

Makale Geçmişi / Article History

Alındı/Received: 08.06.2020

Düzeltilme Alındı/Received in revised form: 30.10.2020

Kabul edildi/Accepted: 05.01.2021

DİJİTAL ÇELİNME: BİR KAVRAM ÇALIŞMASI

Adile Aşkı Kurt¹, Büşra Küçük², Meriç Boynukara³, Hatice Ferhan Odabaşı⁴

Öz

Günümüzde dijital cihazların kullanım oranı her geçen gün artmakta ve gelişen teknolojiler bireylerin hayatlarına daha kolay dahil olabilmektedir. Bireyler yeni teknolojileri kullanma yolunda kendilerini daha güdülenmiş hissetmekte, bunun sonucunda aktif olarak kullandıkları dijital cihazların sayısı ve bu cihazlarla geçirdikleri süre de eş zamanlı olarak artmaktadır. Çeşitli bağımlılıklara da neden olabilen bu cihazlar, bireylerin yaşantılarında gün geçtikçe daha çok yer kaplarken çeşitli üstünlük ve sınırlılıkları da beraberinde getirmektedir. Teknolojiyi yakından takip eden ve her yeni teknolojiyi denemek için güdülenmiş bir bireyin yakın çevresinde dizüstü bilgisayar, akıllı telefon, tablet, akıllı saat gibi çeşitli dijital cihazlar sürekli bulunabilmektedir. Bireylerin etrafındaki dijital cihazların sayısının ve sundukları olanakların artmasıyla birlikte günümüzde sıklıkla gerçekleştirilen davranışlarından biri olan “dijital çelinme” kavramını doğurmuştur. Bu çalışmada dijital çelinme kavramının, Türkçe alanyazına kazandırılması amaçlanmış ve beraberinde alanyazında geçen ilişkili kavramlar, nedenleri ve türleri bütüncül bir bakış açısıyla ele alınmaya çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: dijital çelinme; çoklu görev; sosyotelizm; siber aylaklık; dijitalde çelinme; dijitalde çelinme.

DIGITAL DISTRACTION: A CONCEPT STUDY

Abstract

Today, the usage of digital devices keeps increasing and thus technologies are easy to enter into the lives of individuals. Individuals feel more motivated to use new technologies and as a result, the number of digital devices that individuals actively use and the time they spend with these devices increases simultaneously. These devices, appear to cause various addictions,

¹ Prof.Dr., Anadolu Üniversitesi, aakurt@anadolu.edu.tr, /orcid.org/0000-0003-1084-5579

² Öğretmen, busrakucuke@gmail.com, /orcid.org/0000-0002-8514-3582

³ Arş. Gör., Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi, mericboynukara@yyu.edu.tr, /orcid.org/0000-0002-1711-282X

⁴ Prof.Dr., Anadolu Üniversitesi, fodabasi@anadolu.edu.tr, /orcid.org/0000-0003-4362-4609

take up more space in individuals' lives and carry various advantages and disadvantages. For an individual who follows the technology closely and is motivated to try every new technology; various digital devices such as laptop, smartphone, tablet, smart watch should be kept constantly near at hand. The concept of “digital distraction” grows with the increase in the number of digital devices around the individuals and the opportunities they offer. In this study, we aimed to introduce the concept of digital distraction to Turkish literature and in doing so try to discuss the related concepts, causes and types in the literature from a holistic perspective.

Keywords: digital distraction; multitasking; cyber slacking; phubbing; distraction to digital environment; distraction in digital environment.

Summary

Today, the relationship between technology and individuals is increasing day by day. This association between individuals and technology becomes problematic after a certain point and can have negative effects. In this study, the concept of digital distraction arising from the interaction between technology and individuals is examined. In order to explain this concept, firstly the definitions of the word “digital distraction” is examined. “Distraction” is defined as the shift of the individual's attention from one object to another (Lavie et al. 2004; Lavie 2005; Strayer & Johnston 2001). In line with this definition, the word “çelinme”, which is a Turkish word for “distraction”, was deemed appropriate. When the meaning of the word “çelinme” is examined, two points stand out. The first is that the thing that distracts the mind or heart is that it is attractive and interesting. The second is that in order for the mind or the heart to brace, the individual must engage in another task before the bounce. The concept of digital distraction; it is the situation in which individuals turn away from their primary tasks and turn to digital devices that are distracting when they are engaged in any business (Vermaat et al., 2017). Exposure to digital distraction; it is the state of the individual's shifting to digital devices and platforms that are more attractive, fun, free and seductive when engaged in any business. It can be said that the digital distraction remains for the individual using multitasking. Multitasking; it is defined as individuals' directing their attention to some adaptations around them more easily than others and overloading the mind of the individual who focuses on more than one task at the same time (Roda,2011; Shcweizer, 2010; Spink, Cole & Waller, 2008;). Multitasking has a negative effect on understanding and remembering levels in the learning process and causes a decrease in learning level (Rubinstein, Meyer & Evans, 2001). Digital distraction is likewise the case when the person's focus is stuck in the digital task and ignores the other task.

When the literature is examined, some points that are thought to be related to digital distraction are striking. One of them is the concept of “cyber slacking”. Cyber slacking is defined as the use of digital devices in the workplace beyond its purpose (Akbulut et al., 2016; Friedman, 2000; Kalaycı, 2010; Lim, 2002). The necessity of using the Internet and digital devices in the workplace can make employees work more effectively and efficiently (Askew et al., 2014), as well as these technologies cause to digital distraction and use these technologies for non-business purposes (Glassman et al., 2015). Employees can easily interfere with digital environments in the workplace via the Internet and digital devices during work hours, which may lead to a decrease in their productivity (Askew et al., 2014; Jia et al., 2013). Another point is “phubbing”, which is related to digital distraction in the literature. The term phubbing

consists of a combination of the words “phone” and “snubbing” and is the state of mobile phone instead of dealing with others in a social environment (Haigh, 2012). Disrespectful attitude towards individuals as a result of dealing with mobile phones or applications while communicating with one or more individuals is defined as revealing results such as ignoring them and preferring the virtual environment to them (Bianchi &Phillips, 2005). Phubbing behavior exposed in social environments, it may affect close relationships with various problems among individuals (Karadağ et al., 2016). Another point is caused by the environment of digital distraction, especially educational environments are seen mostly related. Although digital devices used in education improve the teaching and learning process (Maki, Maki, Patterson &Whittaker, 2000; Saunders & Klemming, 2003; Wen, Tsai, Lin &Chuang, 2004), these tools also cause distraction (Akst, 2010; Burns &Lohenry, 2010; Campbell, 2006; Hefferman, 2010; Rajeshwar, 2010). Digital distraction in educational environments is that students are exposed to by using their own digital devices or digital devices provided by the educational institution for non-academic activities, ignoring the teacher (Aagaard, 2017).

In addition to individuals being digitally vulnerable without the need for any external motivation, content producers and designers expose users to digital vulnerability in different ways. As with technology producers, digital content producers and social media applications aim to convince individuals to choose themselves. It uses various methods in this process and tries to increase the duration of use and the number of clicks of individuals who choose themselves (Lee, Flinn & Noble, 2015). Producers and content developers are thought to benefit from the average individual needs, human psychology, the interests and weaknesses of the audience they address, the remarkable designs, and the individual characteristics and needs of the users. It is thought that the aim is to enable individuals to use their digital devices and then spend more time with their digital devices. In this context, the concept of digital distraction is divided into two titles.

Distraction to digital environments: It is the situation where individuals who are engaged in any business without using a digital device are exposed to digital distraction by means of various methods such as notifications, signals, flashing lights, interesting and remarkable device designs.

Distraction in digital environments: It is the situation where individuals who deal with any business using a digital device are exposed to digital distraction on digital media by various methods such as on-screen designs, visuals and pop-ups.

Digital devices can cause digital distraction in any environment, but these technologies modernize, streamline, enhance business and educational environments. For this reason, the recommendations to be made in order to reduce digital distraction should be made with the positive effects of technology in the foreground.

In educational settings, there is the possibility of all kinds of disadvantages besides an opportunity for learning. This situation is an issue that can be balanced with teacher experience in schools, personal power in the office and the sufficient parenting in the family.

Giriş

Günümüzde teknolojinin sunduğu olanaklar her geçen gün artmaktadır. Bu bağlamda dijital cihazlar (dizüstü bilgisayar, telefon, tablet, internet, mobil teknolojiler vb.) kişilerin en önemli gereksinimleri haline gelmekte ve eksiklikleri bireyde yoksunluk hissettirmektedir. Bireyler ve cihazlar arasındaki bu birliktelik bir noktadan sonra sorunlu bir durum almakta ve olumsuz etkiler doğurabilmektedir. Bu olumsuz etkilerin bir kısmı kavramsallaşarak dilimize girmiş, ancak bazı kavramlar için henüz bir Türkçeleştirme çalışması yapılmamıştır. Bu kavramlardan birisi de “digital distraction” yani dijital çelinme kavramıdır. Bu kavramın açıklanabilmesi için, “distraction” kelimesinin tanımları incelenmiştir. “Distraction”, bireyin dikkatinin bir nesneden bir diğer nesneye kayması, yönelmesi veya dikkatin dağılması olarak tanımlanmaktadır (Lavie ve diğ. 2004; Lavie 2005; Strayer ve Johnston 2001). Bu tanım doğrultusunda, “distraction” kelimesinin karşılığı olarak Türkçe bir kelime olan “çelinme” kelimesi uygun görülmüştür. Çelinme kelimesinin anlamı incelendiğinde iki nokta göze çarpmaktadır. Birincisi akli ya da gönlü çelen şeyin cezbedici, ilgi çekici olması durumudur. İkincisi ise aklın ya da gönlün çelinmesi için, bireyin çelinme öncesi başka bir işle meşgul olması gerekliliğidir.

Çelinme kelimesinin dijital sıfatıyla birleştirilmesiyle oluşturulan “dijital çelinme” kavramı; bireylerin herhangi bir işle meşgulken gereksiz, zamansız ya da anlamsız bir şekilde birincil görevini bırakıp aklını çelen dijital cihazlara yönelmesi durumudur (Vermaat ve diğ., 2017). Arkadaşlarla yemek yerken cep telefonu ile meşgul olmak, derste bilgisayarı akademik olmayan amaçlar için kullanmak gibi aslında odaklanılması gereken durumların ikinci plana itilmesine neden olan durumlar dijital çelinmeye örnek gösterilebilir (Aagard, 2017; Vermaat ve diğ., 2017). Dijital çelinme; bireyin herhangi bir işle meşgulken, daha çekici, eğlenceli, özgür ve baştan çıkarıcı olan dijital cihazlara ve platformlara doğru odağının kayması durumudur. Dijital çelinme yaşanması sonucunda, bireyin çoklu görev (multitasking) gerçekleştirmek durumunda kaldığı söylenebilir. Alanyazın incelendiğinde çoklu görev ve dijital çelinme kavramları arasındaki ilişkinin vurgulandığı görülmektedir. Çoklu görev, ilk olarak bilgisayarlarla ilgili bir kavram olarak doğmuş ve birden fazla işlemin eş zamanlı yapılması anlamını taşımıştır, ancak sonrasında bu durum dijital ortamlardan bireylere sıçramıştır. Roda (2011), Spink, Cole ve Waller (2008) ve Shcweizer (2010) çoklu görevi; bireylerin etrafındaki bazı uyarıcılara diğerlerinden daha kolay dikkatlerini yönlendirmeleri ve bu süreçte aynı anda birden fazla göreve odaklanan bireyin zihnindeki yüklenme olarak tanımlamaktadır. Çoklu görev gerçekleştirme durumunda, genellikle olumsuz sonuçlar doğmakta ve dijital çelinme gerçekleşmektedir. Rubinstein, Meyer ve Evans (2001) yaptıkları çalışmalar sonucunda, çoklu görevin öğrenme sürecinde anlama ve hatırlama düzeylerinde olumsuz etki gösterdiği ve öğrenme düzeyinde gerilemeye neden olduğunu ortaya koymuşlardır. Nagata (2003) tarafından yapılan çalışma sonucunda ise, çoklu görevin bireyin asıl sorumluluğu üzerinde negatif bir etkiye sahip olduğu, asıl sorumluluğun bölünmesine ve sorumluluk başarısında düşüşe neden olduğunu belirtmiştir. Çoklu görev gerçekleştirmek kontrol edilmesi zor bir durumdur ve olumlu etkisinden daha fazla olumsuz etkisi olduğu düşünülmektedir (Spink, Cole ve Waller, 2008). Çoklu görevler kontrollü gerçekleştirildiğinde görevler için zaman paylaşımında ve görevler arası geçişlerde kolaylık sağlarken; kontrolsüz gerçekleştirildiğinde, yeni bilgilerin öğrenilmesini, üretkenliği ve performansı olumsuz yönde etkilemektedir (Judd ve Kennedy, 2011; Rubinstein, Meyer ve Evans, 2001). Çoklu görev gerçekleştirmek her ne kadar dijital yerlilerin daha başarılı olduğu düşünülen bir durum olsa da (Günüç, 2011), genel anlamda tüm bireylerde dikkat eksikliğine neden olmaktadır (Strayer, Drews ve Johnston

2003; Strayer ve Johnston, 2001). Dijital çelinme de benzer şekilde, kişinin odağının dijital olan görevde takılı kalması ve diğer görevi göz ardı etmesi durumudur. Bilgisayar, tablet ve telefon ekranının aynı zamanda aktif olarak kullanımı da dijital çelinmelere neden olabilmektedir. Bu nedenle çoklu görev ile yakından ilişkili olduğu görülen dijital çelinme durumu herhangi bir yer ve zamanda yaşanabilmektedir. Alanyazın incelendiğinde ise, dijital çelinmenin iş yeri, sosyal hayat ve eğitim ortamı olmak üzere üç temel ortamda yaşandığı düşünülmektedir.

Dijital Çelinme ile İlgili Alanyazında Geçen Kavramlar

İş yerlerinde kullanılan dijital cihazlar çalışanların birbirleriyle iletişimini ve iş yerinin dünyayla bağlantısını kolaylaştıran, verimi artıran, gereksiz iş yükünü azaltan araçlardır (Askew ve diğ., 2014; Glassman ve diğ., 2015; Örucü ve Yıldız, 2014; Özkalp ve diğ., 2012). Ancak bu araçlar çalışanların dikkatlerini dağıtarak iş dışı etkinliklerde bulunmalarına neden olmaktadır (Blanchard ve Henle, 2008; Kim ve Byrne, 2011; Lim 2002; Restubog ve diğ., 2011). İş yerlerinde, bireylerin bulunma amaçları çalışmak olmasına rağmen, dijital çelinmenin en fazla ortaya çıktığı ortamlardan biri iş yerleridir. Anandarajan ve diğ. (2004), 2000 yılında ünlü bir firma tarafından gerçekleştirilen moda defilesinin mesai saatleri içinde olmasına rağmen, 2 milyon kişi tarafından izlendiğini belirtmiştir. Ting ve Grant (2005), çalışanlarının %30'unun düzenli olarak siber aylaklık (cyber slacking) yaptığını, Özkalp ve diğ. (2012), MSNBC'nin bütün çalışanların %20'sinin mesai saatleri içerisinde uygunsuz sitelere uğradıklarını, Ugrin ve Pearson (2013), iş yerinde çalışanların %60 ile %80 oranında bir bölümünün İnterneti amaç dışı kullandıklarını, Kim vd. (2016) çalışanların amaç dışı internet kullanımının haftada 3 saat ile 12 saat aralığında olduğunu belirtmişlerdir.

Dijital çelinme daha geniş kapsamlı bir kavram olarak ele alınabilirken, siber aylaklığın sadece iş ortamında meydana gelen dijital çelinme olduğu söylemek mümkündür. İş yerlerinde yaşanan siber aylaklık ve dijital çelinmenin birbirlerine neden olabileceği ve birbirlerinin sonucunda meydana gelebileceği durumu sözkonusudur. İkisinin de çoklu görev gerçekleştirilememesi nedeniyle yaşandığı düşünülmektedir. Bu konuda daha net söylemlerde bulunabilmek için hem nicel hem nitel çalışmalara gereksinim vardır. Siber aylaklık iş yerindeki dijital cihazların amacı dışında kullanılması olarak tanımlanmaktadır (Akbulut vd., 2016; Friedman, 2000; Kalaycı, 2010; Lim, 2002). İş yerlerinde İnternetin ve dijital cihazların kullanımının zorunluluk haline gelmesi çalışanların daha etkili ve verimli çalışmalarını sağlamanın (Askew ve diğ., 2014) yanı sıra, bu teknolojilerin dijital çelinmeye neden olması ve bu teknolojilerin iş ile ilgili olmayan amaçlar için kullanılmasına da neden olabilmektedir (Glassman ve diğ., 2015). Çalışanlar iş yerlerinde İnternet ve dijital cihazlar aracılığıyla, mesai saatleri içerisinde dijital ortamlara kolaylıkla çelinebilmekte ve bu durum iş verimliliklerinin düşmesine neden olabilmektedir (Askew ve diğ., 2014; Jia vd., 2013). İş yerinde gerçekleşen dijital çelinme sonucunda oluşan siber aylaklığın nedenleri incelendiğinde; iş yerinde adaletsizliğe uğradığını düşünme (Askew ve diğ., 2014; Blau ve diğ., 2006; Lim ve Teo, 2005; Syaebani ve Sobri, 2010; Zoghbi, 2007), dinlenme isteği (Anandrajana ve Simmer, 2005; Urgin vd., 2007; Kim ve Bryne, 2011), iş yerine ve yöneticilere duyulan güvenin azalması (Rahim ve Nasurdin, 2008; Qui ve Peschek, 2012), iş stresi (Kutanis ve diğ., 2014), işe adanmışlık seviyesinin düşük olması (Ulukapı ve diğ., 2014) ve motivasyon eksikliği (Ergün ve Altun, 2012) bireylerin siber aylaklık ve ilişkili olarak dijital çelinme eğilimlerini artırdığı görülmektedir. Bu nedenler dışında siber aylaklığı etkilediği düşünülen yaş, eğitim durumu, iş doyumu, sektör farkı gibi etkenler de bulunmaktadır (İşgüzar ve Ayden, 2017).

İş ortamına ek olarak dijital çelinmenin sıklıkla yaşandığı bir diğer ortamın sosyal ortamlar olduğunu söylemek mümkündür. Siber aylıklık durumuna benzer şekilde, sosyal ortamlarda yaşanan dijital çelinme durumunun alanyazındaki sosyotelizm (phubbing) ile ilişkili olduğu düşünülmektedir. Karadağ ve diğerleri (2015) tarafından “sosyotelizm” olarak isimlendirilen durum; “phone” ve “snubbing” kelimelerinin yani “telefon” ve “göz ardı etme” kelimelerinin birleşiminden oluşmaktadır ve sosyal bir ortamda etrafındakilerle ilgilenmek yerine cep telefonu ile ilgilenme durumudur (Haigh, 2012). Sosyotelizm; bireylerin karşısındaki bir ya da birden fazla bireyle iletişim halindeyken cep telefonu veya uygulamalar ile çelinmesiyle etrafındakilere gösterdiği saygısızca tutum, onları göz ardı etme, sanal ortamı onlara tercih etme gibi sonuçları ortaya çıkarma olarak tanımlanmaktadır (Bianchi ve Phillips, 2005). Bireylerin sosyal hayatlarında karşılaştıkları dijital çelinme sonucunda oluşan sosyotelizmin nedenleri; ortamdan sıkılmaları (Ling, 2005), can sıkıntısı ve yalnızlık (Humphreys, 2003), haberleşme ve iletişim (Walsh ve diğ., 2008, Chen ve Katz, 2009), merak giderme (Khalid ve Dix, 2007) ve çağrı ya da bildirimlere bakma isteği (Lee ve Hwang, 2009; Karaduman ve Kurt, 2010) olarak belirtilmektedir. Bu nedenler dışında sosyotelizmi etkilediği düşünülen sohbete ayak uyduramama ve amaçsızca cep telefonuna bakma isteği gibi nedenler bulunmaktadır (Karadağ ve diğ., 2015; 2016).

Sosyotelizm ile ilgili çalışmalar incelendiğinde; Casey (2012) sosyal ortamlarda akıllı telefon kullanımının bireylerin arkadaşları ile olan yüz yüze iletişimlerini olumsuz yönde etkilediğini, Koca (2019) sosyotelizm davranışının bu davranışı yaşayan bireylerce saygısızlık olarak nitelendirildiğini ve sosyotelizmin bireylerin ilişkilerine büyük zarar verdiğini belirtmişlerdir. Karadağ ve diğ. (2016), Vanden Abeele ve Postma-Nilsenova (2018) yaptıkları çalışmalarda elde ettikleri bulgular bu durumu destekler nitelikte; sosyal ortamlarda yaşanan dijital çelinmenin sosyal ilişkileri olumsuz etkilediği ve bireyleri birbirinden uzaklaştırdığını göstermektedir. Nazir ve Pişkin (2016) yaptıkları çalışmada; bireylerin karşılıklı sohbet ettikleri esnada bireylerden birinin gözlerinin sıklıkla telefonuna yönelmesinin karşısındaki kişinin kendisinin önemsenmediği ya da yapılan sohbetin gerektiği kadar ciddiye alınmadığı şeklinde algılandığını belirtmiştir. Al-Saggaf ve O’Donnel (2019), sosyotelizmin toplumsal kuralların ihlali olarak görüldüğünü, karşısındaki birey için kaba ve kırıcı bir hareket olduğunu, bireyler arası empati, güven ve iletişim kalitesine zarar verdiğini belirtmişlerdir. Genel olarak, sosyal ortamlarda yaşanan sosyotelizmin yakın ilişkileri olumsuz etkilediği ve bu etkilerin bireyler arasında çeşitli sorunlara neden olduğu söylenebilir. Dijital çelinmenin bir parçası olarak nitelendirilebilen sosyotelizme dair alanyazında geçen neden ve sonuçların dijital çelinme için de geçerli olduğu düşünülmektedir.

İş ve sosyal ortamlarının yanı sıra eğitim ortamlarında da dijital çelinme yaşanmaktadır. Bunun bir nedeni ise, eğitim ortamlarında da dijital cihazların sıklıkla kullanılmasıdır. Eğitimde kullanılan dijital cihazlar öğretme-öğrenme sürecini iyileştiren araçlar (Maki, Maki, Patterson ve Whittaker, 2000; Saunders ve Klemming, 2003; Wen, Tsai, Lin ve Chuang, 2004) olmalarının yanı sıra öğrencilerin dikkatlerinin dağılmasına da neden olmaktadır (Akst, 2010; Burns ve Lohenry, 2010; Campbell, 2006; Hefferman, 2010; Rajeshwar, 2010). Eğitim ortamlarındaki dijital çelinme; öğrencilerin öğretmeni (asıl sorumlulukları olan öğrenmeyi) göz ardı ederek kendi dijital cihazlarını ya da eğitim kurumun kendilerine sağladığı dijital cihazları ders dışı etkinlikler için kullanarak yaşadıkları dijital çelinme türüdür (Aagaard, 2017). Eğitim ortamlarında öğrencilerin yaşadığı bu dijital çelinmenin, bazı olumsuz sonuçların ortaya çıkmasına neden olduğu söylenebilir (Aagard, 2014). Bu olumsuz sonuçların temelinde, dijital çelinmeye uğrayan bireylerin zihninin çoklu görevleri verimli bir şekilde yerine getirmesinin ve

birden fazla bilgi akışını işlemesinin oldukça zor olması yatmaktadır (Ophir, 2009). Nitekim bireylerin zihinleri bir şeye odaklandığında başka bir fikir ya da etkinlik öğrenmeyi zorlaştırmaktadır (Foerde ve Poldrack, 2006). Ders esnasında gerçekleşen dijital çelinmenin öğrenmeyi olumsuz etkileme nedenleri üzerine yapılan araştırmaların genelinde, bu durumun nedeninin dijital çelinme yaşayan bireylerin çoklu görev gerçekleştirmek zorunda kalması, bilişsel yükünün artması, dikkatlerinin dağılması, öğrenmenin zorlaşması ve odaklanma problemlerinin ortaya çıkmasından kaynaklandığı ortaya konulmuştur (Froese vd., 2012; Campbell, 2006; Wei, Wang ve Klausner, 2012; Wei ve Wang, 2010).

Öğrencilerin öğrenme sürecinde dijital çelinmeye neden olabilecek türde dijital araç kullanım nedenleri;

- dersin sıkıcı olması (Rainie, 2012; Richtel, 2012),
- not tutma (Lee, 2015, 2018; Lin, Lee, Wang ve Lin, 2016; Makany, Kemp ve Dror, 2009),
- öğretmen ve öğrenci ilişkisinden kaynaklanan problemler nedeniyle, öğrencilerin öğretmene gereken ilgiyi göstermemesi (Chen, Nath ve Insley, 2014),
- İnternette amaçsız gezinme (sörf yapma) (Chen, Nath ve Insley, 2014),
- işlenen konunun öğrencilere hitap etmemesi (Chen, Nath ve Insley, 2014),
- öğretmenlerin ilgiyi konuya toplayamaması (Chen, Nath ve Insley, 2014),
- derse kısa aralar verilmesi ve öğrencilerin doğrudan telefonlarıyla ilgilenmeye başlaması (Aagaard, 2015),
- haberleşme (Kuznekoff, Munz ve Titsworth, 2015),
- öğretmenin sınıf dinamiğini sağlayamaması (Prensky, 2001),
- eğitim sisteminin öğrenenin ihtiyaçlarına hitap etmemesi, bu nedenle öğrencilerin derste sıkılmaları (Selwyn, 2015),
- öğrencilerin tembellik yapmak istemeleri ve aynı zamanda eğitim sisteminde disiplin ve saygı kavramlarının yetersiz boyutta olması (Selwyn, 2009)

olarak sıralanabilir.

Eğitim ortamlarında yaşanan kalınan dijital çelinme ile ilgili yapılan çalışmalar incelendiğinde; Berry ve Westfall (2015) çalışmalarında üniversite öğrencilerinin %37,6'sının ders esnasında dijital cihazlarını en az 1-2 kez kontrol ettiklerini belirtmiştir. Jacobsen ve Forste (2011) ise yaptıkları çalışmada üniversite öğrencilerinin %96'sının kendine ait bir cep telefonunu olduğunu ve %62'sinin ders esnasında bu telefonlarını kullandıklarını belirtmişlerdir. Dijital çelinme üzerine yapılan araştırmalarda öğrencilerin ders esnasında dijital cihaz kullanımlarının öğrenmeyi olumsuz olarak etkilediği ortaya konulmuştur (Aagaard, 2014; Dietz ve Henrich, 2014; Kaynarca, 2019; Kuznekoff ve Titsworth, 2013; McCoy, 2013; Mueller, 2009). Duncan ve diğ. (2012), öğrencilerin ders esnasında telefon, tablet, bilgisayar gibi dijital cihaz kullanmalarının performanslarını düşürdüğünü ve öğrencilerin görevlerini etkili bir şekilde yerine getiremediklerini belirtmişlerdir. Chen ve Yan (2016) yaptıkları çalışmada, öğrenme süreçlerinde dijital cihazların bildirim, mesajlaşma, e-posta ve sosyal medya kullanımı gibi dijital çelinmelerle öğrencilerin dikkatini dağıttığını ve çoklu görevde başarısız olmalarına neden olduğunu belirtmişlerdir. Bu durumun ise, öğrencilerin daha yavaş okuma, daha az not tutma ve daha az hatırlama gibi sonuçlar doğurduğu ve öğrenme süreçlerinin olumsuz olarak etkilendiği ortaya konulmuştur. Rajvardhan ve diğ. (2019)

yaptıkları çalışmada elde ettikleri bulgular; dijital çelinme ile akademik başarı ile arasında anlamlı ve negatif bir korelasyon olduğu ve aynı zamanda dijital çelinmenin, ödevi tamamlamak için gereken süreyi uzattığı şeklindedir. Lee, (2015, 2018); Lin, Lee, Wang ve Lin (2016); Makany, Kemp ve Dror (2009); Wu ve Xie (2018) yaptıkları çalışmalarda dijital cihazları kullanarak not tutmanın bilişsel yük oluşturduğunu ve öğrenmeyi zorlaştırdığını belirtmişlerdir. Dahlstrom ve Bichsel (2014), üniversite öğrencilerinin akademik amaçlı dijital cihaz kullanımlarının dahi dijital çelinmeye neden olduğunu belirtmişlerdir.

Dijital çelinmenin ortaya çıktığı ortamlardaki nedenlere ek olarak; teknolojinin gelişmesi, kullanım sıklığının artması, İnternet ve mobil cihazların sürekli ulaşılabilir ve taşınabilir hale gelmesi sonucu meydana gelen İnternet bağımlılığı, teknoloji bağımlılığı, sosyal medya bağımlılığı, dijital oyun bağımlılığı gibi bağımlılıkların da dijital çelinmeye neden olduğu söylenebilir. Aynı durumun tersi için de geçerli olduğu ve dijital çelinmenin, dijital cihaz kullanımıyla oluşan bağımlılıklara neden olduğu ve aralarında bir etkileşim olduğu düşünülebilir.

Dijital Çelinme Türleri

Teknoloji alanında çalışmalar yapan üreticilerde olduğu gibi, dijital içerik üreticileri ve sosyal medya uygulamaları da bireyleri kendilerini seçmeleri için ikna etmeyi amaçlamaktadır. Bu süreçte çeşitli yöntemler kullanmakta ve kendilerini seçen bireylerin kullanım sürelerini, tıklama sayılarını arttırmaya çalışmaktadır (Lee, Flinn ve Noble, 2015). İçerik geliştiricilerin bunu yaparken ortalama birey ihtiyaçlarından, insan psikolojisinden, hitap ettikleri kitlenin ilgi alanlarından, zaaflarından, dikkat çekici tasarımlardan, kullanıcıların İnternette bıraktığı izlerden faydalanmaktadır. Buradaki amacın; öncelikle bireylerin dijital cihazlarını kullanmaları, sonrasında ise dijital cihazları ile daha fazla zaman geçirmelerini sağlamak olduğu düşünülmektedir. Bu amaç doğrultusunda, bireyler dijital cihazlara iki şekilde çelinebilmektedirler. Bunlardan biri, bireyin dijital olmayan bir görev sürecinde dijital bir cihaz tarafından çelinmesi durumu; diğeri ise dijital bir görev sürecinde bir diğeri dijital ortam tarafından çelinmesidir. Bu bağlamda dijital çelinmenin, dijital-e çelinme ve dijital-de çelinme olarak iki türü olduğu söylenebilir.

Dijital-e Çelinme

Dijitale çelinme dijital cihaz kullanmadan herhangi bir iş ile uğraşan bireylerin bildirimler, sinyaller, yanıp sönen ışıklar, ilgi ve dikkat çekici cihaz tasarımları gibi çeşitli yöntemler ile ekrana yönelerek dijital çelinmeye maruz kalması durumudur. Bu süreçte mobil kozalanmanın (mobile cocooning) ve dijital cihaz uyarılarının önemli olduğu düşünülmektedir.

Mobil kozalanma: Kullanıcıların dijital cihazları vasıtası ile sanal ortamda kendilerine bir yaşam alanı oluşturmaları ve bu alanda çok fazla zaman geçirmeleri mobil kozalanma olarak tanımlanmaktadır. Cihazlara gelen bildirimler de kullanıcılarda “hemen onunla ilgilenmeliyim” görüşü uyandırabilmektedir. Her bildirim kulak kabartan ve tıklayan kullanıcı, uygulama ya da bir web sayfası tarafından kolaylıkla çelinebilmektedir. Aynı zamanda, mesajlaşma uygulamalarındaki toplu sohbet ya da grup sohbeti özellikleri de telefonlardaki bildirim sayısını kat kat artırmaktadır, gruptaki herhangi biri tarafından yazılan mesaj tüm grup üyelerinin telefonlarına bildirim şeklinde gelmekte ve bireylerin ilgisini dağıtabilmektedir (Candemir ve diğ., 2018).

Dijital cihaz uyarıları: Bildirim sesleri, parlayan ekranlar ve yanıp sönen led ışıkları dijital cihaz kullanıcılarının dikkatini dağıtmakta ve sürekli onları uyararak dijital cihazlara çağdırmaktadırlar (Lee, Flinn ve Noble, 2015).

Dijital-de Çelinme

Dijitalde çelinme dijital cihaz kullanarak herhangi bir iş ile uğraşan bireylerin ekran üzerindeki tasarımlar, görseller, pop-up gibi çeşitli yöntemler ile dijital ortam üzerinde dijital çelinmeye maruz kalması durumudur. Bu süreçte tık tuzağının (clickbait), anlamsal webin, tasarımın ve pop-upların etkisinin olduğu düşünölmektedir.

Tık tuzağı: Haber, reklam, sosyal paylaşım ve daha birçok çevrim içi ortam tarafından kullanılan, sunulan içeriğı yansız olarak yansıtmayan ve bireylerin dikkatini bu tuzağı çekerek onların içeriğı, başlığı tıklamasını sağlayan mesajlardır (Anand, Chakraborty ve Park, 2017; Chakraborty ve diğ., 2016; Genç ve Sürer, 2019). Reklamın çekiciliğı web 3.0 özelliğinin gelişmesi ile birlikte artmıştır. Örneğın, kullanıcı bir alışveriş sitesi üzerinde, "dijital oyun" araması yaptığında akıllı cihazlar bunu baz alarak o kullanıcıya her fırsatta dijital oyun alabileceğı siteler ve fiyatlar üzerinden reklamlar sunmaya başlamaktadır. En basit haliyle, bir çeviri uygulaması için telefonu elinize aldığınızda ve kullandığınız uygulamanın reklam içermesi durumunda, sizi cezbetmek için yerleştirilmiş çeşitli dijital oyun reklamları ile karşı karşıya kalabilirsiniz. Tıklanabilir içerikler olmaları nedeniyle de tek tıkla sizi o alışveriş sitesine bağlayabilmektedirler. Bu durum dijital çelinmeyi artırmaktadır.

Anlamsal web: Kullanıcıların İnternette bıraktıkları izlerden yola çıkarak makinaların kullanıcılara yardımcı olmasıdır (Berners, Hendler ve Lassila, 2001). Bu teknoloji web ortamından elde edilen ve kullanıcılar tarafından anlamlandırılabilen verilerin makinalar yardımı ile işlenerek kullanıcılara en iyi seçeneklerin sunulmasını sağlamaktadır. Böylelikle kullanıcılar İnternette bıraktıkları ayak izlerinden yola çıkılarak kendi ilgi alanlarına ve gereksinimlerine göre reklam, site ya da içeriklerle karşılaşır. Bu durum bireylere daha cazip fırsatlar sunmakta, bireylerin dijital çelinmeye maruz kalma olasılığını artırmakta ve asıl amaçlarından saparak kendilerine sunulan uygun seçeneklere yönelmelerini sağlamaktadır.

Web sitesi sahipleri ve sayfa yöneticileri tarafından İnternet üzerinden sağlanılan kazanç; kullanıcıların ziyaret sayısına, ziyaret süresine ve tıkladıkları bağlantılara göre belirlenmektedir. Bu durum üreticilerin web sitelerini ve sayfalarını ziyaretçilerin dikkatini çekici öğelerle, sayfada kalma süresini arttıracak içeriklerle ve istenilen sayfalara yönlendirecek olan pop-up gibi küçük hilelerle manipüle edecek şekilde tasarlamaktadırlar (Lodge ve Harrison, 2019).

Sonuç ve Öneriler

Alanyazında dijital çelinme ile yakından ilişkilendirilmiş kavramlardan olan siber aylaklık ve sosyotelizmin tanımları ve gerçekleşme durumları incelendiğinde, her ikisinin de çeşitli dijital çelinmeler sonucunda meydana geldiğı göze çarpmaktadır. İş yerinde dijital çelinmeye maruz kalan bireylerin siber aylak olduğu ve sosyal ortamda dijital çelinmeye maruz kalan bireylerin ise sosyotelist olduğu düşünölebilir. Bunlara ek olarak, eğitim ortamında yaşanan dijital çelinmeler için herhangi bir isimlendirme çalışması yapılmadığı, çelinmeler sonucunda öğrenme üzerinde meydana gelen olumsuz etkilere odaklanıldığı görölmektedir (Aagaard, 2014; Chen, Nath ve Insley, 2014; Chen ve Yan, 2016; Selwyn, 2009, 2011). Sözü edilen üç

ortam için de ortaya konulan sonuçların olumsuz olduğu alanyazında belirtilmekte ve çoklu görev bağlamında bilişsel yük fazlalığına neden olduğuna değinilmektedir. Olumsuz sonuçlara neden olabilen dijital çelinme, bireyleri birincil görevleri üzerine çalışmaktan alıkoyan, dikkatlerini dağıtan, odaklanmalarını engelleyen, zaman kaybı yaşatan, bireyin kendisini ve etrafındakileri incitebilen bir durum olarak değerlendirilebilir. Dijital çelinmenin günden güne büyük kitleleri etkileyen karmaşık bir probleme dönüşebileceği ve hayat akşının her anında mücadele edilmesi gereken bir problem olduğu düşünülebilir. Bu nedenle, dijital çelinme ile ilgili çalışmaların artması, dijital çelinme nedenlerinin, sonuçlarının belirlenmesi ve dijital çelinmenin önlenmesi için yapılacak çalışmaların artırılması kavramın daha iyi anlaşılmasına katkı sağlayacaktır.

İnternete bağlı dijital cihazlar; eğlenceli, heyecan verici, sürprizlerle dolu, bilgili, yenilikler içeren ve bireyin ruh haline göre davranabilen ortamdaki soyut bir birey gibi değerlendirilebilir. Ortamdaki bu bireyin sahip olduğu dikkat çekici ve cezbedici özelliklerin dijital çelinmeye neden olduğu düşünülmektedir. Bu soyut bireyler kolaylıkla taşınabilir ve birey ne ile meşgul olursa olsun kolaylıkla aklını çekebilir. Her ruh haline, her zaman dilimine, her konuma, her ortama uygun ve çok çeşitli olarak bize sunulan seçeneklerin cezbedici olduğu, bu nedenle bireyleri kendi etrafına-ekran başına çekmesinin kaçınılmaz olduğu söylenebilir. Dijital çelinmeye maruz kalmayı önlemek için kullanıcıların bilinçlendirilmesi, bildirimlerin kapatılması, cihazların sessize alınması önerilebilir. Bu gibi önerilerin uygulanmasından önce dijital çelinme olgusunun kapsamlı bir şekilde değerlendirilmesi ve anlaşılması gerektiği düşünülmektedir.

Lodge ve Harrison (2019) yaptıkları çalışmada, teknoloji ve içerik üreticilerinin bireyleri meşgul etmek amacıyla dikkatlerini sayfada veya uygulamada tutmak için çeşitli yöntemler kullandığını belirtmişlerdir. Kullanılan bu yöntemler bireylerin dijital çelinme yaşamasına neden olabilmektedir. Bireylerin kendilerini bu yöntemlerden uzak tutabilmeleri için stratejiler geliştirmeleri ve dikkatlerini kontrol edebilmeyi öğrenmeleri gerekmektedir.

Eğitim ortamındaki teknolojiler dijital çelinmeler için zemin oluşturabilmektedir. Ancak eğitim alanındaki modernleşme ve gelişmenin de sadece sınıf ortamında etkin teknoloji kullanımıyla sağlanabileceği yadsınamaz bir gerçektir (Selwyn, 2011). Dijital cihazlar buldukları her ortamda dijital çelinmeye neden olabilirler; ancak bu teknolojiler iş ortamlarını ve eğitim ortamlarını verimli hale getirmekte, zenginleştirmekte ve geliştirmektedirler. Bu nedenle dijital çelinmenin azaltılmasına yönelik yapılacak önerilerin ve uygulamaların teknolojinin olumlu etkilerini göz ardı etmeden yapılması gerekmektedir.

Ebeveynlerin ve öğretmenlerin daha iyi rehberler olması öğrencilerin yaşadıkları dijital çelinme sonucunda sarsılan disiplin ve saygı kavramlarını sağlamlaştırabilmektedir (Selwyn, 2009). Dijital cihazların eğitim ortamlarında verimli kullanılabilmesi için öğrencilerin bilinçlendirilmesi, öğretmen ve ebeveynlerin ise öğrencilere dijital cihaz kullanımında iyi örnek olmaları gerektiği düşünülmektedir. Eğitim ortamlarında her türlü çelinmenin öğrenme için bir fırsat yaratmanın yanı sıra öğrenmeden kopmak gibi bir tehditle de karşı karşıya kalma olasılığı ancak öğretmen tecrübesi ile dengelenebilecek bir unsurdur.

Kaynakça

- Aagaard, J. (2014). Media multitasking, attention, and distraction: A critical discussion. *Phenomenology and the Cognitive Sciences*. 6 Aralık 2019 tarihinde <http://dx.doi.org/10.1007/s11097-014-9375-x> adresinden erişilmiştir.
- Aagaard, J. (2015). Drawn to distraction: A qualitative study of off-task use of educational technology. *Computers & Education*, 87, 90-97.
- Aagaard, J. (2017). *Digital distraction: A qualitative exploration of media multitasking*. (Unpublished doctoral dissertation) Aarhus University.
- Akbulut, Y., Dursun, Ö. Ö., Dönmez, O. & Şahin, Y. L. (2016). In search of a measure to investigate cyberloafing in educational settings. *Computers in Human Behavior*, 55, 616-625.
- Al-Saggaf, Y. & O'Donnell, S., B. (2019). Phubbing: Perceptions, reasons behind, predictors, and impacts. *Human Behavior and Emerging Technologies*, 1(2), 132-140.
- Anand, A., Chakraborty, T. & Park, N. (2017). *We used neural networks to detect clickbaits: You won't believe what happened next!* Lecture Notes in Computer Science Advances in Information, 541–547, Cornell University.
- Anandarajan, M., Devine, P., & Simmers, C. A. (2004). A Multidimensional scaling approach to personal web usage in the workplace. In M. Anandarajan & C. A. Simmers (Eds.), *A personal web usage in the workplace: A guide to effective human resources management* (pp. 61-79). IGI Global.
- Askew, K., Buckner, J. E., Taing, M. U., Ilie, A., Jeremy, A.B. & Coovert, M. D. (2014). Explaining cyberloafing: The role of theory of planned behavior. *Computers in Human Behavior*, 25, 510-519.
- Berry, M. J. & Westfall, A. (2015). Dial D for distraction: The making and breaking of cell phone policies in the college classroom. *College Teaching*, 63(2), 62-71.
- Berners-Lee, T., Hendler, J. & Lassila, O. (2001). The semantic web. *Scientific American*, 284(5), 28-37.
- Blanchard, A.L. & Henle, C.A. (2008). Correlates of different forms of cyberloafing: The role of norms and external locus of control. *Computers in Human Behavior*, 24(3), 1067-1084.
- Blau G., Yang Y. & Ward-Cook, K. (2006). Testing a measure of cyberloafing. *Journal of Allied Health*, 35(1), 9-17.
- Campbell, S. (2006). Perceptions of mobile phone in college classrooms: Ringing, cheating, and classroom policies. *Communication Education*, 55(3), 280-294.
- Candemir, A., Zalluhoğlu, A. E., Diyadin, A., ve Karslı, C. (2018). Öğrencilerin mobil kozalanma (mobile cocooning) davranışlarının analizi: İzmir Örneği. *Pazarlama İçgörüsü Üzerine Çalışmalar*, 2(1), 1-12.
- Casey, B. M. (2012). *Linking psychological attributes to smart phone addiction, face-to-face communication, present absence and social capital*. (Graduation Project) Graduate School of the Chinese University of Hong Kong.

- Chakraborty, A., Paranjape, B., Kakarla, S., & Ganguly, N. (2016, August). Stop clickbait: Detecting and preventing clickbaits in online news media. In *2016 IEEE/ACM International Conference on Advances in Social Networks Analysis and Mining (ASONAM)* (pp. 9-16). IEEE.
- Chen, L., Nath, R. & Insley, R. (2014). Determinants of digital distraction: A cross-cultural investigation of users in Africa, China and the U.S. *Journal of International Technology & Information Management*, 23(3/4), 145–171.
- Chen, Q. & Yan, Z. (2016). Does multitasking with mobile phones affect learning? A review. *Computers in Human Behavior*, 54, 34-42.
- Chen Y. F. & Katz J. (2009). Extending family to school life: College students use of the mobile phone. *International Journal of Human-Computer Studies*, 67(2), 179–191.
- Dahlstrom, E., & Bichsel, J. (2014). ECAR Study of Undergraduate Students and Information Technology, 2014. *Educause*.
- Dietz, S. & Henrich, C. (2014). Texting as a distraction to learning in college students. *Computers in Human Behavior*, 36, 163-167.
- Douglas K. D., Angel R. H. & Bethany R. W. (2012). Digital devices, distraction, and student performance: Does in-class cell phone use reduce learning? *Astronomy Education Review*, 11(1).
- Ergün E. ve Altun A. (2012). Öğrenci gözüyle siber aylıklık ve nedenleri. *Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama*, 2(1), 36- 53.
- Foerde K., Knowlton B. J. & Poldrack R. A. (2006). Modulation of competing memory systems by distraction. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 103, 11778–11783.
- Froese, Arnold D., Carpenter, Christina N., Inman, Denyse A., Schooley, Jessica R., Barnes, Rebecca B., Brecht, Paul W., Chacon & Jasmin D. (2012). Effects of classroom cell phone use on expected and actual learning. *College Student Journal*, 46(2), 323-332.
- Genç, Ş., & Surer, E. (2019, April). Detecting “Clickbait” News on Social Media Using Machine Learning Algorithms. In *2019 27th Signal Processing and Communications Applications Conference (SIU)* (pp. 1-4). IEEE.
- Glassman, J., Prosch, M. & Shao, B. B. M. (2015). To monitor or not to monitor: Effectiveness of a cyberloafing countermeasure. *Information & Management*, 170-182.
- Günüç, S. (2011). *Dijital yerlilerde çalışan bellek ve çoklu görev*. 5. Uluslararası Bilgisayar Ve Öğretim Teknolojileri Sempozyumu, Fırat Üniversitesi, Elazığ.
- Ha, J. H., Kim, S. Y., Bae, S. C., Bae, S., Kim, H., Sim, M., Lyoo, I. K. & Cho, S. C. (2007). Depression and internet addiction in adolescents. *Psychopathology*, 40(6), 424-430.
- Haigh, A. (2012). Stop phubbing. 6 Aralık 2019 tarihinde <http://stopphubbing.com> adresinden erişilmiştir.
- Humphreys, L. (2003). *Can you hear me now? A field study of mobile phone usage in public space* (Unpublished master’s thesis), Cornell University.
- İşgüzar, S. ve Ayden, C. (2017, Eylül). *Siber aylıklık üzerine değerlendirmeler: Toplu bir bakış*. . 4. Uluslararası Bölgesel Kalkınma Konferansı (IRDC’2017), Tunceli.

- İyigün, N. Ö., Yıldız B. ve Yıldız, H. (2014), Çalışanların sanal kaytarma davranışları psikolojik sözleşme algısıyla açıklanabilir mi?, İçinde 2. *Örgütsel Davranış Kongresi Bildiriler Kitabı* (ss:57-64). Kayseri Melikşah Üniversitesi
- Jacobsen, W. C. & Forste, R. (2011). The wired generation: Academic and social outcomes of electronic media use among university students. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 14(5), 275-280.
- Jia, H., Jia, R., & Karau, S. (2013). Cyberloafing and personality: The impact of the Big Five traits and workplace situational factors. *Journal of Leadership & Organizational Studies*, 20(3), 358–365. <https://doi.org/10.1177/1548051813488208>
- Judd, T. & Kennedy, G. (2011). Measurement and evidence of computer-based task switching and multitasking by Net Generation students. *Computers & Education*, 56, 625-631.
- Kalaycı, E. (2010). *Üniversite öğrencilerinin siber aylaklık davranışları ile öz düzenleme stratejileri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Hacettepe Üniversitesi.
- Karadağ, E., Tosuntaş, Ş. B., Erzen, E., Duru, P., Bostan, N., Şahin, B. M., Çulha, İ. & Babadağ, B. (2015). Determinants of phubbing, which is the sum of many virtual addictions: A structural equation model. *Journal of Behavioral Addictions*, 4(2), 60–74.
- Karadağ, E., Tosuntaş, Ş. B., Erzen, E., Duru, P., Bostan, N., Mızrak Şahin, B., Çulha, İ. ve Babadağ, B. (2016). Sanal dünyanın kronolojik bağımlılığı: Sosyotelizm (phubbing). *The Turkish Journal on Addiction*, 3, 223–269.
- Karaduman, M., ve Kurt, H. (2010, Aralık). *İletişim fakültesi öğrencilerinin sosyal medyayı kullanım düzeyleri*. XV. Türkiye İnternet Konferansı, İstanbul Teknik Üniversitesi.
- Kaynarca, İ. (2019). *Üniversite öğrencilerinin çoklu görev davranışları ve çoklu görev algıları ile öz düzenleme becerileri arasındaki ilişki* (Yayımlanmamış yüksek Lisans Tezi), Hacettepe Üniversitesi.
- Khalid, H., & Dix, A. (2007, September). Designing for photolurking. In *Proceedings of HCI 2007 The 21st British HCI Group Annual Conference University of Lancaster, UK 21* (pp. 145-148).
- Kim, S.J. & Byrne, S. (2011) Conceptualizing personal web usage in work contexts: A preliminary framework. *Computers in Human Behavior*, 27(6),2271-2283.
- Kim, K., del Carmen Triana, M., Chung, K., & Oh, N. (2016). When do employees cyberloaf? An interactionist perspective examining personality, justice and empowerment. *Human Resource Management*, 55(6), 1041-1058.
- King, A. L. S., Valença, A. M., Silva, A. C. O., Baczynski, T., Carvalho, M. R., & Nardi, A. E. (2013). Nomophobia: Dependency on virtual environments or social phobia? *Computers in Human Behavior*, 29(1), 140-144.
- Koca, B. E. (2019). Akıllı telefon bağımlılığı ve sosyotelizm üzerine bir yazın taraması. *Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi (ASEAD)*, 6(6), 399- 411
- Kutanis, R. Ö., Karakiraz, A., & Aras, M. (2014). İş stresi sanal kaytarma üzerinde etkili midir? İçinde *Örgütsel Davranış Kongresi Bildiriler Kitabı* (ss:7-8). Melikşah Üniversitesi.

- Kuznekoff, J. H. & Titsworth, S. (2013). The impact of mobile phone usage on student learning. *Communication Education, 62*(3), 233-252.
- Kuznekoff, J., Munz, S., & Titsworth, S. (2015). Mobile phones in the classroom: Examining the effects of texting, twitter, and message content on student learning. *Communication Education, 64*(3), 344-365.
- Lavie, N., Aleksandra H., Jan W. F., & Essi V. (2004). Load theory of selective attention and cognitive control. *Journal of Experimental Psychology, 133* (3), 339-354.
- Lavie, N. (2005). Distracted and confused?: Selective attention under load. *Trends in Cognitive Sciences, 9* (2), 75-82.
- Lee, J. K. & Hwang, S. J. (2009). A study on teenager's mobile phone use motives and addiction. *Korea Association for Broadcasting & Telecommunication Studies, 23*(5), 296-338.
- Lee, K., Flinn, J., & Noble, B. (2015, February). The case for operating system management of user attention. In *Proceedings of the 16th International Workshop on Mobile Computing Systems and Applications* (pp. 111-116).
- Lee, Y.-H. (2015). Facilitating critical thinking using the C-QRAC collaboration script: Enhancing science reading literacy in a computer-supported collaborative learning environment. *Computers & Education, 88*, 182-191.
- Lim, V.K.G. (2002). The IT way of loafing on the job: Cyberloafing, neutralizing and organizational justice. *Journal of Organizational Behavior, 23*(5), 675-694.
- Lim, V. K. G. & Teo, T. S. H. (2005). Prevalence, perceived seriousness, justification and regulation of cyberloafing in Singapore an exploratory study. *Information & Management, 42*, 1081-1093.
- Lin, J. J. H., Lee, Y.-H., Wang, D.-Y. & Lin, S. S. J. (2016). Reading subtitles and taking Enotes while learning scientific materials in a multimedia environment: Cognitive load perspectives on EFL students. *Educational Technology & Society, 19*(4), 47-58.
- Ling, R. (2005). *The sociolinguistics of SMS: An analysis of SMS use by a random sample of Norwegians*. In R. Ling & P. Pedersen (Eds.). *Mobile communications: Renegotiation of the social sphere* (pp:335-349), London: Springer.
- Lodge, M., J. & Harrison, J., W. (2019). The role of attention in learning in the digital age. *Yale J Biol Med, 92*(1), 21-28.
- Makany, T., Kemp, J., & Dror, I. E. (2009). Optimising the use of note-taking as an external cognitive aid for increasing learning. *British Journal of Educational Technology (BJET), 40*(4), 619-635.
- McCoy, B. (2013). Digital distractions in the classroom: Student classroom use of digital devices for non-class related purposes. *Journal of Media Education, 4*(4), 5-14.
- Mueller, D., N. (2009). Digital underlife in the networked writing classroom. *Computers and Composition, 26* (2009) 240-250.
- Nagata, S. F. (2003, October). Multitasking and interruptions during mobile web tasks. In *Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society Annual Meeting* (Vol. 47, No. 11, pp. 1341-1345). Los Angeles, CA: SAGE Publications.

- Nath, R., Chen, L. D. & Muyingi, H. (2015). An empirical study of the factors that influence in-class digital distraction among university students: a US – Namibia cross-cultural study. *Information Resources Management Journal*, 28 (4), 1-18.
- Nazir, T. & Pişkin, M. (2016). Phubbing: Technological invasion which connected the world but disconnected humans tehseen. *The International Journal of Indian Psychology*, 3(4), 39-46.
- Ophir, E., Nass, C., & Wagner, A. D. (2009). Cognitive control in media multitaskers. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 106(37), 15583-15587.
- Oiu, T. & Peschek B. S. (2012). The effect of interpersonal counterproductive workplace behaviors on the performance of new product development teams. *American Journal of Management*, 12(1), 21-33.
- Örücü, E. ve Yıldız, H. (2014). İşyerinde kişisel internet ve teknoloji kullanımı: Sanal kaytarma. *Ege Akademik Bakış*, 14(1), 99-114.
- Özkalp, E., Aydın, U., ve Tekeli, S. (2012). Sapkın örgütsel davranışlar ve çalışma yaşamında yeni bir olgu: Sanal kaytarma (cyberloafing) ve iş ilişkilerine etkisi. *Çimento Endüstrisi İşverenleri Sendikası Dergisi* 26 (2), 18-33.
- Potthast M., Köpsel S., Stein B. & Hagen M. (2016) Clickbait detection. In Ferro N. et al. (Eds.) *Advances in Information Retrieval. ECIR 2016. Lecture Notes in Computer Science*, vol 9626, 810-817, Springer, Cham.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants, Part I. *On the Horizon*, 9(5), 2-6.
- Rahim, A. R. A. & Nasurdin, A. M. (2008). Trust in organizational and workplace deviant behavior: The moderating effect of locus of control. *Gadjah Mada International Journal of Business*, 10(2), 221-235.
- Rainie, L. (2012). *Smartphone ownership update: September 2012. Pew Internet and American Life Project*. 8 Aralık 2019 tarihinde <http://www.pewinternet.org/Reports/2012/Smartphone-Update-Sept2012/Findings.aspx> adresinden erişilmiştir.
- Patil, R., Brown, M., Ibrahim, M., Myers, J., Brown, K., Khan, M. & Callaway, R. (2019). Digital distraction outside the classroom: An empirical study. *The Journal of Computing Sciences in Colleges*, 34 (7), 46-55.
- Restubog, S.L.D., Garcia, P.R.J.M., Toledano, L.S., Amarnani, R.K., Tolentino, L.R. & Tang, R.L. (2011). Yielding to (Cyber)-temptation: Exploring the buffering role of self-control in the relationship between organizational justice and cyberloafing behavior in the workplace. *Journal of Research in Personality*, 45(2), 247-251.
- Richtel, M. (2012). *Technology changing How students learn, teachers say*. 13 Aralık 2019 tarihinde <http://www.nytimes.com/2012/11/01/education/technologyis-changing-how-students-learn-teachers-say.html?pagewanted=all> adresinden erişilmiştir.
- Robert, J. A. & David, M. E. (2016). My life has become a major distraction from my cell phone: Partner phubbing and relationship satisfaction among romantic partners. *Computers in Human Behavior*, 54, 134-141.
- Roda, C. (2011). *Human attention in digital environments*. NY: Cambridge University Press.

- Rubinstein, J. S., Meyer, D. E. & Evans, J. E. (2001). Executive control of cognitive processes in task switching. *Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance*, 27(4), 763–797.
- Schweizer, K. (2010). The relationship of attention and intelligence. In A. Gruszka, G. Matthews, & B. Szymura (Eds.), *Handbook of individual differences in cognition: Attention, memory, and executive control* (pp. 247-262). New York: Springer
- Selwyn, N. (2009). The digital native- myth and reality. *Aslib Proceedings*, 61(4), 364-379.
- Selwyn, N. (2011). In praise of pessimis- the need for negativity in educational technology. *British Journal of Educational Technology (BJET)*, 42(5), 713–718.
- Selwyn, N. (2015). Education in the digital age. In R. Jones, A. Chik & C. Hafner (Eds.), *Discourse and digital practices: Doing discourse analysis in the digital age*. New York: Routledge.
- Spink, A., Cole, C., & Waller, M. (2008). Multitasking behavior. *Annual Review of Information Science and Technology*, 42(1), 93-118.
- Strayer, D. L., Drews, F. A. & Johnston, W. A. (2003). Cell phone induced failures of visual attention during simulated drivin. *Journal of Experimental Psychology*, 9 (1), 23-32.
- Strayer, D., L. & Johnston W. A. (2001). Driven to distraction: Dual-task studies of simulated driving and conversing on a cellular phone. *Psychological Science*, 12 (6), 462-466.
- Syaebani, M. I. & Sobri, R. R. (2011). Relationship between organizational justice perception and engagement in deviant workplace behavior. *The South East Asian Journal Management*, 5(1), 37-49.
- Taneja, A., Fiore, V. & Fisher, B. (2015). Cyber-slacking in the classroom: Potential for digital distraction in the new age. *Computers & Education*, 82, 141-151.
- TDK. (2019). *Güncel Türkçe sözlük*. 26 Ekim 2019 tarihinde <https://sozluk.gov.tr> adresinden erişilmiştir.
- Tindell, D. R. & Bohlander, R. W. (2012). The use and abuse of cell phones and text messaging in the classroom: A survey of college students. *College Teaching*, 60 (1), 1-9.
- Ting, Y. & Grant, R. (2005). Internet usage of local government employees: A study of the effect of individual preferences, group influences, and administrative factors. *The Social Science Journal*, 42, 323-331.
- Turuñ, Ö. (2015). İş stresi- kaytarma ilişkisinde liderin rolü turizm sektöründe bir araştırma. *Uluslararası İktisadi ve İdari Bilimler Dergisi*, 1(2), s.142-159.
- Ugrın, C. J. & Pearson, M. J. (2013), The effects of sanctions and stigmas on cyberloafing. *Computers in Human Behavior*, 29, 812-820.
- Ulukapı, H., Çelik, A. ve Yılmaz, A. (2014, Kasım). *Algılanan işe adanmışlığın sanal kaytarma davranışı üzerindeki etkisinin incelenmesi: Selçuk Üniversitesi örneği*. 2. Örgütsel Davranış Kongresi, Kayseri.
- Utrecht, C. (2016) *Nomophobia: a rising trend among adolescents*. 4 Aralık 2019 tarihinde <http://strengthinourvoices.org/2016/09/09/in-our-own-personals-nomophobia/> adresinden erişilmiştir.

- Vanden Abeele, M., & Postma-Nilsenova, M. (2018). More than just gaze: An experimental vignette study examining how phone-gazing and newspaper-gazing and phubbing-while-speaking and phubbing-while-listening compare in their effect on affiliation. *Communication Research Reports, 35*(4), 303-313.
- Vermaat, M. E., Sebok, S. L., Freund, S. M., Campbell, J. T., & Frydenberg, M. (2017). *Discovering computers© 2018: Digital technology, data, and devices*. Nelson Education.
- Walsh, S. P., White, K. M. & Young, R. M. (2008). Over-connected? A qualitative exploration of the relationship between Australian youth and their mobile phones. *Journal of Adolescence, 31*, 77–92
- Wang, X., Xie, X., Wang, Y., Wang, P. & Lei, L. (2017). Partner phubbing and depression among married chinese adults: the roles of relationship satisfaction and relationship length. *Personality and Individual Differences, 110*, 12–17.
- Wei, F. F. & Wang, Y. K., (2010). Students' silent messages: Can teacher verbal and nonverbal immediacy moderate student use of text messaging in class? *Communication Education, 59* (4), 475-496.
- Wei, F. F., Wang, Y. K. & Klausner, M. (2012). Rethinking college students' selfregulation and sustained attention: Does text messaging during class influence cognitive learning? *Communication Education, 61*(3), 185-204.
- Wu, J. Y. (2017). The indirect relationship of media multitasking self-efficacy on learning performance within the personal learning environment: Implications from the mechanism of perceived attention problems and self-regulation strategies. *Computers & Education, 106*, 56-72.
- Wu, J. Y. & Xie, C. (2018). Using time pressure and note-taking to prevent digital distraction behavior and enhance online search performance: Perspectives from the load theory of attention and cognitive control. *Computers in Human Behavior, 88*, 244 – 254.
- Yıldız, H., Yıldız, B. ve Ateş, H. (2015). Sanal kaytarma davranışlarının sergilenmesinde örgütsel adalet algısının rolü var mıdır? *Bilgi Ekonomisi ve Yönetimi Dergisi, 10*(2), 55-66.
- Zoghbi, P. (2007). Relationship between organizational justice and cyberloafing in the workplace: Has anomia a say in the matter? *Cyberpsychology & Behavior, 10*(3), 464-470.