



Dijital Çağda Kimlik ve Gerçeklik: Twitter'da Parodi Hesaplar

Hatice SARIYAR* & Özhan TINGÖY**

*İstanbul Gelişim Üniversitesi,
MYO, hsariyar@
gelisim.edu.tr

 [https://orcid.org/
0000-0001-9954-9690](https://orcid.org/0000-0001-9954-9690)

** Marmara Üniversitesi
Gazetecilik Bölümü, otin-
goy@marmara.edu.tr

 [https://orcid.org/
0000-0002-9284-0482](https://orcid.org/0000-0002-9284-0482)

Anahtar Sözcükler
Kimlik, Dijital Kimlik,
Gerçeklik, Twitter, Parodi
Hesaplar.

Key Words
Identity, Digital Identity,
Reality, Twitter, Parody
Accounts.

Atıf/Citation
Sarıyar H. & Ö. Tingöy
(2021). Dijital çağda kimlik
ve gerçeklik: Twitter'da
parodi hesaplar. ISophos:
Uluslararası Bilişim, Tekno-
loji ve Felsefe Dergisi, Cilt
3, Sayı 6, ss: 67-82.

Özet

İnsanlık, bugün zamanın ve mekânın bilinen anlamda muhtevasını kaybettiği bir dijital çağı deneyimlemektedir. Yapısal olarak bilişim teknolojileri ekseninde deneyimlediğimiz bu çağ, toplumsal yaşayış biçimini topyekûn değişime uğratmıştır. Bireylerin dijital ortamlara katılım sağlamasıyla dijitalleşmenin sosyal yaşam dinamizmi üzerindeki etkisi giderek artmıştır. Nitekim günümüzde birey, reel yaşantısına dair her şeyin giderek dijitalleştiğine tanık olmaktadır. Mevcut çalışmanın odak noktası olan kimlik mefhumu da dijitalleşme ile birlikte kavramsal olarak değişim yaşamıştır. Tarihsel açıdan kimlikler, yüz yüze etkileşimlere, fiziksel belgelere ve reel bir dünyaya dayanarak oluşmuştur. Ancak gerçek dünyaya paralel olarak sanal dünyada inşa edilen dijital kimlik, yapısal ve anlamsal bağlamda reel yaşamın kimlik mantığından farklı bir anlamlar kazanmıştır. Bu çalışma, dijitalleşmeyle birlikte kimliğin gerçekliğinden şüphe duyulan bir hale gelişini ortaya koymaktadır. Sanal ağlarda kimliklenme hali ve gerçekliğin manipülasyonu, Twitter parodi hesapları üzerinden incelenmiştir. Nitel araştırma yöntemi kullanılan bu çalışmada, kimliği dejenere eden ve bunu yaparken mizahtan faydalanan Twitter parodi hesapları ele alınmıştır. Çalışmada bahsi geçen dokuz parodi hesap kullanıcısı ile mülakat yapılarak dijital kimlikleri irdelenmiştir. Çalışmanın sonucunda, kimliğin muğlaklaşarak dönüştüğü çıkarımına ulaşılmıştır.

Abstract

Identity and Reality in The Digital Era: Parody Accounts on Twitter

Human beings have been experiencing the digital age which have lost the known sense of the content of time and place. This era in which we have been living in the axe of structural scientific technologies has changed the idea of society-based life thoroughly. Within the participation of individuals to digital spaces, impact of digitalization on dynamism of social life increased gradually. As a matter of fact, an individual has been witnessing tthat everything about his real life is becoming increasingly digital. Concept of identity that is the main target of the current study also has been changed by digitalization theoretically. Historically, the identity has been shaped via face to face interactions, solid documents and the real world. However, digital identity, which is built in virtual space similar to that in the real world, has gained different meanings from the identity concept

of real life in structural and semantic context. This study has shown the increasing skepticism through reality of the identity with digitalization. Earning identities on social networks and manipulation of reality has been discussed over Twitter parody accounts. Twitter parody accounts that degenerate identity while using humor as a tool have been examined in this study that have used qualitative research method. Digital identities of 9 Twitter parody accounts' users that have mentioned in the study were analyzed by making interviews. This study concluded that identity not only transformed but also became ambiguous.

1. Giriş

Dünya, beşerî anlamda durağan değildir, her dönem devinimi devam eden bir yapıya sahiptir. Yerkürenin daimî devingenliği her dem yöntem ve araçlarda değişime yol açmıştır. Nitekim 20. yüzyılın son çeyreğinden itibaren bilgi ve iletişim teknolojilerindeki teknik buluşlar, tarım toplumu ve endüstri toplumu aşamalarından sonra insanoğluna yeni bir dünyanın kapılarını aralamıştır. Köksal (2007) tarafından **bilişim devrimi** olarak yorumlanan ve kişilerin sosyal, siyasal, ekonomik, kültürel yapılanmada çevresel alanlarına etki eden bu süreç, bilişim toplumunun doğuşunu sağlamıştır. Bilişim toplumunu bilinen tüm toplumlara göre daha etkin kılan şey ise bilgidir. Toplumsal düzende insanların bilgiye anında erişimi, **etkileşim** sınırlarını genişletmiştir. Bu noktada sınırları eriten ve küreselleşmenin ivme kazanmasında önemli rol oynayan internet, **dinamik toplum düzeninin** yaratılmasına aracılık etmiştir. Bilişim temelli toplum düzeninde (**enformasyon toplumu**) analog sistemler değer kaybederken dijital olana rağbet artmıştır. Nitekim dijital ortamlar, insan yaşamına doğrudan etki etmiş hatta içinde bulunduğumuz asır bu doğrultuda “Dijital Çağ” olarak adlandırılmıştır. Dijital evrende somut varlıkların bir simülasyon haline gelmesi sonucu ortaya çıkan sanallık, taklit ettiği gerçekliği aşarak maddi bir kültüre dönüşmüştür. Bu yeni eko sistemde dijital kültürü oluşturan şey kendi gerçekliğini kurgulayan ve inşa eden konumdaki sanal ortamlardır. Bireyin gündelik yaşamının vazgeçilmezi haline gelen sanal ortamlar, kimlik ve gerçeklik kavramları üzerinde değişimlere sebep olmuştur.

Hiç şüphesiz sanal ortamlarda inşa edilen **dijital kimlikler**, fiziki dünyada yaratılan kimliklere göre yapısal anlamda farklı imkânlara sahiptir. Sanal ortamlar, reel yaşamın klasik kimlik oluşumlarından arındırılmış bir mekân olarak bireylere kimlik inşasında hiper kişiselleştirme fırsatı sunmaktadır. Bu ortamlarda birey özgür ve sınırsız olduğundan kimliğine kendisi form kazandırır ve kendi kontrol eder. Kişi ağ içerisinde yer alan diğer kullanıcılara cazip görünmek için dilediği özelliklerini ön plana çıkarabilir yahut hiç sahip olmadığı kimlikleri kendi dijital bedenine uyarlayabilmektedir. Ancak bu minvalde gerçekleştirilen kimlik inşası asıl kimliği örteceğinden kimliğin gerçekliği hakkında şüphe oluşur. Dolayısıyla dijital kimliklerin gerçek kimliği ne oranda temsil ettiği muğlaktır.

“Dijitalleşme, kimlikleri nasıl dönüştürüyor?” sorusuna yanıt bulmak, bu araştırmanın ana amacını oluşturmaktadır. Araştırmacının bu çalışmaya yönelmesindeki temel motivasyon, parodi hesaplara ilişkin yabancı kaynaklı literatürde çalışmalar bulunurken Türkiye’de parodi kimlikler özelinde yapılan yeterli çalışmanın olmamasıdır. Murthy (2013), sosyal medya platformlarından microblog olan Twitter hakkında daha fazla akademik çalışmaya ihtiyaç duyulduğunu belirtmektedir.

Araştırmada, sanal ortamların kimliklenme deneyimlerimiz üzerindeki dönüştürücü etkisini saptamak için **gerçeklik** ve **sanal gerçeklik** kavramları üzerinde durmak gerekmiştir. Twitter ağı üzerinden dijital kimlik olgusu ve kimlik kavramının dönüşümü irdelenerek dijital kimliğin bir çeşidi olarak değerlendirilen parodi kimliğin kavramsal çerçevesi çizilmiştir. Dijital ortamların kimliği gerçekliğinden şüphe duyulan bir hale getirdiği ve parodi hesapların da bunun bir örneği olduğu iddiası, çalışmanın hipotezini oluşturmaktadır. Twitter’da parodist kimlik sunumu gerçekleştiren 9 parodi hesap kullanıcısı ile online görüşme gerçekleştirilmiştir. Yapılan görüşme neticesinde elde edilen veriler üzerinden değerlendirilme bulunulmuştur.

2. Kimlik

Kimlik kavramı, tanımlanması zor ve her dönemde popülerliğini koruyan bir terimdir. 16. yüzyıldan günümüze değin kullanılan kimlik terimi, Latince “idem” “aynı” kökünden gelmektedir. Bu terim, matematik ve mantık biliminde teknik bir anlama sahip iken felsefe biliminde ünlü düşünür John Locke’tan beri zihin ve beden sorunuyla ilişkilidir (Gleason, 2014). Bu terimin sosyal bilimler alanında bilimsel bir sorun olarak ele alınması 1950’li yıllarda gerçekleşmiştir. Her ne kadar kimlik kavramının tanımı yapılırken çeşitli faktörler baz alınsa da kimlik ilk olarak kişinin sahip olduğu toplumsal rollerle ilişkilidir. Ancak bu kavram aslında bu rollerin ne oranda benimsendiğinin bir bütünüdür. En basit haliyle bireyin kendine sorduğu “Ben kimim?” sorusuna verdiği yanıt kimliğinin tanımıdır.

Sosyal, kültürel ve toplumsal sistemin en birincil gerçekliği olan kimlik kavramı, kişilerin çok boyutlu ilişkiler ağını ifade eder. Gleason (2014, s. 34)’a göre “kimlik, bireyler ve onları çevreleyen toplumsal ortam arasındaki etkileşimle şekillenir ve değişir fakat değişim ve krize rağmen, temel olarak kişinin kendi varlığının ‘içsel aynılığı ve sürekliliği’nde gerçekleşen bir güven”dir. Bu anlamda hem psikolojik hem de sosyolojik öğeleri içinde barındıran kimlik kavramı, kişiliğe bağlı psikolojik yanlar ile sosyal rol değişkenlerini kapsamaktadır. Kulga, bu durumu şöyle tanımlar:

“Psikolojik düzeyde kimlik, bir kişinin kendini sübjektif olarak değerlendirip “Ben bu kişiyim” olarak tanımlaması olarak nitelendirilebilir. Bireyin kimliği denilen şey aslında, bireyin kendi hakkında sahip olduğu görüşler, tanımlar, imajlar, bilgiler gibi çeşitli temsilleri kapsamaktadır” (Gleason, 2014, s. 38).

Mevcut tanımların aksine, psikososyal gelişim kuramcısı Erikson, kimliğin rol oynamayla aynı sayılamayacağını, yalnızca kişinin kendini kavrayışı ya da kendisi hakkındaki imajı olmadığını, moda bir soru olan, “Ben kimim?” sorusuna verilmiş basit bir yanıt olamayacağını belirtmiştir (Gleason, 2014, s. 29). Thoits ise kimliğin inşası bakımından önem arz eden davranışların, kişinin sosyal konumu ve rolleriyle alakalı olduğunu öne sürer:

“Sosyal yapı içindeki konum ve buna bağlı olarak bireyden beklenen davranışlar, sadece ‘Ben kimim?’ algısı ile değil, aynı zamanda ‘Ben kim olmalıyım’ beklentisi, başka bir ifade ile bireyin diğer insanların kendisini hangi sosyal konuma yakıştırdığını düşündüğü ile de alakalıdır” (Thoits 1992’den Akt. Acun, 2011, s. 68).

Yani kişi, kendine bir konum belirler ve mevcut konumuna münasip rol ilişkileri geliştirerek bir kısım kimlikleri benimsemektedir. Binark, kişinin kimliğinin görüldüğü gibi şeffaf ve sorunsuz olmadığını vurgular. Bu bağlamda kimlik(lenme) sürecini “devamlı inşa etme hali” olarak yorumlar. Bu durum, yalnızca geleceğe yönelik değil, geçmişe de ait göndermeleri içinde barındıran bir var olma halidir. O halde kimlik, “Çeşitli popüler anlatılarda dolaşıma sokulan ve böylelikle yeniden inşa edilen ve arzu ile kavranan geçmiş kimliğin şimdisi/ bu anı ve geleceği için ortak bir belleğinin kurulmasına yardımcı olur” (Binark, 2005, s. 118). Kellner ise kimliğin tarihsel değişimini antropolojik halkbilimine dayandırmaktadır ve bu bilime göre geleneksel toplumlarda, bir insanın kimliği değişmez ve durağan niteliktedir. Kimlik, düşünce ve davranış alanını kısıtlarken kişinin yaşamına yön veren, dinsel yaptırımlar getiren, önceden belirlenmiş toplumsal rol ve geleneksel mit sisteminin bir işlevidir. Kişi; bir akrabalık sisteminin, hayatı önceden belirlenmiş bir kabilenin yahut bir grubun üyesi olarak doğup ve ölmektedir. Modernite öncesinde yaşayan toplumlarda kimlik, herhangi bir sorunsal, eleştiri ve tartışma konusu değildir. Bireyler, kimlik bunalımı ve kimlik değişimi gibi kavramlardan haberdar değildir. “İnsan, bir avcı ve kabilenin bir üyesiydi ve hepsi de bundan ibaretti” (Kellner, 2001, s. 216).

Modernitede ise kimlik, modern öncesine göre devingen ve yeniliklere açık bir hale gelmiştir. Ancak kimlik, toplumsal ve öteki bağlantılıdır. Kimlik biçimleri özünde değişmez tözsel niteliklidir. Dolayısıyla hala belirlenmiş, sınırları çizilmiş bir roller ve normlar kümesinden oluşmaktadır. Nitekim kişi; bir erkek, bir İskoç, bir sosyalist, bir lezbiyendir

yahut bu toplumsal rol ve olanakların hepsidir. O halde bu döneme ait yeni kimlikler, muhtemel kimliklerin sınırlarını genişletse de görece hala sınırlandırılmış, sınırlanmış ve sabittir. Fakat modernite ile birlikte artık kimlik, kişisel ve kuramsal bir sorun haline almıştır. “Descartes’ın Cogito’sundan Kant’ın ve Husserl’in aşkın benliğine, Aydınlanma’nın akıl kavramına değin kimlik özsel, tözsel, birlikli, sabit ve özünde değişmeyen bir şey olarak düşünülmektedir” (Kellner, 2001, s. 218). O halde modernite çağında kimlik sorunu kendi benimizi nasıl kurduğumuz, nasıl kavradığımız, nasıl yorumladığımız ve nasıl sunduğumuzla yakından ilintilidir.

Postmodern dönemde yani enformasyon toplumunda kimlik, yok olmamış yeni olanak, model, biçim ve üsluplarla hayatımızda yerini almıştır. Söz gelimi, günümüz mevcut dünya düzeninde toplumsal hareketlilikler kimlik kavramını çok yönlü etkilemiştir ve kimliğin konumu değişime uğramıştır. Meydana gelen bu durum çağımızda kimlik kavramını tanımlanması zor bir noktaya taşımıştır (Akkaş, 2013, s. 39). Gelişen bilgi teknolojileri sayesinde çağımız insanının alaturka yaşam tarzının yerini, internetle uyuyup uyanan ve gün boyunca sanal dünyaya bağlantılı olma halini devam ettiren insan profili almıştır. Yani bireyin gündelik hayat yaşam pratikleri büyük ölçüde değişim göstermiştir. Nitekim Enformasyon toplumunun en belirgin özelliği, bilgi ve iletişim teknolojilerinin bireyin hayatı üzerinde yarattığı etkidir. Bu değişim ile birlikte kişilerarası iletişim dönüşüme uğramış ve yeni ilişki türleri ortaya çıkmıştır. Söz gelimi kimliğin dijitalleşmesi de bu ilişki türlerinin bir parçasıdır.

Kimliğin dijitalleşme süreci, sanal ortamlar ve sanal gerçeklik ile yakından ilişkilidir. Sosyal medya ağlarının hayatımıza girmesiyle başlayan ve tüm bu ağların internetin tümü olarak algılandığı günümüze kadar uzanan şu süreçte kişiler için sanal hayat oluşturulması basit bir pratik haline gelmiştir. Sosyolog Turkle, kimlik bağlamında Interneti, kimlik yapılandırılması için açık bir sosyal platform ve yeni deneyimlemeleri sağlayan sosyal bir laboratuvar olarak görmektedir. Turkle’a göre internet kendisiyle birlikte kimlik hakkında yeni açılımlara imkân sağlamıştır. Bu bağlamda Turkle’ın interneti deneyim için sosyal bir laboratuvar olarak görmesi, sanal ortamlarda kimliğin dijitalleşme ve çeşitlenme sürecini psikolojik bir deneyimleme ortamına dönüştürmektedir (Turkle 1995’ten Akt. Çuhacı, 2007, s. 188). Çuhacı; Hillis, Bukatman ve Gordon gibi düşünürlerin görüşlerine katılarak internetin bu denli güçlü ve güncel olmasını sağlayan şeyin **dijital kimlikler** olduğunu ifade etmektedir (Çuhacı, 2007, s. 186). Sanal dünyada kimliğin yaratılması sürecinde bireyin izleyicilerle paylaştığı bilgilerin kontrolü kendi elindedir. Nitekim kimlik yaratım süreci kendi ile ilgili sunacağı yahut saklayacağı yönlerinin tümünü içerir. Kullanıcılar tarafından oluşturulan profiller, dijital kimliklerin üretim sahasıdır. Sosyal medya ağlarında kayıt esnasında kullanıcıdan istenilen isim, yaş, cinsiyet gibi bilgiler, bireyin sanal kimliğini yaratırken yararlandığı niteliksel verilerdir. Dolayısıyla bu mecralar, bireyin yeniden kimlik üretmesine imkân veren ve mevcut yarattığı dijital kimlikleri ağ tabanında saklayan bir sistemi barındırır.

Çevrim içi ortamda kullanıcılar, kimlik yaratım aşamasındayken sunabileceği çok fazla veri olduğu için seçici davranır. Bu seçicilik izleyici kitleye kendini daha çekici ve cazip kılma amaçlı yapılan eylemin sonucudur. Kişi, Goffman’ın (2004) ifadesiyle izlenim yönetimini bilinçli olarak sürdürür. Gündelik hayatta bireylerin farklı sosyal durumlar içerisinde iken eylemlilik hallerini analiz eden Goffman, çağımız insanına farklı bir bakış açısı kazandırmıştır. Goffman’ın “Günlük Yaşamda Benliğin Sunumu” eseri ile ortaya koyduğu savlardan birisi şudur: Bireyin başka insanların karşısında gösterdikleri edimlerinin durum hakkında oluşan kanaati etkileyeceğidir. Bazı zaman birey yalnızca çevresindeki insanlara, onlardan almak istediği belli bir geri dönüşü edinmek amacıyla, titizce hesaplanmış fiiliyatta bulunarak kendini takdim ettiğini söyler. Bazen de eylemlerinin plan dâhilinde olsa bile kendisinin ayırımına varmayacağını ve kimi zaman kasten kendini belli bir şekilde anlatabileceğini belirtir (Goffman, 2004, s. 20). Gerçekten de sanal dünyada yer alan bireylerin bireysel

kimlik sunum pratikleri irdelendiğinde inşa edilen kimliklerin kusursuzluk ile takdim edilişi, gösteri toplumunun ve beğenilme duygusunun ne denli ağır bastığını kanıtlar niteliktedir.

Sanal dünya iletişimde temeller, performans üzerine kurulmuştur. Bireyler rol yapma yetileri sayesinde, kendine kimlik biçme ve biçilmiş kimlikleri sergileyebilme gücündedir. Nitekim Öztürk, “Dün yok, yarın yok, anı yaşa! Her ne varsa âlemde anda saklıdır, şipşak! Yarını yarın yaşayacaksın, bugünü kaçırma! İnandığın şeyin önemi yok! O yüzden her şeye inan ama en çok da kendi resmine inan!” ifadesiyle sanal evrenin “Qu-postinsan”ını tanımlama yoluna gider (Öztürk, 2020, s. 65). Akkaş ise kimliğin bazen gerçeği, bazen hayali bazen de tüm bunların karışımını gösterebileceğini belirtmektedir. Ayrıca kişiler yüz yüze iletişim olanakları içerisinde kimliklerini gizleyemezler. Fakat dijital dünyanın bilinmezliği kelimelerle bilinir hale gelir. Bu sebeple kendini farklı tasvir etmek isteyen kimlikler, kelimeler aracılığı ile kendini gizleyebilmektedir. Böylelikle bu ortamlarda ikiyüzlülükten de öte çok yüzlü bir ilişki bağı bulunabilir (Akkaş, 2013, s. 51, 52).

Sanal dünya düzleminde kimlik yaratmak, değiştirmek, oynamak ve birden fazla kimlik sahibi olmak mümkündür. Zaman ve uzamdan bağımsız olan dijital kimlikler, sınırlanamaz ve kısıtlamaz. Bu sebeple ortamın görünmezliği kullanıcılara özgür olabilmeleri adına saha yaratır. Sanal mekânda toplumsal norm ve ahlak kurallarından uzakta bulunma hali bireye kendini kurgulama ve kendini öyküleme imkânı verir. Öz kendini kurgulamakla yetinmeyen insan, başka bedenlerin dijital kimliğine sahip olmak için çaba sarf eder. Bu doğrultuda birey, arzu ettiği kişiyi sanal bedeniyle yeniden inşa eder. Tıngöy, çağımızda kişisel kimliği korumanın önemli olduğunu vurgular. Ancak teknolojik yeniliklerin hız kazanmasıyla insanın ne yazık ki bu duruma muktedir olamayacağını belirtir (Tıngöy, 2009, s. 81).

3. Gerçeklik ve Sanal Gerçeklik

Gerçeklik kavramı, yüzyıllar boyunca üzerine farklı yorumlamalarda bulunulan, ne olduğu anlaşılmaya çalışılan, sorgulanan ve tartışılan bir konu olmuştur. Yaşadığımız çağda ise gerçeklik kavramının giderek muğlaklaştığını ve belirsizleştiğini söylemek gerekir. Tepe, “Gerçeklik nedir?” sorusunun yanıtını bulabilmek için ilk olarak, “Gerçeklik neye ilişkindir?” veya “Gerçekliğin taşıyıcısı nedir?” sorularının cevaplanması gerektiğini ifade eder. Ona göre, tüm bu soruların yanıtı ise “Varolan” olacaktır. Ancak tüm varolma durumu gerçekliğe indirgenemezdir. Tepe’nin deyişle “Belli bir yerde, belli bir zamanda yer almayan ve teklik göstermeyen şeylerin varlığı bütünüyle yadsınamaz ise gerçekliktir. Gerçeklik, bilinçten ve bilenden bağımsız olarak var olana ilişkindir” (Tepe, 2003, s. 21).

Dijital dünyada bu kavram için farklı tanımlamalar kullanılmaya başlanmıştır. Yalın bir ifade ile söyleyecek olursak sadece beş duyu organımıza indirgenemeyen, akılla da idrakine varılabilen kavram gerçekliktir. Bu noktadan hareketle insan beyninin verileri işleme ve anlamlandırmada bağımsız bir salahiyyete sahip olduğunu biliyorsak bu kavramın da her insanın zihninde farklı tanımlandığı sonucuna erişebiliriz. Esasında gerçeklik sorunu, Platon’dan çağımıza değin geçen sürede, zihinden bağımsız ya da zihne bağımlı bir kavrayış doğrultusunda ortaya çıkmıştır.

Işıklı ve Küçükvardar, yalnızca “fiziksel gerçeklik” üzerine eğilenlerin gerçeğin idrakine varmakta zorlandıklarını belirtirler. Çünkü insan, bedensel yönüyle fiziksel, zihinsel yönüyle fiziğe aşkındır. Zihin, kafatası içindeki ceviz şeklindeki bir avuç yulaf ezmesine benzeyen fiziko-kimyasal beyinden daha fazla bir şeydir. Buna ek olarak fiziksel gerçeklik, dayanağını ve oluşumunu zihinsel tasarımda bulur; insanların bu şekilde zihin dünyalarında anlamlandırdıkları şeyler, anlamlı bir gerçeklik haline gelir (Işıklı & Küçükvardar, 2016, s. 140). Bir çoklarına göre ise insandan bağımsız nesnel gerçekliği kavramak zordur.

Baudrillard, gerçekliği ortaya koyacak somut kanıtların hiçbir zaman olmadığını ve asla olmayacağını söyler. Ona göre, gerçeklik bir inanç nesnesidir ve bu görüşünü Tanrı ile özdeşleştirir; inanılmaya başlandığı anda, gerçekliğin ortadan kaybolduğunu belirtir. Misal olarak, Tanrı’nın varlığından kuşkulandığında inanmak bir tür zorunluluğa dönüşür ve bu

tür düşsel şeye dönüştürdüğümüz gerçeklik giderek yok olmaktadır. Geride bıraktığımız yıllar içerisinde insanlığın bir ilkeye dönüştürdüğü gerçeklik kavramı ortadan kaybolmaktadır. Yine de bu gerçekliğin bir kaynak olarak yaşatılmaya çalışılması Baudrillard için nafile bir şeydir. Sebebi ise gerçekliği ayakta tutan ilke ölmüştür. Gerçeklik ilkesi gitgide güçten düşerken bütünsel, sanal bir gerçekliğin giderek güçlendiğini söylemektedir. Bu vakitten sonra gerçeğin gerçekliğini yitirdiği noktaya geri dönülmesi imkansızlaşmıştır. Elbette burada gerçekliğin kaybolması fiziksel değil, metafiziksel anlamdadır. Bugün gerçeklik varlığını sürdürmektedir fakat ilkesel olarak yok olmuştur. Bu sebepten ötürü, ilkesinden mahrum bir gerçekliğin varlığı eskisiyle mukayese edilmez bir biçimde gücünü yitirmiştir (Baudrillard, 2015, s. 14, 15).

Hiç şüphesiz içinde bulunduğumuz çağda gerçeklik birden çok hale bürünmüştür ve gerçek kavramı kendi içinde **arttırılmış gerçeklik, sanal gerçeklik ve hipergerçeklik** kavramlarını da anlamlandırmaya çalışmaktadır. Tüm bu çeşitlilik durumu 1938 senesinde White'ın söylediği, "teknolojinin çok geçmeden "gerçekliğin topraklarına tecavüz edeceği" öngörüsünü haklı çıkarmış, sanallığın gerçekliğe ait olanı almasını ve onun tahtına kurulması durumunu gözler önüne sermiştir (Briggs & Burke 2011, Akt. Karaaslan, 2018, s. 8). Tam da bu noktada **sanallık** kavramından bahsetmek ve bu kavramı irdelemek önemlidir.

İngilizcede karşılığı "virtual" olan sanal kelimesi, köken itibarıyla Latince "insan" anlamı taşıyan "wiros" kelimesinden ortaya çıkmıştır. "Sanal" sözcüğü, İngilizce "virtual" sözcüğünün karşılığıdır. Virtual ise Latince "insan" anlamına gelen "wiros" sözcüğünden gelir. "Virtual" kelimesinin kökenine bakıldığında "vir", karar verebilme yetisine sahipliği ifade eder. Kelimenin kökenine bağlı kalınarak çıkarım yapılırsa sanal, gerçekliğin karşıtı değil gerçekleşebilir olana işaret etmektedir (Işıklı & Küçükvardar, 2016, s. 92). Baudrillard ise sanalı şu şekilde tanımlamaktadır:

"Sanal: Gerçekliğin peşinde koşan son avcı ve onu yakıp yıkan yağmacıdır -bizzat gerçeklik tarafından bir tür bulaşıcı ve yok edici unsur şeklinde salgılanmıştır" (Baudrillard, 2015, s. 23).

Öte yandan gerçek kavramı ile sanal kavramı arasındaki ayrıma dikkat çeken Rocker, sanalı gerçeğin karşıtı olarak değil de **potansiyel bir kuvvet** olarak görülmesi gerektiğini belirtir. Bu güç etkin konuma ulaşabilir. Sanalın etkinliği fiziksellikten bağımsızdır ancak biçim dışı eylem sergileyebilme olanağına sahiptir. Sanallık, özde gerçekleşmiş olanın gizli kuvvetidir (Apaydın 2000'den Akt. Işık, 2008, s. 72). Foucault ise sanalı, "bilginin gerçekleştirme gücü" şeklinde tabir etmiştir (Foucault 2011'den Akt. Işıklı & Küçükvardar, 2016, s. 92). Ryan, gerçek dünyayı "içinde bulunduğum dünya" diye yorumlarken muhtemel dünyaları dışarıdan seyrettiği görüntüler olarak karakterize eder. Ayrıca muhtemel dünyalar, sakinleri için gerçekliği ifade eder (Ryan 1994'ten Akt. Ak, 2006, s. 18). Bu nesnel, fiziksel gerçeklerin durumu bile zaman içinde değişebilir, böylece "gerçek" olduğunu düşündüğümüz şey sadece bir illüzyondur, maskedir (Ryemers, 2019).

Sanal gerçeklik, yeni bir gerçeklik katmanı yaratarak en iyi şansımızı, tüm merakımızı ve hayal gücümüzü, özellikle de bizim için teknoloji ve gerçekliği birleştirmeye başlamıştır. Heim, bu sebeple sanal gerçekliğin tartışmalı ve zor bir konu olduğunu belirtir. Ona göre, sanal gerçeklik aşağıda yer alan yedi bileşenden oluşur:

- i. Simülasyon (Simulation)
- ii. Yapay gerçeklik (Artificiality)
- iii. Etkileşim (Interaction)
- iv. Dalma/sarmalanma (Immersion)
- v. Tele-bulunuş (Telepresence)
- vi. Tüm beden daldırması (Full-Body Immersion)
- vii. Ağ bağlantılı iletişimler (Networked Communications) (Heim, 1993, s. 110, 116, 118).

Sanal gerçeklik, içinde bulunduğumuz yüzyıla ilişkin bir hakikattir. Bu çağda gerçekliğin kaynağı ve güvencesi cihazların ekranlarıdır. Kullanıcılara “-miş gibi” deneyimleri sunarken aynı zamanda onları gerçeğin imajı ve görüntüsü ile bir araya getirir. Ancak bilinmelidir ki bu bir aradalık deneyimleri gerçek sonuçlarla nihayetlendirir (Işıklı & Küçükvardar, 2016, s. 67). Coleman, gerçeklik ve sanal gerçekliği şu şekilde betimleme yoluna gider:

“Gerçek ve simüle edilmiş olan arasında kuvvetli bir aşinalık, hatta örtüşme hissi yaşayabiliriz. Ayrıca gerçek olduğunu bildiğimiz ve sanal olarak yaşadığımız deneyimlerimiz arasındaki bozulma ve farklılık anlarında sinir bozucu bir vertigo da yaşayabiliriz. Alice’in harikalar diyarındaki maceralarından ayların bize tuhaf oyunlar oynayabileceğini biliyoruz. Ayna görüntüleri yansıtmaktan başka şeylere açılan kapılar olarak da işlev görebilirler. Hikâyelerden yola çıkarsak tavşan deliklerine düşüp geri döndüğümüzde dünya asla eskiden olduğu gibi görünmeyecektir” (Coleman, 2011, s. 68).

Sanal gerçeklik teriminin esası, kişiye bilgisayar teknolojisi sayesinde var edilen suni çevrenin gerçekmiş hissiyatını yaşatmasıdır. Bilgisayarlar tarafından kişinin duyuları yanıltılmaktadır. Çünkü insan, dış dünyadaki etkileşimleri idrak edebiliyorken; duyu organlarından gelen verilerin zihinde yorumlanması sonucunda bir kaniya varır ve tepki verebilir. İşte bu sebeple sanal gerçekliğin yaptığı şey, duyuları yanıltmak için gerçeğe çok yakın ve benzeyen ortamlar yaratmaktır. Günümüzde her alanda aktif olarak kullanılan sanal gerçeklik, bilgisayar teknolojisine bağlıdır. Sanal gerçeklik, insan-makine ilişkisini ve etkileşimini arttıran bir teknolojidir. Öte yandan insanlığın sanal gerçeklik ile içine düştüğü tüm bu duyusal yanılsamalar, gerçeklik ve sanal gerçekliği karşı karşıya getirmektedir. “Yüksek teknolojinin ürettiği sanal gerçeklik, genel varlık anlayışımızı ve dünya tasavvurumuzu kaçınılmaz biçimde değiştirdi. Pozitivizmin varlık anlayışını neredeyse tek başına temsil kabiliyetini haiz “dışsal gerçeklik” nosyonu, sanal gerçeklik nesnelere karşısında o eski güçlü statüsünü artık koruyamıyor.” (Işıklı & Küçükvardar, 2016, s. 9). Dolayısıyla gitgide var ettiğimiz sanal gerçeklikle beraber simülasyon girişimimizin son evresine geçmiş bulunuyoruz. Karşılaştığımız bu evrede teknoloji çıktısı olan yapay dünya/ sanal evren bizleri selamlıyor. Bu dünya öylesine gerçek, hipergerçek, işlemsel ve programlanmıştır ki, reel olmasına lüzum yoktur (Baudrillard, 2015, s. 30).

Mevcutiyetimiz, günden güne fiziki dünyadan siber dünyaya doğru akışkan bir şekilde yol alırken Işıklı ve Küçükvardar, bu göçü gerçek bir anakara değişimi olarak nitelendirir ve bu göç, “dijital sakinler” ile neticelenir. Reel uzamdan siber uzama doğru olan bu göçte fiziksel âleme olan bağlılığımız bedenlerimiz sebebiyle zorunlu olarak sürdürülmektedir. Ancak bu süreçte bedenlerimiz bir ekrana kitlenmiş ve bir sandalyeye konumlanmışken ruhumuz siber uzamda seyahat etmektedir. Kişilerin siber dünyaya ulaşımını kolaylaştıran bilgisayarlar, kullanıcıları sanal evrene taşıyan bir araç hükmündedir. Ve kullanıcı ekrana daldığında ise bilgisayar bir fiziksel gerçeklik olarak artık yok olmaktadır. Işıklı ve Küçükvardar: “Sanal evrenle bağlantı sağlayan cihazlar, görevini yerine getirmiş birer elçi gibi ortadan kalkarlar.” ifadesiyle mevcut görüşü pekiştirmektedir. Siber dünyada kullanıcı, sanal nesne ve kişilerle karşılaşır ve bu durum aslında kişiliğimizin bir uzantısı halindedir. Bu durum mistik bir deneyim gibi; fizikseliği içinde barındıran, bireyin zihin dünyasında oluşan ve dış dünyada bir karşılığı bulunmayan bir hal olarak betimlenmektedir (Işıklı & Küçükvardar, 2016, s. 103, 137).

4. Parodistler: Twitter’da Kimliklenme Hali ve Gerçekliğin Manipülasyonu

Hiç şüphesiz Lemke’nin aşağıdaki sözleri, sanal gerçeklik ortamında kişinin kendini ve kimliğini nasıl serimlediği ve inşa ettiği sürecinin özeti mahiyetindedir.ü

“Görülen, duyulan, dokunulan ve hissedilen, kontrol ve manipüle ettiğimiz, kendimizi hissettiğimiz, mevcut olduğumuz ve yaşadığımız yer, nihai görüntü ortamı gerçekliğin kendisidir. Yeterince hızlı bir bilgisayar, bedenimizin

çevresiyle gelişen bağlantılarının büyük bir kısmını kandırmak için gerçekliği iyi simüle edebilir. Sanal gerçeklikler yaratabiliriz ve onlarda yaşıyormuş gibi hissedebiliriz. Tam mevcudiyet duygusu yaratabiliriz. Gerçeği idare eylemleriyle değiştirebiliriz. Rüyalarımızın ve kâbuslarımızın sihirbazı olabiliriz. Okuma ve yaşama arasındaki fark nominal olduğu zaman okur-yazarlık nedir? Gerçeklik, bizim multimedya metnimiz olduğunda” (Lemke, 1998).

Twitter, topluluğa dayalı girdi, etkileşim, içerik paylaşımı ve iş birliğine adanmış sanal iletişim kanallarının toplamıdır. Twitter, bireye gerçeklikten kaçma ve sanal bir dünyaya dâhil olabilmek fırsatı sunar. Reel yaşamda bireyin dile getiremediği, paylaşımında bulunmak istemediği, kişilerarası ilişkilerinde sorunlar yaşadığı birçok durum Twitter gibi sosyal medya ortamları sayesinde aşılmıştır. Öte yandan kişinin kimliğini geliştirmesine olanak sağlayan sosyal medya ağları; Çevrim içi bir kimlik oluşturmaya, kişinin kendini daha iyi tanımlamasına ve kendini tasvir etmesine imkân vermektedir. Ancak burada Twitter’ın kişinin kimlik oluşumuna ve kim olduğunu nasıl etkilediği üzerine eğilmek gerekir. Çünkü Twitter; profil oluşturmaktan, kullanıcıların kendi hayatları hakkında bilgi vermekten, fotoğraflar yükleyip paylaşmaktan, yaşam ilişkilerini göstermekten, sosyal etkinlik planlamaktan, yeni insanlar ile tanışmaktan, farklı insanları gözetlemekten daha fazla şeyi ifade etmektedir. Esasında Twitter bir mensubiyet ihtiyacının, inançların, duyguların ve tercihlerin ifade edilmesinin tezahürüdür. Bu ise bireylerin bu mecrayı neden bir kimlik oluşturma amacıyla kullandıklarının göstergesidir. Tam da bu noktada aidiyet ihtiyacının karşılanması durumu, bizim için önem teşkil eder. Çünkü Twitter kullanıcıları, hedef kitleye dayalı bir kimlik inşa etmek amacıyla kendilerini bu tarz ortamlarda serimlemektedir.

Twitter’da kimlik inşası, sıradan bir insanın arkadaşlarının ve ailesinin görmesini istediği duygusal veya zihinsel bir durumu yansıtan yahut kurumsal bir elden yönetilen ve belli bir kitleye yönelik algı sunan tweetleme eylemi ile gerçekleşir. Ancak Twitter’da gerçeği bulmak için ifadeden daha fazlasına ihtiyaç duymaktayız çünkü kullanıcıların tweetlerinin altında gizli kalan başka anlamlar bulunmaktadır. Bu sebeple, Twitter’da kimlik inşa etme eylemini gerçekleştirmek, gerçek kimliğini doğru bir şekilde sergiliyor olmakla eş değildir. Bu durum kim olmak istediğinizi ya da tamamıyla istediğiniz yanlarınızı göstermekle ilintilidir. O halde bu mecrayı kullanan bireylerin Twitter kullanım davranışlarıyla kimlik arasındaki ilişki; kim olduklarına, çevrelerine, sosyal durumlarıyla bağlantılı bir yaratım sürecini kapsamaktadır. Twitter ise bu noktada kullanıcılarına kendilerinin istediği gibi bir kimlik inşa etmelerine izin vermektedir. Twitter, kullanıcılarına kendini gizleme fırsatı sunarken aynı zamanda gerçek kimliklerini gösterme ve gerçekte nasıl hissettiklerini ifade etme fırsatını da sunmaktadır.

Twitter’da kimliği sergileme ve ön plana çıkarmada etkin olan şey, metinler yani diğer bir ifade ile tweetlerdir. Söz konusu Twitter üzerinde sergilenen parodi kimlik eylemleri metinsel ifadeler ile yaratılan bir dizi süreci ifade etmektedir. Haliyle bizler parodi kimliği anlamak istiyor isek parodistin eylemini nasıl icra ettiğine eğilmemiz gerekir. Parodi kavramı, her ne kadar edebiyat ve sanat ile anılıyor olsa da parodici tavır ve tutumlar geçmişten günümüze çok da değişim göstermemiştir. Onun mizah ve paradoks ile olan bağı hala devam etmektedir. Bugün hepimizin katılım sağladığı sanal ortamlarla birlikte parodisi yapılacak şeyler için parodiciye gün doğmuştur.

Parodist, norm ve normatif metin veya durumların taklit ederek bunları eleştirebilir ya da yeniden yaratabilmektedir. Rose’a göre parodi söz konusu olduğunda, “Yaratılan komik uyuşmazlık, “yüksekliği” “alçakla”, ciddi olanı saçma olanla ya da eski olanı modern olanla, dine saygılı olanı dine saygısız olanla komik yöntemlerle karşılaştırarak asıl metni biçim veya içeriği ile ters düşürebilir” (Rose, 2016, s. 54, 115). Hiç şüphesiz bu noktada **parodist akıl** gerçekliğin farkında olan, onu betimleyen ve boyunduruğu altına girmeyen bir konumdadır: “Parodi zaman akışını kesintiye uğratar, zamanı hızlandırır, ileri alır, geri sarar, görüntüleri karıştırır, üst üste geçirebilir” (Ünal, 19, s. 70).

Kıpçak'a (2016) göre mizah, Twitter 'in öne çıkan en kayda değer özelliğinden biridir. Ona göre bu mecra, mizahın en çok yapıldığı sosyal ağlardandır. Ayrıca bu mecrada yapılan mizah genellikle eleştirim amacı taşır. Twitter kullanıcıları küresel ve yerel görüşlerine yönelik eleştirilerini mizah ile harmanlayarak dile getirir. Yine Kıpçak'a göre bu ortamda eleştirel ve etkileşimsel iletişimi oluşturan en önemli unsur mizahtır. Tabii ki ortamdaki mizahı yaratıcılığın artışında Twitter ağının özelliği olan yazınsal karakter sıkıntısıdır. Bir nevi ortam, kullanıcıları yaratıcı ve üretici olmaya zorlar. Bu ortamda en ciddi mevzulardan en sıradan konulara kadar birçok şey gülmek için bir araçtır. Resmîyet havası taşıyan her düzen bu ortamda tepetaklak edilir ve mizaha dönüşebilir. Bu durum karnaval ortamının Twitter ile benzerliğini ve gülmeye olan yakın birlikteliğini gözler önüne sermektedir (Kıpçak, 2016). Nitekim Bahtin, karnaval gülüşünün kompleks bir yapıya sahip olduğunu ifade eder ve bu gülüşün müphemliğinden söz eder: "Hem neşeli ve zafer dolu hem alaycı ve taklitçidir. Söyler ve inkâr eder, gömer ve hayat verir. Karnaval gülüşü işte böyle bir şeydir." Gülmek eylemi en katı kuralları yıkacak güçtedir. Ve bu eylem evrensel boyuttadır. Ayrıca farklı yaşamlar ve farklı kültürlerde olan birçok insanı bir araya getiren karnaval ortamı için maske önemli bir şeydir. Kişi için sınırlamaların olmadığı kendini özgürce ifade edebildiği bu ortamda bile maske kullanılmaktadır. Bahtin'e göre bu durum davranışlarını gizlemek isteyen insanoğlunun tabiatında olan bir şeydir ve maske, adeta bir kaçıştır. Maske, karnaval ortamında gizlenmişliğin psikolojisi ile kişiye özgürlük vaat eder (Bakhtin, 2005, s. 38, 244). Goffman'a göre **person** (kişi) kelimesinin ilk anlamının "maske" olması ona göre tesadüfi bir şey değildir. Esasında herkesin her an ve her durumda, bilerek yahut bilmeyerek belli roller sergilediğini ya da oynadığını bir realite olarak kabul eder (Goffman, 2004, s. 31). Nitekim bu durum ile karnaval ortamının farklı yüzleri ortaya çıkar. Alışlagelmiş düzende kişinin sergileyemeyeceği davranışlar, bu ortamda hayat bulur.

Bahtin'in maske önermesine benzer olarak, Twitter'da bireyi maskesiz düşünmemek gerekir. Çünkü Twitter ortamı karnaval yapısını andırır ve bu ortamda herkes alaşağı edilebilir konumdadır. Öte yandan sadece alay ve ironi değil kişinin bedeninin tahribi ve özlüğüne dair yıpratma eylemi de söz konusudur. O kişi gibi davranmış sergileme Twitter ortamında dijital maskeler aracılığıyla gerçekleşen edimlerdir. Kıpçak'a göre nasıl ki maskeler ve kostümler aracılığıyla karnaval ortamındaki kişiler günlük yaşamda hiçbir zaman bürünemeyecekleri kimliklere bürünebiliyorlarsa Twitter da farklı kimliklere bürünmemize imkân sağlayarak bizlere başlı başına eğlenceli ve ütopyik bir karnaval havasını yaşatmaktadır:

"Maskeler karnavalların en popüler bileşenlerinden biridir. Değişimin eğlenceli tarafıyla çok yakından ilişkilidir. Gündelik kimliklerden sıyrılmanın, başka biri olmanın, birey olmanın sorumluluklarından kurtulmanın renkli yöntemlerindendir" (Kıpçak, 2016, s. 144).

Bahtin'in, karnavala has işaret ettiği en önemli şey, "dilsel maskeli balo" ifadesidir (Bakhtin M. , 2001, s. 51). Bu ifadeden yola çıkarak metinler aracılığıyla oluşturulan her dijital kimliğin bizlere "dilsel maskeli balo" şölenu yaşattığı çıkarsaması asılsız değildir. Zira reel yaşamın resmîyetinden ve hiyerarşik atmosferinden kurtararak insanlara özgürlük sahası yaratan Twitter, kullanıcılarına metinsel maskelere başvurabilmeleri açısından olanak sağlar. Burada atıfta bulunulan maskeler; nicknameler, tweetler, kişisel bilgiler, görseller gibi çeşitli şeyleri içermektedir. Tüm bu maskeler, Twitter üzerinde yaratılan kimlikleri ön plana çıkarırken, kişilerin reel kimliklerini geri planda bırakır. Dolayısıyla bu edimler neticesinde spesifik bir kimlik inşa edilir. Tıpkı bir sinema oyuncusunun canlandıracağı karaktere hayat vermesi gibi kullanıcılar da Twitter ortamında kendi inşa ettikleri kimliklerin performanslarını sergiler. Parodistin yaptığı bu eylem, gerçeklik iddiası taşıyan kimlik olgusunun içini boşaltmaktadır. Bu yüzden genellikle Twitter'da profillerin gerçek bir kullanıcıya ait olup olmadığı konusunda bir belirsizliğe düşülür.

Twitter kullanıcıları parodist bir karakter inşa etmek için bir kişiye ait kimlik üzerinden onun şahsını ve yaşantısını alaya alır ve bizlere farklı bir gerçekliğin sunumunu

gerçekleştirirken kimlik kavramının altını oyar. Kişi istediği zaman tarihten ünlü biri, istediği zaman yalnızca bir hayvan olmayı yeğleyebilir. Baudrillard (2008), **Simülakrlar ve Simülasyon** eserinde, simülakr kelimesinin tarifini şu şekilde yapmaktadır: “Bir gerçeklik olarak algılanmak isteyen görünüm”. Bu tanımdan yola çıkarak Twitter parodi hesaplarının “-mış gibi algılanmak istemeleri” onları birer simülakr haline getirmektedir. Aynı eserde yazar simüle etmek eylemini ise şu şekilde açıklar alır: “Gerçek olmayan şeyi, gerçekmiş gibi sunmak, göstermeye çalışmak”. O halde nasıl ki parodi hesapları birer simülakr olarak varsayıyorsak bu hesapların eylemlerini de gerçekliği simüle eden davranışlar olarak değerlendirmek mümkündür. O halde parodi üzerine düşünüş gerçek ile taklit hakkında düşünmektir. Çünkü mevcut kimlikler farklı şekillerde değiştirilerek, metinler aracılığıyla var edildiğinden gerçek ile taklit olanın ayırdına varmak günbegün zorlaşmaktadır. Birey, sahip olduğu bedeninin imajını sanal ortamda imha ederek, diğer bedenlere ait kimlikleri kendine mesken edinmektedir. Bu davranışı ile gerçek kimliğinden uzaklaşarak hem beden algılayışını hiçe sayar hem de Twitter ağı aracılığıyla mizahını icra eder. Toplumsal kabullere bir nevi başkaldırıdır bu eylem. Parodist kutsalın, yönetenin, zenginin ve otoriterin imgesini ve imajını sabote eder, eleştirir ve özgürleşir. Gerçeklikten uzak söylem ve ifadeler ile metinler oluşturan parodist, parodinin çelişkili ve paradoksal bir gerçeklik ortaya koyması işlevini gerçekleştirmektedir.

5. Twitter Parodi Hesapları Üzerine Araştırma

Dijitalleşme ile birlikte kimliğin gerçekliğinden şüphe duyulan bir hale gelmesi ve söz konusu parodi hesapların da bunun bir örneği olduğu hipotezi çalışmanın kaleme alınma gerekçesidir. Bu nitel araştırmada dijitalleşmenin kimlik olgusunu nasıl değiştirdiğini saptamak ve Twitter’a katılım sağlayan kullanıcıların kimlik yaratım sürecinde ilgili platformu nasıl kullandıklarını resmetmek, temel amaçtır. Parodist kimlikleri keşfetmeye yönelik bu fenomenolojik araştırmada, veri toplama aracı olarak standartlaştırılmış açık uçlu mülakat yönteminden faydalanılmıştır. Bu yöntemin tercih edilmesinde kullanıcıların içsel bakış açısına ulaşmak ve kendilerini nasıl konumlandıklarını anlamak en büyük etkidir.

İncelenen yabancı kaynaklı literatürde parodi hesaplara ilişkin çalışmalar bulunurken Türkiye’de parodi kimlikler özelinde yapılan çalışma sayısı yok denecek kadar azdır. Bu sebepten ötürü araştırma evrenine yalnızca Türkçe paylaşımlar yapan parodi hesaplar dâhil edilmiştir. Araştırma için seçilen parodi hesaplar, yazarın çalışma boyunca yakından takip ettiği, yüksek takipçi sayısına sahip kullanıcılar arasından seçilmiştir. Diğer sosyal medya platformları gibi Twitter’da da takipçi sayısının yüksekliği sanal itibar hususunda rol oynamaktadır.

Araştırmacı parodi hesap kullanıcılarıyla Twitter direkt mesaj ve e-mail kanalıyla iletişim sağlamıştır. Kendisi ile mülakatta bulunulmak istenilen kimi kullanıcılar, görüşme teklifini geri çevirmişlerdir. Görüşmede takipçi sayıları 2 milyon kişiyi aşan ile 58 kişiyle sınırlı takipçisi olan 9 tane parodi kimliğe, istedikleri uzunlukta yanıtlayabilecekleri açık uçlu sorular sorulmuştur. Parodist kullanıcıların gerçek kimlikleri, yazar tarafından bilinmemekle birlikte reel kimliklerine yönelik ya da anket çalışmalarında yer alan sosyo-demografik özellikteki benzeri sorular yöneltilmemiştir. Çünkü bu kimliklerin her biri anonim kişilerdir. Çalışmaya dâhil edilen 9 parodi hesap şunlardır:

- i. @tanrıTR
- ii. @tedaselectrias
- iii. @RessamBob
- iv. @bilim_adami
- v. @OsmanlisporFK
- vi. @MimarrSinan
- vii. @Hz_Isa

viii. @apaci_ronaldo

ix. @_ardakural_

Bu kullanıcılara 12 adet açık uçlu soru yöneltilerek görüşmede bulunulmuştur. Kişilerin gerçek kimliklerini açığa çıkarmak istememeleri nedeniyle mülakat, dijital ortamlar vasıtasıyla gerçekleştirilmiştir bu sebeple elde edilen bilgiler, geliştirilen sorularla sınırlıdır. Gerçekleştirilen görüşmede Twitter ağında parodi kimlik inşa eden ve mizah amacıyla, kimlik ve gerçeklik kavramlarının altını oyan kullanıcılara, parodi kavramını nasıl tanımladıkları sorulmuştur. Soruyu cevaplandıran kullanıcılardan bazıları parodi hakkında bilgi sahibi iken bazı kullanıcılar parodiyi kavramsallaştıramamaktadır. Kullanıcılar, “**Parodi kavramını nasıl tanımlıyorsunuz?**” sorusuna verdikleri cevaplar şöyledir:

- **@tanriTR** adlı kullanıcı hesabı: “Parodi kavramı benim için var olan bir şeyin komik versiyonudur. Yani bildiğimiz bir şeyin farklı bir bakış açısıyla yorumlanmış şeklidir”.
- **@RessamBob** adlı kullanıcı hesabı: “Buradaki parodi kelimesi sadece Twitter kuralları gereği yazmış olduğum bir kelime sadece, benim için bir şey ifade etmiyor”.
- **@bilim_adami** adlı kullanıcı hesabı: “Parodi hesap kendine özgün içerikler üretmeli konsepti bir amaca hizmet etmeli yani bir tiyatro oyununun konusu gibi olmalı bence”.
- **@OsmanlisporFK** adlı kullanıcı hesabı: “Parodi kavramını var olan bir karakteri taklit ederek kullanılan kimlik diye düşünüyorum. Parodi kavramıyla özgün olabilmek çok zor, taklit edilen şahıs, kurum veya kimliğe sürekli bağlı kalmak zorunluluğu doğuyor. Bu sebepten parodi kavramıyla alakalı pek bir ilgim yok diyebilirim”.
- **@MimarrSinan** adlı kullanıcı hesabı: “Yaşamış/yaşayan bir karakteri günümüz dünyasında, başka bir kişilikle genellikle eğlenceli bir şekilde onun ağzından var etme durumudur”.
- **@Hz_Isa** adlı kullanıcı hesabı: “Parodi teriminin tabirini dahi bilmem. Malum Hz. İsa da olsak kaç bin yıl sonra geldik terimlerle pek ilgim yok. Parodi benim için bir şeyi mizahi olarak eleştirmek demek.”
- **@apaci_ronaldo** adlı kullanıcı hesabı: “Benim için parodi şu demek; hesabımın kapanmaması. Çünkü kullandığım hesap, gerçek bir kişinin fotoğrafı ve ismiyle açıldı.”
- **@_ardakural_** adlı kullanıcı hesabı: “Parodi benim için bir ünlünün sansasyonel bakış açısından yararlanmaktır”.

Kullanıcıların her birinin kendi bakış açısını yansıttığı bu soruda **@tedaselectricas** isimli kullanıcı, bir kurumu taklit ettiğini kendisinin aslında postmodern bir edebiyatçı olmadığını vurgulamıştır. Bu bağlamda **@tedaselectricas** hesabının kullanıcısı, inşa ettiği kimliğin yorumlanmasını topluma bırakarak, “Parodidir veya değildir. İnsanlar nasıl görüyorsa onların yorumlarına bırakıyorum.” ifadesiyle parodiyi bu şekilde tanımlama yoluna gitmiştir. Kullanıcıların inşa etmiş oldukları parodi kimlikler dışında kendi gerçek kimliklerini kullanarak dijital ağlara katılım sağlayıp sağlamadıkları sorulmuştur. Sualin amacı kullanıcıların gerçek kimliklerini dijital mecralarda sergilemeye yönelik tutum ve tavırlarını değerlendirmektir. Bu hususta **@RessamBob** isimli kullanıcı dışında hepsinin sanal ortamlarda gerçek kimlikleriyle var oldukları saptanmıştır.

Parodi kimlik üzerinden kullanıcılara sunulan bir başka soru ise “**Hangi amaçla bu hesabı yönetiyorsunuz?**” sorusudur. Alınan yanıtların çoğunluğunu mizah ve eğlence oluşturuyor olsa da parodi hesaplardan yüksek takipçi sayısına sahip olanların maddi getirisi olduğunu belirtenler olmuştur. Manevi doyum ve insanları bilgilendirme amacı güdüldüğü ise hemen hemen bütün hesaplar tarafından dile getirmiştir. Hz. İsa'nın parodisini yapan parodist ise soruya mizahi bir dille şu şekilde yanıtlama yoluna gitmiştir: “Sadece eğlence yönünden kazancımı sağlıyorum. Kafam estikçe stres attığım bir yer benim için. Keşke parada kazansam. Peygamberde olsak yokluk çekiyoruz kapitalist düzende”. Gelen yanıtlar

neticesinde Twitter ağında sergilenen parodist eylemin sadece eğlence amacı taşımadığı maddi kazanımları olduğu da bulgulanmıştır. **“Yönettiğiniz hesabın içeriğini oluştururken yarattığınız parodi kimliğe bağlı kalıyor musunuz?”** şeklinde sorulan soru neticesinde **@apaci_ronaldo** adlı kullanıcının dışındaki bütün parodistler evet yanıtını vermiştir.

Evet, yanıtını veren kullanıcılar, sebep olarak parodisini yapmakta oldukları kimliklerle alakalı tavır sergilemek mecburiyetinde olduklarını vurgulamıştır. Nitekim **@OsmanlısporFK** adlı kullanıcı, “Tamamen parodi kimliğe bağlı kalmak zorundayım, çünkü resmi kurum sanılıyorum. Takipçi kitlemin belki de yüzde 95’i gerçek hesap sanıyor ve şahsi yorum yapamıyorum.” şeklinde yorumda bulunmuştur. Parodistler, bilinçli olarak diğer kullanıcıların yanlış bilgiye erişmelerini istemektedir. Kullanıcıların parodisini yaptıkları hesaba bağlı kalıyor olmaları parodist tutumlarını destekler niteliktedir. Öte yandan Twitter’daki parodist kimlikler, mizah ve abartılı bir dilden faydalanarak bu dili tanıyan kullanıcılar için bir aldatmacaya yol açmayarak, parodi olduğunu belli etmektedir.

Kullanıcılara yöneltilen bir diğer soru, parodi hesapların ardındaki gerçek kimliklerinin insanlar tarafından bilinmesi kişileri rahatsız edip etmeyeceği yönündedir. Kullanıcılardan 5’i gerçek kimliklerinin bilinmesinde bir sıkıntı görmezken, 4 kullanıcı gerçek kimliğinin bilinmesinden rahatsız olacağını dile getirmiştir. Osmanlıspor Futbol Kulübü’nün parodisini yapan **@OsmanlısporFK** kullanıcı, “Osmanlıspor hesabını hala gerçek kurum hesabı olarak görenlerin sayısı aşırı derecede yüksek.” ifadesini kullanmıştır. Bu durum dijital medya okuryazarlığı noktasında bilgisi olmayan kişilerin, dijital ortamlarda gerçekliğin idrakine varma noktasında zorlandığını göstermektedir. **@MimarrSinan** hesabı ise gerçek kimliğinin bilinmesinden rahatsızlık duymayacağını ancak öğrenilmesi durumunda eylem özgürlüğünün kısıtlanacağını belirtmektedir.

Twitter’da yaratılan parodi kimliklerin kişiler için bir özgürleşim aracı yahut özgürlük mekânı olup olmadığı sorusuna, kullanıcıların 5’i hayır cevabı vererek oluşturdukları kimliklerin böyle bir imkân sunmadığını belirtirken 4 kullanıcı ise bu kimlikler aracılığıyla diledikleri gibi davranış sergileyebildiklerini ifade etmişlerdir. Tanrı’nın parodisini yapan **@tanrıTR** kullanıcısı, “Benim için bu kimlik özgürleşiminden daha çok, kaçıp saklandığım bir yer olarak görüyorum. Gerçek kimliğimi, o özgür kimliğimi saklayıp rahat rahat yazabildiğim bir yer olarak görüyorum” ifadesinde bulunmuştur. “Hayır” cevabı veren kullanıcılar ise takipçi sayısının yüksekliğinden dolayı omuzlarına bir yük bindiğini, bu nedenle özgürce davranamadıklarını belirtmektedir.

Kişilerin parodi kimliği ile gerçek kimliği arasında herhangi bir **bölünmüşlük duygusuna** kapılması durumuyla ilgili sorulan soruya İsviçreli bilim adamlarının parodisini yapan **@bilim_adami** isimli kullanıcı dışındaki bütün kullanıcıların “Hayır” cevabı verdiği görülmüştür. **@bilim_adami** adlı hesap ise durum ile ilgili, “Olmuyor desek yalan olur çünkü orada orijinal şeyler üretmek için o kimliğe bürünüyor insan yani kendi kişiliğinden uzaklaşıp oradaki insan oluyor” şeklindeki görüş beyan etmiştir.

Twitter’da ünlü olmanın şartı sayılan takipçi sayısının yüksekliğine de araştırma sorularında yer verilmiştir. Takipçi sayısı yüksekliği ile özgüven duygusu arasında bir ilişki olup olmadığı sorusu kullanıcılara yöneltilmiştir. Parodi hesap kullanıcılarından 6 kişi takipçi sayısı artışıyla özgüven artışının paralel olduğunu belirtirken, 3 kullanıcı ise bu ikisi arasında bir bağlantı olmadığını ifade etmiştir. Parodi hesapların yüksek takipçi sayısına ulaşması, parodist karakterin ciddiye alındığı ve takipçileri üzerinde etki yarattığı yargısına ulaştırmaktadır.

Kullanıcılara yöneltilen bir diğer soru ise **“X parodi hesabının sizin kontrolünüzde olduğu, yakın çevrelerindeki insanlar tarafından biliniyor mu?”** şeklindedir. Bu bağlamda kullanıcıların verdiği yanıtların hepsi evet olmuştur. İnşa ettiği parodi kimliğin yakın çevresi tarafından bilinmesiyle aldığı tepkiyi **@tedaselectricas** şöyle ifade etmektedir: “Hadi ya o sen miydin ya!” gibi sorular sordular ama ben söylemedim. On parmağın onunu geçmeyecek

kadar kişi biliyordur. Maksimum taş çatlasın 10-15 kişi falan biliyordur. Bildikleri zaman gösterdikleri tepki şaşkınlıktı”. Dolayısıyla kullanıcılar, parodist kimliklerini açığa vurmakta bir mahzur görmemişlerdir.

Yurtdışındaki parodi hesapların yerel parodi hesaplara ilham olup olmadığı sorgulanmak istenmiştir. Bu bağlamda “**Türkiye sınırları dışında yaratılan parodi kimlikleri takip ediyor musunuz?**” sorusu sorulmuştur. 9 kullanıcıdan 6’sı “Hayır” cevabı verirken 3 kullanıcı “takip ettiğini” beyan etmiştir.

Kullanıcılara sorulan bir diğer soru ise “**Başkasına ait kimlik kullanarak parodi hesap oluşturmak kişilik haklarına aykırı bir eylem olabilir mi?**” Kullanıcıların 5’i yapılan bu eylemde bir aykırılık görmezken diğerleri bu eylemin yanlış taraflarına dikkat çekmiştir. @tanrıTR adlı kullanıcı, “Tarafsız bakacak olursak parodi hesap açmak kişilik haklarına aykırı bir durumdur. Çünkü sen olan bir karakterin farklı bir yönünü gösteriyorsun ve o karakteri bilmeyen insan seninle tanırsa o karakter aslında öyleymiş gibi düşünüp farklı algıya kapılabilir” şeklinde yorumda bulunmuştur. Öte yandan @tanrıTR adlı kullanıcının görüşünün tam tersini savunan @_ardakural_ adlı kullanıcı, “Soruyu sevmedim. İnsanların başka insanların kimliğini çalıp onların özel hayatını ifşaladığı, şantaj yaptığı veya dolandırıcılık yaptığı bir dünyada sadece kişinin ismi ile mizah yapmanın kişilik haklarına aykırı bir hareket olduğunu düşünmüyorum” ifadesiyle ortada aykırılığın söz konusu olmadığını dile getirmiştir.

Parodistlere yöneltilen son soru ise “**Parodi hesaplara dava açılmasını nasıl değerlendiriyorsunuz?**” şeklindedir. Kullanıcıların 8’i bu duruma açılabilir şeklinde yorumda bulunurken @apaci_ronaldo hesabının kullanıcısı bu durumu saçma ve gereksiz bulmaktadır. @tedaselectricas hesabının kullanıcısı ise: “Ben kurum parodisiyim. Kişinin parodisini yapıyorsan insanın dili, dini ve ırkı ile dalga geçilmeden parodisi yapılacak ise yapılabilir. Neden yapılmasın ki! Mizaha da ihtiyaç var” ifadesiyle bu hesaplara dava açılmasına sebep arz eden kavramlara atıfta bulunmuş ve kendince parodistin eylem sınırları çizmiştir.

6. Sonuç

Bilişim teknolojilerinde yaşanan gelişmeler ile birlikte globalleşme, ivme kazanmış netice olarak sosyo-kültürel ve sosyo-ekonomik alanlarda dönüşümler yaşanmıştır. Dijital teknolojilerin yaşamın her alanına sirayet etmesiyle başlayan bu dönüştürücü etki, günümüz insanını geçmişe göre farklı konumlandırmayı zorunlu kılmıştır. Nitekim geçmişten günümüze her dönem ve her devirde ortaya çıkan küresel eğilimler, insanoğluna dair ne varsa değişime uğratarak yeni biçimleri meydana getirmiştir. Biçimsel olarak değişime uğrayanlar kaçınılmaz olarak asliyetlerini de muhafaza edememişlerdir.

Bilişim devrimi ile birlikte şekillenen yaşamlarımız heterojen bir hal almıştır. Bu devrimin yaşamlarımıza soktuğu teknolojiler bizlerin toplumsal hayatına farklı bir form kazandırmıştır. Söz gelimi dijital çağ, mevcut teknolojik yenilikler ekseninde oluşurken zaman ile mekânı dönüştürmekle kalmamış bu kavramları ve algılayış biçimlerimizi de değişime uğratmıştır. Neticede zaman algısal boyutta değişime uğrarken mekân başlı başına farklı bir boyut kazanmıştır. Hiç şüphesiz bu durumla yakından ilintili olan şey ise dijitalliktir. Çünkü dijitallik bir şeyler ile bütünleştiği vakit fiziki anlamda gerçeklik ortadan kaybolacaktır. Yalnızca algılarımız ile idrakine varabileceğimiz bir sanallık doğacaktır. Esasen bu durum mekânın ulaştığı nihai yerdir. Diğer bir ifade ile mekân fiziki bir alana karşılık gelirken, dijitalin tesiri ile sanal bir değere dönüşmüştür. Nitekim zaman da bilindik manasıyla akışını kaybetmiş haldedir. Zaman teknolojik marifetlerimiz sayesinde geriye sarılabilen ileriye alınabilen bir hal almıştır. Diğer taraftan bilgi ve iletişim teknolojilerindeki yeniliklerle mesafelerin anlamı yitmiş zaman, bu merhalede yeni bir mevki bulmuştur. Mesafelerin uzaklığı zaman sayesinde kısalmıştır. Tüm bu durum ise McLuhan’ın deyimiyle yer küreyi “Küresel Köy”e çevirmiştir.

Şimdilerde hepimizin dijital teknolojilere bağımlı yaşadığımız bir dünya düzeni söz konusudur. Dijitale olan düşkünlüğümüz nedeniyle bugün kabul etsek de etmesek de birer dijital özneler haline gelmiş bulunmaktayız. Esasında bizler, kendimize dijital mecralar ve dijital pratikler geliştirdiğimizde her birimiz dijital birer özneye dönüştük. Nitekim bugün bu öznenin sanal mecralarda sergilemiş olduğu davranışların irdelenmesi bilimsel anlamda ehemmiyet arz ettiğinden sanal ortamlarda sergilenen kimlik tutumları ele alınmıştır. Kimlik dijitalleşme ile birlikte değişime uğrayan bir kavramdır ve sanal mecralarda farklı şekillerde karşılaştığımız bir pratik olarak hala varlığını sürdürmektedir. Sanal gerçekliğe dayalı inşa edilen kimlikler çağımızda şüphe duyulan ve sorgulanan bir konumda bulunmaktadır. Çünkü kimlik, fiziki dünyadaki bedensel ikametinden göç ederek sanal ortamlarda dolaşıma çıkmış bir turisttir artık; istediği mecrayı kendine yurt edinen istediğinde konaklayıp göçen bir hal almıştır. Onun bu tavırları elimizden kayıp gittiğine dalalettir. Kimlik bulanıklaşmaktadır. Bu bulanıklaşma bir parodi kimlik de olabilir bir otomat da. Kimliğin bir özgürlüğü vardır ve bu özgürlük kişiye kimliğin taşıyıcısı olma hakkını verir. Ancak kimliğin dijitalleşmesiyle birlikte bu durum değişime uğrar. Bir kimliğin birçok sanal bedene giyildiğine tanıklık ederiz. Nitekim bu ise kimliğin özdeşliğine tamamıyla aykırıdır. Gerçekliğinden şüphe edildiği her ortamda kimliğe özgü yüklenen rol ve statü gibi değerler de sonuç olarak önemini yitirmiştir.

Bu çalışmada dijitalleşmenin etkisiyle birlikte kimlik kavramının gerçekliğinden şüphe duyulan bir hale geldiği ortaya koyulmuştur. Bu duruma örnek bir gösterge olarak da Twitter parodi hesapları çalışmaya dahil edilmiştir. Parodi kimliğin mekânsal bağlamı, Twitter özelinde açıklanmaya çalışılmıştır. Dijital dünya, fiziki bir gerçekliği zorunlu kılmadığından bireyler, istedikleri kişilerin kimliklerini klonlayarak diledikleri gibi profil oluşturabilmektedir. Bu durum sanal dünyada kullanıcıları görünmez ve bilinmez kılarak ya da maskeler ardına saklanmalarına imkân tanıyarak meydana gelir. Nitekim parodi hesaplar da dijital dünyanın bu özelliklerinden yararlanarak hedefine uygun bir kimlik kurgulayabilmektedir. Kullanıcı parodisini yapacağı kişiye denk düşen bir isim ve profil fotoğrafı ile parodist eylemini gerçekleştirebilmektedir. Parodi hesaplar özellikle taklit yoluyla kullanıcılar arasında etkileşim yaratırlar. Twitter üzerinde bazı parodi hesapların taklit ettikleri resmi kimliklerden daha büyük bir Çevrim içi varlığı bulunmaktadır. Kimlik ve gerçeklik olgusunu tahrip eden bu eylemler, parodist kimliklerince mizah amacı güdülerek yapıldığı saptanmıştır. Ancak her ne kadar eğlence amacı taşıyor olsa da bu eylemler, kimlik ve gerçeklik kavramının altını oymaktadır. Zira parodistlerce parodisi yapılan kişilerin itibarlarına ve kişilik haklarına aykırı eylemlere sıklıkla rastlanabilmektedir. Bu durum parodist kişinin, sanal kimliği ile gerçek kimliği arasında yaşayacağı davranışsal ve tutumsal olarak çelişkiyi de gözler önüne sermektedir. Elbette parodiste bu imkânı sağlayan; kimliği kurgulayabildiği kendini maskenin ardına gizleyebildiği bir başka kimliği hedef alabildiği Twitter ve benzeri ağlardır.

Twitter'da parodi kimlik yaygın bir dijital aktivitedir. Dijital ortamlar aracılığıyla daha özgür bir şekilde kimlik oluşturma fırsatına erişen kullanıcılar, parodi kimlikleri oluştururken kasti bir amaç taşımaktadır. Parodi hesap kullanıcısı, sosyal ağlarda kimliği dejenere eden bir konumdadır. Kişinin sanal mecra üzerinde kendini ifade etme özgürlüğünün sınırları bugün belirsizliğini sürdürürken parodi kimlikler üzerine yasal düzenlemeler bulunmamaktadır.

Görüşmede bulunan kullanıcıların parodi kimlikleri üzerinden düzenli paylaşımlarda buldukları gözlemlenmiştir. Çalışmanın amacına uygun olarak sorulan sorular, kişilerin anonim olmasından dolayı sınırlı tutulmuştur. Dolayısıyla parodi kimlik kullanıcılarına yönelik yapılacak farklı araştırma türleri, hem Twitter literatürüne katkı sağlayacaktır hem de parodistleri farklı perspektiften değerlendirmeye olanak tanıyacaktır. Bu sayede dijital ortamlardaki kimliklenme olgusu farklı açılardan tetkik edilebilecektir.

7. Kaynakça

- Acun, R. (2011). Her Dem Yeniden Doğmak: Online Sosyal Ağlar ve Kimlik. *Milli Folklor*(23), 66-77.
- Ak, E. (2006). Bilgisayar Teknolojisi Eşliğinde Mekan Kavramının Dönüşümü-Yeni Mekan Tanımları. *İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*.
- Akkaş, İ. (2013). Çok Yüzlü İlişkiler Ağında Kimlikler ve Sanal Cemaatler. *Düzce Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 37-53.
- Bakhtin, M. (2001). *Karnavaldan Romana*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Bakhtin, M. (2005). *Rabelais ve Dünyası*. (Ç. Öztekin, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2008). *Simülasyon ve Simulakrlar*. (O. Adanır, Çev.) Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2015). *Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği*. (O. Adanır, Çev.) Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Binark, M. (2005). Kimlik(lenme), Dipnotsuz İletişim ve Etnik Laflama Odaları. M. Binark, & B. Kılıçbay (Dü) içinde, *İnternet, Toplum, Kültür* (s. 118). ANKARA: EPOS YAYINLARI.
- Coleman, B. (2011). *"Hello Avatar: Rise of the Networked Generation"* (*Hello Avatar: Dijital Neslin Yükselişi*). İstanbul: MediaCat Yayınları.
- Çuhacı, G. (2007). Dijital Sanatlarda Bedenin Kullanımı. 188. İstanbul. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden alındı
- Gleason, P. (2014). Kimliği Tanımlamak Semantik Bir Tarih. F. Mollaer (Dü.) içinde, *Kimlik Politikaları* (s. SYF.23). Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Goffman, E. (2004). *Günlük Yaşamda Benliğin Sunumu*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Hayriye Ünal. (19). Yakup'tan Ruhi Bey'e Edip Cansever Şiirinde Parodik Biçimler. *Hece*, 70-73.
- Heim, M. (1993). *The Metaphysics of Virtual Reality*. New York: Oxford University Press.
- Işık, S. (2008, Temmuz). Bilgisayar Destekli Tasarımda Mekan Kavramı. *Dokuz Eylül Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*.
- Işıklı, Ş., & Küçükvardar, M. (2016). *Bilişim Devrimi: Teknolojinin Felsefi ve Sosyolojik Analizi*, Ankara: Birleşik Yayınevi.
- Karaaslan, A. (2018). Post-Truth ve Medyada Gerçeklik. *T.C Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi*. İstanbul.
- Kellner, D. (2001, Mayıs). Popüler Kültür ve Postmodern Kimliklerin İnşası. *DOĞU BATI ÜÇ AYLIK DÜŞÜNCE DERGİSİ*, 187-219.
- Kıpçak, N. S. (2016). Yeni Karnaval Olarak Yeni Medya: Karnavalesk Nitelikleri ile Twitter. *T.C. Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmamış Doktora Tezi*. İstanbul. 02 10, 2013 tarihinde <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden alındı.
- Köksal, A. (2007). *Bilişim Devrimi Karşısında Türk Abecesi*. <http://www.aydinkoksal.gen.tr>: <http://www.aydinkoksal.gen.tr/shared/dosyalar/yayinlar/yayin-231-2007.pdf> adresinden alındı.
- Kulga, C. E. (2014). Günlük Yaşamda Benlik Sunumları Üzerine Bir İnceleme. *Gazi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü*. Ankara. 06 08, 2018 tarihinde <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden alındı.
- Lemke, J. L. (1998). *Metamedia Literacy: Transforming Meanings and Media*. D. Reinking,

- M. McKenna, L. Labbo, & R. Kieffer (Dü) içinde, *Handbook of Literacy and Technology: Transformations in A Post-typographic World* (s. 283-301). London: Routledge Published. 02 15, 2019 tarihinde https://www.researchgate.net/publication/262541895_Metamedia_Literacy_Transforming_Meanings_and_Media adresinden alındı.
- Murthy, D. (2013). *Twitter: Social Communication in the Twitter Age*. Cambridge: Polity Press.
- Öztürk, A. (2020). Siber Küresel: Nano-İnsan, Sanalite Toplum ve Dijital Topluluklar (Qu Post Pandemi Sonrası Dünya). *Çocuk ve Medeniyet*, 5(9), 55-71. 11 02, 2021 tarihinde <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1353747> adresinden alındı.
- Rose, M. A. (2016). *Parodi: Antik, Modern ve Postmodern*. (C. Dikme, Çev.) Ankara: Hece Yayınları.
- Ryemers, K. (2019, 02 03). *Identity and the Internet: A symbolic interactionist perspective on computer-mediated social Networks*. sociology.morrisville.edu: <http://sociology.morrisville.edu/infospace/id-1.html> adresinden alındı.
- Tepe, H. (2003). *Platon'tan Habermas'a: Felsefede Doğruluk Ya Da Hakikat*. Ankara: İmge Kitabevi.
- Tingöy, Ö. (2009). *Bilişim Çağında Etik*. İstanbul: Avcıol Basım Yayın.