşına uygun olmayan fotoğrafları paylaşarak arzu ettiği kariyere ulaşmak konusunda bir engelle karşılaşmaktadır. Hannah internette ünlü olmak, beğenilmek ve şöhret yoluyla para kazanma arzusu içerisinde olan gençleri temsil etmektedir. Üstüne üstlük bu konudaki en büyük teşviki annesi Donna'dan almaktadır.

Filmde Kent, Don ve Donna internetin zararları hakkında bilinçli olmayan aileleri temsil ederek, internet sebebiyle gençlerin büyük zarara uğradıklarına eleştirel bir bakış açısı sunmaktadır. Patricia ise internetin gençler için güvenli bir şekilde kullanılması gerekliliğini temsilen oldukça baskıcı bir tutum içeren söylem ve davranışlarda bulunmaktadır. Film ebeveynler üzerinden fazla serbest bırakmanın ve fazla kontrolcü olmanın sonuçlarının teknoloji bağımlılığı açısından değişmediği yönünde bir bakış açısı da yakalamaktadır.

Filmin fiziksel çevresini modern şehir yaşantısına ait mekânlar oluşturmaktadır. Nomofobinin modern yaşantı biçimlerinde daha çok görülmesi sebebiyle, filmde seçilen mekânları, okul, ailelerin evleri, alışveriş merkezleri, ofis ortamları, futbol sahası oluşturmaktadır.

Film özellikle pornografi ve oyun bağımlılığının sonuçlarının gençlerin hayatlarını acımasız bir şekilde nasıl etkilediğini yansıtmak açısından önemli bir yere sahiptir. Film, ebeveynlerin ve çocukların internete ve internet sebebiyle gelişen bağımlılıklara olan farklı bakış açılarını yansıtmaya çalışmaktadır.

3.5.2.1. Şematik yapı

- 1- Farklı dillerde konuşmalar duyulur. Jazz müzik çalar. Çeşitli sesler duyulur. Uzayda gezinen uzay aracı görüntüsü vardır. Kadın sesi 15 Eylül 1977'de NASA'nın uzay aracı Voyager'ı uzaya gönderişini anlatmaya başlar.
- 2- Don odada bilgisayar başındadır, pornografik bir siteye girmeye çalışmaktadır. Bilgisayarına giren virüsler yüzünden bilgisayarı kullanılamaz hale gelmiştir. Masturbasyon yapmak için oğluna doğum gününde ev ödevlerini yapması için aldığı bilgisayarı kullanmaya karar vererek, masanın üzerindeki peçeteyi alır ve 15 yaşındaki oğlu Chris'in odasına girer. Bilgisayarın başına geçtiğinde oğlunun daha önce girdiği siteleri görür.
- 3- Okul koridorunda Tim yürümektedir. Etraftaki tüm öğrenciler telefonlarına bakmaktadır. Her öğrencinin telefonunda yaptığı işlem artırılmış gerçeklik uygulamasına benzer bir görüntüyle kafalarının üzerinde belirir. Tim öğretmenlerden birinin odasına girer. Öğretmen Tim'e takımda ihtiyaçlarının olduklarını belirtir. Tim için ise spor artık hiçbir anlam ifade etmemektedir.
- 4- Okulun spor salonunda üç amigo kız -Allison, Hannah ve diğer arkadaşları- cinsellik ve diyet hakkında konuşmaktadır. Allison çok sıkı bir diyet

uygulayarak zayıflamıştır, Hannah ise arkadaşlarına cinsel deneyimlerini anlatmaktadır.

- 5- Patricia Brandy'nin bilgisayarında bir şeylere bakar. Patricia Brandy'den telefonunu ister. Haftalık olarak, Brandy'nin telefonunu ve internet kullanımını kontrol etmektedir. Şifrelerinden ve girdiği sitelerden haberdardır. Evde gelen her mesajı gösteren ve kızının her klavye hareketini kaydeden bir cihaz bulunur.
- 6- Hannah evinin merdivenlerinden iç çamaşırlarıyla iner. Annesi, Hannah'nın iç çamaşırılı fotoğraflarını, evin alt katta stüdyoya çevirdiği odada, Hannah'nın kişisel web sitesine yüklemek üzere çeker.
- 7- Don, Helen ve Chris evlerinin salonunda oturmaktadır. Televizyonda haber izlemektedirler. Chris yerinden kalkar, ertesi günkü sınava çalışacağını söyler. Don alaycı bir fısıldamayla Helen'e Chris'in odada masturbasyon yapacağını ifade eder. Don, Helen'le birlikte olmak istediğini belirtir. Helen Don'un isteğini bir sonraki güne erteler.
- 8- Chris odadadır, bilgisayar başındadır. İnternette pornografik videolar izlemektedir.
- 9- Allison'un evinde yemek yenmektedir. Allison eve girer. Bilgisayarının başına geçer. Bilgisayardan bir internet sitesine girer. Sitedeki görseller odanın içine yansır. Allison'un babası Allison'a yemek getirir. Allison yemeğe bakar ve internetteki sosyal medya hesabına bir dilim tart yüzünden işkence gördüğünü yazar. Gelen cevapları okur.
- 10- Chris'in telefonuna Hannah'dan mesaj gelir. Birbirlerine cinsel içerikli mesajlar gönderirler. Chris bilgisayarının önüne gelir. Pornografik görüntüler izler.
- 11- Bir alışveriş merkezinde oyunculukla ilgilenen 6-16 yaş gençler için ulusal yetenek yarışması düzenlenmiştir. Yarışmayı gören Hannah ve Donna başvuru yapmak konusunda heyecanlanır ve başvuruda bulunurlar.
- 12- Brandy alışveriş merkezinin yemek yeme alanlarında, bir masada oturmaktadır. Tim ve Brandy konuşurlar.
- 13- Don ve Tim'in babası Kent bir futbol maçında konuşur. Kent'in karısı geçen yaz evi terk ettiği için Kent karısı ile boşanmalarının kendisine zor geldiğini söyler.

- 14- Tim Facebook uygulamasından Brandy'e, onunla güzel bir gün geçirdiğini söyleyen bir mesaj yollar. Patricia'nın annesi Brandy'nin her mesajını okuduğu için Tim'den gelen mesajı görür ve siler.
- 15- Öğrenciler okulda derstedir. Öğretmen tahtaya 9/11 yazar. Öğrencilere ne ifade ettiğini sorar.
- 16- Sürekli diyet yapan Allison, sınıfta bir keki koklar ve keki yer. Allison, Brandon adında popüler bir gence aşık olmuştur. İlk öpüşmesini onunla yapmak tek hayalidir.
- 17- Helen ofiste, seksten yeniden keyif almak için bir partner bulma sitesine fotoğrafını yükleyerek üye olur.
- 18- Don bilgisayar başında porno izlemektedir. Karşısına "Escort Ara" butonu çıkar. Escort arama sitesinde çeşitli üst veri alanlarından görüşeceği escortta aradığı özellikleri seçer. Sistem uygun bir escortun fotoğrafını çıkarır.
- 19- Brandy evindeki giyinme odasına girer. Kıyafet dolabının altından bir kutu çıkartır. Brandy pembe ruj sürmektedir. Elinde siyah eldiven vardır, boynunda siyah şerit şeklinde bir kolye vardır. Pembe bir peruk takmıştır.
- 20- Patricia, Donna ve iki kadın birlikte evde internet güvenlik protokolü ile ilgili konuşmaktadır. Patricia kadınlarla konuşurken Kent de yanlarına gelir. Web sitelerine yüklenen fotoğraflar ve oyun bağımlılıkları hakkında konuşurlar.
- 21- Tim bilgisayar başında oyun oynamaktadır. Annesinin sosyal medya hesabından başka bir adamla olan fotoğraflarını görür. Annesinin evlenme teklif aldığını öğrenir. Oyundaki arkadaşlarına annesinin yeniden evleneceğini öğrendiğini yazar. Odaya Kent girer. Karşılıklı konuşurlar.
- 22- Don ve karısı evdedir. Mutfakta konuşmaktadır. Don Helen'e arkasından sarılır ve sevişmeyi teklif eder. Yatak ucu sallanır ve ritmik bir gıcırdama sesi duyulur.
- 23- Dans stüdyosunda kızlar dans etmektedir. Donna, Hannah'nın fotoğrafını çeker. Fotoğraf makinesini yavaşça aşağıya indirerek internetteki fotoğraflar hakkındaki konuşmalar sebebiyle endişeli bir şekilde kızına bakar.
- 24- Tim ve Brandy kütüphanededir. Kitap raflarının arasında karşılıklı oturarak konuşmaktadır. Tim Brandy'e, Facebook'tan gönderdiği mesaja neden cevap vermediğini sorar. Brandy, annesinin mesajlarını okuduğunu ve sildiğini anlatır. Kimsenin bilmediği bir Tumblr hesabı olduğunu söyler. Tim

aralarındaki bağı güvenmeye başlayarak annesinin başka bir adamla kaçtığını ve evleneceklerini anlatır.

- 25- Allison ve Brandon gençlerin buluştuğu bir evde birlikte olurlar.
- 26- Tim odasında bilgisayar başındadır. Brandy'nin Thumblr hesabındaki peruklu fotoğraflarına bakar. Aynı zamanda Brandy evinde, yatağındadır. Elinde telefonla Tim'in fotoğrafına bakar. Tim'in fotoğrafını telefon ekranını kaplayacak kadar büyütür. Gülümser.
- 27- Helen mutfakta elinde bir bez ile bir tabağı kurular. Yanında Chris ve Don vardır. Helen ablasının evine gideceğini ve ablasında kalacağını söyler. Aslında partner arama sitesinden tanıştığı kişi ile buluşacaktır. Helen bir açık otoparka park ettiği arabasının bagajını kapatır. Bir otele doğru yürür. Otel odasına girer.
- 28- Hannah ve annesi mutfaktadır. Hannah'nın annesi telefonda konuşmaktadır. Hannah karşısında heyecanlı bir şekilde beklemektedir. Annesi telefonu kapatır ve Hannah'nın televizyonda bir programa çıkması için aradıklarını söyler. Öncelikle oyunculuk veya amigoluk yaptığı bir videoyu paylaşmalarını istemektedir karşı taraf.
- 29- Chris pornografik sitelere bakarken artık tahrik olamıyordur. Bir topu deler ve farklı deneyimler yaşamaya ihtiyaç duyar.
- 30- Tim ile buluşan ancak annesine arkadaşı Lauren'a gideceğini söyleyen Brandy, Tim ile vedalaştıktan sonra Lauren'ın evine gider. Kapı açılır. Lauren ona telefonunu verir ve annesinin hiç aramadığını söyler. Brandy merak eder. Brandy bisikletiyle eve gelir. Eve dışarıdan bakar. Işıklar sönmüştür. Patricia yatakta kızının geldiğini duyar. Gözlerini kapatır.
- 31- Okulun geniş bahçesi görünür. Okulun içinde anons yapılmaktadır. Tüm öğrenciler masalarda oturmakta yemek yemektedir. Takımın Tim yüzünden kaybettiğini söyleyen arkadaşları vardır. Bir arkadaşı Tim'e bir şey fırlatır, Tim o çocukla dövüşerek kavga eder. O sırada etrafta videoya çeken öğrenciler gözükmemektedir. Tim elinde buz torbasıyla rehberlik öğretmenin odasında konuşmaktadır. Gerçek dünyada olmayan sanal bir oyun oynadığını anlatır. Onun dışındaki her şeyin anlamsız geldiğini belirtir. Gerçek dünyadaki tek önemli şeyin Brandy olduğunu söyler

- 32- Öğrenciler okulda deney laboratuvarındadır. Deney laboratuvarında bulunan Allison'un midesi bulanır. Tuvalete gider.
- 33- Allison tuvalette, yerde yatmaktadır. Bacağından kan akmıştır. Ambulans sesi duyulur. Sınıfta herkes pencereye koşar. Okulun bahçesinde ambulans vardır. Sedyeyle Allison'u taşırlar. Hastanede, Allison elindeki serum iğnesine bakar. Annesi ve babası yanındadır. Doktor içeri girer ve Allison'un bir dış gebelik yaşadığını, kendiliğinden düşürdüğünü, Allison'un yanlış beslendiğini anlatır.
- 34- Chris ve Hannah Chris'in evindedir, birlikte olmaya çalışırlar ancak Chris'in ereksiyon problemi yüzünden birlikte olamazlar. Daha sonra okulda oldukları bir gün, Hannah Chris'e ciddi cinsel sorunları olan biri olduğunu söyler.
- 35- Don bilgisayarın başına gelir. Bilgisayarda açılan sitenin görüntüleri ekrana yansır. Karısının üye olduğu siteyi görür. Karısının siteye yüklediği fotoğrafı görür.
- 36- Donna markette alışveriş yapar. Donna'nın telefonu çalar. Telefonu açar. Telefondaki ses Hannah'nın elemelerde harika olduğunu ancak şirketin araştırmaları sonucu bir mankenlik sitesiyle karşılaştığını ve yapımcıların Hannah'nın sitesinde yer alan fotoğrafların kanallarına zarar vereceğini düşündüğünü bildirir.
- 37- Donna arabanın içindedir. Hannah gelir. Annesi web siteleri sebebiyle programa kabul edilmediklerini bildirir ve siteyi kapattığını söyler.
- 38- Kent Tim'in odasında bilgisayarın başındadır. Tim'in oyununa bakar.
- 39- Patricia yazıcıdan çıkan sayfalara bakar. Sayfalarda Brandy'nin Thumblr hesabının olduğunu görür. Brandy'nin bilgisayarına girer, mesajlaşmaları bulur.
- 40- Don bir bara girer, bir duble viski ister. Karısı da oradadır. Birbirilerini görürler. Bakışırlar. Don viskiden bir yudum alır ve çıkar.
- 41- Brandy odasına girer. Etrafın dağınık olduğunu, masasındaki çekmecelerin yere indiğini görür.
- 42- Tim evinde koridorda ilerler ağır adımlarla. Odasının kapısını açar. Babasını bilgisayarının başında ayakta görür. Kent, oyunu sildiğini söyler. Tim bilgisayarını açar, gözünden yaş damlar.

- 43- Patricia yatakta oturmaktadır. Brandy'nin telefonuna Tim'den mesaj gelir. Tim kendisini yalnız hissettiğini söyler. Patricia ise Brandy adına artık mesajlaşmak istemediğini yazar.
- 44- Oyunu silinen ve gerçek tek arkadaşı olan Brandy tarafından reddedilen Tim ilaç kutusundaki ilaçları masaya döker. Tek tek eline alarak içer.
- 45- Brandy Tim'in evine gelir. Kapıyı Kent açar. Brandy Tim'in odasına çıkar. Odada Tim'i yerde bulur.
- 46- Hastanede Brandy Tim'in göğsündedir. Tim'in kalp ritim sesi duyulur. Tim gözlerini aralar, babasından özür diler. Brandy Tim'e çok yakışıklı göründüğünü söyler.
- 47- Don mutfakta, kesme tahtasında soğan doğramaktadır. Helen eve girer. Helen bir önceki geceyi kocasına açıklamak ister ancak Don kendisinin de hatalar yaptığını söyler. Birbirlerine yaptıkları şeyleri anlatmak yerine kahvaltı etmeyi teklif eder.
- 48- Patricia hastanededir. Brandy ve yatakta yatan Tim'i görür. Tim yatakta uyumaktadır. Brandy Tim'in yanında oturmuş kafasını göğsüne koymuştur. Patricia onları uzaktan görür. Ağlamaklıdır. Kafasını öne eğer. Patricia, Brandy'i kontrol etmek için kullandığı mavi ışıklı aygıtı fişten çeker.

3.5.3. Mikro Yapı

3.5.3.1. Sözdizimsel (Sentaktik) yapı

Özellikle nomofobi kavramının içerisinde yer alan pornografi, dijital oyun bağımlılığı, sosyal medya ve internet aracılığıyla şöhret olma konularına değinen film bu açılardan önemli mesaj ve söylemler içermektedir. Film, ebeveynlerin internetin zararları karşısındaki tutumları açısından birçok söyleme başarılı bir şekilde yer verirken aynı zamanda lise çağındaki çocukların ve ebeveynlerinin yalnızlıkları hakkında birçok mesaj vermektedir.

Filmin anlatım dili öykülemedir. Bir kişi aracılığıyla öykünün anlatılıyor olması, filme gerçeklik kazandırmaktadır. Anlatıcı filmin sadece başında ve sonunda değil, farklı sekanslarında devreye girip olayların anlatılmasına katkı sağlamaktadır. Anlatıcının sözleri gerçekçidir.

Film genel olarak gençlerin yaşadıkları üzerinden, bağımlılık olgusu hakkında mesajlar vermektedir. Eskiden futbol takımında oynayan Tim, annesinin

evi terk etmesinden sonra her şeyin anlamsız hale geldiği bir ruh hali içerisinde. Guild Wars isimli bir bilgisayar oyunu oynamaktadır. Bu oyuna karşı bağımlılık geliştirmiştir. Bu bağımlılık, Tim'in oyun haricinde hiçbir şeyi anlamlı bulmaması söylemiyle yansıtılmaktadır. Tim'in rehberlik öğretmeniyle gerçekleştirdiği diyalog bu açıdan önemlidir.

Öğretmen: *“Bana ne anlatmak istersin? Şu an hayatında önemli olan şey nedir?”*

Tim: *“Bilmiyorum. Babam futbol oynamamı istiyor.”*

Öğretmen: *“Futbol hakkında ne hissediyorsun?”*

Tim: *“Bilmiyorum bana anlamsız geliyor.”*

Öğretmen: *“Anlamsız olmayan şeyler neler?”*

Tim: *“Bilmiyorum. Guild Wars oynuyorum.”*

Öğretmen: *“Nintendo oyunu mu?”*

Tim: *“Online oynanan bir karakter oyunu. Milyonlarca başka kişiyle oynuyorsun.”*

Öğretmen: *“Muhtemelen bu oyunda çok iyisindir.”*

Tim: *“Evet sanırım. Oyunda yeteneklerin önemli değil, ne kadar zaman harcadığın önemli.”*

Öğretmen: *“Birlikte oynadığın bu insanlar okuldan arkadaşın mı?”*

Tim: *“Hayır oyundan arkadaşım, onlarla GD’de hiç tanışmadım.”*

Öğretmen: *“GD?”*

Tim: *“GD gerçek dünya.”*

Öğretmen: *“GD’de arkadaşların var mı?”*

Tim: *“Hayır, eskiden vardı ama futbolu bırakınca hepsini kaybettim. Ama bir kız var.”*

Öğretmen: *“O GD’de mi?”*

Tim: *“Evet, Harika biri.”*

Dijital oyunların gençlerde sanal bir dünya yarattığı bilinmektedir. Bu dünyada başarılı olmak gerçek dünyadan soyutlanmayı ve sanal dünyada zaman harcamayı gerektirmektedir. Sanal dünyadaki oyunlar insanların ve özellikle gençlerin gerçek hayattaki yeteneklerinden, beklentilerinden, arkadaş gruplarından kopmalarına sebebiyet vermektedir. Oyunlar gerçek olmayan sanal bir dünya yaratarak bir simülasyon haline dönüşmektedir. Bu kusursuz gibi görünen dünya gerçek dünyadaki her şeyin anlamını yitirmesine sebep olmaktadır. Öyle ki, bir akşam babası Tim'in odasına geldiğinde gecesinin iyi geçip geçmediğini sorar. Tim ise gecesinin iyi geçtiğini, oyun oynadığını söyler. Babası *“Kazandın mı?”* diye sorar. Tim kazandığını söyler. Tim için gecesini iyi geçirmesinin yolu oyunda kazanmasıdır.

Brandy'nin annesi Patricia'nın Kent ile Tim'in oyun bağımlılığı hakkında konuşması oyun bağımlılıklarına farklı iki pencereden bakma fırsatı vermektedir. Patricia'nın internetin zararları hakkındaki bilgisi ve Kent'in bu bağımlılığı sadece Tim'in oyun başında geçirdiği zaman dilimi olarak değerlendirmesiyle eleştirel bir bakış açısı yakalanmaktadır.

Kent: *“Oğlum oyunlarla çok vakit harcıyor.”*

Patricia: *“Çok tehlikeliler. Ne okuduğunuzun önemi yok. Kaç çalışma zararsız olduğunu iddia etti. Daha iyi çalışmalar gösterebilirim.”*

Kent: *“Bilgisayar başında çok vakit geçiriyor. Oyunun adı Guild Wars sanırım.”*

Patricia: *“En kötülerinden bir tanesi. Bir çift bu oyunu o kadar çok oynamışlar ki bebeklerini ihmal etmişler ve bebek sıvı kaybından ölmüş.”*

Kent: *“Eminim ki bu uç bir örnektir.”*

Patricia: *“Oyunu nasıl sileceğinizi gösterebilirim.”*

Kent: *“Sadece ben neye benzediğini biliyor musunuz diye merak ettim.”*

Patricia: *“Neye benzediğini biliyorum. Sanal dünyada oğlun kendi için bir avatar yarattı. Avatar bir simge.”*

Kent: *“Filmi görmüştüm evet.”*

Patricia: *“O zaman avatarın canavar gibi göründüğünü biliyorsunuz. Oynamaya başladığı anda oğlunuz Guild Wars dünyasının gerçek olduğunu düşünüyor. Artık bizim dünyamızın bir önemi kalmıyor. Arkadaşlarının önemi kalmıyor. Okulun önemi kalmıyor. Sizin öneminiz kalmıyor.*

Bu diyalog, özellikle simülasyon ve yabancılaşma konusunda etkileyici bir şekilde ilerlemektedir. Verilmek istenen mesajlar, dijital oyun bağımlılığında, bir simülasyonun içerisinde kendisini bulan dijital oyuncuların gerçek dünyadaki kişilere, duygulara yabancılaştığını ifade etmek konusunda önemli bir görev üstlenmektedir. Gerçek dünyada yalnızlaşan dijital oyuncular sanal dünyada daha çok vakit geçirmektedir.

İnternette yer alan dijital oyunlardaki iletişim şekillerinin kontrolsüz olduğuna da vurgu yapılan filmde, dijital dünyada herkesin, istediği her şeyi, istediği şekilde yazabildiği mesajı verilmektedir. Tim, annesinin yeniden evleneceğini sosyal medya üzerinden öğrendikten sonra bunu babasıyla paylaşmak yerine oyundaki arkadaşlarıyla paylaşmaktadır. Tim’in oyundaki arkadaşlarının annesi hakkında cinsel içerikli mesajlar yollaması siber zorbalık teması kapsamında önemli mesajlar vermektedir. Kent, oğlunun oyun hesabına girdiği bir gece şu sözleri söyler; *“Harika bir oyun grubun var. Annenle seks yapmakla ilgili harika şeyler söylemişler.”*

Kent bir gece Tim’in bilgisayarına girerek oyunu silmeye karar verir. O gece Tim ile aralarında geçen diyalog şu şekildedir.

Tim: *“Lanet olası futbolu sevmiyorum bile anladın mı? Ben Guild Warsı seviyorum.”*

Kent: *“Boş ver o aptal oyunu. Zaman kaybı.”*

Tim: *“Hayır zaman kaybı değil. Bu oyuna yıllarımı verdim. Artık yatırım yapıyorum.”*

Kent: *“Artık yapmıyorsun. Çünkü sildim.”*

Tim: *“Ne demek istiyorsun uygulamayı mı kaldırdın?”*

Kent: *“Kredi kartı şirketimi aradım ve hesabını silmelerini istedim. Yani bitti.”*

Tim: *“Ne? Bunu neden yaptın?”*

Kent: *“Çünkü ister sev ister sevmeyi bunu senin iyiliğin için yapıyorum.”*

Tim ve babası arasında geçen bu diyalogdan sonra Tim Brandy’ye *“Çok yalnız ve boş hissediyorum”* içerikli mesaj atar ancak telefonu annesinde olduğu için Patricia mesajı cevap verir. Tim’e *“Seninle ilgilenmiyorum”* mesajını yollar. Yalnızlık duygusuyla boğuşamayan Tim intihar etmeye kalkışır ancak ölmekten kurtulur. Yalnızlık temasının bir kez daha üstüne basarak işlendiği bu an, bağımlılıkların yalnızlık hissinden kaynaklandığına dair bir mesaj verme kaygısı içerisindedir. Bağımlı olunan şeylerden yoksun kalındığında da yalnızlık hissinin arttığı vurgulanmaktadır.

İnternet kullanımının kontrolsüz olduğu takdirde gençlerin hayatlarına çok fazla zarar vereceği yönündeki inanışa değinilen sahneler Patricia ve Brandy arasında geçen diyaloglarla zenginleşmektedir. Filmin bir sahnesinde Patricia, Brandy’nin mesajlarını okumaktadır ve mesaj yollayanları engellemektedir. Bunun üzerine Brandy’nin söylediği şu sözler nomofobive beğenilme ihtiyacına vurgu yapmaktadır. *“Artık iltifat alamayacak olmam kalıcı hasarlara sebep olabilir.”*

Gençlerin internet kullanımının ebeveynler tarafından sınırlandırılmasının gerekliliği bulunmaktadır. Gençlerin internet ile ilgili gelişmeleri normal ve sıradan kabul ettiği anlaşılmaktadır. Ancak internetin gençlerin hayatlarına verdiği zararlar bulunmaktadır. Bu zararların farklı örneklerle gözler önüne serildiği filmde ebeveyn kontrolü ve baskı arasındaki farka da eleştirel bir gözle bakma fırsatı yaratılmaktadır. Brandy şu sözleri ile annesinin bu baskıcı tutumunun da kendisine zarar verdiğini belirtmek istemektedir.

Patricia: *“İnternetin ne kadar zararlı olduğunu anlayamamışsın.”*

Brandy: *“Bu evdeki tek tehlikeli şey sensin anne.”*

Patricia: *“Ben seni koruyorum.”*

Brandy: *“Neden. Normal bir hayattan mı?”*

Brandy ve Tim arasında kütüphanede geçen bir diyalog da bu açıdan değerlidir.

Tim: *“Neden mesajıma cevap vermedin? Facebook hesabımdan gönderdim.”*

Brandy: “*Bana gönderdiğine emin misin?*” Brandy telefonuna bakar. Mesajlarını inceler.

Brandy: “*Olamaz. Annem e-postalarımı Facebook hesabımı kontrol ediyor. Ben görmeden silmiş olmalı.*”

Tim: “*Bu yasa dışı bir şey değil mi?*”

Brandy: “*Beni koruduğunu düşünüyor işte.*”

Tim: “*Şu anda da bizi izliyor mu?*”

Brandy: “*Hayır sadece interneti kontrol ediyor.*”

Tim: “*Sapıkça bir davranış.*”

Filmde başka bir kişinin mesajlarını okumak kişisel haklara saygısızlık olarak değerlendirilmektedir. Bu sebeple Brandy’nin annesinin mesajlarını okumasının ve silmesinin yasa dışı ve sapıkça olduğu vurgusu yapılmaktadır.

İnternet kullanımının sınırlandırılması ve kontrol edilmesinin gençleri dijital dünyadan uzak tutmanın mümkün olamayacağı konusunda bu diyalogun devamı önemli bir yer tutmaktadır. Brandy’nin ise internet kullanımı konusunda oldukça baskıcı bir annesi olmasına rağmen bir sosyal medya hesabı bulunduğu görülmektedir. Filmin bir sahnesinde pembe peruk ve pembe rujla görünen Brandy, sosyal medya hesabında bu kostümle fotoğraflarını da paylaşmaktadır. Bu kimliği ile ilgili şunları söyler; “*İlk başta bir kostüm giymek gibiydi. Uzun süre sonra ben, ben olmadığımı unuttum. Orası kendim gibi olabildiğim tek yer.*” Brandy gerçek hayatta olduğu halinden farklı bir kimlikle sosyal medyada yer edinmiştir. Benliğini unutarak kendine yabancılaşmıştır.

Hannah’nın annesi Donna ile Patricia’nın filmde bir sahneleri bulunmaktadır. Bu sahnedeki konuşma şu şekilde ilerlemektedir:

Donna: “*Kızım kendini ve cinselliği keşfetmeye başladığı bir yaşa geliyor ve ben merak ediyordum da internette paylaşıp paylaşamayacaklarımızla ilgili kanunlar nedir acaba?*” Patricia: “*Bölgede kanunlar olması gerektiğinden daha hafif. Eğer biri kızına fotoğraf yolluyorsa...*”

Donna: “*Bir dakika aslında merak ettiğim kızım kendi fotoğraflarını koyuyorsa, mesela bornozuyla kendi fotoğrafını koyuyorsa ya da iç*

çamaşırıyla kendi fotoğrafını çekiyorsa?” Patricia: “Çocuklarımızın geleceklerini düşünmediklerini biliyorum.”

Donna: *“Hannah çok hırslı.”*

Patricia: *“Eminim öyledir. Gitmeden sana selfilerin tehlikeleriyle ilgili bir broşür vereceğim.”*

Patricia’nın Donna ile konuşması siber zorbalık teması kapsamında oldukça önemli bir anlam taşımaktadır. Konuşma, selfilerin zararları ve yasaların zayıflığı açısından internetin kontrolsüzlüğü konusunda eleştirel bir bakış yakalamaktadır.

Patricia’nın internet kullanımı konusunda endişeli ve baskıcı bir anne olmasına karşılık Hannah’nın annesi Donna ise bu konuda oldukça rahat bir annedir. Hatta internette Hannah’nın fotoğraflarını paylaşmak için açtıkları site konusunda pişmanlık yaşadığı bir gün, Donna ve Kent maça tribünün arka tarafında konuşurken ağlayarak şunları söylemektedir:

“Fotoğraflarını özgeçmişini ve tiyatro oyunlarını içeren bir site olacaktı. Sonra bir gün bir yabancidan mesaj aldım. O, Hannah’nın modellik yapması için para teklif etti. Normal olmadığını biliyordum ama fotoğraflar...katalog işine benziyordu. Bu yüzden sitenin altına özel çekimler diye bir bölüm ekledim. Kızımın fotoğraflarını çektim...”

Zengin ve ünlü bir oyuncu olma hayali olan Hannah yaşı itibarıyla cinselliğini keşfetmektedir. Ancak beraber olduğu bir kişinin kendisinin fotoğrafını çekmesine izin vermesini şu sözleriyle değerlendirmektedir. *“Seyircimin ne gördüğünü bilmek istedim.”*

Nomofobinin beğenilme, izlenme ihtiyacından kaynaklı bağımlılıklar yüzünden ortaya çıkabildiği de bilinmektedir. Bu sebeple Hannah da beğenilme arzusunu tatmin etme yolunu annesiyle birlikte açtıkları bir site ile sağlamaktadır. Annesinin siteyi kapattığı gün şu sözleri söyler: *“Ne yaptın sen? Peki, hayranlarıma ne olacak?”* Oysaki sanal ortamlarda değil, gerçek tiyatro sahnesinde yeteneğini gösterebilecek bir gençtir Hannah. Başvuruda bulunduğu Amerika’nın En Büyük Şöhreti Programı’ndan arayan kadın, annesiyle yaptığı telefon konuşmasında, Hannah’nın elemelerde çok başarılı olduğunu söylemektedir. Ancak Hannah kendisini iç çamaşırılı fotoğraflarının da bulunduğu internet sitesinin yansıttığını

düşünür. Öyle ki pornografik sitelere bağımlı olan Chris ile konuşmasında “İlhama ihtiyacın olduğunda sitemi favorilerine ekle” der. Başvurusu reddedilen Hannah’nın annesi ve programdan arayan kadın ile telefon görüşmesi şu şekildedir:

Telefondaki kadın: “*Hannah elemelerde harikaydı açıkçası en iyilerden biriydi ancak birimiz bir mankenlik sitesiyle karşılaştı.*”

Donna: “*Kızımın videolarını ve fotolarını yeteneklerini göstermek için koyuyorduk.*”

Telefondaki kadın: “*Sitenin içeriğini biliyor musunuz?*”

Donna: “*Fotoğrafların bazıları, evet... Ama çocuklar bugünlerde bizim onların yaşında olduğumuz zamanlardaki gibi değiller.*”

Telefondaki kadın: “*Yapımcılarımız kızınızın sitesinde yer alan fotoğrafların kanalımıza zarar vereceğini düşündü.*”

Donna: “*Belirli bir fotoğraf var mı?*”

Telefondaki kadın: “*Reklam verenlerimizle konuştuk ve onlar riskten uzak durur. Uygunsuz olan her şey...*”

Donna: “*Siteyi kapatabiliriz, bu çok basit bir şey.*”

Telefondaki kadın: “*Basit bir şeyin olmadığı bir zamandayız sadece bir indirmeye bakıyor.*”

Donna: “*Neden biri onları indirsin ki?*”

Telefondaki kadın: “*Size ve kızıma iyi şanslar diliyoruz.*”

Donna: “*Çocuklar fotoğrafları e-postayla paylaşıyor. Ve mesajlaşıyor. Çok eşsiz fotolar.*”

Telefondaki kadın: “*Evet parayla satılacak kadar eşsizler.*”

Donna: “*Neden bahsettiğinizi bilmiyorum biz asla...*”

Telefondaki kadın: “*İyi şanslar diliyoruz.*”

Bu diyalogda yer alan “*Basit bir şeyin olmadığı bir zamandayız sadece bir indirmeye bakıyor.*” cümlesi siber zorbalık kapsamında önemli mesajlar içermektedir. Günümüzde internet üzerinde yer alan uygunsuz fotoğraflara erişmek,

indirmek, art niyet içeren durumlarda kullanmak oldukça kolaydır. Kişilere vereceği zarar yadsınamaz ölçüde büyüktür. Bu tip fotoğrafları internet ortamında bulunan kişiler, kurumların ilişki kurmak istemediği kişiler haline gelmektedir. İnternet ortamlarının kontrolsüzlüğü sebebiyle kontrolün kişilerin veya kurumların elinde olduğu vurgusu yapılmaktadır.

Kontrolsüz olan bu sanal ortamın ne kadar tehlikeli olduğu konusunda gençlerin farkındalıkları yeterince gelişmediği için gençler duygularını, fotoğraflarını, yalnızlıklarını sanal ortamlarda paylaşmaktan çekinmemektedir. Orada elde ettikleri hazlardan ve giderdikleri beğenilme ihtiyaçlarından vazgeçmek istememektedirler. Kısa yoldan şöhreti yakalama ve para kazanma arzusu gençlerin sahip oldukları yetenekleri fark etmesini zorlaştırmaktadır. Buna ek olarak, gençler hayattan beklentileri konusunda kararsızlık yaşamaya başlamaktadır. Bu sebeple de ailelere düşen görevler fazladır.

Donna kızına zarar verdiğini anlayarak web sitesini kapattığı gün şu konuşmayı yapar:

Donna: *“Web sitemizi beğenmemişler... Bunun hakkında düşündüm ve haklılar. Siteyi kapattım.”*

Hannah: *“Ne yaptın sen? Peki, hayranlarıma ne olacak?”*

Donna: *“Oyuncu olmak istiyorsan olabilirsin seni bütün tiyatro programlarına sokarız ama o program da, site de senin istediğin şey değildi.”*

Hannah: *“İstediğim şeydi.”*

Donna: *“Hayır.”*

Hannah: *“Anne öyle.”*

Donna: *“Sen o siteden de aptal programdan da daha iyisini hak ediyorsun.”*

Hannah: *“Hayır, tekrar açman gerekiyor.”*

Donna: *“Açamam.”*

Hannah: *“Yapabilirsin. Tek bir tuşa bakar.”*

Donna: “*Seni çok rahat bıraktım ama şu an annen gibi davranmam gerekiyor.*”

Hannah: “*Bencil davranıyorsun.*”

Donna: “*Site kapandı. Sildim.*”

Kontrolsüz bu ortamlar aracılığıyla giderilen hazlar sebebiyle duyguları da hızlı tüketmeye alışmış olan gençler birbirlerinin ihtiyaçlarına cevap veremeyecek hale gelmektedir. Her gencin bağımlılık geliştirdiği alan farklı olmakla birlikte bağımlılıklar benzer şekilde sonuçlanmaktadır.

Bu anlamda toplumsal normlara göre sapıklık sayılan videoları izlemeden ereksiyon olmayı başaramayan Chris ve Hannah gerçek cinsel birliktelik yaşamak konusunda zorlanmaktadır. Chris’e, Hannah’nın verdiği cevap çarpıcıdır. “*Senin ciddi cinsel sorunları olan biri olduğundan eminim. Ve bununla uğraşmak istemiyorum.*”

Chris pornografik sitelere bağımlı bir gençtir. Chris’in babası Don da pornografik sitelere bağımlıdır. Chris internette pornografik video ve görüntüler aramaya 10 yaşında, masum bir göğüs kelimesiyle başlamıştır. İzlediği bir videonun nadir bir video olduğunu düşünse de, o video 3 milyon kez izlenmiş bir videodur. Pornografi bağımlılığının çok küçük yaşlara indiği, ayrıca pornografik video izlenme oranlarının ne kadar çok olduğunu ifade etmek açıklayıcı bir durumdur. Pornografik site bağımlılıkları Don ve Chris için yıpratıcı bir etki bırakmaya başlamaktadır. Chris gerçek birliktelik yaşamakta zorlanırken, Don ise evliliğinde karısı yerine escort kızlarla zaman geçirmektedir. Online deneyimlerden sıkılmıştır.

Yalnızlık teması, pornografi bağımlılığının işlendiği sahneler boyunca çarpıcı bir şekilde sunulmaktadır. Öyle ki, Don, escort kızla otel odasında birlikte olduğu bir gece “*Sadece uzansak ve sen de göğsünü başını yaslasan olmaz mı?*” der. Don’un farklı arayışlar içerisine girerek flört sitelerine üye olan karısı Helen de farklı kişilerle tanışarak birlikte olur. Yalnızlık duygusu kişileri internet ortamlarında farklı deneyimler yaşamaya itmektedir. Kişiler yeni tanıştıkları kişilerle sonradan yüz yüze görüşmeler de ilk başta kimliklerini gizlemek, değiştirmek ihtiyacı içerisine girmektedir. Bu da yabancılaşma teması açısından önemli bir noktadır. Helen de

internetten tanıştığı kişiyle buluştuğu barda içki isterken şu cümleyi söylemiştir; *“Bir kokteyl alacağım. Kimliğini gizleyen biri için fazla oldu.”*

Filmde tüketim kültürünü eleştirel bir bakış açısıyla irdeleyen iki sahne yer almaktadır. Bu sahneler nomofobi ile ilişkilendirilerek değerlendirilmeye oldukça uygun sahnelerdir. Sosyal medyalar aracılığıyla, ince bedenlerin her gün göz önünde bulunduğu bir zaman dilimi içerisinde bulunduğumuz ortadadır. Zayıflığın daha kıymetli olduğu, tüketim kültürünün beğenilmekten ve güzellikten de beslendiği bir ideoloji günümüze hâkimdir. Gençler beğenilme arzusu, ince bedenlere uygun kıyafetlere girebilme arzusu, güzel olma çabası içerisinde sağlıklarından ödün verecek hale gelebilmektedir. Zayıf kalmak konusunda takıntılı bir halde olan ve özel bir diyet uygulayan Allison’un odasına babası akşam yemeğini getirir. Allison yemeğe bakar ve kullanıcısı olduğu online platformda şu cümleyi paylaşır: *“Bir dilim tart yüzünden işkence çekiyorum”* Online platform kullanıcılarından farklı mesajlar alır:

“Sakın yapma buna değmez.”

“Aynada kusurlu bölgelerini işaretle bende işe yarıyor.”

“Yala ve tükür.”

“Kereviz yerken pasta yemeyi düşün.”

Allison’un çaresizlik içerisindeki halini online platformlarda paylaşması, yaşadığı çaresizliği babasıyla paylaşmak yerine online ortamlardan destek araması gençlerin yalnızlıklarını yansıtmaya çalışmaktadır. Filmin ilerleyen sahnelerinde Allison’un dış gebelik yaşaması ve gebeliği vücudunun kendi kendine sonlandırması sonucunda hastaneye kaldırılmaktadır. Doktor Allison’a şu cümleyi söyler; *“Sanırım yanlış besleniyorsun ve vücudun hamileliği kaldıramadı.”*

Filmin bir başka sahnesinde okul projesi kapsamında, 11 Eylül saldırılarıyla ilgili Hannah ve Chris, Helen ve Don ile bir röportaj yapmaktadır.

Chris: *“Gerçekten binanın içinde olan birilerini tanıyor musunuz?”*

Don: *“New York’ta olan arkadaşlarımız vardı ama hiçbiri yara almadı.”*

Kadın: *“Yine de bu durumu daha az korkunç yapmıyor.”*

Hannah: *“Siz 11 Eylül olaylarının olduğunu nasıl öğrendiniz?”*

Chris: “*Mesaj filan aldınız mı?*”

Helen: “*Hayır mesaj gelmedi.*”

Don: “*Cep telefonunu eğer bir daha böyle bir şey olursa iletişim kuralım diye almıştık.*”

Helen: “*Evet her şey o zaman değişti.*”

Chris: “*Peki ben neredeydim?*”

Helen: “*Odandaydın, uyuyordun.*”

Don: “*Biz seni uyandırsak mı bilemedik.*”

Helen: “*Durumu senden mümkün olduğunca saklamak istedik.*”

Nomofobi ve fomo kapsamında gelişmelerden uzak kalmama ihtiyacının da anlatıldığı bu sahne kişilerin tüketime ne şekillerde yönlendirdiği konusuna da ışık tutmaktadır. Ebeveynlerin çocuklardan herhangi bir olayı gizlemenin mümkün olabildiği dönemlerden bu günlere geldiğimiz konusunda düşündürücü bir sahnedir. Şimdi gelişen teknoloji sayesinde ve pompalanan tüketim kültürüyle gelişmelerden uzak kalmanın mümkün olmadığı, gelişmelerden ziyade gelişmelerden uzak kalmanın endişe yarattığı günlerden geçtiğimiz ortadadır.

3.5.3.2. Ses ve müzik

Filmde yer alan konuşma ve müzikler anlatımı destekleyecek şekilde birbiriyle belirgin bir uyum içinde kullanılmıştır. Filmde ses ve müzik aracılığıyla duygusal etkilerin yaratılması yeterli görülmüştür. Filmde yer alan anlatıcının sesi filmin ses bütünlüğünü oluşturmaktadır. Gerekliğinde devreye giren anlatıcı, olayları anlatmakta veya gösterilmeyen sahneler hakkında bilgi vermektedir.

3.5.3.3. Filmin retoriği

Erkekler Kadınlar ve Çocuklar, durağan sahnelerden oluşan bir filmidir. Sahnelerde ve çekimde seyirciyi rahatsız edecek görüntülere yer verilmemiştir. Gereksiz olduğu düşünülebilecek görsel unsurlar bulunmamaktadır.

Film başında, anlatıcının sözleri eşliğinde Carl Sagan’ın “Soluk Mavi Noktası” uzay görüntüleri eşliğinde anlatılmaktadır. Filmin başında yer alan bu

görüntüler, filmin anlatısını güçlendirerek ideolojik söyleme ciddi oranda katkı sağlamaktadır.

3.6. Nosedive/Dibe Vuruş Filmi Eleştirel Söylem Analizi



Resim 3.4. Görsel: Nosedive/Dibe Vuruş Film Afişi, 2016

3.6.1. Filmin Künyesi

Yönetmeni: Joe Wright **Yapım Yılı:** 21 Ekim 2016 **Senaryo:** Charlie Brooker
Oyuncular: Bryce Dallas Howard, Alice Eve, Cherry Jones **Görüntü yönetmeni:** Seamus McGarvey **Ülke/dil/süre:** Birleşik Krallık, İngilizce, 63 dk

3.6.2. Makro Yapı

3.6.2.1. Tematik yapı

Sanayi toplumlarında bireyler sosyoekonomik olarak belirli kimliklere sahipken, günümüzde bu yerini geçici, değişken ve tercih edilebilir kimliklere ayırmıştır. Küreselleşme ve dijitalleşmenin bize getirdiği tüketim toplumunda gözlemleyebildiğimiz bireyler ve teknolojik imkânlar arasındaki iletişim, toplumsal hareketler, bilginin yayılması mekânları ve sınırları aşmaktadır. Bu ağ bağlantılı toplumda, bu akışı yönetebilen bireyler de gücü elinde tutabilmektedir. (Castells, 2005). Bu bağlamda 2016 yılında çekilen Nosedive günlük yaşam pratiklerini yabancılaşma, yalnızlık, hipergerçeklik ve bağımlılık temalarıyla ele alan bir distopik Black Mirror bölümüdür.

Castells'in bu akışı iyi yönetenin gücü elinde bulundurması örneğinde olduğu gibi, bu akış içerisine dâhil olamayanlar ya da olmak istemeyenler tıpkı doğal seleksiyonda olduğu gibi yok olmaya mahkûmdurlar. Günlük hayat ilişkilerinin yüz yüze olan kısmından daha fazlasının yeni medya imkânları üzerinden gerçekleştiğini düşünürsek; her birey yok olmamak adına kendi kişisel medya pazarlamacısı olmuş durumdadır. Medyanın yaşanan değişimleri doğrudan ve anında kaydederek her şeyi tüketim kalıpları içerisine sıkıştırmakta olduğunu söyleyen Yağlı, yeni medya anlayışında sloganların kimliklerin ve hayatların üretilmekte ve hatta satılmakta olduğunu söylemekte bedenlerin bile yok olduğunu vurgulamaktadır. (Yağlı, 2006: 28; Karaoğlu, 2015: 4)

Doğallığın, sahiciliğin, gerçek benliğin ne olduğuna dair çizgilerin çok silikleştiği bu ortamda insan ilişkileri de başka bir boyut kazanmış oldu. Çok takipçisi olanın 'fenomen' olduğu, toplumda birden 'tanınmış kişi' hatta kanaat önderi olarak kabul edilip, restoranlarda bedava yemek yediği, adına fan clublar açıldığı yeni bir anlayış türemiş durumda. İnsanlar yaşamadıkları fakat yaşamak istedikleri hayatları muhteşem paketler halinde süsleyip sosyal medyada başka insanlarla paylaşıyor. Bu noktada Goffman'ın benlik sunumu ilkelerinde karşımıza çıkan bireylerin kendilerini ifade edebilme, diğerlerini yönlendirebilme ve etkileme çabaları ile karşı karşıya kalıyoruz. Bu performanslar onların günlük hayattaki statülerinin belirleyicisi oluyor. Davranışları toplumdaki diğer bireyler tarafından puanlanan ve bazı imkânlarla ancak bu puanlamanın getirdiği statüyle kavuşulabilen bir toplum distopyası çiziliyor dizide. Distopya denmesi bu noktada çok önemli çünkü benlik sunumunun her şeyin önüne konulduğu bir toplumda, bireyler sahte bir mutluluk kisvesi altında daima başkalarının beklentilerine cevap vermeye yönelik ve onaylanmak zorunda olarak hayatlarını devam ettirmek durumunda kalır. Bireyler kişisel özellikleri, ailevi ve sosyal ilişkileri, işleri, yaşadıkları evleri kısacası sahip oldukları her şeyi mükemmel ve kusursuz gösterme ihtiyacı hissederler.

Böyle bir toplumda birey; bir yandan toplumda onaylanmış ve yüksek bir statüye sahip olmaya çalışıyor öte yandan da günlük yaşamları böyle olamayan bireylerin kendilerini ve yaşam koşullarını sevmemelerine, kötü ve yetersiz hissetmelerine sebep olarak onları da bu yolculuğun içerisine girmeye mecbur bırakıyorlar. Bu da aslında bireylerin olduğundan daha iyi görünmek için bir hiç

uğruna inanılmaz çaba harcadığı, mutluymuş gibi görünüp asla kendisi ve mutlu olamadığı, kendi özüne ve hayatın pratiklerine yabancılaştığı aslında son derece mutsuz bir kısır döngü içerisinde girmesine ve başkalarını da bu döngüye çekmesine sebep oluyor. Bu algı bireyi öyle bir noktaya getirebiliyor ki birey sahip olduğu hiçbir şeyi beğenmemeye başlıyor. Öte yandan Lacie’de gözlemlenen bağımlılık, insanın ulaşabileceği en son noktaya, yani bağımlılığın artık eylemin ötesinde, yaşam ve varoluşla dolu olduğuna işaret ediyor. Bir kişinin nomofobi, fomo, netlessfobi içeren bağımlılık davranışının onarılması gereken anormallikler taşıyıp taşımadığını sorgulamaması şaşırtıcı değildir (Demir, 2021: 96).

Lacie karakterinin ayna karşısında gülümsemesini prove ettiği sahne de yine Goffman’ın idealize etme, ifade denetimi, aktör, performans gibi kavramlarına bizi götürüyor. Goffman’a göre sahne yapmacık şeyler sunar, yaşam ise muhtemelen daha gerçek ve prova edilmemiş şeyler sunar (Goffman, 2009: 14). Ayna karşısında gerçekleşen bu prova sahnesi, bize tam da bu yapmacıklığı gösteriyor. Dizinin bu kısmında Goffman’ın sahne arkası kavramı; yani diğer bireylere sergilenecek performansın hazırlık aşaması, kurgulama kısmı mükemmel bir görsel anlatı şeklinde bize aktarılıyor.

Nosedive bölümünde göze çarpan bir diğer nokta ise gözetlenen ve gözetleyen olma ilişkisidir. Dizi boyunca karakterler sosyal medya profilleri sayesinde birbirleri hakkında detaylı bilgiye ulaşabilirler ve böylelikle neyle, kimle karşı karşıya olduklarına dair bir önizlenim elde etmiş olurlar. Bu izlenimler sayesinde karşısında kaç puanlık bir kişi olduğunu bilir ve ona göre davranırlar.

“Goffman bireyin sosyal etkileşim içerisindeki performansında içsel ve dışsal olarak sahip olduğu ya da sahipmiş gibi gösterdiği tüm donanımları 'vitrin' olarak tanımlıyor” (Goffman, 2009: 33). Goffman vitrini ikiye ayırarak kişisel vitrinimizin parçalarına yaş, cinsiyet, ırksal ve fiziksel özellikler gibi sonradan kazanılmamış şeyleri koyarken; toplumsal vitrinimizin parçalarına ise maddi durum, iş, eğitim, entelektüel birikim gibi sonradan edinilen kazanımları koyar (Goffman, 2009: 6-38). Biz bunun karşısına günümüzde sosyal medya profillerimizi koyabiliriz. Goffman’a göre üyesi olduğumuz klüpler, kılık kıyafetimiz yani aslında kurguladığımız setimiz de bizim statümüzü ve insanların bize bakış açısını etkiler (Goffman, 2009: 39). Biz bunu günümüzde sosyal medya profillerimizle yapıyoruz.

Yeni medyanın hayatımızın bir parçası durumuna gelmesi, günlük yaşam pratiklerimizin de tamamen değişmesine sebep olmuştur. Bireyler sanal ortamlarda günlük pratiklerini yerine getirmenin yanı sıra, yeni medyada şu anki hallerinden farklı olarak var olabileceklerini keşfetmiştir. Hem gerçek hayatlarının yansımalarının yer aldığı bir dünya, hem de tamamen yeni kimlikler inşa edebildikleri bir alan oluşturarak katılımcı sayısının, izleyen-izlenen, aktör-seyirci ayrımının çok net olmadığı, katılımın tamamen rıza ile gerçekleştiği yeni hipergerçeklik oluşturmuşlardır. Bireyin yarattığı dijital benliğinin gerçek benliğiyle örtüşüp örtüşmemesi fark etmez (Karaoğlu, 2015: 6).

Lacie karakterinin dizide istediği evi alabilmek için 4.5 puana yükselmesi gerekmektedir ve bunu nasıl yapacağıyla ilgili profil değerlendirmesi yapan danışman olduğunu düşündüğümüz bir kişiye başvurur. Danışman ve Lacie arasında geçen konuşmalar sırasında, arkadaki ekrandaki hareketli görüntülerde tanıdıkların, yabancıların profilleri ve puanlaması ile dolu boşlukta süzülen onlarca yüz görürüz. Bu aslında mekanı siberuzay olan toplumun son derece iyi görselleştirilmiş bir halidir. Karakter bu toplumdaki bireylerden nasıl hızlı ve basit yoldan puan alabileceğinin muhakemesi içerisindedir.

Goffman'ın deyimiyle görüş ve tutumun birbiriyle çelişmesi yani hazırladığımız performansı kendimiz ya da başkaları tarafından aksatacak durumlar ortaya çıkması; (Goffman 2009: 34-38) performansımızı ya da kurgumuzu aksatabilir. Bazen hazırlıksız birkaç cümle, mimik ya da davranışın ortaya çıkması “görünen ve aslında olan” çelişkisini bizlere yansıtır. Instagram'a koyduğumuz çok idealize bir fotoğrafın altına; anneminizin samimiyetle yazdığı birkaç cümle bu kurgumuzu sekteye uğrattığı için rahatsız oluruz. Dizide de bu durum sık sık karşımıza çıkar. Lacie'nın kardeşi ile yaptığı konuşmalarda kardeşinin sarf ettiği “*Kimse bu profiledeki kadar mutlu olamaz*”, “*Sende kimsin*” gibi gerçekçi söylemleri Lacie karakterinin içsel mutsuzluğuna dikkat çekmektedir. 4.8 puana sahip Lacie'nin özendiği Naomi karakteri evleneceği adamdan bahsederken; “*Harika biri, onu çok sevebileceğime inanıyorum.*” der. Aslında sevmemektedir fakat puanı gereği bulunduğu konum ona evlenmesi için o adamı zorunlu kılmaktadır.

Bireyler sosyal medya profilleri ile doğrudan gözetlenen ve gözetleyen olmakta ve günlük hayatta rahatsızlık duyacağı bir eylem olmasına rağmen; sosyal

medyada bundan haz duymaktadır. Bireyler aynı zamanda kendi sosyal medya hesaplarını bir başkası gibi seyredebilmektedir. Bu da sosyal medyanın aynı zamanda bir ayna görevi gördüğünü de gösterir(Panek 2013; akt. Karaoğlu, 2015: 29). Lacan'ın benlik inşası kuramında bebeklerin kendi benliklerini ilk kez ayna karşısında fark ettiklerini söylediği ayna evresi; sosyal medya profilleriyle kendilerine dışarıdan bakan bireyler için de geçerlidir (Lacan, 1978; akt. Karaoğlu, 2015: 30). Benlik konusunun çok üzerinde duran Black Mirror dizisinin genel olarak afiş fotoğrafındaki yumrukla kırılmış ayna içerisinden görünen “smile” emojisine benzeyen yüzün de bu noktaya işaret ettiğini düşünebiliriz.

Sosyal medyada içerisinde yer aldığımız sanal cemaatler aynı zamanda gerçeklik konusunda ve normal olanın ne olduğu konusunda da belirleyici rol oynar. (Kaya, 1999 akt. Karaoğlu, 2015: 47) Bireyler bu normale ulaşmak için aslında içsel olarak onaylamadıkları davranışları bile idealize etmek durumunda kalır. İdealize etme: Kişinin kendisini başkalarına sunduğu anda performansının toplumun değerlerini içermesi ve bu değerleri temsil etmesidir. (Goffman, 2016: 44-46; Fidan, 2018: 55) Dizi boyunca Lacie karakterinin normal olarak belirlenmiş kalıba uymak için davranışlarını idealize etme savaşını ve mutsuzluğunu seyrederiz.

3.6.2.2. Şematik yapı

Güzel görünen bir mahallede ana karakterin elinde telefonu ile koşmasıyla başlar. Yolda karşılaştığı arkadaşlarıyla merhabalaşır ve de birbirini puanlarlar.

- 1- Ayna karşısında sempatik olma, mutlu ve güzel gülümse pratiği yapılır. Sosyal ortam olan kafede herkes bir bir ve ellerinde telefonları gözlerinde implantları ile ürünlerini almayı beklerler. Bu sırada herkese beş puan verilir. İçecek ve yiyeceklerin tadından çok sosyal medyada paylaşılacak bir içerikten öte değildir. Tadı beğenilmese bile ortamın paylaşımı önemlidir.
- 2- Lacie, asansörde kendinden daha yüksek puanlı bir tanıdığa denk gelir. İş yerinde, evlerde ve sosyal ortamlarda kişilerin puanları nereye dahil olduklarını gösteren statü göstergesidir. 4,2 puana sahip olan Lacie'nin hayallerini 4,5 ve üzeri doldurmaktadır. 4,8 'lik eski bir arkadaşının kendi kahve fotoğrafına 4 puan vermesi canını sıkarsa da iş yerindeki bir arkadaşının ilişkisinin bitmesi sonucu 3,1 puana gerilemesi ve iş yerindeki diğer kişilerin

ayrılan tarafı tutması konusunda sosyal ortamdaki durumlara yeteri kadar tepkisini koyamaz dışlanmamak adına kabul eder.

- 3- Ev sahibinin evi satması üzerine kendine yeni ev arayan Lacie, hayal ettiği ev ve muhitte oturmak hem de indirim alabilmek için 4,5 puan ve üzerinde olmalıdır. Kendisinin aktif 4,2 puanı vardır.
- 4- Data analiz ve ün programı uzmanlarından koçluk olarak nasıl 4,5 olacağına dair danışmanlık alır. 18 ay sürecek bir süreci beklemeyi istemeyen Lacie için yeni yollar ve daha kısa yollar bulmanın zamanı gelir. Bunun için yüksek seviye 4'leri etkilemeli ve puanlarını toplamalıdır. Eski bir arkadaşının dikkatini çekmek için yaptığı paylaşımlar ile kendinden biraz farklı davranan Lacie kardeşinin dikkatini çeker. En sonunda eski arkadaşının dikkatini çeker ve video konuşma sonrasında herkes yüksek 4 olduğu bir düğüne baş nedime olarak davet alır.
- 5- Düğün listesi statü olarak çok etkileyici kişilerden oluşmasını kişisel data koçuyla görüşüp mutlu olur. Emlakçıya hayal ettiği ev için depozitoyu yollar. Herkesi etkilemek için düğün konuşması pratiği yapmaya başlar.
- 6- Eşyalarını toplayıp çıkmak için hazırlık yaptığı sırada erkek kardeşi ile tartışmaya başlar. Tartışmada Ryan Naoimi'nin arkadaşlığın sorgular ve içinde bulunduğu durumun arkadaşlıktan uzak bir takıntı halinde Lacie'ye ifade eder. Çağırdığı ikinci taksiye binebilen Lacie takside çok gürültü yapması sebebiyle, sürücünden 1 puan alır.
- 7- Hava alanına geldiğinde uçuşunun iptal olduğunu öğrenir. Başka bir uçuş için yer bakmasını rica ettiği görevli sadece 4.2 üzeri olan yolcuların bineceği bir uçuş kabini olduğunu söyler o sırada Lacie 'nin puanı 4.183'tür. Bu düğünü çok önemsemesi ve hayallerine ulaşmasının bir parçası için gördüğü için sinirlenir ve küfür eder. Destek masasındaki görevliyle tartışmaya başlar. Çevreye verdiği rahatsızlıktan dolayı ve küfür etmesinin sonucunda havaalanı görevlisi yanına gelir ve geçici önlem kapsamında 1 puanını 24 saatliğine Lacie'den alır. Hem de çevredeki kişiler Lacie'ye 1 puan verir. Cezai işlem olarak aldığı düşük puanlar çift zarar verir.
- 8- Puanı düştüğü için araba kiralamak zorunda kalan Lacie puanı 3 olduğu için sadece I-Cruiser 2 kiralamaktan başka şansı yoktur. Naomi ile telefon

- görüşmesi yapar ve tüm gece araba sürdüğünde dokuz saatte orada olacağını ve prova yemeğini kaçıracağını ama düğün vaktinde orada olacağını söyler.
- 9- Lacie, Arabanın şarjı bittiği için şarj istasyonlarına girer. Arabasının eski model olması sebebiyle bu istasyonda şarj edemez. Görevliden yardım ister fakat kiralama işlemi sırasında “*arabanıza uygun bir adaptör verilmiş olmalıydı*” diyen görevli Lacie’yi sinirlendirir yine de görevliye 5 puan verir. Görevli ise 2 puan verir. Çevredeki kişilere adaptör sorar fakat bulamayınca arabayı tekmelemeye başlar.
- 10- Valizini alıp yürümeye başlar. Bu sırada yanına bir kamyon yaklaşır. 1.4 puanlık Susan seslenir. İlk kabul etmek istemese de ıssız bir yerde yalnız olmasının ardından kamyonu biner ve Susan’ın geçmişini uygulamada kontrol etmeye başlar. Ardından yol boyunca geçen bir sohbete başlarlar. Sayı oyunları ve geçmişleri hakkında konuşurlar.
- 11- Sabah uygun noktada Lacie iner. Tualete girdiğinde bir grubun konuşmasına tanık olur. Onlarla yola devam edebilmek için Sükunet Kongresine gidiyor gibi yaparak onların otobüsüne biner. O sırada Naomi arar ve artık düğüne gelmesini istemediğini söyler. Düğünde 2.6 ‘lık bir insan istemediğini söyler. Otobüsün içinde Naomi ile tartışmaya başlar. Konuşma sonrasında programın aslında bir üyesi olmadığını sinirle söyler.
- 12- Lacie’yi yolun kenarında indirirler. Kendine yeniden araç bulmak için yolun kenarında kızgın davranışlar sergiler. Atv kullananlardan araçlarını ödünç ister.
- 13- Naomi ve eşi evlilik yemini eder. Düğüne giriş için kişilerin minimum 3.8 olmaları beklenmektedir. Kapıya astıkları davetli alanında da açıkça bu istek yazmaktadır. Bunu gören Lacie yolunu uzatarak atv ile beraber orman içinden gitmeye karar verir. Atvden düşerek, küçük bir kaza atlatır. Kıyafetleri çamurlu şekilde düğün alanına varmış olur.
- 14- Davetliler ve düğün sahipleri yemek masalarında yerini almış şekilde kutlamalara başlamışlardır. Çamurlu ve yorgun şekilde Lacie elinde çocukluk oyuncağıyla düğüne giriş yapar. Mikrofonu alarak konuşmasını yapmaya başlar. Eline aldığı bıçakla oyuncak bebeği öldüreceğini söyler.

15- Görevlilerin gelmesi ile beraber Lacie düğünden uzaklaştırılır. Sistemde puanı artık kalmayan eksiye düşen Lacie'nin gözlerinden implantları çıkartılır ve hücreye koyulur. Hücrede yaşadıklarının şaşkınlığı ile ağlar.

16- Göz implantlarının etkisinden çıkan Lacie, karşıdaki hücrede duran kişiyi fark eder ve ona seslenir. Aralarında implant olmadan neyi sevip sevmediklerini söylerler. Sosyal düzenden dışlanma korkusu olmadan tüm fikirlerini açıkça ifade ederler.

3.6.3. Mikro yapı

3.6.3.1. Sözdizimsel (Sentaktik) yapı

Black Mirror serisi distopik türde eserler üreten, özünü toplumla teknoloji arasındaki etkileşimden alan bir seridir. Her bir bölümü birbirinden bağımsız olan bu seride nomofobi kapsamında ele alınacak bölüm “Nosedive” bölümüdür. Türkçe isimlendirme ile “Dibe Vuruş” bölümünde medya bağımlılığı kuramından bir bakışla Lacie'nin gözünden bu distopik evrenin çözümleyeceğiz.

Tematik yapı ve şematik yapı içerinden özetlendiği gibi Lacie karakterinin toplumsal puanını yükselterek kendisi için idealize ettiği yaşama sahip olmasının yolu arkadaşı Naomi'nin düğününe katılarak yüksek puanlı kişilerden puan alarak kendi kişisel puanını yükseltmektir. Bu düğüne katılma amacı kendisi için fayda sağlayacağı gibi arkadaşı Naomi içinde aynı şekilde kişisel puanını yani toplumsal statüsünü arttırması için data danışmanıya yaptığı bir plandır. Bu kapsamda amaçlarını ulaşabilmeleri alma verme dengesi içinde durum Lacie için tamamen vermesi ve sonunda sosyal izalosyana kadar gideceği bir yolculuğa başlamasına neden olur. Bu verme dengesi içinde benliğinde hitap ettiği kitleye göre bir performans sergileme amacı vardır. Bu performansları sergilerken ona samimi şekilde benliğine dair konuşmaları kardeşi Ryan ile yapmaktadır. “*Sen kimsin?*” “*Sadece yemek istediğim bir şey bu Ryan.*” Uzun bir aradan sonra arkadaşı Naomi inceleyen Lacie onun tüketim alışkanlıklarına yönelik yiyecekleri kendi için hazırlayıp, uygulamada paylaşarak yüksek statüdeki kişilerin tüketim zevkine sahip olduğunu göstermek ister.

Yaptığı paylaşımlarla başarılı olan Lacie'ye gelen arama ile beraber Naoimi'nin düğünü için davet alır.

Lacie: Yani artık mükkemel arkadaşların var. Bundan emin misin?

Naomi: Yaşam için büyük bir gün ve en eski arkadaşımı yanımda istiyorum. En eskisini. Seni yanımda istiyorum.

Lacie: Tanrım teşekkürler. Peki ne yapmam lazım?

Naomi: Bir şey yapmana gerek yok sadece bir konuşma.

Lacie: Konuşma mı? Tabii. Misafir sayısı kaç?

Naomi: Tanrım yüzlercesi var. Misafir listesini yolluyorum.

Hayal ettiği sosyal ilişkiler ve yaşam muhitinden uzak olan Lacie aslında yalnızlık duygusu ile mücadele etmektedir. Bunu değiştirmenin yolu olarak Pelikan Cove'da ruh eşini bulduğunu bir yaşamı hayal ederek puanını yükseltmek için günlük rutinlerini gerçekleştirmektedir. Data danışmanı ile yaptığı görüşmelerin sonucunda hedefine bir yıldan daha fazla süre olması onu üzmemekte ve yalnızlığını hissettirmektedir. Tüm bunları aşmak için istediği yaşamı elde edebilmenin yolu olarak Naomi'nin düğününü be yüksek statüdeki brincil kişileri etkileyeceği bir konuşma yapmayı kendine amaç olarak edinir. Naomi ile gerçek bir arkadaş olmadığını bilmesine rağmen idealize ettiği benliğini kurgulamak ve tüketim alışkanlıklarını gerçekleştirmek için buna odaklanır.

Konuşma metni üzerinde performansını en yüksek şekilde sağlamak için çalışmaya başlar. Bu gören Ryan ile aralarında bir tartışma geçer.

Lacie: Konuşmam bomba gibi olursa ve yüzlerce birincilden 5 yıldız alırsam güzel olur.

Ryan: Ne umuyorsun ki 4,3 mü 4,4 mü?

Lacie: Oyun arkadaşların da sana puan veriyor. Aynı şey. Fazlasını istediğim için bok atma.

Ryan: Pelikan Cove kadar fazlası mı?

Lacie: Pelikan Cove'ın nesi yanlış? Harika daireler.

Ryan: Sahte gülücük hücreleri onlar.

Sekans başlar başlamaz sahte gülücükleri Lacie'nin prova yaptığını görmekteyiz. Performanslar daha önceden üzerinde düşünülmüş ve çalışılmış birer maskelerdir.

Sürekli yapılan bu gülücük provaları aslında gerçekliğin yeni bir formunu oluşturur. Verilecek her puan bireylere birincil olma statüsünü kazandıracığından aslında ontolojik bir bakımdan doğal olanın ölümüdür. (Demir, 2021: 99)

Lacie:Arabaya geciktim ve düşük puan aldım, harika.

Ryan:Üzgünüm ama normal halini özliyorum. Bu takıntıdan önce sohbet ettiğimiz zamanları hatırlıyor musun?

İletişim ve medya alanında yaşanan değişim ve dönüşüm yeni medya teknolojilerini doğurmuştur. Yeni medya bireylerin hayatında köklü bir değişim yaratarak dâhil olmuştur. Özellikle de toplumsal açıdan bakmak gerekirse iletişim biçimlerinde belirgin farklılıklar doğmuştur. Yüz yüze sürdürülen iletişim artık ekranlar aracılığıyla sosyal ağlar dolayısıyla gerçekleşmektedir. (Baritci, Fidan, 2018: 56) Bireyin kendisi için en mükemmele yakın kurguladığı performansları bir izlenim oluşturmasını sağlar. Bu izlenim istenildiği gibi kurgulanmasında medya araçları ve ağ önemli rol oynar. En yalın haliyle bireyde bu araçlara yani telefon, internet, net ve de şarj aleti gibi araçlara bağımlılık gelişir. Bedensel ve zihinsel bütünlüğünün önemli bir parçası olur.

Lacie:Şarj aletim.

Ryan:Tüm bu derecelendirme zırvası kendini başka insanlarla karşılaştırmak...

Lacie:Şarj aletimi gördün mü?

Ryan:Mutluymuş gibi davranan insanlar...

Lacie:Ödünç alma demiştin.

Nomofobi ile ilişkili kavramlardan biri de plagomidir. Dilimize priz bağımlılığı olarak, çevrilen bu kavramı netlessfobi ve fomo kavramlarından ayrı düşünemeyiz. Sosyal ağlara giriş için ayrılmaz bir bütün olarak elimizde bulunan telefonu internet ve şarjdan bağımsız düşünememeliyiz. Tüm güncel gelişmeleri telefon ekranlarımız aracılığıyla keşfederken arka planda şarj ve interneti de birbirinden bağımsız ele alamayız. Yeni medya teknolojilerini kullanmak için çok boyutlu bir tüketim içerisinde konumlanmak gerekmektedir. Dizinin bu kısmında daha derinlikli konular ele alınırken Lacie'nin şarjını almadan evden çıkmayacak olması bağımlılığının net bir göstergesidir.

Ryan: Naomi gibi tipler eminin içten içe intihara meyillidir.

Toplum tarafından onaylanma ve görünür olma isteğiyle karşı karşıya gelen birey; olmadığı bir kişiyi, sahip olmadığı hayatı yaşamak ya da yaşıyor gibi görünmek zorunda bırakılmıştır.

Bu kaygılarla davranışlarını idealize eden birey giderek kendi benliğine yabancılaşmıştır. Kimi bireyler bu yabancılaşma hissinin farkında olsa da kimileri kendilerini bu yanılgının içerisine kaptırmış durumdadır. Önceleri sadece bireyler karşı karşıya kaldıklarında gerçekleşen rol yapma; yeni medya imkanları ile sürekli hale gelmiştir. Birey her an ve her saniye performans sergilemeye mecbur olmuştur. Ryan'ın da altını çizdiği her saniye performans uygulamanın ve bu kaygıyı hayatının her alanında yaşamın ne kadar zor olduğu, birincil grupta görünen kişilerin bile buna son verme isteği olduğunu dile getirmektedir.

Lacie:Arabam geldi. Yine.

Ryan:Pelikan Cove depozitonu iade edebiliyor mu? Yani işe yaramazsa...

Lacie:Beni rahat bırakır mısın?

Ryan:Sen benim kardeşimsin.

Lacie:Eğer bu önemli olsaydı senin yaşamının benim için pek de harika olmadığını anlardın.

Neden buraya hiç erkek getirmedim biliyor musun? Bay 3 sayılık Sikik'le kokuşmuş bir mağara paylaştığımı bilsinler istemedim.

Ryan: Gösterinde iyi şanslar.

Lacie gideceği düğün için günler öncesinden performansını hazırlamıştır, gösteri anını iple çekmektedir. Çünkü amacına ulaşması için bu gösteriye ihtiyaç duymaktadır. Yola çıkar ve hava alanına vardığında ise uçuşunun ertelendiğini öğrendiğinde öfke kontrolünü sağlamakta zorlanır. Gişe görevlisinden kendine en yakın zamana tekrar uçuş ayarlaması için yardım ister.

Gişe görevlisi: Bu gece beklemede başka bir uçakta yer görüyorum. Birincil uçuş programı yolcularımız için rezerve edilmiş. 4.2 'nin üzerinde olmalısınız.

Lacie: Ben aslında 4.2 yim.

Gişe Görevlisi: Aslına bakarsanız 4.183'nüz.

Evden çıkarken tartışma sonrasında kaçırdığı taksiciden, kardeşinden, çarptığı kadından ve de gelirken kullandığı taksiciyi rahatsız etmesi üzerine puanı düşmüştür. Haftalar önce planını belirlemesine rağmen uçağa binemeyeceği için öfkesi yükselir. Gişe görevlisi ile tartışma yaşarlar ve sesini yükselterek bağırarak Lacie'ye güvenlik memurları müdahale eder. Hem kendisinden geçici süreli bir puanı keserler ve yirmi dört saat boyunca alacakları düşük puanı iki kat zarar veren bir ceza sistemini aktif ederler. Pozitif ve güler yüzlü olmak için her gün ayna karşısında çalışmalar yapsa da aniden gelişen bu durum karşısında doğal bir tepki geliştirse dahi toplumsal olarak da diğer bekleyen müşteriler tarafından da cezalandırılmıştır. Sahip olduğu benlik farklılaşsa bile uçuş görevlisine hala sistem gereği beş yıldız vermiş karşılığında ise bir yıldız almıştır.

Planından asla vazgeçmeyen Lacie yola kiraladığı araç ile devam eder. Aracın şarjının bitmesinin ardından ise yolda yürürken yanında bir kamyon durur. Susan ile yoluna devam eder.

Susan: Arabaya ihtiyacın var gibi.

Lacie: Aslına bakarsanız iyiyim.

Susan: Öyle görünmüyorsun, ısırmam.

...

Susan: bunu çok yaşıyorum. 1.4 anti-sosyal bir manyak olmalı değil mi ?

Lacie: Siz aslında..

Susan: Normal mi?

Lacie: Evet

Susan: Teşekkür ederim. Biraz çaba gerekti. Sana ne oldu? Yani 2.8'in ama 2.8 gibi görünmüyorsun?

Lacie: Geçici bir durum. Bunu değiştireceğim. Bir düğüne gidiyorum. Baş nedimeyim.

Susan: Peki nasıl 2.8 oldun?

Lacie: Hava alanında bağırdığım için puanımı düşürdüler eve beni çifte hasara aldılar.

Susan: Nasıl hissettirdi?

Lacie: Berbat.

Susan: Bağırmaı kast etmişim.

Lacie: Bilmiyorum çıldırmışım. Beni nereye düşürdüğüne bir baksana. Ancak düğüne gidip konuşmayı yaptığım sürece yüksek 4'lerle puan grafiğim yükselir. Puan penaltısını kaldırdıklarında puanım çok yükselir. Her şey yoluna girer.

Susan: Tanrım bana kendimi hatırlatıyorsun. Şimdi değil ama bir zamanlar 4.6'ydım. Eskiden bunun için yaşırdım. Sekiz yıl önce kocam kanser oldu. Pankreas kanseriydi. Tam bir baş belası. Geç belirti gösterdi.

Lacie: Üzgünüm.

Susan: Beni aslında tanıımıyorsun ve aslında üzgün değilsin. Sadece kanser muhabbeti açtım tuhaf hissediyorsun. Her neyse tüm doktorlara, yüksek hemşirelere yüksek dörütlü danışmanlara beş yıldız verdim. Ding, ding... Kanserinin umrunda bile değildi büyümeıe devam etti. Birkaç ay sonra deneysel tedavi duıydık. Oldukça pahalııdı. Ona bir yer ayarlamak için elimden gelen her şeyi yaptım. Tom 4.3 'tü. Yatağıını 4.4 puanlı birine verdiler. Ve o öldüğünde düşündüm umurumda değil. Ne istersem söylemeye başladım. İnsanlar bundan pek hoşlanmaz. Bunu yapmaya başladığında sıralamada inanılmaz hızlı düştüğünü görmek inanılmaz. Ve anladım ki dürüstlük arkadaşlarıımın çoğunda aradığı bir özellik değil.

Susan: Sıkan ayakkabıları çıkarmak gibiydi. Belki sen de denemelisin.

Bireyler var olabilmek için davranışlarında yapmacıklığı sürdürmek zorunda kalırlar. En temel şekilde hali hazırda yer alan statülerini sürdürmenin bir yolu olarak kabul gören davranış örüntülerini sürdürürler. Eğer bir gün vazgeçerlerse dışlanmak ve yalnızlık kalmaktan korkarlar. Bu da kabul görmek için içinde bulunulan grubun norm ve değerlerini kanıksamaya ve içselleştirmeye dayanır. Susan gibi vazgeçenler ise hızla sistemde statü kaybına uğrarlar.

Lacie: Öylece ayakkabılarımı çıkarıp, toprakta yürüyemem ki. Senin hayatında gerçek ve güzel şeyler vardı hepsini kaybettin. Şimdi kaybedecek bir şeyin yok. Ben henüz bir şey bile elde edemedim. Aslına bakarsan hala bunun için mücadele ediyorum.

Susan: Ne için mücadele ediyorsun?

Lacie: Mutlu olacak kadarı için mi? Etrafıma bakmak ve iyi olduğumu düşünmek isterim. Oraya varana da dek sayı oyununa devam etmek zorundayım. Bu dünya böyle işliyor herkes öyle yapıyor.

Tüketim toplumunun itici gücü bireylerin arzuları üzerinden tatmin içerir. Arzuların satılması ve gerçekleştirilmeye olan inanç tüketim toplumunun kalıcılığını sağlar. İhtiyaçlar, arzular ve gereksinimler yaratarak bir tatmin sağlar. (Baudrillard, 2020a) Böylece bireyler ihtiyaçlarını analiz ederken de bir benlik sunarlar. Bu benliği medya araçları ile diğer kişilerle de paylaşırlar. Bu paylaşımlar bireyin gerçek benliklerinden uzaklaşması, kendine yabancılaşma ve kitlenin yıkıcı gücüne göre oluşması ile sonuçlanmaktadır. Pelikan Cove evleri de bu tüketim bir nesnesi konumundadır. Lacie'nin bu evlere arzu duymasının altında yalnızlığı yatmaktadır. Mutluluk olarak tanımladığı ise birincil kişilerle tanışma ve orada yaşamaya dair olan inancıdır. Lacie bunu düğüne gidip gerekli sayılara ulaşarak yapacağına olan inancı onu içinde bulunduğu gerçeklikten ne kadar koptuğunu göremez hale getirir. Tüketime dair her inanç bağımlılığa dönüşmeye çok müsait bir noktadır. Lacie için de durumda bu şekilde gerçekleşir. Aldığı birçok psikolojik zarara rağmen bağımlılığının esir olmuş şekilde artık istenilmediği o düğüne gitme saplantısı içinde kalır.

Lacie: Beni sen davet ettin?

Naomi: Düğün listesini gördün hepsi 4.5 ve üzerindeler. 2.6 görünce çıldırırlar bu kadar hasar alamam. Ayrıca aylardır. 4.7'nin altına düşmedim.

Lacie: En eski arkadaşımı istiyorum dedin.

Naomi: Konuşmanı istediğimde 4.2'ydin. Yaptığımız bütün simülasyonlarda düşün bir dördün konuşma yapması en az 0.2 puan getirecekti. Artık 3 bile değilsin.

Lacie: Tüm bunlar sayılar için miydi?

Naomi: Kendimizi kandırmayalım her ikimiz için de öyleydi.

Lacie: Gelip o oyları alacağım.

Naomi: Ne buraya gelip insanlara kendini mi sevdireceksin?

Lacie: Bu doğru gelip konuşmamı yapacağım.

Zorluklarla ve istenilmediği halde girdiği o düğünde günlerdir üzerinde çalıştığı performansını ortaya koyamaz. Dibe doğru gelmiş olan Lacie artık –mış gibi davranmakta zorlanmaktadır. Çünkü onu rahatsız eden ayakkabılarını bir kere çıkardıktan sonra tekrar aynı şekilde bu gerçekliğe dönemez.

Lacie Pound düğün konuşması:

Merhabalar. Adım Lacie Pound. İster inanın ister inanmayın Naomi'nin eski arkadaşlarından biriyim. Selam Ney Ney. Seninle tanışmak harika Paul hakkında çok şey duydum. Paul gerçekten önemli biri. Kendi zeytin ezmesini kendi yapıyor. Her neyse hayatımın tamamı boyunca Naomi'yi örnek aldım. Beş yaşımızdayken tanıştık, gençlik yıllarında fena bir ikili olmadık. Kızların konuştuğu her konuda konuşurduk. Bilirsiniz erkekler, saç ürünler yine erkekler... Yani bazen alanı genişletmeye çalıştım ve iklim değişikliğinden falan bahsettim bunu sıkıcı buldu. Muhtemelen haklıydı. Kimin umrunda gezegen?

(Gülme sesleri...)

Evet, teşekkürler biraz eğlenelim mi değil mi?

Hayatımın büyük kısmında Naomi'yi örnek aldım bu da onun bana tepeden baktığı anlamına geliyor. Bakarken hep gülümserdi ama. Liesedeyken hep onun omzunda ağlardım. Erkeklerle aram pekiyi değildi. Bu hoşuna gidiyor gibiydi. Naomi'yi gördükleri anda işte bilirsiniz, o kadardı. Sıkı bir poposu vardı, iki yumruk gibi. Ben şey gibiydim...

Hep sen olmayı diledim. Sanırım bu yüzden beni hep yanında tuttun. Yeni işini ve havalı arkadaşlarını bulana dek.

Ayna üzerinde yaptığı yapay çalışmalardan bağımsız olarak, kendine dair ilk kez doğal olan ve hislerini paylaşan Lacie toplum tarafından çok hızlı bloke edilir. Sosyal puanı hızlı şekilde eksi puanlara düşer. Tüketim toplumu bireyleri kendi yarattığı normlara uymaya zorlamış ve bireyleri kendi sınırlarına dâhil

olmaya mecbur bırakmıştır. Topluluğun içinde yer alamayan görünmez kabul edilip, sosyal hayattaki etkisi yok sayılmıştır. Toplum tarafından onaylanma ve görünür olma isteğiyle karşı karşıya gelen birey; olmadığı bir kişiyi, sahip olmadığı hayatı yaşamak ya da yaşıyor gibi görünmek zorunda bırakılmıştır.

3.6.3.2. Ses ve müzik

Filmde yer alan konuşma ve müzikler anlatımı destekleyecek şekilde birbiriyle belirgin bir uyum içinde kullanılmıştır. Filmde ses ve müzik görüntüyü tamamlayan bir nitelikte anlatımı güçlendirmek için kullanılmıştır. Genel olarak bireyin iç dünyasına yönelik bir sessizlik kullanılmıştır.

3.6.3.3. Filmin retoriği

Nosedive, Black Mirror serisi içinde anlatının çoğunlukla görüntüye dayalı olduğu bir bölümdür. Bu yüzden bölümün en güçlü yönlerinden biri, ideolojik söylem bağlamında ve her anlamda etkileyici bir çalışma örneği ortaya koyan tonlar ve sekanslar içerir. Görüntülerin içleri ideolojik söylem bağlamında işlevsel birer anlatım yaratmaktadır. Bölümünün tamamında hakim olan pastel pembe tonları ve inanılmaz steril görüntüsüyle bize bu bağlamda verilmeye başlayan mesaj; dizinin her katmanında çok derinden hissedilmektedir. Dizinin sonuna geldiğimizde ise bu ağ toplumunun içerisinde bireyin mensubu olduğu sosyal cemaatler tarafından nasıl yok edilebileceğini; dizinin adında olduğu gibi nasıl dibe batabileceği gözler önüne serilmektedir. Öte yandan bu dibe vuruşun arkasında inanılmaz bir özgürlük yatar. Lacie'nin dört duvar arasına hapsedildiği an, aslında gerçekten özgür olduğu ve kendini dilediği gibi ifade edebildiği tek sahnedir.

Film boyunca ana karakterin ve diğer tüm yan karakterin elinde telefon olması nomofobi açısından filmin çözümlenmeye neden değer olduğunu açıklamaktadır. Diğer bir yandan Goffman'ın günlük hayatta daima bir performans sergilediğimizi ifade eden dramaturjik yaklaşımı, Nosedive bölümünde çok net ve açık bir şekilde görsel ve anlatsal imgelerle sunuluyor. Henüz bölümün ilk sahnesinde Lacie'nin kahvenin ve kurabiye'nin tadını beğenmemesi ve yememesine rağmen sosyal medyada paylaşması, ardından gelen beğeniler üzerine mutlu olması bize olacaklar hakkında büyük ipucu veriyor. Bu oldukça normal ve sıradan anını paylaşarak, karşılığında olumlu dönüşler almak günlük hayatta da sürekli karşımıza çıkan bu durumu ve beğenilme hazzı mekanizmasının nasıl çalıştığını gözler önüne

seriyor.

3.7. Sanal Hayatlar /Disconnet Filmi Eleştirel Söylem Analizi



Resim 3.5. Görsel: Sanal Hayatlar/Disconnet Film Afışı, 2012

3.7.1. Filmin Künyesi

Yönetmen: Henry Alex Rubin, **Senaryo:** Andrew Stern, **Görüntü Yönetmeni:** Ken Seng, **Kurgu:** Lee Percy, Kevin Tent **Oyuncular:** Jason Bateman, Frank Grillo, Paula Patton, Andrea Riseborough, Alexander Skarsgard, **Sanat Yönetmeni:** Jennifer Dehghan, **Yapımcı:** William Horberg, Mickey Liddell, Jennifer Monroe **Müzik:** Max Richter, **Süre:** 115 Dakika, **Ülke:** ABD, **Vizyon Tarihi:** 2012.

3.7.2. Makro Yapı

3.7.2.1. Tematik yapı

Dijital çağ, sanal ortamlarda kurulan ilişkilerin oldukça yaygınlaştığı, bireylerin bu ortamlar sebebiyle sanal hayatlar yaşamaya başladığı bir çağdır. Sanal ortamlar, bireylerin sanal kimlikler yaratmalarına ve bu kimlikler ile çeşitli ilişkiler sürdürmesine imkân tanıyan ortamlardır. Filmin adının yansıttığı şekliyle bireyler bu ortamlar sebebiyle kendilerine sanal hayatlar yaratmaktadır. Sanal ortamlar kişilerin hayatlarına ve psikolojik durumlarında çeşitli değişimlere sebep olmaktadır. Bu değişimler genellikle bireyin yaşantısını ve psikolojik durumunu olumsuz yönde etkileyen değişimler olmaktadır. Bu sebeple sanal ortamların insan yaşamına etkileri çeşitli filmler aracılığıyla sinemada yer almaktadır.

2000’li yıllardan sonra, internet kullanımının yaygınlaşmasıyla birlikte, kişiler çeşitli sanal ağlarda, farklı motivasyonlar ile zaman geçirmeye başlamıştır. Bu bağlamda, Disconnect, 2012 yılında çekilen bir sinema filmidir. Film aracılığıyla sanal arkadaşlık sitelerinin hem yetişkinlerin hem de gençlerin hayatına etkisi çarpıcı bir şekilde gözler önüne serilmektedir. Aynı zamanda internet ağları sayesinde kendine sanal ortamda bir yer edinen pornografi şebekelerinin iç yüzü sarsıcı detaylarla ele alınmaktadır. Filmin başından sonuna kadar siber zorbalık teması işlenmektedir. Filmin konusu, aynı zamanda yalnızlık ve yabancılaşma temalarını da içine alan bir çerçevede şekillenmektedir. Film üç ayrı olay ışığında sanal ortamların iç yüzüne ışık tutmaktadır.

Filmin ilk sekansı bir pornografi şebekesine ait evde, birçok gençle birlikte yaşayan Kyle’ın eve girmesiyle başlamaktadır. Evde her bir odada, farklı gençler sanal seks yaparak para kazanmaktadır. Bu sahne, pornografi sektörünün sanal ortamlarda hatırı sayılır bir yer bulmaya başladığı ve gençlerin para kazanma motivasyonu bu sektör içerisinde tutunmaya başladığına dair eleştirel bir yaklaşım sunmaktadır. Filmin ilerleyen sahnelerinde Kyle’ın gidecek başka bir evinin olmaması ve bu sebeple orada kalmak konusunda ısrarcı olması, gençlerin kendilerine kalacak bir yere sahip olabilmek için bu sektörde yer edinmesini çarpıcı bir şekilde işlemektedir. Yalnızlığın gençler üzerindeki bu etkisine değinilen bu anlar, gençlerin kendilerini güvende hissetme ihtiyaçlarına da değinmektedir. Gençler güven içerisinde bir hayat yaşama arzusuyla sanal ağlar üzerinden sömürülmeyi göze almaktadır. Gençlerin duyguları, vücutları ve hayatları sanal ortamlarda hiçe sayılmaktadır.

Film Cindy ve Derek’in hayatından bir kesit sunarak devam etmektedir. Cindy ve Derek’in çocukları ölmüştür. Bu sebeple birbirlerinden duygusal olarak uzaklaşmışlardır. Yaşadıklarını ve duygularını konuşma ihtiyacı içerisinde olan Cindy kendine sanal sohbet sitelerinde bir grup bulmuştur. Burada karısı ölmüş bir adamla sohbet eden Cindy, Derek ile konuşamadığı şeyleri, o adamla konuşabilmektedir. Tekrar yalnızlık temasıyla bağdaştırılan bu sahneler, yalnızlığın bireylerin sanal ortamlarda zaman geçirmesi için itekleyici ve güçlü bir duygu olduğu konusunda hatırlatıcı bir etki yaratmaktadır. Sanal ağlar aracılığıyla bireyler yalnızlıklarından kurtulacak ortamlarda yer alabilmektedir.

Kimi bireyler sadece duygularını paylaşabilmek, yaralarını sarabilmek adına bu ortamlarda vakit harcarken, sanal ağlar bazı bireylerin hayatlarında siber zorbalığın etkileriyle tanışmasına sebep olmaktadır. Sanal ağlar ne yazık ki siber zorbalığın oldukça hüküm sürdüğü alanlardır. Bu anlamda film, Cindy ve Derek'in kredi kartı bilgilerinin çalınmasıyla devam etmektedir.

Siber zorbalığın insan hayatına daha büyük etkileri olabileceği film aracılığıyla Ben'in hayatıyla da gözler önüne serilmektedir. Ben Jessica isimli bir kişiyle mesajlaşmaktadır. Jessica sanal olarak yaratılmış bir kişidir. Ben'in okulundaki Jason ve Frye, Ben ile dalga geçmek için bir hesap yaratmıştır. Yaratılan bu hesap, sosyal ağlarda yer alan kullanıcıların gerçeklikten uzak bir şekilde oluşturulduğunu ve sanal ağlarda gerçek kişilerden bağımsız birçok hesabın bulunduğunu ortaya koymaktadır. Yabancılaşmanın sanal ortamlardaki yansımasını oluşturan bu sahneler, Jason ve Frye'in sanal ortamlarda kendilerine yabancılaşmasını eleştirel bir biçimde ele almaktadır. Sanal ağlar aracılığıyla yaratılan sanal kimliklerin çarpıcı bir örneğini oluşturan bu durum karşısında Ben, Jason ve Frye ile konuştuğunu anlamadan Jessica isimli bir kız ile konuştuğunu zannetmektedir. Jason ve Frye ise Ben'i izleyerek eğlenmektedir. Filmin ilerleyen sahnelerinde Ben'den cinsel içerikli görüntülerini göndermesini isteyen Jason ve Frye, Ben'in gönderdiği görüntüleri okuldaki herkese yaymaktadır. Siber zorbalığın etkilerinin acı bir şekilde işlendiği bu anlar Ben'in kendisini asarak intihar girişiminde bulunmasıyla sonuçlanmaktadır. Filmin bu sahnesinden sonra, filmin son sahnesine kadar Ben'in ailesi, hastanede yatan Ben'in uyanmasını beklemektedir.

Disconnect olay örgüsüyle siber zorbalığın insan hayatına yansımalarını gözler önüne sermektedir. Bu bağlamda netlessfobinin yaygınlığına da eleştirel bir bakış yakalamaktadır. Filmde yer alan her birey bilgisayar, tablet veya akıllı telefon aracılığıyla ağlarda kalmaktadır. Sanal seks, sohbet odaları ve sosyal ağlara bu açıdan film boyunca sık sık yer verilmektedir.

Yalnızlık duygusunun oldukça ön planda tutulduğu filmde gençler ve yetişkinler kendilerini hayatları içerisinde yalnız hissetmektedir. Anlaşılamamak, hisleri konuşamamak, duyguları paylaşamamak, kimsesizlik filmde ortaya çıkan en baskın duygudur.

Filmde yer alan kişiler, filmin ilerleyişine ilgili temalar ışığında katkı sağlaması bakımından başarılı bir şekilde oluşturulmuştur. Ben, Jason ve Frye gerçek hayattaki gençleri film aracılığıyla temsil etmektedir. Ben, Jason ve Frye'in ortak noktası aileleri tarafından anlaşılamadıklarını ifade ediyor oluşlarıdır. Her ne kadar Ben siber zorbalık mağduru, Jason ve Frye siber zorbalık yapan tarafta olsa da gençler yalnızlık duygusunu yansıtacak şekilde kişileştirilmiştir. Ben siber zorba mağdurlarını temsil ederek, siber zorbalığın insan hayatını tehlikeye atabileceğine dikkat çekmektedir. Jason ve Frye sadece şaka amacıyla başladıkları bu oyunun bu şekilde sonuçlanacağını düşünmese de film boyunca takındıkları tavır ile siber zorbaları yansıtmaktadır. Cindy ve Derek siber zorbalığa uğrayan diğer kişilerdir. Ağlar aracılığıyla, kredi kartı bilgilerinin çalınmasıyla dolandırılan birçok kişiyi temsil etmektedir. Kyle ise pornografi sektörü tarafından sömürülen gençleri temsil etmektedir. Filmde gençlerin bu sektörde yer almasının bir suç olduğu vurgusu yapılmaktadır. Bu açıdan Kyle hayatını kazanmak için bedeninin sömürülmesini kabul etme noktasına getirilen bireylerin de bir yansıması şeklindedir.

Filmin fiziksel çevresini şehir hayatının unsurları oluşturmaktadır. Filmdeki olay örgüsünde tablet, bilgisayar ve akıllı telefonun önemli bir yeri bulunmaktadır. Bu açıdan mekânlar da bu işleyişe uygun olarak seçilmiştir. Yatak odası, ev, haber kanalı, ofis ortamları, hastane ve okul gibi ortamlar filmin fiziksel çevresini oluşturmaktadır.

3.7.2.2. Şematik yapı

- 1- Film Kyle'in eve kargo paketleriyle gelmesiyle başlar. Evin odalarında sanal seks yapan genç kadınlar ve erkekler vardır. Kyle, ilgili paketleri ilgili kişilere ulaştırır.
- 2- Kyle sanal seks sitelerindeki özel odalardadır. Nina, Kyle'in olduğu özel odaya bağlanır. Konuşmaya başlarlar. Kyle altında sadece iç çamaşırı ile oturmaktadır. Masturbasyon yapmasını isteyip istemediğini sorar. Nina sadece konuşmak istemektedir.
- 3- Derek bavul hazırlamaktadır. Cindy doktorla konuşur. Cindy doktora yeniden çocuk yapmayı deneyip deneyemeyeceklerini sorar. Cindy telefonu kapattıktan sonra Derek ile konuşur. Derek zamanının olmadığını söyleyerek, boş bebek odasına bakarak evden çıkar.

- 4- Jason ve Frye, sanal ortamda kendilerini Jessica olarak tanıtarak Ben'e mesaj atar.
- 5- Cindy, Derek ile Ethan'ın (ölen çocuğunun) videosunu izlemektedir. Videoyu kapatıp sanal sohbet sitelerine girer. Sanal sohbet sitesinde karısı ölen bir adamla konuşmaktadır.
- 6- Rich eve gelir. Oğlu Ben odasındadır. Sanal sohbet sitesini açar ve Jessica'nın mesajını görür. Ben, piyano çalmakta, müzik yapmaktadır. . Jessica mesajında kendisi için bir şarkı yazmasını istemektedir.
- 7- Nina ve Kyle özel odada sohbet etmektedir. Kyle iç çamaşırıyladır. Nina ise mutfakta Kyle'a yazar. Kyle kamerayı açmayı teklif eder. Nina saçlarını açar, bir yudum şarap içer. Aynada kendisine bakar. Kamerayı açar ve karşılıklı konuşurlar.
- 8- Jason ve Frye okulda Jessica kimlikleriyle Ben'e mesaj atmaktadır. Bir yandan da bahçede oturan ve telefonuna bakan Ben'i izlemektedir. Ben'in yolladıkları mesajı aldıktan sonraki gülümsemesini görürler ve gülüşürler.
- 9- Cindy evde yatakta, kucığında bilgisayar ile sanal ortamda mesajlaşmaktadır. El Paso'daki Derek arar ve kredi kartının limitiyle ilgili Cindy'e soru sorar. Cindy, Derek'in sadece bunun için araması karşısında üzülür ve sanal ortamdan gelen, bir gün buluşma teklifini düşünmeye başlar.
- 10- Cindy'ye kredi kartından yapılan harcamaların teyit edilmesiyle ilgili bir telefon gelir. Derek El Paso'dan dönmüştür ve telefondadır. Kredi kartı harcaması ile ilgili polise ifade verdiklerini anlatır.
- 11- Ben okul koridorunda yürümektedir, Jason ve Frye Ben'i görür ve Jessica kimlikleriyle mesaj yollamaya karar verir. Ben'e yarattıkları Jessica kimliğiyle cinsel içerikli mesajlar ve görüntüler yollarlar. Pornografik görüntüleri, internet arama motorları aracılığıyla bulmaktadırlar. Ben'in gelen mesajlar karşısındaki tepkilerini izleyerek eğlenirler.
- 12- Nina ve Kyle buluşurlar. Nina Kyle ile röportaj yapmak ister. Ancak Kyle kabul etmez.
- 13- Derek başına gelen dolandırıcılık olayı sebebiyle Mike'ı aramaktadır. Mike Derek'in evine gelir ve konuşurlar. Mike bilgisayar ve disklerindeki tüm bilgi ve dokümanları kopyalayarak inceleyeceğini bildirir. Mike evde Derek ve Cindy'nin bilgisayarlarından diskine kopyaladığı fotoğraflarına bakmaktadır.

- 14- Kyle evdedir, eve genç bir çocuk getirmiştir. Genç çocuğa da hesap açarlar ve o da artık sanal seks yaparak para kazanacaktır. Kyle Nina'nın röportaj teklifini kabul etmeye karar verir. Ancak bunu kimsenin bilmesini istemez.
- 15- Ben, Jessica'ya göndermek için çıplak bacağına yazı yazarak fotoğraf çeker. Çıplak fotoğrafını gönderir. Mesajı alan Jason ve Frye gülüşürler ve eğlenirler. Ancak Jason'ın üzgün görüldüğünü düşünen Frye, Jason'a Ben'e aşık olup olmadığını sormaktadır.
- 16- Mike, Derek ve Cindy'nin evine gelir. Cindy'nin sohbet odasında mesajlaştığı adamın bilgilere ulaşmış olabileceğini söyler.
- 17- Derek Cindy'nin konuşma kayıtlarını okumaktadır.
- 18- Kyle Nina ile röportaj yapmaktadır.
- 19- Sınıfta Ben'in fotoğrafını herkes telefonda birbirine göstermektedir. Okul koridorunda yürüyen Ben'i herkes birbirine göstermektedir. Bu olanlar karşısında Ben, Jessica'ya neden bunu yaptığını sormak için bir mesaj atar.
- 20- Cindy ve Derek arabada konuşurlar. Derek, Cindy'nin sanal sohbet kayıtlarını okuduğunu söyler.
- 21- Ben'in ablası arkadaşıyla bilgisayar başındadır. Ben'in odasına girer ve Ben'in kendisini astığını görür. Ben hastanededir. Ancak uyanık değildir. Annesi ağlar ve uyanacağını söyler.
- 22- Kyle'in röportajı televizyonda yayınlanmaktadır. Röportaj sonrasında Nina ve Kyle telefonda konuşur.
- 23- Mike ve Derek suçlunun yakalanması için konuşmaktadır. Derek suçluyu kendisi bulmaya karar verir. Bu kararını Cindy'e söyler.
- 24- Jason Ben'in intihar girişiminden sonra yakalanmamak için Frye'dan i-padini ister ve babasında bulunan bir programla tüm geçmişi sileceğini söyler.
- 25- Derek ve Cindy suçluya ait kayıtlarda yer alan adrese gider. Arabayla uzaktan evin giriş çıkışını izleyeceklerdir.
- 26- Ben'in annesi ve babası evde konuşurlar. Babası Ben'in ne düşünerek intihar ettiğini merak eder. Annesi hastaneye gitmek için evden çıkmak ister, Ben uyandığında yanında olmak istiyordur. Annesi evden çıkar, babası bilgisayar başında Jessica'nın profilini görür ve Jessica'ya mesaj atar.

- 27- Nina'nın ropörtajı ile ilgili CNN haber kanalı Nina'nın çalıştığı haber şirketine ulaşmıştır. Haberi, özel bir bültene koymak istediklerini belirtmişlerdir.
- 28- Cindy ve Derek bir arabayı takip etmeye başlarlar.
- 29- Jason Ben'in babasından gelen mesaja cevap verir. Ben'in uyanıp uyanmayacağını merak etmektedir. Karşılıklı mesajlaşırlar.
- 30- Ben'in babası, annesi ve kız kardeşi evdedir. Babası Ben'in en sevdiği kitabın Beyaz Gürültü olduğunu söyler. Kız kardeşi telefonuna gelen mesajı annesi ve babasına gösterir.
- 31- Jason, Frye'a Ben'in babasıyla mesajlaştığını söylemektedir. Frye, Jason'ın artık hesabı silerek, i-padi kendisine geri vermesini ister.
- 32- Kyle, kutlama yapmak için Nina'nın evine habersiz gelir. Nina ve Peter evde oturmaktadır. Peter evden çıkar ve Kyle Nina'ya pornografi şebekesinden ayrılmayı düşünebileceğini söyler.
- 33- Derek ve Cindy takip ettikleri adamın bir çamaşır yıkama şirketine girdiğini görür ve orada çalıştığını anlar. Derek adamın arkasından dükkânın içerisine girer. Derek adamla bir müddet konuşur ve dükkândan çıkar. Adam Derek'in arkasından bakmaktadır.
- 34- Nina'nın haberi üzerine FBI'dan gelen bir kadın Kyle'ın evini bulmak konusunda yardım istemektedir. Nina ilgili bilgileri verene kadar açığa alınır.
- 35- Cindy ve Derek takip ettikleri kişinin evine girerek bir kanıt aramaya başlamaktadır. Bazı belgeler bulurlar, o sırada takip ettikleri kişi eve gelir. Derek ve Cindy gizlice evden çıkarlar.
- 36- Jason ve Ben'in babası mesajlaşmaya devam etmektedir. Jason böyle olmasını istememiştik diyerek gerçek kimliklerini ele verir ve sohbeti sonlandırır. Jason'ın babası Mike Jason'ın yanına gelir ve ödevlerini yapmasını söyler.
- 37- Nina Kyle'ın evinin adresini öğrenmek için, Kyle'ı oradan almayı teklif eder. O evdeki pornografi şebekesine yaşı küçük çocukları dâhil etmenin bir suç olduğunu belirtir.
- 38- Ben hastanede hala uyanmamaktadır. Babası suçluyu bulmaya çalışır.
- 39- Cindy ve Derek takip ettikleri kişinin evinden gizlice aldıkları belgeleri incelemektedir. Derek bir gün onunla konuşacağını ve ona parasını soracağını

söyler. Yanında silahını da götüreceğini ama yanında sadece korkutma amaçlı taşıyacağını belirtir.

40- Jason hastaneye gelmiştir. Ben'in babasıyla tanışır ancak kendisini Mike olarak tanıtmaktadır. Babasıyla Ben'in arkadaşymış gibi konuşmaktadır.

41- Kyle Nina'ya adresini gönderir ve Nina bilgiyi FBI ile paylaşır.

42- Frye ve Jason, Jason'ın babasının ofisinde Jessica'nın hesabını silmeye çalışmaktadır. Babası onları görür ve ne yaptıklarını sorgulamaya başlar. Jason ve Frye yaptıkları şeyi itiraf etmektedir.

43- Kyle evde uyurken, onu uyandırır. Evin içerisinde bir telaş vardır. Pornografi şebekesi için çalışan Harvey evin basılacağını söylemiştir. Herkes eşyalarını toplamaktadır. Harvey bütün çocukları eyalet dışına götürmektedir.

44- Jason'un babası, Jessica ve Ben arasında geçen yazışmaları okuduktan sonra mesajlaşmaları siler.

45- Nina ve Kyle konuşurlar, Kyle kaldığı otelin adını Nina'ya söyler. Nina, Kyle'a, FBI'a adresi kendisinin verdiğini söyler. Kyle kandırıldığını anlar.

46- Ben'in babası, annesine Mike'ın hastaneye geldiğini söyler. Annesi Ben'in Mike diye bir arkadaşı olmadığını söyler. Babası o çocukta bir tuhaflık olduğunu anladığını belirterek Mike'ın soyadını bulmaya çalışır. Ben'in babası okul fotoğraflarından Jason'ı bulur.

47- Nina Kyle'ın yanına gider. Kyle'ı oradan almak ister ancak Kyle Nina ile kalıp kalamayacağını merak etmektedir. Nina Kyle'ın yaşının küçük olduğunu, kendisiyle kalmasının uygun olamayabileceğini belirtir. Kyle Harvey'in yanına geri dönmek ister.

48- Derek ve Cindy harekete geçmek için şüphelendikleri kişinin evinin önünde beklemektedir. Mike ve Derek o sırada telefonda konuşurlar. Mike Derek'e şüpheli olarak gördükleri kişinin bir kurban olduğunu belirtir. Mike, şüpheli kişinin bilgisayarının sunucu olarak kullanıldığını anlatır. Harekete geçmemesini söyler. Evini takip ettikleri kişi arabaya yaklaşır ve Derek'i bir tüfekle tehdit eder. Cindy arabadan çıkar ve sanal sohbet sitesinde konuştuğu kişinin o olduğunu söyler. Derek tüfeği adama yöneltir ancak Cindy onu vazgeçirir. Cindy, Derek kendisiyle konuşmadığı için, o adamla konuşmanın iyi geldiğini belirtir.

49- Ben'in babası Mike'ın evine gider. Mike ve Ben'in babası kavgaya eder.

50- Nina Kyle'in arkasından gider, Harvey Nina'ya vurur ve Nina yere düşer. Kyle Harvey ile kalır.

51- Ben hastane odasında uyumaktadır. Kız kardeşi onun yanına yatar, kulaklığında müzik çalmaktadır. Kulaklığının tekini Ben'in kulağına takar.

3.7.3. Mikro Yapı

3.7.3.1. Sözdizimsel (Sentaktik) yapı

Geleneksel zorbalığın internet aracılığıyla sanal ağlara taşınmasını siber zorbalık temasıyla ortaya koyan Disconnect filminde öne çıkan yalnızlık duygusu Cindy'nin şu sözleriyle başarılı bir şekilde yansıtılmaktadır. “*Sanal ortamda mesajlaşırken konuşacak birinin olması ne güzel.*” “Ben ise Jason ve Frye tarafından yaratılmış Jessica ile konuşurken yalnızlığını şu şekilde dile getirmektedir. “*Sahte bir aileyle yaşıyorum. evlatlık olabilirim.*” Bu sözlere karşın Ben'in babası ise farklı duygular içerisindedir. Ben hastanedeyken, oğlunun neden intihar ettiğini anlamaya çalışan Ben'in babası Jason (Jessica) ile mesajlaşmaktadır. Jason (Jessica) Ben'in intiharıyla ilgili “*belki umursayacağını düşünmemiştir.*” der. Ben'in babası ise “*Umursamayan baba olur mu hiç*” diyerek yanıt verir. Jason'ın (Jessica'nın) cevabı ise, kendi babası tarafından umursanmadığını hissettiğine dair bir ipucu niteliğindedir. “*Çok var...*”

Sanal ortamda, Ben'in babası Jessica isimli biri ile mesajlaştığını sanırken, Jason hastaneye Ben'i ziyarete gelir ve Ben'in babası ile karşılaşır. Ben'in babası ve Jason'ın karşılıklı konuştuğu sahnede yine ön planda yalnızlık teması bulunmaktadır. Jason Ben'in babasına, “*İyi biri gibi duruyorsun.*” der. Ben'in babası ise Jason'a, “*Yalnız biri gibi duruyorsun.*” yanıtını verir.

Yabancılık temasının da başarılı bir şekilde işlendiği hastane sahnesinde, Jason, Ben'in babasına kendisini Mike olarak tanıtmaktadır. Ayrıca Frye ile bir konuşmasında Jason şunları söylemektedir, “*Görmezden gelip hesabı silersen, kız tek şüpheli olur.*” Jason film boyunca kendisini farklı kimliklerle ortaya koymaktadır. Bu açıdan Ben'in babasının ve Jason'ın babasının karşılıklı konuşmalarında geçen şu sözler de çarpıcı bir özellik taşımaktadır. “*Oğlunuz benim oğlumu hastanelik etti. Adı Jason, bazen de Jessica. Kimlik krizi geçiriyor. Oğlumu taciz etti, sadistin teki. Yardıma ihtiyacı var.*”

Ben'in ailesi, Ben'in neden intihar ettiğini anlamaya çalışmaktadır. Ben'in annesi, babası ve kız kardeşi bir gün evdeyken, Ben'in kız kardeşinin telefonuna bir fotoğraf gönderilir. Fotoğraf Ben'in çıplak fotoğrafıdır. Ben'in annesi bu fotoğraf üzerine şunları söylemektedir. *“Kim yollamış bunu sana, neden sende bu? Okuldaki herkes gördü mü bunu?”* Kız kardeşi ise şu şekilde cevaplamaktadır, *“Herkesin gördüğüne eminim.”* Bu sözler eşliğinde, sanal ortamlardaki fotoğraf paylaşımının oldukça kolay ve hızlı olduğuna yapılan bu vurgu ile siber zorbalık teması ön plana çıkmaktadır.

Filmin ilerleyişi içerisinde Jason'ın babası Mike, Ben'in intiharına Jason ve Frye'in sebep olduğunu anlamaktadır. Bu sahnelerde geçen diyalog şu şekilde gerçekleşmektedir.

Frye: *“Sadece bir şakaydı. Kendine zarar vereceğini düşünmedik.”*

Mike: *“Kiminle dalga geçiyordunuz, Boyde denen çocukla mı? O olayla bir ilginiz mi var?”*

Jason: *“Evet”*

Mike: *“Biriyle dalga geçecekseniz, yüzüne karşı yaparsınız anladınız mı?”*

Jason: *“Özür dilerim.”*

Mike: *“Neden özür diliyorsun? Seni yakaladığım için mi? Yoksa babası acaba oğlu uyanacak mı diye beklediği için mi?”*

Jason: *“O babayı tanıyorum ben hiç senin gibi değil.”*

Polis olan Mike, oğlunun siber zorbalığına tanık olurken, bir yandan da Derek ve Cindy'nin dolandırıcılık olayını çözmek için görev üstlenmektedir. Mike bu dolandırıcılık olayı ışığında, sanal hayatların aslında görünenden fazlası olduğuna dair şu çarpıcı sözleri söylemektedir. *“İnsanların hiçbir şeyden haberinin olmaması ne acayip, arabada burnunu karıştırmak gibi, kimse seni görmüyor sanırsın, sonra da biri sosyal güvenlik numaralarını ele geçirince şaşırırsın.”* Bu sözlere ek niteliğinde, Mike, Derek ve Cindy'nin konuşmaları internetin insan hayatına etkilerini gözler önüne sermektedir.

Cindy: *“İnternette sanat eserlerimi satıyorum.Arada bir sohbet sitesine de girerim.”*

Mike: “Ne tür sohbet odalarına?”

Cindy: “Bir destek grubu sitesi.”

Mike: “Biri bütün bilgileriniz ele geçirmiş. Sabit disklerinizi kopyalayacağım, bütün bilgilerin, bütün hareketlerin üzerinden geçeceğim. Belki bunun nasıl ve ne zaman olduğunu anlarım.”

Derek: “Sadece kredi kartı numaralarımı alıp bakamaz mısınız?”

Mike: “Hayır bu şart çünkü şu anda adınıza kredi kartı çıkartmış olabilirler, kredi alırlar, sosyal güvenlik numaranızı alırlar, adınıza suç işleyebilirler, bu bilgiyi 20 kişiye daha satabilirler. Bu daha başlangıç olabilir.”

Mike: “Kişisel bilgilerinizin birçoğu “korkuvenefret” kullanıcısı ile kurduğunuz bir iletişim sonucu elde edilmiş olabilir.”

Derek: “korkuvenefret de kim?”

Cindy: “Sadece adamın biri, girdiğim sohbet odasına takılıyor.”

Mike: “Ondan gelen bir bağlantıya tıklamanız ya da bir dosyayı açmanız, onun sisteminize bir trojan virüsü yerleştirmesi için yeterli olur. Bir kez bunu yapınca bilgisayarınıza istediği şeyi yapar, bağlandığınızda veya parolayı yazdığınızda görür, kameranızı açabilir.”

Cindy: “Parolamı nasıl almış”

Mike: “Parolanız doğum gününüz ve Derek kumar siteleri sürekli saldırı altındadır. Ayrıca ikinci bir mortgage krediniz için bankanızla yazıştığınız.”

Cindy: “Bizim ikinci bir kredimiz yok ki.”

Mike: “Var, ek bilgi isteyen bir e posta aldınız, bankalar bu bilgileri e postayla istemez. Yani bence kişisel hesaplarınız, sosyal güvenlik ve annenizin kızlık soyadı gibi bilgileri böyle edinirler.”

Derek: “Kim bu adam, adı ne?”

Mike: “Benim bulduğum isim, Steven Schumacher”

Siber zorbalığın farklı açılardan başarılı diyaloglar ile ele alındığı Disconnect filminde sanal ağlarda varlıklarını sürdüren pornografi şebekeleriyle ilgili etkileyici

detaylar öne sürülmektedir. Bu anlamda sanal seks yapılan evin yöneticisi sayılan Harvey, eve sanal seks ekibine katılması için Jason'ın getirdiği yeni gence şunları söylemektedir. *“Mastürbasyon yapar mısın? Bundan para kazanmak ister misin?”* Para kazanma motivasyonu sunan bu ortamlara katılan gençlerden olan Kyle ise nasıl bu eve geldiğini bir haberci olan Nina'ya şu diyalog eşliğinde anlatmaktadır.

Nina: *“Buraya nasıl geldin?”*

Kyle: *“Alışveriş merkezinde bir adamla tanıştım, bana yardımcı olacağını, kalacak yer vereceğini söyledi. Oraya gittiğimde başka çocuklar da gördüm.”*

Nina: *“Evde neler oluyordu?”*

Kyle: *“Bazılarının diz üstü bilgisayarları vardı. Kimilerinin web camı vardı. Yaptığımız her şey bir siteden yayınlanıyordu. Sonra sanırım komisyon alıp, çeklerimizi bize yolluyorlardı. Ne kadar genç gösterirsen o kadar çok kazanıyorsun bu işten.”*

Nina: *“Peki yaşlanınca ne oluyor, bunu sonsuza dek yapabileceğini mi düşündün?”*

Kyle: *“Bilmem bunu hiç düşünmedim.”*

Nina filmin başka bir sahnesinde ise Kyle'a Harvey ile ilgili şunları söylemektedir, *“Seni kullanıyor, küçükleri ele geçirmek için ve bu bir suç.”*

Nina Kyle'ın anlattıklarını haber yapmaktadır. Bu haber üzerine FBI haber kanalına ve Nina'ya ulaşmak ister. FBI görevlisi kadının sözleri pornografi şebekelerindeki gençlerin durumunu ortaya koymaktadır. *“Bu çocuklar kurban, zorlanmış, baştan çıkarılmış, bazıları 14-15 yaşında. Kayıp Çocuklar Bürosu bu siteyi bir yıl önce ihbar etti ancak sitenin servis sağlayıcısı yurt dışında.”*

3.7.3.2. Ses ve müzik

Disconnect filminde yer alan ses ve müzikler anlatımı güçlendirecek şekilde uyum içerisinde kullanılmıştır. Filmde ses ve müzik aracılığıyla duygusal etkiler başarıyla seyirciye yansıtılmıştır. Özellikle gerilimin veya duygu yüklü anların seyirciye yansıtılması duruma uygun müzikler eşliğinde gerçekleşmiştir. Bu açıdan filmin ses ve müzik düzenlemesi, anlatımda özel birtakım anlamlar yaratma amacı

taşımaktadır. Film boyunca bilgisayar seslerinden ve klavye seslerinden yararlanılmaktadır.

3.7.3.3. Filmin retoriği

Disconnect, anlatının görüntüye dayalı olduğu bir filmidir. Filmde, şehir hayatı, şehre ait farklı mekânlar aracılığıyla yansıtılmaktadır. Seyirciyi rahatsız edecek görüntülere, gereksiz olduğu düşünülebilecek görsel unsurlara yer verilmemiştir. Film boyunca, mesajlaşmaların gösterildiği anlarda dijital simgelerden yararlanılmıştır.



4. SONUÇ

Teknolojinin insan yaşamı üzerine olumlu ve olumsuz etkileri vardır. Akıllı telefonlar, bireylere zaman ve mekândan bağımsız mobil olma özgürlüğünü tanımaktadır. Günümüzde akıllı telefonların kullanımı bireylerin kontrolünde gibi görünmektedir ancak arka planda akıllı telefonlar, bireyleri tüketime ve bağımlılığa yöneltmektedir.

Marx'ın "Makine insanın zayıflığına uyum sağlayıp, zayıf insanı makineye dönüştürür." sözü bu durumu oldukça iyi bir şekilde açıklamaktadır. Akıllı telefonlar ve sosyal ağlar bireyin gereksinimlerini karşılarken aynı zamanda onların zayıflıklarını da kullanarak onları paylaşım yapan bir makineye dönüştürmektedir. Bireyler, kontrolün her zaman kendi ellerinde olduğunu düşünmektedir. Oysa çeşitli uygulamaların tüketime teşvik eden yapısı ve bu yapı içerisindeki anlık bildirimler, bireylerin kontrolünü en aza indirmektedir. Ayrıca bireyler içeriği üreten yapının bir parçası haline gelmektedir. Dolayısıyla insanlar aygıtlar ve sosyal ağlar üzerinde sandıkları kadar güçlü oldukları halden gittikçe uzaklaşmaktadır.

Toplumsal açıdan ağlar bireyler ve sistemleri birbirine bağlayan bir organizasyon olarak işlevselleşmektedir. Bu işlevsellik bünyesinde, küreselleşme, küresel olarak çevrimiçi olma ve mobil olmanın dinamiklerini barındırmaktadır. Kapitalizmin ve teknoloji yoğunluğunun bir sonucu olarak ağ toplumu ve çevrimiçi iletişim mekanizmaları küresel bir faaliyet alanı yaratmaktadır. Bunun en önemli sebebi şudur; kapital sistemdeki teknoloji tüketimiyle ekonominin yeniden üretimi sağlanmaktadır. Günümüzde insanlık ağlarla kuşatılmaktadır ve buna uygun tüketim pratikleri üstlenmektedir. Bu tüketim pratikleri içinde ana tüketim metaryali ise kendisidir. Ancak, bireyin kendisini tüketiyor oluşu, hazzı pratiklerle kendisine unutturulmuştur.

Baudrillard'a göre kitle iletişim araçları bir simülasyon evreni yaratarak, gerçeği yok etmektedir. Gerçeklikten geriye ise, tüketilmek üzere simülasyonun ürettiği simülakrlar kalmaktadır. Bunun sonucunda, toplumsal değerlerin yok olduğu, estetikleşmiş ve karikatürize olmuş bir toplum yapısı ortaya çıkmaktadır. Değerlerin yok olması bireyler için yıkıcı olmaktadır. Değerlerin yok olmasıyla birlikte yalnızlık ve bağımlılık duyguları tetiklenmektedir.

Bireyler kendilerini yalnız hissetmeyeceği yeni sosyal ortamlara psikolojik ve sosyolojik bir motivasyonla katılmaktadır. Sosyal medya uygulamaları, kurgulandıkları yapı ve sosyal bir ortam olma gerekliliği ile çevrimiçi ve çevrimdışı bu uzamı iç içe ekleyerek bireyi tamamen bu alanın içinde tutmaktadır.

Günümüzde sosyalleşme ihtiyacı ağlar üzerindeki profiller üzerinden sağlanmaktadır. Bireyler kendisini sunma ve kusursuz kimliklerini yaratma işlevini bu ağlar üzerinden sağlamaktadır. Bu açıdan bireylerin rızası ile üretilen zorunlu bir sosyalleşme alanı medya bağımlılığı ile şekillenmektedir. Bireyler, çevresinde olup bitenleri takip etmek, kendini belirli sosyal gruplara ait hissetmek için sosyal ağlarda daha çok zaman geçirmektedir. Sosyal medya paylaşım yapma ve medya takip etme isteğiyle bireyi telefonla daha fazla zaman geçirmeye yönlendirmektedir. Bireyler, sosyalleşmek için marjinelleşme ve trendlere uyum sağlamayı göze almak zorunda kalmaktadır, hayatının planlamasını kendisinden beklenildiği şekilde imgeleştirmeye mecbur hissetmektedir. Bu sebeple bireyler özüne ve sahip oldukları değerlere yabancılaşmaktadır. Bu yabancılaşma bireyin rızası ile üretildiği için, medya tüketicisi kültürel bir biçimde sindirilmektedir.

Tüketimin bir parçası haline gelen sosyal medya uygulamaları ve akıllı telefonlar toplumsal açıdan çeşitli riskler barındırmaktadır. Bu uygulamalar ve araçlar; korsanlar, siber zorbalık, mahremiyetin ihlali gibi riskler üretmektedir. Bu riskler bireyleri yalnızlaştırmaktadır.

Sanal sosyalleşme ortamlarında, kullanıcılara kusursuz kimlikler yaratma imkanı sunulmaktadır ve bu ortamlarda sosyal konular üretilmektedir. Bu ortamlarda kurulan ilişkilerin süreklilik göstermesi, bağlantılı olma durumuna ve süresine bakış açısında hassaslık gerektirmektedir. Çünkü sürekli bağlantı halinde kalmak isteyen bireyler bağımlı hale gelmektedir. Bu durum, bugün akıllı telefon bağımlılığı yani nomofobi kavramıyla ele alınmaktadır. Nomofobi kavramı ele alınırken sadece cihazın kendisinden bahsetmek mümkün değildir. Nomofobi kavramı sadece akıllı telefonlar ile ilgili bir bağımlılıktan daha fazlasını kapsamaktadır. Nomofobi, sosyal ortamı sağlayan ve sunan uygulamaları da içine almaktadır. Dahası nomofobi insan psikolojisiyle yakından ilgili bir kavram olarak ortaya çıkmaktadır.

Popüler medya uygulamaları ve internetin cep telefonları aracılığıyla her yerde olması, insanların günlük yaşam pratiklerinde farklılıklara neden olmaktadır.

Bu farklılık literatüre nomofobiyle ilişkili FOMO, netlessfobi ve plagomani kavramlarını da kazandırmaktadır.

Genel olarak tezde bahsedildiği üzere üzere fomo ve nomofobi rahatsızlıkları, akıllı telefon ve insan etkileşiminin aşırı ölçüde gerçekleşmesiyle ortaya çıkmaktadır. Sosyal medya uygulamalarına kişiselleşmiş medya ağları olarak bakıldığı zaman ise nomofobi ve fomo gibi rahatsızlıkları, ağ toplumu dâhilindeki bireylerin ağlara bağımlı hale gelmesinin birer göstergesi olarak yorumlamak mümkündür.

Dijital çağın hastalığı olarak nitelendirilen nomofobi, hem kişilerin psikolojilerinde hem toplumsal yapılarda çeşitli değişimler yaratmaktadır. Bu sebeple son yıllarda nomofobinin sinemaya yansımaları çeşitli filmler aracılığıyla gerçekleşmiştir. Bugün filmlerde anlatılan dünyayı sadece izlemediğimiz, aynı zamanda onu yaşadığımız çarpıcı bir şekilde ortaya konmaktadır. Bu çalışmada da, nomofobinin toplumsal yaşama dolayısıyla sinemaya yansımalarını değerlendirmek amacıyla, “Nerve”, “Airplane Mode”, “Men, Women and Children”, “Nosedive” ve “Disconnect” filmleri eleştirel söylem analizi ile çözümlenmiştir. Filmler, teknolojinin iletişim biçimlerinde yarattığı dönüşümünün temsil ettiği gerçekliği ve bireylerin çevrimiçi geçirdiği süreleri simgeler ve metinler aracılığıyla ortaya koymaktadır. Tüm film katmanlarında, normal kabul edilenden daha fazla telefon ve internet kullanımının olduğu, olay ve karakterlerin yalnızlıkları ve bağımlılıkları ele alınmıştır.

Nerve filminde ele alınan en önemli konu gençler arasında oldukça yaygınlaşan dijital oyun bağımlılığıdır. Ayrıca dijital oyunlar aracılığıyla sanal kimliklerini yaratan gençlerin bir günlük yaşamları, gerçekliğe karşı geliştirdikleri tepkisizlikleriyle ortaya konmaktadır. Filmde, sosyal medya bireylerinin kusurlardan yoksun oluşu ve sosyal medyadaki bireylerin birer hipergerçek haline gelişini vurgulanmaktadır. Bu açıdan Nerve, dijital çağın yarattığı hipergerçek bireylere dikkat çekmektedir. Kusursuzluk büyümesine kapılan gençlerin, sanal dünyada daha çok vakit geçirme arzusu hissederek bağımlı hale gelişleri film aracılığıyla seyirciye yansıtılmaktadır.

Airplane Mode/Uçak Modu filminde ise akıllı telefon bağımlılığı Ana karakteri üzerinden başarılı bir şekilde yansıtılmaktadır. Ana'nın telefondan ayrı kaldığı sürelerde yaşadığı yoksunluk, nomofobinin gerçek hayattaki belirtilerini

ortaya koymaktadır. Filmde aynı zamanda fenomenlik olgusuna da değinilmektedir. Film, nomofobinin tedavi edilebilir bir modern hastalık olduğuna dair bir mesaj vermektedir.

Erkekler, Kadınlar ve Çocuklar filminin başından sonuna kadar yabancılaşma, yalnızlık, bağımlılık, siber zorbalık ve simülasyon temaları işlenmektedir. Kültürel tüketim öznesi haline gelen bireyler arasında oldukça yaygınlaşan internet ve dijital oyun bağımlılıkları film aracılığıyla ele alınmaktadır. Filmde alt metin olarak geçen sanal seks bağımlılığı da bağımlı olmanın bir alt kategorisini perdeye yansıtmaktadır.

Nosedive’de ise Lacie karakteri tüm film boyunca yalnızdır. Benlik kavramının idealize edildiği günümüz toplumunda Lacie’nin bağımlılık geliştirmesi kendi rızasıyla şekillenmemektedir. Yaratılan cemaat içinde en uygun şekilde yaşamak için benliğini sürekli kurgulayan, toplumsal normları içselleştirmeyi kendine görev edinen karakterlere dikkat çeken Nosedive, dijital çağda dönüşüme uğrayan bireyleri yansıtmaktadır.

Disconnect/Sanal Hayat filminde ise siber zorbalık konusu ele alınmaktadır. Gençler ve yetişkinler arasında oldukça yaygınlaşan siber zorbalık, bireylerin hayatlarında onarılamaz yaralar bırakabilmektedir. Bu açıdan Disconnect filminde arkadaşlarının eğlencesine kurban olan bir gencin yalnızlık ve utanç hissiyle intihara sürüklenişi yansıtılmaktadır. Siber zorbalığa maruz kalan bireyler de siber zorbalık yapanlar da derin bir yalnızlık içerisindedir. Özellikle ergenler, araçların hayatları üzerindeki etkisini aşp aileleriyle iletişim kuramadıkları için, hayatlarından vazgeçebilecek hale gelmektedir.

Sonuç olarak, tez kapsamında incelenen filmler aracılığıyla nomofobinin birçok bağımlılığı kapsayan bir kavram olduğu bir kez daha ortaya çıkmaktadır. Nomofobi, dijital oyun, sanal seks, sosyal medya bağımlılıklarını da kapsamaktadır. Nomofobi bireylerin yalnızlık duygusuyla oldukça yakından ilişkili bir kavramdır. Nomofobi, toplumsal dönüşümler sonucu kendilerine yabancılaşan bireylerin çeşitli dijital bağımlılıklara nasıl sürüklendiğini de ortaya koymaktadır. Nomofobi bireysel bir hastalık olmaktan ziyade toplumsal olarak ele alınması gereken bir hastalıktır.

KAYNAKLAR

- Adanır, Oğuz, (2008). *Simülasyon Kuramı Üzerine Notlar ve Söyleşiler*, İstanbul: Hayalet.
- Adnan, M., Gezgin, D.M. (2016). “Modern Çağın Yeni Fobisi: Üniversite Öğrencileri Arasında Nomofobi Prevalansı”, *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 49(1), 141-158.
- Akgül, M. (2020). “Simülasyon, Gerçeklik Ve Hipergerçeklik Kavramlarından İslami Evlilik Sitelerini Okumak” *Bilimname*, 41, 413-442.
- Aktaş, B. (2018). *Ortaokul Öğrencilerinde İnternet Ve Dijital Oyun Bağımlılığının Psikolojik Sağlık Ve Saldırganlıkla İlişkisi*. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi), Kafkas Üniversitesi / Sağlık Bilimleri Enstitüsü / Hemşirelik Ana Bilim Dalı, Kars.
- Al, N. (2019). *Üniversite Birinci Sınıf Öğrencilerinin Tek Başına Olma, Yalnızlık Ve Utangaçlık Durumları Arasındaki İlişki*. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). KKTC Yakın Doğu Üniversitesi/Eğitim Bilimleri Enstitüsü/Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Ana Bilim Dalı, Lefkoşa.
- Altındış, A., Altındış, S. Aslan, F. G., Aşıcı, Ş., İnci, M. B., Ekerbiçer, H. Ç., Tokaç, M. (2017). “Sosyal medya ağları ve sosyal görünüm anksiyetesi” *The Journal of Academic Social Science Studies*, 227-235.
- Anlar, M., A. (2022). “Siber Zorbalık Konusunun Mobil Platformlar Üzerinde İncelenmesi.” (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi) Fırat Üniversitesi/ Fen Bilimleri Enstitüsü/Ekobilim Anabilim Dalı, Elazığ.
- Apak, E., Yaman, Ö. M. (2019). “Üniversite Öğrencilerinde Nomofobi Yaygınlığı Ve Nomofobi İle Sosyal Fobi Arasındaki İlişki: Bingöl Üniversitesi Örnekleme”. *Addicta: The Turkish Journal On Addictions*, 6(3), 609-627.
- Arısoy, Ö. (2009). İnternet Bağımlılığı Ve Tedavisi, *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar-Current Approaches In Psychiatry*, 1, 55-67.
- Arman, A., Şahin, T., Ö. (2021). “Yiyecek İçecek İşletmeleri Çalışanlarında Sanal Kaytarma Ve Nomofobi İlişkisi Üzerine Ampirik Bir Araştırma.” *Journal of Tourism and Gastronomy Studies*, 9(3), 2228-2258.
- Aşık, A. N. (2018). “Aidiyet Duygusu Ve Nomofobi İlişkisi: Turizm Öğrencileri Üzerinde Bir Araştırma”, *Turizm ve Araştırma Dergisi*, 7(2), 24-42.
- Atalay, G. (2018). “Dijital Çağda Marshall McLuhan’ı Yeniden Düşünmek: Bir Uzantı ve Ampütasyon olarak Yeni Medya Teknolojileri.” *Sosyal Araştırmalar ve Davranış Bilimleri Dergisi*, 4(6), 27-48.

- Ayas T., Horzum M. B. (2010).“Sanal Zorba / Kurban Ölçek Geliştirme Çalışması”, *Akademik Bakış Dergisi*, 19, 1-14.
- Aydın, H. (2018).“Sosyal Medyadaki Gelişmeleri Kaçırma Korkusunun (Fomo) İlgüdüsel Alımlara Etkisinin Öz Belirleme Kuramı İle Açıklanması” *International Journal of Economic and Administrative Studies*, 415-426.
- Aydoğdu, F. (2021). “4-6 Yaş Çocukların Dijital Oyun Bağımlılıklarında Kardeş Etkisi: Nomofobi, Akıllı Telefon Kullanma, Dijital Oyun Oynama.”, *Çocuk ve Gelişim Dergisi*, 4(7), 34-49.
- Ayhan B. Çavuş S. (2014). “İzleyici Araştırmalarında Değişim: Kullanım ve Doyumlardan Bağımlılığa”, *Selçuk İletişim Dergisi*, Cilt 8, Sayı 2, s. 32 -60, Konya.
- Aykaç, S., Yıldırım, Ş. (2021). “Gelişen Dünyada Nomofobi Ve Sosyotelist Olma-Sosyotelizme Maruz Kalmanın Etkileri”, *Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 21(1), 243-256.
- Babacan, M. E. (2016). “Sosyal Medya Kullanım Alanları Ve Bağımlılık İlişkisi”, *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 3, 7-28.
- Bal, E. (2014). Teknoloji, Gençlik ve Mobil Yaşam, Konya: Literatürk.
- Barıtcı, F.,& Fidan, Z., “Sosyal Ağlarda Benlik Sunumuna Dair Bir Distopya: Black Mirror Dizisi Örneği”, *Connectist: Istanbul University Journal of Communication Sciences*, 2018, 37-63 (makale).
- Basalla, G. (2013). *Teknolojinin Evrimi* (Çev: C. Soydemir). Ankara: Doğu Batı.
- Batıgün Durak, A., Hasta, D. (2010).“İnternet Bağımlılığı: Yalnızlık Ve Kişilerarası İlişki Tarzları Açısından Bir Değerlendirme”, *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 11, 212-219.
- Baudrillard, J. (2005). *Şeytana Satılan Ruh Ya Da Kötülüğün Egemenliği*. (O. Adanır, Çev). Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2018). *Kötülüğün Şeffaflığı*, (Çev. Işık Ergüden). İstanbul: Ayrıntı.
- Baudrillard, J. (2020). *Tüketim Toplumu*, (Çev. Nilgun Tural & Ferda Keskin). İstanbul: Ayrıntı.
- Baudrillard, J.(2020).*Nesneler Sistemi*, (Çev. Alı Favaro, Oğuz Adanır). Ankara: Doğubatı.
- Baudrillard, J.(2020).*Simülakrlar ve Similasyon*, (Çev. Oğuz Adanır). Ankara: Doğubatı.
- Baumann , Z .(2020).*Akışkan Hayat*, (Çev. Akın Emre Pilgir), İstanbul: Ayrıntı.

- Blanco, A V.(2014).*Dijital Çağda Boş Zamanın Dönüşümü*, Sosyal Medya Devrimi, der. Barış Çoban, İstanbul: Su, 185-199.
- Bozacı, İ., Güngüneş, R., Çam, E. (2019).“Şarj Bitme Kaygısı Ve Şarj İhtiyacıyla İlgili Olumsuz Duyguların Mobil Uygulama Enerji Tüketim Beklentisinde Rolü: Kırıkkale İlinde Bir Araştırma.”, *Uluslararası Mühendislik Araştırma ve Geliştirme Dergisi*, 11(2), 677-684.
- Bozkurt, G. Ş. (2021). “Pazarlamanın Yeni Silahı Sosyal Medya Fenomenleri: Fenomen Pazarlamanın Marka Algısına Etkisinin Değerlendirilmesi”. 25. *Pazarlama Kongresi*, 567-579.
- Buluş, B., Buluş, G., C. (2020).“Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyunlar Ve Dijital Ekonomi”, *Aksaray Üniversitesi İktisadi Ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 12(2), 1-6.
- Burcu K. (2015).*Gündelik Hayatta Benlik Sunumunun Sosyal Paylaşım Ağı Facebook Üzerinden İncelenmesi*, (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi) Ankara Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Büyükalım, M. (2020).*Üniversite Öğrencilerinde Genel Aidiyet, Nomofobi Ve Yaşam Doyumu Arasındaki Yordayıcı İlişkiler* (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi) T.C. Necmettin Erbakan Üniversitesi/Eğitim Bilimleri Enstitüsü/Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı/Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Bilim Dalı, Konya.
- Chayko, M. (2018). *Süperbağ(lantı)lı: İnternet, Dijital Medya & Tekno-Sosyal Hayat* (Çev: Bayındır, B. Yengin, D. ve Bayrak, T.).İstanbul: Der.
- Çeçen, A.R. (2008). “Öğrencilerin Cinsiyetlerine Ve Ana Baba Tutum Algılarına Göre Yalnızlık Ve Sosyal Destek Düzeylerinin İncelenmesi”, *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 6(3), 415-431.
- Çiçek, B. (2020).“Öz Düzenlemenin Nomofobi Üzerindeki Etkisi”, *Akademik İzdüşüm Dergisi*, 5(2), 89-101.
- Çiftçi, H. (2018).“Siber Zorbalık Davranışları Ve Siber Mağduriyet Düzeylerinin Karşılaştırılması”, *Anemon Muş Alparslan Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 6(6), 887-897.
- Dedeoğlu, G. (2013). Medya Ve İletişim Çalışmalarında Teun A. Van Dijk'ın Yaklaşımı. *Nişantaşı Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 1(3), 38-58.
- Demir S.(2021). Büyüyen Veri Küçülen İnsan: Şimdileşen Geleceği Kara Aynadan Seyretmek, *TRT Akademi*(Makale).
- Demirel, M., Yörük, M., Özkan, O. (2012).“Çocuklar İçin Güvenli İnternet: Güvenli İnternet Hizmeti Ve Ebeveyn Görüşleri Üzerine Bir Araştırma”, *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 7, 54-68.

- Dinç, M. (2015). “Teknoloji Bağımlılığı ve Gençlik”, *Gençlik Araştırmaları Dergisi*, 3(3), 31-65.
- Dursun, A. Eraslan-Çapan, B. (2018). “Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığı Ve Psikolojik İhtiyaçlar”, *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19(2), 128-140.
- Eldeniz, L. (2010).*İkinci Medya Çağında Etkileşimin Rolü ve Web 2.0*, İkinci Medya Çağında İnternet, der. Filiz Aydoğan ve Ayşen Akyüz, İstanbul: Alfa.
- Elma, C. (2003).*İlköğretim Okulu Öğretmenlerinin İşe Yabancılaşması (Ankara ili örneği)*, (Yayımlanmamış doktora tezi) Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü/Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı/Eğitim Yönetimi Ve Teftişi Programı, Ankara.
- Elmasoğlu, K. (2020).*Reklam Filmlerinde Hipergerçeklik Aracı Olarak Popüler Sanat İmgeleri Kullanımı*, (Yayımlanmamış doktora tezi) Gazi Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü/Halkla İlişkiler Ve Tanıtım Anabilim Dalı, Ankara.
- Erdem H., Türen U., Kalkın G. (2017).“Mobil Telefon Yoksunluğu Korkusu (Nomofobi) Yayılımı: Türkiye’den Üniversite Öğrencileri Ve Kamu Çalışanları Örnekleme”. *Bilişim Teknolojileri Dergisi*, 10(1), 1-12.
- Erdem, H., Kalkın, G., Türen, U., Deniz, M. (2016).“Üniversite Öğrencilerinde Mobil Telefon Yoksunluğu Korkusunun (Nomofobi) Akademik Başarıya Etkisi”, *Süleyman Demirel Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 21(3), 923-936.
- Erving G. (2009).*Günlük Yaşamda Benliğin Sunumu*, İstanbul: Metis.
- Evrensel, A., Oruçoglu, O. (2020).*Üniversite Öğrencilerinde Akıllı Telefon Bağımlılığı, Nomofobi Ve Yaşam Doyumu Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. G. Hızlı Sayar ve diğerleri (Ed.)*, Üsküdar Üniversitesi Psikoloji Araştırmaları Sempozyumu, 27 Haziran 2020, İstanbul: Üsküdar Üniversitesi Yayınları.
- Fatih B., Zühal F. (2018). “Sosyal Ağlarda Benlik Sunumuna Dair Bir Distopya: Black Mirror Dizisi Örneği”, *Istanbul University Journal of Communication Sciences*, 54, 37-63.
- Geçtan, E. (2018). *İnsan olmak*, İstanbul: Metis.
- Gezgin, D., M., Şahin, Y., L., Yıldırım, S. (2017). Sosyal Ağ Kullanıcılarının Nomofobi Düzeylerinin Çeşitli Faktörler Açısından İncelenmesi. *Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama*, 7(1), 1-15. <https://doi.org/10.17943/etku.288485>
- Gezgin, S., Kırık, A. M. (2018). Sosyal Medyanın Tüketim Kültürüne Etkisi. Suat Gezgin (Ed.), *Dijital Çağda İletişim* içinde (s. 9-26). Konya: Eğitim.

- Goncalves LL. (2021). Nomophobia In The Last Decade: A Systematic Review. *Ment Health Addict*, 6, 1-7. DOI:10.15761/MHAR.1000203.
- Göker, N. (2018). “Sinema Seyirci İlişisini Etki Çerçevesinde Düşünmek: Bir İzleyici Araştırmasının Sonuçları”. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, (AKİL) Haziran (29) s. 270-292.
- Güleç, V. (2018). “Aile İlişkilerinin Sosyal Medya ile Birlikte Çöküşü”, *Yeni Medya Elektronik Dergi*, 2(1), 105-120.
- Güler, E. Ö., Veysikarani, D. (2019). “Nomofobi Üzerine Bir Araştırma: Üniversite Öğrencileri Örneği”. *Beykoz Akademi Dergisi*, 7(1), 75-88.
- Güllüce, A. Ç., Kaygın, E., Börekçi, N., E. (2019). “Üniversite Öğrencilerinin Nomofobi Düzeyi ile Öznel İyi Olma Durumları Arasındaki İlişkinin Belirlenmesi: Ardahan Örneği”. *Hacettepe Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 37(4), 651-674.
- Güney, B. (2017). “Dijital Bağımlılığın Dijital Kültüre Dönüşmesi: Netlessfobi.” *Yeni Medya Elektronik Dergi*, 1(2), 207-213.
- Gürdin, B. (2019). “Sosyal Medyanın Hedonik Tüketimi Ve Fomo’nun Gücü”, *Üçüncü Sektör Sosyal Ekonomi Dergisi*, 54(3), 1259-1278.
- İskifoğlu, Ç. T., İskifoğlu, G. (2020). “A Review on the Phenomenon of Interpersonal Dependency”, *Cyprus Turkish Journal of Psychiatry & Psychology*, 2(3): 187-91.
- İşık U. (2007). *Medya Bağımlılığı Teorisi Doğrultusunda İnternet Kullanımının Etkileri ve İnternet Bağımlılığı*, (Doktora Tezi), Konya/Selçuk üniversitesi
- İşeri, G. (2020). *Instagram Uygulamaları Ve Tüketim Kültürü*, (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi) İstanbul Arel Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü/Medya ve Kültürel Çalışmalar Yüksek Lisans Programı, İstanbul.
- Joost, H. Shulman A. (Yönetmen). (2016). *Nerve/Oyun* [Film]. A.B.D.
- Kaleli, E. (2020). Ergenlerin Nomofobi Düzeyleriyle Sosyal Kaygı Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. G. Hızlı Sayar ve diğerleri (Ed.), *Üsküdar Üniversitesi Psikoloji Araştırmaları Sempozyumu*, 27 Haziran 2020, İstanbul:Üsküdar Üniversitesi Yayınları.
- Karababa, A., Dilmaç, B. (2016). “Ergenlerde Yalnızlığın Yordayıcıları Olarak TA Ve Değerler”. *Eğitim ve Bilim* 41(187), 63-77.
- Karaca, M. (2007). “Aileyi Tehdit Eden Yeni Bir Tehlike: Sanal İlişkiler”. *e-Journal of New World Sciences Academy*, 2(3), 131-143.
- Karagülle, A. E., Çaycı, B. (2014). “Ağ Toplumunda Sosyalleşme Ve Yabancılaşma”. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication (TOJDAC)* 4(1), 1-9.

- Karatay, S. (2018). *Hyperconnectivity Kavramı Bağlamında Mobil Sosyal Medya Uygulamaları: Nomofobi ve Fomo Rahatsızlıklarına Yönelik Bir Araştırma*. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi.
- Kıraç, R. (2012). Sinemanın ABC'si. İstanbul: Say.
- Kırman, T., Atak, H. (2020). “Yabancılaşma: Kavramsal Ve Kuramsal Bir Değerlendirme”. *Kırıkkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi (KÜSBD)*, 10(2), 279-295.
- Kocabaş, D., Korucu, S., K. (2018). “Dijital Çağın Hastalığı Nomofobi Üzerine Bir Araştırma.” *Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi (ASEAD)*, 5(11), 254-268.
- Koç, B. (2013). “Yabancılaşma Ve Modern Tüketim Mabetleri Üzerine Bir Çözümleme”. *Bingöl Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, 2, 205-225.
- Köse, H. (2013). Tüketim Toplumunda Bir “Sosyal Beden” Kurgusu Olarak Kadın .*Selçuk İletişim* , 6 (4) , 76-89 . Retrieved from <https://dergipark.org.tr/tr/pub/josc/issue/19022/200606>
- Kurdaş, M., Ç. (2018). Jean Baudrillard’ın Simülasyon Kuramında Kitle İletişim Araçları Ve Toplumsalın Sonu. *Hitit Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 11(3), 2012-2023. doi:. 10.17218/hititsosbil.408137.
- Kuyumcu, M. (2021). *Akıllı Telefon Bağımlılığı: Erzurum İli Üzerine Bir İnceleme*. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi) Atatürk Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü/Radyo Televizyon Ve Sinema Ana Bilim Dalı, Erzurum.
- Manuel C. (2005). *Ağ Toplumunun Yükselişi*, İstanbul: Bilgi Üniversitesi Yayınları 97 Bilgi ve Toplum 1.
- Mcchesney, R. (2006). *21. Yüzyılda İletişim Politikaları Medyanın Sorunu*, İstanbul: Kalkedon.
- Mert, A., Özdemir, G. (2018). “Yalnızlık Duygusunun Akıllı Telefon Bağımlılığına Etkisi”. *Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 8(Gençlik Araştırmaları Özel Sayısı), 88-107.
- Metin, O., Karakaya, Ş. (2017). “Jean Baudrillard Perspektifinden Sosyal Medya Analizi Denemesi”, *Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 19(2), 109-121.
- Nar, M. Ş, (2015). “Küreselleşmenin Tüketim Kültürü Üzerindeki Etkisi: Teknoloji Tüketimi”, *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8(37), 941-954.
- Okur, G. (2019). *Covid-19 Salgın Sürecinde Antrenörlerin Öz Yeterlik, Tükenmişlik Ve Yabancılaşmaları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. (Yayımlanmamış doktora tezi) İstanbul Gelişim Üniversitesi/Lisansüstü Eğitim Enstitüsü/Antrenörlük Eğitimi Anabilim Dalı Hareket Ve Antrenman Bilimleri Bilim Dalı, İstanbul.

- Ölçer, N. (2019).“Çocukların İnternet Kullanımına Yönelik Ebeveynlerin Risk Algısı Üzerine Bir İnceleme”.*Kocaeli Üniversitesi İletişim Fakültesi Araştırma Dergisi*, 128-150.
- Özer, Ö. (2009).“Eleştirel Haber Çözümlemeleri.” Eskişehir: *Anadolu Üniversitesi İletişim Bilimleri Fakültesi Yayınları*.
- Öztek, M. Y. Karabıyık Yerden, N., Çolak, E., Sarı, E. (2021). “Fenomen Pazarlamasında Sosyal Medyanın Rolü Ve Moda Sektörü Üzerine Bir İçerik Analizi,”*Yaşar Üniversitesi E Dergisi* 16(62), 1053-1077. <https://doi.org/10.19168/jyasar.785002>
- Öztürk, U. C. (2015). “ Bağlantıda Kalmak Ya Da Kalmamak İşte Tüm Korku Bu – İnternetsiz Kalma Korkusu Ve Örgütsel Yansımaları”. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8(32), 629-638.
- Polat, F., Y. (2022).*Dijital Medya Döneminde Siber Zorbalık ve Siber Mağduriyet*.(Yayımlanmamış yüksek lisans tezi) Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyoloji Anabilim Dalı, Muğla.
- Polat, R. (2017). “Dijital Hastalık Olarak Nomofobi”, *Yeni Medya Elektronik Dergi*, 1(2), 164-172.
- Polat, R. (2018). *Tüketim Toplumu Bağlamında Sosyal Medya Bağımlılığı*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Halkla İlişkiler ABD, İstanbul Aydın Üniversitesi.
- Postman, N. (2004). “*Yeni Dünya Düzeni Teknopoli*”, İstanbul: Gelenek.
- Reitman J. (Yönetmen).(2014). *Adamlar Kadınlar Çocuklar/* [Film]. A.B.D.
- Rimskii, V. (2011). The Influence Of The Internet On Active Social Involvement And The Formation And Development Of Identities. *Russian Social Science Review*, 52 (1), 79-101.
- Rodrigues, C. (Yönetmen).(2020). *Uçak Modu / Airplane Mode* [Film]. Brezilya
- Rubin H. A. (Yönetmen).(2012). *Sanal Hayat/Disconnect* [Film]. A.B.D.
- Sağır, A., Eraslan, H. (2019). “Akıllı Telefonların Gençlerin Gündelik Hayatlarına Etkisi: Türkiye’de Üniversite Gençliği Örneği”. *OPUS– Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 10(17), 48-78.
- Sajithra, K.(2013).“Social Media – History and Components”. *IOSR Journal of Business and Management*. (7)1, 69-74. (IOSR-JBM) ISSN: 2278-487X.
- Seçim, Y., Ö., Alpar, Ö., Algür, S. (2014). “Üniversite Öğrencilerinde Yalnızlık: Akdeniz Üniversitesi’nde Yapılan Bir Amprik Araştırma”, *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 3(48), 200-215.

- Sırakaya, M. (2018). “Ön Lisans Öğrencilerinin Nomofobi Düzeylerinin Akıllı Telefon Kullanım Durumlarına Göre İncelenmesi”. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 14(2), 714-727.
- Soydan, E. (2009). *Görsel Medyada Pornografi Ve Kültürel Yansımaları*. (Yayımlanmamış doktora tezi) İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo Televizyon Sinema Anabilim Dalı, İstanbul.
- Sümer, N., Oruçlular, Y., Çapar, T. (2015). “Bağlanma ve Bağımlılık”, *Bağımlılık Dergisi*, 16(4), 192-209.
- Şengör, Y. (2020). *İyi Oluşun Yordayıcıları Olarak Yalnızlık Ve Nomofobi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi) Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi/Eğitim Bilimleri Enstitüsü Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı/Rehberlik Ve Psikolojik Danışmanlık Yüksek Lisans Program, Tokat.
- Tanrikulu, T. (2013). *Siber Zorbalıkla İlgili Değişkenlerin İncelenmesi Ve Gerçeklik Terapisi Yönelimli Bir Müdahale Programının Siber Zorbaca Davranışlar Üzerindeki Etkisi*. (Yayımlanmamış doktora tezi) Sakarya Üniversitesi/Eğitim Bölümleri Enstitüsü/Eğitim Bölümleri Anabilim Dalı Eğitimde Psikolojik Hizmetler Bilim Dalı, Sakarya.
- Tarhan, N. Nurmedov, S. (2017). *Bağımlılık Sanal veya Gerçek*, İstanbul: Timaş.
- Taşhan, A., Ünver, Z. (2021). “Sosyal Ağ Kullanımının Akıllı Telefon Yoksunluğu Korkusu (Nomofobi) İle İlişkisi: Üniversite Öğrencileri Üzerine Bir Araştırma”. *Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi*, 11 (1), 41-63.
- Tokdil, E. (2020). “Sinema - Bilim - Felsefe Triyalektiği: Kuantumun Çoklu Referans Sistemi ve Sinematik Anlatıya Yansımaları”. *SineFilozofi Dergisi*, Özel Sayı, 370-390.
- Uluç, M., A. (2020). “Karl Marx ve Yabancılaşma: Sosyolojik Bir Analiz”. *Hafıza Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi*, 2(1), 26-38.
- Uygarer, G. (2019). “Çocuk Ve Ergenlerde Siber Zorbalıkla Başa Çıkmada Gerçeklik Terapisinin Etkililiğinin İncelenmesi”. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 9(53), 297-315.
- Van Dijk, T. A. (2016). *Eleştirel Söylem Çözümlemesi*, Eleştirel Söylemden Eleştirel Okumaya (36-55). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Van Dijk, T. A. (2003). *Söylem ve İdeoloji: Çok Alanlı Bir Yaklaşım*, Haz.: Barış Çoban, Zeynep Özarslan, *Söylem ve İdeoloji: Mitoloji, Din, İdeoloji*, İstanbul: Su.
- Wright J. (Yönetmen). (2016). *Nosedive/Dibe Vuruş* [Film]. Birleşik Krallık.
- Yaman, E. Peker, A. (2012). “Ergenlerin Siber Zorbalık Ve Siber Mağduriyete İlişkin Algıları”. *Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 11(3), 819 - 833.

- Yaman, Z., Kavuncu, B. (2019). “Üniversite Öğrencilerinin Sosyal Gelişmeleri Kaçırma Korkusunun Ve Sosyal Ağ Kullanım Amacının Nomofobi Düzeyine Etkisi”. *Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi*, 14(2), 555-570.
- Yasemin, Ş. (2020). *İyi Oluşun Yordayıcıları Olarak Yalnızlık Ve Nomofobi*. Yüksek Lisans Tezi, Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi.
- Yıldırım S., Kişioğlu, A. N. (2018). “Teknolojinin Getirdiği Yeni Hastalıklar: Nomofobi, Netlessfobi, Fomo”. *Süleyman Demirel Üniversitesi Tıp Fakültesi Dergisi*, 25(4), 473-480.
- Yıldırım, İ. (2021) “Sosyal Medya, Dijital Bağımlılık Ve Siber Zorbalık Ekseninde Değişen Aile İlişkileri Üzerine Bir Değerlendirme”. *Anemon Muş Alparslan Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 9(5), 1237-1258.
- Yıldız, A. (2019). “X,Y Ve Z Kuşağı Tüketicilerin Nomofobi Özelliklerinin Karşılaştırması: Adıyaman İli Üzerine Bir Uygulama”. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 12(32), 695-726.
- Yıldız, C., Bölükbaş, K. (2005). İnternet Kafeler Ve Sosyal Sapma. Ahmet Tarcan (Der.) *İnternet ve Toplum İçinde*, Ankara: Anı, 38-54.
- Yıldız, E., P., Çengel, M., Alkan, A. (2020). “Öğretmenlerin Nomofobi Düzeylerinin Demografik Özelliklerine Ve Akıllı Telefon Kullanım Alışkanlıklarına Göre İncelenmesi”. *Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 15, 5098-5120.
- Yıldız, K. Kurnaz, D. Kırık, A.M. (2020). “Nomofobi, Netlessfobi Ve Gelişmeleri Kaçırma Korkusu: Sporcu Genç Yetişkinler Üzerine Bir Araştırma”. *Celal Bayar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 18, 321-338.
- Yumrukuz, Ö. (2016). “Jean Baudrillard’ın Simülasyon Kuramı Çerçevesinde Survivor Programı”, *TRT Akademi Dergisi*, 1(1), 86-111.
- Zor, L. (2017). “Van Dijk’ın Eleştirel Söylem Analizinin Sinema Filmlerine Uygulanması Ve Kazakistan Sineması’ndan Örnek Bir Filmçözümlemesi: Stalin’e Hediye”. *Akademik Bakış Dergisi*, 61, 877-899.

İNTERNET KAYNAKLARI

- Afşaroğlu, E. (2021). Bilişsel Davranışçı Yaklaşım ve Bağımlılık, Ders Notu, <https://docplayer.biz.tr/202004261-Bilissel-davranisci-yaklasim-ve-bagimlilik-yrd-doc-dr-enil-afsaroglu-eren-klinik-psikolog.html> (Erişim Tarihi: 9.07.2022).
- Businessofapps, Social App Report, (2022). Revenue, usage and demographics data on all the major social platforms <https://www.businessofapps.com/data/linkedin-statistics/> (Erişim Tarihi: 17.07.2022).

Deloitte Global Mobil Kullanıcı Anketi (2019). Deloitte Global Mobil Kullanıcı Anketi 2019, (Erişim Tarihi: 16 Mart 2022).

Erkekler Kadınlar Çocuklar Film Kapağı,
https://www.imdb.com/title/tt3179568/mediaviewer/rm2905589504/?ref_=tt_ov_i (Erişim Tarihi: 17.07.2022).

Nerve Filmi
Kapağı,<https://www.imdb.com/title/tt3531824/mediaviewer/rm1557963521/> (Erişim Tarihi: 17.07.2022).

Nosedive Film Kapağı, <https://www.imdb.com/title/tt5497778/> (Erişim Tarihi: 17.07.2022).

RecroDigital, <https://recrodigital.com/we-are-social-2022-turkiye-sosyal-medya-kullanimi-verileri/> (Erişim Tarihi: 17.07.2022).

Ritholz, B. History Of Social -Media. Retrieved December 05, 2010, <https://www.ritholtz.com/blog/2010/12/history-of-social-media/> (Erişim Tarihi: 17.07.2022).

Sanal Hayatlar Film Kapağı <https://www.imdb.com/title/tt1433811/> (Erişim Tarihi: 17.07.2022).

Scientific American (2015). Scientists Study Nomophobia—Fear of Being without a Mobile Phone - Scientific American(Erişim Tarihi: 15.07.2022).

Statista. "Most Popular Social Networks Worldwide As Of January 2021, Ranked By Number Of Active Users."(2021). <https://www.statista.com/statistics/272014/global-social-networks-ranked-by-number-of-users/>

Statista. "Social media usage in the United States - Statistics & Facts." Accessed Oct 31, 2021. (Erişim Tarihi: 15.07.2022).

The Brandage, Çağımızın hastalığı: Plagomani!
(thebrandage.com)<https://www.thebrandage.com/cagimizin-hastaligi-plagomani> (Erişim Tarihi: 28.03.2022).

Uçak Modu Film Kapağı,
https://www.imdb.com/title/tt10731748/?ref_=nv_sr_srg_2 (Erişim Tarihi: 17.07.2022).

We Are Social, (2022). <https://datareportal.com/reports/digital-2022-turkey> (Erişim Tarihi: 17.07.2022).

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Soyadı, adı : Tanrıverdi, Seçil

Uyruğu :T.C

Eğitim

Derece	Eğitim Birimi	Mezuniyet tarihi
Yükseklisans	Yeni Medya	
Lisans	İletişim Tasarımı & Sosyoloji Çift Anadal	2017/2018
Lise	Karşıyaka Lisesi	2012

İş Deneyimi

Yıl	Yer	Görev
2017-2021	Madalyon Psikiyatri Merkezi	Kurumsal İletişim

YabancıDil

İngilizce

Hobiler

Podcast ve blog üretmek



