

# Mobil İletişim

## Haritalaşan Gündelik Yaşam ve Adreslenebilir İnsan

Semiha Eryol <sup>1</sup>

<sup>1</sup> Hacettepe Üniversitesi, İletişim Bilimleri Doktora Programı, Ankara

[semiha.eryol@hacettepe.edu.tr](mailto:semiha.eryol@hacettepe.edu.tr)

**Özet:** Gündelik hayatın durağanlığını kıran, nesnelerin, yerlerin ve objelerin anlamlarını zenginleştiren, yeni yerellikler tanımlayan ve toplumsal hayata yeni ilişkilenebilir biçimlerini taşıyan akıllı telefonlar, konum tabanlı servislerle uzamları, sosyal bağları ve yaşanan dünyaya ilişkin algıyı dönüştürmektedir. Akıllı telefonlar ve konum tabanlı teknolojilerin kullanımının artmasıyla mobil iletişim, bir çeşit haritacılık faaliyetine dönüşmektedir. Harita ve iktidar ilişkisinin yanı sıra çalışma, dijital haritaların uygulayıcıları olarak sıradan insanın konumuna ve deneyimine odaklanmaktadır.

**Anahtar Sözcükler:** Mobil İletişim, Konum Tabanlı Medya, Dijital Haritacılık, Adreslenebilirlik, Artırılmış Gerçeklik

**Abstract:** Breaking the inertia of daily life; enhancing the sense of space, objects and things; identifying new localities and adding new dimensions to social life smartphones are transforming our social ties, perception of real world and spaces through geolocation technologies. The increased use of smart phones and location-based media transform mobile communications into a sort of cartographic activity. The study focuses on the experience of ordinary people as cartography practitioners as well as power relations in such activities.

### 1.Giriş

Howard Rheingold, *Smart Mobs* (Akıllı Mobil Cihazlar) kitabının girişinde Japonya'daki bir gözlemini okuyucuya aktarır; 2000 yılında, bir bahar günü akşamüzeri, Tokyo sokaklarındaki insanlar cep telefonlarıyla görüşme yapmak yerine ellerindeki cihazın ekranına bakarak yürümektedir. Rheingold, mobil teknolojilere yaklaşımında bu gözlemin kendisi için bir dönüm noktası olduğunu söyler [1]. Fark ettiği şey; cep telefonlarının birer ses iletim aracı olmaktan öte veriye erişim (internete bağlanma, GPS kullanma, mesajlaşma, sosyal ağları takip etmede olduğu gibi) odaklı kullanılmasıdır. Günümüzde akıllı telefon kullanımının giderek yaygınlaşmasıyla telefonlar, birer yaygın bilişim aracına dönüşmüştür. Minyatür ve mobil (hareketli) bir aygıtın bilgi teknolojilerini gündelik hayatın her noktasına taşıdığı bir ekosistemden bahsetmek mümkün hale gelmiştir.

Minyatürleşen cihazların toplumsal hayatı değiştirme ve dönüştürme gücü yüksektir. Daha önce piyasada olan bir cihazın daha rahat taşınabilmesi ya da hareket halindeyken işletilebilmesi amacıyla geliştirilen küçültme çabası aynı zamanda o cihazın daha çok insan tarafından kullanılabilmesini ve günlük hayatta yaygınlaşabilmesini hedefler. Örneğin; cep saatleri cep telefonlarına benzer şekilde toplumsal hayatın düzenlenişine doğrudan temas edebilmiş, teknolojik bir yenilik olarak piyasaya çıkmasının ardından hızla yaygınlaşmış minyatür cihazlardandır. Jon Agar, "Constant Touch: A Brief History of Mobile Phone (Daimi Temas: Cep Telefonunun Kısa Tarihi)" adlı eserinde yerel zaman ve mekân algımızı belirgin bir şekilde farklılaştıran cep saatlerinin ortaya çıkışını ve bunun toplumsal hayatta yarattığı değişimi incelemiştir. 17. Yüzyılın başlarında saatler Avrupa'da yalnızca saat kulelerinde yer almaktadır, insanlar tarafından her yerden görülebilir konumda değildir. 1800'lü yıllarda

Endüstri Devrimi ile birlikte zamanın ticari, siyasi ve dini nedenlerle düzenlenmesi ihtiyacı, saatin bir “sosyal kontrol” aracı olarak önemini artırmıştır. Saat kulelerinde yer alan devasa boyuttaki saatler yerine hafif ve taşınabilir cep saatleri üretilmiştir. Cep saatleri, zaman algısını herkes için sabitlerken sosyal hayatta koordinasyon, hız ve gerçekleştirilen eylemlerde büyük bir değişim ve dönüşüme yol açmıştır. Dahası cep saatlerinin kendisi, sahibi için bir statü göstergesi ve kimlik inşası unsurudur. Agar, 1800’lü yıllarda cep saatlerinin toplumsal hayatta neden olduğu değişimin benzerini bugün cep telefonlarının ortaya çıkışıyla yaşamakta olduğumuzu belirtmektedir [2].

Cep saatleri; zamanı mobillememiştir; tam tersi zaten mobil olan insanlar için zamanı sabitlemiştir. Gün içindeki herhangi bir saatin herkes için aynı olmasını sağlamıştır. Cep telefonlarının da benzer bir şekilde “hareket halindeki insanın sabitlenebilmesi, her zaman erişilebilmesi ya da bir nevi adreslenebilmesi ihtiyacından” doğduğu söylenebilir. Önceleri yalnızca yakın çevre ve cep telefonu sahibinin, uygun gördüğü kişilerle iletişime geçmek üzere paylaşımına soktuğu numaralardan oluşan bu adresler, akıllı telefonların ortaya çıkışıyla çok daha büyük bir sisteme eklenme olanağı bulmuştur. Bu sistem bugün, sanal uzamda, birbirine bağlanmış ağlarda yer alan milyonlarca insanı barındırmaktadır.

Ağın mimari ölçeğinin büyüklüğü ve etkileşim günden güne artarken bu karmaşık uzam içerisinde kişilerin ve bilgilerin yerini belirlemede (adreslemede) eskiden beri kullanılan bir yöntem; “haritalama” öne çıkmaktadır. Sürekli değişen ve gelişen bu haritalarda insanlar, ağda kalmayı daimileştiren cep telefonları sayesinde sabitlenmektedir. Dahası insanlar; ağda kalmayı, ağ üzerinden sosyalleşmeyi ve konum tabanlı servisleri kullanarak fiziki ortamlarıyla ağ arasında köprüler kurmayı tercih ederek bilinçli yada bilinçsiz bu haritaları bizzat üretmektedir. Çalışmanın birinci bölümünde sıradan insanın böylesine bir faaliyete

dâhil oluş biçimi, beklentileri ve deneyimine odaklanılmaktadır.

Ağ üzerinde gerçekleştirilen haritacılık faaliyetinin bir diğer boyutu da gündelik hayatın, fiziki uzamın algılanış şeklinin bir başka deyişle gerçeklik algısının değişmesidir. Gün geçtikçe yaygınlaşan artırılmış gerçeklik uygulamaları ile sanallığın bir anlamda terk edilişi ve yaşanılan dünyanın daha zengin bir içeriğe kavuşması iddiası ikinci bölümde tartışılmaktadır. Son bölümde ise sıradan insan perspektifinin diğer tarafında yer alan piyasa aktörlerinin ve endüstrinin konuya yaklaşımı ele alınmıştır.

### **1.Gündelik Hayatın Haritacıları Olarak Sıradan İnsan**

Baudrillard; Simülakrlar ve Simülasyon eserinde Jorge Luis Borges’in Bilimin Kusursuzluğu Üzerine adlı kitabında yer alan “Harita ve İmparatorluk” alegorisine değinir. Borges; çalışkan haritacıların titizlikle her gün biraz daha geliştirdikleri bir imparatorluk haritasını öyküsüne taşır. Bir süre sonra bu harita o kadar detaylanır ve o kadar büyür ki bir eyaleti kaplayacak boyuta ulaşır. Haritaya bakanların bütünü algılayamaz duruma gelmesiyle haritanın temsil ettiği imparatorlukla bağı yok olur. Baudrillard bu alıntıyı medyanın, gerçek objelerle temsilleri arasındaki bağı giderek yok eden toplumsal ve algısal dönüştürme gücünü tanımlamak için yapmıştır. Gerçek imparatorluğun yerini, imparatorluktan türetilen ancak ona bağlı olmayan simülakrı almıştır. Baudrillard burada “simülakrı” kelimesini, bir gerçeklik olarak algılanmak isteyen görünüm olarak kullanmaktadır [3].

Yeni medya ekosisteminde bugün sıradan kullanıcı pratikleri giderek çeşitlenmektedir. Foursquare, Google Latitude, Facebook Places , Sonar gibi konum tabanlı sosyal ağlar ile OpenStreetMap, Crowdmap gibi kullanıcı türevli içeriğin şekillendirdiği yeni sanal haritalar, sıradan insanların Borges’in imparatorluk haritacıları gibi günden güne detaylandığı, geliştirdiği akışkan bir gündelik hayat haritasını şekillendirmek-

tedir. Bu haritalar sıradan insanlara ilişkin milyarlarca imaj, ses ve metnin eklenildiği devasa boyutta bir “simülakr”a dönüşmüştür.

Haritanın ne olduğu ve haritacıların nasıl bir eylem gerçekleştirdiği burada sorulması gereken önemli sorulardır. Harley ve Laxton’a göre haritacılar “güç” ve “iktidar” üretir, uzamsal bir panoptikon yaratırlar. Bu “iktidar” harita metninin ürettiği bilgi içerisine gömülüdür. Tüm haritalar bu nedenle politiktir [4].

Haritaların kullanımında da benzer bir gömülü “iktidar” meselesi göze çarpar. David Harvey haritaların, kullanıldığı yere göre ondan beklenen amaca her zaman hizmet ettiğini belirtir. Haritaların devlet örgütleri, askeri kuvvetler, uluslar-üstü kurumlar, devlet-dışı kuruluşlar, ticari organizasyonlar, medya, turizm, eğitim ve araştırma kurumları gibi yerlerde kullanılmasının nedeni de yine onun bilgi ve iktidar arasında kurduğu yakın ilişki nedeniyledir [5]. Kendisi de bir haritacı olan John Pickles, “Uzamların Tarihi” adlı kitabında haritayı; dünyayı isimlendiren, insanları sınıflandıran, mekânların sınırlarını belirleyen ve sosyo-politik-ekonomik alanları bölgelendiren bir araç olarak tanımlamaktadır. Ona göre internet ve yeni dijital haritacılık teknolojileri üçüncü bir sanayi devrimidir. Bu devrim, tekno-kapitalizm, ülkesizleşme ve (yerel) cemaat kültür ve politikaları olarak yeni ifade biçimleri yaratmıştır. Elektronik bilgi sistemleriyle liberal devlet yapısal değişikliğe uğramış, her şey bir ölçme, sayma ve analiz nesnesi olarak bilginin egemenliği altına girmiştir. Pickles, konum tabanlı demografik modellemenin bireylerin gizlilik sorunlarını da içeren bir nevi siberetik kapitalizm olgusu yarattığını ileri sürmüştür. Diğer yandan Pickles çalışmasında; politik bir ifade biçimi olarak haritacılığın tekelcilikten kurtarılarak demokratik amaçlara nasıl hizmet edebileceğine ilişkin önerilere de yer vermiştir [6].

Konum tabanlı medyayı kullanarak ve kullanıcı türevli içerikle şekillendirilen ortamlara veri sağlayarak gündelik

hayatını internetin atlastan kumaşına diken sıradan insanın bir nevi haritacılık faaliyeti gerçekleştirdiğini savunmuştuk. Burada medyanın konum tabanlı oluşunun ne anlama geldiği, insanların neden bu faaliyete giriştiği ve beklentilerinin ne olduğu sorularına da kısaca değinmek gerekir: Konum tabanlı medya; konum tabanlı teknolojiler, sosyal ağlar, oyunlar ve artırılmış gerçeklik uygulamalarının bileşiminden oluşmaktadır [7]. Bu medya türü; kullanıcının daha çok içinde bulunduğu yerel fiziki mekândan, konum farkındalığına sahip cep telefonları, tablet veya taşınabilir bilgisayarlar ya da akıllı saatler gibi mobil cihazlar aracılığıyla internet üzerinden farklı platformlarla bağlantı kurduğu, başka kullanıcılarla iletişim ve etkileşime geçtiği, kendi koşullarına ilişkin veri aktardığı, algısal, ilişkisel ve görsel sanal haritaların inşasına katkıda bulunduğu ortamlardan oluşur.

Medyanın mekânla ilişkisi kullanıcının kendi bedeni ve çevresinde yer alan nesnelerin yer aldığı fiziki uzamı ile bu uzama ait bilgi, imaj veya sembolik temsillerin bulunduğu enformatik uzamı (infosphere) arasındaki yakınsamayı doğurmuştur [8]. Bu yakınsama kullanıcılara, toplumsal yaşamlarını yönlendirme, yerel sosyal ilişkilerini düzenleme ve sürekli ağda kalarak “görünmeyen bağlarını” korumayı olanaklı kılmaktadır [9]. Bu listeye eğlence ihtiyacı, kimlik egzersizleri ve hak arama ya da demokratik katılım isteğini de eklemek gerekmektedir.

Kullanıcının amacından çok deneyimine odaklanmak, ortamı anlamada daha çok ipucu yakalamayı sağlayacaktır. Örneğin; dünya genelinde 55 milyonu aşkın kullanıcısıyla Foursquare ve bağlantılı uygulaması Swarm sosyal ağını kullanan biri, gittiği bir restoranda cep telefonundaki ilgili uygulamayı açtığında konum bilgisine göre arkadaşlarını yakından uzağa doğru sıralanmış halde görebilmekte, “check-in” işlemi yaparak o mekânda olduğunu bildirebilmekte, bulunduğu yer ile ilgili olarak yorum yazabilmektedir. İlk bakışta kişinin yerel çevresiyle sosyalleşmesini kolaylaştıran bir uygulama gibi görünen bu kullanıcı

deneyiminde farklı işlev ve anlam düzeylerini yakalamak olasıdır. Kişinin hangi mekânda olduğu, ne yaptığı ve kimlerle görüştüğü bilgisini paylaşma sokması, bir 'kimlik performansı' olarak görülebilir. "Performans; bir kimsenin belli bir gözlemci kümesi önünde sürekli bulunduğu bir süre boyunca gerçekleştirdiği ve gözlemciler üzerinde biraz da olsa etkisi olan tüm faaliyetleri içerir [10]. Kişinin içinde bulunduğu uzam ve koşullara ilişkin paylaştığı görseller, iletiler ve profil bilgileri de onun "vitrin"idir. Erving Goffman; vitrin metaforunu performans sırasında kişi tarafından kasıtlı ya da kasıtsız olarak kullanılan standart donanımını ifade etmek üzere kullanmıştır. Gerek vitrin gerekse performans kişinin kendi kimliğini nasıl yapılandırdığı, başkalarına açtığı ve geliştirdiği ile doğrudan ilintilidir. "Check-in" yaparak puan toplamak, ilgi çeken yerleri keşfetmek, esprili paylaşımlarda bulunmak deneyimin "eğlenceye" ilişkin cazip yönünü oluşturur. Diğer taraftan kişi, bulunduğu ortama ilişkin beğenmediği, memnun kalmadığı durumları da bu platformlardan paylaşabilmekte, bunu yaparak bir çeşit hak arama ve yurttaş katılımı eylemi gerçekleştirebilmektedir.

## 2.Harita Bir Simülasyona Dönüşüyor!

Bireylerin içinde buldukları uzamla ilişkisinin çeşitlenmesi, mekânın işlevsellik dışında farklı anlamlar yüklenmesi; toplumsal hayatta konumlanış, dünyayı algılayış ve deneyimlemede büyük farklılıklara ve sıçramalara neden olmuştur. Giderek yaygınlaşan artırılmış gerçeklik uygulamaları bu anlamda yeni bir dönüm noktasıdır. Popüler artırılmış gerçeklik uygulamalarından Blippar, kendi web sitesinde yer alan tanıtım metninde bu konuda oldukça iddialı olduğunu belirtmektedir. Blippar uygulamasının tanıtımında aşağıdaki metin yer almaktadır;

"Artırılmış gerçeklik ve görüntü tanıma teknolojilerini kullanarak cep telefonunuz, çevrenizdeki fiziksel dünyaya yepyeni bir interaktif görünüm veren sihirli bir lense çeviriyoruz. Blippar;

gündelik şeylerin özel içerik kilidini açan artırılmış gerçeklik uygulaması."

Blippar'la yapılabilecekler arasında herhangi bir mağazada dolaşırken görülen ürünleri cep telefonu yardımıyla sanal olarak denemek, ürünlerle ilgili detaylı bilgi edinebilmek, ilgili video ve yorumları anında görebilmek, eş anlı gerçekleştirilen oy kullanma işlemlerine katılabilmek, ünlülerle aynı mekândaymiş gibi fotoğraf çektirebilmek, fonda içinde bulunulan yerin olduğu oyunlar oynayabilmek ve üç boyutlu deneyim sayılmaktadır. Daha önce statik olduğu var sayılan fiziki uzam, Blippar gibi artırılmış gerçeklik uygulamalarıyla hipermetinsellik kazanmıştır. "Yunanca 'hyper' sözcüğünden türeyen, 'ötesinde, üzerinde, dışında' anlamlarına gelen 'hiper' sözcüğü, metin sözcüğü ile birleşince, ara yüzeydeki bir metnin başka metinlerle olan ilişkisine işaret etmektedir". Hipermetinsellik sayesinde ağ üzerinden başka alternatif mecralara erişim olanaklı ve kolay hale gelmektedir [11].

Artırılmış gerçeklik uygulamalarıyla ara yüzeydeki ya da sanal ortamdaki metinler fiziki uzamdaki nesnelere ilişkilendirilmiştir. Blippar'ın "gündelik şeylerin içerik kilidini açma" iddiası nesnelere birer metin ya da ara yüzeydeki metinleri de bir çeşit reel obje olarak görmeye ve algılamaya başlanacağını ipuçlarını vermektedir. Örneğin; Timetraveler uygulamasını kullanan bir kişi, Berlin sokaklarında gezinirken mobil cihazının kamerasını bulunduğu ortamdaki nesnelere ve yerlere görece şekilde tutarak ekranda mekânın geçmişine ilişkin görüntülere eş zamanlı olarak erişebilmektedir. Timetraveler kullanıcısının zaman, mekân ve tarih algısına müdahale eden bu pratikle sokakta yer alan nesnelere, sanal uzamda konumlanan o nesneye ilişkin bilgilerle doğrudan bağ kurabilmektedir. Böylece fiziki uzamda yer alan nesnelere, metinsel bir içeriğe kavuştuğu; ya da tersten okumak gerekirse sanal uzamda yer alan metinlerin fiziki dünyaya geçiş için bir köprüye kavuştuğu iddia edilebilir.

### 3.Haritadaki Hayalet: Görünmeyen İz Sürücüler

Yeni medya ortamları ve kullanım pratikleri düşünüldüğünde bilginin kimin elinde olduğu (sahipliği) ve ne şekilde kullanıldığı çok katmanlı bir yapı oluşturmaktadır. Temel düzeyde verilerin depolandığı ve birbirine bağlanarak ilişkilendiği ağ mimarisinin kendisine de aslen dev boyutta bir harita demek olasıdır. Arama motorları bu kılcal damara benzeyen ağda, aranan verileri bulmaya odaklanmış birer postacı görevi üstlenir. Hatta bu postacılar, kullanıcıların konum bilgisine, tercihlerine ve yerel özelliklerine göre hareket ederek hangi bilgilerin ya da reklamların sunulacağı konusunda öncelik sırası belirler. Nitekim en çok kullanılan arama motorlarından Google'ın bu işle görevli arama algoritmasının adı; posta güvercinine atıfla "Pigeon" (güvercin) dir.

Google ve benzeri arama motorlarının çoğu, bu uçsuz bucaksız gibi görünen haritada yalnızca aranan bilgiyi bulup getirmez. Her kullanıcının yaptığı aramaları kaydeden ve çoğunlukla kullanıcılar tarafından bilinmeyen algoritmalarla bireylere ilişkin verileri depolar. "Domates" kelimesini arayan bir aşçıya yemek tarifi, çiftçiye ise yetiştirme bilgileri içeren sayfaları öncelikli olarak bulup getirmesi bu verileri kullanarak bir filtreleme yapmasının sonucudur.

Arama motorları, sosyal ağlar, internet servis sağlayıcıları ve daha birçok servis; kullanıcıların alışkanlıklarına, buldukları yere, yaşam tarzlarına ilişkin verileri depolayan ve işleyen algoritmalar geliştirmiştir. Kullanıcıların kişisel verilerinin yer aldığı bu devasa bilgi bankaları büyük şirketlerin elindedir. ABD'de yer alan Elektronik Gizlilik Bilgi Merkezi, Facebook Places uygulamasının, kullanıcıların konum bilgilerini ve profillerini rutin olarak Facebook ticari ortaklarının erişimine açtığını belirtmiştir. Böylece bu ticari ortaklar hiper hedefli reklamlarını kullanıcıya ulaştırabilmektedir [12].

Konum tabanlı teknolojilerin kullanımının artması; insanların ve nesnelerin her yerde ve istenilen zamanda üçüncü kişilerce izlenebilmesini sağlamıştır. Bu durum, kişisel verilerin korunması ve özel hayatın gizliliği konusundaki tartışmaları beraberinde getirmiştir [13]. Michael ve Michael, bireyler ve nesnelerin hayatına kullandıkları mobil cihazlar vasıtasıyla gizlice gömülü yaygın konum belirleme ve izleme teknolojilerinin kullanımının artması ile bir über-gözetim çağında yaşamaya başladığımızı iddia etmektedir [14].

Über-gözetim yalnızca büyük şirketler, devletler ve iktidar sahiplerinin gözetimi değildir. Cheung bu noktada, akıllı telefonların çoğunda bulunan fotoğraf ve video dosyalarının içine gömülü coğrafi etiket yerleştirme (geo-coding) özelliğine dikkat çeker. Bu etiketlerin varlığı çoğu kullanıcı tarafından bilinmemektedir. Kullanıcılar, sosyal paylaşım sitelerinde akıllı telefonlarıyla çektikleri video ve fotoğrafları paylaştığı anda kendi konum bilgilerini, bu platformları taciz ya da hırsızlık gibi amaçlarla kullanabilen kişilerin erişimine otomatik olarak açmaktadır. Cheung ayrıca konum bilgilerinin izlenebilirliğinin; ebeveynlik (çocuklarının attığı her adımı izlemek isteyen helikopter anne ve babalar), istihdam, sigortacılık, mahrem ilişkiler ve online sosyal paylaşım alanlarında suiistimallere yol açabildiğine dikkat çekmiştir [15].

### 4.Sonuç ve Öneriler

Günümüzde mobil iletişim; gündelik hayatı, toplumsal yapıyı, sosyalleşme biçimimizi ve dünyayı algılayışımızı derinden etkilemektedir. "Mobil iletişim araçları"; hareket halindeyken başkalarıyla iletişime geçebilmek için kullandığımız teknolojik cihazları anlatmaktan öte birer yaygın bilişim aracına dönüşmüştür. Neredeyse günün tamamında yanımızdan ayırmadığımız bu cihazlar sayesinde ağ erişimi kolaylaşmış aynı zamanda İnternetin her yerde olduğu, asla hayatlarımızdan çıkamayacağı ve sürekli gelişeceği düşüncesi hakim olmuştur.

Mobil iletişim; yerel olandan ne anladığımızı da dönüştürmektedir. Konum tabanlı medya olarak tanımlanan konum tabanlı teknolojiler, sosyal ağlar, oyunlar ve artırılmış gerçeklik uygulamaları ile bulunduğumuz konumdan yeni insanlarla tanışma, tanıdıklarıyla iletişime geçme, eğlenme, dış dünyayı anlamlandırma ve bilgi edinme tarzımız tamamen değişime uğramıştır. Bu dönüşümde medyayı kullanan sıradan kullanıcı ile servis sağlayıcılarının, şirketlerin ve endüstrinin konumu farklılaşmaktadır.

Genel ağ (web) olarak İnternet, dünyadaki tüm ağ erişimi olan cihazların bağlandığı, veri akışının ve yoğunluğunun sürekli arttığı devasa boyutta bir yapı haline gelmiştir. Bu yapı içerisinde aranan içeriğe, kullanıcılara ve veriye erişim haritalar aracılığıyla yapılmaktadır. Bunlar İnternet profesyonellerinin kullanımında olan ağ haritaları olabildiği gibi sıradan insanın hem ürettiği hem de bir parçası olduğu sosyal ve sanal haritalar da olabilmektedir.

Sihirli ve heyecan verici gibi görünen dijital haritacılık faaliyetlerinin ve özelde konum tabanlı medya kullanımının gözetim ve mahremiyet konularında yol açtığı sorunlar göz ardı edilmemekle birlikte tek odaklılığı kıran kullanıcı türevli içerik paylaşımı ve yeni nesil ağlara dâhil olma pratikleri ile kendi içinde özgürleştirici ve demokratik hak arama yollarının yaygınlaşmasına olanak sağlayıcı özellikleri bulunmaktadır.

Kullanıcı deneyiminin daha iyi anlaşılabilmesi için bu alanda gerçekleştirilecek etnografik çalışmalara ihtiyaç olduğu düşünülmektedir. Mobil cihazlar ve beden ilişkisi de kullanıcı deneyimi bağlamında ele alınabilecek bir diğer önemli noktadır.

## Kaynaklar

[1] Rheingold, H., 'Smart mobs: The next social revolution', Basic Books, 2007.

[2] Agar, J., 'Constant touch: A global history of the mobile phone', Icon Books, 2003, pp 172.

[3] Baudrillard, J., 'Simülakrlar ve Simülasyon', Doğu Batı, 2003.

[4] Pickles, J., 'A History of Spaces: Cartographic Reason, Mapping and the Geo-Coded World.', Routledge, 2004, pp 179-195.

[5] Harvey, D., 'Between Space and Time: Reflections on the Geographical Imagination 1', Annals of the Association of American Geographers, 80.3, 1990, pp 418-434.

[6] Harley, J.B., Laxton, P., Aktaran. Pickles, J., 'A History of Spaces: Cartographic Reason, Mapping and the Geo-Coded World.', Routledge, 2004, pp 12.

[7] Lapenta, F. 'Geomedia: On location-based media, the changing status of collective image production and the emergence of social navigation systems', Visual Studies, vol.26, Routledge, 2011, pp 14.

[8] Floridi, L., 'A look into the future impact of ICT on our lives', The information society, Routledge, 2007, pp59.

[9] Boyd, D.M., Ellison, N.B., 'Social network sites: Definition, history and scholarship', Engineering Management Review, IEEE 38.3, 2010, pp 210.

[10] Goffman, E., 'Gündelik Yaşamda Benliğin Sunumu', Metis, 2004, pp 33.

[11] Binark, M., 'Yeni Medya Çalışmalarında Yeni Sorular ve Yöntem Sorunu', Yeni Medya Çalışmaları, Dipnot, 2007, pp 22-60.

[12] Hoofnagle, C.J., Urban, J.M., Li, S., 'Mobile Payments: Consumer Benefits & New Privacy Concerns', <http://ssrn.com/abstract=2045580>, Erişim: 14/10/2015.

[13] Uteck, A., 'Ubiquitous Computing and Spatial Privacy', Lessons from the Identity Trail, Oxford, 2009, pp 83.

[14] Micheal, M.G., Micheal, K., 'Toward a State of Überveillance', IEEE Technology and Society Magazine, vol. 9, 2010, pp 9.

[15] Cheung, A. S.Y., 'Location Privacy: The challenges of mobile service devices', Computer Law & Security Review, Elsevier, 2014, pp 47.