

İstanbul Üniversitesi Sosyoloji Dergisi

Başvuru: 22 Eylül 2022
Revizyon Talebi: 16 Ocak 2023
Son Revizyon: 13 Temmuz 2023
Kabul: 15 Temmuz 2023
Online Yayın: 27 Ekim 2023

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

Göçmenlerin Ulusötesi İlişkileri ve Sosyal Uyumu Açısından Dijital Oyunlar: Türkiyeli Göçmenler Üzerine Bir İnceleme

Enes Demirel¹ , Miki Suzuki Him² 

Öz

Göç süreci fiziksel olduğu kadar sosyal açıdan da birtakım önemli değişiklikleri beraberinde getirmektedir. Doğup büyüdüğü yerden ayrılarak başka bir ülkeye yerleşen uluslararası göçmen, bir yandan göç ettiği ülkedeki sosyal yaşama uyum sağlamaya çalışırken bir yandan da anavatanıyla olan ilişkilerini sürdürme eğilimindedir. Son yıllarda internet ya da sosyal medya gibi yeni teknolojik araçların, göçmenlerin hem anavatanlarıyla ulusötesi bağlantılarını sürdürmeleri hem de göç ettikleri ülkelerdeki sosyal yaşama uyum sağlamaları konusunda önemli rol oynayabileceği bilinmektedir. Bu yeni teknolojik araçlardan birisi de dijital oyunlardır. Dijital oyunlar her geçen gün daha fazla insanın hayatına dahil olmasına karşın, göçmenlerin dijital oyun deneyimlerini anlamaya yönelik çok az çalışma yapılmıştır. Bu çalışmada göçmenlerin dijital oyun deneyimlerine yoğunlaşmakta, dijital oyunların göçmenlerin ulusötesi ilişkilerine ve göç edilen ülkedeki sosyal yaşantıya uyumu konusunda sağladığı imkânlar incelenmektedir. Niteliksel yöntemle yürütülen çalışmada; Türkiye Cumhuriyeti vatandaşı olan, yurt dışında en az bir yıl yaşamış ya da hala yaşamakta olan, dijital oyunlarla yakından ilgilenen on katılımcıyla görüşülmüştür. Elde edilen bulgular, dijital oyunların ulusötesi sosyal alanlar yaratarak ulusal sınırların dışındaki mevcut ilişkileri sürdürme ya da yeni sosyal ilişkiler kurma konusunda önemli katkılarının olabileceğini, ayrıca göçmenlerin sosyal uyumunu kolaylaştırabileceğini göstermektedir.

Anahtar Kelimeler: Dijital oyunlar • Ulusötesicilik • Göçmen uyumu • Göç • Dijital oyunlar ve sosyalik

Digital Games in Terms of Migrants' Transnational Relations and Social Cohesion: A Study on Turkish Immigrants

Abstract

For individuals, the migration process brings about significant changes, encompassing both physical and social dimensions. Immigrants, who are born and live far from their native land, tend to maintain their relations with their homeland while trying to adapt to the community to which they migrated. It is known that new technological phenomena, such as the Internet or social media, play an important role in aiding migrants both maintain their transnational relations with their homeland and adapt to their new communities. One of these new technological devices is digital gaming. While digital games are increasingly becoming a part of people's lives, very few studies have been conducted to understand migrants' experiences of digital games. This study focuses on understanding migrants' experience in playing digital games and examines the potential of digital games in promoting transnational relations and aiding social adaptation in their new countries. Employing qualitative methods, this study interviews 10 participants who are citizens of the Republic of Turkey. These participants have lived abroad for at least one year or are still living abroad and are keenly interested in digital games. The findings of this study show that digital games could help migrants both maintain social relations before migration and build new relations beyond borders, while also making their social adaptation easier.

Keywords: Digital games • Transnationalism • Migrant adaptation • Migration • Digital games, and sociality

1 Sorumlu Yazar: Enes Demirel (Doktora Öğrencisi), Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi, Sosyoloji Ana Bilim Dalı, Ankara, Türkiye. Eposta: enes.demirel@hbv.edu.tr ORCID: 0000-0003-2446-4523

2 Miki Suzuki Him (Doç. Dr.), Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Fen-Edebiyat Fakültesi, Sosyoloji Ana Bilim Dalı, Samsun, Türkiye. Eposta: mikihim@omu.edu.tr ORCID: 0000-0002-1426-8695

Atf: Demirel, E. & Suzuki Him, M. (2023). Göçmenlerin ulusötesi ilişkileri ve sosyal uyumu açısından dijital oyunlar: Türkiyeli göçmenler üzerine bir inceleme. *Istanbul Üniversitesi Sosyoloji Dergisi*, 43, 481-512. <https://doi.org/10.26650/SJ.2023.43.2.0060>

Extended Summary

Migrants are often forced to cope with a variety of problems, such as loneliness and foreignness. As people who are far away from the places of their birth and upbringing (Adıgüzel, 2019), migrants not only try to adapt themselves to the societies they migrated to but also attempt to maintain their relationships with their home countries. The emergence of new media tools can make those attempts much easier in several ways (Dekker & Engbersen, 2014; Komito, 2011). Although digital gaming is a recently popularized media tool and is often criticized for its possible negative impacts, there are limited studies regarding its implication for migrants' social relationships and social adaptation. This study examines how digital games could influence the course of migrants' social adaptation and transnational relationships.

Digital games have become a part of everyday life for many these days. Online games are especially enjoyed by millions of players worldwide, bringing together people from different corners of the world who accumulate social capital through these interactions (Trepte et al., 2012). This element of interaction indicates a social dimension of these games. As Williams and Steinkuehler (2006) state, just like bars and cafés, which are traditional places for social interaction, digital games can function as alternative places outside of home and workplace, that is, a third place for socialization. While living far from their homeland, migrants can use digital games as a third space for socialization and spending time with friends and relatives in their home countries. In his case study of African migrants in the USA, Bayeck (2020) finds that digital games can sustain migrants' transnational social networks, reduce their sense of alienation by being connected with different communities, and help them understand the social practices of the countries they have migrated to, which might initially seem confusing. Dralega and Corneliussen's studies (2018; 2017) show that digital games could connect the locals and the minority, help minorities engage with the broader community, and support the social adaptation process of migrants.

This study adopts a qualitative method to delve deeper into a subject that has been newly explored in social sciences (Cresswell, 2020, p. 48). Data was collected through semi-structured interviews. The participants of the study were selected through a purposive sampling method. They were contacted through gamers' sites and groups on social media platforms, such as Facebook, Twitter, and Reddit. Ten Turkish gamers, who lived outside Turkey or who had been abroad longer than a year and considered living overseas again, were selected as interviewees. Interviews were conducted by the first author between 16 March and 17 April 2022, using the online meeting software of the participants' choice. The interviews lasted between 30 to 60 minutes and were voice- or video-recorded according to the participants' choice. All the participants gave their consent to the recordings. Data was analyzed according to the thematic structure of the interview. The collected data was analyzed under three themes. The

first theme is about the participants' demographic characteristics and migration experiences. The second theme is about the participants' perceptions of digital games and their preferences regarding game choices. The last theme delves into the participants' experiences of transnational social relations in digital games, particularly in relation to social adaptation as migrants. The final theme is presented in two different sections in this paper.

The findings of the study show that based on participants' perception of digital games and the importance they attach to games and their sociability, digital games showed the ability to help migrants maintain and make new transnational social relationships as well as cope with adaptation processes as migrants in different degrees. Digital games can be quite an effective tool for migrants to maintain their relationships with native countries. Eight out of ten participants maintained their existing relationships in their homelands through digital games. As William and Steinkuehler (2006) also point out, the participants saw digital games as a third place for socialization, a space where they spent time with the people they missed. Thus, digital games provide migrants with means to maintain relationships they do not want to leave behind and fulfill their longing for them. At the same time, digital games also act as a platform where the participants meet new friends from their homelands. In this respect, it is possible to say that digital games have a significant potential for developing and sustaining transnational relationships and creating social space beyond borders.

This research also finds that digital games could have positive implications for social adaptation. A number of participants expressed that playing digital games enhanced their social relationships in their host countries. One of the participants made most of her friends in Poland, where she had lived, at a local game café. Another participant's friendship with one of his colleagues was strengthened through playing digital games together. Friendship with gamers from different backgrounds can help an individual easily adapt to a new cultural environment. One of the participants, who had no difficulty adapting to life in a foreign country, said that he had played digital games with gamers from different countries. He further added that he had once even joined a guild named the "Hellenic Horde," which consisted of Greek gamers from Cyprus, and became good friends with them. It is significant that the participant, who is a Turk, formed a strong bond with other gamers in a Greek guild despite the historical tension between the people of Turkish and Greek origins in Cyprus. This underscores the fact that establishing transnational relationships in their home countries does not necessarily hinder their adaption to the societies they have migrated to. On the contrary, they can be more understanding and adaptive to different cultures (Vertovec, 2009, p. 78). Digital games, which help cross-cultural communications (Binark & Bayraktutan Sütçü, 2008), can make migrants' adaptation to different cultural environments easier.

It seems that the degree to which migrants benefit from digital games in terms of transnational relationships and social adaptation varies according to their own level of sociability, choice of games, cultural conservativeness, and the importance they attach to games. The participants who are introverted and prefer playing games on their own tend to benefit from gaming as a socialization tool. However, the participants who are extroverts and play games with other players tend to make and maintain transnational friendships through digital games, as well as adapting to social life in their host countries. Similarly, the benefit of socialization varies according to the weight of digital games in migrants' lives. The participants who attach special importance to digital games are more inclined to leverage them for socialization than those who regard digital games as mere recreation. The benefits of socialization differ according to the way migrants play games as well as the importance they attach to them. This indicates that digital games may not be beneficial in all circumstances.

Cultural attachment is another factor for migrants' transnational relationships and social integration. The participants who harbor biases against other cultures tend to develop more relationships with the gamers hailing from the same place of origin. On the one hand, migrants' religious and cultural attachment makes them feel close to their homelands. On the other hand, this type of transnational relationship may hinder their sociocultural adaptation (Pitkänen et al., 2012, p. 217–218). One of the participants, identified as K8, was culturally and religiously attached to Turkey and kept a distance from other cultures. Among all the participants, he had experienced the most difficulty in social adaptation. At the same time, he seemed to have benefited very little from digital games in terms of socialization. Thus, as Crawford et al. (2011) argue, digital games should be treated as part of everyday lives, interactions, and practices rather than as an entirely different space from daily life. Our ideologies, culture, and values influence our everyday practices, and digital games constitute an integral part of such practices.

The implications of digital games for transnational relationships and migrant adaptation indicate their potential as a significant social capital resource. Social capital, which is defined as resources one acquires through social connections, can provide non-material resources (e.g., emotional support, information, and advice) as well as material resources (e.g., money, food, and shelter) (Schiller et al., 1995). There are a number of studies that demonstrate that digital games can serve as sources of social capital. For instance, Zhong's research (2011) shows that an exchange of emotional or other substantial support can be realized among gamers who play Massively Multiplayer Online Role-Playing Games due to an experience of cooperation and shared time and space. Zhong also finds evidence that digital games positively contribute to gamers' participation in offline social life. The accounts of the participants in this study indicate many similarities with the findings of other related studies. For

some participants (K1, K2, and K10), digital games provide a space for emotional support from friends and families back home. Meanwhile, digital games are viewed as one of the most important tools for migrants (K9) to develop social networks in their host local communities. Nevertheless, this study did not find any evidence indicating that social relationships developed through digital games provide individuals with material resources.

Göçmenlerin Ulusötesi İlişkileri ve Sosyal Uyumunu Açısından Dijital Oyunlar: Türkiyeli Göçmenler Üzerine Bir İnceleme

Kuramsal Çerçeve

Göç, Ulusötesicilik ve Dijital Teknolojiler

En basit tanımıyla kişi ya da grupların bir bölgeden başka bir bölgeye hareket etmesini ifade eden göç olgusu, aslında sosyal, ekonomik, kültürel, siyasi ve psikolojik boyutları olan çok yönlü bir olgudur (Sağlam, 2006, s. 33–34). Hem göçmen hem de göç veren ve göç alan ülke açısından göçün en kapsamlı ve zorlayıcı kısmı sosyal boyutudur. Zira göç süreci; göçmenin sosyal, mekânsal ve kültürel ilişkilerinde radikal değişimlere neden olmaktadır. Göçmen içinde doğup büyüdüğü ortamdan ayrıldığında başka bir nedene gerek olmaksızın yabancı, hüznünlü ya da yalnız hissedebilir. Göçmenlerin yaygın olarak yaşadığı bu sorunlar, göçmenin göç edilen ülkedeki sosyal ve kültürel yaşama uyum sağlamasıyla giderilebilir (Adıgüzel, 2019). Göç ve göçmenlik üzerine yapılan ilk çalışmalar, göçmenin göç edilen bölgedeki toplulukla olan ilişkisine yoğunlaşırken, genellikle göçmenlerin göç süreci sonucunda zorunlu bir biçimde kültürel asimilasyon sürecine dahil olduklarını varsaymıştır (Pitkänen, 2012, s. 4). Örneğin Robert K. Park’a göre göçmen ve ev sahibi arasındaki ilişkiler “ırk ilişkileri döngüsü” adı verilen dört adımlı bir süreç üzerinden asimilasyonla sonuçlanmaktadır (Bloch, 2002, s. 80). 20. yüzyılın sonlarında göçmenlerin kendi kültürel özelliklerini koruma ve geliştirme fırsatına sahip olduklarına yönelik görüşler değer kazanmıştır. Zorunlu asimilasyon kavramıysa ampirik geçerliliğinin olmadığı, yerliler ile göçmenler arasındaki iktidar ilişkilerini pekiştirdiği ve göçmenin geçmiş birikimlerini tamamen arkada bıraktığı fikrini içinde barındırdığı için eleştirilmiştir. 1990’lı yıllardan bu yana hem bilimsel hem de siyasi tartışmalarda göçmenin göç edilen bölgedeki sosyal ve kültürel yaşama dengeli bir şekilde uyum sağlamasını ifade eden entegrasyon kavramı kullanılmaktadır (Kalekin-Fishman ve ark., 2002; Muyan, 2019, s. 179).

Göçmenlerin zorunlu asimilasyona uğradığı fikrinin zayıflamasında ulusötesicilik fikrinin önemli bir katkısının olduğunu ifade etmekte fayda vardır. Göçmenler, içinde buldukları ya da dahil olabilecekleri sosyal ağlar aracılığıyla göç ettikleri topluluğa uyum sağlamaya çalışırken anavatanlarıyla olan ilişkilerini geride bırakmak zorunda değildir. Ulusötesicilik (transnationalism), göçmenlerin anavatanları ve göç ettikleri ülke arasındaki sosyal ilişkilerini sürdürürken; coğrafi, kültürel ve politik sınırları aşan sosyal alanlar oluşturması olarak tanımlanabilir (Basch ve ark., 2005). Göçmenlerin büyük bir çoğunluğu anavatanlarına seyahat eder, buradaki arkadaşları ve akrabalarıyla iletişime geçer, oy kullanır ve aile üyelerine para gönderir. Ulusötesi göç araştırmacıları, bütün göçmenlerin geçmişlerini bir kenara bırakıp yeni bir hayata yelken açtıklarını söylemek yerine, pek çok göçmenin anavatanlarındaki ilişkileri sürdürme eğiliminde olduğunu ve her iki topluma da uyum sağlamaya çalıştıklarını vurgulamaktadır (Bartram ve ark., 2017; Schiller ve ark., 1995).

Ulusötesicilik fikrinin önemli bir katkısı, coğrafi mekanları aşan ve birden fazla ulus devlet arasında köprü kuran ulusötesi sosyal alanlara dikkat çekmesidir. Yakın zamana kadar coğrafi alanla sosyal alan arasında sıkı sıkıya bir bağlılık olduğu; coğrafi sınırları belirleyen her bir devletin, bu coğrafi sınırları kapsayan tek bir sosyal alana, yani ulusa sahip olduğu düşünülüyordu. Oysa ulusötesicilik fikrini savunan bilim insanları, ulusal sınırları aşan sosyal alanların olduğunu, göçmenlerin anavatanları ile göç ettikleri bölgeyi birbirine bağlayan ulusötesi sosyal alanlar yarattığını savunmuştur (Lubbers ve ark., 2018, s. 1; Pries, 2003, s. 4–5). Sosyal alanlar; “fikirlerin, uygulamaların ve kaynakların eşitsiz bir şekilde değiş tokuş edildiği, organize edildiği ve dönüştürüldüğü iç içe geçmiş çok sayıda sosyal ilişki ağından oluşmaktadır” (Levitt ve Schiller, 2004, s. 1009). Ulusötesi sosyal alanlar ise coğrafi sınırları aşan ve en az iki farklı coğrafi konum arasında bağ kuran sosyal ilişki ağlarıdır (Faist, 2002, s. 196). Dolayısıyla ulusötesi sosyal alanlar; göçmenlerin sosyal, ekonomik ve kültürel alışverişler aracılığıyla anavatanlarıyla görünmez köprüler oluşturmasını sağlamaktadır (Dahinden ve ark., 2012).

Thomas Faist (2002; 2006), göçmenleri anavatanlarına bağlayan ulusötesi sosyal alanların dört biçiminden söz etmektedir. Bunlardan ilki *ulusötesi akrabalık grupları*dır. Ulusötesi akrabalık grupları birçok birinci nesil göçmen ve mültecinin dahil olduğu küçük gruplardan oluşan bir sosyal alan biçimidir. Güçlü bir aidiyet duygusuna sahip göçmen aileleri hem anavatanda hem de göç edilen ülkede iki farklı haneye sahip olabilir. İki farklı coğrafi mekânda yer alan bu akrabalık grupları, birbirleriyle maddi ve maddi olmayan alışverişlerde bulunarak ulusötesi sosyal alanlar oluşturur. Akrabalık grupları arasındaki bilgi, mal ve insan akışının artmasıyla birlikte ikinci bir sosyal alan türü olan *ulusötesi devreler* oluşmaktadır. Özellikle bazı göçmenler; dil bilgilerinden, arkadaş çevrelerinden ve yurtdışındaki tanıdıklarından faydalanarak en az iki farklı ulus devlet arasında ulusötesi devreler yaratır. Örneğin; bazı Çinli iş insanları Singapur’da iş kurarken, siyasi gerilimlerden uzak kalmalarını ve daha iyi eğitim almalarını sağlamak için çocuklarını New York, Los Angeles ya da Toronto gibi şehirlere yerleştirir. Bu iş adamları sürekli olarak bir ülkeden başka bir ülkeye hareket etmektedir. Ulusötesi devreler; yakınlık, aidiyet, duygusallık ve ahlaki sorumluluklarla daha yoğun ve sürekliliği olan sosyal ağlar dizisine dönüştüğünde *ulusötesi topluluklar* ortaya çıkar. Ulusötesi topluluklar, dar akrabalık sistemlerinin ötesinde köy ya da din toplulukları gibi daha büyük sosyal birlikteliklerden oluşmaktadır. Ulusötesi sosyal alanların son biçimi *ulusötesi organizasyonlar*dır. Ulusötesi organizasyonlar, diğer ulusötesi alanların aksine resmi bir yapılanmaya ve detaylı bir iş bölümüne sahip olan örgütlerdir (Örneğin; Uluslararası Af Örgütü gibi sivil toplum kuruluşları).

Ulusötesicilik görece yeni bir fikir olmasına karşın göç sosyologları, göçmenlerin anavatanlarıyla posta ya da havale gibi yöntemlerle etkileşime geçtiğinin uzun zamandır farkındadır (Thomas ve Znaniecki, 1918). Bununla birlikte göçmenlerin farklı bir ulus

devlet sınırı içerisinde yer alan insanlarla etkileşime geçmesini sağlayan yeni teknolojiler ulusötesiciliğin önemini arttırmıştır (Vertovec, 2009, s. 13–15). Tedeschi, Vorobeve ve Jauhiainen’in (2022) de belirttiği gibi telekomünikasyon teknolojileri ile ulusötesicilik karşılıklı olarak birbirini pekiştirmektedir. 20. Yüzyılın ikinci yarısında telefon, televizyon ve faks gibi iletişim aygıtları sayesinde birçok göçmen anavatanıyla daha ucuz ve hızlı şekilde temas kurabiliyorken; 20. yüzyılın son yıllarından itibaren internet teknolojisinin gelişmesi ve ucuzlamasıyla uzak mesafeler arası iletişim açısından yeni bir dönem başlamıştır. Öte yandan bu yeni teknolojik araçlar, yalnızca göçmenin anavatanıyla bağlarını sürdürmesini değil aynı zamanda göç ettiği ülkedeki topluluklarla farklı dinamiklere sahip ilişkiler geliştirebilmesine de yardımcı olmaktadır. İnternet ve sosyal medyanın göçmenlerin ulusötesi ilişkilerine ve sosyal uyumlarına katkılarını inceleyen pek çok çalışma vardır. Örneğin Komito (2011), sosyal medyanın uzak mesafeli akrabalık ilişkilerini sürdürmeyi ve sosyal bağları geliştirerek göç sürecini daha kolay hale getirdiği sonucuna ulaşmıştır. Dekker ve Engbersen (2014) ise sosyal medyanın ucuz ve zengin medya içeriği sunması sayesinde göçmenlerin hayatını kolaylaştırıcı etkide bulunduğunu keşfetmiştir.

Dijital Oyunlar ve Sosyal Etkileşim

Sosyal medya araçları ulusötesicilik ve göçmenin sosyal uyumu açısından ele alan çalışmalara karşın, dijital oyunların bu konudaki potansiyel rolünü inceleyen çok az çalışma vardır. Dijital oyunları ulusötesicilik ve göçmenin sosyal uyumu açısından değerlendirmek iki açıdan önemlidir. İlk olarak dijital oyunlar, “kültürel sınırların geçirgen olduğu sanal evrenler yaratır” (Melnic ve Melnic, 2017, s. 77). Dijital oyunların içeriği yerelden çok küresel zevklere yönelen insanlara hitap etmektedir. Pek çok oyun fantastik evrenlere ve dünyanın dört bir yanındaki kültürlerden gelen mitsel içeriklere sahiptir. Dijital oyunlardaki hibrit içerikler, farklı kültürleri keşfetmek için eğlenceli bir imkan sağlayabilir. Dijital oyunlar elbette oyunun üreticisinin içselleştirdiği kültürel değerleri içinde barındırır. Öte yandan, dijital oyunlarda kültürel hibritliği sağlamak film ve dizi sektörüne oranla daha kolaydır (Yoon ve Cheon, 2013). Farklı ulusal kökenlere sahip oyun şirketleri, tüm dünyaya birden fazla kültürün harmanlandığı hibrit oyunlar pazarlamaktadır. Örneğin Square Enix adlı Japon menşeli oyun şirketinin geliştirdiği Final Fantasy serisi, Japon ve Amerikan kültürünün harmanladığı melez bir içeriğe sahiptir (Consalvo, 2006). Bu şirketler Japon menşeli olmalarına karşın ulusötesi şirketlerdir. Dijital oyunların bu çok kültürlü yapısı, oyuncuların farklı kültürlerle temas etmesini kolaylaştırmaktadır.

Dijital oyunları ulusötesicilik ve göçmenin sosyal uyumu açısından değerli kılan ikinci bir boyut oyunların sosyal etkileşim potansiyeliyle ilgilidir. Dijital oyunların insanları sosyal yaşamdan izole ettiği, dolayısıyla sosyalleşme üzerine olumsuz etkileri olduğuna yönelik yaygın bir inanış vardır (Newman, 2008). Bu inanış özellikle 2000’li

yıllara kadar olan erken dönem dijital oyun çalışmalarında göze çarpmaktadır. Örneğin Kline (1997), dijital oyun oynamanın arkasındaki motivasyonu arkadaş çevresine sahip olmama ve zaman geçirecek başka aktiviteler bulamamak olarak görmektedir. 2000’li yıllara kadar hakim olan bu anlayışın temel nedeni, dijital oyunları diğer görsel medya türleriyle aynı kategori içerisinde değerlendirmek olabilir. Örneğin televizyon, içeriğin üreticiden tüketiciye tek tip ve tek yönlü aktığı kitle üretim-kitle tüketim döneminin bir medya türüdür. Dijital teknolojilerdeki gelişmeler sayesinde izleyicilerin televizyon içeriğiyle etkileşimi mümkün olmuştur; fakat bu etkileşimin yoğunluğu son derece sınırlıdır. Öte yandan dijital oyunlarda oyuncular, oyunun içeriğiyle etkileşime geçerek üretici tarafından bir kısmı inşa edilmiş olan içeriği kendi istekleri doğrultusunda tamamlamaktadır. Üstelik oyuncular, bu içeriğin inşasını tek başlarına tamamlamak yerine başka insanlarla tamamlamayı tercih edebilirler (Corliss, 2011, s. 6; Yoon ve Cheon, 2013, s. 2–3).

Oyuncuların dijital oyun içeriğinin inşasında aktif bir rol oynadığı ve bunu başka oyunlarla birlikte yapabileceklerinin kabul görmeye başlamasıyla birlikte, günümüzde dijital oyunların sosyal yaşantı üzerinde olumsuz etkilerinin yanı sıra olumlu bir takım özelliklerinin olabileceği fikri daha çok tartışılır hale gelmiştir. Örneğin Dünya Sağlık Örgütü, 2020 yılında tüm dünyayı etkisi altına alan Covid-19 pandemisinin sosyal yaşam üzerindeki olumsuz özelliklerini bertaraf edebilmek için çevrimiçi dijital oyun oynamayı önermiştir (WHO, 2021). Dijital oyunlar, fiziksel olarak bir araya gelmenin zor olduğu dezavantajlı durumlarda (hastalık, evde çalışma, ya da karantina gibi) sosyalleşmek için bir araç olarak kullanılabilir. Bakardjieva’nın da belirttiği gibi internet temelli pratikler, insanların aynı fiziksel mekanda olmaksızın sosyalleşebilmelerini mümkün kılmaktadır (Bakardjieva, 2003). Bakardjieva’nın hareketsiz toplumsallaşma “immobile socialization” kavramsallaştırması dijital oyunlar için de geçerlidir.

Dijital oyunların sosyal etkileşim açısından potansiyeli açık bir şekilde dijital oyunların bir alt türü olan çevrimiçi oyunlarla ilgiliymiş gibi gözükmektedir. Çevrimiçi oyunlar dünyanın dört bir yanından dahil olan, birbirleriyle arkadaş olan ve çevrimiçi sosyal sermaye biriktiren milyonlarca oyuncu tarafından deneyimlenmektedir (Trepte ve ark., 2012). Entertainment Software Association tarafından 2021 yılında yapılan çalışmaya göre dijital oyun oynayanların %77 kadarı en az haftada bir kere çevrimiçi ya da yüz yüze olarak dijital oyun oynamaktadır (Entertainment Software Association, 2021). Zhong’un çalışması (2011), geniş bir oyun mekânında çok sayıda oyuncunun birbirleriyle etkileşime geçebildiği MMO’ların (Massively Multiplayer Online), oyuncuların sosyal sermayesini ve çevrimiçi sivil katılımını olumlu yönde etkilediğini gösterirken; Trepte ve arkadaşları (2012) oyuncuların oyunun ötesine varan çevrimiçi etkinliklere katılmaları ve bunları çevrimdışı etkinliklere taşımaları halinde dijital oyunların oyuncuların sosyal bağlarını olumlu yönde etkilediği sonucuna ulaşmıştır.

Bir diğer çalışmada Nardi ve Harris (2006), 12 milyon oyuncuya ev sahipliği yapan World of Warcraft (2004) adlı oyunun kısa süreli oyun gruplarından uzun süreli oyun gruplarına kadar çok sayıda iş birliği ile karakterize edildiğini keşfetmişlerdir. Nardi ve Harris, World of Warcraft oyununu oynayan oyuncuların çevrimdışı arkadaşlarıyla ve aileleriyle birlikte oyun oynayarak uzak mesafeli ilişkilerini sürdürdüklerini belirtmektedir:

WoW, paylaşılan bir etkinlik sağlayarak çevrimdışı sosyal bağlantıyı destekler. Kolejde oda arkadaşları ve genel olarak arkadaşlar birlikte oynarlar. Farklı şehirlerde yaşayan arkadaşlar, birlikte oynayarak arkadaşlıklarını kısmen sürdürebilirler. Görüştüğümüz bir oyuncunun Batı ABD'nin farklı yerlerinde birlikte oynadığı sekiz arkadaşı vardı. Bir diğeri, saat dilimi farklılıklarına rağmen Almanya'daki yakın arkadaşıyla oynuyordu. Özverili oyuncular olan bu arkadaşlar WoW hakkında uzak mesafeli yoğun telefon görüşmeleri gerçekleştiriyordu. 53 yaşında yedi çocuk annesi olan lonca arkadaşlarımızdan Nightflower bir çevrimiçi röportajda "en büyük oğlum geçen hafta oynamaya başladı ve çok heyecanlıyım! Kuzey Carolina'da yaşıyor ve uzun süredir yakın değiliz... ama şimdi ig ve irl (oyun içi ve gerçek hayatta) daha fazla konuşuyoruz." dedi (Nardi ve Harris, 2006, s. 153).

Çevrimiçi dijital oyunları sosyal etkileşim açısından değerli kılan özelliklerinden birisi de sosyal medya ve diğer yeni medya araçlarından farklı olarak insanların ortak bir deneyim yaşamalarına olanak tanınmasıdır. Williams ve Steinkuehler (2006), Oldenburg'un (1997) "üçüncü yer" kavramsallaştırmasını MMO oyunlarına uygulamıştır. Oldenburg, birinci yer (ev) ve ikinci yer (işyeri) gibi sosyal ortamlar dışında; insanların sosyalleşmesini sağlayan kütüphane, spor salonu, park ya da kafe gibi üçüncü yerlerden bahsetmektedir. Üçüncü yerler isteğe bağlı olarak dahil olunan, hiyerarşik ilişkilerin görece önemsiz hale geldiği, kolay erişilebilen, eğlenceli bir doğaya sahip, dahil olanları kendi evlerindeymiş gibi hissettiren ve sosyal hayata katılımı kolaylaştıran sosyal ortamlardır (Oldenburg, 1997). Williams ve Steinkuehler (2006) MMO oyunlarının oyuncular için ev ya da işyerinin ötesinde barlar ya da kafeler gibi üçüncü yerler olabileceğini vurgulamaktadır. Dijital oyunların çevrimiçi uzamda insanların ortak bir deneyim yaşamalarına olanak tanınması, özellikle fiziksel olarak birbirinden uzakta olan insanlar için önem taşımaktadır. Sosyal medya ve diğer yeni medya araçlarının, fiziksel olarak uzak olan insanların birbirleriyle iletişime geçmesini sağlamasına karşın, böylesi bir üçüncü yer olarak işlev sağladığını söylemek bir hayli zordur. Dijital oyun mekanları piksel ve seslerle sanal olarak inşa edilir. Sanal oyun mekanları futbol sahası, uçsuz bucaksız araziler, dünya dışında bir gezegen ya da basit bir oyun masası gibi pek çok farklı şekilde tasarlanabilir. Bu sanal mekanların, web sayfaları ya da sosyal medya platform arayüzlerine oranla daha gerçekçi ve dahil olması daha kolay mekanlar oldukları söylenebilir. Üstelik kullanıcıların kontrolüne sunulan avatarlar, bu mekanlarda gerçekten kontrol sahibiymiş gibi hissedilmesini sağlayabilir. Ayrıca dijital oyunların tamamı; bazen gerçek insanların yönettiği diğer karakterleri mağlup etmek, bazen de oyun istemcisinin belirlediği hedefleri gerçekleştirmek gibi oyunculara çeşitli hedefler sunar. Bu hedefler, diğer insanlarla

birlikte oynanan oyunlarda dayanışmayı ve iş bölümünü gerektirmektedir. Dijital oyunlardaki bunun gibi dayanışma ve iş bölümü dinamikleri, oyuncular arasında sosyal ilişkilerin güçlenmesini sağlayabilir.

Çevrimiçi oyunlar sosyal etkileşimin en yoğun olduğu dijital oyun türüdür. Öte yandan bu, tek oyunculu oyunların sosyal etkileşime olanak tanımadığı anlamına gelmemektedir. Dijital oyunculuk, oyun oturumu dışındaki tartışmalar ve konuşmalarla da varlığını devam ettirir. Oyuncular gündelik yaşamda oyunların devasa evrenleri hakkında konuşabilir; rekabetçi puan sistemi, tamamlama istatistikleri ve başarımlar gibi çeşitli kıstaslarla birbirlerinin performansını karşılaştırabilirler (Newman, 2008). Örneğin Skyrim gibi tek oyunculu oyunlara yönelik hayranlar tarafından organize edilen web siteleri ve forumlar, dünyanın dört bir yanındaki oyuncuların ulusötesi etkileşimini mümkün kılmaktadır (Melnic ve Melnic, 2017, s. 88). Dolayısıyla çevrimiçi oyunlar, dijital oyunlardaki sosyal eylemlerin gerçekleştiği ana mecra olmakla birlikte diğer oyun türleri ve gündelik yaşamda da dijital oyunlar aracılığıyla gerçekleşen sosyal eylemlerin varlığını gözlemlemek mümkündür.

Göçmenler Açısından Dijital Oyunların Sosyal Potansiyeli

Yukarıda görüldüğü gibi yapılan akademik çalışmalar, dijital oyunların sosyal etkileşim konusunda sağladığı imkânları gözler önüne sermektedir. Göç çalışmalarında bu imkânlarla yoğunlaşan çalışmaların sayısındaki azlığa rağmen; bazı çalışmalar göç süreciyle birlikte sosyal sermayelerinin bir kısmını yitiren ve yeni bir sosyal ortama dahil olan göçmenlerin dijital oyunların sağladığı bu sosyal etkileşim imkânlarından yararlanabileceğini göstermektedir. Dijital oyunlar henüz göçmenin uyum sürecine katkıda bulunan bir medya türü olarak düşünülmemektedir (Bayeck, 2020). Buna karşılık Bayeck'in 2020 yılında yayınladığı "The Meaning of Video Gameplay: A Case Study of Three Black African Immigrant Students in the United States" adlı çalışma, dijital oyunların göçmenin uyum süreciğine yardımcı olabileceğini göstermektedir. Bayeck'in elde ettiği bulgular, Afrika kökenli Siyahi göçmenlerin dijital oyunlar aracılığıyla çeşitli sosyal gruplara dahil olduklarına ve bunun sonucu olarak kendilerini toplumdan izole hissetmediklerine işaret etmektedir. Dijital oyunlar göçmenlerin yeni arkadaşlar edinmelerine, sosyal ağlarını genişletmelerine ve göç ettikleri ortamdaki anlamlandıramadıkları pratikleri anlamalarına yardımcı olurken; birlikte ders çalışmak gibi gündelik eylemlere göre daha güçlü sosyal bağların inşa edilmesine olanak tanımaktadır (Bayeck, 2020). Dralega ve Corneliussen (2017; 2018) ise dijital oyunların Norveçli çocuklar ile Norveç'te yaşayan azınlık konumundaki çocukların birlikte sosyalleşmelerini sağladığını, azınlıklar ile Norveçliler arasında bir köprü kurduğunu, azınlık konumundakilerin göç ettikleri ülkenin topluluğuna bağlanmasını sağladığını, dolayısıyla dijital oyunların göçmen entegrasyonunu kolaylaştıracak bir etkide bulunduğunu söylemektedir.

Hem Bayeck hem de Dralega ve Corneliusen'in vurguladığı gibi, dijital oyunlar yeni insanlarla tanışmayı kolaylaştırarak göçmenin göç ettiği ülkedeki sosyal yaşama uyum sağlamasına yardımcı olabilir. Örneğin göçmenler, özel bir ilgi alanı olması bakımından dijital oyunları sohbet aracı olarak kullanabilir ya da dijital oyun oynadığını bildikleri kişilere birlikte dijital oyun oynamayı teklif edebilirler. Çevrimiçi ilişkiler; fiziksel bozukluk, arkadaş veya akrabalarından fiziksel olarak uzakta olmak ya da ciddi psikolojik rahatsızlıklar gibi geleneksel iletişim olanaklarının kısıtlı olduğu durumlarda çevrimdışı ilişkilere alternatif oluşturabilir (Odrowska ve Massar, 2014). Dijital oyunlarda geçirilen uzun oyun süreleri, anavatanlarındaki sosyal çevrelerinden uzaklaşan göçmenlerin göç ettikleri ülkedeki insanlarla samimi ilişkiler kurabilmeleri konusunda yararlı olabilir. Taylor, etnografik yöntemle EverQuest oyununda yapmış olduğu *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture* adlı çalışmada dijital oyunların samimi ilişkiler geliştirmek için etkili bir araç olabileceğini dikkat çekici bir şekilde ortaya koymuştur:

Yıllar boyunca, bir aile üyesi, arkadaş veya iş arkadaşı nedeniyle EverQuest'e gelen insanları tekrar tekrar duydum. Örneğin Kim, kocasıyla oyunda tanıştı (çoğu zaman damgalanma nedeniyle çok fazla insana söylemediği bir şey) ve şimdi bir aile olarak birlikte oynuyorlar. Kendi ifadesiyle, "Dört kişi, dört bilgisayar, bir sunucu" (Taylor, 2006, s. 52).

Çevrimiçi dijital oyunlar göçmenin uyum sürecini kolaylaştırabileceği gibi ulusötesi sosyal ağların ve kimliklerin inşa edilmesine; fikirlerin akışına ve kültürel ya da maddi üretimler üzerine yoğunlaşan ulusötesi alanların oluşmasına da katkıda bulunabilir (Dralega ve Mainsah, 2014; McGinnis ve ark., 2007; Turkle, 1996'dan akt., Dralega ve Corneliusen, 2017). Dijital oyunlar fiziksel olarak birbirlerinden uzak olan insanları sanal uzamda bir araya getirebilir. Göçmenler anavatanlarında yaşayan çocukluk arkadaşlarıyla, aileleriyle hatta yeni tanıştıkları insanlarla dijital oyunlar aracılığıyla bağ kurabilir. Üstelik bu bağlar, dayanışma ve iş bölümü gibi yakınlaştırıcı sosyal pratikler içerebileceği için ilişkilerin daha güçlü ve yoğun bir şekilde devam ettirilmesini sağlayabilir. Dralega ve Corneliusen'e (2018) göre Avrupa'ya göç etmiş ve anavatanıyla sosyal bağları oldukça zayıf olan göçmenler bile dijital oyunlar aracılığıyla anavatanlarına bağlanmaya çalışmaktadır. Bu yönüyle dijital oyunlar; göçmenlerin kökenlerine, geçmişlerine ve sosyal gruplara bağlanmasını kolaylaştırmaktadır. Bayeck'in (2020) elde ettiği bulgular da Afrika kökenli siyahi katılımcıların dijital oyunlar sayesinde arkadaşlıklarını sürdürerek anavatanlarından gelen sosyal ağlarını diri tuttuklarını göstermektedir.

Dijital oyunlar göçmenlerin ulusötesi ilişkilerini sürdürmeleri konusunda pek çok imkân tanımaktadır. Öte yandan göç deneyimi olmayan kişiler de dijital oyunların ulusötesi yapısından etkilenebilir. Dijital oyunları ulusötesicilik perspektifinden inceleyen Hussein Kobeissy (2022), dijital oyunlardaki ulusötesi ilişkilerin, göç girişimlerinin başarılı olmasında önemli bir etken olduğu sonucuna varmıştır.

Ulusötesicilik fikri göçmenlerin sosyal etkileşimini anlamak için benzersiz fırsatlar sunar. Fakat ulusötesicilik, yalnızca göçmenlerle ilgili bir fenomen olmayıp, genel olarak belirli bir konumdaki sabit bireylerin iletişim araçları vasıtasıyla ulusal sınırların ötesinde sosyal etkileşim kurmasıyla ilgilidir (Levitt ve Schiller, 2004, s. 1009). Kobeissy, henüz göç deneyimi yaşamamış bireylerin MMORPG’lerdeki ulusötesi etkileşimlerinin, ilerleyen dönemde gerçekleşebilecek fiziki göçün başarısı için önemli bir etken olduğunu keşfetmiştir. Kobeissy’ye göre dijital oyunlara karşı duyulan ortak tutkular; oyuncuların sosyal dostluk, akrabalık ve aşk bağları kurmalarını kolaylaştırmaktadır. Bu yönüyle MMORPG’ler, göç ihtimalini ve başarısını attıran ulusötesi siteler olarak hizmet etmektedir.

Dijital oyunların göçmenlere çeşitli sosyal imkanlar sağlayabileceği anlaşılmaktadır. Öte yandan bu imkanlar dijital oyun oynayan herkes için geçerli olmayabilir. Dünyanın dört bir yanında milyarlarca insan evde, metroda ya da sıra beklerken dijital oyun oynamaktadır. Fakat Adrienne Shaw’ın (2011, s. 29) da belirttiği gibi dijital oyun oynayan herkesi dijital oyun kültürünün bir parçası olarak görmek doğru bir düşünce biçimi olmayabilir. Bazı insanlar için dijital oyunlar çok önemli bir etkinlikken, bazıları dijital oyunları birçok boş zaman değerlendirme aracından biri olarak görmektedir. Dijital oyunlara farklı anlamlar yüklemenin, göçmenlerin dijital oyun deneyimlerini biçimlendirmede rol sahibi olacağı göz önünde bulundurulmalıdır. Benzer bir durum dijital oyun tercihleri için de geçerlidir. Whang ve Chang (2003, s. 20–21), çevrimiçi oyunlardaki oyuncular üzerine geliştirdikleri tipolojide üç farklı oyuncu tipi belirlemişlerdir: (1) toplulukların parçası olmaktan ve oyun deneyimine müdahale edilmesinden hoşlanmayan, genellikle tek başlarına oyun oynayan *tek yönlü oyuncular*; (2) hem sosyal olmaya hem de başarıya önem veren, oyun topluluklarındaki düzeni takip eden ve güçlü bir yoldaşlık duygusuna sahip olan *topluluk odaklı oyuncular*; (3) Anti-sosyal davranışlar gerçekleştirme eğiliminde olan, oyun dünyası odaklı değerlere önem veren, oyun dünyasında başkalarına zarar vermenin doğru olduğuna inanan *gerçek dünya dışı oyuncular*. Dijital oyunların sosyal potansiyeli, açık bir şekilde topluluk odaklı oyuncularla ilgiliyken, diğer oyuncularla etkileşime girmekten kaçınarak daha izole bir oyun oynama anlayışı benimseyen tek yönlü oyuncuların dijital oyunların sağlayacağı sosyal imkanlardan yararlanması daha zordur.

Yöntem ve Teknik

Bu çalışmanın araştırma sorusu, “dijital oyunların göçmenlerin ulusötesi ilişkilerini sürdürmesinde/geliştirmesinde ve göç ettikleri ülkedeki sosyal yaşama uyum sağlamasındaki yeri nedir?” olarak belirlenmiştir. Dijital oyunlar ve göçmenlik arasında bağ kuran çok az çalışma vardır (ör. Bayeck, 2020; Dralega ve Corneliussen, 2017). Dolayısıyla bir konunun keşfedilmesi gerektiği durumlarda yarar sağlayabilen nitel yöntemin (Creswell, 2020, s. 48) çalışma için uygun olduğuna karar verilmiştir.

Çalışmada Merriam ve Tisdell'in (2016) kavramsallaştırdığı “temel nitel çalışma” deseni benimsenmiştir. Temel nitel çalışma deseninde araştırmacılar insanların deneyimlere yükledikleri anlamları, bu deneyimleri nasıl yorumladıklarını ve sosyal dünyalarını nasıl inşa ettiklerini keşfetmeyi amaçlamaktadır.

Ondokuz Mayıs Üniversitesi Sosyal Ve Beşeri Bilimler Araştırmaları Etik Kurul'u tarafından onaylanan (Tarih: 22.10.2021, Karar No: 2021/804) Etik kurul belgelerinin alınmasından sonra veriler toplanmaya başlanmış, her bir katılımcıya araştırmacının amacı ve kapsamı anlatılmış ve böylece çalışmaya katılmaya rıza gösteren kişilerden bilgilendirilmiş onam formu alınarak görüşmeler yapılmıştır. Soruların önceden hazırlandığı ve araştırmacıya yol gösterdiği yarı yapılandırılmış görüşmelerde araştırmacı, görüşmenin gidişatına göre katılımcılara farklı sorular yöneltebilir ya da görüşme formunda yer alan bazı soruları sormayabilir. Böylelikle katılımcıların araştırmacı tarafından görüşme esnasına kadar öngörülemeyen bazı konulardaki düşünceleri detaylandırılabilir (Yalçiner, 2006). Çalışmaya dahil olan katılımcılardan bazıları hala yurt dışında yaşıyorken, bazıları Türkiye'ye geri dönmüştür. Bu iki grup arasındaki bariz demografik farklılıklar ve yaşadıkları farklı deneyimler göz önüne alındığında, iki farklı görüşme formunun kullanılmasına karar verilmiştir. Birinci görüşme formu görüşme gerçekleştirildiği sırada yurt dışında ikamet edenlere, ikinci görüşme formu ise geçmişte yurt dışında yaşamış olup şu an Türkiye'de ikamet etmekte olan katılımcılara uygulanmıştır. İki farklı görüşme formunun kullanılması, katılımcılara farklı sorular yöneltilerek¹ bir yandan iki farklı göç hikayesi olan katılımcı grubunun göç deneyimlerinin, diğer yandan anavatanına dönen katılımcıların yurt dışında inşa ettikleri ilişkilerin niteliğindeki değişimin anlaşılmasını kolaylaştırmıştır. Görüşme formları birinci yazar tarafından kurgulanmış ve her soru yine birinci yazar tarafından hazırlanmıştır. Görüşme formları üç farklı tema etrafında inşa edilmiştir. İlk tema içerisinde katılımcıların demografik bilgileri ve yurt dışında bulunma süresi gibi göçmenlik deneyimlerini açığa çıkaracak sorular mevcuttur (Örneğin; Yurt dışına gidiş sebebinizi/ sebeplerinizi benimle paylaşır mısınız?). Bu kişisel verilerin, katılımcıların dijital oyunlardaki ulusötesi etkinliklerle ve göç edilen ülkenin sosyal yaşantısına uyum süreciyle ne gibi bir bağlantısının olabileceği sorgulanmıştır. İkinci temada katılımcıların dijital oyunlara bakış açısı ve dijital oyun tercihleri sorulmuştur (Örneğin, sizin için dijital oyunun içeriği mi yoksa arkadaşlarınızla geçirdiğiniz vakit mi daha önemlidir?). Bu temadaki soruların amacı, dijital oyunlara bakış açısı ve dijital oyun tercihleriyle ulusötesi etkinlikler ve göçmenin sosyal uyumu arasındaki bağlantının anlaşılmasıdır. Son tema ise dijital oyunlardaki ulusötesi ya da sosyal uyumu yönelik deneyimlerle ilgilidir. Bu tema çerçevesinde “Yurt dışına çıkmadan önce Türkiye toplumundan olmayan kişilerle oyun oynuyor muydunuz? Oynadıysanız deneyimlerinizi aktarabilir misiniz?” gibi sorular sorulmuştur.

1 Örneğin birinci gruptaki katılımcılara “yurt dışında kalıcı mı yoksa geçici olarak mı bulunuyorsunuz/bulunmayı düşünüyorsunuz?” sorusu, ikinci gruptaki katılımcılara “gelecekte tekrar yurt dışına çıkmak gibi bir planınız var mı? Varsa bu planlarınızdan biraz bahsedebilir misiniz?” sorusu sorulmuştur.

Verilerin Toplanması ve Analizi

Araştırmaya veri sağlayan katılımcılar amaçlı örneklem yoluyla seçilmiştir. Amaçlı örneklem; olasılık temelli olmayan, çalışmanın teması için bilgilendirici benzersiz örneklerin seçildiği bir örneklem türüdür. Özel ve ulaşılabildiği güç bir nüfus üzerinde yapılan çalışmalar için yararlıdır (Neuman, 2006; Tarhan, 2015). Çalışmaya dahil olan katılımcılar Türkiye Cumhuriyeti vatandaşı, düzenli olarak dijital oyun oynayan, yurt dışında yaşayan ya da bir yıldan az olmamak koşuluyla geçmişte yurt dışında ikamet etmiş ve gelecekte de yurt dışına çıkmayı planlayan birinci nesil göçmenlerden seçilmiştir.

Görüşmeler birinci yazar tarafından 16 Mart 2022-17 Nisan 2022 tarihleri arasında gerçekleştirilmiştir. Katılımcılara Facebook, Twitter ve Reddit adlı sosyal medya platformlarında yer alan oyuncu grupları ve sayfaları üzerinden ulaşılmıştır. Bu platformlardaki oyuncu grupları ya da sayfalarını takip eden kişisel hesapların konum bilgileri incelenmiş, çalışmaya katkı sağlayabileceği düşünülen kişilerle irtibata geçilmiş ve çalışma hakkında bilgi verilmiştir. Çalışmaya katılmayı kabul eden kişilerle görüşme için ortak bir tarih belirlenmiştir. Görüşmeler katılımcıların istediği herhangi bir üçüncü parti yazılım (Skype, Discord, Zoom, Google Meet vb.) aracılığıyla çevrimiçi olarak gerçekleştirilmiş olup, tüm görüşmeler sesli ve isteğe bağlı olarak görüntülü olarak kayıt altına alınmıştır. Görüşme öncesinde tüm katılımcılardan ses ve görüntü kaydı için izin alınmış ve görüşme hakkında bilgilendirme yapılmıştır. Tüm görüşmeler 30 ila 60 dakikalık süreler içerisinde tamamlanmış, toplamda on katılımcı çalışmaya dahil olmuştur.

Elde edilen verilerin doygunluğa ulaştığına karar verildikten sonra verilerin analizine başlanmıştır. Görüşmelerin her biri tamamlandığı andan itibaren tüm detaylarıyla birlikte yazıya aktarılmıştır; fakat görüşmelerden yapılan alıntılara çalışmada olduğu gibi yer verilmemiş; anlamı değiştirmeyen sözcükler, duraklamalar ve tepkiler (gülme, dil sürçmesi vb.) ifadelerden çıkarılmıştır. Görüşmeler, ilk olarak görüşme formunda yer alan temalar altında ayrı ayrı incelenmiş, daha sonra farklı temalar altında yer alan verilerin (yani katılımcıların sosyodemografik özellikleri, göç deneyimleri, dijital oyun algısı ve dijital oyun deneyimlerinin) birbiriyle olan ilişkisini anlayabilmek için bütüncül bir analiz yapılmıştır. Bulgular, görüşme formundaki tematik düzene göre sunulmuş olmakla birlikte, son tema sosyal uyum ve ulusötesicilik kavramsallaştırmaları ile analiz edilerek iki ayrı bölüm şeklinde sunulmuştur.

Bulgular

Katılımcıların Demografik Bilgileri ve Göçmenlik Deneyimleri

Çalışmaya katkı sağlayan katılımcılar *K1, K2, K3, K4, K5, K6, K7, K8, K9 ve K10* olarak adlandırılmıştır. Tüm katılımcılar 22 ila 33 yaşları arasındadır. Katılımcılardan biri kadın

dokuzu erkektir. Katılımcıların eğitim durumlarına bakıldığında K4 ve K6 dışındaki tüm katılımcıların üniversite eğitimi aldığı görülmektedir. Katılımcılar farklı meslekler icra ederken, K10 dışındaki katılımcıların düzenli gelirleri vardır (bk. Tablo 1).

Tablo 1
Katılımcıların Demografik Bilgileri

Katılımcı	Yaş	Cinsiyet	Meslek	Ekonomik Kazanç	Eğitim Düzeyi	Medeni Hali
K1	33	E	Tiyatro Oyunculuğu	3000-4000 Zloti	Lisans	Evli
K2	32	E	Optik Tasarım Mühendisi	77000 Çek Korunası	Y. Lisans	Evli
K3	28	E	Boyacı	2500 Dolar	Y. Lisans	Bekar
K4	33	E	Web Tasarımcı	3000 Leva	Lise	Evli
K5	28	E	Aşçı	4000 Katar Riyali	Lisans	Bekar
K6	35	E	Barmen-Garson	2800-2900 Euro	Ortaokul	Evli
K7	28	E	Elektrik Teknikeri	2300 Euro	Ön lisans	Bekar
K8	25	E	Terzi	3000 Euro	Lisans	Bekar
K9	26	K	Proje Yöneticisi	15000 Türk Lirası	Lisans	Bekar
K10	22	E	Öğrenci	Kazancı yok	Lisans	Bekar

K9 ve K10 şu an Türkiye’de ikamet etmektedir. K9 dört yıl boyunca Polonya’da yaşamış, K10 ise bir yıl Almanya’da yaşamıştır. Her iki katılımcı da tekrar yurt dışına çıkmayı düşünmektedir. K9 ve K10 dışındaki tüm katılımcılar yurt dışında ikamet etmekte olup, tamamı birinci kuşak göçmendir. Tüm katılımcıların Türkiye Cumhuriyeti vatandaşlığı bulunmaktadır. Katılımcıların yurt dışında geçirdikleri süre sekiz ay ile 11 yıl arasında değişim göstermektedir (bk. Tablo 2).

Tablo 2
Katılımcıların Yurt Dışında İkamet Süreleri ve Yurt Dışında İkamet Ettikleri Ülke ve Şehirler

Katılımcı	Yurt Dışında İkamet Ettiği Süre	Yurt Dışında İkamet Edilen Ülke ve Şehir
K1	5,5 Yıl	Polonya- Wrocław
K2	2,5 Yıl	Çek Cumhuriyeti- Prag
K3	10 Ay	Amerika Birleşik Devletleri- Güney Dokata- Rapid City
K4	11 Yıl	Bulgaristan- Sofya
K5	5 Yıl	Katar- Doha
K6	11 Yıl	Finlandiya- Helsinki
K7	8 Ay	Hollanda- Rotterdam
K8	2,5 Yıl	Hollanda- Amsterdam
K9	4 Yıl	Polonya- Varşova (Şu an Türkiye-İstanbul)
K10	1,5 Yıl	Almanya- Berlin (Şu an Türkiye-İstanbul)

Tüm katılımcılar Türkiye’deki akrabalarıyla ve arkadaşlarıyla iletişimlerini sürdürmektedir. K1 dışındaki bütün katılımcıların yakın hissettiği arkadaşları çoğunlukla Türkiye’de yaşamaktadır. K1’in Türkiye’de yaşayan yakın arkadaşları vardır, fakat Polonya’da yeni bir sosyal ortama adapte olduğunu ve zamanla asıl sosyal çevresinin Polonya’ya kaydığını ifade etmiştir. Henüz dokuz aydır ABD’de yaşayan K3 ve iki buçuk yıldır Hollanda’da yaşayan K8 ise neredeyse tüm yakın arkadaşlarının Türkiye’de yaşadığını söyleyerek diğer katılımcılardan ayrılmaktadır. Katılımcıların tamamının yurt dışında ikamet ettikleri yerleşim yerlerinde yaşayan Türkiye kökenli arkadaşları vardır. Özellikle K6, Finlandiya’da yaşadığı yerin yakınlarında 150 ila 200 kadar Türkiye kökenli insan tanıdığını ve bazılarıyla yakın ilişkilere sahip olduğunu söylemektedir. Katılımcılara Türkiyeli mi yoksa yabancı kökenli arkadaşlarının mı daha fazla olduğu sorulduğunda K1, K2, K3 ve K5 daha çok yabancı; K7, K8, K9 ve K10 daha çok Türkiye kökenli arkadaşının olduğunu ifade etmiştir. K4 ve K6 ise Türkiyeli ve yabancı arkadaşlarının sayısının hemen hemen aynı olduğunu tahmin etmektedir. Yalnızca K8’in yabancı kökenli arkadaşı yoktur.

Görüşmelerde katılımcılara Türkiye’deki kültür, gelenek-görenek ve toplumsal değerleri ile ilgili sorular sorulmuştur. Türkiye’deki kültürel değerleri büyük oranda benimseyen tek katılımcı K8’dir. K8, kendini Müslüman olarak tanımlarken Türkiye toplumunun geçmişten gelen pek çok geleneğinin gerekli olduğunu düşünmektedir. K8 ayrıca, yurt dışına çıktıktan sonra oradaki Türkiye kökenli insanların oluşturduğu dini topluluklara dahil olmuş ve iftar yemeği gibi pek çok etkinliğe katılmıştır. K4, K5 ve K7 bu konuda kendilerini ortalama bir yerde konumlandırırken; K1, K2, K3, K6, K9 ve K10 Türkiye’deki kültürel değerlerin kendileri için önemli olmadığını belirtmiştir. Katılımcılara ayrıca; çevrelerindeki insanların ideolojilerine, etnik kimliklerine ya da dini inançlarına ne derecede önem verdikleri sorulmuştur. K8, K9 ve K10; etnik kimliğin önemli olmadığını fakat dini inanç ve ideolojinin çevrelerindeki insanlara verdikleri değeri etkilediğini, diğer katılımcılar ise etkilemediğini belirtmiştir.

Katılımcılar genel olarak sosyal kişiler olduklarını ve yeni insanlarla tanışmaktan çekinmediklerini ifade etmişlerdir. K6 “hatta etrafımdakiler de söyler aşırı sosyalim” ve K9 “ben baya sosyalim ya, çok fazla insanla tanışıyorum ve çok fazla dışarı çıkıyorum” söylemleriyle sosyal kişiler olduklarını net bir şekilde ifade etmişlerdir. Fazla sosyal olmadığını düşünen katılımcılar K7 ve K8’dir. K7, herkesle arkadaşlık kuracak birisi olmadığını, birkaç kişilik yakın arkadaş çevresinin kendisine yettiğini ve zaman zaman yalnız kalmayı tercih ettiğini söylemiştir. K8 ise sosyal etkileşimden keyif aldığını fakat çevresindeki kişilerin zaman zaman onu soğuk birisi olarak tanımladığını söylemektedir.

Göç ettiği ülkedeki sosyal yaşama uyum sağlama konusunda katılımcılar üç grup altında toplanabilir: Neredeyse hiç sorun yaşamayanlar (K3, K4, K5 ve K10), biraz

sorun yaşayanlar (K1, K2 ve K9) ve hala sorun yaşayanlar (K7 ve K8). K5, K6, K7 ve K10 Türkiye’deki yaşam biçimlerini ve ilişkilerini özlemediklerini; K1, K2, K3, K4 ve K9 genel olarak Türkiye’deki yaşam biçimlerini özlemeseler de sosyal ilişkilerini özlediklerini aktarmışlardır. Türkiye’deki yaşam biçimini ve sosyal ilişkilerini en çok özleyen katılımcı K8’dir. K8, Türkiye’ye karşı hissettiği özlem hissini şu şekilde ifade etmiştir:

K8: Hani çok... çok çok özlediğim oluyor. Sonuçta hiç tanımadığım bir dilde, hiç tanımadığım bir şehre ilk geldiğim zaman özellikle Türkiye’deki ortamımı çok aradım, arkadaşlarımı, aile dostlarımı. O konuda özlemim gerçekten çok fazla.

Araştırmacı: Diyelim ki Türkiye’de sizin için uygun şartlar oluştu, geri dönmeyi ister miydiniz?

K8: Tabii kesinlikle, hemen dönerdim, hiç düşünmeden.

Bu kısımdan elde edilen bulgular katılımcıların genel bir profilini çizmeyi mümkün kılmaktadır. Katılımcılar genel olarak Türkiye’deki gelenek-görenek ve kültürel pratiklere karşı kendilerini çok yakın hissetmeyen, farklılıklara görece açık, sosyal olarak dışa dönük ve göç ettikleri ülkede ciddi uyum ve iletişim problemleri yaşamayan kişilerdir. Bu profilden uzak olan katılımcılar K7 ve K8’dir. K7 ve K8, sosyal olarak içe dönük kişilerken, K8 hem Türkiye’deki kültürel değerlere bağlı olduğunu hem de göç ettiği topluluğa uyum konusunda sorunlar yaşadığını ifade etmiştir. Göç ettiği ülkede kendini yabancı hisseden K8, bir yandan göç ettiği ülkede Türkiyeli kişilerle yeni sosyal ağlar inşa etmekte, diğer yandan da anavatanında kurduğu sosyal ilişkilerini sürdürmektedir.

Katılımcıların Dijital Oyunlara Bakış Açısı ve Dijital Oyun Tercihleri

Katılımcıların tamamı dijital oyun oynayan ve oyuncu kimliğini benimsemiş kişilerdir. K1, K2, K5 ve K9 dijital oyunları hayatlarının vazgeçilmez bir parçası olarak görürken; K3, K4, K6, K7, K8 ve K10 dijital oyunları eğlenceli vakit geçirdikleri bir çeşit hobi ya da aktivite olarak tanımlamışlardır. Katılımcıların günlük oyun oynama süreleri değişim göstermektedir (bk. Tablo 3). Bazı katılımcılar günde bir saati aşmayacak şekilde dijital oyun oynarken, bazı katılımcılar başka işleri olmadığı günlerde yedi ila sekiz saate varan oyun oynama sürelerinin olduğunu ifade etmiştir. En az oyun oynayan katılımcılar K3 ve K7’dir. K3 ve K7, Türkiye’deyken zamanlarının dikkate değer bir kısmını oyun oynayarak geçirdiklerini; fakat yurt dışına çıktıktan sonra yaşam yoğunluğu ve adapte olma süreçlerinden dolayı oyun oynama sürelerinin ciddi oranda azaldığını ifade etmiştir.

Tablo 3
Katılımcıların Dijital Oyun Oynama Süreleri

Katılımcı	Tahmini Oyun Süre
K1	Günde 1-1,5 Saat (Yoğun olmadığında 4-5 saat)
K2	Günde 3 Saat
K3	Türkiye’de Günde 5 Saat – Yurt dışında Haftada 5 Saat
K4	Günde 2 Saat
K5	Günlük en az 4 saat
K6	Tahmin yok.
K7	Türkiye’de günde 2 saat (hafta sonları tüm gece) - Yurt dışında günlük 1 saatin altında
K8	Günde üç saat – (izin günlerinde 7-8 saat)
K9	Günde en az 5 saat
K10	Günde 3 ila 4 saat

Katılımcıların tamamı hem çevrimiçi (online) hem de çevrimdışı (offline) oyunlar oynamaktadır. K7 dışındaki tüm katılımcıların çevrimiçi oyunları birlikte oynadığı arkadaşı ya da arkadaş grubu vardır. Diğer katılımcılardan farklı olarak K7, daha çok tek başına ya da tanımadığı oyuncularla birlikte kısa süreli iş birliği yaparak oyun oynamayı tercih etmektedir. K7, göç etmeden önce gündelik hayattan tanıdığı arkadaşlarıyla birlikte düzenli bir şekilde dijital oyun oynamış, fakat yurt dışına çıktıktan sonra hem kendisinin hem de arkadaşlarının yoğun bir yaşam temposuna dahil olmasından dolayı arkadaşlarıyla birlikte dijital oyun oynama sıklığı ciddi anlamda azalmıştır. K7’nin dijital oyunların sosyal yaşam üzerindeki katkılarının en yoğun görüldüğü çevrimiçi oyunları tek başına ya da kısa süreli iş birliği yaparak oynaması, onun dijital oyunlar üzerinden ulusötesi ilişkiler geliştirmesini engelleyebilir.

Dijital Oyunlar Aracılığıyla Anavatanla Kurulan İlişkiler: “Türkiye’de de birlikte oyun oynuyorduk, hala oynuyoruz.”

Katılımcıların büyük bir çoğunluğu dijital oyunlar aracılığıyla Türkiye’deki arkadaşlarıyla olan ilişkilerini sürdürmektedir. Buna ek olarak, bazı katılımcıların dijital oyunlar aracılığıyla Türkiye’de yaşayan insanlarla tanışıp birlikte oynadığı görülmektedir. K1’e Türkiye’deki sosyal ilişkilerini özleyip özlemediği sorulduğunda “Evet özlüyorum. Bazı arkadaşlarımla oyun oynuyorum, sohbet ediyoruz.” yanıtını vermiştir. K1 için dijital oyunlar, Türkiye’den özlediği arkadaşlarıyla birlikte vakit geçirebilmesini sağlayan bir araçtır. K1, arkadaşlarıyla birlikte oyun oynayabilmek için League of Legends (2009) oyununun Türkiye sunucusunu tercih ettiğini belirtmektedir: “Beni zorla eu serverına atmışlardı ilk açtıklarında, çünkü benim accountum (hesabım) EU-east ya da west’te kayıtlıydı. Sonra ben geri geçtim, fark ettim ki bütün arkadaş çevrem orada o yüzden oraya döndüm (Türkiye sunucusuna).”

K2'nin düzenli olarak oyun oynadığı arkadaşları Türkiye'de ikamet etmektedir. Maddi bir gelir beklentisi olmadan hobi olarak Türkiye'de yayınlanan bir oyun dergisinde yazarlık yapan K2, buradan tanıdığı arkadaşlarıyla oyun oynamaktadır. K2 de benzer şekilde Türkiye'de yaşayan yakın arkadaşlarını özlediğini ve bu özlem duygusunu giderebilmek için arkadaşlarıyla beraber dijital oyun oynadığını ifade etmiştir. K2'nin yoğun olarak dijital oyun oynadığı özellikle bir arkadaşı vardır. K2, bu arkadaşını çocukluğundan bu yana tanıdığını aktarmakta ve “Zaten Türkiye’de de birlikte oyun oynuyorduk, hala da oynuyoruz” sözleriyle dijital oyunların yakın arkadaşıyla olan ilişkisini devam ettirmesinde önemli bir işleve sahip olabileceğini gözler önüne sermektedir.

K4'ün hem ikamet ettiği Bulgaristan'da hem de Türkiye'de düzenli olarak oyun oynadığı arkadaş grupları vardır. Türkiye'deki oyun arkadaşlarıyla internetten tanışan K4, yıllardır dijital oyun oynadıklarını ve birbirlerini çevrimdışı ortamda görmemiş olsalar da aralarının oldukça samimi olduğunu düşünmektedir. Bir diğer katılımcı K5, pek çok farklı ulustan oyuncuyla birlikte oynasa da Türkiyeli oyuncularla daha sık oynamaktadır. Ağırlıklı olarak World of Warcraft oynayan K5, oynadığı sunucuda neredeyse herkesin Türkiye kökenli olduğunu söylemektedir:

K5: Genelde Türk, Türk guildlerinde. Zaten öyle bir sunucuda oynuyorum ki herkes Türk. O yüzden yani başlangıç yerim öyle olduğu için orada devam ediyorum yani.

Araştırmacı: Anladığım kadarıyla Türklerin daha çok tercih ettiği bir sunucu var?

K5: Evet, evet aynen, “twisting nether” diye bir sunucu, hatta işte “Turkish nether” diye bir lakabı da var yani.

K6 anavatanı Türkiye olan ve Türkiye'de ikamet etmekte olan oyuncularla birlikte Marvel Future Fight adlı mobil oyunu oynamaktadır. Bu oyun sayesinde Türkiye'de yaşayan pek çok arkadaş edinen K6, sanal olarak tanıştığı arkadaşlarıyla altı yılı aşkın süredir birlikte oyun oynamaya devam etmektedir:

K6: Mesela örnek veriyorum telefonda Marvel Future Fight var, yıllardır oynuyorum ben onu. Onda mesela bir klanla girdim, bundan beş-altı sene önce, işte o klanla devam ediyoruz hala görüşüyoruz. Hiç böyle yüz yüze görüşmedik, arkadaşların bazıları Konya'da bazıları Doğu'da ama ortamı güzel muhabbeti güzel.

Türkiye'de yaşayan oyuncularla oynamasının yanında, K6 aynı zamanda kendi gibi Finlandiya'da yaşayan diğer Türkiye kökenli göçmenlerle de birlikte oynamaktadır. Finlandiya'da pek çok Türk arkadaşı olduğunu ifade eden K6, Pubg Mobile (2018) oyununu uzun bir süre boyunca bu arkadaşlarıyla birlikte oynamış ve eğlenceli vakit geçirmiştir:

K6: Türkiye'deki tanışmışlığım, hani daha önceden tanıdığım arkadaşlarım var, dediğim gibi yakınlarda oturanlardan. Bazen hatta yan yana oturup PUBG mobile oynadığımız çok oldu. Akşam

işten gelince kulaklıkları takıp, hadi bir maç yapalım. Mesela örnek veriyorum, her bir grupta şey vardır ya looter, sadece loot² yaparken, bir tane shooter, sadece gelenleri vurur, bir tane de şey vardır: şoför, sadece araba sürer. Bizde de mesela aynı o şekilde, ben mesela genelde vurucuydum. Diğer arkadaşım sadece araba, daha havadayken bile seçiyordu, “ha burada araba var buraya inelim.” İşte çok güzeldi. Daha GTA Role Play³ yokken, biz orada kendi role playimizi kendimiz yapıyorduk. İşte ne bileyim eşleri bazen oyuna giriyordu, işte konvoy yapıyorduk, arabalarla kornaları çalıyorlardı, onları düğünü var gibilerinden falan. İşte böyle saçma saçma şeyler.

K6'nın PUBG Mobile deneyiminde düğün konvoyu gibi Türkiye toplumuna ait olan çeşitli kültürel pratikler göze çarpmaktadır. K6, kendisi gibi Türkiyeli olan göçmen arkadaşlarıyla bir zamanlar şahit olduğu bu kültürel pratiği dijital oyunlar aracılığıyla canlandırmaktadır. K6, Pubg oyununda arkadaşlarıyla beraber yaşadığı bu deneyimin aralarındaki ilişkiyi güçlendirdiğini düşünmektedir. Ona göre dijital oyunlar insanları yakından tanımak için eşsiz bir araçtır; kendi sözleriyle: “bir insanı ya tatilde tanırısın ya oyunda”. Burada dikkat çeken bir diğer önemli nokta da K6'nın oyun arkadaşlarıyla göstermiş oldukları iş bölümü düzenidir. K6 ve arkadaşları, Pubg oyununda yapmış oldukları iş bölümünün bir benzerini The Forest adlı oyunda da yapmıştır: “Ön kapıya gidin, arka kapıya gidin muhabbeti de vardı bizde. Dayanışmadan hariç görev dağılımı vardı işte ne biliyim; sen oduncusun, sen taşçısın, sen de işte ekipman yapacaksın.” Daha önce de ifade edildiği gibi dijital oyunlardaki amaç, oyunu oynayan oyuncuların takım halinde hareket etmesini ve bazen de iş bölümünü gerekli kılmaktadır. Dolayısıyla dijital oyunların bu özelliği, sosyal ilişkileri güçlendirmeyi sağlayabilir.

K6 ayrıca Finlandiya'da yaşayan Türkiye kökenli arkadaşlarıyla birlikte oyun oynadıkları çeşitli etkinliklere katılmaktadır. K6 arkadaş grubuyla her hafta salı günü bir kişinin evinde toplanmakta ve FIFA adlı futbol oyununda turnuvalara dahil olmaktadır. K6'nın bu deneyimi, dijital oyunların aynı ülkeden göç eden göçmenlerin göç edilen ülkede birbirleriyle olan iletişimlerini güçlendirebileceğini göstermektedir:

K6: FIFA'yı bir dönem, yani böyle gerçekten manyak gibi oynadığım bir dönem vardı, hatta çok para yatırdığım dönem vardı. İşte 2017-2018 gibi. O dönemde mesela biz FIFA turnuvaları yapıyorduk burada, bütün böyle tanıdığım Türk arkadaşlarım, salı akşamları FIFA turnuvası var dediğimde herkes akşam işten çıkınca oraya geliyordu. Herkes izin gününü çarşambaya ayarlıyordu, çünkü salı günü sabahlayacağımız için, yani elinde kolla uyuyan çok insan gördüm burada. Sabah saat 7, hala turnuva bitmemiş, hala oynuyoruz, biri bir köşede uyuyor kendi maçını beklerken falan. Böyle yaklaşık dokuz on kişi toplanıyorduk, güzel oluyordu, hem muhabbet, oturup böyle işte bir şeyler yiyip içme, hem bir aktivite falan.

2 Loot ya da daha az tercih edilen Türkçe karşılığıyla yağma, dijital oyunlardaki sanal nesnelere toplamayı ifade eder. Looter ise bu toplama işini yapan oyuncuyu ifade etmektedir.

3 GTA Role Play, Grand Theft Auto V (2013) oyununun çevrimiçi sürümünde oyuncuların çeşitli rol setlerini yerine getirdiği bir oyun modudur. Bu oyun modunda oyuncular gündelik yaşamın basit bir simülasyonunu deneyimlerler.

K8'in birlikte oyun oynadığı iki arkadaşı vardır. Her iki arkadaşı da Türkiye kökenli olan K8'in arkadaşlarından birisi Hollanda'da yaşarken diğer arkadaşı Türkiye'de yaşamaktadır. K8, Hollanda'da yaşayan arkadaşıyla Türkiye'de yüz yüze tanışmış, Türkiye'de yaşayan arkadaşıyla ise Hollanda'dayken oyun üzerinden tanışmıştır. Hatırlanacağı üzere K8, katılımcılar arasında Türkiye'deki kültürel pratiklere ve yaşam biçimine en çok değer veren, yurt dışında da en çok uyum sorunu yaşayan katılımcıydı. K8'in dijital oyunlardaki deneyimleriyle kültürel açıdan Türkiye'ye hissettiği aidiyet örtüşmektedir. K8 Hollanda'da yaşamasına rağmen hala Türkiye sunucusunda oyun oynamakta ve yalnızca Türkiye kökenli oyuncularla etkileşime geçmektedir. K8, oyun oynadığı kişileri tanımasa bile daha iyi iletişim kurabilmek için onların da Türkiye kökenli olması ya da Türkçe konuşabiliyor olması gerektiğini düşünmektedir.

K9'un pek çok farklı ulustan birlikte dijital oyun oynadığı arkadaşı vardır. Buna rağmen K9, net bir şekilde Türkiye'deki oyun arkadaşlarının daha fazla olduğunu söylemiştir. Polonya'da yaşarken sayamayacağı kadar çok dijital oyunu Türkiye'deki arkadaşlarıyla birlikte oynayan K9, Polonya'da geçirdiği süre boyunca dijital oyunlardaki deneyimlerinin arkadaşlarıyla olan ilişkilerini olumlu yönde etkilediğini ifade etmiştir. K9'u diğer katılımcılardan ayıran önemli bir nokta toplumsal cinsiyet meselesidir. K9, Valorant gibi oyunların Türkiye sunucularında kadın kimliği nedeniyle sıkıntılar yaşadığını, Avrupa sunucularında da benzer durumlara maruz kalsa da bunun Türkiye'ye oranla çok daha az olduğunu söylemiştir. K9, kadın kimliği nedeniyle maruz kaldığı sözlü tacizler nedeniyle Türkiye sunucularında oyun oynamayı tercih etmediğini dile getirmektedir:

Türkiye serverinde girdiğim zaman ya yaşı küçük çocuklar saçma sapan saygısız konuşuyor ya insanlar sana kız olduğun için farklı davranıyor yani kabaca "yürüyor". Ya da saçma sapan küfürler, sonra mesela Varşova'ya çeviriyorum serveri daha bir iletişimdelere, daha bir böyle pozitif tutumları (tavırları) var. İşte kız olduğunu pek önemsemiyor çoğu.

K10'un birlikte düzenli olarak dijital oyun oynadığı tek bir arkadaş grubu vardır ve bu arkadaş grubundaki bütün kişiler Türkiye kökenlidir. K10 da K9 gibi yurt dışında geçirdiği süre boyunca Türkiye'deki arkadaşlarıyla sık sık oyun oynamıştır. K10 için arkadaşlarıyla birlikte oyun oynama deneyimi büyük önem taşımaktadır. Ona göre dijital oyunlar, arkadaşlarıyla olan ilişkisini kuvvetlendiren ve tıpkı sinemaya ya da kafeye gitmek gibi bir aktivitedir. Ayrıca K10'un dijital oyunlarda arkadaşlarıyla olan etkileşimi oyunun içeriğiyle sınırlı kalmamakta, aynı zamanda gruptaki üyeler gündelik yaşamdaki deneyimlerini birbiriyle paylaşmaktadır. Bu da dijital oyunların göçmenler için duygusal destek sağlayabileceği anlamına gelmektedir. Tekrar yurt dışına çıkmayı planlayan K10, bu planının gerçekleşmesi halinde Türkiye'deki arkadaşlarıyla birlikte dijital oyun oynamaya devam edeceğini söylemektedir:

K10: Kesinlikle, daha kuvvetleniyor (arkadaşlarıyla olan ilişkisi) diyebilirim. Çünkü sadece oyunda değil oyun sonrasında da bir muhabbet oluyor. Onun dışında biz, oyun oynarken yalnızca

oyunla ilgili değil, oyun dışında işte kişisel dertlerimizden, günlük dertlerden, mutluluklardan bahsediyoruz. Dolayısıyla ikili bir paylaşım veya kaç kişiyeşek öyle bir paylaşım söz konusu. [...] Evet yani boş vakitlerimde yine bir akşam vakti, okul dönüşü, iş dönüşü oynamayı sürdürmeyi düşünüyorum. Çünkü bu benim için oyun oynamak değil sadece, benim için dışarı çıkmak, sinemaya gitmek, film izlemek gibi bir şey.

Katılımcıların dijital oyunlar aracılığıyla anavatanlarındaki arkadaşlarıyla, hatta tanımadıkları kişilerle birlikte vakit geçirdiği görülmektedir. Üstelik dijital oyunlardaki ulusötesi ilişkiler, katılımcıların anavatanındaki kültürel pratiklere ve yaşam biçimine bakış açısından bağımsız olarak kurulabilmektedir. Türkiye'deki yaşam biçimine ve kültürel pratiklere yönelik olumsuz düşüncelerine rağmen pek çok katılımcının dijital oyunlar aracılığıyla ulusötesi ilişkilere sahip olduğu görülmektedir. Sosyal deneyimler, kişiliğin önemli bir parçasını oluşturur (Machionis, 2015). İnsanlar doğup büyüdükları topluluğun değerlerine karşı olumsuz düşüncelere sahip olsa da toplumsallaşma sürecinde edinilen alışkanlıklar ve ilişkiler, bu olumsuz düşüncelere rağmen anavatanla olan ilişkilerin sürdürülmesinde rol oynayabilir. Bu da ulusötesi faaliyetlerde bulunmanın, anavatanı duyulan aidiyet hissinden kaynaklanmak zorunda olmadığı anlamına gelmektedir (Levitt ve Schiller, 2004, s. 1010–1011).

Dijital Oyunların Göçmenin Sosyal Uyumuna Katkıları: “Neredeyse bütün Polonyalı arkadaşlarımı oradan edindim.”

Dijital oyunların anavatanındaki ilişkileri diri tutmak için etkili bir araç olabileceği anlaşılmaktadır. Fakat dijital oyunlar göçmen için bundan daha fazlasını ifade edebilir. Dijital oyunlar dünyanın dört bir yanından dahil olan, farklı etnik köken, din ya da ideolojiye sahip milyonlarca insanı bir araya getirerek dinamik bir toplumsal uzam oluşturabilme potansiyeline sahiptir. Dijital oyunlardaki bu çokkültürlü atmosfer, hem göçmenin göç ettiği ve başlarda kendini yabancı olarak hissettiği ortama uyumu için hem de farklı kültürel anlayışlarla etkileşime geçebilmesi için önemli bir fırsat olarak görülebilir.

K1, K2, K4, K5, K6, K9 ve K10; Türkiyeli olmayan oyuncularla birlikte oynamaktadır. Daha çok Türkiye kökenli arkadaşlarıyla oynayan K1, buna ek olarak şu an yaşadığı Polonya'da da birlikte oyun oynadığı bazı arkadaşlara sahiptir. Polonya'da oyun oynadığı arkadaşlarıyla henüz hiç yüz yüze görüşmeyen K1, bu arkadaşlarıyla dijital oyunlar üzerinden tanışmıştır. K2 de tıpkı K1 gibi daha çok Türkiye'deki arkadaşlarıyla birlikte oynamaktadır; fakat onun da oyun oynadığı yabancı kökenli arkadaşları vardır. K2, iş yerinden tanıştığı bazı kişilerle birlikte zaman zaman oyun oynadığını söylemektedir. Bulgaristan'da yaşayan K4 de üniversite ve iş yerinde tanıştığı bazı arkadaşlarıyla birlikte dijital oyun oynamakta, buna ek olarak gündelik yaşamda arkadaşlarıyla oyunlar hakkında konuşmaktadır:

K4: Daha sonra oyunla ilgili yapacağımız sohbet falan eğlenceli oluyor, hani oyun oynarken zaten bir şekilde, farklı bir iletişim içinde oluyorsun. Mesela gün içinde iş yerinde sadece iş konuşuyoruz,

pek bir eğlencelisi yok onun. Ama aynı adamla akşam oyun oynadığımız zaman onun daha farklı bir yönünü görüyorsunuz, daha eğlenceli oluyor, ertesi gün o konu hakkında konuşuyorsunuz, galiba bu.

K5, pek çok yabancı kökenli oyuncuyla birlikte oynamıştır. Geçmişte Japonya ve Amerika Birleşik Devletleri'nde, şu an ise Katar'da ikamet eden K5, bu ülkelerde dijital oyunlardan temellenen bir arkadaşlık ilişkisi geliştirmemiştir. Öte yandan K5, özellikle World of Warcraft adlı oyunu dünyanın pek çok farklı yerinden insanla birlikte oynamış, hatta kendinden farklı etnik kökene sahip insanlardan oluşan klanlara dahil olmuştur. Örneğin K5, Kıbrıs Cumhuriyeti'nde yaşayan oyuncuların yer aldığı "Helenic Horde" adlı bir klana dahil olmuştur. Bu klandaki oyuncular Rum kökenliken, klanın adındaki etnik anlama rağmen K5 ve diğer klan oyuncuları dostane ilişkiler geliştirmiş ve sağlıklı bir oyun deneyimi yaşamışlardır:

K5: Yok, bir dönem hatta, Kıbrıs'ın Rum tarafı var biliyorsun. Rum tarafından bir guildde oynamıştım yani WoW'da "Helenic Horde" diye.

Araştırmacı: Ve sıkıntı çıkmadı yani anlaştınız?

K5: Evet.

Araştırmacı: Türk olduğunu biliyorlar mıydı?

K5: Evet. Geyik yapılıyordu yani düşman geldi falan diye. Ama sadece standart Türk-Yunan düşmanlığı işte, birbirimiz olmadan yapamıyoruz.

K6 Finlandiya'da yaşayan ve farklı etnik kökenlere sahip pek çok oyuncuyla birlikte oynamaktadır. K6 Finlandiyalı arkadaşlarıyla birlikte Rainbow Six: Siege (2015) oynarken, kendi gibi göçmen olan Meksikalı iş arkadaşıyla Destiny adlı oyunu oynamaktadır. K6, Meksikalı arkadaşıyla birlikte oyundan sıkılana kadar çok uzun bir süre birlikte oynamaya devam etmiştir. Destiny'deki oyun deneyiminin Meksikalı arkadaşıyla olan samimiyetini arttırdığını, şu an Meksikalı arkadaşıyla birlikte oyun oynamasa da bu arkadaşıyla sürekli olarak görüştüğünü dile getirmiştir.

K6: Online olarak bir ara Destiny'e sarmıştım. Bizim Meksikalı bir arkadaş vardı. Onunla beraber aynı restoranda çalışıyorduk mutfakta. Her çıktığımızda akşam haberleşiyorduk, "sen girecek misin, kaçta gireceksin" diye. Ne zaman işten geliyorduk böyle, eşim ve oğlum yatıyordu. Kulaklıkları takıyorduk böyle "hadi ben hazırım, sen hazır mısın" sanki öyle eşini aldatan çiftler gibi (gülerek). Böyle saatlerce oynamıştık.

K9, dört yıllık Polonya yaşantısı boyunca sık sık ziyaret ettiği bir oyun kafesi aracılığıyla pek çok arkadaş edinmiştir. Bu oyun kafesi bir kart oyunu olan Magic: The Gathering (2019) oyununu oynayanları bir araya getirmektedir. Kafede hem fiziksel hem de dijital olarak oynanan bu kart oyununun turnuvaları düzenlenmekte, oyunla ilgili fiziksel ürünler satılmakta ve oyuncular birbirleriyle tanışmaktadır. K9, Polonya'daki sosyal çevresini büyük oranda bu kafe sayesinde edinmiştir:

K9: Magic: The Gathering diye bir kart oyunu var. Dijital versiyonu var onu da oynuyorum, kart versiyonu da var. Oraya gidiyorsunuz, orada zaten bütün store Magic için, Magic'e adanmış ve sadece onu oynayanlar geliyor oraya. Orada bazen işte turnuvalar oluyor, işte etkinlikler oluyor, bazen sadece rastgele oynamaya gidiyorsun. Oranın sahiplerine kadar gidenler herkes Magic oynadığı için herkesle gidip istediğin gibi konuşabiliyorsun, oynayabiliyorsun, takılabiliyorsun ve çok kolay oluyor iletişim ve hemen kaynaşıyorsun. Ben bütün arkadaşlarımı, Polonya'daki, Polonyalı arkadaşlarımı oradan edindim neredeyse.

K9'da dijital ortamda pek çok farklı kültürden ve ulustan gelen oyuncuyla birlikte oynamaktadır. Hatta K9, bir dönem oynadığı Overwatch (2016) oyununda tanıştığı birisiyle gerçek hayatta görüşmek için İtalya'ya onu ziyarete gitmiştir:

K9: Mesela Overwatch oynuyordum, biliyor musunuz oyunu bilmiyorum, Blizzard'ın oyunu. Orada biriyle tanıştım, David diye bir çocukla, 2016-2015 falan. Çocukla baya iyi arkadaş olduk böyle her gün konuştuk etik bilmem ne, sonra ben İtalya'ya ziyarete gittim onu.

K10 Almanya'da yabancı kökenli arkadaşlarıyla birlikte dijital oyun oynamıştır. Kendisi gibi başka bir ülkeden gelen İsveçli ve İspanyol arkadaşlarıyla birlikte oynayan K10, bu arkadaşlığın zamanla sona erdiğini söylese de o dönem arkadaşlarıyla olan bu deneyiminin aralarındaki ilişkiyi güçlendirdiğini söylemiştir. K10 ayrıca, Almanya'da yurtdışı kalırken odadaki arkadaşlarıyla birlikte sık sık dijital oyun oynadıklarını ifade etmiştir:

K10: Ben Berlin'deyken İspanyol arkadaşım ve İsveçli arkadaşım oynuyorduk, Tabi sonrasında, onlar iş dünyasına atıldılar, ben de üniversiteye geri döndüm. Dolayısıyla artık oynayamıyoruz. [...] The Forest (2014), dört kişi laptopları bir masada koyarak oynadığımız bir şeydi, çok da keyifliydi açıkçası, oyunları yüz yüze oynamak çok daha etkili oluyor diyebilirim.

Katılımcıların genel olarak dijital oyunlar aracılığıyla hem Türkiyeli hem de Türkiyeli olmayan oyuncularla birlikte oynadığı ve bu oyun deneyimlerinin sosyal uyum süreci ve ulusötesi ilişkiler için değerli olabileceği görülmüştür. Bununla birlikte K3 ve K7, diğer katılımcıların aksine göç ettikleri dönemden itibaren başkalarıyla birlikte neredeyse hiç dijital oyun oynamamışlardır. K3, yurt dışına çıktıktan sonra çevrimiçi oyun oynama süresinin azalmasında yaşam yoğunluğu ve saat farklılığının etkisinin olduğunu aktarmıştır:

K3: Yaşam yoğunluğu ilk cevap kesinlikle. (Dijital oyunlar arkadaşlarımla olan ilişkiye) katkıda bulunur ve güçlendirir ama ben Amerika'da olduğum için saat farkı çok oluyor. Oynamak birlikte oldukça zor ama Avrupa'daki biri için çok daha mümkün olabilir ama özetinde oynuyor olsam bu kadar kopuk olmazdım arkadaşlarımdan.

Zaman farkı göçmenlerin ulusötesi bağlantılar kurmasını zorlaştırabilir. K3, oyun arkadaşlarının daha çok Türkiye'deki zaman dilimine göre akşam saat 19'dan sonra oyun oynamaya başladığını söylemektedir. K3 oyun arkadaşlarına katılmak istediğinde, yaşadığı yerde saat yaklaşık gece 03.00'ü göstermektedir. Öte yandan K3'ün eskisi kadar oyun oynamaması yalnızca zaman farklılığından kaynaklanmıyor olabilir. Daha önce ABD'de yaşayan diğer bir katılımcı olan K5, ABD'de yaşarken Türkiye'deki

arkadaşlarıyla oyun oynama zamanlarını bir şekilde ayarladıklarını söylemiştir. Katılımcıların farklı yönlerdeki söylemleri, dijital oyunlara verilen önemin derecesiyle ilgili olabilir. Hatırlanacağı üzere K5, dijital oyunları “hayatının vazgeçilmez bir parçası” olarak görüyorken K3 ise dijital oyunları hayatının vazgeçilmez bir parçası değil, keyif verici bir aktivite olarak görmektedir. Bu yüzden K3, dijital oyunları çok sevse de başka aktiviteler için zaman ayırması gerektiğinde dijital oyunlara ayırdığı zamanı azaltmayı tercih etmektedir.

Benzer durum K7 için de geçerlidir. K7 de dijital oyunların hayatındaki yerini “hayatının vazgeçilmez parçası değil ama bana birçok şey kattığını düşünüyorum video oyunlarının” şeklinde tanımlamaktadır. K7 oyun oynama süresinin azalmasını yaşam yoğunluğuna ve Hollanda’daki sosyal yaşama uyum sağlama sürecine bağlamaktadır. Oysa K9 gibi katılımcılar, dijital oyunların göç edilen ülkedeki sosyal yaşantıya uyum konusunda katkılarının olabileceğini göstermiştir. K7 için özel olan bir durum da onun dijital oyunları tek başına ya da kısa süreli iş birliği yaparak oynamayı tercih etmesidir. Dolayısıyla K7, dijital oyun oynarken başkalarıyla ya hiç etkileşime geçmemekte ya da sadece kısa süreli olarak iletişim kurmaktadır.

Sonuç ve Tartışma

Bu çalışmada dijital oyunların, göçmenlerin ulusötesi ilişkilerine ve göç edilen ülkedeki sosyal yaşantıya uyumu konusunda sağlayabileceği imkânlarla yoğunlaşmıştır. Çalışmadan elde edilen bulgular; dijital oyunların kültür, dijital oyun anlayışı ve sosyallik düzeyi gibi bazı koşullara bağlı olarak ulusötesi ilişkileri güçlendirebilen ulusötesi sosyal alanlar oluşturduğunu ve göç edilen ülkedeki sosyal yaşama uyum sağlamayı kolaylaştırabileceğini göstermektedir.

Dijital oyunların göçmenlerin anavatanlarıyla ilişkilerini sürdürmede oldukça etkili bir araç olabileceği anlaşılmaktadır. Katılımcılar dijital oyunlar aracılığıyla anavatanlarındaki arkadaşlarıyla birlikte vakit geçirebilme şansına erişirken, aynı zamanda anavatanlarında tanımadıkları kişilerle yeni ilişkiler de geliştirmektedir. Özellikle uzun süredir tanıdığı kişilerle birlikte oynayan katılımcıların, bu kişilerle dijital oyun oynarken onlara karşı hissettikleri özlem duygusunu biraz da olsa dindirdikleri görülmektedir. Önemli bir nokta da dijital oyunların anavatandaki kültürel pratiklerin diri tutulmasına ve sürdürülmesine yardımcı olmasıdır. K6 adlı katılımcının kendi gibi Türkiyeli olan göçmen arkadaşlarıyla birlikte oyunlarda düğün konvoyu gibi Türkiye’deki kültürel pratikleri canlandırması bu iddiayı güçlendirmektedir. Dijital oyunlar bu yönüyle; ulusal ve kültürel sınırların aşılmasını ve oyunculara dahil olmak istedikleri sosyal grupları seçebilmesini mümkün kılması (Melnic ve Melnic, 2017, s. 90–91) bakımından farklı ulus devlet sınırlarındaki coğrafi alanları birbirine bağlayan ulusötesi sosyal alanlar oluşturmaktadır.

Dijital oyunlar aynı zamanda göçmenin uyum sürecine birtakım katkıları bulunmaktadır. Katılımcıların dijital oyunlar aracılığıyla göç edilen ülkeden yeni insanlarla tanıştığı gözlemlenmiştir. Özellikle bazı katılımcılar, dijital oyunlar aracılığıyla kurulan bu ilişkilerin göç edilen ülkedeki sosyal yaşama uyum sağlamada ve oradaki sosyal sermayelerini güçlendirmede büyük fayda sağladığını söylemektedir. Bunun yanında dijital oyunlar aracılığıyla kurulan ilişkiler, doğrudan göç edilen ülkeden kişilerle olmasa bile farklı kültürel ortamlara alışmak açısından etkili olabilir. Katılımcılardan birisi, dijital oyun üzerinden tanıştığı bir arkadaşıyla yüz yüze görüşebilmek için İtalya'ya seyahat ederken, bir diğer katılımcı Kıbrıslı Rum oyuncuların yer aldığı *Helenic Horde* adlı etnik söylemlerle kodlanmış bir oyun topluluğuna dahil olmuş ve bu topluluk içerisinde dostane ilişkiler geliştirmiştir. Dijital oyunların bu iki grup arasında dostane ilişkiler sağlaması oldukça önemli bulgu olarak okunabilir. Göçmenlerin birçoğu göç edilen ülkedeki sosyal yaşama uyum sağlamak için farklı ilişki biçimleri geliştirir ve sürdürür; ancak bu ilişkiler göç edilen bölgedeki insanlarla kurulmak zorunda değildir. Farklı ülkeler ya da anavatanla çok fazla ulusötesi ilişki kurulması göçmeni zorunlu olarak daha az uyum sağlamış birisi haline getirmez, aksine farklı kültürlerle karşı daha anlayışlı ve kolay uyum sağlayan biri haline getirebilir (Vertovec, 2009, s. 78). Dijital oyunlar bunun gibi durumlarda kültürlerarası iletişim ve diyalogun gelişmesine yardımcı olarak (Binark ve Bayraktutan Sütcü, 2008) göçmenin farklı kültürel ortamlara daha rahat uyum sağlamasına katkıda bulunabilir.

Çalışmadan elde edilen diğer bir sonuç, dijital oyunların ulusötesi ilişkiler ve göç edilen ülkedeki sosyal yaşama uyum sürecine olan katkılarının sosyallik, dijital oyunlara verilen önem, dijital oyun oynama biçimi ve kültürel bağlılık gibi farklı faktörlere bağlı olarak değişim gösterdiğiidir. İçerik ve tek başına oyun oynamayı tercih etmek, dijital oyunlar aracılığıyla kurulacak olan sosyal bağları önemli ölçüde azaltmaktadır. Diğer katılımcılara göre daha içerik dönük bir kişiliği olan ve tek başına ya da tanımadığı oyuncularla kısa süreli iş birliği yaparak oynayan K7 özelinde, dijital oyunların göçmenlere sağlayacağı yeniden sosyalleşme katkısı oldukça sınırlıdır. Oysa dışarı dönük ve başkalarıyla oynamayı tercih eden katılımcıların deneyimlerine bakıldığında, dijital oyunların hem ulusötesi ilişkiler kurma ve sürdürmede hem de göç edilen ülkedeki sosyal yaşantıya uyum sağlamada ciddi katkıların olabileceği görülmektedir. Benzer bir durum dijital oyunlara verilen değer için de geçerlidir. Dijital oyunlara hayatlarında daha özel bir yer atfeden katılımcılar, dijital oyunların sağladığı sosyal imkanlardan daha fazla yararlanmaktadır. Hem dijital oyun oynama biçimi hem de dijital oyunlara verilen önemin, göçmenlerin dijital oyunlardan elde edeceği sosyal katkı üzerinde belirleyici olması, dijital oyun oynamanın her koşulda göçmenler için yararlı bir araç olacağı yorumuna kuşkuyla yaklaşılmasını gerekli kılmaktadır.

Dijital oyunların göçmenlerin ulusötesi ilişkileri ve sosyal uyumuna katkısı üzerinde belirleyici olan bir diğer faktör kültürel bağlılıktır. Diğer kültürlerle karşı ön yargılı

katılımcılar daha az uluslararası ilişkiye ve daha çok yerel ilişkiye sahip olma eğilimindedir. Dini ve kültürel bağlılık, göçmenlerin anavatanlarına daha yakın hissetmeye katkıda bulunabilir. Öte yandan bu türden bir ulusötesi yönelim, göç edilen topluluğa uyum sağlamayı engelleyebilir (Pitkänen ve ark., 2012, s. 217–218). K8, Türkiye’ye kültürel ve dini açıdan bağlı, diğer katılımcılara oranla farklı kültürlere karşı daha mesafeli ve katılımcılar arasında en çok uyum problemi yaşayan katılımcıdır. K8 aynı zamanda dijital oyunlardan sosyal uyum açısından en az faydalanan kişidir. Bu yüzden dijital oyunların, Crawford ve arkadaşlarının (2011) da belirttiği gibi gündelik yaşamdan ayrı ve farklı bir evren olarak konumlandırılması yerine insanların gündelik yaşamlarının, etkileşimlerinin ve uyguladıkları sosyal kalıpların bir parçası olarak algılamak daha yerinde olacaktır. İdeolojiler, kültür ve değerler gibi sosyal bileşenler gündelik eylemler üzerinde etki sahibidir. Dijital oyunlar da bu eylemlerden farklı değildir. Dolayısıyla gündelik yaşamda diğer kültürlere karşı mesafeli olan K8’in, dijital oyunlarda da benzer bir tutum sergilemesi şaşırtıcı değildir.

Dijital oyunların ulusötesi ilişkiler ve göçmenin sosyal uyumu üzerindeki katkıları, dijital oyunların sosyal sermaye açısından da önemli bir kaynak olabileceğine işaret etmektedir. İnsanların sosyal bağlantılar aracılığıyla elde edebileceği kaynakları tanımlayan sosyal sermaye; para, yiyecek ve barınma gibi maddi kaynaklar sağlayabileceği gibi duygusal destek, bilgi paylaşımı ya da tavsiye almak gibi manevi kaynaklar da sağlayabilir (Schiller ve ark., 1995). Dijital oyunların sosyal sermaye kaynağı olabileceğini gösteren çalışmalar vardır. Örneğin dijital oyunlar aracılığıyla gelişen ilişkiler duygusal destek sağlayabilir. Zhong’un çalışması (2011); MMORPG’lerde kurulan sosyal ilişkilerin işbirliği ve oyun deneyimine dayanmasından dolayı, ilişkiye dahil olan kişiler arasında duygusal ya da önemli destek alışverişlerinin olma ihtimalinin yüksek olduğunu göstermektedir. Ayrıca Zhong, dijital oyun oynamanın çevrimdışı sivil katılımı olumlu yönde etkilediğine yönelik ampirik kanıtlar elde etmiştir. Katılımcıların söylemleri, diğer çalışmalardan elde edilen bulgularla uyusmaktadır. Dijital oyunlar bazı katılımcılar için duygusal destek sağlarken (K1, K2, K10), bazı katılımcılar için de göç edilen ülkedeki sosyal ağları genişletmenin en temel yollarından birisi olmuştur (K9). Öte yandan dijital oyunlardaki sosyal ilişkilerin maddi kaynak sağladığına yönelik herhangi bir bulguya rastlanmamıştır.

Dijital oyunlar ulusötesi ilişkiler geliştirme ve göç edilen ülkedeki sosyal yaşantıya uyum sağlama konusunda önemli katkılara sahiptir. Bununla birlikte bu katkılar, sosyal medya gibi diğer yeni medya araçlarından bazı açılardan farklıdır. Dijital oyunların kapsayıcılığının sosyal medyadan daha az olduğu söylenebilir. Günümüzde dijital oyun oynayan insan sayısı fazla olsa da dijital oyunları sosyal ilişkilere yön verecek seviyede oynayan insan sayısının aynı olduğunu söylemek pek mümkün değildir. Dolayısıyla dijital oyunların sosyal medyaya oranla daha özel bir ilgi alanı olduğu ve daha az göçmenin sosyal ilişkilerine katkıda bulunduğu söylenebilir. Buna karşılık

çevrimiçi dijital oyun oynayan göçmenler, dijital oyunlar aracılığıyla daha yoğun ve güçlü sosyal ilişkiler geliştirebilirler. Çevrimiçi oyunlar oyuncuları, hedeflerine ulaşabilmeleri için diğer oyuncularla etkileşime geçmeye, onlarla dayanışma kurmaya ve iş bölümü geliştirmeye yönlendirmektedir. Ayrıca dijital oyunları diğer klasik ve yeni medya araçlarından ayıran önemli bir özelliği, birbirlerinden kilometrelerce uzak olan insanları “tıpkı sinemaya gitmek ya da bir kafede oturmak” gibi ortak bir deneyim içerisine dahil etmesidir. Dolayısıyla Williams ve Steinkuehler’in (2006) bazı dijital oyunların bar ya da kafe gibi üçüncü yerler içerisinde değerlendirilebileceğine yönelik bulgusu bu çalışma özelinde de desteklenmektedir.

Bu çalışma dijital oyunların göçmenlerin anavatanlarıyla ve göç ettikleri ülkedeki topluluklarla olan ilişkilerine odaklanan çok az çalışmadan birisidir. Bu alandaki bilgi seviyesini arttırabilmek adına gelecekte yapılacak olan çalışmalarda hem genellenebilirlik hem de dijital oyun oynayan göçmen popülasyonunu daha yakından tanımak açısından niceliksel yöntemin kullanılmasının önemini vurgulamakta fayda vardır. Ayrıca ikinci ya da daha sonraki nesil göçmenler üzerine yapılacak olan çalışmalar, dijital oyunların ulusötesicilik konusundaki etkilerinin daha iyi anlaşılmasını sağlayacaktır.

Etik Onay: Bu çalışmanın etik kurul izni Ondokuz Mayıs Üniversitesi Sosyal Ve Beşeri Bilimler Araştırmaları Etik Kurulundan 22/10/2021 tarihinde alınmıştır (Karar No: 2021/804).

Bilgilendirilmiş Onam: Araştırma için katılımcılardan bilgilendirilmiş onam formu alınmıştır.

Hakem Değerlendirmesi: Dış bağımsız.

Çıkar Çatışması: Yazarlar çıkar çatışması bildirmemiştir.

Finansal Destek: Yazarlar bu çalışma için finansal destek almadığını beyan etmiştir.

Teşekkür: Bu makale On Dokuz Mayıs Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü tarafından kabul edilen “Dijital oyunlarda göçmen ilişki ağları: Türk göçmenler üzerinden bir inceleme” başlıklı yüksek lisans tezinin bir kısmından üretilmiştir.

Ethical Approval: Ethics committee permission was obtained from Ondokuz Mayıs University, Social and Human Sciences Scientific Research Ethics Committee on 22/10/2021 (Decision No: 2021/804).

Informed consent: Informed consent form was obtained from the participants for the study.

Peer-review: Externally peer-reviewed.

Conflict of Interest: The authors declare no potential conflicts of interest with respect to the research, authorship, and/or publication of this article.

Grant Support: The authors received no financial support for the research, authorship, and/or publication of this article.

Acknowledgment: This article is derived from a part of the master’s thesis titled “Migrant relationship networks in digital games: A study on Turkish immigrants” accepted by OnDokuz Mayıs University Graduate School of Postgraduate Education.

Kaynakça/References

- Adıgüzel, Y. (2019). Göçmenlerin kültürel entegrasyonu. A. Esen ve M. Duman (Ed.), *Türkiye’de geçici koruma altındaki Suriyeliler: Tespitler ve öneriler* içinde (s. 13–36). WALD.
- Bakardjieva, M. (2003). Virtual togetherness: An everyday-life perspective. *Media Culture & Society*, 25(3), 291–313.
- Bartram, D., Poros, M., & Monforte, P. (2017). *Göç meselesinde temel kavramlar* (2. basım, I. T. Ayabeyoğlu, çev.). Hece Yayınları.

- Basch, L., Schiller, N. G., & Blanc, C. S. (2005). *Nations unbound: Transnational projects, postcolonial predicaments, and deterritorialized nation-states*. Routledge.
- Bayeck, R. Y. (2020). The meaning of video gameplay: A case study of three Black African immigrant students in the United States. *Journal of Underrepresented and Minority Progress*, 4(1), 101–118.
- Binark, M. & Bayraktutan Sütçü, G. (2008). Silkroad Online’da sanal cemaat inşası ve Türk klan kimliği. *XIII. Türkiye’de İnternet Konferansı Bildirileri* içinde (s. 105–114). Orta Doğu Teknik Üniversitesi.
- Blizzard Entertainment. (2004). *World of Warcraft* [Dijital Oyun].
- Blizzard Entertainment. (2016). *Overwatch* [Dijital Oyun].
- Bloch, A. (2002). *The migration and settlement of refugees in Britain*. Palgrave Macmillan.
- Bungie. (2014). *Destiny* [Dijital Oyun].
- Consalvo, M. (2006). Console video games and global corporations: Creating a hybrid culture. *New Media & Society*, 8(1), 117–137.
- Corliss, J. (2011). Introduction: The social science study of video games. *Games and Culture*, 6(1), 3–16.
- Crawford, G., Gosling, V. K., & Light, B. (2011). Introduction: The social and cultural significance of online gaming. In G. Crawford, V. K. Gosling, & B. Light (Eds.), *Online gaming in context: The social and cultural significance of online games* (pp. 3–22). Routledge.
- Creswell, J. W. (2020). *Nitel araştırma yöntemleri* (M. Bütün ve S. B. Demir, çev.). Siyasal Kitabevi.
- Dahinden, J., Riaño, Y., Tadorian, M., Nollert, M., & Richter, M. (2012). *Bridging places across borders: Constitution, maintenance and meaning of transnational social spaces*. Université de Neuchâtel. https://www.unine.ch/maps-chaire/bridging_places_1
- Dekker, R., & Engbersen, G. (2014). How social media transform migrant networks and facilitate migration. *Global Networks*, 14(4), 401–418.
- Demirel, E. (2022). Sosyolojik bir araştırma nesnesi olarak dijital oyunlar. *Sosyoloji Araştırmaları Dergisi*, 25(2), 278–298. <https://doi.org/10.18490/sosars.1111375>
- Dralega, C. A., & Corneliusen, H. G. (2017). *Intersectional perspectives on video gaming among immigrant youth in Norway*. Western Norway Research Institute.
- Dralega, C. A., & Corneliusen, H. G. (2018). Manifestations and contestations of hegemony in video gaming by immigrant youth in Norway. In A. A. Williams, R. Tsuria, L. Robinson, & A. Khilnani (Eds.), *Media and power in international contexts: Perspectives on agency and identity* (pp. 153–169). Emerald Publishing Limited.
- Endnight Games. (2014). *The Forest* [Dijital Oyun].
- Entertainment Software Association. (2021). *2021 essential facts about the video game industry*. <https://www.theesa.com/resource/2021-essential-facts-about-the-video-game-industry/>
- Faist, T. (2002). *The volume and dynamics of international migration and transnational social spaces*. Oxford University Press.
- Faist, T. (2006). *The transnational social spaces of migration*. SSOAR. <https://www.ssoar.info/ssoar/handle/document/35069>
- Kalekin-Fishman, D., Pitkänen, P., & Verma, G. (Eds.). (2002). *Education and immigration: Settlement policies and current challenges*. Routledge.
- Kline, S. (1997). Pleasures of the screen: Why young people play video games. *Proceedings of the International Toy Research Conference*. ITRA.

- Kobeissy, H. (2022). *MMORPGs, transnationalism and alternative migration: An online micro-ethnography* (Master's thesis, Lebenase American University, Beirut). https://laur.lau.edu.lb:8443/xmlui/bitstream/handle/10725/14157/Hussein_Kobeissy_ThesisGW_Redacted.pdf?sequence=1
- Komito, L. (2011). Social media and migration: Virtual community 2.0. *Journal of the American Society For Information Science and Technology*, 62(6), 1075–1086.
- Levitt, P., & Schiller, N. G. (2004). Conceptualizing simultaneity: A transnational social field perspective on society. *The International Migration Review*, 38(3), 1002–1039.
- Lubbers, M. J., Verdery, A. M., & Molina, J. L. (2018). Social networks and transnational social fields: A review of quantitative and mixed-methods approaches. *International Migration Review*, 54(1), 1–28. <https://doi.org/10.1177/0197918318812343>
- Machionis, J. J. (2015). *Sosyoloji* (T. P. Tacoğlu, çev.). Nobel.
- Martikainen, T. (2010). Din, göçmenler ve entegrasyon (N. Özmen, çev.). *Marmara Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, 38, 263–276.
- Melnic, D., & Melnic, V. (2017). Playing with(out) borders: Video games as the digital expression of transnational literature. *Metacritic Journal for Comparative and Theory* 3(1), 75–92. <https://doi.org/10.24193/mjst.2017.3.05>
- Merriam, S. B., & Tisdell, E. J. (2016). *Qualitative research: A guide to design and implementation*. Wiley.
- Muyan, G. K. (2019). Hollanda göçmen entegrasyonu politikaları: Liberalizmden neoliberalizme. *Sosyal Güvenlik Dergisi*, 9(1), 177–192.
- Nardi, B., & Harris, J. (2006). Strangers and friends: Collaborative play in World of Warcraft. *CSCW '06: Proceedings of the 2006 20th anniversary conference on Computer supported cooperative work* (pp. 149–158). Association for Computing Machinery.
- Neuman, W. L. (2006). *Toplumsal araştırma yöntemleri: Nitel ve nicel yaklaşımlar* (Cilt 1., S. Özge, çev.). Yayın Odası Yayınları.
- Newman, J. (2008). *Playing with video games*. Routledge.
- Newzoo. (2021). *Global games market report 2021*. <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2021-free-version/>
- Odrowska, A. M., & Massar, K. (2014). Predicting guild commitment in World of Warcraft with the investment model of commitment. *Computers in Human Behavior*, 34, 235–240.
- Oldenburg, R. (1997). *The great good place*. Da Capo Press.
- Özgür, E. M. (2018). Küresel göçün sosyo-mekânsallığı: Ulusötesi mekânlar/yerelötesi yerler, topluluklar ve kimlikler. *Coğrafi Bilimler Dergisi*, 16(1), 1–35.
- Pitkänen, P. (2012). Introduction. In P. Pitkänen, A. İçduygu, & D. Sert (Eds.), *Migration and transformation: Multi-level analysis of migrant transnationalism* (pp. 1–12). Springer.
- Pitkänen, P., İçduygu, A., & Sert, D. (2012). Current characteristics of migrant transnationalism. In P. Pitkänen, A. İçduygu, & D. Sert (Eds.), *Migration and transformation* (pp. 207–224). Springer.
- Pries, L. (2003). The approach of transnational social spaces. In L. Pries (Ed.), *New transnational social spaces* (pp. 3–33). Routledge.
- Quantum & Lightspeed. (2018). *PUBG Mobile* [Dijital Oyun].
- Riot Games. (2009). *League of Legends* [Dijital Oyun].
- Sağlam, S. (2006). Türkiye’de iç göç olgusu ve kentleşme. *Hacettepe Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Dergisi*, 5, 33–44.

- Schiller, N. G., Basch, L., & Blanc, C. S. (1995). From immigrant to transmigrant: Theorizing transnational migration. *Anthropological Quarterly*, 68(1), 48–63.
- Shaw, A. (2011). Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity. *New Media & Society*, 14(1), 28–44.
- Tarhan, Ö. (2015). Sosyal bilgiler öğretmeni adaylarının politik okuryazarlığa ilişkin görüşleri. *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 3(9), 649–669.
- Taylor, T. L. (2006). *Play between worlds: Exploring online game culture*. MIT Press.
- Tedeschi, M., Vorobeva, E., & Jauhiainen, J. S. (2022). Transnationalism: Current debates and new perspectives. *GeoJournal*, 87, 603–619. <https://doi.org/10.1007/s10708-020-10271-8>
- Thomas, W. I., & Znaniecki, F. (1918). *The Polish peasant in Europe and America*. The Gorham Press.
- Trepte, S., Reinecke, L., & Juechems, K. (2012). The social side of gaming: How playing online computer games creates online and offline social support. *Computers in Human Behavior*, 28(3), 832–839.
- Ubisoft. (2015). *Rainbow Six: Siege* [Dijital Oyun].
- Vertovec, S. (2009). *Transnationalism*. Routledge.
- Whang, L. S.-M., & Chang, G.-Y. (2003). Lifestyles of virtual world residents living in the on-line game, “Lineage”. *Proceedings. 2003 International Conference on Cyberworlds* (pp. 18–25). <https://doi.org/10.1109/CYBER.2003.1253430>
- World Health Organization. (2021). *Online games encourage players to stay mentally and physically healthy at home*. <https://www.who.int/news/item/16-11-2021-online-games-encourage-players-to-stay-mentally-and-physically-healthy-at-home>
- Williams, D., & Steinkuehler, C. A. (2006). Where everybody knows your (screen) name: Online games as “third places”. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 11(4), 885–909.
- Wizard of the Coast. (2019). *Magic: The Gathering* [Dijital Oyun].
- Yalçın, M. (2006). *Eğitimde gözlem ve değerlendirme*. Nobel Yayın Dağıtım.
- Yoon, T.-J., & Cheon, H. (2013). Game playing as transnational cultural practice: A case study of Chinese gamers and Korean MMORPGs. *International Journal of Cultural Studies*, 17(5), 1–15. <https://doi.org/10.1177/1367877913505172>
- Zhong, Z.-J. (2011). The effects of collective MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games) play on gamers’ online and offline social capital. *Computers in Human Behavior*, 27(6), 2352–2363.