



## Sanal Ortamda Vatandaşlık\*

**Yrd. Doç. Dr. Cengiz ÖZMEN**

Bartın Üniversitesi Eğitim Fakültesi  
cozmen@bartin.edu.tr

**Yrd. Doç. Dr. Harun ER**

Bartın Üniversitesi Eğitim Fakültesi  
haruner@bartin.edu.tr

**Özet:** Bu araştırma, sanal ortam kullanıcılarının, sanal ortamda vatandaşlığa ilişkin görüşlerini belirlemek ve bu görüşlerin cinsiyet, yaş ve kullandıkları sanal ortam platformlarına (2 boyutlu –3 boyutlu) göre anlamlı farklılık gösterip göstermediğini ölçmek amacıyla yapılmıştır. Araştırma aynı zamanda kullanıcıların sanal vatandaşlığa ilişkin görüşlerinin, geleneksel vatandaşlık anlayışı ve modern vatandaşlık anlayışından hangisine daha eğilimli olduğunu incelemeyi amaçlamaktadır. Tarama modelinde yapılan çalışma 157 sanal ortam kullanıcısı ile gerçekleştirilmiştir. Araştırmacılar tarafından değişik kaynaklardan yararlanılarak geliştirilen 5’li likert tipi ankette veriler farklı değişkenler açısından incelenmiştir. Araştırma sonucunda sanal ortam kullanıcılarının hem modern hem de geleneksel vatandaşlık anlayışlarını benimsedikleri ancak modern vatandaşlık anlayışlarının daha kuvvetli olduğu görülmüştür.

**Anahtar Kelimeler:** Sanal ortam, geleneksel vatandaşlık, modern vatandaşlık.

## Citizenship In A Virtual Environment

**Abstract:** Aim of this research is to determine virtual environment users’ views about citizenship in virtual environments and whether there is significant difference related to gender, age and using virtual media platforms (two dimensional-three dimensional) or not. Moreover, this research was conducted to investigate users’ opinions about virtual citizenship, traditional and modern citizenship. The study was carried out by 157 virtual media users. 5-point Likert-type questionnaire developed by the researchers, for this data from different sources are examined in terms of different variables. Research indicates that virtual environment users adopt both modern and traditional citizenship however their views about modern citizenship are stronger.

**Key words:** Virtual environment, traditional citizenship, modern citizenship.

---

\* Bu çalışma, I. Uluslararası Sosyal Bilgiler Eğitimi Sempozyumu’nda (20-22 Nisan 2012) sunulan bildiriden geliştirilmiştir.

## 1. GİRİŞ

Vatandaşlık kavramı, hukuk, tarih, siyaset, sosyoloji, antropoloji, iktisat gibi disiplinlerin ilgi alanına giren çok boyutlu bir kavram olup sosyal bilimlerde en faal çalışılan alanlardan biridir (Temelat, 2011; Şit, 2008).

Uluslararası alanyazında “nationality, citizenship” gibi ifadelerle karşımıza çıkan vatandaşlık kavramından bazen gerçek kişiler bazen de bu kişileri devlete bağlayan siyasi ve hukuki bağ anlaşılmaktadır (Çiçekli, 2001).

Köken olarak eski Yunan ve Roma imparatorluğuna kadar dayanan vatandaşlık terimi zaman içinde değişik şekillerde algılanmıştır. Modern dünyada ise Sovyetler Birliği'nin dağılması, Avrupa Birliği'nin oluşumu, göç, milliyetçilik, küreselleşme söylemleriyle birlikte yeni vatandaşlık algıları ortaya çıkmış (Doğanay ve Sarı, 2009), özellikle internetin sağlamış olduğu mekân ve etkileşim özellikleri sebebiyle yeni bir kamusal alan tartışması gündeme gelmiştir. Günümüzde gerçek hayattaki enformal kamusal alanların giderek ortadan kalkması üzerine, insanların bunun yerine konulabilecek yeni ortamlar arama düşüncesi sonucu internet toplulukları ortaya çıkmış (Sütçü, 2010), böylece çağımızın yeni kamusal alanı sosyal medya olmuştur diyebiliriz (Tunç; 2012).

“İnternet artık küresel düzeyde bir multimedya kütüphanesi olarak işlev görmektedir. Donanım (*hardware*), yazılım (*software*) ve insan (*manware*) üçgeni içerisinde çoğalan ağlar, anonimlik, görünmezlik ve çoğalabilirlik gibi ortak özellikleriyle yeni bir kamusal alan oluşturma talebine yataklık etmektedir” (Subaşı, 2012).

Poster (1997)'e göre internet bir iletişim aracı olduğu gibi aynı zamanda sosyal bir ortam olup bu ortamda yeni toplumsal ilişkiler şekillenir (Akt.Gümrükçü, 2006:58). Şekillenen bu düzene “sanal ortam” denilmektedir. Bu kavramı ilk kullanan William Gibson, sanayi sonrası sosyal hayatın izlerini takip ederek sanal ortamı, bir başka deyişle sanal mekânı, “mekânı olmayan yer” diye tanımlamıştır (Akt.Gümrükçü, 2006:59). Bir başka tanımda ise aynı kültür seviyesindeki insanların anlaşabilecekleri diğer insanlarla, internet üzerinden oluşturdukları sanal ortamlar vasıtasıyla, iletişim kurmaya yarayan ağlara “sanal dünya veya sosyal ağlar” denir (<http://www.yazarlartoplulugu.com/oku/7422/sanal-dunya.html>).

Benedikt (1991)'e göre sanal mekânlar, küresel bağlarla birbirine bağlı, bilgisayar temelli, çok boyutlu, suni veya sanal hakikatlerdir (Akt.Gümrükçü, 2006).

Sanal dünya insanlara sohbet etme, alışveriş yapma, gazete ve dergi okuma, hatta evlilik imkânları sunan bir ticaret ortamı haline geldiği gibi (Güven ve Yıldız; 2012), Youtube, Linkdein, Twitter gibi sosyal ağları takip eden sosyal ağ izleme yazılımları ile şirket

sahiplerinin, çalışanlarının internetteki bütün hareketlerini takip edebildiği bir mekâna da dönüşmüştür. Sosyal ağ izleme yazılımları şu an Amerika’da şirketlerin yüzde 10’u tarafından kullanılmakta olup 2015 yılına kadar bu rakamın yüzde 60’lara çıkacağı tahmin edilmektedir (Cülcüloğlu, 2012).

Ayrıca internetin kamu kurumlarıyla vatandaş ilişkileri yönünden de hızlı bir işlevi vardır. Örneğin üniversite öğrencilerinin harç yatırma işlemleri, kayıt yenileme gibi işlemler hem hizmet alanlar hem de hizmet verenler tarafından en az maliyetle ve hantal bürokrasi ile uğraşmadan kolayca halledilebilmektedir (Gökdağ ve Kurtaran, 2011).

İnternet kullanımının yaygınlaşması ve hatta bağımlılık yapmasının temel sebeplerinden biri de sosyal medya oyunlarıdır. Bu oyunlar, ağdaki pek çok kişiye, birbirleriyle iletişim kurma ve oyun oynama imkânı sunmakta bu vesileyle birçok kişiyi bilgisayara bağlamaktadır (Sucu, 2012). İnternet ortamında herhangi bir kişi, gerçek kimliğini saklayarak ya da gerçek kimliğiyle farklı yaş, cinsiyet ya da görünüme bürünüp sanal dünyadaki birçok oyuna katılabilir. Bazen bu oyunlar bireylere para kazanma fırsatı da sunmaktadır. Second life adlı sanal sosyal yaşam oyununda bir oyuncu sanal ortamda tasarladığı giysileri gerçek hayatta bir şirkete satmıştır (Güven ve Yıldız, 2012). Bazen de insanlar gerçek hayatta gerçekleştiremedikleri, kendileri için lüks olabilecek şeyleri bu oyunlar vasıtasıyla gerçekleştirmektedirler (Sucu, 2012).

Bu tür sanal oyunlarda oyuncular gerçek dünyadan sıyrılarak, bilim kurgu filmlerinde ve romanlarında karşılaştığımız gibi, ekranda ortaya çıkan sanal dünyaya girmekte, sanal kimlikler oluşturmakta, sanal vücutlar olan avatarlar vasıtasıyla, hayattaki risklerden kurtularak en tehlikeli işleri bile yaparak hayallerini gerçekleştirmektedirler. (Murphy, 2004; Güven ve Yıldız, 2012). Bazen bu oyunlar insanların haftada 20-25 saatini almakta hatta bu bağımlılık zaman zaman insan hayatını tehlikeye atacak boyutlara ulaşmaktadır. BBC’nin haberine göre, sanal bebekleriyle aşırı bir bağlılık ile hatta hastalık derecesinde ilgilenen Güney Koreli bir çift, gerçek bebeklerine günde sadece bir kez mama yedirerek neredeyse açlıktan öldürecek derecede ilgisiz kalmışlardır (Güven ve Yıldız, 2012).

Günümüzde sanal dünya o kadar etkili bir hâle geldi ki, ülkelerdeki rejimleri bile değiştirebilecek bir güç olarak görülmeye başlanmıştır. Tunus’ta başlayıp Mısır, Libya, Yemen, Bahreyn, Ürdün, Fas ve Suriye gibi ülkelere yayılan gösterilerde ve ülkelerdeki diktatörlerin çeşitli şekillerde iktidardan uzaklaştırılmasında hiç şüphe yok ki sosyal paylaşım sitelerinin önemli rolü vardır (<http://turkish.irib.ir/makaleler/siyasi-makaleler>). Nitekim eylemciler, protesto gösterileri öncesinde birbirlerini haberdar etmek ve organize olmak için Facebook, Twitter vb. siteleri kullanmışlardır. (Türkden, 2012). Hatta bu siteler Arap baharında o kadar mühim rol oynamışlardır ki bazı uzmanlara göre sosyal paylaşım siteleri devrimlerin yeni lideri

konumuna gelmiştir. Sosyal paylaşım sitelerinin bu yenilik ve değişimler üzerinde oynadığı rol hakkında yayınlanan veri ve analizlerin çokluğu, sanal dünyanın, küresel gelişmelerdeki etkisini gözler önüne sermektedir (<http://turkish.trib.ir/makaleler/siyasi-makaleler>).

Günümüz dünyasında artan sayıda ve hızda, insan ve kurumun, sanal mekânlarda ve sosyal ağlarda çok fazla vakit geçirmesi ve bu ortamları etkin bir biçimde kullanması dikkate değer bir nokta olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu bağlamda, çağımızın tartışılan konularından biri olan vatandaşlık kavramının da, modern ve klasik anlamda ve çeşitli değişkenler açısından, sanal mekân kullanıcıları tarafından, sanal dünyada nasıl algılandığını tespit etmek amacıyla böyle bir çalışma yapma ihtiyacı hissedilmiştir.

## 2. ARAŞTIRMANIN AMACI

Bu araştırma, sanal ortam kullanıcılarının, sanal ortamda vatandaşlığa ilişkin görüşlerini belirlemek ve bu görüşlerin cinsiyet, yaş ve kullandıkları sanal ortam platformlarına (2 boyutlu –3 boyutlu) göre anlamlı farklılık gösterip göstermediğini ölçmek amacıyla yapılmıştır. Araştırma aynı zamanda kullanıcıların sanal vatandaşlığa ilişkin görüşlerinin, geleneksel vatandaşlık anlayışı ve modern vatandaşlık anlayışından hangisine daha eğilimli olduğunu incelemeyi amaçlamaktadır. Araştırma ile aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır:

1. Kullanıcıların sanal ortamda vatandaşlığa ilişkin görüşleri, modern vatandaşlığa ilişkin görüşleri ve geleneksel vatandaşlığa ilişkin görüşleri cinsiyete göre anlamlı farklılık göstermekte midir?

2. Kullanıcıların sanal ortamda vatandaşlığa ilişkin görüşleri, modern vatandaşlığa ilişkin görüşleri ve geleneksel vatandaşlığa ilişkin görüşleri kullanıcıların yaşına göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?

3. Kullanıcıların sanal ortamda vatandaşlığa ilişkin görüşleri, modern vatandaşlığa ilişkin görüşleri ve geleneksel vatandaşlığa ilişkin görüşleri kullanılan sanal ortam platformuna göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?

4. Kullanıcıların sanal ortamda vatandaşlığa ilişkin görüşleri, modern vatandaşlığa ilişkin görüşleri ve geleneksel vatandaşlığa ilişkin görüşleri genel olarak nasıldır?

## 3. YÖNTEM

Araştırma nicel araştırma yöntemlerinden tarama modeli ile yapılmıştır. Bilindiği üzere tarama yöntemi veya diğer adıyla betimsel yöntem, günümüzde mevcut olan veya geçmişte olmuş bir durumu, olduğu şekliyle betimleyen araştırma yöntemidir (Karasar, 2008, 77).

Araştırma konusu, kendi koşulları içinde olduğu gibi açıklanmaya çalışıldığından dolayı betimsel modele uygun bir yapı arz etmektedir (McMillan, 2000).

### 3.1. Çalışma Grubu

Araştırmanın evrenini Türkiye’deki sanal ortam kullanıcıları oluşturmaktadır. Bu evren içerisinde random yöntemiyle seçilen, sanal ortam kullanıcısı 157 kişi (73 Kadın, 84 Erkek) ise araştırmanın örneklemini oluşturmaktadır. Bu kullanıcılardan 53’ü üç boyutlu sanal ortam kullanıcısı 104’ü ise iki boyutlu sanal ortam kullanıcısıdır.

### 3.2. Veri Toplama Aracı

Veri toplama aracı olarak, araştırmacılar tarafından değişik kaynaklardan yararlanılarak geliştirilen “sanal ortamda vatandaşlık ölçeği” kullanılmıştır. Ölçek iki bölümden oluşmaktadır, ilk bölümde kullanıcılara ait kişisel bilgiler bulunmaktadır. İkinci bölümde ise; 5’li likert tipi derecelendirme ölçeğinin kullanıldığı toplam 20 maddeden oluşan sorular yer almaktadır.

Ölçeğin geçerlik ve güvenilirliği ile ilgili olarak 3 alan uzmanı ve 3 sosyal bilgiler öğretmeni, soruların dil bakımından anlaşılabilirliğini incelemiş ve kapsam geçerliğini kontrol etmiştir. Gerekli düzeltmeler yapıldıktan sonra sosyal medya üzerinden sanal ortam kullanıcısı 120 kişiye pilot uygulama gerçekleştirilmiştir. Pilot uygulama öncesinde ölçekte 21 madde yer almaktadır. Pilot uygulama sonucuna göre faktör yükü 0.40’ın altında olan maddeler ölçekten çıkarılmış ve ölçeğe 20 maddelik son hali verilmiştir. Nitekim Balcı (2004:134)’ya göre bir faktörle ilişkileri-faktör yükü .40 ve daha yüksek olan değişkenler ölçeğe alınmalı diğerleri atılmalıdır. 20 maddelik ölçeğin güvenilirliği ise ( $\alpha$ ) 0.88 olarak hesaplanmıştır. Cronbach’s Alpha ( $\alpha$ ) katsayısının hesaplanmasında testi oluşturan maddelerin ölçmenin bütünüyle ne kadar tutarlı olduğunu gösterir. Diğer bir ifadeyle ( $\alpha$ ) katsayısı, maddelere ait puanların toplam test puanlarıyla tutarlılığın bir ölçüsüdür (Büyüköztürk, 2012, 111).

### 3.3. Verilerin Analizi

Elde edilen verilerin analizi için istatistik programı kullanılmıştır. Verilerin analizinde frekans tabloları hazırlanmış, Independent Sample t-test ve ANOVA analizi yapılmıştır.

## 4. BULGULAR VE YORUMLAR

Bu bölümde araştırmadan elde edilen bulgular verilmekte ve söz konusu bulgular analiz edilerek yorumlanmaktadır.

<sup>1</sup> - Barr, R., Barth, J. L. and Shermish, S. S. (1978). *The Nature of Social Studies*. CA: ETC Publications., - <http://www.turkhukuk sitesi.com/>

#### 4.1. Alt Probleme İlişkin Bulgular

Araştırmanın birinci alt probleminde sanal ortamda vatandaşlık, sanal ortamda modern vatandaşlık ve sanal ortamda geleneksel vatandaşlığa ilişkin görüşlerin, cinsiyet değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermedikleri araştırılmıştır. Analiz sonuçları sırasıyla tablo 1, tablo 2 ve tablo 3'te verilmiştir.

**Tablo 1: Sanal Ortamda Vatandaşlığa İlişkin Görüşlerin Cinsiyete Göre Farklılığı İçin t-Testi Sonuçları**

Cinsiyet	N	(X)	Ss	t	p
Kız	73	77,39	8,85	-0,72	,02
Erkek	84	77,52	12,58		

Tablo 1 incelendiğinde sanal ortamda vatandaşlığa ilişkin görüşler ile cinsiyet arasında erkeklerin lehine anlamlı bir farklılık olduğu görülmektedir ( $p < .05$ ). Bu durum erkek katılımcıların vatandaşlık değerleri noktasında kadınlardan daha hassas olduklarını göstermektedir.

**Tablo 2: Sanal Ortamda Modern Vatandaşlığa İlişkin Görüşlerin Cinsiyete Göre Farklılığı İçin t-Testi Sonuçları**

Cinsiyet	N	(X)	Ss	t	p
Kız	73	44,19	5,54	0,123	,11
Erkek	84	44,05	7,61		

Tablo 2 incelendiğinde modern vatandaşlığa ilişkin görüşler ile cinsiyet değişkeni arasında anlamlı bir farklılık olmadığı görülmektedir ( $p > .05$ ). Ancak grup ortalamalarına bakıldığında az da olsa kadın katılımcılar lehine bir fark olduğu anlaşılmaktadır.

**Tablo 3: Sanal Ortamda Geleneksel Vatandaşlığa İlişkin Görüşlerin Cinsiyete Göre Farklılığı İçin t -Testi Sonuçları**

Cinsiyet	N	(X)	Ss	t	p
Kız	73	33,20	6,12	-0,226	,22
Erkek	84	33,46	7,97		

Tablo 3 incelendiğinde geleneksel vatandaşlığa ilişkin görüşler ile cinsiyet arasında anlamlı bir farklılık olmadığı görülmektedir ( $p > .05$ ). Ancak grup ortalamalarına bakıldığında az da olsa erkek katılımcılar lehine bir fark görülmektedir.

#### 4.2. Alt Probleme İlişkin Bulgular

Araştırmanın ikinci alt probleminde sanal ortamda vatandaşlık, sanal ortamda modern vatandaşlık ve sanal ortamda geleneksel vatandaşlığa ilişkin görüşlerin, yaş

değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermedikleri araştırılmıştır. Analiz sonuçları sırasıyla tablo 4, tablo 5 ve tablo 6’da verilmiştir.

**Tablo 4: Sanal Ortamda Vatandaşlığa İlişkin Görüşlerin Yaşa Göre Farklılığı İçin Anova Sonuçları**

Varyansın Kaynağı	sd	Kareler Toplamı	Kareler Ortalaması	F	p
Gruplar arası	3	332,24	110,75	,918	,43
Gruplar içi	153	18458,80	120,64		
Toplam	156	18791,05			

Tablo 4 incelendiğinde sanal vatandaşlığa ilişkin görüşler ile yaş arasında anlamlı bir farklılık olmadığı görülmektedir ( $p>.05$ ). Bu sonuca göre, yaş faktörünün vatandaşlık değerlerine bakışta etkili olmadığı yorumu yapılabilir.

**Tablo 5: Sanal Ortamda Modern Vatandaşlığa İlişkin Görüşlerin Yaşa Göre Farklılığı İçin Anova Sonuçları**

Varyansın Kaynağı	sd	Kareler Toplamı	Kareler Ortalaması	F	p
Gruplar arası	3	253	84,33	1,906	,13
Gruplar içi	153	6769,70	44,24		
Toplam	156	7022,70			

Tablo 5 incelendiğinde modern vatandaşlığa ilişkin görüşler ile yaş arasında anlamlı bir farklılık olmadığı görülmektedir ( $p>.05$ ). Bu sonuca göre, yaş faktörünün modern vatandaşlık değerlerine bakışta etkili olmadığı yorumu yapılabilir.

**Tablo 6: Sanal Ortamda Geleneksel Vatandaşlığa İlişkin Görüşlerin Yaşa Göre Farklılığı İçin Anova Sonuçları**

Varyansın Kaynağı	sd	Kareler Toplamı	Kareler Ortalaması	F	p
Gruplar arası	3	302,88	100,96	2,013	,11
Gruplar içi	153	7672,54	50,14		
Toplam	156	7975,42			

Tablo 6 incelendiğinde geleneksel vatandaşlığa ilişkin görüşler ile yaş arasında anlamlı bir farklılık olmadığı görülmektedir ( $p>.05$ ). Bu sonuca göre, yaş faktörünün geleneksel vatandaşlık değerlerine bakışta etkili olmadığı yorumu yapılabilir.

### 4.3. Alt Probleme İlişkin Bulgular

Araştırmanın üçüncü alt problemde sanal ortamda vatandaşlık, sanal ortamda modern vatandaşlık ve sanal ortamda geleneksel vatandaşlığa ilişkin görüşlerin kullanılan sanal ortam değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermedikleri araştırılmıştır. Analiz sonuçları sırasıyla tablo 7, tablo 8 ve tablo 9’da verilmiştir.

**Tablo 7: Sanal Ortamda Vatandaşlığa İlişkin Görüşlerin Kullanılan Sanal Ortama Göre Farklılığı İçin t-Testi Sonuçları**

Kullanılan Sanal Ortam	N	(X)	Ss	t	p
2-b	93	76,65	12,39	-1,114	,08
3-b	64	78,64	8,45		

Tablo 7 incelendiğinde sanal vatandaşlığa ilişkin görüşler ile kullandıkları sanal ortam türü arasında anlamlı bir farklılık olmadığı görülmektedir ( $p>.05$ ). Bu durumda, sanal ortam kullanıcılarının vatandaşlık değerleri hususunda hemfikir oldukları sonucu çıkarılabilir.

**Tablo 8: Sanal Ortamda Geleneksel Vatandaşlığa İlişkin Görüşlerin Kullanılan Sanal Ortama Göre Farklılığı İçin t-Testi Sonuçları**

Kullanılan Sanal Ortam	N	(X)	Ss	t	p
2-b	93	33,90	7,78	1,183	,04
3-b	64	32,53	6,08		

Tablo 8 incelendiğinde geleneksel vatandaşlığa ilişkin görüşler ile kullandıkları sanal ortam türü arasında iki boyutlu sanal ortamların lehine anlamlı bir farklılık olduğu görülmektedir ( $p<.05$ ). Buna göre iki boyutlu sanal ortamı kullanan katılımcıların, geleneksel vatandaşlık değerlerini daha çok benimsedikleri yorumu yapılabilir.

**Tablo 9: Sanal Ortamda Modern Vatandaşlığa İlişkin Görüşlerin Kullanılan Sanal Ortama Göre Farklılığı İçin t Testi Sonuçları**

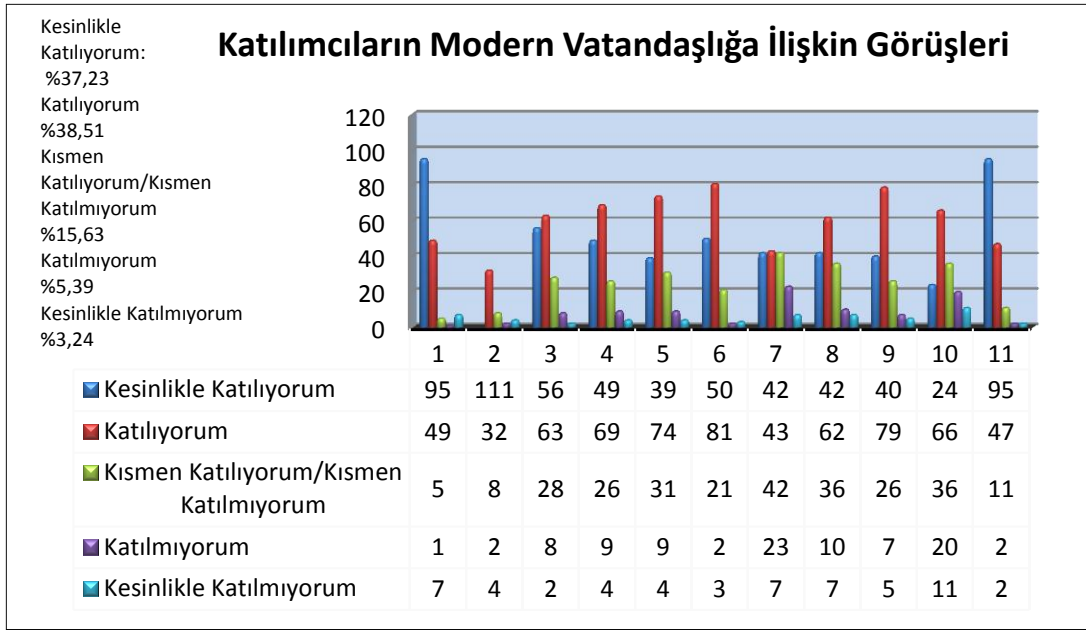
Kullanılan Sanal Ortam	N	(X)	Ss	t	p
2-b	93	42,75	7,53	-3,168	,04
3-b	64	46,10	4,67		

Tablo 9 incelendiğinde modern vatandaşlığa ilişkin görüşler ile kullandıkları sanal ortam türü arasında üç boyutlu sanal ortamların lehine anlamlı bir farklılık olduğu görülmektedir ( $p<.05$ ). Buna göre üç boyutlu sanal ortamı kullanan katılımcıların, modern vatandaşlık değerlerini daha çok benimsedikleri yorumu yapılabilir.

#### 4.4. Alt Probleme İlişkin Bulgular

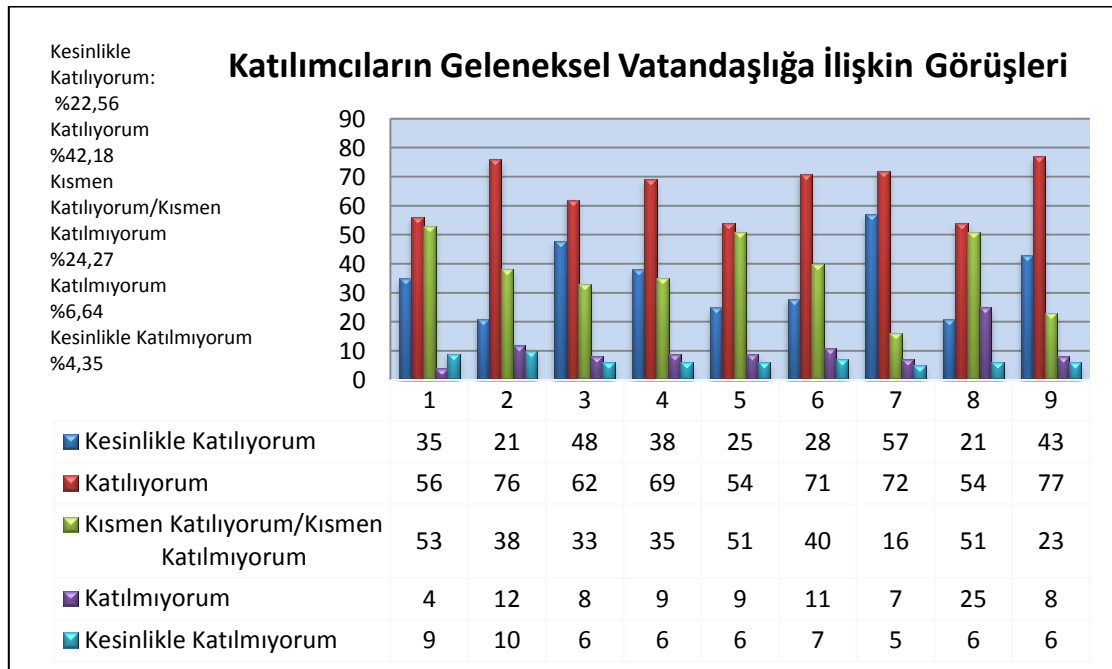
Araştırmanın dördüncü alt probleminde kullanıcıların, sanal ortamda vatandaşlığa ilişkin görüşleri durumu genel olarak araştırılmıştır. Analiz sonuçları sırasıyla şekil 1 ve 2’de gösterilmiştir.





Şekil 1

Şekil 1 genel olarak incelendiğinde, katılımcıların büyük çoğunluğunun modern vatandaşlığa ilişkin görüşleri benimsedikleri anlaşılmaktadır. Şekil incelendiğinde katılımcıların modern vatandaşlığa ilişkin görüşlerine, verdikleri yanıtların %75,74'ü katılıyorum ve kesinlikle katılıyorum, %8,63'ü katılmıyorum ve kesinlikle katılmıyorum, 15,63'ü de kısmen katılıyorum/kısım katılmıyorum seçeneklerini işaretledikleri görülmektedir.



Şekil 2

Şekil 2 genel olarak incelendiğinde, katılımcıların geleneksel vatandaşlığa ilişkin görüşlerinde, verdikleri yanıtların %64,74'ü katılıyorum ve kesinlikle katılıyorum, %10,99'u katılmıyorum ve kesinlikle katılmıyorum, %24,27'si de kısmen katılıyorum/kısmen katılmıyorum seçeneklerini işaretledikleri görülmektedir.

Şekil 1 ve 2 genel olarak incelendiğinde sanal ortam kullanıcılarının, geleneksel değerlerle birlikte modern vatandaşlığa ilişkin değerleri de benimsediği görülmektedir. Ancak sanal ortamda modern vatandaşlığa ilişkin görüşlerin, geleneksel vatandaşlığa ilişkin görüşlerden daha fazla kabul gördüğü anlaşılmaktadır.

## 5. SONUÇ ve TARTIŞMA

Sanal ortamda vatandaşlığa ilişkin görüşlerin nasıl olduğunu ortaya koymak amacıyla yapılan bu çalışmada çıkan sonuçlar aşağıdaki şekilde sıralanabilir:

Sanal ortamda vatandaşlığa ilişkin görüşler ile cinsiyet arasında erkeklerin lehine anlamlı bir farklılık olduğu görülmektedir. Bu durum erkek katılımcıların vatandaşlık değerleri hususunda kadınlardan daha hassas olduğunu göstermektedir. Türk kültürünü şekillendiren ataerkil aile yapısının sanal ortama da yansıdığı, kadının rolünün daha çok ev ve çocuk işleriyle sınırlandırıldığı ile ilgili geleneksel anlayışın devam ettiğinin (Doğanay ve Sarı, 2009, 57) bir göstergesi olarak da düşünülebilir.

Sanal ortamda modern ve geleneksel vatandaşlık değerlerine bakıldığında anlamlı bir farklılık görülmemektedir. Ancak modern vatandaşlığa bakıldığında az da olsa kadın katılımcılar lehine, geleneksel vatandaşlığa bakıldığında ise az da olsa erkek katılımcılar lehine bir farklılık göze çarpmaktadır. Bu durumda yine Türk toplumundaki ataerkil aile yapısının etkisinin olduğu düşünülebilir. Ataerkil aile yapısının egemen olduğu toplumlarda, muhafazakâr değerlerin erkekler tarafından daha fazla kabullenilmesi ne kadar normal ise modern değerlerin de kadınlar tarafından kabullenilmesi o kadar normaldir denilebilir. Gerçek ortamda yapılan benzer çalışmalarda da kadınların demokratik değerleri erkeklere göre daha fazla benimsediği görülmüştür (Gömleksiz ve Çetintaş, 2011, Saban ve Saban, 2009, Yılmaz, 2010). Çünkü erkek egemen bir toplumda, hak talebinin çoğunlukla kadınlardan gelmesi beklenen bir durumdur. Bunda medya, sivil toplum kuruluşları ve devlet kurumlarının son zamanlarda kadın haklarıyla ilgili yapmış olduğu çalışmaların da etkisi söz konusu olabilir (Gömleksiz ve Çetintaş, 2011). Yılmaz'ın (2010) yapmış olduğu çalışmada örgütsel vatandaşlık davranışları ile ilgili kadınların görüşlerinin daha olumlu çıkması da çalışmamızın sonuçlarını destekler niteliktedir. Nitekim modern vatandaşlık kavramı içinde, siyasi partiye, sendikaya ve sivil toplum kuruluşlarına üye olma vb. faaliyetlerde bulunmak büyük bir önem arz etmektedir.

Kullanılan sanal ortam platformu değişkenine göre, genel olarak vatandaşlık değerlerine bakışta anlamlı bir farkın olmadığı görülmektedir. Ancak modern vatandaşlığa ilişkin görüşlerde üç boyutlu sanal ortam kullanıcılarının lehine anlamlı bir farklılık olup, geleneksel vatandaşlığa ilişkin görüşlerde ise iki boyutlu sanal ortam kullanıcılarının lehine anlamlı bir farklılık vardır. Bu durumda teknoloji ile modernizm arasında bir bağ olduğu varsayılabilir. Yani gerçek hayatta sosyal haklar yönünden talepkar bireylerin üç boyutlu sanal ortamı daha fazla kullandıkları, muhafazakâr bireylerin ise daha ziyade iki boyutlu ortamları tercih ettikleri söylenebilir. Bu durum, sanal ortam kullanıcılarının gerçek hayattaki, demokrasi ve vatandaşlık anlayışı, eğitim durumları, refah seviyeleri ve buldukları sosyal ortamların, sanal dünyada da kendisini aynı şekilde hissettirmesi olarak düşünülebilir. Hoskins ve Mascherini'nin (2009) Avrupa ülkelerinde, gerçek ortamda, yaptıkları benzer bir araştırmada vatandaşlık bağlamında aktif katılımın en düşük olduğu ülkeler Polonya ve Macaristan olarak görülmüştür (Akt. Doğanay, 2009). Bu ülkelerin ortak özelliği ise sosyal refah seviyeleri ve demokratik gelenekleri diğer Avrupa ülkelerine göre daha geride olmalarıdır (Doğanay, 2009). Bu sonuç çalışmamızın sonuçlarını destekler nitelikte görülmektedir.

Katılımcıların sanal ortamda vatandaşlığa ilişkin görüşlerine bakıldığında, hem modern vatandaşlığa hem de geleneksel anlayışa olumlu baktıkları görülmektedir. Ancak modern vatandaşlık kavramlarının daha fazla benimsendiği sonuçlardan ortaya çıkmaktadır. Bu durumda Türk toplumunun, sanal ortamda modern vatandaşlık değerlerini önemseydiği ancak geleneksel değerlerin de muhafaza edilmesinden yana olduğu izlenimini vermektedir. “Sanal ortamda basın yayın sansürü olmamalıdır” maddesinde diğerlerine göre, kararsızların ve katılmayanların çok olması bu duruma en bariz örnektir.

Torney-Purta ve diğerleri (2001)'nin yaptığı bir araştırmaya göre (gerçek ortamda) de benzer sonuçlar ortaya çıkmıştır (Akt. Doğanay 2009). Buna göre gerçek hayatta vatandaşlık değerlerine bakış ile sanal ortamdaki bakış paralellik göstermekte, ancak sanal ortamda modernizm ön planda iken gerçek ortamda gelenekçi yapı daha ön plana çıkmaktadır. Bu durum normal olarak karşılanabilir. Çünkü insanlar yaşadığı ortamda değerler, inançlar, güvenlik vs. durumlardan dolayı belli noktalarda sınırlama isterler. Sanal ortam ise kişileri direkt bağlamadığı ve gerçek kimliklerini gizleyebildikleri için kısıtlamaların kaldırılmasını önemsemeyebilirler.

### **Kaynakça**

- Balcı, Ali. (2004). Sosyal Bilimlerde Araştırma Ankara: Pegem Akademi Yayınları.
- Barr, R., Barth, J. L. and Shermish, S. S. (1978). *The Nature of Social Studies*. CA: ETC Publications.

- Büyüköztürk Ş., ve diğ. (2012). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Pegem Akademi Yayınları.
- Cülcüloğlu, E. (2012). *Sosyal Ağ İzleme Yazılımları Türkiye Bilişim Derneği* Aylık bilişim kültürü dergisi Ankara: yıl 40, sayı 147.
- Çiçekli, B. (2001). *Avrupa Birliği Vatandaşlığı: Türk Göçmenlerin Bu Kavram Karşısındaki Durumu*. Amme İdaresi Dergisi, cilt:34 sayı:3, s. 47-57.
- Doğanay, A. (2009). Öğretmen Adaylarının Vatandaşlık Algısı ve Eylemlerinin Siyasal Toplumsallaşma Bağlamında Değerlendirilmesi. I. Uluslararası Avrupa Birliği, Demokrasi, Vatandaşlık ve Vatandaşlık Eğitimi Sempozyumu Uşak Üniversitesi 28-30 Mayıs 2009, sayfa 45-61.
- Doğanay, A. Sarı, M. (2009). *Lise Öğrencilerinin Vatandaşlık Algularına Etki Eden Faktörlerin Analizi*. I. Uluslararası Avrupa Birliği, Demokrasi, Vatandaşlık ve Vatandaşlık Eğitimi Sempozyumu Uşak Üniversitesi 28-30 Mayıs 2009, sayfa 45-61.
- Göktepe, G. ve Kurtaran, Y. (2011). *Türkiye’de Gençlik Merkezleri ve İnternet Siteleri, Alternatif Bilişim (Katılımın E hali Gençlerin Sanal Alemi) (derleme)*. s. 186-197.
- Gömleksiz, M. N., Çetintaş, S. (2011). *Öğretmen Adaylarının Demokratik Tutumları (Fırat, Dicle,7 Aralık, Cumhuriyet Ve Erzincan Üniversiteleri Örneği)*. Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi. 17, s.1-14.
- Güven, E. ve Yıldız, G. (2012). *Sanal Bir Ülkenin Vatandaşı Olmak: Erepublik Örneği*. Journal of New World Sciences Academy NWSA-Humanities, 4C0142, 7, (3), 192-204.
- Karasar, N. (2008). *Bilimsel Araştırma Yöntemi*. Ankara: Nobel Yay.
- Mcmillan, J. H. (2000). *Educational Research Fundamentals for the Consumer*. USA: Longman.
- Murphy. S.C., (2004). *Live in Your World, Play in Ours: The Spaces of Video Game Identity*, Journal of Visual Culture, Sayı:3, s. 223-238,
- Özdemir, N. G. (2006). *Sanal Topluluklarda İzlenimi Yönetme*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ankara Üniversitesi.
- Saban, A.İ., Saban, A. (2009). *Sınıf Öğretmenliği Öğrencilerinin Bilişsel Farkındalık Düzeyleri İle Demokratik Tutumları ve Otoriteryen Tutumları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. Uluslararası Avrupa Birliği, Demokrasi, Vatandaşlık ve Vatandaşlık Eğitimi Sempozyumu Uşak Üniversitesi 28-30 Mayıs 2009.
- Subaşı, N. (2012). *Sanal Cemaat Örüntüleri*. <http://ww.medyakronik.net/akademi/makaleler> (Erişim Tarihi: 2012, 10 Aralık).
- Sucu, İpek. (2012). *Sosyal Medya Oyunlarında Gerçeklik Olgusunun Yön Değiştirmesi: Smeet Oyunu Örneği*, e-gifder, Sayı 3, s. 55-88.
- Sütcü, G.B. (2010). *Blog Ortamı ve Türkiye’de Blogosferdeki Akademik Entelektüeller Örneği*. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Ankara Üniversitesi.
- Şit, B. (2008). *Modern Vatandaşlık Kavramına Bir Bakış*, TBB Dergisi, Sayı 76, s. 64-82.
- Temelat N. (2011). *Ülke Anayasalarında Vatandaşlık Tanımları* TBMM Araştırma Merkezi. Ankara.
- Tunç, M. (2012). *Sosyal Medyada Protesto*. International Symposium on Language and Communication: Research Trends and Challenges (ISLC) s.1169-1178.
- Türkden, H. (2012). *Sosyal Medya Kullanımının Değişim Hareketlerindeki Rolü: Tunus ve Mısır/By Karine* <http://iletisim.ieu.edu.tr/karine> (Erişim Tarihi: 2012, 18 Aralık).

Yılmaz, K. (2010). *Kamu Ortaöğretim Okulu Öğretmenlerinin Örgütsel Vatandaşlık Davranışları İle İlgili Görüşleri* Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi Sayı, 29 (1), s.1 – 16.

<http://www.yazarlartoplulugu.com/oku/7422/sanal-dunya.html>. (Erişim Tarihi: 2012, 16 Kasım).

<http://turkish.irib.ir/makaleler> *Sanal Dünya ve Arap Dünyası Gelişmeleri*. (2012). (Erişim Tarihi: 2012, 12 Aralık).

<http://www.turkhukusitesi.com/> (Erişim Tarihi: 2012, 19 Aralık).