

**Makale Geçmişi/Article History**

Alındı/Received: 06.06.2015

Düzeltilme Alındı/Received in  
revised form: -

Kabul edildi/Accepted: 08.07.2015

**SANAL ORTAMLARDA BİREYLERİN GÜVENİRLİĞİNİN İNTERNET  
BAĞIMLILIK DURUMLARINA GÖRE İNCELENMESİ**

Ertuğrul Usta\*

**Öz**

Bu araştırmanın amacı sosyal paylaşım sitelerini kullanan bireylerin sanal ortamlarda gerçek kişiliklerini ne ölçüde yansıttıklarını ve bu ortamlara ve birbirlerine ilişkin güven duygularının düzeylerini belirlemektir. Betimsel tarama modelinde yürütülen çalışmaya 343 birey katılmıştır. Araştırma verileri Sanal Ortam Kişilerarası Güven Ölçeği ve internet bağımlılık ölçeği kullanılarak toplanmıştır. Toplanan veriler üzerinde; frekans, yüzde, aritmetik ortalama, t, ANOVA ve LSD testleri yapılmıştır ( $p<,05$ ). Araştırmada özellikle uzaktan eğitimde öğrenci davranışlarını ölçmeye çalışan ve öğretim tasarımı sürecini bu öğrenci özelliklerini belirleyerek başlamak isteyen araştırmacıların dışında psikoloji ve toplum bilimleri araştırmacılarının ilgilerini çekebilecek sonuçlara ulaşılmıştır. Bu sonuçlara göre; Bireyler sanal ortamlarda yeterince dürüst davranmamaktadırlar. Kadınlar sanal ortamlarda erkeklere göre daha olumlu ve dürüst tavırlar sergilemektedirler. Orta yaş grubu bireyler gençlere göre sanal ortamlarda daha dürüst bir tavır sergilemektedirler. Üniversite çağındaki gençler ise sanal ortamlarda yeterince dürüst değillerdir. Benzer şekilde bu gençler sanal ortamlarda daha çok olumsuzluk yaşamaktadırlar. Araştırmaya katılan bireylerin önemli bir bölümünün internet ortamında kontrol kaybına neden olacak düzeyde bağımlı olmadıkları ve bununla birlikte daha fazla çevrimiçi kalma isteklerine dönük algılarının da düşük olduğu gözlemlenmiştir. Son olarak, bireylerin önemli

---

\* Doç.Dr., Necmettin Erbakan Üniversitesi, Ahmet Keleşoğlu Eğitim Fakültesi,  
ertugrulusta@gmail.com

bir çođunluđunun internet bađımlılıđına bađlı olarak sosyal iliřkilerde olumsuzluk yařamadıkları belirlenmiřtir.

**Anahtar Kelimeler:** sanal ortam; güven; dűrűstlűk; İnternet bađımlılıđı

## AN ANALYSIS OF THE RELIABILITY OF INDIVIDUALS IN VIRTUAL ENVIRONMENT ACCORDING TO INTERNET ADDICTION

### Abstract

The purpose of this survey is to determine to what extent the individuals who make use of social sites reflect their real characters in virtual environments and the degree of their mutual trust for each other and for these environments. 343 individuals participated in the survey, which was conducted on the basis of descriptive scanning. The data were collected using Virtual Environment Interpersonal Trust Scale and the internet-addiction scale. Frequency, percentage, arithmetic mean, t, ANOVA and LSD tests were carried out on the data collected ( $p < .05$ ). The survey has revealed some results that may draw the attention of researchers from psychology and social sciences as well as that of the researchers who try to measure the behavior of students in distance learning and who seek to launch the process of teaching design by identifying these features. According to these results, individuals do not act honestly enough in virtual environments. Women are more honest and more positive in virtual environments in comparison with men. Individuals of middle ages exhibit more honest attitude in virtual environments, compared with young people. The young people at the age of university aren't honest enough in virtual environments. Likewise, these youngsters experience more problems in such environments. It was observed that a great majority of the individuals participating in the survey weren't so addicted to the internet as to experience a loss of control and also that they had a lower perception to remain more online. Finally, a vast majority of the individuals are observed not to have experienced any negative problems in their social relations resulting from their addiction to the internet.

**Keywords:** virtual environment; confidence; trust; Internet addiction

## Summary

When compared with the case in the last decade, it is possible to note that the dynamic and complex structure of today's world displays more remarkable differences in terms of habits of living. As a result of globalization, which has gained a new velocity with the introduction of the internet, such preferences of the individuals as clothing, entertainment, music and games have changed and also led to a differentiation in forming communication with others, bringing forth a new concept called "virtual world identity". In such an environment, how the individual perceives the outer world and interprets it and how and how much trust s/he places on such sorts of environments have arisen as an important problem. When it is considered that this study is related to

A problem seen as a malady of our era in the form of addiction to the internet as well as to the effect of the virtual world on the interpersonal trust by the fact that individuals put forth their real identities, it is thought that it will prove useful in this field. In this context, the purpose of this research is to determine how much of their real identities the users of social sites reflect in the virtual world and to try to reveal the extent of their addiction.

This study is carried out by descriptive research model. Within this frame, the aim was to determine how much of their real character the users of virtual environments reflect and the level of their confidence in these environments and in each other according to their ages and genders. Besides, it was also intended to determine the level of the addiction of the users of the social sites and to reveal the relationship between the character exposed and the addiction to the internet. The study group consisted of 343 adults, 165 of them male and 178 female, from different cities and from different ages, who were users of social sites. In the study, the Virtual Environment Interpersonal Trust Scale, developed by the researcher, and the internet addiction scale developed by Hahn and Jerusalem (2001) and adapted to Turkish by Şahin and Korkmaz (2011) were used.

The main results obtained from the survey are that individuals don't behave honestly enough in the virtual environment, that they don't have enough confidence in the other individuals, but that they sufficiently avoid negative behavior on the net. The gender has no effect on virtual honesty behavior. However, female users exhibit more positive behavior in the virtual environment than male users, yet they have less confidence in such environments than males. This fact brings to mind the effect of cultural elements. Different results may be obtained in a western society or in a different study group in which a different cultural is dominant. According to another piece of findings obtained from the

*Cilt:5 Sayı:2 Yıl:2015*

survey, the individuals in the age group of 20 to 29 exhibit more honest manners in virtual environments, compared with those in the age group of 17 to 19. Yet the age groups have no effect on the factors of “virtual negativity” and “virtual distrust”. The facts that the individuals in the age group of 20 to 29 behaved more honestly and that they avoided negative behavior in virtual environments may have had to do with the fact that the cases that are considered offence and thus don't go unpunished are now known more compared with the case in the past. Similarly, the extreme intrusion of virtual networks into real lives and transfer of the chats and sharing especially by young people into real life as they really are urge the individuals in the age group of 20 to 29 to be more honest. Consequently, when the individuals in this group are compared with those in the age group of 17 to 19 in a general sense, they are more mature and social status holder individuals who are really aware of what they are doing.

According to another piece of finding, it is revealed that a great majority of the individuals didn't have any problems in their social relations resulting from their internet addiction. However, there is plenty of negative news in mass media that is thought to stem from internet addiction. This shows that the negative results of internet addiction also affect social life yet that it is not restricted to social life and this negative behavior may sometimes force the individual into a negative process in real life too. As a result, it is commonly pronounced both in popular publications and in the mass media that the individuals can make up for the short-comings, as regards their self-confidence and egos that they seek to establish in public but fail to do so, through the opportunities provided by social networks, and the negative situations which these individuals go through and get others to go through in the process of balancing these short-comings are known very well. As such sort of situations occur more in the society, they lead individuals to fall into doubt about whether to use their real identities in virtual environments and, in a sense, direct them to precautions. The individual who finds himself/herself in a contradictory situation about exposing himself/herself as s/he really is naturally sees others like himself/herself and don't put much trust. Based on this, it is suggested that the variables dealt with in this study, especially what kind of behavior individuals can exhibit in virtual environments and how they feel, should be examined further in the research in which distance learning comes foremost and in the research to be conducted in social sciences.

## Giriş

İnternetle birlikte çağdaş dünya teknolojisinin iletişim alanında ulaştığı nokta toplumsal yapıda çeşitli yeni kazanımlar ve alışkanlıklara yol açmıştır. Geçmiş on yılla günümüz kıyaslandığında bile günümüz dünyasının karmaşık ve dinamik yapısının geçen on yıl öncesine göre sanal ile gerçek arasındaki günlük yaşamın işleyişi ve yaşam alışkanlıkları anlamında çok belirgin farklılıklar ortaya koyduğunu söylemek mümkündür (Messinger vd., 2009). İnsanlar rutin olarak hem gerçek hem sanal ortamlarda gerek işleriyle ilgili, gerekse özel birtakım faaliyetleri ile ilgili işleri eş zamanlı olarak yürütmektedirler (Riva ve Galimberti, 1998; Bartle, 2003). İnternetin ortaya çıkardığı ve internet ortamındaki iletişim kanallarına bağlı olarak gelişen etkileşimlerin doğal sonucu olarak görebileceğimiz bu durum, bireylerin geçmişteki yaşantılar ve alışkanlıklarında köklü değişimleri de beraberinde getirmiştir (Cheung ve Lee, 2010).

Geleneksel formal iletişim ortamlarında kaynak ile alıcının mesaj alışverişi içinde olduğu ve bu kaynak ve alıcı konumundaki kişilerin özelliklerinin tanımlanmış ve belirgin olduğu bilinmektedir (Ergin, 1998; Peters, 1999; Jensen, 1999). Bir başka deyişle, neyi, kimden, nasıl, ne kadar öğrendik ve ne etkisi oldu gibi soruların cevabı nettir. Ancak akademik ve bilimsel bilgi kaynaklarının dışında kalan sanal ortamlarda bu soruların cevabını bulmak daha çok informal, bir başka deyişle anonim özellik gösterir. Başta sosyal paylaşım siteleri olmak üzere sanal dünyanın başlı başına informal bir dünya olduğunu ve bireyin bu sanal dünyada neyi, kimden, ne kadar ve nasıl öğrendiğinin cevaplarını ortaya koymanın çok mümkün olmadığı söylenebilir (Bartle, 2003; Murray ve Waller, 2007). Giard ve Guitton, 2010; Usta, 2012). İnternetle birlikte yeni bir ivme kazanan küreselleşme sonucu bireylerde giyim, kuşam, eğlence, müzik ve oyun gibi tercihlerini değiştirdiği gibi, birbirleri ile iletişim kurmada da farklılığa yol açarak *sanal alem kimliği* şeklinde ortaya yeni bir kavram ortaya çıkarmıştır (Taylor, 2002; Bostan, 2007; Timisi, 2005; Maczewski, 2002; Yee, ve diğ., 2007; Li, Chau ve Van Slyke, 2010; Shin, 2008; Mazer, Murphy ve Simonds, 2007). Böyle bir ortamda bireyin dış dünyayı nasıl algıladığı ve yorumladığı ve bu ortamlara nasıl ve ne kadar güven duyduğu önemli bir sorundur. Kuşkusuz iletişimin sağlıklı olabilmesi, kaynak ve alıcının iletişime hazır olmasıyla mümkündür. İnternet kaynaklarından daha etkin yararlanabilmek adına bireylerin internet ortamına ne kadar güven duyduklarının ortaya konması önemlidir (Usta, 2012). İnternet kullanıcılarının sanal toplum mensubu bireyler olduğu düşünüldüğünde, birey, kendini belirgin kılma ve esas gerçek olarak ortaya koyma olanağına sahip olabildiği gibi gizleme ve hep sanal kalma gibi bir imkâna da sahiptir. Sanal ortamın neden olduğu belirsiz, kontrolsüz ve informal ortam, bireylere yeni kimlikler kurgulayıp, bu kimlikleri ile yeni

*Cilt:5 Sayı:2 Yıl:2015*

ortamlara girebileceği fikrini vermiştir. Bu durum, gerçekte olmayan veya olanın tersine davranış ve durumlara neden olabilmektedir (Kır, 2008; Timisi, 2005; Altun, 2008; Dunne, Lawlor ve Rowley, 2010; Jung ve Kang, 2010).

İnternet bağımlılığı, genel olarak kullanıcıların bilgi teknolojilerine olan uyumsuz bağımlılıklarına ilişkin psikolojik durumları olarak tanımlanmaktadır (Orzack, 1999). Bu kapsama sosyal paylaşım siteleri ve sosyal medya da girmektedir. Chou, Condrón, ve Belland, (2005) internet bağımlılığını teknolojinin neden olduğu olumsuzluklardan birisi olarak nitelendirmektedir. Bazı davranışlar ve yaşam tarzları, internet bağımlılığı davranışı gibi problem veya doğrudan ve dolaylı olarak hastalık nedenleri olarak kabul edilir. İnternet ve diğer yeni bilgi teknolojilerine dönük olası sağlık riskleri ile ilgili endişeler her geçen gün artarak yayılmaktadır (Jiang ve Leung, 2012). Bu endişeler internet bağımlılığının tam olarak ne olduğu ve nasıl geliştiği konularında merakın artmasına neden olmaktadır. Her ne kadar internet bağımlılığının, üzerinde anlaşma sağlanmış standart bir tanımı bulunmamasına rağmen internetin kontrol dışı ve zararlı kullanımını ifade eden bir kavramdır ve çoğu zaman problemlili internet kullanımı olarak tanımlanmıştır (Lee, 2005; Şahin ve Korkmaz, 2011; Yellowlees ve Marks, 2007; Beard, 2005; Jiang ve Leung, 2012; Hawi, 2012)

Sanal ortamların sağladığı etkileşim ve hızlı iletişim olanakları birçok sorunu da beraberinde getirdiği bir gerçektir (Pew Internet American Life Project, 2010; Hinduja ve Patchin, 2008). Bu çalışma, sanal ortamların bireylerin gerçek kimliklerini ortaya koyarak kişilerarası iletişimde güven duygusuna olan etkisinin yanında, internet bağımlılığı gibi çağımızın hastalığı olarak adlandırılan bir sorunla ilgili olduğu düşünüldüğünde alana faydalı olabileceği düşünülmektedir. Bu kapsamda; Bu araştırmanın amacı sosyal paylaşım sitelerini kullanan bireylerin sanal ortamlarda gerçek kişiliklerini ne kadar yansıtabildiklerini belirlemek ve internet bağımlılık durumları ile ilişkisini ortaya koymaya çalışmaktır. Bu çerçevede aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır;

1. Sosyal paylaşım sitelerini kullanan bireyler, bu ortamlarda gerçek kişiliklerini nasıl yansıtmaktadır?
2. Sosyal paylaşım sitelerini kullanan bireyler, kişiliklerini yansıtmaları cinsiyete göre farklılaşmakta mıdır?
3. Sosyal paylaşım sitelerini kullanan bireyler, kişiliklerini yansıtmaları yaş gruplarına göre farklılaşmakta mıdır?
4. Sosyal paylaşım sitelerini kullanan bireylerin internet bağımlılık düzeyleri nasıldır?
5. Sosyal paylaşım sitelerini kullanan bireylerin kişiliklerini yansıtmaları ile internet bağımlılık durumları arasında nasıl bir ilişki vardır?

## Yöntem

### Araştırma Modeli

Bu çalışma, betimsel bir araştırma niteliğindedir. Tarama modelinde yürütülmüştür. Bu çerçevede; sosyal paylaşım sitelerini kullanan bireylerin sanal ortamlarda gerçek kişiliklerini ne ölçüde yansıttıklarını ve bu ortamlara ve birbirlerine ilişkin güvenlerini yaşa ve cinsiyete göre belirlemek amaçlanmıştır. Bunun yanında sosyal paylaşım sitelerini kullanan bireylerin internet bağımlılık düzeylerini belirlemek ve sanal ortamda ortaya konulan kişilik ile internet bağımlılığı arasındaki ilişki ortaya konulmaya çalışılmıştır.

### Çalışma Grubu

Bu araştırmanın çalışma grubunu; sosyal paylaşım sitelerini kullanan farklı illerden ve farklı yaş gruplarından 165'i kadın, 178'i erkek olmak üzere toplam 343 yetişkin oluşturmaktadır. Çalışma gruplarının yaşa ve cinsiyete göre dağılımı Tablo 1'de özetlenmiştir:

**Tablo 1.** Çalışma grubunun yaş ve cinsiyete göre dağılımı

Yaş Grupları	Kadın	Erkek	Toplam
17-19 yaş	39	13	52
20-29 yaş	118	146	264
30 yaş ve üzeri	8	19	27
Toplam	165	178	343

### Veri Toplama Aracı

Sanal Ortam Kişilerarası Güven Ölçeği: Araştırma verileri, araştırmacı tarafından geliştirilerek geçerlik ve güvenilirlik çalışması yapılmış "Sanal Ortam Kişilerarası Güven Ölçeği" kullanılarak çevrimiçi olarak toplanmıştır. Ölçek beş basamaklı likert tipi bir ölçek olup üç faktör altında toplanabilen 20 maddeden oluşmaktadır. Faktörlerde yer alan maddelerin her biri; hiçbir zaman (1), Nadiren (2), Bazen (3), Genellikle (4), Her zaman (5) şeklinde ölçeklendirilmiştir. Ölçeğin geçerliği iki farklı yöntemle incelenmiştir. Bunlar (1) faktör analizi, (2) ayırt edicilik

*Cilt:5 Sayı:2 Yıl:2015*

özellikleri aracılığıyla geçerliğin test edilmesi yöntemleridir. Açımlayıcı faktör analizi sonuçlarına göre; ölçek üç faktörden oluşmaktadır. “Sanal dürüstlük” ismi verilen ilk faktörde 9, “Sanal olumsuzluk” ismi verilen ikinci faktörde 7 ve “Sanal Güvensizlik” adı verilen 3. Faktörde ise 4 madde toplanmaktadır. Her bir faktördeki maddelerin döndürülmüş faktör yükleri 0,876 ile 0,0483 arasında değişmektedir. Her bir faktörün açıklanan varyansa katkıları incelendiğinde, varyansa birinci faktörün %19,206 (özdeğer: 4,033), ikinci faktörün %15,985 (özdeğer: 3,357) ve üçüncü faktör ise %13,571 (özdeğer:2,850) katkı sağladığı görülmektedir. Ölçeğin Cronbach Alpha iç tutarlılık katsayısı birinci faktör için 0,836, ikinci faktör için 0,744 ve üçüncü faktör için ise 0,828 olarak hesaplanmıştır.

İnternet Bağımlılığı Ölçeği: Yetişkinlerin internet bağımlılık düzeylerini belirleme yönelik olarak Hahn ve Jerusalem (2001) tarafından geliştirilen ve Şahin ve Korkmaz (2011) tarafından Türkçeye uyarlaması yapılan internet bağımlılığı ölçeğinin kullanılmıştır. Ölçek 19 maddeden ve 3 faktörde oluşmaktadır ve toplam varyansın %68,095’ini açıklamaktadır. Bu faktörler sırasıyla “Kontrol Kaybı”, “Daha fazla online kalma isteği” ve “Sosyal İlişkilerde Olumsuzluk” olarak isimlendirilmektedir. Şahin ve Korkmaz (2011) tarafından yapılan doğrulayıcı faktör analizleri sonucunda modelin kabul edilebilir uyum gösterdiği belirlenmiştir. Ölçekteki faktörlerin iç tutarlılık katsayıları 0,887 ile 0,926 arasında değerler almakta ve ölçeğin geneli için iç tutarlılık katsayısı 0,858’dir.

### **Verilerin Analizi**

Her iki ölçekteki maddelerin her biri; Tamamen Uygun (5), Oldukça Uygun(4), Uygun(3), Biraz uygun (2), Hiç Uygun Değil (1) şeklinde ölçeklendirilmiştir. Verilerin analiz edilmesinde; beş aralıklı Likert tipi ölçeğe verilen yanıtlar toplanarak ham puanlar hesaplanmıştır. Her bir faktörde ki madde sayısı farklı olduğundan, bu puanlar her bir ham puan ilgili faktördeki madde sayısına bölünerek 20 ile çarpılmak suretiyle standartlaştırılmıştır. Böylece her bir faktördeki en düşük puan 20, en yüksek puan ise 100 olarak belirlenmiştir.

Her iki ölçek içinde bireylerin her faktörden aldığı 20-46 puan aralığı düşük puanlı, 47-73 aralığı orta düzey puanlı, 74 ve üstü ise yüksek puanlı grup olarak değerlendirilmiştir. Sanal ortam kişilerarası güven ölçeğindeki “Sanal Dürüstlük” faktörüne ilişkin puanın yüksekliği, bireyin sanal ortamlarda dürüst davranma düzeyinin yüksek olduğu; “Sanal olumsuzluk” faktörüne ilişkin puanların yüksekliği bireyin bu ortamlardaki olumsuz davranışlarının artması, “Sanal güvensizlik” faktörüne ilişkin puanların yüksekliği ise bireylerin bu ortamlara güvensizliğinin artması anlamına gelmektedir.

## Bulgular ve Yorum

### 1. Bireylerin kişiliklerini yansıtmaya durumlarına ilişkin bulgular

Sosyal paylaşım sitelerini kullanan bireylerin, bu ortamlarda gerçek kişiliklerini yansıtmaya özellikleri ile ilgili bulgular, Tablo 2’de özetlenmiştir.

**Tablo 2.** Bireylerin Gerçek kişiliklerini yansıtmaya düzeyleri

Faktörler	N	$\bar{X}$	S.S	Mi n	Ma x	Düzeyleler (f/%)					
						Düşük	Orta	Yüksek			
1.Sanal Dürüstlük		65, 7	17, 1	20	100	4 8	14, 0	18 7	54, 5	10 8	31, 5
2.Sanal Olumsuzluk	34 3	37, 7	13, 5	20	86	2 6 2	76, 4	78 7	22, 7	3 3	0,9 0,9
3.SanalGüvensizlik		61, 2	21, 9	20	100	9 9	28, 9	14 3	41, 7	10 1	29, 4

Tablo 2’de görüldüğü gibi, bireylerin sanal ortamlarda sanal dürüstlük algı puanları 20 ile 100 arasında değişmekte; ortalaması ise  $\bar{X}=65,7$  dir. Sanal dürüstlük algı düzeyleri incelendiğinde ise bireylerin % 31,5’inin yüksek, % 54,5’inin orta ve % 14,0’ünün ise düşük sanal güvenlik algısına sahip olduğu görülmektedir. Buna göre bireylerin sanal dürüstlük algı düzeylerinin orta düzeyde olduğu söylenebilir. Bir başka deyişle, bireylerin sanal ortamlarda yeterince dürüst davranmadıkları söylenebilir.

Sanal olumsuzluk puanları ise 20 ile 86 arasında değişmekte olup, ortalama  $\bar{X}=31,7$ ’dir. Sanal olumsuzluk düzeyleri incelendiğinde ise bireylerin sadece % 0,9 unun yüksek, %22,7’sinin orta, % 76,4’ ünün ise düşük sanal olumsuzluk algısına sahip oldukları görülmektedir. Buna göre sanal olumsuzluk puanlarının düşük düzeyde olduğu görülmektedir. Bu bulguya göre bireylerin sanal ortamlarda olumsuz davranışlardan kaçındıkları söylenebilir.

Sanal güvensizlik algı puanları ise 20 ile 100 arasında değişmekte olup, ortalaması  $\bar{X}=61,2$ ’dir. Sanal güvensizlik düzeyleri ise % 39,4’ünün yüksek, %41,7 sinin orta, %28,9’nun ise düşük olduğu, bir başka deyişle orta düzeyde olduğu söylenebilir. Bir başka ifadeyle, bireylerin sanal ortamlarda diğer bireylere yeterince güvenmedikleri söylenebilir.

### 2. Bireylerin Cinsiyetlerine göre kişiliklerini yansıtmaya durumlarına ilişkin

**bulgular**

Cinsiyetlerine göre bireylerin kişiliklerini yansıtan durumlarının cinsiyete göre farklılaşıp farklılaşmadığına dönük bulgular Tablo 3’de sunulmuştur.

**Tablo 3.** Cinsiyetin bireylerin kişiliklerini yansıtan durumuna etkisi

Değişken	N	$\bar{X}$	S.S	Düzeyleyler (f/%)			T	sd	P			
				Düşük	Orta	Yüksek						
1.Sanal Dürüstlük	Kadın	16 5	65, 6	16, 5	2 4	14, 5	91 55	23 13	0 0	-0,157	34 1	,87 5
	Erkek	17 8	65, 8	17, 8	2 4	13, 5	96 53	58 32,	6 6			
2.Sanal Olumsuzluk	Kadın	16 5	33, 5	11, 5	1 2	86, 1	23 13	0 0	0 0	-5,90	34 1	,00 0
	Erkek	17 8	41, 7	14, 0	1 2	67, 4	55 30	3 3	1,7 1,7			
3.Sanal Güvensizlik	Kadın	16 5	65, 3	23, 6	4 3	26, 1	59 35	63 2	38, 2	3,46	34 1	,00 1
	Erkek	17 8	57, 3	19, 4	9 9	28, 9	14 3	41 7	10 1			

Tablo 3’de sanal dürüstlük puanları incelendiğinde cinsiyetin, bireylerin sanal ortamlarda dürüst davranış sergileme durumlarını farklılaştırmadığı görülmektedir ( $t(2-341)=-0,157$ ;  $p>0,05$ ). Buna göre cinsiyetin sanal dürüstlük davranışı üzerinde etkisinin olmadığı söylenebilir. Sanal olumsuzluk faktörü incelendiğinde erkeklerin kadınlardan anlamlı derecede sanal ortamlarda daha olumsuz davrandıkları görülmektedir ( $t(2-341)=-5,900$ ;  $p<0,05$ ). Buna göre kadınların sanal ortamlarda erkeklere göre daha olumlu tavırlar sergiledikleri söylenebilir. Sanal güvensizlik faktörü incelendiğinde cinsiyetin kadınlar lehine anlamlı farklılaşmaya neden olduğu görülmektedir ( $t(2-341)=3,464$ ;  $p<0,05$ ). Buna göre sanal ortamlarda kadınların, erkeklerden daha az güvendikleri söylenebilir.

### 3. Bireylerin yař gruplarına göre kiřiliklerini yansıtma durumlarına iliřkin bulgular

Tablo 4’de Sosyal paylařım sitelerini kullanan bireylerin, kiřiliklerini yansıtma durumlarının yař gruplarına göre farklılařıp farklılařmadıđına d6n6k bulgular 6zetlenmiřtir.

**Tablo 4.**Yař gruplarına göre bireylerin kiřiliklerini yansıtma durumları

Fakt6rler	Yař Grupları	N	$\bar{X}$	Ss
1.Sanal D6r6stl6k	1.17-19 yař	52	60,5	20,5
	2.20-29 Yař	264	66,9	16,6
	3.30 yař ve 6zeri	27	64,3	13,0
	Toplam	343	65,7	17,1
2.Sanal Olumsuzluk	1.17-19 yař	52	34,7	12,5
	2.20-29 Yař	264	38,2	13,6
	3.30 yař ve 6zeri	27	38,8	14,3
	Toplam	343	37,7	13,5
3.Sanal G6vensizlik	1.17-19 yař	52	65,3	25,1
	2.20-29 Yař	264	60,1	20,9
	3.30 yař ve 6zeri	27	63,7	23,7
	Toplam	343	61,2	21,9

Tablo 4’de sanal d6r6stl6k ađısından ortalamanın en y6ksek olduđu yař grubunun 20-29 yař grubu olduđu ( $\bar{X}=66,9$ ), en d6ř6k olduđu grubunun ise 17-19 yař grubu ( $\bar{X}=60,5$ ) olduđu g6r6lmektedir. Sanal olumsuzluk ađısından ortalamanın en y6ksek olduđu yař grubunun 30 yař ve 6zeri yař grubu ( $\bar{X}=38,8$ ) olduđu, en d6ř6k olduđu grubunun ise 17-19 yař grubu ( $\bar{X}=34,7$ ) olduđu g6r6lmektedir. Sanal g6vensizlik ađısından ortalamanın en y6ksek olduđu yař grubunun 1-19 yař yař grubu ( $\bar{X}=65,3$ ) olduđu, en d6ř6k olduđu grubunun ise 20-29 yař grubu ( $\bar{X}=60,1$ ) olduđu g6r6lmektedir. Bu farklılařmaların anlamlı olup olmadıđına iliřkin yapılan varyans analizi sonuđları Tablo 5’da 6zetlenmiřtir.

**Tablo 5.** Yaş gruplarının bireylerin kişiliklerini yansıtırma durumlarına etkisi

Faktörler	Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	SD	Kareler Ortalaması	F	p	Anlamlı Fark
<b>1.Sanal Dürüstlük</b>	Gruplar Arası	1831,300	2	915,650	3,163	,044	1 ile 2 arasında
	Grup İçi	98415,545	34	289,457			
	Toplam	100246,845	34				
<b>2.Sanal Olumsuzluk</b>	Gruplar Arası	565,954	2	282,977	1,563	,211	Yok
	Grup İçi	61546,891	34	181,020			
	Toplam	62112,845	34				
<b>3.Sanal Güvensizlik</b>	Gruplar Arası	1371,329	2	685,665	1,438	,239	Yok
	Grup İçi	162148,788	34	476,908			
	Toplam	163520,117	34				

Tablo 5 incelendiğinde yaş gruplarının yalnızca sanal dürüstlük faktöründe farklılaşmaya neden olduğu görülmektedir ( $F(3-340)=2,303$ ;  $p<0,05$ ). Yapılan LSD testi sonuçlarına göre farklılaşma 17-19 yaş grubu ile 20-29 yaş grupları arasında, 20-29 yaş grubu lehinedir. Buna göre 20-29 yaş grubunun 17-9 yaş grubu bireylerine göre sanal ortamlarda daha dürüst bir tavır sergiledikleri söylenebilir. Öte yandan yaş grupları değişkeni Sanal olumsuzluk ( $F(3-340)=1,563$ ;  $p>0,05$ ) ve

sanal güvensizlik ( $F(3-340)=1,438$ ;  $p>0,05$ ) faktörlerini üzerinde etkili değildir.

#### 4. Bireylerin internet bağımlılık düzeylerine ilişkin bulgular

Sosyal paylaşım sitelerini kullanan bireylerin, internet bağımlılık düzeylerine ilişkin bulgular, Tablo 6'de özetlenmiştir.

**Tablo 6.** Bireylerin İnternet Bağımlılık Düzeyleri

Değişken	N	X	S.S	Min	Max	Düzeyler (f/%)					
						Düşük	Orta	Yüksek			
<b>Kontrol Kaybı</b>	343	47,4	17,4	20	100	17	51,	15	43,	1	5,2
						5	0	0	7	8	
<b>Daha fazla online kalma isteği</b>		51,0	20,5			15	45,	11	34,	6	19,
						7	8	9	7	7	5
<b>Sosyal İlişkilerde Olumsuzluk</b>		39,8	19,2			22	64,	10	30,	1	5,0
						2	7	4	3	7	
<b>Genel Toplam</b>		44,9	16,3			20	60,	12	36,	1	3,8
						6	1	4	2	3	

Tablo 6'da görüldüğü gibi, bireylerin ortalama internet bağımlılık algı puanları 20 ile 100 arasında değişmekte; ortalaması ise  $\bar{X}=44,9$ 'dur. Kontrol kaybı algı düzeyleri incelendiğinde ise bireylerin yalnızca % 5,2'sinin yüksek, % 43,7'sinin orta düzeyde ve % 51,0'ünün ise düşük bağımlılık düzeyine sahip oldukları görülmektedir. Buna göre bireylerin oldukça önemli bir bölümünün internet ortamında kontrol kaybına neden olacak düzeyde internete bağımlı olmadıkları söylenebilir.

Daha fazla online kalma isteğine dönük algı puanları da benzer şekilde 20 ile 100 arasında değişmekte olup, ortalama  $\bar{X}=51,0$ 'dır. Daha fazla online kalma isteğine ilişkin düzeyler incelendiğinde ise bireylerin sadece % 19,5'inin yüksek, %34,7'sinin orta, % 45,8'inin ise düşük daha fazla online kalma isteğine sahip oldukları görülmektedir. Buna göre diğer faktörlerden bir miktar daha yüksek olmakla birlikte bireylerin daha fazla online kalma isteklerine dönük algılarının düşük olduğu söylenebilir.

Sosyal ilişkilerde olumsuzluk algı puanları da 20 ile 100 arasında değişmekte olup, ortalaması  $\bar{X}=39,8$ 'dir. Sosyal ilişkilerde olumsuzluk düzeyleri

incelendiğinde ise % 5,0'nın yüksek, %30,3'ünün orta, %64,7'sinin ise düşük olduğu görülmektedir. Buna göre bireylerin önemli bir çoğunluğunun internet bağımlılığına bağlı olarak sosyal ilişkilerde olumsuzluk yaşamadıkları söylenebilir.

### 5. Bireylerin kişiliklerini yansıtan durumları ile internet bağımlılık durumları arasındaki ilişkiye ilişkin bulgular

Sosyal paylaşım sitelerini kullanan bireylerin kişiliklerini yansıtan durumları ile internet bağımlılık durumları arasındaki ilişkiye dönük bulgular tablo 7'de özetlenmiştir.

**Tablo 7.** Bireylerin kişiliklerini yansıtan durumları ile internet bağımlılık durumları arasındaki ilişki

	Kontrol Kaybı	Daha fazla online kalma isteği	Sosyal ilişkilerde Olumsuzluk	Genel Toplam
Sanal Dürüstlük	,064	,081	-,078	,009
Sanal Olumsuzluk	,377(**)	,266(**)	,584(**)	,507(**)
Sanal Güvensizlik	,077	,006	-,080	-,007

Tablo 7 incelendiğinde bireylerin sanal dürüstlük ve sanal güvensizlik düzeyleri ile internet bağımlılık düzeyleri arasında anlamlı bir ilişkinin olmadığı, buna karşın sanal olumsuzluk düzeyleri ile kontrol kaybı ( $r=0,377$ ,  $p<0,001$ ), daha fazla online kalma isteği ( $r=0,26$ ,  $p<0,001$ ) ve sosyal ilişkilerde olumsuzluk ( $r=0,584$ ,  $p<0,001$ ) arasında anlamlı düzeyde pozitif yönde bir ilişkinin olduğu görülmektedir. Buna göre bireylerin internet bağımlılık düzeyleri arttıkça, online ortamlarda olumsuz davranış düzeylerinin de buna bağlı olarak arttığı söylenebilir. Bir başka deyişle, bireylerin internete bağımlılık düzeyleri arttıkça internette olumsuz davranış gösterme eğilimleri artış göstermekte ve bu bireylerin benzer

şekilde olumsuz davranışlarla daha çok karşılaşma ihtimallerini gündeme getirmektedir.

### Sonuç ve Tartışma

Araştırmadan elde edilen sonuçlar genel olarak yorumlandığında bireyler sanal ortamlarda yeterince dürüst davranmadıkları, diğer bireylere yeterince güven duymadıkları ancak sanal ortamlarda olumsuz davranışlardan da yeterince kaçındıkları sonucuna ulaşılmıştır. Bir başka bulgu cinsiyetin sanal dürüstlük davranışı üzerinde etkili olmadığı bulgusudur. Ancak kadınlar sanal ortamlarda erkeklere göre daha olumlu tavırlar sergilemekle beraber bu ortamlara erkeklerden daha az güvenmektedirler. Bu bulgu kültürel özelliklerin etkisini akla getirmektedir. Batı toplumunda veya farklı bir kültürel unsurun ağırlıkta olduğu bir çalışma grubunda farklı sonuçlar elde edilebilir. Bu elbette araştırılmaya değer bir durumdur ve bu kapsamda yapılması önerilmektedir.

Araştırmada elde edilen bir başka bulguya göre “20-29” yaş grubu bireyler “17-19” yaş grubu bireylere göre sanal ortamlarda daha dürüst bir tavır sergilemektedirler. Ancak yaş grupları “sanal olumsuzluk” ve “sanal güvensizlik” faktörlerini üzerinde etkili değildir. 20-29 yaş grubu bireylerinin daha dürüst davranması ve sanal ortamlarda olumsuz davranışlardan kaçınması da sanal ortamlarda ortaya çıkan ve suç oluşturan durumların artık cezasız kalmadığının geçmişe nazaran daha çok bilinmesine bağlı gelişen bir durum olabilir. Benzer şekilde sanal ağların gerçek yaşamın içine çok fazla girmesi ve bu ortamlarda yapılan sohbet ve paylaşımların özellikle gençler tarafından gerçek yaşama olduğu gibi aktarılması ve konuşulması 20-29 yaş grubunda bulunan bireyleri daha dürüst olmaya itmektedir. Sonuçta bu yaş grubu bireyler 17-19 yaş grubu ile genel anlamda kıyaslandığında daha olgun ve sosyal statü sahibi bireylerdir ne yaptıklarının daha çok farkındadırlar.

Bir başka sonuca göre, bireylerin önemli bir çoğunluğunun internet bağımlılığına bağlı olarak sosyal ilişkilerde olumsuzluk yaşamadıkları sonucu ortaya çıkmıştır. Ancak literatüre incelendiğinde bu bulgunun aksini söyleyen araştırmalar azınsanmayacak kadar çoktur. Bu bulgu, Bireylerin internet bağımlılık düzeyleri arttıkça, internet ortamlarında olumsuz davranış düzeylerinin de buna bağlı olarak arttığını ortaya koyan bulgu ile birlikte yorumlandığında bir çelişki ortaya koymaktadır. Medyada internet bağımlılığının neden olduğu düşünülen pek çok olumsuz haber bulunmaktadır. Bu durum internet bağımlılığının olumsuz sonuçlarının sosyal hayatı da olumsuz yönde etkilediği ancak sadece internet ortamında kalmadığını, kimi zaman bu olumsuz durumların gerçek yaşamda da bireyi olumsuz bir sürece itebildiğini göstermektedir. Nihayetinde internet bağımlılığı sadece sanal sosyal ortamda olumsuzluğa değil, gerçek yaşamda da

*Cilt:5 Sayı:2 Yıl:2015*

problemler sonular doęurmadır (Gross, Juvonen, ve Gable, 2002; Jiang ve Leung, 2012; Chou ve Hsiao, 2000; Hawi, 2012; řahin ve Korkmaz, 2011; Turel ve Serenko, 2010).

Sonu olarak, Bireylerin, genel anlamda gerek toplum iinde saęlamaya alıřtıkları ancak saęlayamadıkları zgvenleri ve benlikleri ilgili eksikliklerini sosyal aęların kendilerine saęladıęı imkânlarla gidermeye alıřabilecekleri gerek akademik alıřmalarda gerekse popler yayınlarda ve medyada sıka dile getirilmekte ve bireylerin bu eksikliklerini karřılama srecinde yařadıkları ve bařkalarına yařattıkları olumsuzluklar yaygın řekilde bilinmektedir. Bu tr durumlar kamuoyuna malolduęa bireyleri sanal ortamlarda gerek kimliklerini ortaya koymada kuřkuya dřrmekte ve bir anlamda onları tedbire yneltmektedir. Kendini olduęu gibi ortaya koymada eliřkiye dřen birey bu ortamda doęal olarak bařkalarını da kendi gibi grmekte ve fazla gvenmemektedir. Buna baęlı olarak bu arařtırmada ele alınan deęiřkenlerin zellikle bireylerin sanal ortamlarda nasıl davranıřlar iine girebildikleri ve neler hissttiklerinin nemli olduęu alanların bařında gelen uzaktan eęitim ile ilgili arařtırmalarda ve toplum bilimlerine ynelik yapılacak arařtırmalarda incelenmesi nerilmektedir.

### Kaynaka

- Altun, M.B. (2008). *Siber gereklikte kltr ve iletiřim sorunları*. Yayımlanmamıř yksek lisans tezi. Marmara niversitesi Sosyal Bilimler Enstits.
- Bartle, R. A. (2003). *Designing virtual worlds*. Indianapolis: New Riders.
- Bostan, B. (2007). *Sanal gereklikte etkileřim*. Yayımlanmamıř doktora tezi. Marmara niversitesi Sosyal Bilimler Enstits.
- Cheung, C. M. K., & Lee, M. K. O. (2010). A theoretical model of intentional social action in online social networks. *Decision Support Systems*, 49(1), 24–30.
- Chou, C., Condron, L., & Belland, J. C. (2005). A review of the research on internet addiction, *Educational Psychology Review*, 17(4), 363-388
- Dunne, A., Lawlor, M., Rowley, J. (2010). Young People's Use of Online Social Networking Sites Uses and Gratifications Perspective. *Journal of Research in Interactive Marketing*, Vol. 4, pp.46-58.
- Ergin, A. (1998). *ęretim Teknolojisi İletişim*. (2. Baskı). Ankara: Anı Yay.
- Giard, F., & Guitton, M. J. (2010). Beauty or realism: The dimensions of skin from cognitive sciences to computer graphics. *Computers in Human Behavior*, 26, 1748–1752.

- Gross, E. F., Juvonen, J., & Gable, S. L. (2002). Internet use and well-being in adolescence. *Journal of Social Issues*, 58, 75–90.
- Hahn, A., Jerusalem, M. (2001). Internetsucht: Reliabilität und validität in der online-Forschung. Online: [http://psilab.educat.hu-berlin.de/ssi/publikationen/internetsucht\\_onlineforschung\\_2001b.pdf](http://psilab.educat.hu-berlin.de/ssi/publikationen/internetsucht_onlineforschung_2001b.pdf)
- Hawi, N. S., (2012). Internet addiction among adolescents in Lebanon, *Computers in Human Behavior*, 28(3), 1044– 1053.
- Hinduja, S., & Patchin, J. W. (2008). Cyberbullying: An Exploratory Analysis of Factors Related to Offending and Victimization. *Deviant Behavior*, 29(2), 1-29..
- Jensen, J. F. (1999). Interactivity: Tracking a New Concept in Media and Communication Studies. *Computer Media and Communication: A Reader*. Oxford University Press.
- Jiang, Q., & Leung, L. (2012). Effects of individual differences, awareness-knowledge, and acceptance of internet addiction as a health risk on willingness to change internet habits, *Social Science Computer Review*, 30(2), 170-183.
- Jung, Y., & Kang, H. (2010). User goals in social virtual worlds: A means-end chain approach. *Computers in Human Behavior*, 26(2), 218–225.
- Kır, G. (2008). İnternet ve genç kimliği. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi. Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü
- Lee, E. (2005). Effects of the influence agent’s sex and self-confidence on informational social influence in computer-mediated communication: Quantitative versus verbal presentation. *Communication Research*, 32(1), 29–58.
- Li, D., Chau, P. Y. K., & Van Slyke, C. (2010). A comparative study of individual acceptance of instant messaging in the US and china: A structural equation modeling approach. *Communications of the Association for Information Systems*, 26(5).
- Maczewski, M. (2002). Exploring identities through the Internet: Youth experiences online. *Child and Youth Care Forum*, 31, 111–129.
- Mazer, J. P., Murphy, R. E., & Simonds, C. J. (2007). I’ll see you on “Facebook”: The effects of computer-mediated teacher self-disclosure on student motivation, affective learning, and classroom climate. *Communication Education*, 56(1), 1–17.
- Meadows, M. (2007). *I, avatar: the culture and consequences of having a second life*. Thousand Oaks, CA: New Riders Publishing.
- Messinger, P. R., Stroulia, E., Lyons, K., Bone, M., Niu, R. H., & Smirnov, K. (2009). Virtual worlds – past, present, and future: New directions in social computing. *Decision Support Systems*, 47(3), 204–228.

- Murray, K. E., & Waller, R. (2007). Social networking goes abroad. *International Educator*, 16(3), 56–59.
- Orzack, M. (1999). Computer addiction: Is it real or virtual? *Harvard Mental Health Letter*, 15(7), 1-8.
- Peters, J. D. (1999). *Speaking Into The Air: A History of The Idea of Communication*. University of Chicago Press.
- Pew Internet and American Life Project (2010). *Generations 2010*. <<http://pewinternet.org/Reports/2010/Generations-2010.aspx>> 04.12.2013 tarihinde ulaşıldı.
- Riva, G., & Galimberti, C. (1998). Computer mediated communication: Identity and social interaction in an electronic environment. *Genetic, Social, and Psychology Monographs*.124(4), 434-464
- Şahin, C., Korkmaz, Ö. (2011). İnternet bağımlılığı ölçeğinin Türkçeye uyarlanması. *Selçuk Üniversitesi Ahmet Keleşoğlu Eğitim Fakültesi Dergisi*. 32: 1-115.
- Shin, D. H. (2008). Understanding purchasing behaviors in a virtual economy: Consumer behavior involving virtual currency in web 2.0 communities. *Interacting with Computers*, 20(4–5), 433–446
- Taylor, T. L. (2002). Living digitally: Embodiment in virtual worlds. In R. Schroeder (Ed.), *The social life of avatars: Presence and interaction in shared virtual environments* (pp. 40–62). London: Springer-Verlag.
- Timisi, N. (2005). “Sanalın Gerçekliği: İnternetin Kimlik ve Topluluk Alanlarına Girişi”. *İnternet Toplum Kültür içinde (der.) Mutlu Binark ve Barış Kılıçbay*. Ankara: Epos Yay.
- Turel, O., & Serenko, A. (2010) Is mobile email addiction overlooked? *Communications of the ACM*, 53(5), 41–43
- Usta, E. (2012). Virtual Environment Interpersonal Trust Scale Validity and Reliability Study, *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 11(3), 393-402
- Yee, N., Bailenson, J. N., Urbanek, M., Chang, F., & Merget, D. (2007). The unbearable likeness of being digital: The persistence of nonverbal social norms in online virtual environments. *Cyber Psychology & Behavior*, 10(1), 115–121.
- Yellowlees, P.M., & Marks, S. (2007). Problematic Internet use or Internet addiction? *Computers in Human Behavior*, 23(3), 1447–1453.