

**T.C.
ONDOKUZ MAYIS ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
SOSYOLOJİ ANA BİLİM DALI**



**DİJİTAL OYUNLARDA GÖÇMEN İLİŞKİ AĞLARI: TÜRK
GÖÇMENLER ÜZERİNDEN BİR İNCELEME**

Yüksek Lisans Tezi

Enes DEMİREL

Danışman

Doç. Dr. Miki Suzuki Him

SAMSUN
2022

TEZ KABUL VE ONAYI

Enes Demirel tarafından, Doç. Dr. Miki Suzuki Him danışmanlığında hazırlanan “DİJİTAL OYUNLARDA GÖÇMEN İLİŞKİ AĞLARI: TÜRK GÖÇMENLER ÜZERİNDEN BİR İNCELEME” başlıklı bu çalışma, jürimiz tarafından 19.7.2022 tarihinde yapılan sınav sonucunda oy birliği ile başarılı bulunarak Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

	Unvanı Adı Soyadı Üniversitesi Ana Bilim/Ana Sanat Dalı	İmza	Sonuç
Başkan	Doç. Dr. Yasemin YÜCE Ondokuz Mayıs Üniversitesi Sosyoloji Ana Bilim Dalı		<input checked="" type="checkbox"/> Kabul <input type="checkbox"/> Ret
Üye	Dr. Öğr. Üyesi Sait GÜLSOY Atatürk Üniversitesi Sosyoloji Ana Bilim Dalı		<input checked="" type="checkbox"/> Kabul <input type="checkbox"/> Ret
Üye	Doç. Dr. Miki SUZUKİ HİM Ondokuz Mayıs Üniversitesi Sosyoloji Ana Bilim Dalı		<input checked="" type="checkbox"/> Kabul <input type="checkbox"/> Ret

Bu tez, Enstitü Yönetim Kurulunca belirlenen ve yukarıda adları yazılı jüri üyeleri tarafından uygun görülmüştür.

ONAY

... / ... / ...

Prof. Dr. Ali BOLAT
Enstitü Müdürü

BİLİMSEL ETİĞE UYGUNLUK BEYANI

Hazırladığım Yüksek Lisans tezinin bütün aşamalarında bilimsel etiğe ve akademik kurallara riayet ettiğimi, çalışmada doğrudan veya dolaylı olarak kullandığım her alıntıya kaynak gösterdiğimi ve yararlandığım eserlerin Kaynaklar'da gösterilenlerden oluştuğunu, her unsurun enstitü yazım kılavuzuna uygun yazıldığını ve TÜBİTAK Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu Yönetmeliği'nin 3. bölüm 9. maddesinde belirtilen durumlara aykırı davranılmadığını taahhüt ve beyan ederim.

Etik Kurul Gerekli mi ?

Evet (Gerekli ise ekler kısmına ekleyiniz)

Hayır

25 /07 / 2022
Enes DEMİREL

TEZ ÇALIŞMASI ÖZGÜNLÜK RAPORU BEYANI

Tez Başlığı : DİJİTAL OYUNLARDA GÖÇMEN İLİŞKİ AĞLARI: TÜRK GÖÇMENLER ÜZERİNDEN BİR İNCELEME

Yukarıda başlığı belirtilen tez çalışması için şahsım tarafından 10 Haziran 2022 tarihinde intihal tespit programından alınmış olan özgünlük raporu sonucunda;

Benzerlik oranı : % 3

Tek kaynak oranı : % 3 çıkmıştır.

... /... / 20...

Doç. Dr. Miki SUZUKİ HİM

ÖZET

DİJİTAL OYUNLARDA GÖÇMEN İLİŞKİ AĞLARI: TÜRK GÖÇMENLER ÜZERİNDEN BİR İNCELEME

Enes DEMİREL

Ondokuz Mayıs Üniversitesi

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Sosyoloji Ana Bilim Dalı

Yüksek Lisans, Haziran/2022

Danışman: Doç. Dr. Miki Suzuki Him

Bu yüksek lisans tezi dijital oyunlar aracılığıyla dahil olunan sosyal ağların göçmenin uyum süreci ve ulusötesi ilişkileri üzerindeki etkisine odaklanmaktadır. Göç süreci fiziksel olduğu kadar sosyal açıdan da büyük değişimleri beraberinde getirmektedir. Göçmen, göç süreciyle birlikte uzun yıllar boyunca sürdürdüğü ilişkilerinden fiziksel olarak uzaklaşmakta ve yeni bir topluluk içerisine dahil olmaktadır. Bir yandan göç ettiği topluluğa uyum sağlamaya ve yeni sosyal ağlar inşa etmeye çalışan göçmenin diğer yandan eski ilişkilerini devam ettirme çabası içine girdiği görülmektedir.

Teknolojik gelişmelerin bir ürünü olan internet ya da sosyal medya gibi yeni medya araçları göçmenlerin hem göç ettiği toplulukla ilişkilerini geliştirmesinde hem de anavatanlarıyla olan ulusötesi sosyal ilişkilerini sürdürmesine yardımcı olmaktadır. Göçmenler bir yandan anavatanlarındaki ilişkilerini sosyal medya aracılığıyla sürdürürken diğer yandan da göç ettikleri topluluktaki insanlarla yeni ilişkiler geliştirmektedir. Dijital oyunlar da bu teknolojik gelişmelerin ürünü olan yeni nesil araçlardan bir tanesidir. İnsanların güzel vakit geçirmek amacıyla kullandığı bu yeni nesil oyun edimi günümüzde milyarlarca insan tarafından deneyimlenmektedir. Akademik çalışmalar dijital oyunların insanların sosyal yaşantıları üzerinde hem olumlu hem de olumsuz bir takım etkilerinin olabileceğini göstermektedir. Sosyal medya ve internetin göçmen ağlarına olan etkisi üzerine sayısız çalışma yapılmış olsa da milyarlarca insanın deneyimlediği dijital oyunların göçmenlerin sosyal ilişkilerine ne gibi bir etkisi olduğuna yönelik bilgimiz oldukça sınırlıdır. Çalışma, alandaki bu eksikliği gidermek hedefiyle insanların sosyal yaşantısına hem olumlu hem de olumsuz etkide bulunma potansiyeli taşıyan dijital oyunların göçmenlerin sosyal ilişkilerini nasıl etkilediğini anlamayı amaçlamaktadır.

Çalışmada niteliksel yöntem kullanılmıştır. Yarı yapılandırılmış görüşme tekniğiyle dijital oyun oynayan, Türkiye dışında yaşamış ve anavatanı Türkiye olan 10 katılımcıyla görüşülmüştür. Çalışmadan elde edilen sonuçlar birinci nesil göçmenlerin sosyallik düzeyi, değer yargıları ve dijital oyunlara verdikleri değere bağlı olarak dijital oyunlar aracılığıyla hem mevcut ulusötesi bağlarını sürdürebileceğini ve yeni ulusötesi bağlar geliştirebileceğini hem de göç edilen topluluktan insanlarla yeni ilişkiler geliştirerek uyum süreçlerini kolaylaştırabileceklerini göstermektedir.

Anahtar Sözcükler: Sosyal Ağlar, Dijital Oyunlar, Ulusötesicilik, Göçmen Uyumu, Göç ve Dijital Oyunlar

ABSTRACT

IMMIGRANT RELATIONSHIP NETWORKS IN DIGITAL GAMES: A STUDY OF TURKISH IMMIGRANTS

Enes DEMİREL

Ondokuz Mayıs University
Institute of Graduate Studies
Department of Sociology
Master, June/2022

Supervisor: Assoc. Prof. Dr. Miki Suzuki Him

This master's thesis focuses on the impact of social networks involved through digital games on the integration process and transnational relations of immigrants. Migration process brings about physical as well as social changes. With the migration process, the immigrant physically distances himself from the relationships he has maintained for many years and is included in a new community. On the one hand, it is seen that the immigrant, who tries to adapt to the community to which he migrated and to build new social networks, on the other hand, tries to maintain his old relations.

New media tools such as the internet or social media, which are a product of technological developments, help immigrants both improve their relations with the community they migrated to and maintain their transnational social relations with their homeland. Immigrants, on the one hand, maintain their relations in their homeland through social media, on the other hand, they develop new relations with the people in the community they migrated to. Digital games are one of the new generation tools that are the product of these technological developments. This new generation game act that people use to have a good time is experienced by billions of people today. Academic studies show that digital games can have both positive and negative effects on people's social lives. Although there have been numerous studies on the impact of social media and the internet on immigrant networks, our knowledge of the impact of digital games, experienced by billions of people, on the social relations of immigrants is quite limited. The study aims to understand how digital games, which have the potential to have both positive and negative effects on people's social lives, affect the social relations of immigrants with the aim of eliminating this deficiency in the field.

Qualitative method was used in the study. With the semi-structured interview technique, 10 participants who played digital games, lived outside of Turkey and were originally from Turkey were interviewed. The results obtained from the study show that first generation immigrants can both maintain their existing transnational ties and develop new transnational ties through digital games, depending on their sociality level, value judgments and the value they attach to digital games, and they can facilitate their adaptation processes by developing new relationships with people from the immigrant community.

Keywords: Social Networks, Digital Games, Transnationalism, Immigration Compliance, Immigration and Digital Games

ÖN SÖZ VE TEŞEKKÜR

Büyük bir keyifle ve heyecanla yürütülen bu tez çalışmasının bugünkü haline gelmesinde pek çok kişinin katkısı bulunmaktadır. Öncelikle engin bilgileriyle yolumu aydınlatan, bu süreci başarılı bir şekilde bitirmemi sağlayan sevgili danışman hocam Doç. Dr. Miki Suzuki Him'e ve lisans dönemimdeki bir derste bu araştırma konusunun zihnimde filizlenmesinde büyük katkıları olan, sosyolojiye olan istek ve hevesimi diri tutmamı sağlayan sevgili hocam Dr. Öğretim Görevlisi Emel Yiğittürk Ekiyor'a en içten teşekkürlerimi iletiyorum. Ayrıca her zaman yanımda olan pek sevgili ev arkadaşım Yusuf Ersel Arslan'a ve maddi manevi desteğini esirgemeyen aileme şükranlarımı sunuyorum. Son olarak bu çalışma için zaman ayırıp samimi düşüncelerini içtenlikle aktaran tüm katılımcılara teşekkürlerimi sunmak istiyorum.

Enes DEMİREL

İÇİNDEKİLER

TEZ KABUL VE ONAYI	i
BİLİMSEL ETİĞE UYGUNLUK BEYANI	ii
TEZ ÇALIŞMASI ÖZGÜNLÜK RAPORU BEYANI	ii
ÖZET	iii
ABSTRACT	iv
ÖNSÖZ VE TEŞEKKÜR	v
İÇİNDEKİLER	vi
SİMGELER VE KISALTMALAR	viii
ŞEKİLLER DİZİNİ	ix
TABLolar DİZİNİ	x
1. GİRİŞ	1
1.1. Araştırmanın Konusu, Kapsamı, Problemi ve Amacı	1
1.2. Araştırmanın Önemi ve Özgün Değeri.....	3
1.3. Araştırmanın Yöntemi	4
1.3.1. Araştırmacının Konumu	8
1.4. Araştırmanın Planı.....	8
2. GÖÇMEN AĞLARI VE DİJİTAL OYUNLAR	10
2.1. Sosyal Ağlar	10
2.2. Göçmen İlişkiler Ağı (Network) Kuramı	21
2.3. Dijital Oyunlar ve Göçmen İlişki Ağları	27
2.3.1. Dijital Oyunlar	27
2.3.2. Dijital Oyunlarda Sosyalleşme ve Sosyal Ağların Oluşumu	32
2.3.3. Dijital Oyunlardaki Göçmen İlişki Ağları	41
2.3.4. Dijital Oyunlardaki Sosyal Ağların Dışlayıcı Özellikleri.....	45
2.3.5. Dijital Oyunlar ve Dijital Uçurum Olgusu	50
3. BULGULAR	55
3.1. Katılımcıların Sosyal, Ekonomik ve Kültürel Konumları.....	55
3.1.1. Katılımcıların Demografik Bilgileri	55
3.1.2. Katılımcıların Değer Yargıları ve Yaşam Biçimleri.....	57
3.1.3. Katılımcıların Dil Bilgisi Seviyeleri	61
3.1.4. Katılımcıların Göçmenlik Deneyimleri ve Sosyal Ağları	62
3.2. Katılımcıların Oyuncu (Gamer) Kimlikleri.....	72
3.2.1. Katılımcıların Dijital Oyunlara Bakış Açısı: “Video oyunlarını bir sosyalleşme aracı olarak görüyorum”	72
3.2.2. Katılımcıların Dijital Oyun Tercihleri	77
3.2.3. Katılımcıların Oyun ve Oyuncularla Etkileşimi	81
3.3. Katılımcıların Dijital Oyunlar Aracılığıyla Dahil Oldukları Sosyal Ağlar	85

3.3.1. Dijital Oyunlardaki Sosyal Ağlar: “Bu benim içi oyun oynamak değil sadece”	85
3.3.1. Sanal Arkadaşlıklardan Fiziksel Arkadaşlığa: Dijital Oyunlar Aracılığıyla Gelişen Sosyal Sermaye	97
3.3.2. Dijital Uçurum Dijital Oyunlardaki Göçmen Ağları için Tehdit Mi?	102
3.3.3. İdeolojik Bir Mücadele Alanı Olarak Dijital Oyunlar: “Türk olduğumu belli etmiyorum”	106
4. TARTIŞMA VE SONUÇ	111
KAYNAKÇA	118

SİMGELER VE KISALTMALAR

BİT	: Bilgi İşlem Teknolojileri
BM	: Birleşmiş Milletler
Co-op	: Cooparitive Games
CS: GO	: Counter Strike: Global Offensive (Dijital Oyun)
GTA V:	: Grand Theft Auto 5 (Dijital Oyun)
LoL:	: League of Legends (Dijital Oyun)
MMOFPS	: Massively Multiplayer Online First Person Shooter (Devasa Çok Oyunculu Birinci Şahıs Nişan Alma Oyunu)
MMORPG	: Massively Multiplayer Online Role Playing Games (Devasa Çok Oyunculu Rol Yapma Oyunu)
MOBA	: Multiplayer Online Battle Arena (Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Arenası)
NPC	: Non Player Character (Oyuncu Olmayan Karakter)
PUBG:	: PlayerUnknown's Battlegrounds (Dijital Oyun)
WoW:	: World of Warcraft (Dijital Oyun)

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 2.1. Warface oyunundaki sıhhiyeciler sınıfından bir oyuncunun takım arkadaşını hayata döndürmesi.....	38
Şekil 2.2. r/place etkinliğinden bir görüntü.....	49
Şekil 2.3. Amerika Birleşik Devletleri'ndeki oyuncuların yaş gruplarına göre dağılımı (Clement, 2021)	53
Şekil 3.1. Polonya/Krakow'daki "Magic Cafe" adlı mekân	93
Şekil 3.2. K5'in Facebook'taki bir oyuncu grubunda araştırmaya dahil olmasını sağlayan paylaşımı	101

TABLULAR DİZİNİ

Tablo 2.1. Çalışmada adı geçen dijital oyun türlerinin açıklamaları ve örnekleri	32
Tablo 2.2. Çevrimiçi oyunlardaki oyuncu tipolojisi (Whang & Chang, 2003, s. 20-21).....	36
Tablo 3.1. Katılımcıların demografik bilgileri.....	56
Tablo 3.2. Katılımcıların ikamet süreleri, yurt dışında ikamet ettikleri ve şu an ikamet ettikleri ülke ve şehirler	57
Tablo 3.3. Katılımcıların dini inançları, etnik kimlikleri, siyasi görüşleri ve Türkiye'deki gelenek göreneklere bağlılıkları.....	59
Tablo 3.4. Katılımcıların dil seviyeleri	62
Tablo 3.5. Katılımcıların akrabalık ve arkadaşlık ilişkileri.....	67
Tablo 3.6. Katılımcıların Tercih Ettiği Dijital Oyun Platformları ve Tercih Düzeyleri	79
Tablo 3.7. Katılımcıların Oynadıkları Çevrimiçi Oyun Türleri.....	80

1. GİRİŞ

1.1. Araştırmanın Konusu, Kapsamı, Problemi ve Amacı

Bu yüksek lisans tezinde Türkiyeli göçmenlerin anavatanlarıyla ilişkilerini sürdürme ve göç ettikleri toplulukla uyum sağlama konusunda dijital oyunlardaki sosyal ağların ne gibi bir rol oynadığı incelenmektedir. Göç ve göçmenlik olguları, günümüz dünyası için oldukça önemli bir yer teşkil etmektedir. Günümüzde doğup büyüdüğü coğrafyanın dışında yaşamına devam eden milyonlarca insan bulunmaktadır. Göçmenler göç sürecinde pek çok sorunla karşılaşmaktadır. Çoğunlukla daha iyi bir yaşam şansı için göç eden göçmenler; ulusal sınırları geçerken ölme, aile ve arkadaşlarını belirsizlik içerisinde bırakmak ya da işsizlik gibi farklı risklerle karşı karşıyadır (Haas, Castles, & Miller, 2019). Göçmenlerin karşı karşıya kaldığı önemli bir diğer sorun, göç edilen topluluğa uyum sağlamaktır. İnsanlar hayat hakkında edindikleri bilgilerin büyük bir kısmını toplumsallaşma aracılığıyla edinirken, göç süreciyle birlikte göçmenin toplumsallaşarak edindiği ve göçmenin sosyal sermayesi olarak kabul edilebilecek bu bilgilerin bir kısmı geçerliliğini yitirmektedir (Adıgüzel, 2019).

Göç edilen yeni topluluğa uyum süreci farklı bakış açılarına göre farklı şekillerde isimlendirilmektedir. Robert E. Park'a göre göçmen ile ev sahibi toplum arasındaki ilişkiler "ırk ilişkileri döngüsü" adını verdikleri dört aşamalı bir süreç şeklinde işliyordu ve döngünün nihai sonucu asimilasyona varıyordu (Bloch, 2002, s. 80). Bu model ilerleyen dönemde evrimsel bakış açısından ve göçmenlerin bir şekilde göç ettikleri topluluk içerisinde asimile olacaklarını öngörmesinden dolayı eleştirilmiştir. Asimilasyon kavramı, göçmenin geçmiş birikimlerini terk edeceği düşüncesini içinde barındırdığı, ampirik karşılığı olmadığı ve yerlilerle göçmenler arasındaki iktidar ilişkisini pekiştirdiği için günümüzde fazla tercih edilmemektedir. 1990'lı yıllardan bu yana Avrupa'daki akademik, toplumsal ve siyasi tartışmalarda "entegrasyon" kavramı daha çok tercih edilmektedir. Göçmenin entegrasyonu, göçmen ya da göçmen topluluklarının göç edilen bölgedeki topluluğun sosyal yaşamına dahil olması olarak tanımlanabilir (Martikainen, 2010, s. 265; Muyan, 2019, s. 179).

Tüm insanlar gibi göçmenler de sosyal ağlara dahildir. Sosyal ağ kavramı insanlar arasındaki ilişkiler bütünü ifade etmenin bir yoludur. Bir bireyin sosyal ağı, başkalarıyla olan ilişkilerinin toplamıdır (Milroy & Llamas, 2013). Farklı değerleri,

normları olan yeni bir topluluğun içerisinde yer alan göçmen; göçün ekonomik, sosyal ve psikolojik maliyetlerini azaltmak için dahil olduğu sosyal ağlardan yararlanmaktadır (Haas, Castles, & Miller, 2019). Teorik temelini sosyal ağ kuramından alan göçmen ilişkiler ağı kuramı; kaynak ülke ve menşei ülke, göçmenler ve göçmen olmayanlar arasındaki ortak köken, akrabalık ve dostluk gibi kişiler arası bağlantılara odaklanmaktadır (Abadan-Unat, 2002, s. 18). Göçmen ilişki ağları; göçmenin kişiler ve örgütlerle olan bağları, hangi konuma göç ettiği, göçmenin istihdam türü ya da göçmenin anavatanıyla ne ölçüde bağlantıda olduğu gibi pek çok önemli konuda rol sahibidir (Poros, 2011). Göçmen ilişki ağları üzerine yapılan çalışmaların büyük bir çoğunluğu (örn. Arango, ve diğerleri, 1993) bu ağların göç sürecindeki riskleri, maliyetleri ve göçün miktarını ne yönde etkilediğiyle ilgidir. Oysa göçmen ilişki ağları göç sürecini yalnızca fiziki olanaklarla kolaylaştırmakla kalmamakta, aynı zamanda göçmenin göç ettiği topluluğa entegre olmasını ya da tam tersi şekilde izole olmasını da neden olmaktadır. Sosyal medya, internet ve telekomünikasyon gibi yeni iletişim teknolojileri ve medya araçlarının göçmenin sosyal ağlarının genişletmesi ve var olan sosyal ağlarını güçlendirmesi konusunda önemli etkileri bulunmaktadır. Bu yeni teknolojilerden birisi de çalışmanın temelinde yer alan dijital oyunlardır.

Dijital oyunlar; bilgisayar, oyun konsolu, mobil cihaz gibi elektronik cihazlar aracılığıyla oynanan oyunlardır. Dijital oyunların teknolojik olanakların yardımıyla birlikte giderek karmaşık bir yapıya bürünmesi, dijital oyunların yalnızca eğlenmek amacıyla değil; aynı zamanda rekabet etmek, başka bir yerde hissetmek, başka birisi olmak, gerçekte yapılması riskli olan aktiviteleri gerçekleştirmek ya da sosyalleşmek gibi pek çok amaç için tercih edilmesiyle sonuçlanmaktadır (Demirel, 2022). 1990'lı yılları kapsayan erken dönem dijital oyun çalışmalarında dijital oyunların insanları sosyal yaşamdan izole eden bir uğraş olduğuna yönelik bazı görüşler olsa da (örn. Kline, 1997) daha güncel olan çalışmalar dijital oyunların sosyal ilişkileri güçlendirebileceği ve genişletebileceğini de göstermektedir (örn. Yee, 2006; Zhong, 2011; Williams & Steinkuehler, 2006). Çevrimiçi dijital oyunlar başta olmak üzere dijital oyunların sosyal etkileşime olanak tanınması (örn. Trepte, Reinecke, & Juechems, 2012) özellikle bu çalışma için önem taşımaktadır. Dijital oyun oynayan pek çok insan, diğer insanlarla birlikte bu oyunları oynamakta ve bazen oyundaki amaçları birlikte yerine getirirken bazen de birbirleriyle rekabet etmektedir. Ortak bir

oyun deneyimi göçmenin hem mevcut ilişkilerini güçlendirebilir hem de yeni insanlarla tanışarak sosyal ağlarını genişletmesine olanak sağlayabilir.

Göçmenler özelinde düşünüldüğünde, dijital oyunların bu sosyalleştirici özelliklerinin göçmenin uyum sürecine ve anavatanıyla ulusötesi bağlantılarına nasıl bir katkıda bulunduğu önem kazanmaktadır. Bu çalışmanın amacı; daha önceki çalışmalarda sosyal ilişkilere hem olumlu hem de olumsuz birtakım etkilerinin olduğu anlaşılan dijital oyunların göçmenlerin uyum sürecini ve ulusötesi ilişkilerini nasıl etkilediğini anlamaktır. Bu amaç çerçevesinde çalışmada “Dijital oyunlar aracılığıyla dahil olunan sosyal ağlar göçmenin uyum sürecini ve ulusötesi bağlantılarını nasıl etkilemektedir?” sorusunun cevabı aranmaktadır.

1.2. Araştırmanın Önemi ve Özgün Değeri

Göç tüm dünya için olduğu kadar Türkiye için de önemli bir sosyal meseledir. Türkiye göç olgusuna yakından şahit olan ülkelerin başında gelmektedir. Yerinden edilen milyonlarca savaş mağduru insana ev sahipliği yapan Türkiye, ayrıca dışarıya da göç vermektedir. Türkiye Cumhuriyeti toprakları dışında yaşayan Türkiye Cumhuriyeti vatandaşlarının sayısı 6,5 milyonu aşmış bulunmaktadır. 6,5 milyon Türkiyeli göçmenin 5,5 milyonu Avrupa’da ikamet etmektedir (Dışişleri Bakanlığı, tarih yok). TÜİK (2020) verilerine göre 2017’de 113.326, 2018’de 136.740, 2019 yılındaysa 84.863 Türkiye Cumhuriyeti vatandaşı yurt dışına göç etmiştir. 2020 ve 2021 yıllarında yurt dışına göç eden Türkiye Cumhuriyeti vatandaşlarının sayısı hakkında herhangi bir veri yoktur; fakat farklı veri setlerinden edinilen izlenim Türkiye’deki dış göçün arttığı yönündedir. Örneğin EuroStat (2022) verilerine göre Avrupa ülkelerine ilk defa iltica başvurusu yapan Türkiyeli sayısı 2020 yılında 13.900 iken, 2021 yılında bu sayı 20.310’a yükselmiştir. Türkiye bu verilerle, Avrupalı olmayan ülkelere yapılan iltica başvurularında en çok başvuru yapan beşinci ülke konumundadır. Dış göç meselesi Türkiye için her geçen gün daha da önemli bir olgu haline gelirken, Türkiyeli göçmenler hakkında yapılan çalışmaların önemi de artmaktadır.

Göçmenlerin göç süreci sonucunda anavatanlarıyla olan sosyal ilişkilerini kökünden kestiğine yönelik düşünceler giderek geçerliliğini yitirmiş, bunun yerine göçmenin her iki ülkeyi de kapsayan karmaşık ilişkiler geliştirdiği fikri güçlenmeye başlamıştır. Diminescu’nun kavramsallaştırmasıyla bağlantılı göçmen, özellikle

sosyal medya gibi yeni medya araçları sayesinde anavatanıyla ilişkilerini devam ettirebilmektedir (Diminescu, 2008, s. 565). Diğer bir deyişle göçmenler, bir yandan göç ettikleri topluluğa uyum sağlamaya çalışırken aynı zamanda eski ilişkilerini de güçlendirebilir. Hatta bu iki farklı süreci bir araya getirerek daha karmaşık bir sosyal ağ yapısı ortaya çıkabilir.

Göçmenlerin göç ettikleri toplulukla ve anavatanlarıyla ilişkilerinde internet, sosyal medya, kitle iletişim araçları ya da posta gibi daha geleneksel iletişim araçlarının ne gibi bir rol üstlendiğine yönelik oldukça kapsamlı bir literatür bulunmaktadır (örn. Dekker & Engbersen, 2014; Komito, 2011). Fakat teknolojik gelişmelerin bir ürünü olan ve tam anlamıyla bir iletişim aracı olarak konumlandırılmasa da insanların bir araya gelerek ortak bir deneyim yaşamasını mümkün kılan dijital oyunların göçmenlerin sosyal ağlarına ne gibi bir etkide bulunduğuna yönelik çok az çalışma yapılmıştır. Araştırmanın özgün değeri ve önemi de buradan gelmektedir. Özellikle son 20 yıl içerisinde gündelik yaşamın önemli bir bileşeni haline gelen dijital oyunlar günümüzde yaklaşık 3 milyar kişi tarafından deneyimlenmekte (Newzoo, 2021; Demirel, 2022), dolayısıyla etkileri göz ardı edilemeyecek kadar önemli bir pratik konumundadır. Bu çalışmanın amacını oluşturan Türkiye kökenli göçmenlerin dijital oyunlar üzerinden dahil oldukları sosyal ağların anlaşılması hem dijital oyun hem de göç ve göçmenlik hakkındaki bilgilerimize yenilerini ekleyecek ve farklı bakış açıları kazandıracaktır.

1.3. Araştırmanın Yöntemi

Bu çalışmada incelenen araştırma nesnesinin derinlemesine anlaşılmasına odaklanan niteliksel araştırma yöntemi benimsenmiştir. Niteliksel yöntemin benimsendiği çalışmalarda çalışmaya dahil olan katılımcıların başlarından geçen olay, durum, deneyim ya da eylemlerinin daha iyi anlaşılmasına; katılımcıların dahil oldukları bağlama; bu bağlamın eylemleri üzerindeki etkilerine ve olayların gerçekleştiği sürece odaklanılmaktadır (Maxwell, 2013, s. 40-41). Diğer bir deyişle, değişkenler arasındaki ilişkinin varlığı ve ilişkinin ne kadar kuvvetli olduğuyula ilgilenen niceliksel çalışmanın aksine nitel çalışmalar değişkenler arasındaki ilişkinin neden ve nasıl kurulduğunu anlamaya odaklanır (Demir, 2017, s. 288). Nitel araştırma yöntemi, bir problem ya da konunun keşfedilmesi gerektiği durumlarda tercih edilebilir (Creswell, 2020, s. 48). Bu çalışmada henüz yeni keşfedilmeye başlanan

dijital oyunlardaki göçmen ağları incelendiği için niteliksel araştırmanın çalışma için uygun olduğuna karar verilmiştir.

Nitel araştırmalar farklı yaklaşımlarla yürütülebilir. Araştırma deseni olarak kavramsallaştırılan bu yaklaşımlar, çalışmanın başından sonuna kadar hangi düzende işleyeceğini büyük ölçüde şekillendirir. Creswell (2020) nitel çalışmalarda yaygın olarak kullanılan beş farklı yaklaşımdan bahsetmektedir: Bunlar fenomenoloji, durum çalışması, anlatı araştırması, kuram oluşturma ve etnografi yaklaşımlarıdır. Fakat nitel araştırma desenleri Creswell'in açıkladığı beş farklı yaklaşımdan fazlasını içermektedir. Bu çalışmada Merriam ve Tisdell'in (2016) kavramsallaştırdığı "temel nitel çalışma" deseni benimsenmiştir. Temel nitel çalışmaların amacı; insanların deneyimlerine yükledikleri anlamları, bu deneyimlerini nasıl yorumladıklarını ve sosyal dünyalarını nasıl inşa ettiklerini keşfetmektir. Temel nitel araştırma deseninin benimsendiği çalışmada katılımcıların dijital oyunlar aracılığıyla deneyimlediği ve göçmenlik durumlarını etkileyen olaylar incelenmiş ve bu olayları nasıl bir çerçevede konumlandıkları anlaşılmaya çalışılmıştır.

Çalışmada yarı yapılandırılmış görüşme tekniğinden yararlanılmıştır. Yarı yapılandırılmış görüşme, soruların önceden hazırlandığı ve bu soruların araştırmacıya yol gösterdiği bir görüşme türüdür. Her ne kadar önceden hazırlanmış sorular olsa da, yarı yapılandırılmış görüşmelerde görüşmenin gidişatına göre ek ya da alt sorularla görüşmenin gidişatı değiştirilebilir ya da gerekli yerlerde katılımcının cevaplarını detaylandırması sağlanabilir (Yalçiner, 2006). Yarı yapılandırılmış görüşmede amaç, araştırma konusu ile ilgili bir olay ya da durumu katılımcıların bakış açısından anlamaktır (McIntosh & Morse, 2015). Çalışmada iki farklı görüşme formu kullanılmıştır. Birinci görüşme formu hala yurt dışında ikamet etmekte olan katılımcılara, ikinci görüşme formuysa yurt dışında ikamet etmiş olup, şu anda Türkiye'de ikamet eden katılımcılara uygulanmıştır. Kullanılan yarı yapılandırılmış görüşme formları çalışmanın Ekler bölümünde (Ek-2) ve (Ek-3) olarak yer almaktadır. Hazırlanan görüşme formu katılımcılara verilmemiş, yalnızca araştırmacıya yol göstermesi amacıyla hazırlanmıştır. Görüşmelerde bazı katılımcılara görüşme formunda yer almayan sorular sorulurken, bazı katılımcılar için de görüşme formunda yer alan birkaç soru yöneltilmemiştir.

Araştırmaya veri sağlayan katılımcılar amaçlı örneklem yoluyla seçilmiştir. Amaçlı örneklem olasılık temelli olmayan bir örneklem türüdür. Buradaki amaç,

çalışmanın ortaya koymayı hedeflediği durumu yeteri kadar içeren örneklerin seçilmesidir (Tarhan, 2015). Amaçlı örneklem, bilgilendirici olan benzersiz örnek olayları seçmek için ya da özel ve ulaşılması güç bir nüfus üzerinde yapılan araştırmalar için yararlıdır (Neuman, 2006, s. 322-333). Dijital oyunlar aracılığıyla Türkiyeli göçmenlerin geliştirdiği sosyal ağları anlamaya odaklanan bu çalışmada katılımcılar; düzenli olarak dijital oyun oynayan, dijital oyunları hayatlarında önemli bir yere konumlandıran ve yurt dışında yaşamakta ya da bir dönem yaşamış olan Türkiye kökenli birinci nesil göçmenler arasından seçilmiştir. Geçmişte yurt dışı deneyimi olan katılımcılarda yeniden yurt dışına çıkma düşüncesinin olması ve en az 1 yıl yurt dışında ikamet etmiş olma özellikleri aranmıştır. Böylelikle katılımcıların dijital oyunlar aracılığıyla göçmenlik statülerini etkileyen deneyimleri derinlemesine incelenebilecektir. Farklı bağlamsal anlamları keşfedebilmek adına katılımcıların demografik özellikleri mümkün olduğu kadar çeşitli tutulmaya çalışılmıştır.

Çalışmaya toplamda 10 katılımcı dahil edilmiştir. Katılımcılara çeşitli sosyal platformlar aracılığıyla ulaşılmıştır. Facebook'ta yer alan dijital oyunlarla ilgili Türkiye kökenli gruplar, Twitter'da dijital oyunlarla ilgili olan sayfalar ve Reddit'teki dijital oyun tartışma grupları incelenmiştir. Bu grup ya da sayfaları aktif olarak takip eden ve kullanıcı profilinde Türkiye dışında bir konumda yaşadığı belirten kullanıcılar görüşme hakkında bilgilendirilmiş ve davet edilmiştir. Dijital oyunlarla yakından ilgilenen ve göçmen olduğunu doğrulayan kişiler görüşmecisi listesine dahil edilmiş ve görüşme için ortak bir tarih belirlenmiştir.

Görüşmeler katılımcıların kendi belirledikleri bir tarih ve saatte, kendi belirledikleri bir sanal görüşme programı aracılığıyla (Zoom, Google Meet, Discord, Facebook vb.) tamamı sesli, bir kısmı ise hem sesli hem de görüntülü olarak gerçekleştirilmiştir. Görüşme başlangıcında katılımcılara çalışma ve görüşme hakkında bilgilendirme yapılmış ve rahat bir şekilde soruları cevaplamaları sağlanmıştır. Görüşmeler 30 ila 60 dakikalık bir süre içerisinde tamamlanmıştır. Tüm görüşmeler daha sonra yazıya geçirilmek amacıyla kayıt altına alınmıştır. Ses, görüntü ve kayıt ile ilgili tüm katılımcılara bilgilendirme yapılmış ve rızaları alınmıştır. Elde edilen verilerin doygunluğa ulaştığına karar verildikten sonra veri toplama sürecine son verilmiş ve verilerin analizine başlanmıştır.

Görüşmelerin her biri tamamlandığı andan itibaren tüm detaylarıyla yazıya aktarılmıştır. Tüm görüşmelerin bitmesinin ardından görüşme verileri tek bir tabloya

aktarılmıştır. Görüşme verileri üç kategori altında değerlendirilmiştir. Bu kategoriler şu şekildedir:

- I. Katılımcıların Sosyal, Ekonomik ve Kültürel Konumları: Bu kategori altında katılımcıların sosyal konumları anlaşılmasına çalışılmıştır. Bu kategori altındaki bilgiler, katılımcıların sosyal konumlarının dijital oyunlar aracılığıyla içerisinde buldukları sosyal ağları ne yönde etkilediğini anlamak için önemlidir.
- II. Katılımcıların Oyuncu Kimlikleri ve Dijital Oyun Tercihleri: Bu kategori altındaki sorular katılımcıların dijital oyunları nasıl ve nerede konumlandıklarını, dijital oyun oynama edimini nasıl deneyimlediklerinin anlaşılmasına odaklanmaktadır.
- III. Katılımcıların Dijital Oyunlar Aracılığıyla Dahil Oldukları Sosyal Ağlar ve Bu Sosyal Ağlardaki Deneyimleri: Bu kategorideki veriler katılımcıların dijital oyunlar aracılığıyla dahil oldukları sosyal ağların tespit edilmesi ve bu sosyal ağlardaki deneyimlerinin onların göçmenlik durumuyla ne gibi bir ilişkisinin olduğunu anlaşılması için önemlidir.

Tüm veriler kodlandıktan ve kategorilere ayrıldıktan sonra araştırmacı tarafından yorumlayıcı bir bakış açısıyla analiz edilmiştir. Katılımcıların isim ve soy isimleri görüşmeci gizliliğini sağlamak adına çalışmada yer almamaktadır. Görüşmeciler 1'den 10'a kadar K1, K2, K3... şeklinde isimlendirilmiştir. Görüşmelerden yapılan alıntılar tüm duraklamalar ve yazım hatalarıyla birlikte olduğu gibi verilmemiş, bunun yerine anlatımı bozan sözcükler (şey, hani, yani, böyle vb.) ve anlamlı olmayan duraklama ve tepkiler (gülme, dil sürçmesi vb.) görüşmecilerin kast ettiği anlamı bozmamak kaydıyla söylemlerinden çıkarılmıştır. Verilerin analizi, görüşmelerin bitmesinin ardından yapılmış olsa da bazı katılımcılarla araştırmanın analiz kısmında yeniden irtibata geçilmiş ve araştırmacının sormak istediği yeni sorular ve derinleştirmek istediği önceki sorular bu katılımcılara tekrardan yazılı olarak iletilmiştir. Sonradan alınan bu cevaplar da çalışmanın içerisine dahil edilmiştir.

Bu araştırma yarı yapılandırılmış görüşme yoluyla katılımcılardan elde edilen verileri yorumlayarak konunun anlaşılmasına odaklanan nitel bir çalışmadır. Dolayısıyla çalışmadan elde edilen bulguların genellenebilirliği sınırlıdır. Ayrıca çalışmaya veri sağlayan katılımcıların tamamı birinci nesil göçmenlerdir. Bu yüzden çalışmada ikinci ya da daha sonraki nesil göçmenlerle ilgili çıkarımlar sınırlıdır.

1.3.1. Arařtırmacının Konumu

Nitel arařtırmalarda arařtırmacılar alıřmalarında bilgiyi nasıl yorumladıkları, alıřmadan ne kazandıklarını ifade etmek iin kendilerini konumlandırırlar (Creswell, 2020). Arařtırmacının konumu, alıřmanın arařtırmacının kiřisel deęerleri, yařam biimi ya da ilgi alanları tarafından nasıl řekillendięini anlamak aısından nemlidir. Wolcott'un da (2010) belirttięi gibi okuyucuların arařtırmacının alıřma konusuna olan ilgisini neyin tetikledięini, kime rapor verdięini ve kiřisel olarak ne gibi bir ıkar elde edeceęini bilmeye hakları vardır.

Bu alıřmayı kaleme alan arařtırmacı uzun yıllardır dijital oyunlarla yakından ilgilenmekte ve dijital oyunları hayatının nemli bir yerinde konumlandırmaktadır. Uzun yıllar boyunca vazgeilmez bir eęlence aracı olarak konumlandırıđı dijital oyunları akademik olarak incelemek istemesinin ardında, dijital oyunların tek taraflı ve olumsuz etiketlerle damgalanmıř bir yeni nesil fenomen olması yatmaktadır. Arařtırmacı dijital oyunların olası olumsuz ynlerini kavramıř olsa da bu yeni nesil fenomenin yeteri kadar anlařılmadıęını dřunmektedir. te yandan kendisi bir gmen olmasa da oyunculuk deneyimi ona dijital oyunların yaygın kanının aksine nemli bir sosyalleřme aracı olarak kullanılabileceęini gstermiřtir. Dolayısıyla arařtırmacının bu alıřmaya ynelmesinin arkasındaki motivasyon, hem kendisinin yakından deneyimledięi dijital oyunların akademik toplulukta daha iyi anlařılmasını saęlamak hem de bu alanda kendi bilgi birikimini geliřtirmektir.

1.4. Arařtırmanın Planı

alıřmanın konusu, kapsamı, yntemi ve sınırlılıklarından bahsedilen giriř blmnn haricinde alıřmada  ana blm yer almaktadır. "2. Gmen Aęları ve Dijital Oyunlar" adlı blm alıřmanın kuramsal zemininin sunulduęu blmdr. Bu blmde sosyal aę kavramı ve sosyal aę teorisi, g ve gmen iliřki aęları, dijital oyunlar ve dijital oyunların sosyal yařantıya olan etkisi gibi arařtırmayla baęlantılı olan kuram ve kavramlar aıklanmıř, birbirleriyle olan iliřkilerine aıklık getirilmiř ve gemiřte yapılmıř olan alıřmalara atıfta bulunulmuřtur. Bu blmn amacı, okuyucuya alıřmanın temelinde yer alan sosyolojik zemini gsterebilmek ve herkes tarafından bilinmeyen fakat arařtırma iin nem tařıyan ve katılımcılar tarafından sık sık kullanılan kavram ve olguların anlařılmasını saęlamaktır.

“3. Bulgular” kısmı katılımcılardan elde edilen bulguların detaylı olarak kaleme alındığı bölümdür. Bu bölüm üç alt bölümden oluşmaktadır. “Katılımcıların Sosyal, Ekonomik ve Kültürel Konumları” adlı alt bölüm katılımcıların sosyal konumlarının ve yaşam biçimlerinin anlaşılması amacıyla katılımcıların demografik, sosyal, ekonomik bilgileri ve göçmenlik deneyimlerinin yer aldığı bölümdür. “Katılımcıların Oyuncu (Gamer) Kimlikleri” adlı ikinci alt bölümde katılımcıların dijital oyun tercihleri ve dijital oyunlara olan bakış açıları incelenmiş, “Katılımcıların Dijital Oyunlar Aracılığıyla Dahil Oldukları Sosyal Ağlar” adlı son alt bölümdeyse katılımcıların dijital oyunlar aracılığıyla yer aldıkları sosyal ağlar incelenmiş ve göçmenlik statülerini etkileyecek deneyimlerine odaklanılmıştır. Çalışmanın son bölümü olan “Tartışma ve Sonuç” kısmında çalışmadan elde edilen bulgular bütüncül bir şekilde analiz edilmiş ve kuramsal açıdan tartışılmış; çalışmanın sınırlılıkları gözden geçirilmiş ve gelecek araştırmalar için tavsiyede bulunulmuştur.

2. GÖÇMEN AĞLARI VE DİJİTAL OYUNLAR

Bu bölümde çalışmanın arka planının daha iyi anlaşılmasını sağlayacak kuramsal ve kavramsal bilgiler yer almaktadır. Dijital oyunlarda inşa edilen sosyal ağları anlayabilmek için ilk olarak sosyal ağ, sosyal sermaye, göç ve göçmen ilişki ağı gibi kavramlara açıklık getirilmektedir. Bir sonraki kısımda sosyal ağların inşa edildiği bir ortam ve çalışmanın da araştırma sahası olan dijital oyunlar hakkında bilgiler verilmektedir. Özellikle son 20 yıl içerisinde gelişmeye ve kitlesel olarak yaygınlaşmaya başlayan dijital oyunlar oldukça farklı türlere ayrılmakta ve bu oyunları oynayan kişiler tarafından dijital oyun bağlamına özgü çeşitli kavramlar kullanılmaktadır. Bulguların ve çalışmanın arka planının daha iyi anlaşılabilmesi açısından dijital oyunlar hakkında verilen bilgiler olabildiğince detaylandırılmıştır. Son olarak dijital oyunların sosyal açıdan olumlu ve olumsuz özelliklerine ışık tutulmakta, dijital oyunlarla göçmen ilişki ağları arasında bağlantı kurulmakta ve dijital oyunlarda inşa edilen göçmen ilişki ağlarının göçmenin ulusötesi bağlantılarına ve uyum sürecine olan olası etkileri; araştırmacının beklentileri ve daha önce yapılmış olan çalışmalar ışığında anlatılmaktadır.

2.1. Sosyal Ağlar

Ağ, bir birimin bileşenleri arasındaki bağlantılar toplamı olarak tanımlanabilir. Genellikle bileşenlere düğüm, bileşenler arasındaki bağlantıya ilişki adı verilir. Bir ağda en az üç düğüm ve iki bağlantı vardır. Ağ kavramının güçlü bir yanı, bir sistemdeki farklı parçaların birbirini doğrudan ya da dolaylı bir şekilde etkileyebileceği bir mekanizma sağlamasıdır. Ağ yapısı pek çok farklı sistemde gözlemlenebilir: Sinir sistemleri ya da dolaşım sistemleri organik ağlardır; birden fazla akarsu karmaşık bir fiziki ağ yapısı oluşturabileceği gibi, besin zinciri gibi ekolojik sistemler de ağ yapısındadır. Tıpkı doğal sistemlerde olduğu gibi insanlar arası ilişkiler de ağ yapılanması gösterir. Sosyal ağlar; insanlar ve insanların oluşturduğu grup, organizasyon ya da kurumlar arasındaki karmaşık ilişkilerin bir haritasını çıkarmayı ve bu ilişkileri betimlenebilmesini sağlar. Birçok organizasyon ya da kurum hem birbirlerine hem de kendi içlerindeki alt birimlere bilgi akışı sunan karmaşık ağlara sahiptir. Ekonomi, her gün sayısız değiş tokuşun yapıldığı ağlardan oluşmaktadır. Aile, akraba, arkadaşlık gibi daha mikro ölçekli etkileşimlerde ağ yapısını görmek mümkündür. Dolayısıyla ağ yapısı sosyal ilişkileri ve toplumsal dinamikleri

anlayabilmek için önemli potansiyellere sahiptir (Dijk, 2006, s. 24-25; Borgatti, Everett, & Johnson, 2018).

Bir zamanlar oldukça gevşek bir şekilde yapılanmış olan ve dünya üzerindeki kısıtlı bir grup insan arasındaki etkileşimden doğan sosyal ağlar, günümüzde neredeyse bütün dünyayı sarmalamakta ve dünya üzerindeki milyarlarca insanı dolaylı yoldan da olsa birbirine bağlamaktadır. Geçmişle kıyaslandığında, günümüzde dünyanın geriye kalanından izole bir yaşantısı olan çok az insan vardır. Karmaşık sosyal ağlar insanlık tarihinin uzun bir dönemi boyunca varlık gösterse de baskın bir sosyal organizasyon biçimi olmasını son teknolojik gelişmelere borçludur (Wellman, 2001). Gerek ulaşım alanında gerekse iletişim teknolojisinde meydana gelen gelişmeler insanların birbirleriyle etkileşime geçmesini sağlayan olanakların sayısını inanılmaz bir şekilde arttırmıştır. Bu karmaşık etkileşim yolları milyarlarca insanın yiyecek, barınma, sosyallik gibi pek çok ihtiyacının karşılanmasını sağlarken sosyal ağların tarihsel yönünün giderek daha fazla iş birliği ve rekabeti teşvik edecek biçimde şekillenmesine yol açmaktadır. İş birliği ve rekabet, bir yandan toplumların daha gelişmiş ve karmaşık bir yapıya bürünmesini sağlarken, aynı zamanda onları daha eşitsiz ve tabakalaşmış bir yapıya dönüştürmüştür (Dijk, 2006, s. 23-24; McNeill & McNeill, 2003).

İnsanlar arasındaki bu karmaşık ağ yapısına odaklanan sosyal ağ teorisi; bilginin üretilmesi, dağıtılması ve kullanımı üzerine yapılan çalışmalarda kullanılan önemli bir araştırma geleneğidir. Bilginin üretimi, dağıtımı ve kullanımı üzerine olan teorilerin büyük bir çoğunluğu bireylerin ya da birey kümelerinin uygun analiz birimi olduğunu iddia ederken, sosyal ağ teorisi bilgiyi üreten, yayan ve kullanan kişiler arasındaki ilişkiyle/bağlantıyla ilgilenmektedir (Dunn, 1983, s. 453-454). Bu bağlantı; içinden bilgi, kaynak ya da benzerlerinin aktığı bir boru olarak hayal edilebilir. Sosyal ağ teorisi hem bu bağlantıları hem de bu bağlantıların ağdaki birimlere olan etkisini inceler. Sosyal ağ teorisini diğer araştırma geleneklerinden ayıran önemli bir özelliği de hemen her tür sosyal birimi incelemeye müsait yapıda olmasıdır. Sosyal ağ teorisinde birey, grup, organizasyon gibi farklı büyüklüklerdeki birimler incelenebilmektedir. Sosyal ağ teorisi hem etnografik araştırma gibi nitel yöntemle temellendirilebilir hem de nicel olarak daha kesin tanımlamalara izin verir (Borgatti & Ofem, 2013).

Sosyal ağ kavramı klasik sosyoloji teorisyenleri tarafından (Ferdinand Tönnies, Auguste Comte, Karl Marx, Emile Durkheim, Max Weber vd.) doğrudan telaffuz edilmemiş olsa da bu teorisyenlerin toplum hakkındaki düşüncelerinde sosyal ağ yapısı hakkında çıkarımların olduğu söylenebilir. Topluluk kavramı klasik sosyolojide; bireyin dahil olduğu akrabalık, ortak ikamete dayalı dayanışma ilişkileri, ortak duygu tarzı ya da iş birliği gibi önemli sosyal ilişkileri kapsayacak şekilde kullanılmaktadır (Piselli, 2007). Klasik sosyolojide sosyal ağ kavramını akıllara getiren kişilerden birisi Ferdinand Tönnies'dir. Tönnies, bir önceki cümledeki topluluk kavramına benzer olarak toplumsal nitelikli varlıkları; insanları belirli bağlarla birbirine bağlayarak onların irade ve isteklerinin bir toplamı olan, onlara birtakım görevler yükleyen ve haklar sağlayan toplu varlıklar olarak tanımlamakta ve bu toplu varlıkları inceleyen bilime de sosyoloji adını vermektedir (Freyer, 2015). Tönnies benzer bir tanımı *Einführung in die Soziologie* (1931) adlı çalışmasında yapmıştır. Ona göre toplumsal yaşamın temeli “insanlar ve insan toplulukları arasındaki pozitif ilişkilerden oluşmaktadır (Tönnies, 1931, s. 13). Tönnies'in sosyolojinin temel araştırma nesnesi haline getirdiği toplumsal nitelikli varlıklar, insanlar arasındaki sosyal bağlar aracılığıyla var olmaktadır.

Tönnies 1887 yılında yayınladığı ünlü eseri *Gemeinschaft und Gesellschaft*'ta Gemeinschaft (Cemaat) ve Gesellschaft (Topluluk) olmak üzere iki farklı sosyal örüntü biçimi kavramsallaştırmıştır. Cemaat; insanlar ya da gruplar arasında kaçınılmaz olarak gelişen organik, istemsiz bağlardan oluşur. Örneğin bütün üyelerin birbirleriyle uyumlu duygularına dayanan aile topluluğu ya da herkes için geçerli ve zorunlu olan normlarla düzenlenmiş bir yaşam biçimine sahip olan köy toplulukları birer cemaattir. Topluluk ise bilinçli seçimlerin ve amaçların bir ürünü olan yapay ve mekanik bir sosyal örüntüdür. Topluluk için ideal bir örnek, üyelerinin kendi çıkarları peşinde koştuğu ve başkalarıyla yalnızca kendi çıkarları için ilgilenen çağdaş büyük şehir topluluklarıdır (Freyer, 2015; Wirth, 1926). Tönnies'in iki zıt kutup halinde yapmış olduğu bu ayırım, aslında daha sonra Weber'in kavramsallaştırdığı bir çeşit ideal tiptir. Bu toplum tipleri tek başlarına varlık bulamasa da her bir sosyal örüntüde cemaat ya da topluluk yapısından birisi baskın haldedir. Tönnies'in tipolojisi, 19.yüzyılda komünal ve ortaçağ karakterine sahip olan Avrupa toplumunun (cemaat) modern ve sanayileşmiş biçime (topluluk) dönüşümünü resmeder (Nisbet, 2017). Topluluk yapısına dönüşüm, bir yandan aile temelli olan ilişkilerin daha bireysel

olmasına ve birlik ya da sendika temelleri üzerine inşa edilmesine neden olurken, diğer yandan sosyal örüntülerin kapsamını da giderek genişletmiştir. Toplumsal olanın insanlar arasındaki bağlardan oluştuğunu ifade eden Tönnies'in yorumu, sosyal ilişkilerin daha az doğal ve daha fazla amaç odaklı şekilde geliştiğini ve sosyal ağ yapısının giderek karmaşıklaştığı fikrini içinde barındırır. Fakat bu önermeyi desteklemek için Tönnies'in cemaat-topluluk tipolojisini daha somut ve sistemli hale getiren Emile Durkheim'in düşüncelerine başvurmak gerekmektedir.

Emile Durkheim *The Division of Labour* (1984) adlı çalışmasında toplumların basit yapılardan daha karmaşık ve farklılaşmış yapılara doğru evrimleşmekte olduğunu iddia etmektedir. Tönnies'in cemaat-topluluk tipolojisine benzer bir kavramsallaştırma Durkheim tarafından mekanik-organik dayanışma şeklinde yapılmıştır. Mekanik dayanışma daha ilkel, iş bölümünün sınırlı düzeyde olduğu, farklılaşmanın düşük seviyede olduğu dayanışma tipolojisidir. Organik dayanışmada ise daha büyük ve gelişmiş bir toplumsal yapı göze çarpmaktadır. Görevler ya da sorumluluklarda belirli ölçüde uzmanlaşmayı gerektiren iş bölümü organik dayanışmanın temelinde yatmaktadır. Mekanik dayanışmanın baskın olduğu ilkel topluluklardaki insanlar hemen her işi kendileri yapar ve bu işler oldukça düşük bir uzmanlaşma gerektirir. Organik dayanışmanın hâkim olduğu topluluklarda ise hemen her görev ya da sorumluluk uzmanlaşmayı gerektirir. Örneğin modern toplumlarda yemek pişirme, çocuk bakımı, eğitim gibi farklı görev ve sorumluluklar farklı kişiler tarafından yerine getirilirken ilkel topluluklarda bu görev ve sorumluluklar aynı kişiler tarafından yürütülür. Durkheim'a göre topluluğu bir arada tutan şey mekanik dayanışmanın hâkim olduğu toplumlarda tüm insanların benzer etkinliklerde bulunması ve benzer sorumluluklara sahip olmasıdır organik dayanışmada birliği sağlayan etken insanlar arasındaki farklılıklardır (Ritzer, 2011).

Organik toplumlardaki uzmanlaşmanın artmasıyla birlikte toplumlar daha da karmaşıklaşmakta ve nüfus açısından kalabalıklaşmaktadır. Görev ve sorumluluklar bölündükçe birçok meslek ahlakı ve hukuku ortaya çıkmakta ve bireyler arasında hukuki sözleşmeler ve normlar temelinde kurulan karşılıklı bağımlılık ilişkileri gelişmektedir (Durkheim, 1984; Turner, Beeghley, & Powers, 2010). Durkheim organik dayanışmanın modern toplumların temel dinamiği haline geldiğini düşünmektedir. İnsanlar uzmanlaştıkça daha farklı rol ve statü tanımlamaları ortaya çıkmakta, böylelikle insanlar arasındaki ilişkiler çeşitlenmekte ve

karmaşıklaşmaktadır. Durkheim'ın yaklaşımı açık olmaktan çok örtük çıkarımlar içeriyor olmakla birlikte modern sosyal ağ yaklaşımıyla uyumlu gözükmektedir (Pescosolido, 1994). Nitekim Durkheim'ın sosyoloji teorisi etrafında şekillenen sosyal ağ yaklaşımları vardır (örn. Segre, 2004). Durkheim sosyal ağ yapısından söz etmemiş olsa da çeşitli iş kollarında meydana gelen uzmanlaşmanın mevcut sosyal ilişkileri çeşitlendirdiğini, dolayısıyla modern toplumların daha karmaşık bir yapıda olduğunu düşünüyordu. Sosyal ilişkilerin çeşitlendiğine yönelik bu önerme, sosyal ağların gelişmesi ve karmaşıklaşmasını içeren daha çağdaş olan önermeyle uyusmaktadır.

Klasik sosyolojide sosyal ağ yapısına yönelik daha doğrudan bir atıf George Simmel tarafından yapılmıştır. George Simmel 1955 yılında yayınlanan *Conflict and the Web of Group Affiliations* adlı çalışmasında “toplum bireylerden, bireyler ise bağlardan doğar” demektedir (s. 163). Diğer bir ifadeyle Simmel, insan davranışlarının merkezinde sosyal grubun kendisinden çok insanlar arasındaki bağların olduğunu savunmuştur. Simmel sosyal çevrelerin “modernlik öncesi” ve “modern” biçimi olmak üzere iki tip sosyal ağ yapılanmasının varlığından söz etmektedir. Modernlik öncesindeki sosyal ağların bireyleri kuşatan ve rahatlatan bir yapıda olduğunu, fakat aynı zamanda farklılıklara karşı dirençli olduğunu söylemektedir. Modern toplumdaki sosyal ağlar daha kozmopolit yapıdadır. Modern toplumda bireyler daha fazla sayıda fakat daha az kuşatıcı sosyal ağa dahil olmaktadır (Blau, 1977; Blau, 1993; Giddens 1990; akt. Pescosolido, 2006).

Simmel sosyal karşılaşmalardaki eylemlerin iç içe geçmesinden kaynaklanan sosyal ilişkilerin yapısına ve biçimsel özelliklerine odaklanan formel sosyolojiden yanadır. Biçimler ve içerik arasında bir ayrıma giden Simmel, fiziksel biçimleri inceleyen geometri ile toplumsal biçimleri inceleyen sosyoloji arasında bir bağlantı kurmuştur. Çalışmalarında geometriden yararlanan Simmel “nokta”, “çizgi” ve “bağlantı” gibi geometri kökenli terimler kullanmış; sosyal durumların doğalarına, türlerine ve ilgili sosyal duruma dahil olan insanların sayısına göre şekillendiğini savunmuştur. Simmel'e göre iki kişinin dahil olduğu bir sosyal durumla üç, dört ya da yüzlerce kişinin dahil olduğu bir sosyal durum temelde farklılık göstermektedir. Simmel'in rakamsal analizlerinin temel amacı, sosyal formların toplumsal bağlamdan bağımsız olarak var olduklarını gösteren toplumsal formlar geometrisi olarak düşünülebilecek bir formel sosyoloji inşa etmektir. Simmel, kuramını matematiksel olarak ifade etmemiş olsa da çalışmalarında geometrik metaforlar kullanmış ve

gelecekte sosyal ağ analizi yapan pek çok araştırmacıya (örn. Burt, 1997; White, Boorman, & Breiger, 1976) ilham kaynağı olmuştur (Poloma, 1996; Slattery, 2014; Carrington & Scott, 2011).

Tönnies, Durkheim ve Simmel gibi klasik sosyologlar sosyal ağ analojisinin sistemli bir şekilde gelişmesi için kendilerinden sonra gelecek sosyal bilimcilere önemli katkılarda bulunmuştur. Bu sosyal bilimcilerden birisi de Jacob Moreno'dur. Modern anlamda sosyal ağ analizinin Jacob Moreno tarafından başlatıldığı söylenebilir. Moreno, insanların birbirleri hakkındaki öznel yorumlarını grafiksel olarak haritalandırmayı içeren sosyometri adlı alan üzerine çalışıyordu. Bir okuldaki kızların okuldan kaçarken gruplar halinde kaçma eğiliminde olduklarını fark etti. Kızların okuldan kaçıp kaçmayacaklarını belirleyen şeyin sosyal ağdaki konumları olduğunu savundu. Bir sosyal yapıdaki bireyin bulunduğu konumun o birey için çeşitli sonuçlar doğurduğuna yönelik bu kavrayış gelecekteki pek çok çalışma için bir ilham odağı olmuştur (Borgatti & Ofem, 2010).

Net ayrımlar yapmak zor olmakla birlikte sosyal ağ analizinde iki ekolün varlığından bahsedilebilir. Bunlardan birisi kişisel ağlara yoğunlaşırken diğeri toplumsal ağlara yoğunlaşmaktadır (Degenne & Forse, 1999). Kişisel ağlara yoğunlaşan çalışmalar bireylerin içinde bulunduğu sosyal ağları mikro perspektifle incelemektedir. Stanley Milgram ve Jeffrey Travers'in "An Experimental Study of The Small World Problem" (1969) adlı çalışması bu bakış açısının benimsendiği önemli çalışmalardan birisidir. Milgram 1967 yılında yayınladığı "The Small World Problem" başlıklı makalesinde birbirini tanımayan iki kişinin başka kişiler aracılığıyla birbirlerine bağlı olduğu küçük bir dünyada yaşadığımız fikrini açıklamaktadır. 2 yıl sonra Milgram, Jeffrey Travers ile birlikte bu fikri deneysel bir çalışmayla güçlendirmiştir. Milgram ve Travers bu fikri sahada ilk kez uygulayanlardan birisidir ve ikilinin bu çalışması bir klasik haline gelmiştir. Çalışmanın sonuçlarına göre birbirini tanımayan iki Amerikalının birbirlerine ulaşabilmeleri için aralarında ortalama 5 kişiden biraz fazla bir mesafe vardır. Bu çalışma insanların oluşturdukları sosyal ağların karmaşık yapısını ortaya koyarken, aynı zamanda tanımadığımız insanlarla doğrudan olmasa da dolaylı bir bağlantımızın olabileceğini ortaya koymaktadır.

Mikro perspektifli bireysel ağlara yoğunlaşan çalışmaların yanında daha makro yapıları toplumsal ağlarla ilgilenen çalışmalar da vardır. Bu tarz toplumsal ağlara yönelik

önemli kavrayışlardan birisi Manuel Castells tarafından ortaya konmuştur. Manuel Castells 1996, 1997 ve 1998 yıllarında yayınladığı üç ciltlik *The Information Age: Economy, Society and Culture* eserinde bilgi teknolojilerinin gelişimi, yeni toplumsal hareketlerin yükselişi ve kapitalizmin yeniden yapılanması sonucunda *enformasyon toplumu* olarak adlandırdığı yeni bir toplumsal düzenin oluştuğunu iddia etmektedir. Castells'in enformasyon çağı tezinin toplum (ağ toplumu), kültür (gerçek sanallık kültürü) ve ekonomi (enformasyonel ekonomi) olmak üzere üç temel boyutu vardır. Castells'e göre internet başta olmak üzere bilgi işlem teknolojilerinde (bit) meydana gelen atılımlar ağ yapılarını değiştirmiş ve karmaşık hale getirmiştir. Özellikle hareket halindeyken kullanılabilen merkezi olmayan ağların katkısıyla sosyal etkileşim, toplumsal aktörlerin bulunduğu fiziksel mekanların ötesine taşınmıştır (Elliott, 2016, s. 336-337). Castells sosyal ağların tarih boyunca var olduğunu kabul etmektedir. Onun iddiası bitler başta olmak üzere çeşitli değişkenlerden dolayı sosyal ağların tarihte görülmemiş bir şekilde karmaşıklaşmış olmasıdır. Enformasyon toplumundaki baskın işlevler ve süreçler artan bir şekilde ağlar etrafında örgütlenmektedir (Castells, 2008). Castells için enformasyon toplumunun ayırt edici özelliklerinden birisi bu karmaşıklaşmış ve gelişmiş ağ yapılanmasıdır.

Castells'e göre yeni iletişim sistemi zamanı, uzamı ve insan hayatının temel boyutlarını kökünden dönüşüme uğratarak yeni bir kültürün, gerçek sanallık kültürünün doğmasına neden olmuştur. Kendi kendine yeten yerel bir uzam, yerini; bilgi, sermaye, teknoloji, örgütsel etkileşim, imgeler, sesler ve sembollerin bir konumdan diğerine geçtiğini akışlar uzamına bırakmıştır. Sanallık giderek gerçekliğin yerini almaya başlamış, ağ yapısında zamansal kırılmalar meydana gelmiştir. Castells bu kırılmaları "zamansız zaman" olarak kavramlaştırmaktadır (Castells, 2008; Dijk, 1999).

İnsanlar oluşturdukları ağlar vasıtasıyla bilgi alışverişinde bulunmaktadır. İnsanların ağlardaki konumları, bu bilgi alışverişinden ne derecede yararlanacaklarını büyük oranda etkiler (Bruggeman, 2013). Bu noktada sosyal sermaye olgusu ön plana çıkmaktadır. Sosyal sermaye, bir kişinin erişiminde olan sosyal kaynaklar ve bağlantılardır (Allan, Phillipson, & Morgan, 2003). Sosyal sermaye sosyal ağların insanlar ya da sosyal ağ içerisindeki birimler için değerli bir bileşen olduğunu ifade eder (Field, 2003). Bütün insanlar farklı sosyal ağlar içerisinde çeşitli konumlarda yer almaktadır. İnsanların sosyal ağlardaki konumları, onların diğer insanlarla iş birliği

yapmasına; diđer bir deyişle insanların sosyal konumlarını kendi çıkarları için kullanmalarına olanak tanır. Öte yandan bu her sosyal ağın bir çeşit sermaye olduđu anlamına gelmemektedir.

Sosyal sermaye fikrinin kökenleri Thomas Hobbes'a kadar götürülebilse de onu sosyal eşitsizlikler alanında kullanan ilk isim Max Weber olmuştur. Weber'e göre bir birey yaşam standartlarını ekonomik, politik ve sembolik olmak üzere üç tür kaynakla geliştirebilir. Ekonomik kaynaklar maddi gelirleri ve mülkleri, sembolik kaynaklar prestij gibi sembolik olan değerleri içerirken politik kaynaklar ise güce erişim seviyesiyle ilgilidir. Weber ekonomik, sembolik ve politik kaynakları doğrudan sermaye olarak adlandırmasa da onun kaynak tanımları sermaye kavramıyla uyumaktadır (Degenne & Forse, 1999). Sosyal sermaye olgusunun sosyal bilimlerde gündeme geldiđi asıl dönem 20.yüzyılın son çeyreğidir. Bu dönemden itibaren özellikle Pierre Bourdieu, James Coleman ve Robert Putnam'ın sosyal sermayeyle ilgili çalışmaları sosyal sermayeyi sosyal bilimler için çok önemli bir kavram haline getirmiştir.

Pierre Bourdieu Marksist bir bakış açısıyla (aynı zamanda Marksist yaklaşımı eleştirerek) sosyal hiyerarşiyi anlamaya yoğunlaşarak sosyal sermayenin eşitsizliđi yeniden üreten bir işlev gösterdiğini savunmuştur (Field, 2003). Bourdieu'ya göre sermaye; anında paraya çevrilebilen ve mülkiyet hakları biçiminde doğrulanabilir ekonomik sermaye, eğitim vasıfları biçiminde kurumsallaşan kültürel sermaye, toplumsal yükümlülüklerden ve bağlantılardan oluşan sosyal sermaye olarak üç farklı şekilde karşımıza çıkmaktadır (Bourdieu, 1986). Bourdieu'nun önemli bir katkısı, ekonomik sermaye dışındaki sermaye türlerinin de çeşitli mal ya da hizmetlerin elde edilmesine katkıda bulunabileceğidir. Diđer bir deyişle belirli mal ve hizmetler ekonomik sermayeyle elde edilse bile kültürel ya da sosyal sermaye de çeşitli mal ve hizmetlerin temin edilmesinde etkili olabilir. Toplum farklı tiplerde sermayeye sahip gruplardan oluşmaktadır. Örneğin akademisyenler yüksek miktarda kültürel sermayeye ve az miktarda ekonomik sermayeye sahipken iş adamları yüksek miktarda ekonomik sermayeye fakat düşük miktarda kültürel sermayeye sahiptir (Häuberer, 2010; Bourdieu, 1983). Kişinin sosyal ağlardaki mevcut konumu ve yeni bağlantılar kurabilme yetisi sosyal sermayeyle ilgilidir. Bourdieu sosyal sermayeyi; karşılıklı tanımaya dayalı az ya da çok kurumsallaşmış ilişkilerden oluşan dayanıklı bir ağa sahip olmakla -başka bir deyişle bir gruba üye olmakla- bağlantılı olan fiili veya

potansiyel kaynakların toplamı” olarak tanımlamaktadır (Bourdieu, 1986, s. 248-249). Bir gruptaki üyeler birbirleri için güvenlik ve statü kredisi sağlar ve bu grubun üyeleri arasındaki ilişkiler maddi ya da sembolik alışverişler aracılığıyla sürdürülür. Bu alışverişler aracılığıyla mevcut ilişkiler güçlendirilir ve karşılıklı bir şekilde sosyal getiriler garanti altına alınarak kurumsallaştırmak için kullanılabilir (Häuberer, 2010; Bourdieu, 1983).

Bourdieu'nun sosyal sermaye kavramsallaştırması ağ yapılarındaki eşitsiz ve tabakalaşmış yapıyı ortaya koymakta ve sosyal sermaye kavramının ağ yapılarıyla doğal bir yakınlığa sahip olduğunu göstermektedir. Sosyal sermayedeki farklılıklar; genel olarak erkeklerin kadınlardan, beyazların beyaz olmayanlardan ya da zenginlerin fakirlerden daha avantajlı olmasına neden olarak makro ölçüde toplumsal eşitsizliklerin ortaya çıkmasında rol oynamaktadır (Giddens, 2012). Öte yandan Bourdieu sosyal sermayenin yalnızca “güçlüler” için değil aynı zamanda “zayıflar” için de avantaj sağlayabilme ihtimali ve sosyal sermayenin olası olumsuz özellikleri üzerinde yeteri kadar durmamıştır (Field, 2003).

Sosyal sermaye olgusunu anlamamıza yönelik önemli katkıları olan bir diğer isim de James Coleman'dır. Coleman sosyal eylem hakkında; birisi sosyal eylemin normlar, kurallar ve yükümlülükler tarafından yönetildiğini varsayan; diğeri aktörün bu eylemlere sosyal yapıdan bağımsız olarak ulaşmayı hedefleyen ve kendi çıkarlarını düşünen rasyonel bir varlık olduğunu öne süren iki temel entelektüel akım olduğunu söylemektedir. Coleman sosyal sermaye kavramsallaştırmasını sosyal eylemle ilgili bu iki yaklaşımı birleştirerek yapmıştır. Coleman'a göre sosyal sermaye kendi çıkarları için çabalayan insanların eylemleri sonucunda ortaya çıkar. Sosyal sermaye insanlar tarafından bizatihi faydayı maksimize etmek için oluşturulmamakta, kendi çıkarı için çabalayan insanın eylemlerinin bir yan ürünü olarak ortaya çıkmaktadır (Coleman, 1988).

Sosyal sermaye tıpkı diğer sermaye türleri gibi üretkendir ve belirli amaçların gerçekleştirilmesini kolaylaştırır. Sosyal sermayenin etkisi kişi ve koşullara göre değişebilir, hatta dezavantaja sebep olabilir (Coleman, 1988). Örneğin; bir kişi sokak çetesine dahil olabilir; fakat bu çeteye dahil olmak her koşulda avantaj sağlamayabilir. Kişi bu çeteye tehdit edildiği için dahil olmuş olabilir ve bu durumda sokak çetesine üye olmak ona avantaj sağlamak bir yana olumsuz sonuçlar doğurabilir. Coleman'ın sosyal sermaye araştırmalarına katkısı, Bourdieu'nun yapıya ağırlık veren sosyal

sermaye kavramsallaştırmasına karşılık rasyonel insan modelini sosyal sermaye tartışmalarına dahil etmesidir. Ayrıca Bourdieu sosyal sermayenin ayrıcalıklı sınıflar için sağladığı avantajlara odaklanırken, Coleman sosyal sermayenin avantajlı ya da dezavantajlı tüm gruplar için faydalı olabileceğini göstermiştir (Field, 2003). Buna karşılık hem Bourdieu hem de Coleman arkadaşlık gibi kurumsallaşmamış ilişkileri ihmal etmiştir. Oysa kurumsallaşmamış ilişkiler belirli bir hedefe ulaşmak için yararlı kaynaklar sağlayan zayıf bağları da içerir. Coleman sosyal sermayeyi ikincil bir ürün olarak görmektedir; oysa sosyalleşmenin kendisi de insan için bizatihi bir ihtiyaçtır. İnsanlar bazen yalnızca yeni insanlar tanımak için kasıtlı olarak sosyal sermaye oluşturmak isteyebilir (Häuberer, 2010).

Bourdieu ve Coleman'ın çalışmaları sosyal sermayenin anlaşılması için çok önemli olsa da sosyal sermayeye yönelik ilginin devasa bir artış göstermesi Robert Putnam'ın çalışmaları sayesinde olmuştur. Putnam sosyal sermayeyi “koordinasyon eylemlerini kolaylaştıran ve bu yolla toplumun verimliliğini arttıran güven, normlar ve ağlar gibi sosyal organizasyon özellikleri” olarak tanımlamaktadır (Putnam, 1993, s. 167). Putnam bir toplumdaki güven düzeyi ve sivil katılım ağları ne kadar fazlaysa iş birliği olasılığının da o kadar yüksek olduğunu düşünmektedir. Sivil katılım yalnızca siyaseti değil aynı zamanda kulüp gibi sosyal grupları da içermektedir. Ayrıca Putnam sosyal sermayenin ekonomik kalkınmayla doğrudan ilişkili olduğunu savunmaktadır (Häuberer, 2010; Lang & Hornburg, 1998; Putnam R. , 1993). Putnam 2000 yılında yayınladığı *Bowling Alone* adlı ünlü eserinde Amerikan topluluğunda sivil katılımın ve güvenin azalmasına bağlı olarak sosyal sermayenin zayıfladığını iddia etmiştir. Putnam bunu bowling örneği üzerinden açıklar: Bowling oynayanların sayısı artsa da giderek daha fazla insan tek başına bowling oynamaya başlamıştır. Bowling oynayanların sayısı %10 artarken bowling liglerinin sayısı %40 azalmıştır. Tek başına bowling oynayanlar takım halinde oynayanlara göre daha az toplumsallaşmakta ve içinde buldukları topluluktan kopmaktadır (Giddens, 2012; Putnam R. D., 2000).

Putnam sosyal sermayeyi köprü kuran sosyal sermaye (bridging social capital) ve bağlayıcı sosyal sermaye (bonding social capital) olarak ikiye ayırmıştır. Köprü kuran sosyal sermaye dışa dönük ve dahil edici bir yapıdadır; toplumun farklı kesimlerinden insanları bir araya getirerek çok yönlü kimlikler ve karşılıklılık yaratır. Bağlayıcı sosyal sermaye ise köprü kuran sosyal sermayenin tam tersi şekilde içe dönük ve dışlayıcı bir yapıdadır. Büyük oranda benzer bağlamlardan üyelerin sahip

olduğu bağlayıcı sosyal sermaye grup içinde güçlü bir bağlılık yaratır. Bağlayıcı sosyal sermayenin belirli kesimleri dışlaması onun kimi zaman zararlı birtakım etkilerinin olabileceğini göstermektedir. Yine de her iki sosyal sermaye biçimi belirli koşullarda topluluk yararına oldukça fayda sağlar (Giddens, 2012; Putnam R. D., 2000; Häuberer, 2010). Her iki sosyal sermaye biçimi de aynı sosyal ağ içerisinde bulunabilir. Hatta pek çok grup bu iki sosyal sermaye türünü bir arada bulundurur. Örneğin Afro-Amerikan kilisesi bir yandan aynı ırk ve dinden olan insanları birbirine bağlayarak bağlayıcı sosyal sermaye, farklı sınıflardan gelen insanlar arasında köprü kurarak köprü kurucu sosyal sermaye oluşturur (Putnam R. D., Goss K. A., 2001; akt. Häuberer, 2010; Putnam R. D., 2000).

Bourdieu ve Coleman'ın sosyal sermaye anlayışı sosyal sermayenin olumsuz etkilerini ihmal ederken, Putnam bağlayıcı sosyal sermaye kavramsallaştırmasıyla sosyal sermayenin kapalı bir grup yapısına neden olarak olumsuz etkilerinin olabileceğini göstermiştir. Fakat Putnam'ın analizi de sosyal sermayenin dışlayıcı özelliğini yeteri kadar ortaya koyamamıştır (Häuberer, 2010). Bir önceki paragrafta aktarılan Afro-Amerikan kilisesi örneği bağlayıcı sosyal sermayenin dışlayıcı olma özelliğini de gözler önüne sermektedir. Aynı ırk ve dinden olan insanları birbirine bağlayan Afro-Amerikan kilisesi, aynı zamanda farklı ırktan ve dinden olan insanları dışlamaktadır. Dolayısıyla bağlayıcı sosyal sermaye bir yandan homojen özellikler gösteren insanları bağlarken aynı zamanda farklılıkları dışlama potansiyeline sahiptir. Putnam bağlayıcı sosyal sermayenin bu özelliğinden bahsetmişse de bunu vermiş olduğu örneklerde yeteri kadar vurgulamamıştır. Sosyal ağlar insanların birbirleriyle iletişimini sağlarken, aynı zamanda sosyal ağların kontrolünde bulunan sosyal ve fiziksel kaynakların ağa dahil olmayan insanların erişimine kapatılması bakımından dışlayıcı özellikler gösterebilir. Sosyal ağlar bir yandan kontrolünde olan bilgi ve değer gibi kaynaklarını ağa üye olmayan insanları dışlamak için kullanabilirken, diğer yandan üyeleri üzerinde aşırı kontrol uygulayarak kapalı bir ağ yapısının oluşmasına neden olabilir. Ayrıca bazı sosyal ağların kendine özgü koşullara sahip olması ve üyelik şartlarının kolay sağlanamıyor olmasından dolayı bu ağlara üye olan insanların marjinalleşebileceğinden söz edilebilir (Allan, Phillipson, & Morgan, 2003).

Sermaye kavramı, modern iletişim teknolojilerinin gelişmesiyle birlikte dijital teknoloji çalışmaları için önemli bir anlam ifade etmektedir. Araştırmacılar “çevrimiçi sosyal sermaye”, “dijital sermaye” ya da “sanal sermaye” gibi kavramlar geliştirerek

dijital ortamdaki sosyal ağları ve eşitsizliği anlamaya çalışmaktadır (Ignatow & Robinson, 2017, s. 951-952). Bu çalışma için önemli olan bir sosyal sermaye türü çevrimiçi sosyal sermayedir. Çevrimiçi sosyal sermaye bilgi iletişim teknolojileri aracılığıyla çevrimiçi olarak elde edilen sosyal sermayedir (Spottswood & Wohn, 2020). Çevrimiçi sermaye ayrı bir tür sermaye olmaktan çok sosyal sermayenin elde edilmiş yoluna ve kullanıldığı alana atıfta bulunmaktadır. Diğer bir deyişle çevrimiçi sosyal sermaye bit'ler aracılığıyla elde edilen ve çevrimiçi uzamı etkileyen sosyal sermayedir. Çevrimiçi dijital oyunlar aracılığıyla kurulan ilişkilerden elde edilen sosyal birikimler de çevrimiçi sosyal sermaye içerisinde değerlendirilebilir. Fakat çevrimiçi sosyal sermaye yalnızca çevrimiçi uzamla sınırlı kalmayıp, çevrimdışı yaşantıya da etkide bulunabilir ya da çevrimdışı sosyal sermayeye dönüşebilir.

Bilgi işlem teknolojileriyle alakalı bir diğer sermaye kavramsallaştırması dijital sermayedir. Dijital sermaye bilgi, iletişim, güvenlik, içerik oluşturma, problem çözme gibi dijital yetkinliklerin birikimidir. Dijital sermaye yalnızca çevrimiçi ortamla sınırlı kalmaz, hem diğer sermayelerin dijital alanda verimli bir şekilde kullanılmasını hem de diğer sermayelerin çevrimdışı alandaki faydalarını artırır. Dijital sermaye diğer sermaye türleri gibi toplumsal eşitsizlikleri korur, hatta derinleştirebilir (Ragnedda, 2018). Dijital sermayenin çevrimiçi sosyal sermayeden farkı, sosyal sermayenin bir alt türü olmaması ve çevrimdışı uzamı da kapsadığı durumların mevcudiyetidir. Dijital sermaye çoğu durumda sosyal sermayeyle ilişkili olsa da bu kavramla kastedilen sermaye türü daha çok dijital araçların kullanımındaki yetkinlikle ve dijital araçlara erişimle alakalıdır. Yani dijital sermaye sosyal sermayeden çok, eğitim vasıflarını ve yetkinlikleri içeren kültürel sermayeyle ya da paraya çevrilebilir ekonomik sermayeyle ilişkilidir. Çevrimiçi sosyal sermaye gibi dijital sermaye de dijital oyunlar açısından önemli bir kavramdır. Dijital araçlar aracılığıyla oynanan oyunları oynayabilmek için bir miktar teknik bilgiye ve bu dijital araçlara erişebilme şansı gerekmektedir. Dijital oyunlardaki çevrimiçi sosyal sermaye ve dijital sermaye yönelik daha detaylı bir tartışma “2.3.5. Dijital Oyunlar ve Dijital Uçurum Olgusu” başlığı altında yapılmıştır.

2.2. Göçmen İlişkiler Ağı (Network) Kuramı

Göç, kişi ya da grupların kendi ülke sınırları içinde ya da başka bir devletin sınırını geçerek süresi, yapısı ve nedeni fark etmeksizin yer değiştirmesidir. Göç kavramı sığınmacıları, mültecileri ya da herhangi bir amaçla yer değiştiren tüm insanları kapsamaktadır (IOM, 2013, s. 35). Göç denildiğinde akla ilk gelen şeylerden

birisi kiři ya da grupların bir bölgeden başka bir bölgeye hareket etmesidir; fakat göç kavramı sonuçları itibariyle sosyal, ekonomik, kültürel, siyasi ve psikolojik etkileri olan çok yönlü bir kavramdır (Sağlam, 2006, s. 33-34). Sosyal ve kültürel açıdan göç kavramına yaklaşıldığında, kişinin içinde yaşadığı kültürden ve sosyal ortamdaki başka bir sosyal ortama ve kültüre adapte olması sürecine vurgu yapmak gerekmektedir. Bir sosyal ortamın içerisinde doğan insan; toplumda nasıl davranması gerektiğini, kendinden beklenen rolleri, hatta hayata karşı bakış açısını bile ailesi, akrabaları, arkadaşları, eğitim kurumları ya da medya aracılığıyla toplumsallaşarak öğrenmektedir. Dolayısıyla göç ile birlikte meydana gelen kültürel ve sosyal değişim, birey için çeşitli sorunları beraberinde getirebilir. Göçmen için göç süreci; yalnız, yabancı, eksik ya da melankolik hissettirebilir. Kişiyi göç etme kararına iten nedene bakılmaksızın göçmenin doğup büyüdüğü yere ve buradaki ilişkilerine özlem duyması olasıdır. Bazı durumlarda göçmenler fiziki olarak memleketlerinden kilometrelerce uzakta olsa da zihin dünyası olarak memleketinde kalabilir. Göçmenin göç ettiği ülkeyle anavatanı arasındaki kültürel farklılıklar arttıkça, göçmen tarafından daha önce edinilmiş normların geçerliliği de azalacaktır. Önceden öğrenilen normların hedef ülkede de ısrarla sürdürülmesi halinde çeşitli uyumsuzluklar ve çatışmalar yaşanabilir. Göçmen önceden öğrendiği normların uyumsuzluğa neden olacağını kavrayarak bu normları askıya alsa bile kendini bir boşluk içinde hissedebilir. Çoğu durumda göçmenlerin yeniden toplumsallaşma sürecine dahil olması olarak tanımlanabilecek “kültürel entegrasyon” sürecinden geçmeleri gerekir (Adıgüzel, 2019, s. 14-16).

Göçmenler kültürel entegrasyon aşamasında yaşadıkları yabancılık ve çaresizlik hissine karşı, içinde buldukları sosyal ağlardan yararlanabilir. Sosyal ağ teorisini temele alan göçmen ilişki ağları (network) kuramı, göçmenlerin göç ettikleri ülkede göç alan ve göç veren ülkeler arasında kurdukları sosyal ağları ve bu ağların göç sürecine olan etkisini inceler. Göçmenlerin dahil olduğu sosyal ağlar hemen her tür değişkene ve temele bağlı olarak güçlü ya da zayıf nitelikte olabilir. Diğer göç kuramları göç veren ve alan ülkeler arasındaki ücret farklılıkları ya da ülkeler arasındaki kapitalist ilişkiler gibi politik ve ekonomik konulara yoğunlaşırken, göçmen ilişkiler ağı kuramı göç sürecini göçmen ve göçmenlik üzerinden anlamaya çalışması bakımından göç çalışmalarında yeni bir yaklaşımı temsil etmektedir (Garip & Asad, 2015; Çağlayan, 2006).

Arango ve arkadaşları (1993) göçmen ağlarını “göçmenleri, eski göçmenleri ve göçmen olmayanların menşei ya da varış bölgelerinde akrabalık, dostluk ve ortak topluluk kökenleri aracılığıyla bağlayan kişilerarası bağlar kümesi” olarak tanımlamaktadır. Arango ve arkadaşları, göçmen ağlarının maliyet ve riskleri azaltmasından dolayı bu ağların uluslararası göç olasılığını arttırdığını düşünmektedir. Bir bölgeden başka bölgeye ilk defa bir göçmen gittiğinde, o göçmenin yararlanabileceği sosyal ağların sayısı oldukça sınırlıdır ve bu bolca maliyet anlamına gelir. Daha sonra gelecek olan göçmenlerse akrabalık ve dostluk ağlarının yardımıyla çeşitli istihdam ve yardım kaynaklarına erişebilir ve daha az maliyetli bir göç sürecinden geçerler. Ayrıca gelişen sosyal ağın getirdiği tecrübe ve deneyim, yeni göçmenlerin göç sürecinde başına gelme ihtimali olan fiziki (örneğin sınır geçerken yaşanan sorunlar, barınma ya da diğer ihtiyaçlar) ve sosyal risklerin azalması sağlar (örneğin dışlanma, yalnızlık, uyum sorunları). Böylece iyi gelişmiş bir göçmen ağı, göç etmeyi düşünen birisi için cazip bir göç etme fırsatı olarak görülebilir.

Göçmen ilişki ağları göçmenlerin kültürel ve sosyal sorunlarını anlama konusunda önemli bir analitik araç sağlar. Çoğu durumda göçmenler, içinde buldukları bu zorlu süreci aşmak için sosyal ağlardan yararlanır. Göçmen dernekleri ya da diasporalar aracılığıyla kendisine yabancı olan bu yeni yerleşim yerinde bir zamanlar kendi gibi bu sorunları yaşamış göçmenlerden yardım alabilir, onlarla dayanışma içerisine girebilir. Göçmenlerin böyle bir durumda gösterebilecekleri bir diğer tepki de yeni bir kültür ve topluluk içinde yaşamalarına rağmen bu farklı kültürel ve toplumsal ortamda yalnız ve yabancı hissetmemek için eski sosyal ağlarını sürdürmeye çalışmalarıdır. Bu tepki çoğu durumda sağlıklı bir uyum süreci için gereklidir. Göçmenin anavatanından edindiği sosyal ağları sürdürmesi, onu bu ani kültürel ve toplumsal değişim karşısında daha dengeli bir uyum sürecine götürmektedir. Göçmen ilişki ağlarına yönelik çalışmaların büyük çoğunluğu göç edilen bölgedeki sosyal ağlara yoğunlaşmaktadır. Oysa göçmenler yeni ortamlarında sosyal ağlar geliştirmelerine karşılık eski ilişki ağlarını da kullanmayı sürdürebilir.

Göçmen ilişki ağlarının hem kaynak ülkedeki hem de hedef ülkedeki sosyal ağlardan meydana geliyor olması, bu ağların ulusötesicilik açısından da önemli bir konuma taşır. Ulusötesicilik (transnationalism) göçmenlerin memleketleri ve göç ettikleri toplulukları birbirine bağlayan çok katmanlı sosyal ilişkiler kurması ve bu süreç içerisinde coğrafi, kültürel ve politik sınırları aşan sosyal alanlar oluşturması

olarak tanımlanabilir (Basch, Schiller, & Blanc, 2005, s. 8). Ulusötesicilik, göçmenlerin tek yönlü bir yolculuğa çıktığı ve vardıkları yeni ülkede geldikleri ülkeyle olan bağlarını tamamen kestiğine yönelik eski anlayışlara meydan okumaktadır. Birçok göçmen memleketlerine seyahat eder, buradaki aile üyeleri ya da arkadaşlarıyla konuşur, bu kişilere para gönderir ya da oy vermek gibi bazı politik eylemlere dahil olur. Dolayısıyla ulusötesi göç araştırmacıları, bütün göçmenlerin geldikleri toplumu tamamen arkalarında bıraktıklarını söylemek yerine günümüz göçmenlerinin memleketleri ve göç ettikleri toplumda sosyal ağlara dahil olduğunu ve her iki topluma da uyum sağlamaya çalıştıklarını vurgulamaktadır. (Bartham & Poros, 2017, s. 301-302; Schiller, Basch, & Blanc, 1995, s. 48). Ulusötesi bağlantılar, göçmenlerin sosyal sorunlara karşı göğüs germesine yardımcı olabilir. Örneğin; Kim (2016) tarafından yapılan bir çalışmada ulusötesi bağlantıların, Amerika Birleşik Devletlerindeki refakatçisi olmayan Koreli göçmenlerin yaşadıkları tüm sorunlara rağmen eğitim konusundaki ideallerini sürdürmede ne kadar etkili olduğunu göstermektedir.

Öte yandan ulusötesiciliğin kapsamının abartıldığını ve ulusötesi bağlantıların daha çok göç eden ilk nesille alakalı olduğunu düşünenler de vardır. Portes'e (2002) göre bütün göçmenlerin ulusötesi bağlantısı yoktur; ulusötesi bağlantılar daha çok tek nesillik bir fenomendir. Portes ulusötesiciliği; diğer geleneksel biçimlerle birlikte var olan ekonomik, politik ve kültürel bir uyarlama biçimi olarak kavramsallaştırmaktadır. Benzer şekilde Rumbaut da (2002) ikinci göçmen neslinin ulusal köken gruplarındaki değişkenlere rağmen çok daha az ulusötesi bağlantıya sahip olduğunu iddia etmektedir. Kanada'daki Hindistan kökenli göçmenler üzerine yapılan bir çalışmadaysa Somerville (2008), ulusötesiciliğin tek nesillik bir fenomen olmadığı sonucuna ulaşmıştır. Somerville'in elde ettiği bulgular, Kanada'da eğitim görmelerine ve istihdam ve sosyal faaliyetler açısından Kanada'ya dahil olmalarına rağmen Hindistan kökenli ikinci nesil göçmenlerin ulusötesi bağlantıları olduğunu göstermektedir. Nesil farkının ulusötesi bağlantıları ne yönde etkilediği, henüz üzerinde net kaniye varılmış bir tartışma değildir; fakat mevcut çalışmalar, göç eden ilk nesille onların torunlarının farklı seviyelerde ulusötesi bağlantılara sahip olabileceğini göstermektedir. Portes ve Rumbaut gibi araştırmacıların gösterdiği şey, göç eden ilk nesilden sonra gelen nesillerin ulusötesi bağlantılarının ebeveynlerine göre sınırlı olduğudur. Bu yüzden gençlerin, ebeveynlerinden farklı ulusötesi bağlanma şekilleri ve sosyal ağları olabilir. Daha genç yaşta yurt dışına gidenler veya

anavatanı dışında doğanlar, geç yaşta göç edenlere göre daha az ulusötesi bağlantı geliştirebilir (Dralega & Corneliussen, 2017).

Sosyal gruplar arasındaki gelişmiş ulusötesi ağlar, küreselleşmenin önemli bir göstergesi olarak düşünülebilir. Ulusötesiciliğe olan ilginin artmasıyla küreselleşmeye yönelik sosyal bilimlerde artan ilginin paralel olması bu durumu doğrulamaktadır (Vertovec S. , 2009, s. 2). Uzun bir süre boyunca göçmenlerin anavatanlarından radikal bir şekilde koptuğu düşünülüyordu. Birçok araştırmacı göçmenleri “kökenlerinden koparılmış” olarak görüyorken; ulaşım, teknoloji ve telekomünikasyon alanında yaşanan gelişmeler bu durumu tersine çevirmiş gibi gözükmektedir (Faist, 2000; Dekker & Engbersen, 2014, s. 401). Diminescu (2008), göçmenlerin göç ettikten sonra kökenleriyle olan bağlantısını kestiğine ve bunun göçmen için büyük bir kopuş anlamına geldiğine yönelik düşüncenin geçerliliğini yitirdiğini iddia etmektedir. Diminescu kökenlerinden koparılmış göçmenlerin yerini bağlantılı göçmenlerin aldığı yeni bir döneme girdiğimizi belirtirken, küresel medyanın bu hareketlilik kültürünü güçlendirdiğini ve standartlaştırdığını savunmaktadır.

Pek çok göçmen geldiği ve bulunduğu toplumlar arasında bu iletişim olanakları sayesinde daha güçlü bağlar oluşturmaktadır. Bir zamanlar kaynak ülkeleriyle ya hiçbir şekilde ya da çok nadir olarak etkileşime geçebilen göçmenler önce telgraf daha sonra telefon ve faks gibi iletişim araçlarıyla kaynak ülkeleriyle daha sık etkileşime geçme şansına erişmiştir. İletişim araçlarının gelişmesi ve yaygınlaşmasının göçmenler üzerindeki etkisine Filipinli göçmen annelerin geride bıraktıkları çocuklarına cep telefonları aracılığıyla annelik yapmaları örnek verilebilir (Madianou & Miller, 2011) Aylar süren uzun mesafeli yolculukların önce günlere sonra saatlere düşmesi, göçmenlerin kaynak ülkeleriyle yalnızca uzaktan etkileşime geçmekle yetinmeyip, aynı zamanda fiziki olarak memleketlerine seyahat etmelerini kolaylaştırmıştır. Radyo ve televizyon gibi medya araçları, göçmenlerin kaynak ülkeleri hakkında bilgi edinmelerini sağlamıştır. 1990’lı yıllarda başta internet ve sosyal medya olmak üzere yeni medya araçlarının yükselişi, göçmenlerin sosyal ağlara katılabilme olanaklarını ciddi ölçüde arttırmıştır.

Castells’in vurgulamış olduğu yeni iletişim teknolojileri 20.yüzyılda gelişmeye başlamış, 21.yüzyılda toplumsal yaşamın önemli bir parçası haline gelmiştir. Bu iletişim teknolojilerinin başında hiç kuşkusuz internet teknolojileri gelmektedir. İnternet; hızlı, düşük maliyetli ve çoklu iletişimi mümkün kılan yapısıyla insanlar

arasındaki ağların gelişmesi ve artmasında önemli bir pay sahibidir. 2021 yılında tüm dünya nüfusunun %63'ünün yani yaklaşık 5 milyar insanın internete erişimi bulunmaktadır. 2019 yılından 2021 yılına kadar olan sürede 782 milyon insan daha internete erişim sağlayabilmiştir (ITU, 2021).

İnternet teknolojisinin sosyal ağlar üzerindeki en büyük etkilerinden birisi sosyal medyanın var olabilmesini mümkün kılmasıdır. Sosyal medya platformları insanların birbirleri hakkında bilgi alışverişinde bulunmalarını sağlar. Sosyal medya bugün tüm dünya nüfusunun %53,6'sı tarafından, yani 4,2 milyar insan tarafından kullanılmaktadır. Özellikle mobil cihazların internet teknolojisiyle bütünleşik hale gelmesi, sosyal medya kullanımını yaygınlaştıran etkenlerin başında gelmektedir. Bugün 5,22 milyar insan şahsi mobil cihazlara sahiptir ve sosyal medya kullanımı büyük oranda bu mobil cihazlar vasıtasıyla gerçekleştirilmektedir (Kemp, 2021). Sosyal medya sosyal ağlara iki şekilde katkıda bulunabilir: İlk olarak normal şartlarda sosyal ağ bağının zayıflayacağı ya da tamamen kopacağı durumlarda bu sosyal ağları yeniden güçlendirir. Yıllardır görüşmeyen/görüşemeyen iki okul arkadaşı ya da akraba sosyal medya üzerinden yeniden bağ kurabilir. İkinci olarak sosyal medya normal şartlarda bağlantı kurmamızın mümkün olmadığı ya da çok düşük olduğu insanlar ya da organizasyonlarla iletişimi mümkün kılmaktadır. Bugün yabancı dil bilmeyen bir insan bile çeviri programlar yardımıyla dünyanın dört bir yanındaki insanlarla iletişime geçme şansına sahiptir.

Sosyal medyanın göçmenlerin uzak mesafedeki aile ve akrabalarıyla ilişkilerini sürdürme, sosyal ağlarını genişletme ve ulusötesi dernekler vasıtasıyla memleketlerindeki ulusal tartışmalara katılma oranlarını arttırdığını gösteren çok sayıda çalışma vardır. Göçmenlerin büyük bir çoğunluğu göç ettikleri yerleşim yerinde kalmaya niyetli değildir ve doğup büyüdükleri toplulukla temaslarını sürdürmek istemektedir. Yeni teknolojiler göçmenlere bu konuda büyük faydalar sağlamaktadır. Bu yeni teknolojiler özellikle göçmenlerin web siteleri ve sosyal medyayı kullanarak ulusötesi kimliklerinin gelişmesine, diğer bir deyişle memleketlerinde ikamet etmiyor olmalarına rağmen kendilerini bu etnik ya da ulusal grubun bir parçası olarak görmelerini kolaylaştırmaktadır (Komito, 2011).

Lee Komito'nun 2011 tarihli "Social Media and Migration: Virtual Community 2.0" adlı çalışması, sosyal medyanın uzak mesafeli akrabalık ilişkilerini sürdürmede etkili olduğunu göstermekle kalmamakta; aynı zamanda sosyal medyanın güçlü bağlar

oluşturmayı ve karşılıklı sermayeleri birleştirmeyi önceki internet uygulamalarından daha etkili bir şekilde yaptığını ortaya koymaktadır. Komito'nun elde ettiği veriler, sosyal medyanın sosyal bağları geliştirmesinden dolayı göç sürecinin daha kolay gerçekleştiğini ve sosyal medya uygulamalarının kişinin büyüdüğü toplumdaki kültürel ve politik konulara dahil olabilme yetisini geliştirdiğini göstermektedir. Benzer sonuçları Dekker ve Engbersen'in 2014 tarihli "How Social Media Transform Migrant Networks and Facilitate Migration" adlı çalışmasında da görmek mümkündür. Dekker ve Engbersen'in elde ettiği verilere göre göçmenler, daha ucuz iletişim imkânlarına ve daha zengin medya içeriğine ulaşmış; bu da aileleri ve arkadaşlarından ayrı olarak yaşayan pek çok göçmenin hayatını kolaylaştırmıştır. Dekker ve Engbersen ayrıca, sosyal medyanın hem zayıf bağları güçlendirebileceği hem de kurumsal bilgiye ek olarak göçmenlerin gündelik hayatlarında işlerine yarayabilecek resmi olmayan yeni bilgiler sağlayan bazı ağları etkinleştirebileceğini saptamıştır. Yapılan çalışmalar, göçmen ilişki ağları ile sosyal medya gibi yeni medya araçları arasındaki ilişkinin, yeni medya araçlarının göçmenleri sosyal ağlara katılmaya ve var olan bağları sürdürmeye teşvik eden bir seyirde olduğunu göstermektedir. Fakat yeni medya araçlarına yönelik yapılan çalışmaların büyük bir çoğunluğu sosyal medyayla sınırlı kalmaktadır.

2.3. Dijital Oyunlar ve Göçmen İlişki Ağları

2.3.1. Dijital Oyunlar

Dijital oyunun tanımı; "bilgisayar tabanlı, metin ya da görsellik üzerine inşa edilmiş, bilgisayar ya da oyun konsolu gibi elektronik platformlar üzerinde bir veya birden fazla kişinin fiziksel ya da çevrimiçi ağ üzerinden birlikte kullanabildiği bir eğlence ve boş zaman aktivitesi yazılımı" olarak yapılabilir (Frasca, 2001; akt. Ankara Kalkınma Ajansı, 2016, s. 9). Dijital oyunlar aynı zamanda video oyunları ya da bilgisayar oyunları gibi farklı şekillerde isimlendirilmektedir. Hatta video oyunları terimi uluslararası literatürde daha kabul gören bir kavramdır. Fakat video oyunu kavramı, Türkçede hem yaygın bir şekilde kullanılmamakta hem de "video" vurgusu sebebiyle çeşitli anlam karmaşalarına sebep olabilmektedir (Demirel, 2022, s. 278). Dolayısıyla bu çalışmada dijital oyun kavramının kullanılması uygun görülmüştür.

Dijital oyunların tarih sahnesinde boy göstermesi görece yeni gerçekleşmiş bir olaydır. Dijital oyunların ortaya çıkışı, bilgisayarların gelişimiyle yakından ilişkilidir. Bilgisayarlar, bir çeşit sayma ya da karmaşık hesap makinesi olarak geliştirilmiştir.

1950’li yıllarda devasa boyutlara sahip olan bilgisayarlar basit aritmetik problemleri çözebilse de bu cihazlarla dijital oyun oynayabilmek pek mümkün değildi. ABD üniversitelerindeki bilim insanları zamanla basit bilgisayar oyunları geliştirdiler; fakat bu dijital oyunları geliştirmelerindeki amaç eğlenmek değildi. Dijital oyunlar başlangıçta yapay zekâ, uyarlanabilir öğrenme ve askeri strateji üzerine yapılan araştırmaların sonucunda, tesadüfi bir şekilde gelişmiştir. Bu oyunların geliştirilmesi, daha çok yeni teknolojilerin nasıl çalıştığını göstermeye yönelikti (Bjornlund, 2015, s. 11; Rechsteiner, 2020). Brookhaven Ulusal Laboratuvarı’nda nükleer fizikçi olarak görev yapan William Higinbotham’ın geliştirdiği *Tennis for Two* ve Massachusetts Teknoloji Enstitüsü’nde (MIT) üç öğrencinin geliştirdiği *Spacewar* adlı dijital oyunlar, bu dönemin başarılı dijital oyun örneklerindedir (Bossom, 2016, s. 20).

Dijital oyunların bilimsel bir deney aracı olmaktan çıkıp eğlence sektörünün parçası haline gelmesi için 1970’li yılları beklemek gerekiyordu. 1972 yılında Ralph Baer, televizyona bağlanarak oynanabilen ilk ev konsolu *Magnavox Odyssey*’i piyasaya sürdü. Odyssey iki kişinin televizyon vasıtasıyla çeşitli oyunlar ve eğitimsel programlarla evlerinde eğlenmesine olanak tanıyan bir oyun konsoluydu. 70’li yıllarda meydana gelen diğer önemli bir gelişme de video oyunlarını dev bir sektör haline getiren Atari firmasının *Pong* adlı arcade oyun makinesini piyasaya sürmesiydi. Odyssey video oyunlarını eve taşıırken, Pong ise oyun salonlarında dijital oyun oynama fikrinin gerçekleşmesini sağlamıştır (Bossom, 2016, s. 22-23).

Dijital oyunlar yavaş yavaş bir eğlence aracı olarak kabul görmeye başlamıştı. Atari, Nintendo ve Sega gibi dev dijital oyun firmaları ortaya çıkmıştı. Bu firmaların ürettikleri oyunlar ve konsollar devasa satış rakamlarına ulaşmış ve dijital oyunların insanların gözünde kabul gören bir teknoloji olmasını sağlamıştır. 1983 yılında konsol piyasası büyük bir kriz yaşamış ve Atari başta olmak üzere pek çok devasa oyun şirketi iflas etmişti; fakat bu kriz dijital oyunların gelişimini durduramamıştır. 1990’lı yıllarda video oyunlarının iki boyuttan üç boyuta geçmesiyle birlikte *Wolfenstein 3D* (1992), *Age of Empires* (1997), *Tomb Raider* (1996) gibi birçok önemli dijital oyun geliştirildi. Doksanların bir diğer önemli olayı da Sony’nin *Playstation* adlı dijital oyun konsolunu piyasaya sürmesiydi. Teknik özellikler bakımından büyük bir sıçramayı ifade eden Playstation, 1994 yılında tam 102 milyon adet sattı (Bossom, 2016; Rechsteiner, 2020).

Günümüze kadar dijital oyunları ilgilendiren pek çok gelişme yaşandı. Dijital oyunların kapsamını ve sınırlarını anlayabilmek için bu gelişmelerden öne çıkanları belirtmekte fayda var. İnternetin gelişmesiyle birlikte çevrimiçi oyunlar için uygun ortam oluşmuş ve insanlar bu oyunlarda beraber vakit geçirmeye başlamıştır. Kendine ait detaylı kuralları olan (ekonomik sistem, davranış kuralları ve sanal dünyanın işleyişinde kendine özgü birtakım kurallar gibi) ve gündelik yaşamdaki pek çok olayın benzerlerine rastlayabileceğimiz çevrimiçi oyunlar dijital oyunların önemli bir bölümünü oluşturmaya başladı. Başlarda devasa boyutlardaki bilgisayarlarda kısıtlı bir deneyim sunan dijital oyunlar, günümüzde telefonlar üzerinden bile oynanabilir hale geldi. Dijital oyun oynamak için gerekli cihazların daha kabul edilebilir boyutlara ulaşması, onun hem taşınabilirliğini hem de evlerimize girebilmesini sağladı. Hatta günümüzde yeni bir teknoloji sayesinde dijital oyunları oynayabilmek için teknik özellik bakımından çok gelişmiş bir teknolojik alete bile gerek duyulmamaktadır. Bulut teknolojisi sayesinde yalnızca internet bağlantısıyla birçok gelişmiş oyun oynanabilmektedir. Teknolojik gelişmeler yalnızca dijital oyun oynamayı mümkün kılan aletlerin gelişmesini sağlamamış, aynı zamanda dijital oyunların çok daha karmaşık ve detaylı hale gelmesini sağlamıştır. Sanal gerçeklik gibi teknolojilerin sağladığı imkânlar, farklı türde dijital oyunların ortaya çıkmasına olanak sağlamıştır.

Pikselleri seçilebilen basit yazılımlardan, gerçeklikten ayırt etmenin giderek zorlaştığı karmaşık bir yapıya bürünen dijital oyunlar günümüzde devasa bir endüstriye dönüşmüş ve pek çok kişinin yaşantısında önemli role sahip bir araç haline gelmiştir. Newzoo (2021) tarafından yayınlanan rapor dijital oyun pazarının ne kadar büyüdüğünü gözler önüne sermektedir. 2021 yılında dijital oyun sektörünün 175,8 milyar dolarlık bir gelir üretmiş olduğu, 2024 yılındaysa bu gelirin 218,7 milyar dolar olacağı tahmin edilmektedir. 2021 yılında en çok gelirin sağlandığı dijital oyun pazarı 79 milyar dolarla mobil oyun pazarı olmuştur. Konsol oyunları 49,2 milyar dolar gelir getirirken, bilgisayar oyunları 35,9; tablet oyunlarıysa 11,6 milyar dolar gelir üretmiştir. 2021 yılının sonuna kadar dijital oyun oynamış insan sayısının 2,9 milyara ulaşacağı öngörülmektedir. 2,9 milyar insan, dünya nüfusunun yaklaşık %37'si anlamına gelmektedir. Dünyada en fazla oyuncunun¹ bulunduğu bölge 1.615 milyar oyuncuyla Asya-Pasifik bölgesidir. Asya-Pasifik bölgesini sırasıyla 434 milyon

¹ İngilizcesi "Gamer" olan oyuncu kavramı, dijital oyun oynayan insanları nitelemek için kullanılmaktadır. Bu çalışmada dijital oyun oynayan insanlar "gamer" kavramının Türkçesi olan oyuncu kavramıyla nitelendirilmiştir.

oyuncuyla Orta Doğu-Afrika bölgesi, 408 milyon oyuncuyla Avrupa bölgesi, 289 milyon oyuncuyla Latin Amerika bölgesi ve 212 milyon oyuncuyla Kuzey Amerika bölgesi takip etmektedir.

Dijital oyun uzamındaki göçmen ilişkiler ağı konusuna geçmeden önce dijital oyunlarda gerçekleşen sosyal dinamiklerin iyi anlaşılması için oyun türlerinden bahsedilmesi gerekir. Çok oyunculu oyunlar dijital oyunlardaki sosyal ağ ve sermayenin gelişimi için en güçlü aday olmasına karşın tüm çok oyunculu oyuncular aynı etkiye sahip olmayabilir. Örneğin birinci şahıs nişancı oyunları ve rol yapma oyunları çok farklı türlerde sosyal dinamiklere ve oynama şekillerini içinde barındırmaktadır (Molyneux, Vasudevan, & Gil de Zúñiga, 2015). Dolayısıyla farklı oyun türlerinin dinamiklerini anlamak bu çalışma çerçevesinde önem teşkil etmektedir.

Dijital oyunlar her geçen gün farklı türlere doğru evrilmektedir. Günümüzde oyuncu sayısına, oyunun amacına, oynanan platforma ve daha pek çok değişkene bağlı farklı dijital oyun türleri vardır. Dijital oyunların zengin çeşitliliği, onu sınıflandırırken çeşitli karışıklıklara neden olmaktadır (Halaçoğlu, 2020, s. 6). Belirlenen kategoriler, çoğu zaman diğer kategorilerle iç içe geçmekte ve bir dijital oyunun aynı anda pek çok farklı kategori içerisinde yer aldığı görülmektedir. Bu yüzden dijital oyunlar çeşitli özelliklerine göre ayrı şemalar halinde sınıflandırılmıştır. Bu sınıflandırmalardan en çok bilinen dördü şu şekildedir: Oyuncunun oyun dünyasını gözlemlediği görüntü açısına göre (Birinci şahıs, ikinci şahıs, üçüncü şahıs), oyunun hangi elektronik cihazdan oynandığına göre (konsol oyunları, bilgisayar oyunları, mobil oyunlar vb.), oyunun amacına göre (Aksiyon, rol yapma, spor, bulmaca vb.) ve oyunu oynayan oyuncu sayısına göre (tek oyunculu, çok oyunculu). Bir dijital oyun büyük ihtimalle bu dört sınıflandırma içerisinde de yer alır. Söz gelimi bir dijital oyun çok oyunculu, birinci şahıs, rol yapma oyunu ve bilgisayar oyunu olabilir.

Bu çalışma, göçmenlerin dijital oyunlarda oluşturdukları ya da dahil oldukları sosyal ağlar üzerinedir. Sosyal ağlar insanları birbirine bağlar. Dolayısıyla dijital oyunlardaki sosyal ağları incelerken bireyin diğer oyuncularla etkileşime girip girmediği önem kazanmaktadır. Bu açıdan oyuncu sayısına göre sınıflandırma çalışma için önemli bir yere sahiptir. Tek kişinin oynaması için tasarlanmış bir dijital oyun iki, dört ya da binlerce kişi için tasarlanmış bir oyundan büyük ölçüde farklıdır. Buna ek olarak bazı oyunlar yalnızca belirli sayıda oyuncuyla oynanabilirken, bazı oyunlarda

gerekli oyuncu sayısı deęişkenlik gösterir (Fullerton, 2008, s. 50). Bir oyunu başka oyuncularla birlikte oynamanın birden fazla yolu vardır. Bazen oyunun oynandıęı elektronik ekran birkaç parçaya ayrılarak farklı oyuncuların oyuna dahil olmasını sağlanabilir (Splitt Screen). Bazı oyunlarsa geniş bakış açısı sundukları için ekranı bölmeye gerek duymadan tek bir ekran üzerinden çok oyunculu oyun deneyimini sağlayabilir. Başka bir cihazla Bluetooth bağlantısı ya da yerel lan ağı gibi olanaklarla birden fazla oyuncu farklı cihazlarla aynı oyunu oynayabilmektedir. İnternet ağına bağlanmadan birden fazla oyuncuyla oynanabilen bu oyunlar “Yerel Çok Oyunculu Oyun” (Local Multiplayer Game) olarak adlandırılmaktadır; yerel çok oyunculu oyunlar, cihazların ve doğal olarak oyuncuların aynı mekânda bulunmalarını gerektirmektedir. Bu yüzden çok oyunculu dijital oyunları oynamanın en çok kullanılan ve pratik yolu internet bağlantısıdır. Artık çok oyunculu dijital oyunların büyük bir çoğunluğu birden fazla elektronik cihaz ve internet bağlantısı gerektirmektedir. İnternet bağlantısı gerektiren oyunlar çevrimiçi (online), internet bağlantısı gerektirmeyen oyunlarsa çevrimdışı (offline) oyun olarak adlandırılmaktadır. Çevrimiçi ve çevrimdışı oyun sınıflandırmasındaki temel belirleyici oyuncu sayısı değil, internet bağlantısının olup olmadığıdır. Yine de gündelik dilde çevrimiçi oyunlar, genellikle çok oyunculu ve internet gerektiren oyunlara göndermede bulunur.

Oyuncu sayısına göre yapılan sınıflandırma, sosyal ağları anlamak için yararlı olsa da oyuncular farklı dijital oyun sınıflandırmalarını birlikte kullanırlar. Gündelik yaşamda daha çok kullanılan ve çalışmada sık sık adı geçen bazı oyun türlerinden bahsetmek gerekmektedir. Görüşmelerde sık sık adı geçen bu oyun türleri, tanımları ve örnekleriyle birlikte bir sonraki sayfada yer alan Tablo 2.1.’de detaylı olarak açıklanmıştır.

Tablo 2.1. Çalışmada adı geçen dijital oyun türlerinin açıklamaları ve örnekleri

OYUN TÜRÜ	AÇIKLAMASI	ÖRNEK OYUNLAR
MMORPG	Massive Multiplayer Online Role Playing Games, Türkçesiyle Devasa Çok Oyunculu Rol Yapma Oyunları oldukça geniş bir oyun alanında, binlerce hatta on binlerce oyuncunun aynı anda oyun deneyimini paylaştığı çok oyunculu ve çevrimiçi oyunlardır.	World of Warcraft (2004) Metin 2 (2004) New World (2021)
MMOFPS	Massive Multiplayer Online First Person Shooter, Türkçesiyle Devasa Çok Oyunculu Birinci Şahıs Nişancı Oyunları oyuncunun yönettiği avatar ya da karakterin gözünden oyunu deneyimlediği, çevrimiçi ve çok oyunculu bir oyun türüdür.	Counter Strike Global Offensive “CS:GO” (2012) Valorant (2020) Zula (2015)
Battle Royale (Hayatta Kalma)	Bu oyunda temel amaç hayatta kalmaktır. Bu tür içerisinde hem tek oyunculu hem de çok oyunculu oyunlar bulunmaktadır. Çevrimiçi hayatta kalma oyunlarında genellikle birden fazla oyuncu ya da takım birbirleriyle mücadeleye girer ve en son hayatta kalan takım/oyuncu oyunu kazanır.	PlayerUnknown’s Battlegrounds “PUBG” (2017) Fortnite (2017) The Forest (2014)
MOBA	Multiplayer Online Battle Arena ya da Türkçesiyle Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Alanı oyunları son zamanların en popüler oyunlarından. Bu oyunlar genellikle 5 oyuncudan oluşan iki takım arasında geçer. Oyundaki amaç karşı takımın koruduğu özel nokteleri ² ortadan kaldırmaktır. Bu oyun türünün E-spor alanının gelişmesinde önemli rolü vardır.	Dota 2 (2013) League of Legends “LoL” (2009) Smite (2014)
Co-op (İşbirlikçi Oyun)	Oyuncuların bir araya gelerek oyunun yapay zekasına karşı mücadele ettikleri oyun türüdür. Bu oyun türünün temelinde rekabetten çok dayanışma vardır.	Deep Rock Galactic (2018) Valheim (2021) Payday: The Heist (2011)
Hikâyeli Oyun	Hikâyenin ön planda olduğu oyunlardır. Tek oyunculu ya da çok oyunculu örnekleri olsa da çoğunlukla tek kişilik oyunlara göndermede bulunur.	Heavy Rain (2010) Max Payne (2000) Life is Strange (2015)
Açık Dünya Oyun	Oyuncunun oyun alanında serbestçe dolaşabildiği oyunlardır. Hem tek oyunculu hem de çok oyunculu örnekleri vardır. Bu oyun türünde genellikle oyun alanı geniştir ve bu oyun alanı, oyuncunun etkileşime geçmesi için hazırlanmış pek çok şeyle donatılmıştır.	Far Cry 3 (2012) Grand Theft Auto V “GTA 5” (2013) The Witcher: Wild Hunt (2015)

2.3.2. Dijital Oyunlarda Sosyalleşme ve Sosyal Ağların Oluşumu

Tıpkı bildiğimiz anlamda oyunlarda olduğu gibi dijital oyunlarda da insanları oynama konusunda motive eden temel etken eğlenmektir; fakat pek çok oyuncu dijital oyunlardan aynı zamanda farklı şeyler bekler, farklı şekillerde eğlenir hatta dijital

² Açılımı None Players Characters olan, “kullanıcının doğrudan kontrolünde olmayan ve genellikle oyunun yapay zekasının kontrol ettiği oyun karakteridir” (Kendirli, 2019, s. 86).

oyunları eğlence aracı olmaktan çok ciddi bir uğraş olarak tanımlayabilir. Günümüzde milyonlarca dolar ödülün dağıtıldığı ve birçok ülkeden takımın yer aldığı büyük uluslararası dijital oyun turnuvaları düzenlenmektedir. E-spor olarak adlandırılan bu alanda oyuncular, diğer oyuncularla kurumsal bir rekabete girmektedir. E-spor alanı kurumsallaştıkça, profesyonel e-sporcular ve e-spor kulüpleri alanda boy göstermeye başlamıştır. Eğer bir e-sporcu dijital oyun oynama edimini bir geçim kaynağı olarak görüyorsa oyun deneyiminden keyif almak zorunda değildir. Dijital oyun yayıncılarının³ takipçi kitlesinin isteklerini dikkate alarak fazla keyif almadığı oyunları oynaması da dijital oyun oynarken eğlenme etkeninin askıya alınmasına örnek verilebilir. Böyle bir durumda daha fazla takipçi ya da izlenme oranı için oyunun eğlence amacı ikinci plana atılmış olur. Dijital oyunların oyunsuzlaşması olarak tanımlanabilecek bu durum, oyunun temelinde yer alan eğlenme ve maddi çıkar beklentisinin olmayışı gibi özelliklerin ihlali anlamına gelmektedir (Gülsoy, 2021). Yine de rekabet içeren tüm dijital oyunlar ya da dijital oyun müsabakaları bu şekilde ciddi amaçlara sahip değildir. Birçok oyuncu profesyonel e-sporcu olmamasına rağmen rekabet etmekten keyif aldıkları için dijital oyun oynamaktadır. Rekabet duygusunun hissedildiği dijital oyunlar bugün herhangi bir maddi çıkarı olmayan milyonlarca oyuncu tarafından oynanmaktadır.

Dijital oyun oynama edimi kimi zaman ciddi ve kurumsal bir hale dönüşmekle birlikte birçok oyuncunun dijital oyun oynamasının altında yatan sebep hala güzel vakit geçirmektir. Dijital oyun oynama motivasyonu eğlenceli vakit geçirmek olan oyuncular bu motivasyona farklı yollardan ulaşmaya çalışmaktadır. Bu yollardan birisi, oyunu tıpkı bir film ya da kitap gibi anlatı aracı olarak görerek hikâyenin içine dalıp gitmektir. Sayısız dijital oyun, en az film ya da kitaplarda yer alan hikâyeye örgüleri kadar sürükleyici ve heyecanlı olabilir. Üstelik dijital oyunların önemli bir özelliği olan etkileşim sayesinde bu hikayelerde kısmen de olsa oyuncunun söz sahibi olma şansı vardır. Oyunlardan keyif almanın bir diğer yolu da oyunun içindeymiş gibi hissetmekte yatmaktadır. Dijital oyunları bildiğimiz anlamdaki oyundan ayıran önemli özelliklerinden birisi, oyuncunun dijital oyunun zamanına ve uzamına bağlanarak oyunun içindeymiş gibi hissetmesidir (Hand & Moore, 2006). Elbette bildiğimiz anlamdaki oyunlar da oyuncuyu oyunun içindeymiş gibi hissettirebilir; fakat dijital

³ Dijital oyun yayıncılığı (videogame live streaming), dijital oyun oynarken ya da dijital oyunlar hakkında konuşurken çeşitli platformlarda çevrimiçi olarak yayın yapılmasıdır.

oyunların teknolojik imkânları bunu çok daha ileriye götürür. Sonuç olarak bazı insanlar dijital oyunların sunduğu farklı dünyaları deneyimlemekten keyif alır. Bazı oyuncular dijital oyunların sağladığı çeşitli rol yapma setlerinden dolayı dijital oyun oynarken bazı oyuncular da dijital oyunları gündelik yaşamlarındaki kaygı ve sorunlardan kaçınmak için bir araç olarak görebilir. Kısacası insanlar, dijital oyunları eğlenmek için oynasa bile farklı motivasyonlarla oynamaktadır.

Dijital oyun oynamanın ardında yatan motivasyonlardan birisi de bu çalışma için büyük önem taşıyan sosyalleşmedir. Dijital oyunların insanları sosyal yaşamdan izole ettiğine yönelik yaygın bir inanış vardır (Newman, 2008). Sosyal izolasyon kavramı bir insanın ihtiyaç duyduğu ya da arzuladığı sosyal ağların dışında kalmasına göndermede bulunur (Biodi & Nicholson, 2013). Dijital oyunların insanları sosyal yaşamdan izole ettiğine yönelik inanca yalnızca halk arasında değil aynı zamanda erken dönem dijital oyun çalışmalarında da rastlanmaktadır. Örneğin Kline (1997) dijital oyun oynamanın temelinde arkadaş çevresine sahip olmamanın ve zaman geçirecek başka aktiviteler bulamamanın olduğunu varsaymıştır. Bir diğer örnekte Gary Selnow, “Playing Videogames: The Electronic Friend” (1984) çalışmasında yoğun şekilde dijital oyun oynayan oyuncuların atari oyunlarını birer arkadaş gibi görebileceğini ve oyuncunun oyunla olan etkileşimini doğası gereği sosyal olarak algılayabileceğini belirtmekte ve “elektronik arkadaşlık” kavramını ileri sürmektedir. John Colwell ve Jo Payne’in (2000) yürüttüğü bir çalışmadaysa Britanya’daki ergenlik çağındaki erkeklerde dijital oyun oynama yoğunluğuyla yakın arkadaş sayısı arasında negatif bir korelasyon tespit edilmiştir. Benzer bir çalışma Colwell ve Makiko Kato (2003) tarafından Japonya’da yürütülmüş; fakat yakın arkadaşlık sayısı ile dijital oyun oynama arasında herhangi bir ilişkiye rastlanmamıştır. Mike Molesworth ise “Adult’s Consumption of Videogames as Imaginative Escape from Routine” (2009) adlı çalışmasında yetişkin oyuncuların daha başarılı olmak, başka birisi olmak, farklı bir yerde olmak ya da gündelik yaşamdan kaçmak gibi sebeplerden dolayı dijital oyun oynadığı sonucuna ulaşmıştır. Dijital oyunların sosyal yaşamdan izole edici işlevi göz önünde bulundurulduğunda; göç sürecinde çeşitli uyum sorunları yaşayan göçmen, dijital oyunları mevcut sorunları hasır altı eden bir araç olarak kullanabilir. Bazı durumlarda dijital oyunların bu özelliği göçmenin rahatlamasını sağlayabilir; fakat daha ileri seviyelerde kültürel entegrasyonun sağlıklı bir şekilde gerçekleşmesine engel olabilir.

Dijital oyunların fiziksel olarak bir konumdan diğer konuma hareket etmeyi gerektirmemesi ve diğer insanlarla etkileşime geçmeden icra edilen bir etkinlik olması bakımından sosyal ilişkileri olumsuz etkileyebileceği düşünülüyordu. Fakat Maria Bakardjieva'ya göre internet temelli pratikler, kişinin fiziksel uzamda hareket etmesini gerektirmeden sosyalleşebilmesini sağlamaktadır. Bakardjieva'nın insanların özel alanlarından ayrılmadan diğer insanlarla sosyalleşmesine atıfta bulunan hareketsiz toplumsallaşma "immobile socialization" kavramsallaştırması, sanal uzamda diğer insanlarla bağ kurabilmeyi sağlayan dijital oyunları da bir çeşit sosyalleşme aracı olarak konumlandırmayı mümkün kılmaktadır (Bakardjieva, 2005; Bakardjieva, 2003). Dijital oyun oynayan insanlar, Selnow'un (1984) ileri sürdüğü gibi yalnızca tek başına oynanan oyunlar oynayarak dijital oyunları bir arkadaş olarak görmemekte, aynı zamanda çevrimiçi çok oyunculu dijital oyunlar aracılığıyla diğer insanlarla etkileşime geçmesini sağlamaktadır.

Günümüzde dijital oyunların sosyal yaşantı üzerindeki olumsuz etkilerine ek olarak oyuncuların sosyalleşmesi için benzersiz fırsatlar sağlayabileceği düşünülmektedir. Örneğin Dünya Sağlık Örgütü, 2020'nin başlarında tüm dünyaya yayılan ve insanların uzun bir süre evlerinden dışarı çıkmasına engel olan Covid-19 pandemisinin sosyallik üzerine olumsuz etkilerini hafifletmek için çevrimiçi dijital oyun oynamayı önermiştir (Who, 2021). Yee'nin (2006) yapmış olduğu çalışma da dijital oyunların sosyalleşme amacıyla kullanılabileceğini doğrulamaktadır. Yee'nin faktör analiziyle elde ettiği verilere göre çevrimiçi oyun oynayan oyuncuların büyük bir çoğunluğu üç ana motivasyon bileşeninde yoğunlaşmaktadır. Bunlar; güç kazanma, başkalarıyla rekabet etme ve karakter performansını geliştirmek için oyun sistemini analiz etmek gibi alt başlıklardan oluşan başarı bileşeni; sosyalleşme, ilişkiler kurma, takım çalışması gibi alt başlıklardan oluşan sosyal bileşen ve keşif, rol yapma, karakter tasarlama ve gerçeklerden kaçmak gibi alt bileşenleri olan oyuna dalma (immersion) bileşenidir. Üstelik bu çalışmanın sonuçlarına göre MMORPG oyunlarında oyuncu motivasyonlarının birbirini baskılamadığı sonucuna ulaşılmıştır. Daha açık bir şekilde belirtmek gerekirse, tek bir oyuncu farklı motivasyonlarla oyun oynayabilmektedir. Whang ve Chang'ın (2003) da belirttiği gibi çevrimiçi oyun dünyası, yalnızca oyun oynamak için geçici bir ortam olarak değil aynı zamanda yeni yaşam şekillerinin ve insan ilişkilerinin oluştuğu sosyal bir yer olarak düşünülmelidir.

Dijital oyunların oynayanların sosyal yaşantıları üzerinde hem olumlu hem de olumsuz etkide bulunabileceği anlaşılmaktadır. Bu noktada belirleyici olan şey oyunu oynayanların dijital oyunlara ve sosyal ilişkilere bakış açısı olabilir. Whang ve Chang (2003), kümeleme analizi yoluyla katılımcıların değerleri ve yaşam biçimlerine göre çevrimiçi oyunlarda üç farklı oyuncu tipi keşfetmişlerdir (Tablo 2.2.). Whang ve Chang'ın çalışmasının gösterdiği şey, çevrimiçi oyun oynayan oyuncuların farklı oynama yöntemlerinin ve bakış açılarının olduğudur. Dolayısıyla çevrimiçi oyun oynayan birisinin bu oyunu sosyal ilişkilerini geliştirmek için mi yoksa diğer oyuncularından izole bir şekilde oyun oynama deneyimine odaklanmak için mi oynadığı o kişinin kişisel özellikleri, bağlamı hatta oyuna verilen değere göre değişim gösterebilir.

Tablo 2.2. Çevrimiçi oyunlardaki oyuncu tipolojisi (Whang & Chang, 2003, s. 20-21)

Oyuncu Tipi	Özellikler
Tek Yönlü Oyuncular	Özellikle belirli bir topluluğun parçası olmak gibi bir ihtiyaç hissetmezler. Bu tür oyuncular başkalarına karşı ilgisizlik gösterebilir de başkalarının oyun deneyimine zarar vermezler. Bu oyuncu tipi aynı zamanda oyun deneyimine müdahale edilmesinden hoşlanmazlar. Bu oyuncuların özelliği, ya tek başlarına atari oyunları oynamaları ya da bilgisayar oyunlarının tek oyunculu oyun paradigmasını çevrimiçi oyunlara uygulamalarıdır. Çalışmaya katılanların %28,2'si bu gruba dahildir.
Topluluk Odaklı Oyuncular	Bu kategorideki oyuncular sosyal olmanın yanı sıra başarıya da önem verirler. Öte yandan, ben merkezli oldukları ve rol yapmaya çok az eğilimli oldukları görülmüştür. Bu oyuncular, bir klanda hiyerarşik düzeni takip etme ve güçlü bir yoldaşlığa sahip olma eğilimindedir. Çalışmaya katılanların %44,8'ini oluşturan bu oyuncu grubunu çevrimiçi oyunun sosyal ağ özelliklerine değer vermektedir.
Gerçek Dünya Dışı Oyuncular	Bu kategorideki oyuncular oyun dünyasında anti-sosyal ve gerçek dışı davranışlar gösterme eğilimindedir. Özellikle oyun dünyası odaklı değerlere, materyalizme ve dikey bireyciliğe önem vermektedirler. Bu oyuncular, oyun dünyasında başkalarına zarar vermenin doğru olduğuna inanırken, gerçek dünyada bunu yanlış bulurlar. Oyun dünyasında kişisel başarıya ulaşmak için mümkün olan her yolu kullanma eğiliminde olan bu oyuncu tipi sanal dünyada yeni bir kimlik geliştirmeye büyük önem verebilir.

Dijital oyunları sosyal ağlar bakımından sosyal medya başta olmak üzere diğer yeni medya araçlarından ayıran önemli bir özellik, insanların ortak bir deneyim yaşamalarına olanak sağlamasıdır. Çevrimiçi dijital oyunlar, iki ya da daha fazla

oyuncunun birbirleriyle etkileşim halinde olmasını ve bu oyuncuların belirli süreliğine ortak bir amacı gerçekleştirmeye yönelik tecrübe edinmelerini sağlar. Dolayısıyla ortak oyun deneyimi basit bir haberleşme ya da iletişim kurma eyleminden fazlasını sağlamaktadır. Sosyal medya insanların birbirlerinin hayatları hakkında fikir edinebilmelerini sağlar ve sosyal ağları güçlendirir; ancak başkalarıyla ortak bir deneyim yaşamaya izin vermez. Ortak bir deneyim için gerekli olan şeylerden birisi, bu deneyimin gerçekleşeceği bir mekânın olmasıdır. Dijital oyunlarda karşımıza çıkan sanal mekanlar bu ihtiyacı karşılar. Sanal oyun mekanları hayal edebileceğiniz herhangi bir görünümde olabilir: Bir futbol sahası, uçsuz bucaksız yeşil araziler, dünya dışında bir gezegen ya da basit bir oyun masası. Bu sanal mekanlar sayesinde oyuncular, birbirlerinden kilometrelerce uzakta olsalar bile ortak bir mekânda buluşabilirler. Ortak bir mekân ve bahsi geçen kişilerin ortak bir mekandaymış gibi hissetmeleri dijital oyunlardaki ortak deneyimin belki de en önemli özelliklerinden birisidir. Dijital oyunlardaki ortak deneyimi sosyal medyada gerçekleştirilen bir görüntülü görüşmeden ayıran temel nokta da burada yatmaktadır. Görüntülü görüşmeler de tıpkı dijital oyunlar gibi sanal bir mekân da gerçekleşir; ama iletişime taraf olan kişilerin ortak bir mekandaymış gibi hissetmesi oldukça zordur. Çünkü dijital oyunlardaki sanal mekanlar görüntülü görüşmede olduğu gibi iki farklı mekânı etkileşime sokmaktan fazlasını yapar. Bunun yerine kendi görselliği ve sesleriyle yeni bir mekân inşa eder.

Oyuncuyu oyunun içindeymiş gibi hissettiren (immersion) dijital oyunlar, ortak mekandaymış gibi hissetmede önemli bir paya sahip olabilir. *Immersion* kavramı oyun dünyasının içinde kendini kaptırmakla, tıpkı oyun dünyasının içindeymiş gibi hissetmekle ilgilidir. Bu etki, özellikle rol yapma oyunları ya da yaratıcılığın ön planda olduğu crafting (zanaat) oyunlarında zirve yapar. Öte yandan bazı oyuncular immersion etkisine önem verirken, özellikle çevrimiçi rekabetçi oyunları ya da soyut oyunları tercih eden bazı oyuncular kendini oyun dünyasının içindeymiş gibi hissetmeye önem vermez (Kendirli, 2019, s. 64). Dolayısıyla immersion ortak deneyimi güçlendiren bir etkiye sahip olsa bile bu tüm dijital oyun ve oyuncular için geçerli değildir.

Oldukça değişkenlik göstermekle birlikte her dijital oyunda bir amaç vardır. Bazı oyunlarda rakibi alt etmek, bazı oyunlarda yeni bir ev inşa etmek, bazı oyunlarda yapboz parçalarını birleştirmek olarak karşımıza çıkan bu amaçlar oyun oynayan

insanları ortak bir hedef için bir araya getirmektedir. Ortak bir amaç, çoğu durumda dayanışmayı beraberinde getirir. Dayanışma, Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlüğünde “Bir topluluğu oluşturanların duygu, düşünce ve ortak çıkarlarda birbirlerine karşılıklı bağlanması” olarak tanımlanmaktadır (TDK, 2022). Dayanışma sayesinde ortak oyun deneyimi güçlenir ve ortak çıkarlara sahip olan insanlar arasındaki ilişkilerin gücü ve yoğunluğu artar. Çevrimiçi oyunlarda dayanışma önemli bir unsurdur. MMORPG’lerde iş birliği ve ortak oyun deneyimine dayanan güçlü arkadaşlık bağları vardır (Zhong, 2011, s. 2360). Rekabetçi çok oyunculu oyunlarda aynı takımda yer alan oyuncular, rakiplerini yenebilmek için dayanışma içerisinde olmalıdır. Örneğin MOBA türündeki oyunlarda, takımdaki oyuncular birbirlerini destekleyecek oyuncu karakterleri seçmekte ve görev dağılımı yaparak daha koordineli bir şekilde oyunu oynamaktadır. Yapay zekaya karşı oynanan işbirlikçi oyun türlerinde de oyuncular sık sık dayanışma içerisinde dirler. Oyuncuların bir uçak kazası sonrasında bir adada hayatta kalmaya çalıştığı The Forest (2014) adlı oyunda, hayatta kalabilmek için oyuncular birlikte bir barınak inşa edebilir, avlanabilir ve düşmanlara karşı savaşabilirler. Warface (2013) adlı oyundaysa oyunculardan oluşan 5 kişilik bir ekip oyun yapay zekasına karşı mücadele etmektedir. Bu oyunda oyuncuların seçebileceği 5 farklı sınıf vardır. Her bir sınıfın takım başarısı için ayrı özellikleri vardır. Sıhhiyecisi ölen takım üyelerini elektro şok cihazıyla diriltirken, piyade sınıfı cephanesi tükenen takım üyelerine cephane sağlamaktadır (Şekil 2.1.). Her iki oyunda da dayanışma ve iş birliği oyunun önemli unsurlarındandır.



Şekil 2.1. Warface oyunundaki sıhhiyecisi sınıfından bir oyuncunun takım arkadaşını hayata döndürmesi

Dijital oyunların sosyal yönü, açık bir şekilde daha çok oyunculu çevrimiçi oyunlarla ilgilidir. Çevrimiçi oyunlar, dünyanın dört bir yanından bağlanan, birbirleriyle arkadaş olan ve çevrimiçi sosyal sermaye biriktiren milyonlarca oyuncunun oynadığı oyunlardır (Trepte, Reinecke, & Juechems, 2012). Entertainment Software Association tarafından 2021 yılında yapılan çalışmaya göre dijital oyun oynayanların %77'si en az haftada bir defa çevrimiçi ya da yüz yüze olarak başkalarıyla birlikte oyun oynamaktadır (Entertainment Software Association, 2021). Dolayısıyla çok oyunculu oyunlar dijital oyunlar içerisinde önemli bir yer teşkil etmektedir.

Çevrimiçi oyunlar hem oyunla hem de diğer oyuncularla etkileşim şansı tanır. Bu yüzden oyuncular arası iletişim çok oyunculu oyunların temel oynanış dinamiğinde önemli bir yere sahiptir (Drachen, 2011). Oyuncular arası iletişimin olası sebeplerini Smith ve Drachen üç farklı başlık altında sınıflandırmıştır (2008): İşlevsel bakış açısı, dijital oyunlardaki oyuncular arası iletişimin koordinasyon, bilgi paylaşımı, müzakere gibi işlevsel amaçlar için gerçekleştirildiğini ifade eder. Bu bakış açısı oyuncular arasındaki iletişimin oyunun kendisine odaklandığını ifade etmektedir. Stratejik bakış açısı, oyuncular arasındaki iletişimin belirli bir oyuncunun dar ve hedef odaklı çıkarlarına hizmet ettiğini, diğer bir deyişle oyuncuların karşılığında bir şey almadan iletişime geçmeyeceğini iddia etmektedir. Bu bakış açısı da işlevsel bakış açısına benzer olarak oyuncular arası iletişimin oyun odaklı olduğu fikrini taşır. Her iki yaklaşım da rekabetçi oyunlarda oyuncuların neden birbirleriyle iletişim halinde olduğunu açıklamada yetersiz kalır. Bu eksikliği, oyuncular arasındaki iletişimin yalnızca dolaylı olarak oyunla ilgili olduğunu iddia eden sosyalleştirici bakış açısı tamamlamaktadır. Bu bakış açısına göre oyun, oyuncuların sosyalleşme için kullandıkları bir aktivitedir ve oyuncular arası iletişim de buna hizmet etmektedir. Drachen ve Smith'e göre bu üç bakış açısı birbirini dışlamaz, yani aynı oyun deneyiminde tüm bakış açılarının vurguladığı iletişim süreci gözlemlenebilir.

Çevrimiçi oyunların sosyal yönüne yönelik pek çok çalışma yapılmıştır. Devasa Çok Oyunculu (MMO) oyunlar, küçük ve orta ölçekli pek çok ülkenin nüfusundan daha çok oyuncuyu içinde barındırmaları (Crawford, Gosling, & Light, 2011), oyunculara pek çok farklı rol seti sunmaları ve bu iki öncülün bir sonucu olarak yoğun bir sosyal etkileşim ortamı sağlamaları bakımından araştırmacıların ilgisini en çok çeken çevrimiçi oyun türlerinden birisi olmuştur. Zhong'un çalışması (2011),

MMO'ların çevrimiçi bağlayıcı sosyal sermayesini, çevrimiçi köprü kurucu sermayesini ve çevrimiçi sivil katılımı olumlu yönde etkilediğini göstermektedir. Nardi ve Harris (2006) 12 milyon oyuncuya sahip World of Warcraft oyununun kısa süreli oyun gruplarından uzun süreli oyun gruplarına kadar çok sayıda iş birliği ile karakterize edildiğini keşfetmiştir. Williams ve Steinkuehler (2006), MMO oyunlarının oyuncular için ev ya da işyerinin ötesinde barlar ya da kafeler gibi üçüncül bir sosyalleşme alanı olabileceği sonucuna varmıştır. Bir diğer çalışmada Trepte, Reinecke ve Juechems (2012) oyuncuların oyunun ötesine varan çevrimiçi etkinliklere katılmaları ve bunları çevrimdışı etkinliklere taşımaları halinde dijital oyunların oyuncuların sosyal bağlarına olumlu yönde etkide bulunduğu sonucuna ulaşmıştır.

Çevrimiçi oyunlar, diğer oyuncularla etkileşime geçme şansı sunması bakımından sosyal ağların en yoğun olduğu dijital oyun türüdür. Tek kişilik dijital oyunlarda insan-insan etkileşimi teorik açıdan mümkün değildir. Fakat tek kişilik oyunlar da oyuncunun sosyal ağlarını genişletmesine yardımcı olabilir. Dijital oyunculuk oyun dışında meydana gelen konuşma ve tartışmalarla da var olur. Örneğin oyuncular oynadıkları oyunlar hakkında tartışabilir, onları karşılaştırabilir ya da eleştirisini yapabilirler. Pek çok köklü oyun serisi, tıpkı çeşitli kitap ya da filmler gibi kendi içinde devasa evrenlere sahiptir. Oyuncular bu oyun evrenleri hakkında sık sık birbirleriyle sohbet etmektedirler. Ayrıca oyuncular tek kişilik oyunların seviyelere ayrılmış yapısı, rekabetçi puan sistemi, tamamlama istatistikleri ve başarımlar gibi çeşitli kıstaslarla birbirlerinin performanslarını karşılaştırabilirler⁴ (Newman, 2008). Dijital oyunlar üzerine gerçekleşen sohbet ya da tartışmalar hem fiziksel hem de sanal ortamda gerçekleşebilir. Oyuncular kendileri gibi oyun oynayan okul ya da iş arkadaşlarıyla oyun hakkında sohbet edebilirken bizatihi dijital oyunlarla ilgili resmi ya da yarı resmi topluluklara (örneğin üniversite kulüpleri ya da oyun kafeleri) katılarak da böyle bir grubun içerisine dahil olabilirler. Öte yandan internet teknolojisinin gelişmesiyle forumlar ya da sosyal medya gibi sanal mecralarda da bu tarz sosyal ağların oluştuğuna şahit olunmaktadır. Sosyal medya platformları Facebook ve Reddit'te dijital oyunlarla ilgili paylaşımların ve tartışmaların yapıldığı

⁴ Günümüzde hemen her dijital oyunda, yapımcılar tarafından belirlenmiş çeşitli yan olarak tanımlanabilecek başarımlar mevcuttur. Bu başarımlar yapıldığında oyuncuya bir çeşit sanal madalya ya da çeşitli sembolik nesnelere verilir. Tüm yan hedefleri başaran oyuncular özel bir sanal rozet ya da kupayla ödüllendirilir. Oyuncular bu sanal nesnelere diğer oyunculara profilleri aracılığıyla sergileyebilir. Bu sistem pek çok oyun yapımcısı ve platformu tarafından kullanılmaktadır (Örn; Xbox, Steam, Epic Games).

sayısız oyuncu grubu vardır. Çalışmaya katkı sağlayan katılımcılara bu oyuncu grupları aracılığıyla ulaşılmıştır. O halde, her ne kadar dijital oyunlardaki sosyal ağlar denildiğinde akla ilk olarak çevrimiçi oyunlar gelse de tek kişilik oyunların da bireyin sosyal ağlarına etkide bulunabileceği unutulmamalıdır.

2.3.3. Dijital Oyunlardaki Göçmen İlişki Ağları

Dijital oyunların yeni insanlarla tanışma, mevcut ilişkileri sürdürme gibi sosyal işlevleri olduğu bilinmekle birlikte bunun göçmen ağlarına, göçmenin entegrasyon sürecine ve ulusötesi bağlara nasıl bir etkide bulunduğu hala tam olarak aydınlatılmamış konular olarak kalmaya devam etmektedir. Sosyal medyanın göçmen uyumu için çeşitli işlevlere sahip olduğu düşünülse de dijital oyunların henüz göçmenlerin uyum için tükettikleri medya türüne dahil edilmediği söylenebilir (Bayeck, 2020, s. 122). Sosyal medyanın göç, göçmen ve göçmen ağları üzerindeki etkilerini anlamaya ve açıklamaya çalışan pek çok çalışma olmasına karşın dijital oyunlar ve göç olgusu arasında ilişkiye yoğunlaşan çok az çalışma vardır. Bu çalışmaların büyük bir çoğunluğu da göç, göçmenlik ve mültecilik ile ilgili içeriğe sahip olan dijital oyunların incelendiği çalışmalardır (örn. Sou, 2018; Chin & Golding, 2016). Dolayısıyla dijital oyunlarla göç ve göçmenlikle ne gibi bir ilişkisi olabileceğine dair elimizdeki bilgi miktarı oldukça kısıtlıdır.

Dralega ve Corneliussen, 2018 yılında yayınladıkları *Manifestations and Contestations of Hegemony in Video Gaming by Immigrant Youth in Norway* adlı çalışmalarında, özellikle azınlık konumunda bulunan erkek çocuklarla Norveçlilerin birlikte oyun oynayarak sosyalleştiğini, dijital oyunların azınlık erkek çocuklarla Norveçliler arasında bir köprü kurmasını sağladığını, dolayısıyla dijital oyunların göçmen entegrasyonunu kolaylaştırıcı bir etkide bulunduğunu keşfetmişlerdir. Yine Dralega ve Corneliussen tarafından 2017 yılında yayınlanan *Intersectional perspectives on video gaming among immigrant youth in Norway* adlı çalışmada Norveç'te yaşayan Batılı olmayan çocuk göçmenlerin oyun oynama kalıpları üzerine durulmuş ve kesişimsel bir bakış açısıyla kimlik sorunlarını nasıl çözdükleri anlaşılmasına çalışılmıştır. Bu çalışmada dijital oyun oynamanın kökene, geçmişe ve sosyal gruplara bağlanmayı; aynı zamanda azınlık konumunda olanların göç ettikleri ülkenin topluluğuna bağlanmasını sağlayabileceği görülmüştür.

Bir diğerk çalışmada Bayeck (2020), Amerika Birleşik Devletleri'nde yaşayan üç Afrika kökenli Siyahi göçmenin oyun deneyimlerini analiz etmiştir. Bayeck'e göre Afrika kökenli Siyahi göçmenler FIFA adlı futbol oyununu özümseme, kendini tanımlama ve uyum için kullanmakta, oyun yoluyla arkadaşlık ihtiyaçlarını gidermekte ve hem anavatanlarındaki hem de ABD'deki deneyimlerini FIFA oyunu üzerinden anlamlandırmaktadırlar. Bayeck'in çalışması dijital oyunların göçmenlerin anavatanlarıyla geliştirdikleri ulusötesi bağlantılar konusundaki etkilerinin daha net anlaşılmasını sağlamaktadır. Bayeck'in Afrika kökenli Siyahi katılımcılardan elde ettiği bulgular dijital oyunların göçmenlerin arkadaşlarıyla daha fazla vakit geçirmelerini sağlayarak sosyal ağlarını diri tuttuğunu göstermektedir. Göçmenlerin çeşitli oyun topluluklarına olan aidiyetleri, onların bir topluluğun parçasıymış gibi hissetmelerine ve bunun sonucu olarak toplumdan izole hissetmemelerini sağlamaktadır. Bayeck'in elde ettiği dikkate değer bir diğerk çıkarım, dijital oyunların yeni arkadaşlar edinme ve sosyal ağlarını genişletme açısından önemli fırsatlar sunmasıdır. Çalışmaya katılan görüşmecilerden birisi olan Eduardo, dijital oyunların hem pek çok arkadaş edinmesini sağladığını hem de bu arkadaşlarının Amerika'daki anlamlandıramadığı pratikleri anlaması konusunda yardımcı olduğunu söylemektedir. Ayrıca Bayeck, dijital oyunların birlikte ders çalışmak gibi gündelik eylemlere göre daha güçlü ilişkiler geliştirmeye yardımcı olabileceğini ve göçmenin aidiyet hissedebileceği sosyal ağlara daha sıkı bir şekilde tutunabileceğini vurgulamaktadır (Bayeck, 2020).

Yukarıda açıklanan üç çalışma, göçmenlerin dijital oyunlar aracılığıyla dahil oldukları sosyal ağların göçmenin uyum sürecine ve ulusötesi ilişkilerine ne gibi etkilerinin olabileceğine ışık tutmaktadır. Çevrimiçi dijital oyunlar ulusötesi sosyal ağların ve kimliklerin inşa edilmesine; ayrıca fikirlerin akışına ve kültürel ya da maddi üretimler üzerine yoğunlaşan ulusötesi alanların oluşmasına katkıda bulunabilir (Dralega & Mainsah, 2014; McGinnis vd., 2007, Turkle 1996; akt. Dralega & Corneliusen, 2017). Dijital oyunlar, fiziksel olarak birbirinden uzak olan insanları ortak bir amaç için sanal ortamda bir araya getirmektedir. Uzun yıllar boyunca anavatanındaki arkadaşıyla telefon görüşmesi ya da sosyal medya etkileşimi dışında herhangi bir etkileşimde bulunmamış bir göçmenin bu arkadaşıyla olan ilişkisi, anavatanındaki bir arkadaşıyla düzenli olarak ortak oyun deneyimi yaşayan göçmenden muhtemelen daha zayıf olacaktır. Dolayısıyla oyuncuların ortak bir oyun

deneyimi yaşamaları, insan ilişkilerini kuvvetlendirme konusunda önemli etkilere sahip olabilir. Hayatı boyunca edinmiş olduğu ilişkilerin neredeyse tamamından fiziki olarak uzaklaşan göçmen bu ilişkileri güçlü tutabilmek için dijital oyunlardan faydalanabilir. Daha öncede açıklandığı gibi dijital oyunlar fiziksel uzamda hareket etmeden diğer insanlarla sosyal etkileşime geçmeyi, diğer bir deyişle hareketsiz toplumsallaşmayı (Bakardjieva, 2003) mümkün kılmaktadır. Dolayısıyla internet üzerinden gerçekleştirilen diğer pratikler gibi dijital oyunlar da anavatanında tanıdığı kişilerden kilometrelerce uzakta yaşayan göçmenin fiziki olarak hareket etmeden bu kişilerle ilişkilerini sürmesine olanak tanımaktadır. Pek çok oyuncu dijital oyunlarda tanıdıkları insanlarla vakit geçirir. Göçmenin anavatanından tanıdığı bir arkadaşı, her iş çıkışı oynadığı bir dijital oyunda ona eşlik edebilir. Dijital oyun oynayan bu iki arkadaş, yalnızca birbirleriyle iletişime geçmez, aynı zamanda düzenli olarak ortak bir tecrübe edinirler. Örneğin Nardi ve Harris (2006), dünyanın en çok oynanan MMORPG oyunlarından birisi olan World of Warcraft (WoW) oyuncularının ortak bir oyun deneyimi yardımıyla çevrim dışı sosyal ağlarını desteklediğini belirtmektedir. Nardi ve Harris, Wow oynayan oyuncular sıklıkla çevrimdışı arkadaşlarıyla ve aileleriyle birlikte oyun oynayarak uzak mesafeli sosyal 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. Görüşüğümüz 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 7 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 & Harris, 2006, s. 153).

Dijital oyunlar göçmenin yalnızca geçmişten gelen sosyal ağları güçlendirmekle kalmamakta, aynı zamanda yeni sosyal ağlara dahil olmasına da yardımcı olmaktadır. Uzun vadeli bir çevrimiçi dijital oyun oynarken iş birliği ve dayanışma önemli bir ihtiyaç haline gelebilir. Oyuncular bu ihtiyacı giderebilmek için oyun içerisinde yer alan klanlara⁵ katılmakta ya da tekil oyuncularla tanışmaktadır. Pek çok oyuncu dijital

⁵ Dijital oyunlarda klan, oyuncuların oyunun hedeflerini gerçekleştirmek için oluşturdukları birliklerdir. Takım, ekip, birlik ya da lonca gibi farklı şekillerde isimlendirilseler de oyuncular arasında çoğunlukla klan olarak bilinir.

oyunlar aracılığıyla tanıştığı diğer oyuncularla ilişkilerini geliştirmekte ve bu sanal arkadaşlığı gündelik yaşama taşımaktadır (Zhong, 2011). Dahil olunan yeni sosyal ağlar hem anavatana uzanan ulusötesi ağlar hem de göç edilen toplulukta geliştirilen sosyal ağlar olabilir. Göçmenler dijital oyunlar vasıtasıyla anavatanlarından insanlarla yeni ilişkiler geliştirebilir. Göçmenlerin doğup büyüdüğü toplulukların kültürüne, insanlarına ya da genel olarak yaşam biçimine ilgi duyması gayet doğaldır. Dijital oyun oynayan göçmen, oyuna anavatanından katılan oyuncularla birlikte oynadığında, köken ilişkilerini sadece güçlendirmekle kalmaz aynı zamanda yeni sosyal ağlar inşa ederek ilişki ağlarını genişletebilir. Bu gerçekleştiğinde, göçmenlerin kökenlerinden koparılmış olmaları bir yana anavatanlarıyla olan mevcut ilişkileri daha da geliştirmekte ve mevcut ilişkilerine yenileri eklenmektedir.

Göçmenler dijital oyunlar aracılığıyla göç ettikleri topluluktan da yeni insanlarla tanışabilir ya da tanıştıkları insanlarla olan sosyal ilişkilerini dijital oyunlar aracılığıyla güçlendirebilir. Örneğin göçmen, dijital oyunları bir sohbet aracı olarak kullanabilir ya da dijital oyun oynadığını bildiği kişilere birlikte dijital oyun oynamayı teklif edebilir. Odrowska ve Massar'ın da (2014) belirttiği gibi çevrimiçi ilişkiler; fiziksel bozukluk, arkadaş ya da akrabalarından uzak bir konumda olmak ya da ciddi psikolojik zorluklar gibi diğer insanlarla geleneksel yollarla etkileşime girmenin zor olduğu durumlarda gerçek hayattaki ilişkilere alternatif oluşturabilir. Göçmenler, Odrowska ve Massar'ın ifade ettiği geleneksel yollarla etkileşime girmek konusunda sorun yaşayabilmektedir. Göçmen, göç süreciyle birlikte mevcut ilişkilerinin en azından bir kısmından uzaklaşmaktadır, başka bir ifadeyle göç süreci göçmenin sosyal sermayesini zayıflatmaktadır. Sosyal sermayesi zayıflayan göçmen, göç ettiği bölgede yeni sosyal ağlara dahil olmaya yönelmektedir. Dijital oyunlarda geçirilen uzun oyun süreleri, insanlarla samimi ilişkiler kurmanın iyi bir yolu olabilir. Dolayısıyla göçmen oyuncular için dijital oyunlar, göç edilen bölgede yeni insanlarla bağ kurmayı sağlayan bir fırsat olarak görülmelidir. Taylor'un (2006) bir MMORPG olan EverQuest oyunundaki çevrimiçi oyun kültürünü incelediği *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture* adlı çalışmasında, dijital oyunlardaki çevrimiçi ilişkilerin çevrimdışı ortama nasıl taşındığını dikkat çekici bir şekilde ortaya konulmuştur:

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).

Dijital oyunların göçmenin uyum süreci üzerindeki olası olumlu potansiyeli, sosyal sermaye kavramıyla yakından ilişkilidir. Sosyal sermaye insanların sosyal bağlantılar aracılığıyla elde edebileceği maddi ve manevi kaynaklardır. Maddi kaynaklara para veya yiyecek; manevi kaynaklara duygusal destek, tavsiye almak ya da bilgi paylaşımı örnek verilebilir (Spottswood & Wohn, 2020). Daha önce de belirtildiği gibi dijital oyunların sosyal sermaye kaynağı olabileceğini gösteren çalışmalar vardır (örn. Williams, ve diğerleri, 2006; Trepte, Reinecke, & Juechems, 2012; Ratan, Chung, Shen, Williams, & Poole, 2010). Dijital oyunlardaki sosyal bağlantılar hem maddi hem de manevi birtakım kaynaklar sağlayabilse de sağlanan kaynakların büyük oranda manevi kaynaklar olduğu söylenebilir. Bazı oyuncular oynadıkları oyun ya da oyunla ilgili ürettikleri içerikler (video, canlı yayın, makale gibi) sayesinde maddi getiriler elde edebilir. Yine de yapılan çalışmalar, dijital oyunların daha çok manevi kaynaklar açısından zengin olduğunu göstermektedir. Dijital oyunlarda gelişen sosyal bağlar duygusal destek işlevi gösterebilir. Örneğin Zhong'un çalışması (2011) MMORPG'lerde kurulan güçlü bağların diğer çevrimiçi ilişkilerden farklı olarak iş birliği ve oyun deneyimine dayandığını ve bu yüzden ilişkiye taraf olan kişilerin duygusal veya önemli destek alışverişlerinde bulunma olasılığının yüksek olduğunu göstermektedir. Ayrıca Zhong, dijital oyun oynamanın çevrimdışı sivil katılımı olumlu yönde etkilediğine yönelik ampirik kanıtlar sunmaktadır. Diğer bir çalışmada Trepte, Reinecke ve Juechems (2012) dijital oyunların çevrimdışı yaşamda sosyal destek sağlayabileceği sonucuna ulaşmıştır. Dolayısıyla dijital oyunlar, göç süreciyle sosyal sermayesi zayıflayan göçmen için hem yeni sosyal ilişkilerin önünü açabilir, hem duygusal destek sağlayarak göç sürecinin yalnızlık ya da dışlanmış hissetmek gibi olumsuz özelliklerini hafifletebilir hem de sivil katılımı destekleyerek göç edilen topluluğa uyumu kolaylaştırabilir. Bununla birlikte dijital oyunlar, dışlayıcı birtakım özellikler göstererek göçmenler için olumsuz bir kaynak olarak da etkide bulunabilir.

2.3.4. Dijital Oyunlardaki Sosyal Ağların Dışlayıcı Özellikleri

Hatırlanacağı üzere Putnam (2000), bağlayıcı sosyal sermaye kavramsallaştırmasıyla birbirlerine benzeyen insanların bir araya gelerek oluşturdukları görece kapalı gruplardan elde edilen sosyal birikimlerin altını çizmişti. Bu gruplar, birbirlerine benzeyen grup üyelerine çeşitli kazanımlar sağlasa bile dışarıdan üye girişinin zor olması ve tutuculuk gibi birtakım dezavantajlara neden

olarak dışlayıcı özellikler gösterebilir. Dijital oyunlardaki sosyal ağlar, tıpkı diğer sosyal ağlar gibi zaman zaman bir takım dışlayıcı özellikleri içinde barındırıyor olabilir. Örneğin çevrimiçi dijital oyunlardaki sosyal ağlara önemli katkıları olan oyun grupları ya da klanlar; üyelerini seçerken oyun içi başarı durumu, yaş, cinsiyet, etnik köken, din ya da ideolojik görüşler gibi farklı kimlik özelliklerini göz önünde bulundurabilirler. Böyle bir durumda dijital oyunlardaki sosyal ağların dışlayıcı etkilerinin olabileceği söylenebilir. Fakat oyun gruplarının uyguladığı bu üye alım süreci bahsi geçen oyun gruplarına üye olan oyuncuları marjinalleştirme ihtimalini buldurmakla birlikte, herhangi bir oyun grubuna katılmak isteyen oyuncu için ciddi bir problem oluşturmaz. Çünkü dijital oyunlarda herkesin katılım gösterebileceği ya da oyuncunun katılım şartlarını sağlayabileceği bir oyun grubu bulmak fazla zor değildir. Pek çok klan, üyesi olan oyunculardan ya hiç ya da oldukça basit şartları yerine getirmelerini talep etmektedir.

İçinde bulunduğu yerellikten bağımsız gerçekleşiyor gibi görünen dijital oyun oynama edimi, aslında toplumsal hayatın diğer bileşenleri gibi kültürel ve ekonomik etkenlere bağlı olarak inşa edilir. Dünyanın farklı yerlerindeki oyuncuların kültürler ve ekonomik konumlarından gelen farklı oyun tercihleri ve oyun oynayış biçimleri olabilir. Örneğin, Türkiye'deki oyuncu popülasyonuna yakından bakıldığında oyuncuların daha çok "Free to Play" olarak adlandırılan, oynamak için herhangi bir ücret ödeme zorunluluğu bulunmayan ve yalnızca oyun içinde isteğe dayalı mikro ödemelerin yapılabildiği dijital oyunları tercih ettiği görülmektedir. Avrupa'daki oyuncu topluluğuyse belirli bir ücret karşılığında oynanan "Pay to Play" oyunları daha çok tercih etmektedir (Gaming in Turkey, 2017, s. 13). Dünyada en çok oyuncu sayısına sahip MMORPG oyunu World of Warcraft gibi ücretli çevrimiçi oyunlar Türkiye'de görece daha az oynanırken, Metin 2 ve Zula gibi bazı ücretsiz çevrimiçi oyunlar dünya çapında fazla tercih edilmezken Türkiye'de geniş bir oyuncu kitlesine sahiptir.

Türkiye'de popüler olan fakat yurt dışında oynanmayan dijital oyunlar, göçmenlerin dijital oyun oynama tercihlerini değiştirebilir, azaltabilir ya da tamamen sonlandırabilir. Oyun sunucuları ya da serverları, çevrimiçi oyunlarda oyuncuların beraber oyun oynamasına olanak tanıyan oyun odaları olarak tanımlanabilir. Oyun sunucuları bazen belirli bölgelerle sınırlı tutulur ve bu bölgeler dışından oyun odalarına girmek ya tamamen imkânsızdır ya da oyun deneyimini baltalayacak

düzeyde sıkıntılıdır. Bir takım çevrimiçi oyunlar Türkiye ve diğer bölge ya da ülkelerin sunucularını ayrı tutmakta, bu bölge ya da ülkelerden Türkiye sunucularına ya da tam tersi bir şekilde Türkiye'den diğer bölgelerdeki sunuculara oyuncu girişini engellemektedir⁶. Ayrıca çevrimiçi oyun sunucuları fiziksel olarak ne kadar uzaksa, “ping” adı verilen gecikme süresinin artma ihtimali, yani kalitesiz bir oyun deneyimi yaşama ihtimali o kadar yüksektir. Bu sebepten dolayı Türkiyeli göçmenlerin dijital oyunlardaki Türkiye sunucularına giriş yapması sorunlu bir süreç olabilir. Göçmen geldiği ülkedeki sunuculara giriş yapmak istemesine rağmen bunu başaramazsa ya da tatmin edici bir oyun deneyimi sağlayamazsa, göç etmiş olduğu bölgedeki sunuculara yönelebilir ve bu durumda dijital oyunların köken ilişkilerini güçlendirebileceğine yönelik düşüncenin geçerliliği zayıflayabilir.

Öte yandan yerel sunuculardan kaynaklı problemler bazı oyunlarda hala yaşansa da bu durum giderek azalmakta gibi görünmektedir. Son yıllarda yerel sunucuların yerini bölgesel ya da küresel sunucular almaya başladığı için oyuncular dünyanın farklı yerlerinden birlikte oyun oynama şansına erişmektedir. Bölgelere ya da ülkelere özel sunucu anlayışı, özellikle oyuncu sayısı çok olan popüler dijital oyunlarda eskisi kadar tercih edilmemekte, edirse bile bu ayırım daha geniş bölgeleri kapsayacak şekilde (örn; Avrupa, Amerika ve Asya sunucuları gibi) yapılmaktadır. Birçok dijital oyun bağlantı kalitesini arttırmak amacıyla bölgesel sunucuları tercih etse bile farklı bölgelerde yaşayan oyuncular da bu bölgesel sunuculara giriş yapabilmektedir. Ayrıca her geçen gün yükselen internet hızları, ping ya da gecikme süresinden kaynaklanan kalitesiz oyun deneyiminin azalmasına neden olmaktadır. Dolayısıyla bu gibi teknik aksaklıkların her geçen gün azaldığını ve göçmenlerin dijital oyunlarda köken ilişkilerini sürdürme şansının giderek arttığını söylemek mümkündür.

Günümüzde dünya çapında oyuncu kitlesine sahip pek çok oyun bulunmaktadır. PlayerUnknown's Battlegrounds, Fortnite, Counter Strike: Global Offensive ve League of Legends gibi çevrimiçi oyunlar dünyanın dört bir yanından milyonlarca oyuncunun tercih ettiği dijital oyunlardan bazılarıdır. Farklı yerelliklerde tercih edilen farklı dijital oyunların yerini tüm dünyada oynanan dijital oyunlar alıyormuş gibi gözükmektedir. Bu durum, dijital oyunları daha dinamik bir hale getirirken, göçmenin

⁶ Bu duruma Warface (2013) adlı çevrimiçi FPS oyunu örnek verilebilir. Bir dönem Warface'in Avrupa sunucularına Türkiye üzerinden giriş yapılamıyordu.

dijital oyunlar açısından kültürel entegrasyonunu kolaylaştıran bir etken olarak yorumlanabilir.

Dünyanın dört bir yanındaki oyuncuları bir araya getiren çevrimiçi dijital oyunların toplumsal doğası, oyuncu tarafından oyuna getirilen sosyal belirteçleri, karakteristikleri, kimlikleri ve dünya görüşlerini içermektedir (Crawford, Gosling, & Light, 2011; Burn & Carr, 2006; Ghosh, 2021). Dijital oyun alanının ulusal sınırları aşması ve küreselleşmesi, dijital oyunları ideolojik bir mücadele alanı haline getirmektedir. Farklı ulusların birlikte oynama şansı edindiği dijital oyunlarda din, dil, etnik köken gibi kimlik parçaları üzerinden ideolojik çatışmalar yaşanmaktadır. Binark ve Sütcü'nün "Silkroad Online'da Sanal Cemaat İnşası ve Türk Klan Kimliği" (2008) adlı çalışmalarında, oyuncuların Türk kimlikleri etrafında bir araya gelerek birlik oluşturduğu ve diğer klanlara karşı ideolojik bir mücadeleye girdikleri görülmüştür. PixelCanvas adlı tarayıcı tabanlı oyunda ise sunucuda yer alan tüm oyuncular büyük bir alan üzerine çeşitli şekiller çizmektedir. Her oyuncunun belirli bir süre içinde tek bir piksel doldurma hakkı vardır. Oyunda aynı ülkeden gelen oyuncular iş birliği yaparak bazen kendi ülkelerinin bayraklarını çizmeye, kimi zaman başka ülkeden oyuncuların yaptığı bayrakları sabote etmeye çalışmaktadır. Aynı oyun yapısı Reddit sosyal platformu tarafından "r/place" adıyla belirli dönemlerde bir çeşit etkinlik olarak düzenlenmektedir. 1 Nisan 2022 tarihinde başlayan r/place etkinliğinde milyonlarca insan gruplar halinde ülke bayrakları, önemli kişilerin portreleri ya da mesajlarını bu devasa tablo üzerinde göstermeye çalışmıştır (Şekil 2.2.). Görüldüğü gibi dijital oyunları kültürel kimlik inşa alanı ya da ideolojik rekabet alanı olarak yorumlamak mümkündür.



Şekil 2.2. r/place etkinliğinden bir görüntü

Dijital oyunların zengin sosyal dinamiği, aynı zamanda çeşitli dil, din, etnik köken ya da ideolojilere karşı ön yargı ve ayrımcılığın gelişmesine neden olmaktadır (Ghosh, 2021). Uluslararası oyuncu kitlesine sahip oyunlarda dil, din, etnik köken ya da ideolojiye dayanan ayrımcılığa rastlanabilir ve özellikle belirli ulusal kimliklere karşı genel bir ön yargı olabilir. Örneğin küresel oyuncu topluluğunda Rus kökenli oyuncular saldırgan, hizipçi, düşmanlı ve hilekâr olarak resmedilmekte ve ırkçılığa maruz kalmaktadırlar (Goodfellow, 2014). Dijital oyunlarda din, dil, etnik kimlik ya da ideoloji üzerinden ayrımcılığa uğramak herhangi bir kişi için sorun olurken, göçmenler için ayrı birtakım sorunlar doğurabilir. Anavatanlarında yaşayan oyuncular bu ayrımcılığa maruz kaldıklarında çevrimdışı dünyaya geri dönüp bu ayrımcılığı görmezden gelme şansına sahiptir. Oysa göçmen, onu dışlayan kişilerle aynı toplumda yaşamak zorundadır.

Uluslararası oyuncu kitlesine sahip oyunlardaki ideolojik mücadele ve ayrımcılıklar, göçmenin kaynak ülkesiyle olan ilişkisini güçlendirirken göç ettiği toplulukla olan ilişkilerinin ne yönde etkileneceği oyuncunun bağlamına göre değişkenlik gösterir. Dijital oyun oynayan göçmenin ideolojisi, tavrı, davranış biçimi gibi değişkenlere göre bu uluslararası oyun alanları göçmenin göç ettiği toplulukla sağlıklı bir entegrasyon süreci yaşamasına ya da tam tersine göç edilen toplulukla sağlıksız bir ilişki kurmasına neden olabilir. Dralega ve Corneliussen (2018) tarafından Norveç'teki batılı olmayan genç göçmenler üzerine yapılan çalışmada ötekileştirmeye dayanan bariz bir ırkçılık ya da dışlanma deneyimine rastlamamış olsa da dijital

oyunlarda ırkçılık ve cinsiyetçilik gibi olumsuz davranışların varlığı genel olarak bilinmektedir. Örneğin Ghosh (2021) tarafından yapılan çalışmanın sonuçları, ırkçılık ve cinsiyetçiliğin dijital oyun topluluklarında büyük ölçüde var olduğunu göstermektedir. Dolayısıyla bu ideolojik mücadele ve ayrımcılıkların Türkiyeli göçmenlerin nasıl deneyimlediğini anlamak önemlidir.

2.3.5. Dijital Oyunlar ve Dijital Uçurum Olgusu

İnternet teknolojisi sosyal ağların gelişiminde önemli bir yere sahip olsa da toplumsal yapının diğer bileşenlerinde olduğu gibi çeşitli eşitsizlik örüntülerini içinde barındırmaktadır. Dijital uçurum (digital divide) kavramı, internet gibi dijital teknolojilerin kullanımındaki bu eşitsizliklere atıfta bulunmaktadır. Dünya nüfusunun %63'ünün internet erişimi olması, 2,9 milyar kişinin de internete erişemiyor olduğunu göstermektedir (ITU, 2021). Benton Vakfı'nın 2001 yılında yapmış olduğu bir araştırmaya göre yıllık geliri 75.000 doların üzerinde olan Amerikan ailelerinin %80'inin internet erişimi olmasına karşın, ABD'nin en yoksul ailelerinin yalnızca %25'inin internet erişimi vardır. Ayrıca Amerika'da evden internete erişim oranı beyazlar için %55, Afrika kökenli Amerikalılar için %31 ve Hispanik kökenli Amerikalılar için %32'dir. Küresel ölçekte bakıldığında internete erişimi olmayan insanların büyük çoğunluğu gelişmemiş ülkelerde ikamet etmektedir. Afrika ülkelerinde yaşayan insanların %1'inden daha azı internete erişebilmektedir. Bu veriler internete erişim konusundaki eşitsizliğin, sosyal ve ekonomik eşitsizlikle ilişkili olduğunu göstermektedir (Warschauer, 2003, s. 44).

İnternete erişimdeki eşitsizlik yapısı, bazılarının düşündüğü gibi internete erişimi olmayanlara gerekli altyapının sağlanmasıyla çözülebilecek kadar kolay gözükmemektedir (Warschauer, 2003, s. 44). İnternete erişim sağlamak, internet kullanımının herkes için eşit miktarda fayda sağladığını anlamına gelmez. Van Dijk'a göre modern dijital teknolojilere uyum sağlayamamış kişilerin sosyal ağlardaki yerini koruması her geçen gün giderek zorlaşmaktadır. Pek çok ülke vatandaşlarından bir e-posta adresine ve internet erişimine sahip olmasını beklerken, daha fazla uzmanlık alanı belirli düzeylerde modern dijital teknolojileri kullanma becerisini gerektirmektedir (Dijk, 2020, s. 5-6). Pek çok etkinlik artık sanal ortamda gerçekleştirilmekte, dolayısıyla internet erişimi olsa dahi dijital teknolojileri yeteri düzeyde kullanma becerisine sahip olmayan kişiler bu etkinliklerden mahrum

kalmaktadır. Dolayısıyla internet başta olmak üzere dijital teknolojileri yetkin bir şekilde kullanabilmek kişinin sosyal sermayesine katkıda bulunmaktadır.

Tıpkı diğer dijital teknolojilerde olduğu gibi dijital oyunlar için de dijital uçurum kavramı önemli bir yere sahiptir. Dijital oyunlar kesinlikle belirli bir dijital sermayeyi gerektirmektedir. İnternet ve internete bağlanabilen bir cihaza sahip olmak dijital oyun oynayabilmek için yeterli değildir. Yüksek bütçeli ve fazla oyuncu sayısına sahip olan dijital oyunların büyük bir çoğunluğu piyasaya çıktığı dönemin en yüksek performanslı ve doğal olarak en pahalı donanımlarına ihtiyaç duymaktadır. Dijital oyun oynamak için gerekli donanımlar elde edildiğinde, bu sefer dijital oyun satın alınması gerekmektedir. Yüksek bütçeli ve prodüksiyonlu oyunların neredeyse tamamı 60 dolarlık bir fiyat etiketine sahiptir. Donanımlar ve dijital oyunlar genellikle Euro ve Dolar birimleriyle satıldığından, gelişmekte olan ve az gelişmiş ülkelerde oyun deneyimi tüketici için daha da maliyetli hale gelebilmektedir. Çevrimiçi oyunlarda oyuncu performansını arttıran oyuncu klavyesi, fare, kulaklık gibi ekipmanlar da standart ekipmanlara göre daha yüksek fiyatlara sahiptir. Ayrıca çevrimiçi dijital oyunlarda internet bağlantısı da oldukça önemlidir. Ping olarak adlandırılan gecikme süresi ve gönderme hızı (download) yeterli seviyede olmayan oyuncular oyunlara giremeyebilir ya da çok kötü bir oyun deneyimi yaşayabilirler.

Göçmen oyuncular dijital oyunlar aracılığıyla arkadaşlarıyla beraber oyun oynamak istediğinde çeşitli engellerle karşılaşabilir. Özellikle internet erişiminin hiç olmadığı ya da çok az olduğu az gelişmiş ülkelerde çevrimiçi dijital oyun oynama deneyimi oldukça sınırlıdır. Dolayısıyla az gelişmiş ülkelere göç eden göçmenlerin dijital oyunlar aracılığıyla ulusötesi bağlantılar kurması bir hayli zordur. Dralega ve Corneliussen'in çalışmasına katılan Somalili göçmen Abshir "Somali'deki eski arkadaşlarımdan hiçbiri dijital oyun oynamıyor. Bunları karşılayabileceklerini sanmıyorum." söylemiyle dijital oyunlardaki eşitsiz yapıyı gözler önüne sermektedir. Anavatanından birileriyle dijital oyun oynamamış Etiyopyalı Beza da bu durumu "orada internet yok." sözleriyle dile getirmiştir (Dralega & Corneliussen, 2018, s. 161). Toplum nüfusunun %82'sinin internete erişimi olan Türkiye, internet erişimi açısından büyük sorunların yaşandığı bir ülke değildir (WeAreSocial & Kepios, 2022). Fakat Türkiye'deki genel internet hızı hala dijital oyun oynama deneyimini zaman zaman baltalayacak düzeydedir. Speedtest'in Şubat 2022 verilerine göre Türkiye geniş bant internet hızında 27.64

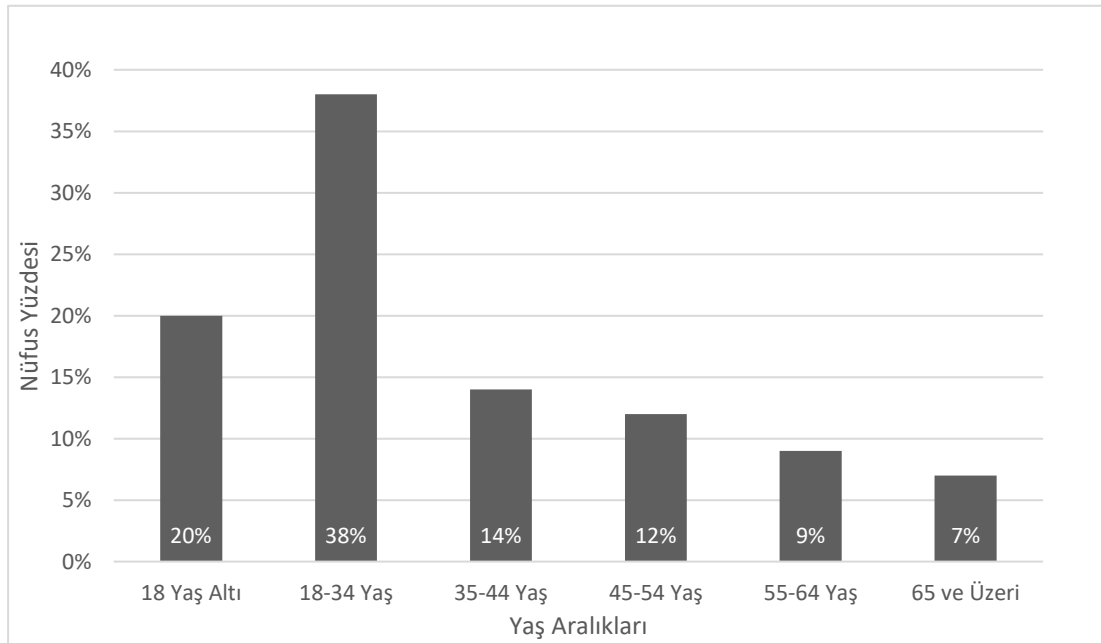
Mbps ile 180 ülke arasından 102. sıradadır (Speedtest, 2022). Dolayısıyla Türkiye’de sunucusu bulunmayan çevrimiçi oyunları oynamaya çalışan oyuncular bağlantı ve gecikme sorunları yaşayabilmektedir. Benzer şekilde internet bağlantısının dijital oyunlar için yeterli olmadığı bölgelere göç edenler de dijital oyunlar aracılığıyla ulusötesi bağlantı kurma konusunda sıkıntı yaşayabilir. Yine de bu, mevcut göç rotalarının büyük oranda az gelişmiş ya da gelişmekte olan ülkelerden gelişmiş ülkelere doğru olmasından dolayı (Castles & Miller, 2008) çok sık rastlanan bir durum olmaktan uzaktır.

Dijital uçurum kavramının yalnızca bahsi geçen dijital teknolojilere erişim sağlanarak aşılamayacağını biliyoruz; çünkü insanlar bu teknolojileri kullanabilmek için belirli bir dijital sermayeye ihtiyaç duymaktadır. Dijital oyun oynamanın, sosyal medya ya da e-posta gibi diğer teknolojik pratiklerden daha zor öğrenildiği söylenebilir. Rekabetçi oyunlarda bol bol pratik yapmanın ve oyun cihazlarını yetkin bir şekilde kullanmanın oyun performansında büyük bir önem taşıdığı bilinmektedir. Ayrıca dijital oyunlar bazı oynanış kalıplarını içinde barındırır. Bir nişancı oyununda kırmızı renkli varillere ateş edildiğinde patlayacağını ya da duvarda yer alan çeşitli renklerin o duvarın tırmanılabilir bir duvar olduğu anlamına gelmesi gibi sayısız oynanış kalıbı vardır. Bu oynanış kalıplarını bilmeyen bir oyuncu, oyun içerisinde tam olarak ne yapması gerektiğini kestiremez. Bir dijital oyunun oyuncuya sağladığı imkânları bilmek de oyuncu için avantaj sağlar. Örneğin bir futbol oyununda pas, şut, koşma ya da oyuncuları hareket ettirmek gibi temel kontrollerin yanı sıra; özel çalım hareketleri, plase şut çekme, aşirtma pas verme gibi oyuncuya çeşitli avantajlar sağlayan kontroller vardır. Yine bunun gibi karmaşık kontrollerin farkında olmak, hem oyun deneyimini daha keyifli hale getirir hem de oyuncunun kazanma şansını artırır. Dijital oyunların kontrollerine alışmak da belirli bir süreç gerektirir. Klavye ya da oyun konsolunu ilk defa eline alan birisi dijital oyunun farklı tuşlara atanmış kontrollerine hâkim olmakta zorlanabilir.

Çevrimiçi oyunlar başta olmak üzere bazı dijital oyun topluluklarının kendine ait çeşitli norm, değer ve davranış beklentileri vardır. Örneğin; 2000’li yılların en çok oynanan FPS oyunlarından birisi olan Counter Strike (2000) adlı oyundaki bir oyuncu, acemilikten deneyimli bir oyunculuğa terfi etmek istiyorsa oyun içinde kullanılan dile hâkim olması gerekir (örneğin klavyenin başından ayrılanlar için kullanılan afk nitelemesi). Bu dil becerisini edinmek, oyun içinde deneyimli bir oyuncu olarak

tanınmak için gereklidir. Ayrıca Counter Strike'daki deneyimli oyuncuların kullanıcı isimlerinde cinsel eylemlere ya da vücut bölümlerine göndermede bulunan oyuncular "olgunlaşmamış" veya ergenliğe erişmemiş olarak kabul görmektedir (Wright, Boria, & Breidenbach, 2002). Bir zamanlar oldukça uzun bir süre oynadığım çevrimiçi FPS oyunu Warface (2013) adlı oyundaysa oyuncular, tam otomatik keskin nişancı tüfeklerinin aşırı gelişmiş özelliklere sahip olmasından dolayı adil rekabeti engellediğini ve oyundan alınan zevki azalttığını düşünüyordu. Bu yüzden Warface adlı oyunda tam otomatik keskin nişancı tüfeği kullananlar oyun odalarından atılıyor ya da çeşitli hakaretlere maruz kalıyordu. Warface'te bir kural haline gelmiş olan bu uygulamayı bilmek, oyunda dost edinebilmek, hatta oyunu oynayabilmek için gereklidi.

Dijital oyun oynayanların yaş gruplarına göre dağılımına bakıldığında, dijital oyunlar için belirli bir dijital sermaye gerektiği fikri doğrulanabilir. Dijital oyunların kitlesel olarak yaygınlaştığı 1980'li yıllardan itibaren dünyaya gelmiş kuşak daha çok dijital oyun oynamaktadır. Dijital oyun oynayanların büyük bir çoğunluğunun içinde bulunduğu 18-34 yaş aralığıysa, dijital oyunların teknik açıdan seviye atladığı dönemlerde dijital oyunlarla tanışmıştır. Dolayısıyla dijital oyunların yeni teknolojilerin içinde doğmuş olan ve bu teknolojileri kullanmak konusunda belirli bir sermayeye sahip insanların tercih ettiği bir dijital araç olduğu yorumu yapılabilir.



Şekil 2.3. Amerika Birleşik Devletleri'ndeki oyuncuların yaş gruplarına göre dağılımı (Clement, 2021)

Bu çıkarımlar tıpkı diğer dijital teknolojilerde olduğu gibi (hatta diğer dijital teknolojilerden daha fazla) dijital oyunların da sosyal eşitsizlik örüntülerine sahip olduğunu göstermektedir. Dijital oyun oynamak için gerekli olan donanımlara erişim şansı ekonomik sermayeye bağlıdır. Dolayısıyla dijital oyunlardaki dijital uçurum ile ekonomik eşitsizlik arasında yakın bir ilişki vardır. Dijital oyun oynamak için gerekli olan dijital sermaye de ekonomik sermayeyle yakından ilişkilidir. Zira dijital oyunları oynayabilmek için pahalı ekipmanlar gerekir, bu ekipmanlara sahip olmadan dijital sermaye edinmek ise bir hayli zordur. BM verilerine göre 2020 yılı itibariyle dünyada genelindeki göçmenlerin yaklaşık 127 milyonunun anavatanı düşük orta gelirli ya da düşük gelirli ülkelerdir (United Nations Department of Economic and Social Affairs, 2020). Anavatanı düşük orta gelirli veya düşük gelirli ülkeler olan göçmenlerin anavatanlarıyla dijital oyunlar üzerinden ulusötesi bağlantılar kurması oldukça zor gözükmektedir. Özellikle düşük gelirli pek çok ülkede yalnızca dijital oyun ekipmanlarına erişim değil, aynı zamanda internet gibi çok daha temel dijital gereksinimler bile tam anlamıyla karşılanamamaktadır. Türkiye bu ülkeler arasında yer almamakla birlikte, internet kalitesinin zaman zaman yetersiz kalması ve dijital oyun ekipmanlarının fiyatlarının pahalı bulunması gibi nedenlerden dolayı Türkiyeli göçmenlerin dijital oyunlar vasıtasıyla ulusötesi bağlantılar kurarken çeşitli sıkıntılar yaşaması muhtemel gözükmektedir.

Buraya kadar verilen bilgiler dijital oyunların sosyal yaşantı üzerinde hem olumlu hem de olumsuz birtakım etkilerinin olduğunu göstermektedir. Bir yandan bazı kişilerin yeni sosyal ağlara dahil olmasını mümkün kılarak onların sosyalleşmesini sağlayan dijital oyunlar diğer yandan bazı kişiler için sosyal yaşamdan uzaklaşmaya neden olabilir. Dijital oyunların bu ikili potansiyelinin göçmenlerin sosyal yaşantılarına nasıl bir etki ettiğini anlamak için göçmenlerin deneyimlerine başvurmamız gerekmektedir.

3. BULGULAR

Bir önceki bölümde dijital oyunların insanların sosyal yaşantısı üzerinde olumlu ve olumsuz etkileri olabileceğini, diğer bir deyişle dijital oyunların göçmenler üzerinde iki potansiyel etkiyi de bir arada bulundurabileceğini gördük. Bu bölümdeyse bir önceki bölümde temellendirilmiş olan bu bilgiler ışığında anavatanı Türkiye olan birinci nesil 10 göçmenden elde edilen bulgular yer almaktadır. Katılımcılardan elde edilen bulgular üç kategori halinde sunulmuştur. İlk olarak katılımcıların sosyal, ekonomik ve kültürel konumları anlaşılmaya çalışılmış; daha sonra katılımcıların dijital oyunlara yükledikleri anlam ve verdikleri önem tespit edilmiş; son olarak dijital oyunlar aracılığıyla dahil oldukları sosyal ağlardaki deneyimlerin göçmenlik durumlarıyla ilişkisi ortaya konulmuştur.

3.1. Katılımcıların Sosyal, Ekonomik ve Kültürel Konumları

3.1.1. Katılımcıların Demografik Bilgileri

Çalışmaya katkı sağlayan katılımcılar *K1, K2, K3, K4, K5, K6, K7, K8, K9* ve *K10* olarak adlandırılmıştır. Katılımcıların yaşları 22 ila 33 arasında değişmektedir. Tüm katılımcılar dijital oyun oynayanların çoğunluğunu oluşturduğu düşünülen (Clement, 2021) 18-34 yaş kesimine dahildir. Katılımcıların meslekleri çeşitlilik gösterirken, tüm katılımcılardan birisi dışında tamamının ekonomik kazançları buldukları ülkenin asgari ücretinin üzerindedir. Asgari ücretin altında geliri olan katılımcı öğrenci olan *K10*'dur. *K10*'un hayat giderleri ailesi tarafından karşılanmaktadır.

Katılımcıların cinsiyet dağılımına bakıldığında 9 katılımcının erkek, yalnızca 1 katılımcının kadın olduğu göze çarpmaktadır. Kadın olan katılımcı da *K9*'dur. Newzoo'nun yapmış olduğu araştırmaya göre dijital oyun oynayanların %46'sı kadındır; fakat kadınlar bazı oyun türlerini daha az tercih etmekte ve daha çok mobil cihazlarda oyun oynamayı tercih etmektedir (Newzoo, 2017; Brune, 2021). Günümüzde pek çok karmaşık mobil oyun piyasaya sürülmüş olsa da mobil oyunların hala büyük bir çoğunluğu bulmaca çözmek gibi basit yapıları oyunlardan oluşmaktadır. Bu oyunlar genellikle otobüs yolcuğu ya da sıra beklemek gibi anlarda vakit geçirmek amacıyla tercih edilmektedir. Yine Newzoo'nun (2021) araştırmasına göre mobil oyun oynayan kadınların yaklaşık %48'i bulmaca türündeki oyunlarla vakit geçirmektedir.

Dolayısıyla daha çok bu tarz basit yapıları oyunlarla vakit geçiren kadınların oyuncu kimliğini benimsemesi oldukça zordur.

Katılımcıların büyük çoğunluğu üniversite mezunu ya da öğrencisidir. K4 yaşam yoğunluğundan dolayı üniversiteyi yarıda bırakmıştır. Dolayısıyla lise mezunudur. K6 da benzer şekilde yaşam yoğunluğundan dolayı liseyi yarıda bıraktığı için ortaokul mezunudur. K2 ve K3 yüksek lisans mezunuyken K7 ön lisans mezunudur. K10 halen lisans eğitimine devam etmektedir. K1, K5, K8 ve K9 ise lisans mezunudur.

Katılımcılardan K1, K2, K4 ve K6 evli, K3, K5, K7, K8, K9 ve K10 bekar. K2'nin eşi Türkiye kökenliken, K1'in eşi Polonyalı, K4'ün eşi Bulgaristanlı, K6'nın eşi ise Finlandiyalıdır. Yaş, meslek, ekonomik kazanç, eğitim düzeyi ve medeni hal ile ilgili veriler Tablo 3.1.'de yer almaktadır.

Tablo 3.1. 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	Yüksek Lisans	Evli
K3	28	E	Boyacı	2500 Dolar	Yüksek 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 Öğrencisi	Bekar

Katılımcıların tamamı birinci kuşak/jenerasyon göçmendir. K9 ve K10 belirli bir dönem yurt dışında yaşamış ve şu an Türkiye'de ikamet etmektedir. Diğer katılımcıların tamamı hala yurt dışında ikamet etmektedir. K9 ve K10 için ayrı bir kategori oluşturulmamış, bunun yerine tüm katılımcılar tek bir kategori altında değerlendirilmiştir. Şu an Katar Doha'da ikamet eden K5, daha önce Amerika Birleşik Devletleri'nde 1,5 yıl, Japonya'da ise 1 yıl ikamet etmiştir. K10 ise yurt dışı deneyiminin büyük bir kısmını Almanya'da geçirmekle birlikte Romanya, İsviçre, Polonya gibi başka Avrupa ülkelerinde de bulunmuştur. Ayrıca K10'un anne tarafından akrabaları Romanya asıllıdır ve K10'un Türkiye vatandaşlığının yanında

Romanya vatandaşlığı da bulunmaktadır; fakat doğduğu andan itibaren hayatının büyük bir kısmını Türkiye’de geçirmiş ve Romanya asıllı akrabalarıyla olan iletişimi sınırlıdır. K3 ve K5 dışındaki tüm katılımcılar Avrupa’da ikamet etmekte ya da bir dönem Avrupa’da ikamet etmiştir. Katılımcıların yurt dışında geçirdikleri süre 8 ay ile 11 yıl arasında değişim göstermektedir. Katılımcıların yurt dışında ikamet ettiği süreler ve ikamet ettiği ülke ve şehirler Tablo 3.2. ve Tablo 3.3.’te belirtilmiştir.

Tablo 3.2. Katılımcıların ikamet süreleri, yurt dışında ikamet ettikleri ve şu an ikamet ettikleri ülke ve şehirler

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

3.1.2. Katılımcıların Değer Yargıları ve Yaşam Biçimleri

Göç sürecinin göçmen için sosyal ve psikolojik bir takım sorunlara neden olabileceği bilirse de her göçmen bu sorunları farklı şekillerde ve yoğunlukta deneyimler. Göçmenlerin değer yargıları ve yaşam biçimleri, göç edilen topluluğa uyum sağlama konusunda önemlidir. Katılımcıların ideolojik düşünceleri sorgulanmış ve sosyal yaşama nasıl bir perspektiften baktıklarını anlamak için ideolojik görüşleri, dini inançları ve etnik kimlikleri incelenmiştir. Katılımcıların dini inançları, etnik kimlikleri ve siyasi görüşleri hakkındaki bilgiler Tablo 3.3’te yer almaktadır.

Katılımcılara kendilerini herhangi bir etnik kimlik içerisinde tanımlayıp tanımlamadıkları sorulmuştur. K2, K4, K5, K6 ve K7 kendilerini Türk olarak tanımlamaktadır. K6’nın annesi Türk kökenli, babasıysa Kürt kökenlidir ve kendini Türk olarak tanımladığını aktarmaktadır. K8 Kürt kökenli olduğunu söylemiştir. K1, K9 ve K10 kendilerini herhangi bir etnik kimlik içerisinde tanımlamadıkları söylemektedir. K3 ise diğerlerinden farklı olarak kendini göçmenlik statüsüyle özdeşleştirmektedir:

K3: Yani kendimi immigration içinde tanımlamak isterim. Artık göçmenlerinde bir Türk kadar, yani dünya çapındaki bütün göçmenlerin en azından bir Türk kadar, bir Kürt kadar bir etnik grup oluşturabileceğini düşünüyorum. Onun dışında kendimi ait hissettiğim çok bir yer yok.

Katılımcıların siyasi görüşleri çeşitlilik göstermektedir. K1 siyasi görüşünün değişkenlik gösterebildiğini ve bunun tanımlayabileceği bir şey olmadığını dile getirmiştir. K5, K7, K8 ve K9 kendilerini apolitik olarak tanımlarken, K6 sosyalizmi, K10 ise sosyal demokrasi anlayışını desteklediklerini belirtmiştir. K2 daha çok sol görüşlü olduğunu söylemiş, K3 liberal demokrat olduğunu ifade etmiştir. K4, Türkiye'deki sığınmacı gündeminden dolayı biraz daha milliyetçi bir görüşü benimsediğini aktarmaktadır. Kendisini ırkçı olarak görmediğini, eşinin de yabancı asıllı olduğunu fakat mevcut durumun fazlasıyla kontrolsüz işlediğini ifade etmiştir:

K4: Yani aslında, özellikle şu son Türkiye'deki göçmen problemleriyle falan biraz daha milliyetçi yapıya kaydığımı düşünüyorum. Ya böyle bir ırkçılık anlamında değil hani mesela Kürtle, Çerkesle veya işte başka insanlarla bir problemim yok, benim eşim de yabancı. Ama hani biraz daha bizim ülkemizde bu göçmen politikasını falan, ya kimin girip kimin çıktığının kontrol altına alınması gerektiğini düşünüyorum. Sonuçta hani gelen Pakistanlı, Kürt'ün de işini alıyor, Türk'ün de işini alıyor yani.

Tablo 3.3. Katılımcıların dini inançları, etnik kimlikleri, siyasi görüşleri ve Türkiye’deki gelenek göreneklere bağlılıkları

Katılımcı	Dini İnanç	Etnik Kimlik	Siyasi Görüş	Türkiye’deki
				Gelenek Göreneklere Bağlılık
				1-10 Puan Arasında
K1	Dini inancı yok.	Tanımsız	Değişken	4
K2	Dini inancı yok.	Türk	Sol	3
K3	Dini inancı yok.	Göçmen	Liberal Demokrat	2
K4	Deist	Türk	Milliyetçi	5
K5	Dini inancı yok.	Türk	Apolitik	5
K6	Deist	Türk	Sosyalizm	4
K7	Müslüman	Türk	Apolitik	5
K8	Müslüman	Kürt	Apolitik	9
K9	Ateist	Tanımsız	Apolitik	3
K10	Dini inancı yok.	Tanımsız	Sosyal Demokrat	3

Katılımcıların dini inançları, Türkiye’deki mevcut dini inanç dağılımından oldukça farklıdır. Konda’nın 2021 yılında yapmış olduğu çalışmaya göre Türkiye’de yaşayanların yalnızca %6’sının herhangi bir dini inancı yoktur (Konda, 2022). Öte yandan katılımcıların yarısından çoğu dini bir inanca sahip olmadığını belirtmiştir. K1, K2, K3, K5 ve K10 dini inançlarının olmadığı belirtirken kendisini ateist olarak tanımlayan sadece K9 olmuştur. K4 ve K6 deist olduğunu, K7 ve K8 ise Müslüman olduğunu belirtmiştir.

Türkiye’deki kültür, gelenek-görenek ve toplumsal değerleri büyük oranda benimseyen tek katılımcı K8’dir. K8 kendini Müslüman olarak tanımlamakta ve Türkiye toplumunun geçmişten gelen pek çok geleneğini gerekli olarak görmektedir: “Ya ben kendimi tamamen bir Müslüman olarak tanımlıyorum ve toplumumuzun geçmişten gelen birçok geleneğini gereklilik olduğunu düşünüyorum.” K4, K5 ve K7 Türkiye’deki kültür, gelenek görenek ve toplumsal değerlere bağlılıklarını ortalama bir yerde konumlandırmıştır. K4 10 yılı aşkın bir süredir Bulgaristan’da yaşadığı için bazı konularda Türkiye’deki değerlerden uzaklaştığını düşünüyor, fakat buna rağmen

geçmişten gelen birçok alışkanlığının olduğunu da ekliyor. K5, ailesinden almış olduğu eğitime vurgu yaparak büyüklerine saygılı, Atatürk ilke ve inkılaplarına bağlı yaşayan modern bir bakış açısı olduğunu söylüyor. Yine de Türkiye’de onaylamadığı pek çok toplumsal değer ve alışkanlığın olduğunu ekliyor. K7 de genel olarak geleneklerine bağlı birisi olduğunu söylemiş ve geleneklere olan bağlılığının 10 üzerinden 5 olarak puanlamıştır. K1, K2, K3, K6, K9 ve K10 Türkiye’deki kültür, gelenek görenek ve toplumsal değerlerin kendileri için önemli olmadığını dile getirmiştir. K6, Finlandiya’ya ilk gittiği zamanlarda Türkiye’nin kültürel değerlerine önem verdiğini, fakat bunun zamanla azaldığını, Finlandiya’daki kültür, gelenek-görenek ve toplumsal değerlere daha fazla önem vermeye başladığını söylemiştir.

Katılımcılara; sosyal çevrelerindeki insanların ideolojilerine, etnik kimliklerine ya da dini inançlarına ne derecede önem verdiği sorulmuştur. K1, K2, K3, K4, K5, K6 ve K7 çevrelerinde pek çok farklı insan olduğunu ve ideoloji, etnik köken ya da dini inançların o kişiye verilen değerle alakalı olmadığını belirtmişlerdir.

K3: Yok, yani herkesin görüşüne saygı duyuyorum, onlardan da aynı şekilde benim görüşüme saygı duymalarını bekliyorum. Onun dışında kimseyi bir inanca ya da ideolojiye göre yargılamıyorum, çok uç değilse. Yani eğer ırkçılık bir durum varsa o kişiyi tabii ki yargılıyorum. Mesela sahip olduğu siyasi görüş ya da dini inanç başka bir grubu aşağıda görüyorsa hani o kişiye yine çok saygısızlık yapmıyorum ama onunla görüşmeyi kesiyorum yani direkt iletişimi sifirliyorum.

K5: Herhangi bir etki sağlamıyor benim için pozitif veya negatif. Çünkü dediğim gibi şu an o kadar çok farklı insanla yaşadım ki birisi taşu tapıyor birisi bir şeye tapıyor yani işte Hindistanlısı var 72 tane Tanrıya tapıyor. Saygı benim için, yani ekstremist şeylere yönelmedikçe.

K8, K9 ve K10 için etnik köken herhangi bir önem taşımazken, karşısındaki kişinin dini inancı ve ideolojisi onlara verdikleri önemi etkilemektedir.

K8: Mutlaka var, yani ben insanlara tek yönden yakınlaşan biri değilim, kişiyi tek yönüyle ele alan biri değilim, yani hem kişiliği için ona yakınlaşıyorum hem dini ideolojisi için yani dini görüşü için yakınlaşıyorum.

K9: Yani arkadaşlarımda genel olarak çok umursamıyorum onun ne görüşü olduğunu ama eğer arkadaşlığımla ilerleteceksem, böyle bir ilişki ya da böyle çok yakın arkadaş olacaksam o zaman evet, önemsiyorum. Çünkü bir insanın karakterinin önemli bir kısmını kapsıyor ne düşündüğü bu konular hakkında.

Katılımcılar genel olarak sosyal kişiler olduklarını ve yeni insanlarla tanışmayı sevdiğini belirtmektedir. Yalnızca K7, herkesle arkadaşlık kuracak birisi olmadığını, birkaç kişilik yakın arkadaş çevresinin kendisine yettiğini ve zaman zaman yalnız kalmayı tercih ettiğini belirtmiştir. K8 sosyal etkileşimi sevdiğini fakat çevresindeki kişilerin onu soğuk birisi olarak tanımladıklarını belirtmiştir.

K7: böyle herkesle arkadaşlık kuran birisi değilim, yani çevreme o kadar fazla arkadaş ya da fazla insan katan birisi değilim. Daha çok birkaç arkadaşım olsun veya yalnız yapabildiğim aktiviteler, tek başıma yapabildiğim aktiviteler. Yalnız birisi değilim, ama yalnız kalmayı seviyorum, hoşuma giden bir durum.

K8: Yani sosyal etkileşimi seven biriyim normalde yani sosyal ortamlarda bulunmayı seviyorum ama kendim sosyal olmakta biraz zorlanıyorum. Yani bazı insanlar tarafından biraz soğuk olarak tanımlanıyorum, soğuk duran biri olarak. Ama genel olarak sosyal ortamlarda bulunmayı seviyorum.

K1 sosyallik konusunda kendini ortalama bir yerde konumlandırırken, K2 sosyal olduğunu ama daha çok yakın hissettiği kişilerle bir arada olmayı tercih ettiğini belirtmiştir. K3, K5, K6, K9 ve K10 sosyal olduklarını, farklı yerlerden, oldukça farklı özellikleri olan insanları tanıdıklarını belirtmiştir. Özellikle K6 “hatta etrafımdakiler de söyler aşırı sosyalim” ve K9 “Ben baya sosyalim ya, çok fazla insanla tanışıyorum ve çok fazla dışarı çıkıyorum, orada da öyleydi.” ifadeleriyle aşırı sosyal olduklarını vurgulamıştır.

3.1.3. Katılımcıların Dil Bilgisi Seviyeleri

Dil, insanların iletişimi için temel gereksinimlerden birisidir. Göç süreciyle birlikte farklı bir dilin konuşulduğu toplulukta yaşamaya başlayan göçmen, o topluluğun diline yeteri kadar hâkim değilse iletişim konusunda çeşitli sıkıntılar yaşayabilir. Öte yandan İngilizce, yaşanan topluluğun yerel diline hâkim olunmasa bile göçmenlerin topluluktaki diğer insanlarla iletişime geçmesi konusunda bir miktar yardımcı olabilir. Dolayısıyla dil konusu, göçmenin göç ettiği toplulukla olan uyumu için önem teşkil eder. Ayrıca anavatan diline olan hâkimiyet, göçmenin ulusötesi bağlantılarının sıklığı hakkında çeşitli bilgiler edinilmesini sağlayabilir.

Katılımcıların tamamı Türkçeyi akıcı bir şekilde konuşabilmektedir. Ayrıca K8 akıcı bir şekilde Kürtçe de konuşabilmektedir. K1, K2, K8 ve K9 göç ettikleri topluluğun dilini yeteri kadar bilmediklerini ifade etmiştir. Göç edilen topluluğun yerel dilinin yeteri kadar bilinmemesi durumunda İngilizcenin önemli faydalarının olabileceği görülmüştür. Çek Cumhuriyeti’nde yaşayan K2 ve 4 yıl boyunca Polonya’da yaşayan K9, göç ettiği topluluğun yerel diline hâkim olmasa da pek çok kişiyle İngilizce bilmeleri sayesinde iletişime geçebildiklerini belirtmiştir. Hem K2’ye hem de K9’a göre göç ettikleri topluluktaki genç nüfusun büyük bir çoğunluğu İngilizce konuşabilmektedir.

K2: Genç nüfusun hepsi İngilizce bildiği için, hem iş arkadaşlarım hem genç nüfus ya da benim yaşıtım olan nüfus bildiği için sosyalleşmekte zorlanmıyorum. Herhangi bir yere gittiğimde işte kafede ya da herhangi bir yerde karşılaştığım biriyle %90 konuşabiliyorum diyebilirim. Çünkü İngilizce anlaşabiliyoruz ama

işte biraz yaşlılarla karşılaştığımızda ya da düşük geliri insanlar... Mesela markete girip peynir reyonuna gitmek istediğimde Çekçe konuşmam gerekiyor onu da birazcık halledebiliyorum.

K10: Konuşuluyordu (İngilizce), yani genç toplumun büyük çoğunluğu biliyordu İngilizceyi ama yaşlılar bilmiyordu, o yüzden markette falan sadece Lehçe konuşuluyordu.

Hem yaşadığı topluluğun yerel dilini hem de İngilizce seviyesini başlangıç olarak nitelendiren K8 ise iletişim konusunda sıkıntı yaşadığını belirtmektedir:

K8: Hollandaca ya da henüz daha kursa gidiyorum öğrenme aşamasındayım.

Araştırmacı: Peki iletişim kurarken zorluk çekiyor musunuz?

K8: Zorluk çekiyor muyum? Yani dil yönünden çekiyorum. Çünkü biraz zor bir dilleri var. Bu yüzden onları anlamak da biraz zor oluyor. Yani Hollandalıların, yerlilerinin davranışlarını kişiliklerini, onların da toplumlarından gelen özelliklerini anlamak biraz zor oluyor.

K3, K4, K6 ve K10, göç ettikleri topluluğun dilini akıcı bir şekilde konuşabildiklerini aktarmıştır. K5 ise göç ettiği topluluğun dili hakkında hiçbir şey bilmediğini belirtmektedir; fakat K5 de K2 gibi göç ettiği toplulukta, yani Katar’da çoğu insanın İngilizce olarak iletişime geçtiğini belirtmektedir. K5’e geçmişteki 1 yıllık Japonya deneyimi sorulduğunda “Evet, Japonca bilmiyorum. Japonya’da biraz sıkıntı oldu ve Japonlar da İngilizce bilmiyor.” şeklinde cevap vermiştir.

Tablo 3.4. Katılımcıların dil seviyeleri

Katılımcı	Türkçeye Hâkimiyet Seviyesi	Göç Edilen Topluluğun Diline Hâkimiyet Seviyesi	İngilizceye Hâkimiyet Seviyesi
K1	İleri Seviye	Başlangıç	Ortalama Üzeri
K2	İleri Seviye	Başlangıç	İleri Seviye
K3	İleri Seviye	İleri Seviye	İleri Seviye
K4	İleri Seviye	İleri Seviye	İleri Seviye
K5	İleri Seviye	Bilmiyor	İleri Seviye
K6	İleri Seviye	İleri Seviye	Ortalama Üzeri
K7	İleri Seviye	Başlangıç	Ortalama Üzeri
K8	İleri Seviye	Başlangıç	Başlangıç
K9	İleri Seviye	Başlangıç	İleri Seviye
K10	İleri Seviye	İleri Seviye	İleri Seviye

3.1.4. Katılımcıların Göçmenlik Deneyimleri ve Sosyal Ağları

Katılımcıların yurt dışına gidiş sebepleri iş, ekonomi, eğitim, siyasi koşullar ve yaşam kalitesi etrafında yoğunlaşmaktadır. K1, K2, K3 ve K8 Türkiye’den ayrılmalarının temel sebebinin ekonomi olduğunu ifade etmektedir. K2, hem ekonomik sebeplerden hem de Türkiye’nin stresli bir yaşam düzeni sunduğunu düşündüğü için yurt dışına çıkmayı tercih etmiştir. K4 ülkedeki siyasi koşullardan

dolayı hedefindeki polislik mesleğine ulaşamadığını ve bu yüzden yurt dışına gitmeyi tercih ettiğini belirtmiştir:

K2: Başta ekonomik olmak üzere. Hem ekonomik olarak daha rahat bir hayat sürmek hem de Türkiye'nin içinde bulunduğu stresli, kötü ortamın çok fazla tanığı olmamak, yani gündelik yaşamda bile rahat yaşamaya ihtiyaç duyuyorduk, biz en azından. Bu nedenle böyle bir tercih yaptık.

K4: Benim gelme sebebim de biliyorsunuz bir dönem belli bir grubun yurdundan falan çıkmayınca meslek sahibi olamıyorduk. Ben mesela polis olup orada kalmak istiyordum, orada yaşamak istiyordum. Hiç yurt dışına çıkmayı düşünmemiştim. Ama olmadı o yüzden geldim.

K7, yurt dışına gidiş sebebinin özel olduğunu ve paylaşmak istemediğini söylemiştir. K6 Türkiye'de tanıştığı Finlandiyalı eşiyile evlenmesi sebebiyle göç ettiğini belirtmekte; fakat Finlandiya'ya gidişinin ardında ekonomik sebeplerin de olduğunu belirtmektedir. K9 ve K10'un yurt dışına çıkmalarındaki temel motivasyon eğitimidir. Erasmus değişim programı kapsamında Almanya'ya giden K10, eğitime ek olarak Avrupa'daki yaşam biçiminin daha çekici geldiğini belirtmiştir. K9 üniversite eğitimi için yurt dışına çıkmıştır. K5 ise icra ettiği aşçılık mesleğinde kendini geliştirebilmek adına yurt dışına çıkmanın ve farklı ülkeler gezmenin çekici geldiğini söylemektedir:

K5: Şöyle, aşçılık biraz daha böyle uluslararası bir meslek. Bir de meslek, ya açıkçası mesleki gelişimdi benim ilk amacım. Ekonomik durumları biraz daha ikinci planda tutarak gittim. Yani çünkü Amerika'da devam edebilerim ama onun yerine Japonya'ya geçtim, orada daha çok şey öğrenmek adına. Yani mesleki gelişim.

Katılımcıların geleceğe ilişkin planları da farklılık göstermektedir. K1, K2 ve K4 Türkiye'nin içinde bulunduğu şartlara göre Türkiye'ye geri dönebileceklerini belirtmektedir. K1 Polonya'daki yaşam şartlarının Türkiye'de de oluşması durumunda geri dönebileceğini söylerken, K2 Çek Cumhuriyeti'ne eşiyile birlikte kalıcı olarak gelmediğini fakat mevcut koşullara göre ne olacağı konusunda emin olamadığını söylemektedir. K4 Türkiye'de 2011 yılının koşulları (siyasi, toplumsal ve en önemlisi de ekonomik koşullar) yeniden oluşursa geri dönebileceğini söylemektedir. Türkiye'deki şartlara bağlı olarak geri dönebileceğini söyleyen katılımcıların söylemlerindeki ortak nokta; Türkiye'deki ekonomik, toplumsal ve siyasi koşulların istedikleri seviyeye gelip gelmeyeceği konusunda büyük bir umutsuzluk taşımalarıdır:

K1: Hiçbir fikrim yok. Yani umarım dönerim ama bu şartlar altında, yani burada yaşama şartım Türkiye'ye kıyasla daha iyi olduğu sürece burada kalacağım.

K2: Şimdi şöyle, Türkiye'deki genel durum ortada siyasi ve ekonomik olarak. Biz de eşimle birlikte karar verdik, dedik ki "bir gidelim 5 yıl 10 yıl yurt dışında kalalım. İşte ondan sonrasına bakarız". Amacımız tabii ki bi 5 10 yıl sonra geri dönmek ama açıkçası hem dünyanın hem Türkiye'nin gidişatında bu gerçekleşir mi bilmiyorum ama temelli kalmak amacıyla gelmedik.

K4: Yani şu aşamada zor görünüyor ama hani o 2011 yılındaki şeye gelirsek olabilir.

K3, K7 ve K8 göç ettikleri yerdeki mevcut koşulları korumaları durumunda Türkiye'ye dönmek gibi bir planlarının olmadığını belirtmektedir. K6 ise gelecek konusunda net konuşamayacağını; fakat Finlandiya'da 9 yaşında bir oğlu olduğunu, Finlandiya'ya çok alıştığını ve Türkiye'deki yaşam biçiminin artık kendisine pek çekici gelmediğini belirtmektedir. Diğerlerinden farklı olarak K5, Türkiye'deki bir iş başvurusunun kabul edilmesi halinde Türkiye'ye dönebileceğini, fakat bunun kardeşinin öğrencilik dönemiyle sınırlı olacağını ve tekrar yurt dışına çıkmayı istediğini belirtmiştir.

Şu an Türkiye'de yaşayan K9 ve K10'a tekrar yurt dışına çıkmak gibi bir planlarının olup olmadığı sorulmuştur. K9 yüksek lisans eğitimi ve iş olanakları için tekrar yurt dışına çıkmayı düşündüğünü belirtmiştir. K10 da benzer şekilde lisans eğitimini tamamladıktan sonra yüksek lisans için Almanya'ya gitmeyi düşündüğünü, ayrıca Avrupa Birliği vatandaşlığı olduğu için daha sonrasında da Almanya'ya kalıcı olarak yerleşmek istediğini söylemiştir. K10 ayrıca yaşam biçimine uygun bir şehirde yaşamının kendisi için önemli olduğunu vurgulamıştır:

K10: Yurt dışına geri dönme durumu: Umuyorum yazın tekrardan yurt dışına gideceğim. Hem tatil amaçlı gitmeyi düşünüyorum yazın, hem de bundan 1-1,5 sene sonra yani lisansı tamamladığımda o zaman da yüksek lisans için yurt dışına gitmeyi düşünüyorum. Spesifik olarak da Almanya'yı düşünüyorum.

Araştırmacı: Peki orada kalıcı olmak gibi bir planın var mı?

K10: Evet, kesinlikle var ama bu benim seçeceğim bir şehir olur mutlaka. Nasıl ki bugün gidip de Konya'da yaşayamayacaksam, Almanya'nın da herhangi bir bölgesinde değil ama spesifik olarak Berlin'de ya da Münih'te yaşamayı isterim, öyle bir planım da var.

Katılımcıların akraba ve arkadaşlık ilişkileri büyük oranda benzerlik göstermekle birlikte bu ilişkilerin yoğunluğu katılımcılara göre değişim göstermektedir. Tüm katılımcıların Türkiye'de yaşayan arkadaşları vardır ve bu arkadaşlarıyla iletişimlerini sürdürmektedirler. Bu açıdan katılımcıların tamamı ulusötesi bağlantılara sahiptir. Katılımcılar görüntülü ya da sesli görüşme, WhatsApp yazışmaları ve sosyal medya üzerinden arkadaşlarıyla iletişim içerisinde. K2, K4, K5 ve K6 düzenli olarak Türkiye'deki arkadaşlarıyla görüşmekte ve bu arkadaşlarıyla

kendilerini yakın olarak tanımlamaktadırlar. K1, asıl sosyal hayatının Polonya’da olduğunu fakat Türkiye’deki arkadaşlarıyla da tahmini olarak haftada bir kez görüştüğünü belirtmektedir. Henüz 9 aydır Amerika Birleşik Devletleri’nde yaşayan K3 ve 2,5 yıldır Hollanda’da yaşayan K8, kendilerine yakın olarak gördükleri arkadaşlarının büyük çoğunluğunun Türkiye’de yaşadığını söylemiştir. K7 ise Türkiye’de yaşayan ve hala görüştüğü arkadaşlarının olduğunu; fakat yaşam şartlarından dolayı eskisi kadar görüşemediklerini söylemektedir. K9 ve K10 şu an Türkiye’de yaşadığı için Türkiye’deki arkadaşlarıyla sosyal bağları en güçlü olan katılımcılardır. K9 ve K10’a yurt dışındayken Türkiye’deki arkadaşlarıyla ilişkileri sorulduğunda her ikisi de arkadaşlarıyla sık sık görüştiklerini belirtmiştir. Katılımcıların Türkiye’deki arkadaşlarıyla olan ilişkileri, onların hala Türkiye’deki ilişkilerine önem verdiğini göstermektedir:

K2: Var, evet. Birkaç tane yakın arkadaşımız var. Her gün olmasa da neredeyse her gün görüşüyoruz diyebilirim. Tabii bu yazışma oluyor kimi zaman, kimi zaman uzun bir konuşma oluyor bazen daha kısa ama görüşüyoruz evet.

K6: Arkadaşlarım var tabii ki, çocukluk arkadaşlarım var. 30-35 senelik arkadaşlarım var. Arkadaşlarım çok tabii, arkadaşlarımla görüşüyorum hala. WhatsApp gruplarımız olsun, işte video açıyoruz falan. Devamlı bağlantım devam ediyor Türkiye’yle.

Katılımcıların tamamının yurt dışında buldukları toplulukta yaşayan Türkiye kökenli arkadaşları vardır. K1’in yaşadığı yere yeni gelen iki Türk arkadaşı var ve çok kısa bir süre içerisinde yakınlaştıklarını belirtiyor. K2 iş yerinden tanıştığı bir arkadaşı olduğunu fakat arkadaşı iş değiştirdiği için aralarındaki yakınlığın biraz seyrekleşeceğini tahmin ediyor. K3’ün yaşadığı yerde yalnızca tek bir Türk arkadaşı var. K4 sık sık Türkiyeli arkadaşlarıyla görüştüğünü ve sık sık birbirlerine misafirlige gidip geldiklerini söylemektedir. K7 ve K8’in yaşadıkları yerde sık sık görüştikleri birkaç Türkiyeli arkadaşı vardır. Hem K9 hem de K10’un yurt dışında buldukları dönemde çok yakın olarak tanımladıkları Türkiye kökenli arkadaşları vardı. K10 yurt dışındayken tanıştığı bu arkadaşlarıyla hala düzenli olarak görüştüğünü de eklemiştir. K5 ve K6’nın yurt dışındaki Türkiye kökenli arkadaşları diğer katılımcılara göre çok daha fazladır. Özellikle K6 yaşadığı yerde 150 ila 200 kadar Türkiye kökenli tanıdığının olduğunu söylemektedir, ayrıca Türkiye kökenli arkadaşlarıyla yaşadığı deneyime özel bir önem atfetmektedir:

K6: Sadece benim Turizmde beraber çalıştığım 22-23 tane arkadaşım var burada. Sadece bizim beraber çalıştığımız yıllar önce, ondan hariç karşı otelde çalışanlar işte bizim yan tarafta çalışanlar falan yani hiç saymasam 150-200 kişi söyleyebilirim.

Araştırmacı: Peki sık sık görüştüğünüz arkadaşlarınız mı Türkiyeli arkadaşlarınız?

K6: Yok yok, sık görüşürüz canım, genelde haftada en az iki gün görüşürüz. Çünkü şöyle bir şey var hani tamam yurt dışında yaşıyorsun, tamam buranın kültürüne adapte olmuş, işte yaşam şekline adapte olmuşuz ama yine de insan Türkiye'den bir arkadaşıyla oturup muhabbet ettiği zaman farklı oluyor. Muhabbeti farklı oluyor, aynı şeylere gülebiliyorsun, aynı şeylere ağlayabiliyorsun. O yüzden hani sık sık görüşmeye çalışırız, genel olarak sık sık görüşürüz de.

Katılımcıların Türkiye kökenli olmayan arkadaşlarına yakından bakıldığında, K8 dışında tüm katılımcıların kendilerini yakın hissettiği ve sık sık görüştüğü Türkiye kökenli olmayan arkadaşı vardır. K8 yakın hissettiği ve sık sık görüştüğü tüm arkadaşlarının Türkiye kökenli olduğunu söylemektedir. Katılımcılara Türkiye kökenli mi yoksa Türkiyeli olmayan arkadaşlarının mı daha fazla olduğu sorulduğunda K1, K2, K3 ve K5 daha çok Türkiyeli olmayan arkadaşlarının olduğunu söylemiştir. K4 ve K6 Türkiyeli ve Türkiyeli olmayan arkadaşlarının sayısının hemen hemen aynı olduğunu belirtmiştir. K7, K8 ve şu an Türkiye'de yaşayan K9 ve K10'unsa daha çok Türk arkadaşları vardır. K10'unun düzenli olarak görüştüğü İsveçli ve İspanyol arkadaşları vardır. Özellikle K5, K6 ve K9 dünyanın pek çok farklı yerinde sürekli iletişim halinde oldukları arkadaşlarının olduğunu söylemektedir.

Katılımcıların tamamı Türkiye'de akrabalarının olduğunu ve bu akrabalarıyla düzenli olarak görüştiklerini söylemektedir. Yalnızca K6, annesinin geçtiğimiz sene hayatını kaybettiğini, babasıyla çok yakın olmadığını, dolayısıyla ablaları dışında kendini Türkiye'den çok yakın hissettiği akrabalarının bulunmadığını belirtmiştir. K9 ve K10 hem yurt dışındayken hem de Türkiye'deyken aileleriyle iletişimlerini sürdürmüşlerdir. Yurt dışında akrabası olan katılımcılar K2, K8 ve K10'dur. K2'nin eşi de Türkiye kökenli ve onunla birlikte Çek Cumhuriyeti'nde yaşamaktadır. K10'un annesi Romanya asıllı olmasından dolayı Romanya'daki dayısıyla ayda birkaç kez görüşmektedir. K10 Türkiye'de yaşayan baba tarafından akrabalarına yakınlık hissetmemekte; fakat Türkiye'de yaşadığı için baba tarafından akrabalarına daha yakın olmak zorunda kaldığını söylemektedir. K8'in amcası Hollanda'da yaşamaktadır. Hollanda'ya gidişinde amcasının iş bulmak ya da vize almak gibi konularda doğrudan bir katkısı olmamış olsa da K8'in Hollanda'yı tercih etmesinde amcasının orada olması önemli bir rol oynamıştır.

Tablo 3.5. Katılımcıların akrabalık ve arkadaşlık ilişkileri

Katılımcı	Türkiye’de Yaşayan Arkadaşlar	Yurt Dışında Yaşayan Türkiye Kökenli Arkadaşlar	Türkiye Kökenli Olmayan Arkadaşlar	Türkiye’de Yaşayan Akrabalar	Yurt Dışında Yaşayan Akrabalar
K1	Var	Var	Var	Var	Yok
K2	Var	Var	Var	Var	Var
K3	Var	Var	Var	Var	Yok
K4	Var	Var	Var	Var	Yok
K5	Var	Var	Var	Var	Yok
K6	Var	Var	Var	Var	Yok
K7	Var	Var	Var	Var	Yok
K8	Var	Var	Yok	Var	Var
K9	Var	Var	Var	Var	Yok
K10	Var	Var	Var	Var	Var

Katılımcılardan ikisi dışında hiçbiri yurt dışında Türkiye kökenli insanların yer aldığı dayanışma derneği vb. topluluklar içerisinde yer almamıştır. Türkiye kökenli insanların içinde yer aldığı dayanışma derneği gibi topluluklar içerisinde yer alan katılımcılar K6 ve K8’dir. K6 kendisini Müslüman olarak tanımlamıyor ve arkadaşları da bunu biliyor. Yine de o, arkadaşlarıyla birlikte dini görüşler temeline inşa edilmiş Diyanet topluluğu içerisinde yer almıştır. Arkadaşları onu dini bir sohbet ya da vaaz için değil, birlikte vakit geçirmek için çağırılmaktadır. Resmi bir üyeliği olmasa da bu topluluk içerisinde arkadaşlarıyla birlikte birkaç kez yer almıştır. K8’ise yine Türkiye kökenli insanların bulunduğu ve dini temelleri olan sosyal yardım dernekleriyle bağlantılı olduğunu söylemektedir. Bu derneklerde sık sık iftarlara katıldığını ve sosyalleştiğini ifade etmektedir:

K8: Yok, dayanışma derneklerine üye olmadım ama mesela burada sosyal yardım dernekleri var. Onlarla beraber mesela şu an iftara gidiyoruz. Büyük oranda camilerde iftar veriyor, Türk camiler var burada.

Araştırmacı: Yani Türkiye kökenli kişiler var orada da?

K8: Aynen, onlar mesela iftar yemeği veriyor orada, bir sosyalleşme oluyor, mesela Afrika’ya yardım veya başka yerlere yardımlar oluyor, onlara katılıyoruz, böyle şeylere katılıyoruz.

Katılımcılar, göç ettikleri toplulukla olan uyum sorunlarının yoğunluğuna göre üç başlık altında gruplandırılabilir: Neredeyse hiç sorun yaşamayanlar, biraz sorun yaşayanlar ve ileri seviyede sorun yaşayanlar. K3, K4, K5 ve K10 yurt dışında yaşadıkları topluluğa adapte olurken neredeyse hiç sorun yaşamadıklarını belirtmiştir. K3 başlarda kısa süreli bir kültürel şok yaşadığını fakat çok kısa bir sürede uyum sağladığını belirtmiştir. K3, şu an yaşadığı Amerika Birleşik Devletleri’ndeki Güney Dokata eyaletine 2018 yılında da gelmiş ve yaklaşık 4 ay burada yaşamıştır. Uyum

sürecinin kolay olmasını hem bu 4 aylık tatile hem de kendisini Amerikan kültürüne yakın hissetmesine bağlamaktadır. K4 Bulgaristan'a ilk gittiğinde, özellikle arkadaşlarını oranın yerlilerinden seçtiğini ve bu yüzden hem kültürel hem de dil açısından kolay uyum sağladığını söylemiştir. K5 uzun yıllar boyunca pek çok farklı ülke gezdiğini ve bu ülkelerde farklı insanlar tanıdığını, dolayısıyla çok rahat bir uyum süreci yaşadığını söylemiştir. Özellikle ilk yurt dışı deneyimini yaşadığı Amerika Birleşik Devletleri'ndeki Aspen kasabasında yaşayan insanların sıcakkanlı ve refah seviyesi yüksek insanlar olduğunu ve bunun uyum sürecini oldukça kolaylaştırdığını düşünmektedir. K10'da benzer şekilde başlarda küçük sıkıntılar yaşamasına rağmen birçok arkadaşından çok daha hızlı bir şekilde yeni ortamına adapte olduğunu söylemektedir:

K5: Şu an hiç zorlanmıyorum. Buraya biz 14 Türk olarak geldik. Bu gelen arkadaşların yaklaşık 12 tanesinin ilk deneyimi ve onları gözlemlediğim zaman, işte yemekleri, yani kafeteryada çıkan yemekleri yiyemeyişinden hani böyle bir yabancılığını benim artık herhangi bir yerde yaşayabileceğimi inanmıyorum. Ama ilk çıktığımız zaman yine güzel bir yere gitmişim açıkçası ben. İlk yerleşmeye gittiğimde, Colorado Aspen'deydim. Yine küçük bir kasabaydı. Buradaki insanlar, refah seviyesi çok yüksek olduğu için biraz daha hayatı rahat yaşayan insanlardı. Hani böyle ırkçılık, Amerika'da beklersin ama hiç karşılaşmadım. Hatta çok iyi karşılandık orada. Bölgenin en prestijli otelinde çalıştığımız için insanlar saygı duyuyordu gerçekten. Türkiye'de görmediğim değeri gördüm diyebilirim.

K10: Adaptasyonum benim oldukça hızlı oldu birçok Türk'e göre. Bunun sebebi bir: ben zaten uzun süredir ailemden uzakta yaşıyorum, dolayısıyla bir ortama yani bir noktada mecburen adapte oluyorsunuz. Yurt dışına da alışmam oldukça hızlı olmuştu. Ancak tabii insan ilk gittiği zaman, yani kim olursa olsun ilk hafta şöyle bir yatağını yadırgıyor. Benim ki de yaklaşık 1 hafta sürdü. Bir hafta sonra gayet kendi evimmiş gibi benimsemiştim.

K1, K2, K9 yurt dışına adapte olurken çeşitli sorunlar yaşamış ama bu sorunları zamanla aşmışlardır. K1 ilk zamanlarda Polonyalıların içki ve eğlence kültürüne alışmamış ve insanların birbirlerine karşı daha soğuk davranmasından dolayı zorlanmış, ama bu farklılıklara zamanla alışmıştır. K2 ve K9 de benzer şekilde yemek kültürü gibi bazı kültürel pratiklerin farklı olduğunu ve bu yüzden alışmalarının biraz zaman aldığını söylemiştir. K7 ve K8'in adaptasyon süreci biraz daha sancılıdır. K7 Hollanda'nın sosyal hayatına, yeme içme kültürüne, çalışma saatlerine ve arkadaşlık ilişkilerine alışmakta hala zorlandığını belirtmektedir; fakat K7 henüz 8 aydır Hollanda'da yaşamaktadır. K8 dil konusunda sıkıntı çektiğini tekrar vurgulamış ve Türkiye'yle Hollanda arasındaki toplumsal farklılıkların kendisi için zor olduğunu dile getirmiştir. K6 şu an Finlandiya'ya uyum sağlamış olsa da ilk geldiği zamanlarda Türkiye'de bulunduğu sıcaklığı Finlandiya'da bulamadığını söylemiştir:

K6: İlk geldiğimde tabii ki, herkeste oldu, yani olmayan ya Kanada'dan geliyordur ya da başka bir yerden. Ama Türkiye'den geliyorsan, Türkiye'de büyümüşsen ister istemez o zorluk oluyor. Örneğin mesela Finler sıcak kanlı insanlar değiller. Örneğin işte geldin buraya yaşıyorsun, arkadaş edindin, Fin vatandaşı gördün mesela dışarıda "aaa naber" deyip sarılırsan eliyle itekleyebilir seni. Çünkü sarılma işte tokalaşma işte yanaktan öpme, hani ne derler ona; kişisel mesafelerini çok korurlar. Çok sıcak kanlı değiller ama tanıştıktan sonra bir 5 senedir, 6 senedir arkadaşsınızdır, onla mesela ilişkileriniz iyi olabilir, ama bir Türk'le olabileceği kadar değildir. Çünkü bizinkiler sıcakkanlı, yani gördüğün zaman hemen sarılırsın işte ne biliyim, o şeyi alır. Yani bizde bir de Türklere atasözü vardır, duydum, belki atasözü de olmayabilir ama "sarıldığınız zaman kalp kalbe yakınlaştığı için bizdeki ilişkiler daha sıcak oluyormuş" öyle bir şey duymuştum yıllar önce.

K8: Bu benim için biraz zor çünkü bizim toplumumuza tamamen ters ve zıt olan şeyler de var, bizim toplumumuza uyan şeyler de var, bizim kültürümüze. Ama genel olarak alışmam zor ve hala zor devam ediyor.

Katılımcıların Türkiye'deki yaşam biçimlerine ve ilişkilerine duydukları özlem, göç edilen topluluğa uyum sağlarken yaşanan sıkıntılarla doğru orantılı gibi gözükmektedir. K1, K2, K3, K4 ve K9 genel olarak Türkiye'deki ilişkilerini özlediklerini belirtmişlerdir. K1 arkadaşlarıyla oyun oynayarak ve sohbet ederek, K3 ise telefon görüşmeleri yaparak ailesi ve arkadaşlarıyla bu özlem hissini gidermektedir. K2 ailesine yönelik yoğun bir özlem hissi taşımasa da özellikle birkaç yakın arkadaşıyla daha fazla vakit geçirebilmeyi istediğini söyledi. K9 yaşadığı özlem hissini giderebilmek için Polonya'da olduğu dönemde neredeyse tüm tatillerini Türkiye'ye dönerek değerlendirmiş ve sürekli olarak ailesi ve arkadaşlarıyla iletişimini devam ettirmiştir. K8 özlem duygusu hisseden diğer katılımcılara göre bu özlem duygusunu biraz daha yoğun bir şekilde yaşamaktadır:

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.

K5, K6, K7 ve K10 genel olarak Türkiye'deki yaşam biçimlerini ve ilişkilerini fazla özlemediklerini belirtmiştir. K6'ya göre Türkiye'deki çalışma şartları çok zordur. Geçmişte turizm sektöründe çalışan K6, bu dönemdeki yaşam biçimini hiç özlemediğini dile getirdi. Ayrıca Türkiye'deki yaşam biçiminin genel olarak stresli ve gergin olduğunu, bu yüzden Türkiye'ye yönelik özleminin pek olmadığını söyledi. Burada K6'nın Finlandiya'ya göç ettiği ilk zamanlarla şu anki görüşleri arasında bazı farklılıklar olduğu göze çarpmaktadır. K6 Finlandiya'da yaşamaya başladığı ilk zamanlarda, Finlandyalıların Türklere oranla daha soğuk davrandıklarını ve bu

yüzden Türkiye'deki ilişki biçimini özlediğini söylemişti. Fakat şu an ki görüşleri onun Türkiye'deki yaşam biçimine karşı daha mesafeli olduğunu göstermektedir.

K5 Türkiye'deki yaşam biçimini özlemediğini bunun yerine Japonya'daki yaşantısı özlediğini ifade etmiştir. Sosyal ilişkileri açısından onun için Türkiye'deki ilişkilerinin, Amerika ve Japonya'daki ilişkilerinden daha önemli olmadığı görülmektedir. Türkiye'deki yaşam biçimine ve ilişkilerine karşı özlem hissetmeyen diğer bir katılımcı olan K10, yurt dışındaki arkadaş grubunun Türkiye'dekini aratmadığını, bu yüzden herhangi bir özlem hissetmediğini ve buna akrabalarını da dahil edebileceğini söylemiştir.

Bu kısımdan elde edilen bulgular katılımcıların genel yaşam biçimleri ve sosyal ilişkileri hakkında çeşitli çıkarımlar yapılmasına olanak tanımaktadır. Katılımcılar arasında göç süreci en sancılı geçen katılımcı K8 gibi gözükmektedir. K8'in yabancı kökenli hiç arkadaşı yoktur. K8'in içinde bulunduğu sosyal ağların neredeyse tamamı Türkiye'deki ve Hollanda'daki Türk ve Müslüman insanları içermektedir. K8 hem göç ettiği topluluğun resmi dili olan Felemenkçeye hem de dünyanın pek çok yerinde konuşulan İngilizceye hâkim olmadığını belirtmiştir. K8'in dil konusunda yaşadığı sorunlar, onun göç ettiği topluluğa uyumunu zorlaştırmaktadır. Ayrıca K8 diğer katılımcılara oranla daha muhafazakâr bir dünya görüşüne sahiptir. Bu da onu farklı koşullara ve sosyal ortamlara uyum konusunda sıkıntıya sokabilir. Dolayısıyla K8, göç ettiği toplulukta kendi kökeninden gelen insanlarla yeni sosyal ağlar inşa etmekte veya anavatanıyla güçlü ulusötesi bağlarını sürdürmektedir.

K8 kadar olmasa da K7 de göç sürecinde bazı sıkıntılar yaşamaktadır. K7 kendini fazla sosyal birisi olarak tanımlamamaktadır. K7 Türk kimliğini benimsemekte, Türkiye'nin kültürüne, gelenek göreneklerine ve toplumsal değerlerine karşı ortalama bir aidiyet hissetmektedir. K7 Felemenkçesinin başlangıç seviyesinde, İngilizcesinin ortalama üzeri olduğunu ve bazen dil konusunda sıkıntı yaşadığını söylemektedir. Dil ve yaşam biçimi ile ilgili çeşitli uyum sorunları yaşasa da Türkiye'deki yaşam biçimine ya da arkadaşlık ve akrabalık ilişkilerine karşı bir özlem hissetmediğini söylemiştir. K7'nin toplumsal değerler açısından Türkiye'ye aidiyet hissetmesine rağmen Türkiye'deki yaşam biçimi ve ilişkilerini özlememesi, Hollanda'da daha iyi ekonomik koşullara sahip oluşu, yurt dışına çıkış sebebi (bu soruyu cevaplamak istemedi) ve sosyal açıdan daha içe dönük birisi olmasıyla açıklanabilir.

Katılımcılar arasında en geniş ve çeşitli sosyal ağlara sahip olan katılımcılar K5 ve K6'dır. K5'in geçmişte KKTC, Amerika Birleşik Devletleri, Japonya ve Katar gibi pek çok farklı ülkede farklı uluslarla etkileşime geçmesi ve kendisini sosyal birisi olarak tanımlaması onun zengin sosyal sermayesi üzerinde önemli bir etkiye sahiptir. K5 yurt dışında geçirdiği sürede pek çok ulustan arkadaş edinmiş ve zamanla bu arkadaşlarının sayısı, Türkiyeli olan arkadaşlarının sayısını geride bırakmıştır. K6 ise her ne kadar yurt dışı deneyiminin ilk yıllarında çeşitli uyum sorunları yaşadığını belirtse de sosyal bir kişi olması ve Finlandiya toplumuna uyum sağlayabilmesi sayesinde şu anda rahat bir göç süreci deneyimlemektedir. K6'nın çalışmış olduğu turizm sektörü onun dünyanın dört bir yanından gelen insanlarla tanışmasını sağlamış ve göç ettiği Finlandiya'daki sosyal sermayesini artırma imkânı tanımıştır. K5'ten farklı olarak K6, daha çok Türkiye kökenli arkadaşına sahiptir. K6 Finlandiya'ya ilk göç ettiği zamanlarda Türkiye'ye karşı daha fazla aidiyet hissediyormuş gibi gözükmektedir. 11 yıllık yurt dışı yaşantısı ve sosyal bir kişiliğinin olması, onun zamanla Finlandiya'ya uyum sağladığını, fakat geçmiş bağlarını ve alışkanlıklarını da tam anlamıyla geride bırakmadığını göstermektedir.

K3, K9 ve K10; Türkiye'deki geleneklere ve yaşam biçimine en az bağlı olan katılımcılardır. Kendini Amerikan kültürüne daha yakın hissettiğini belirten K3, bu söylemiyle uyumlu olarak mevcut şartları koruyabildiği sürece ABD'de kalabileceğini söylemiştir. K9 ve K10, Türkiye'deki yaşantıdan çok yurt dışında geçirdikleri yaşam biçimini tercih etmektedirler. Bu üç katılımcı arasındaki ortak bir nokta da her üçünün de akıcı bir şekilde İngilizce konuşabiliyor olmalarıdır. Ayrıca bu katılımcıların dini ve ideolojik olarak Batı kültürüne daha uyumlu olduğu söylenebilir. Katılımcıların tüm bu özellikleri, onların daha rahat bir göç süreci deneyimlemelerine olanak sağlamaktadır. Fakat önemli bir nokta; üç katılımcı da her ne kadar Türkiye'ye karşı yoğun bir aidiyet hissetmese de Türkiye'deki arkadaşları ve akrabalarıyla ulusötesi bağlantılarını sürdürmüşlerdir. Ayrıca K3, Türkiye'ye karşı yoğun bir aidiyet taşımasa da Türkiye'deki rutinini özlediğini belirtmiştir. Dolayısıyla Türkiye'ye karşı aidiyeti düşük olan katılımcılar bile Türklerle ulusötesi bağlantılarını sürdürmek istemekte ve Türkiye'deki sosyal ilişkilerine hala önem vermektedir.

K1, K2 ve K4 daha ılımlı bir profil göstermektedir. K1, K2 ve K4 Türkiye'ye yönelik çok yoğun bir bağlılık hissetmese de yurt dışına ekonomik ve toplumsal sebeplerden dolayı gittiklerini, hala Türkiye'de çok yakın arkadaşları olduğunu ve

Türkiye’deki şartlar istedikleri gibi olsa geri dönebileceklerini aktarmıştır. K1 kendini herhangi bir etnik kimlik içerisinde tanımlamazken, K2 ve K4 kendini Türk etnik kimliği içinde tanımlamaktadır. Özellikle K4, kendini biraz daha milliyetçi görüşe yakın hissetmektedir. Üç katılımcı da göç ettikleri topluluğa büyük oranda uyum sağlamış, fakat geride bıraktıkları arkadaşlık ve akrabalık ilişkilerine de özlem duymaktadır. Bu katılımcılar Türkiye’deki ekonomik ve toplumsal sebeplerden dolayı göç etme kararını kısmi bir zorunluluk olarak görmektedir. Ayrıca bu katılımcıların yurt dışındaki yaşamlarına adapte olmalarında dil becerilerinin de etkisi olabilir. K1 ve K2 İngilizceyi, K4 ise hem İngilizce hem de yaşadığı yerdeki yerel dil olan Bulgarca’yı akıcı bir şekilde konuşabilmektedir. Ayrıca üç katılımcı da kendini ortalama ya da ortalama üzeri bir sosyallikle özdeşleştirmektedir. Dolayısıyla bu katılımcılar Türkiye’deki ilişkilerine özlem duysa da yurt dışındaki yaşam biçimlerine de adapte olabilecek sermayeye sahiptir.

3.2. Katılımcıların Oyuncu (Gamer) Kimlikleri

3.2.1. Katılımcıların Dijital Oyunlara Bakış Açısı: “Video oyunlarını bir sosyalleşme aracı olarak görüyorum”

Oyuncu (Gamer) kavramı dijital oyun oynayan insanları tanımlamak için kullanılmaktadır (Shaw, 2011). Öte yandan insanların oyuncu kimliğini benimsemesi için yalnızca dijital oyun oynamaları yetmemekte, aynı zamanda dijital oyunları hayatlarının önemli bir parçası olarak görmeleri ve bu kimliği istençli olarak kabul etmeleri gerekmektedir. Dijital oyunlara verilen değer, dijital oyunlar aracılığıyla yaşanan deneyimin etkisi ve kapsamı üzerinde etkili olabilir. Katılımcıların tamamı dijital oyun oynayan, dijital oyunlara görece değer veren kişilerdir. K1, K2, K5 ve K9 dijital oyunları hayatlarının vazgeçilmez bir parçası olarak görmektedir. K9 için dijital oyunlar yalnızca bir eğlence aracı değildir, aynı zamanda dijital oyunlar onun için bir gelir kapısıdır. K9 bir dijital oyun şirketinde proje yöneticisi olarak çalışmaktadır. Daha önce başka dijital oyun şirketlerinde de çalışmış, ayrıca bir dönem profesyonel e-sporla da ilgilenmiştir. Dört katılımcı da çok uzun zamandır dijital oyun oynadıklarını belirtmiştir. 14 yaşından bu yana, yani 19 yıldır dijital oyun oynayan K1 için dijital oyunlar aynı zamanda sosyal çevresinin büyük bir kısmı anlamına geliyor:

K1: Vazgeçilmez, şundan kaynaklı; alışkanlık küçük yaştan beri. 14 yaşımdan beri oynuyorum herhalde bilgisayar oyunlarını. Bir de sosyal çevremi bunun üzerinden geliştirdim. Bir mesleki yönden sosyal çevrem var, işim üzerinden kurduğum. Bir de bilgisayar oyunları üzerinden kurduğum sosyal ilişkilerim var. Yani şöyle oluyor şimdiye kadar görüştüğüm herkes bilgisayar oyunu oynuyor bir şekilde.

K2 başta dijital oyunların kendisi için en önde gelen hobisi olduğunu söylemiş, daha sonra dijital oyunların hobinin de ötesinde bir uğraş olabileceğini eklemiştir. K2 yalnızca dijital oyun oynamıyor, aynı zamanda Türkiye'nin önde gelen bir oyun dergisinde zaman zaman yazarlık da yapıyor. Oyunlar hakkında yazmak onun için bir iş ya da maddi getirisi olan bir şey değil, K2'nin asıl mesleği mühendislik ve gelirini bu şekilde sağlıyor, yazarlık işini ise sevdiği için yapıyor.

K2: Yani Vazgeçilmez, o güzel bir tanım, vazgeçilmez bir parçası diyebilirim. Yani sadece zaman öldürmek için yapmış olduğum bir şey değil, kimi zaman kafa yordüğüm, kimi zaman oturup zaman harcıyorum, sevdiğim için evde kaldığım, kimi zaman dört gözle beklediğim bir hobi yani benim için, aslında hobiden bir tık ötede, tam tanım bulamadım.

K3, K4, K6, K7, K8 ve K10 dijital oyunları eğlenceli vakit geçirdikleri bir çeşit hobi ya da aktivite olarak tanımlamışlardır. Ancak K6 ve K8, dijital oyunları bir çeşit hobi olarak tanımlasa da dijital oyunları hobi olarak gören diğer katılımcılara oranlara dijital oyunlara biraz daha fazla önem veriyormuş gibi görünmektedir. K6 Türkiye'de bulunduğu dönemde de dijital oyun oynadığını, fakat mesleki yaşantısından dolayı dijital oyunlara yeteri kadar zaman ayıramadığını söylemiştir. K6 Finlandiya'ya taşındıktan sonra çok daha fazla dijital oyun oynadığını belirtmektedir:

K6: Aslında Türkiye'de oyunlarla bu kadar iç içe değildim, bu kadar oyun oynamıyordum. Çünkü vaktim yoktu. Türkiye'de bizim sezonumuz bitiyordu, işte turizm sezonu. 6-7 ay turizm sezonu diyelim, işte 4-5 ay da yatıyorduk. O izin günlerinde Playstation almıştım Playstation 1 ve 2. Orada baya çok oyun oynuyordum kışın, zamanın oyunlarını, eski oyunları falan. Ama turizm başladığında oyunları bırakıyordum. Finlandiya'ya geldim, bekleme süresi vardı. Ben turist vizesiyle geldim. Bu süre zarfında, haliyle turist olduğum için çalışmıyorum, çalışma vize yok. İşte o zaman döndüm oyunlara. Şu an da öyleyim yani, çıkan oyunu oynuyorum, oynayamasam, hemen başka bir oyunu bitirip ona geçmeye çalışıyorum. Genelde şu an en büyük hobilerimden biri diyebilirim.

K8 de dijital oyunları önde gelen hobilerinden birisi olarak tanımlamaktadır, fakat öncesinde dijital oyunlara çok daha derin bir bağlılığının olduğunu, kariyerini dijital oyunlar üzerine kurmayı planladığını, planlarına ulaşamayınca dijital oyunların bir hobi olarak kaldığını aktarıyor:

K8: Benim Őu an hayatımda olan temel hobilerden ilk üç sıradaki Őeylerden birisidir. Spor vardır bunun baŐında, futbol daha dođrusu, daha sonra dijital oyunlar ve kitap. Benim ana hobilerim bunlardır. 13-14 yaŐından beri dijital oyunlar ya da video oyunları benim hep hayatımda oldu. Ben özellikle lise yıllarımı tamamen bunun üstüne geçirdim, hatta bunun üstüne de gitmeye çalıştım. Bunun üzerine bir hayat oluŐurmaya çalıştım ama başaramadım. Ama dijital oyunlar gerçekten önemli bir yere sahip benim hayatımda.

K3, K4 ve K7, dijital oyunları biraz daha gündelik bir hobi olarak konumlandırmaktadır. K3 dijital oyunların hayatının vazgeçilmez bir parçası olmadığını açık bir şekilde dile getirmiş, yine de hayatı boyunca dijital oyun oynamayı istediđini söylemiştir:

K3: Vazgeçilmez bir parçası deđil hayatımın ama çok keyif aldığım bir aktivite. O yüzden imkânım oldukça oyun oynamayı isterdim ya da ondan vazgeçmek istemem, yani atıyorum 50 yaŐıma geldiđim zaman da oyun oynuyor olacađım. Yani benim hayatımın öyle bir yerinde, ama profesyonel bir oyuncu muyum, hayır.

K4 ve K7 ayrıca, dijital oyunları bir çeŐit deŐarj aracı olarak görmektedir. Özellikle stresli hissettikleri zamanlarda dijital oyunlar aracılıđıyla gündelik sorunlarından uzaklaŐmaktadırlar. K4 bu yargısını “ya Őey gibi, kitap okumak gibi film izlemek gibi bir Őey, hani bu benim kendimi, kafamı boşaltma yöntemim. Çocukluđumdan beri bu böyle. Hani nasıl dizi, film izlemek istiyor insanlar ben de mesela oyun oynamak istiyorum.” diyerek, K7 ise “yani genel olarak bir hobi olarak görüyorum. Dikkatimi dađıttığım, toparlamama yardımcı olduđum, stres attığım... böyle.” sözleriyle aktarmıştır.

Katılımcıların dijital oyunlara ayırmış olduđu süre de onların dijital oyunlara vermiş oldukları önem hakkında ipuçları verebilir. Katılımcılara tahmini olarak günde kaç saat oyun oynadıkları sorulmuŐtur. Katılımcılar oyun oynama sürelerinin hayat yoğunluklarına göre oldukça deđişiklik gösterdiđini belirtmiştir. Özellikle çalışmadıkları günlerde bazı katılımcılar 7-8 saate varan oyun sürelerine ulaŐıklarını belirtmiştir. K1 yoğun olmadığı günlerde 4 ila 5, yoğun olduđu günlerdeyse 1 ila 1,5 saat oyun oynadığını tahmin etmektedir. K8 günde ortalama üç saat oyun oynamaktadır, fakat izin günlerinde bu süre 8 ila 9 saate kadar çıkabilmektedir. K2, metro ya da otobüste oynadığı mobil oyunlar da dahil günde ortalama üç saat, K4 günde ortalama 2 saat, K10 ise günlük 3 ila 4 saat oyun oynamaktadır. K3 yurt dışına çıkmadan önce günde 5 saate yakın oyun oynadığını, fakat yurt dışına çıktığında bu sürenin haftada 5 saate kadar düŐtüđünü belirtmiştir. Benzer şekilde K7 de Türkiye’deyken hafta içi günlük ortalama 2 saat, hafta sonlarındaysa tüm gece boyunca oyun oynadığını, fakat yurt dışına çıktıktan sonra neredeyse hiç dijital oyun

oynayamadığını söylemektedir. K7'ye bunun sebebi sorulduğunda yaşam yoğunluğu ve Hollanda'daki sisteme uyum sağlamak için uğraşmasını sebep göstermiştir. Dijital oyunlara istikrarlı bir şekilde en çok vakit ayıran katılımcılar K5 ve K10'dur. K5 günlük en az 4 saat, K10 ise günlük en az 5 saat dijital oyun oynamaktadır. K6'ya günlük oyun süresi hakkında tahminde bulunmaktan kaçınmıştır. K6 yaşam yoğunluğundan çok, oynadığı dijital oyunların kendini etkileyip etkilememesine göre oyun oynama süresinin değiştiğini söylemektedir. Zaman zaman çok sevdiği dijital oyunlar bulduğunu ve bu olduğunda çok uzun süreler bu oyunları oynadığını, fakat hoşuna gitmeyen oyunlara denk geldiğinde uzun süre dijital oyun oynamadığı zamanlar olduğunu söylemiştir.

Katılımcıların dijital oyunlara ayırdıkları süreyle dijital oyunlar hakkındaki görüşleri büyük ölçüde birbiriyle örtüşmektedir. Dijital oyunları hayatlarının vazgeçilmez bir parçası olarak tanımlayanlar K1, K2, K5 ve K9'ken, dijital oyunlara istikrarlı bir şekilde en çok vakit ayıran katılımcılar K5 ve K9'dur. K1 ve K2'nin K5 ve K9'a göre daha az dijital oyun oynaması, ya da genel olarak K8 ve K10 gibi katılımcıların dijital oyunları hobi olarak görmesine rağmen çok uzun oyun sürelerinin olmasının pek çok farklı olası sebebi vardır. Yaş faktörü bunlardan birisi olabilir. Gaming in Turkey'nin raporuna göre 30-40 yaş arası Türk oyuncular, ileri düzey oyun ekipmanlarına sahip olmasına rağmen çalışma hayatının getirdiği zaman sorunu sebebiyle dijital oyunlara fazla vakit ayıramamaktadır (Gaming in Turkey, 2020). K1 ve K2 sırasıyla 33 ve 32 yaşlarındayken dijital oyunlara daha çok vakit ayıran K5 ve K9'un yaşları sırasıyla 28 ve 26; K8 ve K10'un yaşlarıysa sırasıyla 25 ve 22'dir. En çok dijital oyun oynayan katılımcılar 30 yaşın altındayken, 30 yaşın üzerindeki katılımcıların daha düşük oyun saatlerinin olduğu göze çarpmaktadır. Dolayısıyla yaş faktörü, oyunlara ayrılan süre üzerinde etkili olabilir. K6 dışındaki evli katılımcıların daha az oyun oynama sürelerinin olması da dikkate değer bir diğer durumdur. Dolayısıyla medeni durumun da dijital oyun oynama süreleri ve dijital oyuna verilen önem konusunda etkisi olabileceği söylenebilir. Öte yandan her katılımcının farklı bir yaşantısı ve yaşam yoğunluğu vardır. İş ve sosyal ilişkiler açısından yoğun olan katılımcılar, dijital oyunları önemli bir yerde konumlandırırsa bile oyunlara daha az vakit harcayabilir. Dijital oyunları hobi olarak konumlandırıp, diğer katılımcılardan daha fazla oyun oynayanlar için farklı bir olası sebep daha vardır: Dijital oyunların şeytanlaştırılması. Dijital oyunlar kamu medyası tarafından defalarca insanları gerçek

dünyadan kopardığı gerekçesiyle suçlanmıştır (Odrowska & Massar, 2014). Öte yandan dijital oyunlar diğer klasik medya araçlarına göre daha fazla şiddetle ilişkilendirilmektedir (Boulton & Cremin, 2011). Dolayısıyla dijital oyunların genel olarak olumsuz bir imaja sahip olduğu ve insanların kendilerini daha az dijital oyunlarla ilişkilendirmek isteyebileceği çıkarımı yapılabilir. Bazı katılımcıların dijital oyunlara olan bağlılığını daha düşük bir derecede konumlandırmasının sebebi bu olabilir.

Katılımcılara dijital oyunların sosyal ilişkilere zarar verdiğini ifade eden önerme hakkında ne düşündükleri ve kendilerinin böyle bir deneyimi olup olmadığı sorulmuştur. K2, K4, K5, K6, K7, K8 ve K10 dijital oyunların oynayan kişinin tutumuna bağlı olarak sosyal ilişkilere zarar verebileceği ya da tam tersi şekilde sosyal ilişkilere olumlu etkide bulunabileceği yönünde fikir belirtmiştir. K2 oyun oynayan kişinin içine kapanık birisi olup olmaması ve gerektiğinde oyunu kapatma kararını verip vermemesine göre dijital oyunların sosyal ilişkilere etkisinin değişebileceğini söylemektedir. K5 ise dijital oyunlar yüzünden bazı fırsatları kaçırmış olabileceğini söyleyen tek katılımcı, fakat o da dijital oyunlar sayesinde pek çok arkadaşıyla tanışma fırsatı bulduğunu ve genel olarak dijital oyunların sosyal hayatına olumlu etkilerinin olduğunu dile getirmiştir.

K2: Bu kişiden kişiye değişen bir şey sanırım. Çok uzun zamandır oyun oynadığım ve hatta online oyun oynadığım için insanları bu konuda gözlemleme şansım oldu. Üniversitedeki derslerinden kalan tanıdıklarım da oldu bu yüzden, ya da çevresinden dışlanan tanıdıklarım da oldu, ancak doğru zamanda doğru kararı verip işte oyunu ne zaman bırakman gerektiğini bilersen bu tarz sosyal bir zararını yaşamıyorsun. Ama tabii ki bu kişiden kişiye değişir, yani dışarı kapanık ve sosyal fobisi olan kişilerin zaten isteyeceği şey budur belki de. Ama ben kendim açımdan şunu söyleyebilirim: ikisini dengeli yürütmeye çalışıyorum ve hem dışlanma hem de hayatı kaçırma gibi bir korkum olmuyor genelde.

K5: Evet bilgisayar oyunları iki etkisi olan bir şey olarak... yani ben evet, çok zevk alıyorum WoW oynamaktan özellikle. Genellikle de %90 WoW oynuyorum ben, ama bazen bazı şeyleri itelediğim, insanların işte ne biliyim mesajlarına cevap vermediğim oluyor sırf oyun oynamaya devam edebilmek için. Yani bazı fırsatları kaçırmama neden olmuş mudur? Belki olmuştur. Orada da (Wow) direkt bir yaşam yaşıyorsun aslında, MMORPG öyle bir tür. Evet, elime bir şey geçmeyecek onu biliyorum ama WoW oynarken alelade rastgele insanlarla tanışıp sonrasında arkadaş olduğum da oluyor.

K10 çocukluğundan bu yana dijital oyun oynadığını ve dijital oyun oynamanın herhangi bir olumsuz etkisini görmediğini söylemektedir. Hatta K10'a göre dijital oyunlar İngilizce bilgisini geliştirmesine, arkadaşlarıyla daha samimi ilişkiler kurmasına ve yabancı insanlarla yeni ilişkiler oluşturmasına yardımcı olmuştur.

K10: Çok küçükken, herhalde 6-7 yaşında başladım oyun oynamaya. O zamanlarda tabii ki ilk defa farklı bir deneyim elde ediyor olmanın verdiği bir heyecan vardı. Sonraları İngilizcemin de buna bağlı olarak geliştiğini gördüm. Aynı zamanda video oyunları benim okuldaki arkadaşlarımla ve dahası enternasyonal herhangi bir insanla ilişkimin olmasına sebep oldu. Yine günümüze geldiğimizde de arkadaşlarla bir sosyalleşme aracı olarak görüyorum. Yani öyle, birçok yararını gördüm şu ana kadar.

Fakat K10 kendisi böyle bir sorun yaşamasa da başkalarının dijital oyunlardan kötü etkilenebileceğini düşünmektedir:

K10: Yani genel bir soruysa şayet buna şöyle cevap verebilirim, benim açımda herhangi bir şekilde zarar vermez. Ama yine birçoklarından duyduğum üzere, şimdi birebir tanışmadığımız için görüşmediğiniz için insanlarla, ve bir anda böyle samimi ortamlara girdiğiniz için online oyunlarda sosyal bir sıkıntı çıkabiliyor.

K1, K3 ve K9 dijital oyunların sosyal ilişkilere zarar verdiği ve oynayanları gerçek hayattan kopardığına yönelik önermeye kesinlikle katılmadıklarını belirtmişlerdir. K9 sosyal çevresindeki arkadaşlarının büyük çoğunluğunu dijital oyunlar sayesinde tanıdığını belirtmektedir: “Bence tam tersi, pozitif bir etkisi var. Şu an bütün arkadaş çevremi, ki şu an çok büyük bir arkadaş çevrem var. Türkiye’deki arkadaş çevrem en azından %70’ini dijital oyunlara borçluyum ve hepsiyle gerçek hayatta da görüşüyorum.”

Katılımcıların dijital oyunlara olan ilgisini anlayabilmenin bir yolu da dijital oyunlarla ilgili medyayı ne kadar yakından takip ettiklerini tespit etmektir. Dijital oyunlarla ilgili gelişmelerin takip edilmesi, kişinin bu alana yönelik bir ilgisinin olduğu anlamına gelebilir. Katılımcıların tamamı haber siteleri, YouTube kanalları, forumlar ya da sosyal medya hesapları gibi dijital oyunlarla ilgili bilgilerin paylaşıldığı mecraları takip etmektedir. Katılımcılar genel olarak dijital oyun medyasını yeni çıkan ya da çıkacak olan oyunlar, yeni oyun ekipmanları, oyun mağazalarındaki indirimler ve bunun gibi dijital oyunlarla ilgili gelişmeler hakkında bilgi edinmek için takip etmektedir. Öte yandan K4 ve K5, oynadıkları oyunla ilgili diğer oyunculardan bir bölümün nasıl geçileceği, en iyi ekipmanın nasıl elde edileceği ya da oyunu en yüksek performansla nasıl oynayabilecekleriyle ilgili destek almak için çeşitli oyun grupları ya da forumları takip etmektedir.

3.2.2. Katılımcıların Dijital Oyun Tercihleri

Tüm katılımcılar dijital oyunlarla genel olarak yakından ilgilenmektedir; fakat bu durum tüm katılımcıların aynı oyunları, aynı şekilde ve aynı platformda oynadığı anlamına gelmemektedir. “2.4.1. Dijital Oyunlar” bölümünde açıklandığı gibi dijital

oyunlar birbirinden farklı özelliklere sahip türlere ayrılmakta, birbirinden farklı özellikleri olan elektronik cihazlarla oynanmakta ve buna bağlı olarak insanlar birbirleriyle farklı şekillerde etkileşime girmektedir. Bu yüzden katılımcıların dijital oyun tercihleri, dijital oyunlar aracılığıyla dahil oldukları sosyal ağları şekillendirmektedir.

Katılımcıların tercih ettiği dijital oyun platformları ve tercih düzeylerine ilişkin bilgiler Tablo 3.7.'de yer almaktadır. Katılımcıların tamamı bilgisayar üzerinden oyun oynamaktadır ve kendilerine ait bir bilgisayarları vardır. Oyun konsolu üzerinden oyun oynayan katılımcılar K2, K3, K4, K5, K6, K7 ve K8'dir. K2, K3, K4 Play Station 4, K5 ise Xbox Series S oyun konsoluna sahiptir. K7 ve K8'in oyun konsolu yoktur. Bu katılımcılar oyun kafelerine giderek oyun konsollarıyla oynamaktadır. K6'nın pek çok farklı oyun konsolu vardır. Play Station 5, Xbox Series X ve Nintendo Switch gibi yeni nesil oyun konsollara ek olarak bir önceki nesle ait olan Play Station 4 ve Xbox One X konsollarına da sahiptir.

Katılımcıların büyük bir çoğunluğu muhtemelen mobil oyun oynasa da K2 ve K6 dışında mobil oyun oynadığını belirten olmamıştır. K6 düzenli denilebilecek seviyede mobil oyun oynamaktadır. Katılımcıların büyük çoğunluğu ise mobil oyunları basit ve zaman geçirmeye yönelik oyunlar olarak görüyor ve bu oyunları dijital oyunlar çatısı altında değerlendirmekten kaçınıyor gibidir. K2'nin günlük ortalama oyun süresini söylerken mobil oyunları buna dahil edip etmemekte kararsız kalması da bu durumu kanıtlar niteliktedir. K2 yalnızca metroda ya da toplantıdan önce zaman geçirmek için mobil oyun oynadığını söylemiştir. K10 mobil cihazların ekranlarının küçük olmasından dolayı oyuna odaklanamadığını ve bu yüzden pek fazla mobil oyun oynamadığını söylemektedir. K6 dışındaki bütün katılımcılar ağırlıklı olarak bilgisayar üzerinden oyun oynamaktadır. K6 ise daha çok konsol üzerinden oyun oynamakla birlikte diğer tüm platformlarda zaman zaman oyun oynamaktadır.

Tablo 3.6. Katılımcıların Tercih Ettiği Dijital Oyun Platformları ve Tercih Düzeyleri

Katılımcı	Oyun Konsolu	Bilgisayar	Mobil
K1		xxx	
K2	xx	xxx	x
K3	xx	xxx	
K4	xxx	xxx	
K5	xxx	xxx	
K6	xxx	xx	xx
K7	x	xxx	
K8	x	xxx	
K9		xxx	
K10		xxx	

Katılımcıların tamamı hem çevrimiçi (online) hem de çevrimdışı (offline) oyunlar oynamaktadır. Katılımcılar tek başlarına oynadıkları oyunları single player (tek oyunculu) oyunlar olarak adlandırırken, başkalarıyla birlikte oynadıkları oyunları online (çevrimiçi) oyun olarak adlandırmıştır⁷. K1, K2, K3 ve K8 hem çevrimiçi hem de tek kişilik oyunları hemen hemen aynı derecede oynadıklarını belirtmiştir. K2 evlilik ve iş hayatına atıldıktan sonra daha çok tek kişilik oyunlara yöneldiğini, yine de hala çevrimiçi olarak oynadığı oyunlar olduğunu söylemektedir. K3 her iki oyun türünü de sevdiğini, fakat Türkiye’deyken daha çok çevrimiçi oyunlar oynarken yurt dışına çıktıktan sonra çevrimiçi oyunlardan geri kaldığını belirtmiştir. K8 her iki oyun türünü de tercih etmekle birlikte şu an ki iş yoğunluğundan dolayı daha çok çevrimiçi oyunlar oynadığını belirtmektedir. K2 ve K8, hayat yoğunluğuna bağlı olarak farklı oyun türlerine yönelmiştir. Bu, oynanan çevrimiçi oyunun katılımcının gözündeki değerine ve oynanan oyun türünün yapısına bağlı olabilir. MMORPG tarzı oyunlar genelde oyuncudan daha fazla oyun süresi ve çaba bekler. Öte yandan Counter Strike Global Offensive gibi çevrimiçi FPS oyunları belirli bir süresi olan oturumlar şeklinde oynanır. K2 geçmişte bir MMORPG olan World of Warcraft oynamıştır ve ona göre çevrimiçi oyunlar zaman gerektiren oyunlardır. K8 ise şu an Counter Strike Global Offensive ve League of Legend gibi FPS ve MOBA türündeki oyunları oynamaktadır ve ona göre bu oyunlar kısa süreliğine oynanabilir. K8’in “İş yoğunluğumdan dolayı genellikle online yani bir iki el atıp çıkıyorum, öyle söyleyeyim” ifadesi de bu durumu doğrulamaktadır.

K4 ve K6 her iki oyun türünü de oynamakta; fakat daha çok tek kişilik oyunlarla vakit geçirmektedir. K5, K7, K9 ve K10 daha çok çevrimiçi oyunlar oynarken, K10 oynadığı oyunların %75’inin çevrimiçi, %25’inin tek kişilik oyunlar olduğunu tahmin

⁷ Dijital oyun türlerinin açıklamaları ve oyun örnekleri 2.3.1. Dijital Oyunlar başlığı altında yer almaktadır.

etmektedir. K5, K7 ve K9 net bir şekilde çevrimiçi oyunlara yoğunlaştıklarını belirtmiştir. Özellikle K5'in söyledikleri dikkat çekicidir. Düzenli bir World of Warcraft oyuncusu olan K5, bu oyunu sadece bir eğlence olarak değil, sanki bir zorunluluk gibi görmektedir:

K5: İşte ben Wow oynuyorum, ondan pek vakit kalmadığı için, WoW benim için ayrı bir mesai gibi yani. İşten dönüyorum bir de WoW da mesai yapıyorum, baya competitive (rekabetçi) diyeceğin seviyede oynadığım oluyor çünkü. O yüzden ondan vakit kalırsa, artık böyle WoW oynamaktan yorulursam, dinlenmek için başka oyunlar oynuyorum.

Tablo 3.7. Katılımcıların Oynadıkları Çevrimiçi Oyun Türleri

Katılımcı	FPS	MOBA	MMORPG	Spor-Yarış	Kart Oyunu	Strateji	Battle Royale	Co-op
K1	x	x	x					x
K2	x		x	x				x
K3	x	x						
K4	x		x			x	x	
K5	x	x	x					
K6	x	x					x	x
K7	x			x				
K8	x	x						x
K9	x	x	x		x			
K10	x	x	x					x

Katılımcıların çevrimiçi olarak oynadıkları oyunların türleri Tablo 3.7.'de belirtilmiştir. Tüm katılımcılar FPS türünde oyun oynamış ya da oynamaktadır. Katılımcılar arasında diğer bir popüler çevrimiçi oyun türü de MOBA'dır. MOBA türündeki oyunları K2, K4 ve K7 dışındaki tüm katılımcılar oynamaktadır. Co-op türündeki oyunları 5 katılımcı oynarken, MMORPG türündeki oyunları 6 katılımcı

oynamaktadır. Co-op türünde oyun oynadığını söyleyen K1, K8 ve K10; co-op oyunları oynadıkları asıl oyundan sıkıldıklarında bir çeşit rahatlama amacıyla oynadıklarını söylemiştir:

K8: The Forest'ı henüz yeni şey yaptım. Birkaç gün önce oynadım, arkadaşımınla beraber, buradaki bir arkadaşımınla beraber. Öyle oyunlarda genellikle sıkıldığımız zaman, atıyorum Valorant oynadık çok fazla, diğer oyunları oynadık sıkıldığımız zaman böyle eğlence amaçlı farklı oyunlara yöneliyorum.

Dünya üzerinde popüler bir diğer oyun türü olan Battle Royale oyunlar (Hayatta kalma oyunları) yalnızca K4 ve K6 tarafından oynanmaktadır. Kart oyunu oynayan tek katılımcı K9'ken, strateji oyunu oynadığını söyleyen tek katılımcı K4'tür. Katılımcıların oynamayı tercih ettiği çevrimiçi oyunlar genellikle tüm dünyada popüler olan Counter Strike Global Offensive, Valorant (2020), League of Legends ve Dota 2 gibi ücretsiz çevrimiçi oyunlardır. K2'nin bir dönem oynamış olduğu, K5'inse hala oynadığı World of Warcraft ve K4'ün zaman zaman oynadığı Black Desert Online (2014) ücretli MMORPG oyunlardır. K7'nin oynadığı Call of Duty ve Battlefield gibi oyun serileriyle ücretli FPS oyunlarıdır. Futbol oyunu FIFA K2 ve K7 tarafından ve basketbol oyunu NBA K2 tarafından oynanmaktadır. K7 ayrıca bir araba yarışı oyunu olan Forza Horizon oynamaktadır.

3.2.3. Katılımcıların Oyun ve Oyuncularla Etkileşimi

Katılımcıların tamamı çevrimiçi oyun oynamaktadır; fakat sayfa 36'da Whang ve Chang'ten (2003) yapılan alıntıda da belirtildiği gibi oyuncular çevrimiçi oyunları farklı şekillerde oynar. Bazı oyuncular çevrimiçi oyun oynasalar bile diğer insanlarla etkileşime girmekten kaçınabilir. Bu yüzden katılımcıların çevrimiçi oyunları oynayıp biçimleri, onların dijital oyunlar aracılığıyla dahil oldukları sosyal ağları büyük ölçüde etkiler.

K7'dışındaki tüm katılımcıların çevrimiçi oyunları birlikte oynadığı bir arkadaşı ya da arkadaş grubu vardır ve çevrimiçi oyunları daha çok bu arkadaş gruplarıyla oynamaktadırlar. Çevrimiçi oyunlarda arkadaşlarıyla birlikte oynamayı tercih eden katılımcılar bu tercihleri için üç önemli neden ileri sürmüştür. İlk olarak katılımcılar, takımdaki oyuncuların birbirlerini yakından tanınması sayesinde oyunun daha koordineli bir şekilde oynanabilmesini sebep göstermiştir. Bu sebep oyunun amacını gerçekleştirme yönelik işlevsel bir tercihtir.

K3: *Takım halinde sürekli oynayan arkadaşlarsanız hem daha keyifli oluyor hem de oyun daha kolay hale geliyor, bunun da bir avantaj olduğunu düşünüyorum.*

K8: *Yani bu arkadaşlığı iten bana göre o oyundaki destek kavramı, tabii oynanan oyuna göre değişiyor ama bizim oyunlarda hani info dediğimiz bilgi dediğimiz şey aslında önemli olan. Bu arkadaşlarla beraber oynayınca beraber takım olduğumuzu hissediyoruz.*

İkinci olarak katılımcılar tanımadıkları oyuncuların istenmeyen davranışlar göstererek oyun deneyimini baltalayabileceğini, bu yüzden arkadaşlarla birlikte oyun oynamanın daha güvenli ve eğlenceli olduğunu savunmaktadırlar. Katılımcıların bahsettiği oyun deneyimini baltalayan davranışlar moral bozucu ya da küfürlü bir şekilde konuşmak veya takım oyununu sabote etmek gibi davranışlardır. Öne sürülen bu sebep oyun deneyimini iyileştirme amacı taşımaktadır.

K6: *Sanal dünyanın dışında da tanıdığım insanlarla oynamayı daha çok tercih ediyorum. Çünkü nasıl tepki vereceğini biliyorum, işte evde oynuyorsundur, devamlı sesli küfür ediyordur, işte oturan bir akraban, eşin vardır. Örnek veriyorum LoL, o tarz oyunları daha çok genç arkadaşlar oynadığı için, işte ben giriyorum 34-35 yaşına girmişim, ters bir şey konuştuğu zaman sen 15 yaşındasın ben 35 yaşındayım konuştuğun kelimelere bak diyorsun.*

K9: *Birincisi nasıl oynadıklarını biliyorum, rastgele olmuyor, hani ne bekleyeceğimi biliyorum. İkincisi, iletişim önemli oluyor. Üçüncüsüyse toksiklik⁸ az oluyor.*

Üçüncü sebep diğer iki sebepten farklı olarak sosyalleşme amacı taşımaktadır. Katılımcılara hem çevrimiçi hem de çevrimdışı (fiziksel ortamda tanışılan) arkadaşlarla birlikte oyun oynamak; onlarla birlikte güzel vakit geçirmek, hakkında konuşabilecekleri anılar biriktirmek, dayanışma kurmak ve arkadaşları hakkında bilgi edinmek gibi olumlu özellikleriyle onları arkadaşlarıyla daha yakın hissettirmektedir:

K2: *Genelde, özellikle de bir arkadaşımınla birlikte oynuyorsam anlık yaşadıklarının ötesinde bir de bunun ötesinde sonrasında sohbet ettiğin, aslında oyun bittikten sonra üzerine konuşabildiğin bir aktivite olmuş oluyor.*

K4: *Daha sonra oyunla ilgili yapacağınız 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.*

K10: *Bence samimiyet bu noktada, çünkü birçok insanla tanışıyorsun konuşuyorsun ama uzun süreli olmuyor bu. Ama normalde de yüz yüze görüştüğün insanlarla bir arada oyun oynuyor olmak çok daha samimi olduğundan çok daha uzun süreli oluyor diyelim. Hani, daha çok tanımak gibi diyebilirsiniz, farklı bir tarafını görmek gibi diyebilirsiniz o kişinin.*

⁸ Oyuncular arasında istenmeyen davranışlar “toksik” olarak nitelendirilmektedir.

Katılımcıların tamamı kısa süreli iş birliği yaparak tanımadıkları oyuncularla ya da tek başlarına da dijital oyun oynamaktadır; fakat bunu mecbur kalmadığı durumlarda tercih eden tek katılımcı K7'dir. K7 ilk olarak tanımadığı kişilerle oynamayı sevdiğini söylese de bunun aslında kendisinin ve arkadaşlarının yoğun olmalarından kaynaklandığı ve bir oyun grubuna dahil olmak istediği anlaşılmaktadır.

K7: Tanımadığım insanlarla iş birliği yapmayı daha çok seviyorum. Yani çok fazla oyun oynayan arkadaşım da vardı çevremde ama bir türlü denkleşemiyoruz. Onların hayatı yoğun, bizim hayatımız yoğun, denkleşememe durumundan. Bakıyorum kafama yatan böyle üç kişilik, dört kişilik gruplar varsa onlara katılmaya çalışıyorum. Yoksa da kendim tek başıma devam ediyorum. Çevremdeki insanlar bir süre sonra evlenip gidiyorlar, çoluk çocuğa karışıyorlar. Mecburen sen tek kalıyorsun, tek olarak devam ediyorsun. Tabii o deneyimi ben de yaşamak isterdim, yani arkadaşlarımla vakit geçirebilmeyi.

Katılımcılara “oyunun içeriği mi yoksa arkadaşlarınızla geçirdiğiniz vakit mi daha önemlidir?” sorusu sorulmuştur. K1, K2, K3, K4 ve K7 oyunun içeriğine daha fazla önem vermektedir. K7 ağırlıklı olarak çevrimiçi oyunlar oynamasına rağmen oyunla olan etkileşimini, diğer oyuncularla olan etkileşiminden daha ön planda tuttuğunu ifade etmiştir. K1 ve K4 ise arkadaşlarıyla beraber oyun oynamanın eğlenceli olduğunu; fakat oyunun içeriği tatmin edici olmazsa o zaman oyun oynamanın bir anlamının kalmadığını ifade etmiştir:

K1: İçerik önemli, yani kötü içerik üzerinden arkadaşlarla çok oyun oynayamayız. Ya mesela bir heyecanla Scrap Mechanic yükledik ama toplam oyun süremiz ekipçe 40 dakika sürdü. Sohbet edebiliyoruz diye “Spider Solitaire”⁹ üzerinden konuşmam. O zaman oynamam, Discord'tan da sohbet edebiliyoruz. Dışarı çıktığım zaman da arkadaşlarla rastgele bir yere gitmiyorum. Bir bara gideceksem ya da bir restorana, rahat edebileceğim keyif alabileceğim bir yere gidiyorsam aynı şekilde oyun seçerken de “bu oyun dengeli mi, keyif alacak mıyız” diye düşünüyoruz.

K2: Oyunun içeriği, çünkü oyundan keyif almıyorsam girmiyorum ben oyuna. Yani kendimi baymıyorum. Ben söylüyorum (arkadaşlarına) ben oynamam diye. Mesela şey, Call of Duty Warzone, ona mesela her gün güncelleme geliyordu. Tamam oyun güzeldi, arkadaşlarla muhabbet de iyiydi de sürekli bir 50 gb indirtiyordu. Bir gün üç kişilik oynanıyor, bir gün dört kişilik oynanıyor. Ben sildim sonradan çıktım hani dedim ben oynamayacağım bunu. Arkadaşlarım girmesine rağmen ben devam etmedim.

K3 de benzer şekilde oyunun içeriğine vurgu yapmaktadır. K3 oyunlardaki amacın kazanmak olduğunu ve sohbetin de bu amaca hizmet ettiğini söylemektedir: “Ya oynusa konu bence içerik daha önemli. Çünkü oraya gırgır laktaka girmiyoruz, girdiğimiz zaman o oyunu da almak istiyoruz; çünkü asıl oraya giriş amacımız o, yani sohbet edecek olsak atıyorum kafede buluşuruz.” K3'ün bu söylemi, sayfa 39'da

⁹ Spider Solitaire, Microsoft tarafından geliştirilmiş basit yapıları bir kart oyunudur.

detaylı olarak açıklanan, Drachen ve Smith'in (2008) işlevsel bakış açısı olarak kavramsallaştırdığı oyun içi iletişim türünü örneklemektedir. İşlevsel bakış açısı, dijital oyunlardaki oyuncu iletişiminin oyunun çıkarlarına hizmet ettiğini savunmaktadır.

K5, K6, K8, K9 ve K10 çevrimiçi oyunlarda arkadaşlarıyla birlikte geçirdikleri vaktin oyunun içeriğinden daha önemli olduğunu düşünmektedir. K10 arkadaşlarıyla birlikte oyun oynamanın onun için çok önemli olduğunu, eğer arkadaşlarıyla birlikte oyun oynamasaydı çok daha az oyun oynayacağını söylemektedir. K6 arkadaşlarıyla beraber çevrimiçi oyun oynarken oyunu pek fazla ciddiye almadıklarını, zaman zaman komik buldukları şekilde oyun oynadıklarını ve oyunu ciddiye alan arkadaşlarıyla oyun oynamayı bıraktıklarını söylemiştir. K6'ya göre dijital oyunlar, insanları tanımak için etkili bir araçtır: Onun sözleriyle “*bir insanı ya tatilde tanırsın ya oyunda*”. Oyundaki kazanma amacına önem veren K3'ün aksine K6 ve arkadaşlarının aralarındaki iletişim, Drachen ve Smith'in (2008) sosyalleştirici bakış açısı olarak adlandırdığı iletişim biçimine örnek oluşturmaktadır. Sosyalleştirici bakış açısına göre oyuncular oyunun amacını gerçekleştirmekten çok birbirleriyle sosyalleşmek için iletişime geçmektedir. K6 ve arkadaşlarının da birbirleriyle iletişim halinde olmalarının temel sebebi buymuş gibi gözükmektedir:

K6: Ya bazı arkadaşlar geliyordu mesela onlar çok ciddi oynuyor. Mesela “Arkadaşlar işte şu bölgede şu var yatın, ses çıkarmayın”. Ama biz daha çok oyun oynuyoruz. Ya işte “Arkadaşlar bakın bugün kazanmamız lazım, kesin dikkatli oynayın” gibi bir olayımız olmadığı için işten sonra kulaklıkları takıp hem muhabbet, işte “bugün ne yaptın ne ettin, nasıl geçti iş günün” falan filan. Hem o iş gününün stresini atmamak, hem de o oyun dünyasında gezmek, iki tane adam vurup “ben beş tane vurdum, sen iki tane vurdun” gibilerinden.

K6: Bazıları işte çok ciddiye alıp agresifleşiyor: “ya onu nasıl vuramadın” ya vuramadım kardeşim. Bu insanlık hali, ben profesyonel e-sporcu değilim. Sanki maçtan sonra şampiyonlar ligi kupası verecekler. O yüzden mesela biz bazı arkadaşlarımızı eledik, çünkü kendi aramızda bile konuşuyorduk, örnek veriyorum mesela Hasan diyelim: “Hasan'ı çağırmayın, çok ciddiye alıyor çocuk ya biz eğlencesine oynuyoruz” o yüzden böyle çok elediğimiz arkadaşımız var, işte dört kişi kaldık en son o dört kişiyle de maçlara giriyoruz.

Bu kısımdan elde edilen veriler, katılımcıların dijital oyunlara bakış açılarına, oynayıp biçimlerine ve tercihlerine ışık tutmaktadır. Oyuncu kimliğini en yoğun şekilde benimsemiş ve diğer oyuncularla sosyalleşme ekseninde sık sık iletişim kurmakta olan katılımcılar K5, K6 ve K8 ve K10'dur. Bu katılımcılar dijital oyunları hayatlarında önemli bir yere konumlandırmakta, pek çok farklı oyun türüyle ilgilenmekte ve oyunlar aracılığıyla sosyal ilişkilerini geliştirmektedir. Dört katılımcı

arasından yalnızca K6, daha çok tek kişilik oyunlar oynamakta, ama yine de oynadığı çevrimiçi oyunlarda sık sık sosyal etkileşime girmektedir. Oyuncu kimliğini en az benimseyen ve diğer oyuncularla sosyalleşme ekseninde daha az iletişime geçen katılımcılar K3 ve K7 gibi gözükmemektedir. Hem K3 hem de K7 dijital oyunları eğlenceli bir aktivite olarak konumlandırmakta ve oyunun amacına, arkadaşlarla birlikte geçirilen vakitten daha fazla önem vermektedir. Ek olarak K7, çevrimiçi oyunları ya tek başına ya da kısa süreli işbirlikçilerle oynamaktayken, K3 de yurt dışına çıktıktan sonra eskisi kadar çevrimiçi oyun oynamamaktadır. K3 ve K7 kadar olmasa da K4'ün de diğer katılımcılara oranla oyuncu kimliğini daha az benimsediği söylenebilir. Tıpkı K3 ve K7 gibi dijital oyunları bir çeşit eğlenceli bir aktivite olarak tanımlayan K4, arkadaşlarıyla birlikte oynadığı oyunları sevmemesi durumunda daha fazla oynamaya devam etmediğini söylemişti. Diğer katılımcılar, yani K1, K2 ve K10 bu iki kutup arasında ortalama bir yerde konumlandırılabilir. K1 ve K2 için dijital oyunlar çok önemlidir ve hem arkadaşlarıyla hem de tanımadıkları kişilerle çevrimiçi oyunlarda sık sık iletişime geçmektedir. K10 ise dijital oyunları eğlenceli bir aktivite olarak tanımlamakta ve arkadaşlarıyla birlikte oyun oynamaya büyük önem vermektedir. Bu üç katılımcı genel olarak oyuncu kimliğini benimsemiş ve diğer oyuncularla sosyalleşme ekseninde iletişime geçen ilk gruba dahil edilebilir; fakat bu katılımcıların söylemleri, ilk gruptaki katılımcılara göre biraz daha düşük oyuncu kimliği ve sosyal etkileşime işaret etmektedir.

3.3. Katılımcıların Dijital Oyunlar Aracılığıyla Dahil Oldukları Sosyal Ağlar

3.3.1. Dijital Oyunlardaki Sosyal Ağlar: “Bu benim için oyun oynamak değil sadece”

Küreselleşmenin etkisiyle birlikte göçmenlerin ulusötesi ilişkileri her geçen gün daha da artmaktadır. Ulaşım ve iletişim alanındaki gelişmeler göçmen sayısında bir artışa neden olmasa bile ulusötesi bağların artışında büyük pay sahibidir (Haas, Castles, & Miller, 2019). Göçmenler telefon ya da posta gibi daha klasik kalan iletişim araçlarıyla ya da sosyal medya gibi yeni medya araçlarıyla ulusötesi bağlar oluşturabilirken, aynı zamanda dijital oyunlar üzerinden de ulusötesi bağlar geliştirebilir. Katılımcıların neredeyse tamamı dijital oyunlar aracılığıyla anavatanlarındaki akrabaları ya da arkadaşlarıyla iletişimlerini sürdürmekte, hatta iletişime ek olarak birlikte uzun süre vakit geçirmektedir. Üstelik dijital oyunlar

aracılığıyla meydana gelen ulusötesi bağlar yalnızca akraba ve arkadaşlarla sınırlı kalmamakta, aynı zamanda katılımcıların anavatanlarında yaşayan tanımadıkları kişilerle de yeni ilişkiler kurmalarına yardımcı olmaktadır.

K1, K2, K3, K5, K6 K8, K9 ve K10 ağırlıklı olarak anavatanı Türkiye olan arkadaşlarıyla birlikte oynamaktadır. K4 hem Bulgaristan'da hem de Türkiye'de iki farklı oyun grubunda yer aldığını söylemiştir. K1 birlikte dijital oyun oynadığı arkadaşlarının hala Türkiye'de yaşadığını ifade etmiştir. K1'e Türkiye'deki sosyal ilişkilerini özleyip özlemediği sorulduğunda "Evet özleyorum. Bazı arkadaşlarımla oyun oynuyorum, sohbet ediyoruz" cevabını vermiştir. K1 dijital oyunlar aracılığıyla özlem duyduğu kişilerle vakit geçirmektedir. Hatta K1, arkadaşlarıyla birlikte oynamak için League of Legends oyununu Türkiye sunucusunda oynamaktadır: "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. Ayrıca dijital oyunlar hakkında yayın yapan bir dergide yazan K2, buradaki arkadaşlarıyla da zaman zaman birlikte oynamaktadır. K2 Türkiye'de yaşayan yakın arkadaşlarıyla daha çok birlikte vakit geçirmek istemekte ve dijital oyunlar aracılığıyla bu özlemini biraz da olsa dindirmektedir. K2'nin sık sık birlikte oynadığı özellikle bir arkadaşı vardır. Şu an Türkiye'de yaşayan bu arkadaşını çocukluğundan beri tanıdığını aktaran K2, "Zaten Türkiye'de de birlikte oyun oynuyorduk, hala da oynuyoruz" diyerek dijital oyunların bu arkadaşıyla olan ilişkisindeki önemine vurgu yapmıştır.

K5'in pek çok farklı ülkeden oyun arkadaşı vardır. Yine de K5 oyun oynadığı arkadaşlarının büyük çoğunluğunun Türkiyeli olduğunu ifade etmektedir. K5 ağırlıklı olarak bir MMORPG olan World of Warcraft oynamaktadır. World of Warcraft oyununu oynadığı sunucuda ise neredeyse herkesin Türkiye asıllı 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.

K5'in vermiş olduğu bu bilgi önemlidir. Sayfa 46-47'de açıklandığı üzere dijital oyunlar, ulusal, etnik ya da ideolojik kimlikler etrafında çeşitli gruplaşmalara sahne olabilmektedir. Daha çok Türkiyeli oyunculara ev sahipliği yapan World of Warcraft sunucusu "Twisting Nether" böyle bir gruplaşmanın örneğini oluşturmaktadır. Twisting Nether sunucusunu diğer oyunlardaki Türkiye sunucularından ayıran temel özelliği, oyun yönetiminin herhangi bir yönlendirme yapmamasına rağmen Türkiyeli oyuncuların bu sunucuyu sahiplenmesi ve etnik bir birliktelik oluşturmasıdır. Tıpkı gündelik hayattaki gibi dijital oyunlarda da insanlar, bildikleri şekilde davranan ve kolay iletişime geçebildikleri insanlarla aynı grupta olmayı tercih etmektedir. Ayrıca bu tarz ulusal, etnik ya da ideolojik temelli sanal gruplaşmalar, ülkesine ve oradaki yaşam biçimine özlem duyan göçmenler için bir çeşit özlem giderme aracı olarak işlev görebilir.

K6 düzenli olarak birlikte oyun oynadığı ve anavatanı Türkiye olan oyunculardan oluşan pek çok oyun grubuna dahildir. K6 birlikte oyun oynadığı Türkiyeli arkadaşlarının bazılarını gündelik yaşamdan tanırken bazılarını da yalnızca çevrimiçi ortamdan tanımaktadır. K6 ilk olarak bir mobil oyun olan Marvel Future Fight (2015) adlı oyundan bahsetmiştir. K6 bu oyun sayesinde Türkiye'de yaşayan pek çok arkadaş edindiğini ifade etmiştir. Henüz onlarla fiziksel olarak buluşamamış olsa da K6, yaklaşık 6 yıldır bu oyun üzerinden kurduğu arkadaşlıkları sanal olarak devam ettirmektedir:

K6: Mesela örnek veriyorum telefonda Marvel Future Fight var, yıllardır oynuyorum ben onu. Onda mesela bir klana girdim, bundan 5-6 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.

K6 ayrıca bir mobil oyun olan "PUBG Mobile" oyunundaki deneyimlerinden bahsetmiştir. K6'nın Pubg Mobile (2018) oynadığı arkadaşları kendisi gibi Finlandiya'da yaşayan Türkiyeli göçmenlerdir. Ayrıca K6, bu arkadaşlarıyla Finlandiya'ya göç etmeden önce tanışmıştır. K6 PUBG Mobile oyununu çok uzun süreler boyunca birlikte oynadıklarını ve eğlenceli vakit geçirdiklerini aktarmıştır:

K6: Türkiye'deki tanışışlığım, 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 loot¹⁰ yaparken, bir tane shooter, sadece gelenleri vurur, bir tane de şey vardır:

¹⁰ 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. Kelime anlamı

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 Play¹¹ yokken, biz orada kendi role playimizi kendimiz yapıyorduk. İşte ne bileyim eşleri bazen oyuna giriyordu, işte konvoy yapıyorduk, arabalarla kornaları çalıyorlardık, onları düşünüyorduk falan. İşte böyle saçma saçma şeyler.

K6'nın PUBG Mobile deneyiminde düğün konvoyu gibi Türkiye toplumuna ait olan çeşitli kültürel pratikler göze çarpılmaktadır. K6 kendisi gibi Türkiyeli olan göçmen arkadaşlarıyla bir zamanlar şahit olduğu bu kültürel pratiği dijital oyunlar aracılığıyla canlandırmaktadır. Burada dikkat çeken bir diğer önemli nokta da K6'nın oyun arkadaşlarıyla göstermiş oldukları iş bölümü düzenidir. Daha önce de ifade edildiği gibi dijital oyunlardaki amaç, oyunu oynayan oyuncuların takım halinde hareket etmesini ve gerektiği durumlarda iş bölümünü gerekli kılar. Dolayısıyla dijital oyunların bu özelliği, sosyal ilişkileri güçlendiren bir etki gösterebilir.

K8'in birlikte oyun oynadığı tek bir oyun grubu vardır. Bu gruptaki 2 arkadaşı da Türkiye kökenliken, birisi Türkiye'de diğeryse Hollanda'da ikamet etmektedir. K8 Hollanda'daki arkadaşıyla Türkiye'deyken yüz yüze tanışmış, Türkiye'de yaşayan oyun arkadaşıyla oyun üzerinden tanışmıştır. Hatırlanacağı üzere K8 Türkiye'deki kültürel pratiklere ve yaşam biçimine en fazla bağlı olan ve en fazla değer veren katılımcıydı. Ayrıca İngilizce ve yaşadığı yerin yerel dili olan Felemenkçeye hâkim değildi. K8'in dijital oyun deneyimiyle onun kültürel açıdan Türkiye'ye olan bağlılığı örtüşmektedir. K8 Hollanda'da yaşamasına rağmen oynadığı oyunları Türkiye sunucusunda oynamaktadır. Dolayısıyla iletişime geçtiği oyuncular da Türkiye kökenlidir. K8, oyun gruplarında olmayan takımlarındaki diğer oyuncuların da Türk olmasını tercih ettiklerini, çünkü diğer şekilde anlaşabilmelerinin zor olduğunu ifade etmiştir.

K9'un birlikte oyun oynadığı çok sayıda arkadaşı ve arkadaş grubu vardır. Pek çok farklı ülkeden oyun arkadaşı olduğunu dile getiren K9, yine de Türkiye kökenli oyun arkadaşlarının net bir şekilde daha fazla olduğunu ifade etmiştir. K9 Polonya'daki 4 yıllık yaşantısında Valorant, LoL, New World ve daha sayısız dijital oyunu Türkiye'de yaşayan arkadaşlarıyla birlikte oynamıştır. K9'a Polonya'dayken

olarak başkalarına ait olan eşyaları ele geçirmek gibi bir anlam ifade etse de, hiç kimseye ait olmayan ve oyuncuların faydalanması için oyunda yer alan eşyaların toplanmasını da kapsamaktadır.

¹¹ 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.

oynadığı dijital oyunları Türkiye'deki arkadaşlarıyla birlikte oynamasının, o arkadaşlarıyla olan ilişkilerine olumlu yönde etki edip etmediği sorulmuştur. K9 bu soruya net bir şekilde olumlu etkilediği yönünde cevap vermiştir.

K10'un düzenli olarak oyun oynadığı arkadaşları Türkiye'de ikamet etmektedir. K10 bu arkadaşlarını eğitim aldığı okullardan tanıdığını ve Almanya'da yaşadığı dönemde de bu arkadaşlarıyla sık sık oyun oynadığını söylemektedir. K10 arkadaşlarıyla olan oyun deneyimine büyük önem vermekte ve tekrar yurt dışına çıktığında aynı arkadaşlarıyla oyun oynamaya devam etmeyi düşündüğünü belirtmektedir:

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 derterimizden, günlük derterden, mutluluklardan bahsediyoruz. Dolayısıyla ikili bir paylaşım veya kaç kişiysek öyle bir paylaşım söz konusu.

K10: 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.

K10 neredeyse her gün düzenli olarak bu arkadaş grubuyla oyun oynamaktadır. Bir önceki bölümde de ifade edildiği gibi K10, oyunun içeriğinden çok arkadaşlarıyla birlikte yaşadığı tecrübeden keyif almaktadır. Dijital oyunlar onun için yalnızca oyun değil, bir çeşit sosyalleşme aracıdır. Oyun oynarken karşılaştıkları rakiplere karşı birlik olmak, zaman zaman yorucu mücadeleler vermek onun için oyunu kazanmanın bir adım ötesindedir. Üstelik dijital oyunlardaki iletişim K10 için yalnızca dijital oyunun içeriğiyle sınırlı kalmıyor, arkadaşların gündelik yaşamdaki deneyimleri de bu oyun oturumları sırasında karşılıklı olarak paylaşılıyor. K10'un söylemi, dijital oyunlar aracılığıyla sürdürülen sosyal ilişkilerin duygusal destek gibi bazı olumlu özelliklerinin olabileceğine, dolayısıyla dijital oyunların bir çeşit sosyal sermaye kaynağı olabileceğine işaret etmektedir. K10'a göre dijital oyundaki iletişimin gündelik yaşamdaki iletişimden çok farkı yoktur. Onun için dijital oyun oynamak, tıpkı yemek yerken sohbet etmek gibi bir şeydir:

K10: Gündelik hayatta yüz yüze görüşüyor olmakla çok çok büyük bir fark yok, gözlemlenebilir bir fark yok, ha nedir atıyorum dışarı çıktığında beraber yemek de yiyebiliyorken, aynı zamanda sohbet ederken, oyun oynarken de oyun oynuyorsun ve sohbet ediyorsun.

Bu yüzden K10, oynamaktan çok hoşlanmasa League of Legends oyununu arkadaşları oynadığı için oynamaya devam etmektedir. Çünkü onun için asıl önemli olan şey oyunun içeriği değil, arkadaşlarıyla birlikte yaşadığı deneyimdir:

K10: Ben oyunu komple bırakmışım (League of Legends). Senelerce oynamadım yani rahat bir 2-3 sene oynamamışım, hatta daha fazla, 2-3 sene de değil, çok daha fazla. Benim arkadaş çevresi, bilgisayarları olmasına yani bilgisayarları kaldırabilecek olmasına rağmen başka bir oyunu oynamayı tercih etmedikleri için, böyle bir kültürleri olmadıkları için, böyle bir kültür oluşturmaya meyil de etmedikleri için yine ben de onlar oynuyor diye lol oynuyorum.

K10'un söylemlerine benzer şekilde K1 ve K4 de oyun arkadaşlarının oyun tercihlerine sadık kaldıklarını belirtmektedir. K4'e hangi türde oyunlar oynadığı sorulduğunda "First Person Shooter tarzı oyunları oynuyor çevremdeki arkadaşlar, ben de onları oynuyorum" şeklinde cevap vermiştir. K1 ise League of Legends (2009) oyunundan hoşlanmadığını ama arkadaşları oynadığı için bu oyunu oynamaya devam ettiğini söylemiştir: "Şu anda mesela lol oynuyorum ve tiksine tiksine oynuyorum. Tek sebebi de sırf sohbet muhabbet edebiliyoruz diye arkadaşlarla."

K4 Türkiye kökenli oyun arkadaşlarıyla Bulgaristan'da yaşarken, internet üzerinden tanışmıştır. İnternetteki oyun gruplarında vakit geçiren K4, oyun arkadaşlarıyla sosyal medyadaki bu oyun grupları aracılığıyla tanışmıştır. K4'ün bu oyun arkadaşlığı 5-6 senedir sürmektedir. K4 bu arkadaşlarını fiziki olarak hiç görmediğini ama yine de birbirlerini çok iyi tanıdıklarını ifade etmiştir. K4'ün Bulgaristan'da yaşarken anavatanı Türkiye olan ve Türkçe konuşulan oyun gruplarında zaman geçirmesi ve oyun arkadaşlarını Türkiye'den seçmesi, onun ulusötesi bağlara önem verdiğini göstermektedir.

Katılımcıların dijital oyunlar aracılığıyla anavatanlarındaki arkadaşlarıyla, hatta tanımadıkları kişilerle birlikte oyun oynadığı anlaşılmaktadır. Önemli olan bir nokta, katılımcıların büyük bir çoğunluğunun Türkiye'deki toplumsal değerlere, gelenek göreneklere ve kültüre yakın hissetmemelerine rağmen ulusötesi bağlantılar kurmasıdır. Üstelik katılımcıların çoğunluğu Türkiye'deki oyuncu topluluğuna karşı olumsuz düşünceler beslemektedir. Türkiye'deki yaşam biçimine karşı duyulan tüm olumsuz hislere rağmen, katılımcılar ulusötesi bağlantılar kurmakta, hatta bu ulusötesi bağlantılar dijital oyunlardaki sosyal ağların önemli bir kısmını oluşturmaktadır. Sosyal deneyimler, kişiliğin önemli bir parçasıdır (Machionis, 2015, s. 112). İnsanlar doğup büyüdüğü, toplumsallaşma sürecini yaşadıkları topluluğun değerlerine karşı olumsuz düşüncelere sahip olsa da yıllar boyunca süren alışkanlıklar ve ilişkiler, bu olumsuz düşüncelere rağmen insanların anavatanlarıyla olan ilişkilerini sürdürmesiyle sonuçlanmaktadır. Bu çalışma özelinde de görüldüğü gibi, Türkiye'deki yaşam biçimine ve değerlere karşı ön yargılarına olan katılımcıların dijital oyunlar

aracılığıyla Türkiye’deki mevcut arkadaşlıklarını sürdürdüğü ve yeni ilişkiler kurduğu gözlemlenmiştir.

Katılımcılar daha çok anavatanlarındaki arkadaşlarıyla birlikte oyun oynasalar da bazı katılımcılar hem göç ettikleri topluluğun yerlisi olan hem de kendilerini gibi göçmen olan diğer uluslardan oyuncularla birlikte dijital oyun oynamıştır. K1, K2, K4, K5, K6, K9 ve K10 anavatanı Türkiye olmayan oyuncularla birlikte oyun oynayan katılımcılardır. K1 daha çok Türkiye’deki arkadaşlarıyla birlikte oynamakla birlikte Polonya’da yaşayan bazı oyun arkadaşları da vardır. K1 bu arkadaşlarıyla oyun üzerinden tanışmış ve fiziksel olarak hiç görüşmemiştir. K2 de tıpkı K1 gibi daha çok Türkiye’deki arkadaşlarıyla oynamakta; fakat iş yerinden tanıştığı yabancı kökenli arkadaşlarıyla da zaman zaman oyun oynamaktadır. K4’ün düzenli olarak oyun oynadığı arkadaş gruplarından birisi Bulgaristan’dadır. K4 bu arkadaşlarıyla üniversitede ve iş yerinde tanışmıştır. K4 bu arkadaşlarıyla yalnızca oyun oynamıyor, aynı zamanda iş yerindeyken genel olarak oyunlar hakkında konuşuyorlar.

K6’nın Finlandiya’da birlikte oyun oynadığı ve farklı uluslardan olan pek çok oyun arkadaşı vardır. K6 Finlandiyalı arkadaşlarıyla birlikte Rainbow Six: Siege (2015) oynamaktadır. K6’nın iş yerinden tanıdığı Meksikalı bir arkadaşıyla olan oyun deneyimiye oldukça dikkat çekicidir:

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.

K6 arkadaşıyla çok uzun bir süre bu oyunu oynamaya devam etmiştir. Ta ki oyundan sıkılana kadar. K6’ya bu arkadaşıyla beraber yaşadığı oyun deneyiminin onları birbirlerine yaklaştırıp yaklaştırmadığı sorulduğunda “Kesinlikle yakınlaştırdı” cevabını vermiştir. K6 şu an bu arkadaşıyla birlikte oyun oynamasa da onunla hala görüştüğünü ve çok yakın olduklarını ifade etmiştir.

K9 daha çok Türkiyeli oyun arkadaşı olmakla birlikte bunun oyuna göre değişim gösterdiğini söylemektedir. Örneğin League of Legends oyununu daha çok Türkiyeli arkadaşlarıyla oynarken, Dota oyununu yabancı kökenli arkadaşlarıyla oynamaktadır. K9, 4 yıllık Polonya yaşantısında dijital oyunlar sayesinde pek çok arkadaş edindiğini ifade etmektedir. K9 oyun aracılığıyla tanıştığı birisiyle yüz yüze görüşmek için

Polonya'dan İtalya'ya gitmiş ve bu arkadaşıyla olan ilişkisini sanal uzamdan fiziksel uzama taşımıştır:

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 ettik bilmem ne, sonra ben İtalya'ya ziyarete gittim onu.

K9 ayrıca Polonya'da sık sık ziyaret ettiği bir oyun kafesinden bahsetmiştir. Bu oyun kafesi bir kart oyunu olan Magic Gathering (2019) oyununu oynayanları bir araya getirmektedir. Oyun kafesinde turnuvalar düzenlenmekte, oyunla ilgili fiziksel ürünler satılmakta ve oyuncular birbirleriyle tanışmaktadır. K9 Polonya'daki arkadaşlarının büyük bir çoğunluğunu bu oyun kafesi aracılığıyla tanıdığını söylemektedir. K9 yabancı olduğu Polonya toplumundaki sosyal ilişkilerinin büyük bir çoğunluğunu bir oyun sayesinde edinmiş ve buradaki uyum sürecini kolaylaştırmıştır, dolayısıyla K9 için dijital oyunlar bir çeşit sosyal sermaye kaynağıdır:

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.



Şekil 3.1. Polonya/Krakow'daki "Magic Cafe" adlı mekân

K10'unun da düzenli olarak oyun oynadığı arkadaş grubu Türkiyelidir; fakat onun da Almanya'da yaşadığı süreç içerisinde yabancı kökenli arkadaşlarıyla oyun deneyimleri olmuştur. K10 İspanyalı ve İsveçli arkadaşlarıyla birlikte dijital oyun oynadığını ifade etmiştir. Fakat bu oyun arkadaşlığı zamanla sona ermiştir:

K10: Ben Berlin'deyken İspanyol arkadaşım ve İsveçli arkadaşım oynuyorduk, Tabi sonrasında, onlar iş dünyasına atıldılar, ben de üniversiteye geri döndüm. Dolayısıyla artık oynayamıyoruz.

K10: The Forest, dört kişi laptopları bir masada koyarak oynadığımız bir şeydi, çok da keyifliydi açıkçası, oyunları yüz yüze oynamak çok daha etkili oluyor diyebilirim.

K3, K7 ve K8'in yabancı kökenli oyun arkadaşı yoktur. K3 yavaş yavaş Amerika'daki sosyal ilişkilerini geliştirmeye başladığını ve fazlasıyla yabancı kökenli arkadaşı olduğunu; fakat henüz dijital oyun oynayabileceği bir arkadaşla tanışmadığını ifade etmiştir. K7 de K3 gibi diğer katılımcılara oranla yurt dışında yenidir, dolayısıyla yaşadığı uyum sorunu diğer katılımcılara oranla biraz daha fazla olabilir; fakat K7'nin dijital oyun anlayışı, hatırlanacağı üzere kısa süreli iş birliği veya tek başına oynamak üzerine kurulu olduğu için onun birlikte oyun oynadığı yabancı kökenli bir oyun arkadaşının olmamasının sebebi uyum sorunundan çok dijital oyun anlayışında yatıyor olabilir. Ayrıca K7'ye göre Türk oyuncularla oynamak onun için daha zevklidir:

K7: Avrupa serverında oynayan yabancı kökenli arkadaşlar genel olarak kendi arkadaş gruplarıyla oynadığı için sadece o grubun amacına hizmet etmeye çalışıyorlar, genel takımın amacına hizmet etmekten ziyade. Ama Türk oyuncu, takım olsalar bile bütün takımın, bütün oyuncu grubunun amacına hizmet etmeye çalışıyorlar, oyun zevkini daha çok artırıyor Türk oyuncular bana göre.

K8'in yabancı kökenli oyun arkadaşlarının olmayışı, daha çok kültürel sebeplerden kaynaklanıyor gibi gözükmektedir. K8 daha önce yalnızca Türkiyeli arkadaşlarıyla oynamayı, oyun grupları dışındaki diğer takım arkadaşlarının da Türkiyeli olmasını ve Türkiye sunucularında oynamayı tercih ettiğini söylemişti. K8 ayrıca Türkiye toplumunun kültürü ve toplumsal değerlerine bağlı olduğunu, Türkiye'deki yaşam biçimine ve ilişkilerine özlem duyduğunu söylemişti. K8'in Türkiye'nin toplumsal değerlerine olan bağlılığı ve özlemi, dijital oyun tercihlerinde de belirgin bir şekilde hissedilmektedir. Göçmen, göçmen ağları yoluyla başta sosyal ihtiyaçları olmak üzere pek çok ihtiyacını karşılamaktadır. İçinde bulunduğu topluma ihtiyaç duymaması durumunda göçmen, göç ettiği topluluktan kendini yalıtır (Çağlayan, 2006). K8 hem Türkiye'ye karşı duyduğu özlemi hem de kendisine yabancı olan Hollanda toplumundaki yalnızlığını bu göçmen ağları üzerinden gidermeye çalışmaktadır. K8'in dijital oyunlardaki sosyal ağları da bu özlem ve yalnızlığı gidermeye yönelik bir çaba olarak okunabilir.

Katılımcıların söylemleri genel olarak analiz edildiğinde farklı yaşam biçimlerine ve kültürlere karşı daha az ön yargı besleyen, daha az muhafazakâr tutuma sahip olan ve sosyal bir kişiliğe sahip K5, K6, K9 ve K10 gibi katılımcıların dijital oyunlar aracılığıyla daha fazla yabancı arkadaş edindiği ve bunu göç ettikleri topluluğa uyum sağlamak için kullandıkları gözlemlenmiştir. Tam tersi özelliklere sahip K7 ve K8 gibi katılımcılarınsa dijital oyunlarda daha az yabancı arkadaşla sahip olduğu dikkat çekmektedir.

Katılımcıların tamamı dijital oyunlara hayatlarında yer veren göçmenlerdir. K3 ve K7 dışındaki tüm katılımcılar arkadaşlarıyla ya da tanımadıkları diğer oyuncularla birlikte dijital oyun oynamakta ve zaman zaman yeni arkadaşlık ilişkilerine yelken açmaktadır. K3 ve K7 içinse durum biraz farklıdır. K3 Türkiye'deyken günde 5 saate yakın dijital oyun oynayan birisidir. Günlük 5 saatlik oyun oynama süresi onun için dijital oyunların önemli olduğunu göstermektedir. Fakat K3, yurt dışına çıktıktan sonra oyun oynama süresinin haftada 5 saate kadar düştüğünü aktarmaktadır. Hatta K3, yurt dışında çok az çevrimiçi oyun oynamıştır. Dolayısıyla K3'ün şu anda dijital oyunlar aracılığıyla dahil olduğu sosyal ağlar yok denecek kadar azdır:

K3: İkisini de seviyorum (çevrimiçi ve tek kişilik oyunlar). Türkiye’de online oyunlara biraz daha yakındım çünkü çok güzel bir arkadaş grubum vardı. Onlarla işte LoL, CS:GO oynuyordum. Ama yani single player oyunları da yandan takip etmeye çalışıyordum. Buraya gelince online oyunlarla biraz azaldı, single yani hikâyeli oyunlara daha çok yöneldim.

K3 Türkiye’deyken birlikte oyun oynayabileceği bir arkadaş grubunun olduğunu fakat şu an bunun olmadığını söylemektedir. Bu bilgi dikkat çekicidir. Bu yüzden K3’e yurt dışına çıktıktan sonra neden arkadaş grubunun olmadığı ve çevrimiçi oyun oynamayı bıraktığı sorulmuştur. K3 yurt dışına çıktıktan sonra oyun oynama alışkanlığının azalmasında yaşam yoğunluğu ve saat farklılığının etkide bulunduğunu söylemektedir:

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’ün yaşadığı Amerika Birleşik Devletleri’nin Güney Dokata Eyaletiyle Türkiye arasında 8 saatlik bir zaman farkı vardır. 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 gece 3’ü göstermektedir. K3 ABD’deki yaşantısı yoğun geçtiği için gece geç saatlerde arkadaşlarıyla birlikte oyun oynayamamaktadır. Dolayısıyla zaman farkı, Türkiye’ye coğrafi olarak uzak ülkelere göç etmiş göçmenlerin dijital oyunlar aracılığıyla sosyal ağlarını güçlendirmesinin önünde bir çeşit engel olarak durmaktadır.

Öte yandan K3’ün eskisi kadar oyun oynamamasının tek sebebi zaman farkı değildir. Daha önce ABD’de yaşayan diğer bir katılımcı olan K5’e; ABD’deyken zaman farkından dolayı oyun oynama düzeninde bir değişiklik olup olmadığı sorulduğunda “Hayır, bir şekilde zamanı ayarladım” cevabını vererek Türkiye’deki oyuncu arkadaşlarıyla oynamak istediğinde zamanını buna göre ayarladığını aktarmıştır. Bu noktada biraz da dijital oyunların katılımcıların hayatında nerede olduğu önem kazanmaktadır. Hatırlanacağı üzere K3 dijital oyunları “vazgeçilmez bir parçası değil hayatımın ama çok keyif aldığım bir aktivite” olarak tanımlarken K5 dijital oyunları direkt olarak “hayatımın vazgeçilmez bir parçası” olarak tanımlamıştır. 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 “*hayatımın vazgeçilmez parçası değil ama bana birçok şey kattığını düşünüyorum video oyunlarının*” şeklinde tanımlamaktadır. Tıpkı K3 gibi K7 de yurt dışına çıktıktan sonra dijital oyun oynama süresinin dramatik bir şekilde düştüğünü söylemektedir. K3 oyun süresindeki bu düşüşü yaşam yoğunluğuna ve yeni dahil olduğu Hollanda toplumuna uyum sağlama sürecine bağlamaktadır:

K7: Aslında buraya adapte olma sürecimi, sürecime odaklandığımdan ötürü bir süre ara verdim diyelim; çünkü oyun oynamayı bırakmayı düşünmüyorum. Çünkü bana haz veren bana zevk veren bir şey. Kendimi burada biraz daha oturtup, dil olayını biraz daha geliştirip çünkü oyuna odaklanırsam asıl yapmam gereken şeyi göz ardı ettiğimi düşünüp oyunun o tadını alamayacağımı düşünüyorum, dili halletmeyi düşünüyorum önce, biraz mecburi bir ara.

K3 gibi diğer katılımcılara oranla dijital oyunları daha gündelik bir aktivite olarak konumlandırın K7, hayatındaki yoğun anlarda dijital oyunlardan feragat edebilmektedir. Öte yandan K7, göç ettiği topluluğa uyum sağlamaya yoğunlaştığı için dijital oyunlara ara verdiğini söylemektedir. Oysa K9, daha önce bahsedildiği gibi dijital oyunlar sayesinde göç ettiği topluluktan pek çok arkadaş edinmiş ve sosyal ağlarını genişletmiştir. Diğer bir deyişle K3, içinde bulunduğu topluluğa uyum sağlamak için dijital oyunlarla arasına mesafe koyarken, K9 ve diğer pek çok katılımcı dijital oyunları uyum sağlamak için bir araç olarak kullanmaktadır. İki katılımcı arasındaki farklılık, onların sosyallik seviyeleriyle de alakalı olabilir. K7 sosyallik seviyesini “herkesle arkadaşlık kuran birisi değilim, yani çevreme o kadar fazla arkadaş ya da fazla insan katan birisi değilim” şeklinde açıklarken K9 “ben baya sosyalim ya, çok fazla insanla tanışıyorum ve çok fazla dışarı çıkıyorum” diyerek sosyal birisi olduğunu ifade etmiştir. Aynı zamanda K7, dijital oyunları arkadaşlarıyla oynayan ya da dijital oyunlar aracılığıyla arkadaşlar edinen birisi değildir. Yine daha önce açıklandığı gibi K7, dijital oyunları tanımadığı kişilerle oynamayı tercih ettiğini söylemiştir. K7’nin sosyal yaşantısı ve dijital oyunlara bakış açısı birleştiğinde, onun dijital oyunlar aracılığıyla sosyal ağlarını neden genişletmediği anlaşılmaktadır. Fakat K7, aynı zamanda dijital oyunları beraber oynayabileceği bir arkadaş grubunun olmasını da istemektedir. K7’nin aşağıdaki söylemleri, onun ve arkadaşlarının hayata bakış açısının dijital oyunlardaki sosyal ağlarına nasıl etkide bulunduğunu göstermektedir:

K7: Bu aslında oyunun haricindeki sosyal hayatla da bağlantılı. Yani ben şimdi 28 yaşındayım, şu an ki 16,17, 20 yaş, 22 yaş arasındaki arkadaşlar daha fazla sosyal hayatın içerisinde, daha fazla sosyal vakit geçiriyorlar birbirleriyle; ama biz, böyle kendimi de çok yaşlı görmüyorum ama artık bir hayat

mücadelesine bir hayat telaşesine tutulduğumuz için çok fazla arkadaşım olmuyor birlikte vakit geçirebileceğim. Çevremdeki insanlar bir süre sonra evlenip gidiyorlar, çoluk çocuğa karışıyorlar. Mecburen sen tek kalıyorsun, tek olarak devam ediyorsun. Tabii o deneyimi ben de yaşamak isterdim, yani arkadaşlarımla vakit geçirebilmeyi.

K3 ve K7'nin yurt dışında geçirdiği süre diğer katılımcılara göre daha azdır. Yaklaşık 8 aydır yurt dışında bulunan K7 ve yaklaşık 9 aydır yurt dışında bulunan K3; belki de yurt dışındaki yaşamlarına adapte olduktan sonra dijital oyunlar aracılığıyla yeni sosyal ağlara dahil olacaktır. K3 ve K7'nin deneyimleri bize, her ne kadar dijital oyunlar aracılığıyla meydana gelen sosyal ilişkiler hakkında bilgi sağlamamış olsa da dijital oyunların göçmenlerin sosyal ağlarını olumlu yönde etkilemesinin önünde ne gibi engeller olabileceğini göstermiştir. İki katılımcıdan elde edilebilecek sonuç, insanların hayata ve dijital oyunlara bakış açılarının, ayrıca sosyal çevrelerinin dijital oyunlardaki sosyal ağlarına etkide bulunabileceğidir.

3.3.1. Sanal Arkadaşlıklardan Fiziksel Arkadaşlığa: Dijital Oyunlar Aracılığıyla Gelişen Sosyal Sermaye

Buraya kadar olan kısımda dijital oyunların katılımcıların çevrimiçi sosyal ağlarını nasıl genişlettiğini gördük; fakat dijital oyunlar bundan çok daha fazlasını yapabilir: Çevrimiçi sanal ilişkileri fiziksel uzama taşıyabilir ya da çevrimdışı ilişkileri güçlendirebilir. Katılımcılardan elde edilen bulgular, çevrimiçi ve çevrimdışı sosyal sermayenin dijital oyunlar aracılığıyla iç içe geçtiği görülmektedir. K7 dışındaki tüm katılımcılar hem daha önce sosyal ilişkilerinin bulunduğu kişilerle hem de ilk defa dijital oyunlar üzerinden tanıştıkları kişilerle birlikte dijital oyun oynamıştır. K8 birlikte dijital oyun oynadığı üç kişilik gruptan bir kişiyi dijital oyunlar aracılığıyla tanıdığını, şu an Türkiye'de yaşadığını fakat henüz fiziksel olarak görüşme şansı yakalayamadığını söylemektedir. Dijital oyunlarla sosyal sermayesini en çok geliştiren katılımcı kuşkusuz K9'dur. K9 çok geniş bir arkadaş çevresinin olduğunu ve bu arkadaş çevresini büyük oranda dijital oyunlar sayesinde edindiğini aktarmıştı. K9 "oyunların en sevdiğim yanı çevre edinmekti" derken bunu kastetmektedir. K9'un dijital oyunlar sayesinde tanıştığı bir arkadaş grubuyla tanışma şekli de söylediklerini güçlendirmektedir: "Benim mesela Dota'da tanışıp hadi bana Fethiye'ye tatile gelin deyip beş kişi evime gelen insanlar oldu ve yazın deli gibi eğlendik yani. Ya bu oyun olmasıydı bu samimiyete nereden gelecektik bilmiyorum."

K9'un daha önce Overwatch oyununda tanıştığı oyun arkadaşı David'le yüz yüze görüşebilmek için İtalya'ya onu görmeye gittiğini, ayrıca Magic: The Gathering adlı kart oyununu konsept edinmiş olan bir kafede, Polonyalı pek çok arkadaşıyla tanıştığını biliyoruz. David'le dijital oyunlar sayesinde tanışan K9, İtalya'ya giderek çevrimiçi sosyal sermayesini çevrimdışı sosyal sermayeye dönüştürmüştür. Magic: The Gathering örneğindeyse dijital oyunların birleştirici gücü hem K9'un çevrimdışı sosyal sermayesini güçlendirmekte hem de ilerleyen zamanlarda birlikte oynayabileceği arkadaşlar edinmesini sağlayarak çevrimiçi sosyal sermayesine katkıda bulunmaktadır.

K5 de benzer şekilde dijital oyunlar aracılığıyla pek çok arkadaş edinmiştir. K5 dijital oyunlar aracılığıyla edindiği arkadaşlarıyla olan ilişkilerini “yakın” olarak tanımlamış ve bu ilişkileri fiziksel ortama taşımıştır. K5 dijital oyunlar aracılığıyla tanıştığı kişilerle olan deneyimlerini şu şekilde aktarmıştır:

K5: İkisi de var. Yani daha hiç görmediğim ancak gördüğüm anda en yakın arkadaşım gibi davranabileceğim arkadaşlarım da var, aynı zamanda işte lise, üniversite arkadaşı olup beraber oyun oynadığımız insanlar da var.

Araştırmacı: Peki oyunların sizi sosyal açıdan birleştirici bir etkisi olduğunu?

K5: Tabii, yani işte birisiyle muhabbet ediyorsun, lol şöyle böyle, oradan birisi duyuyor, sohbete katılıyor. Evet, dediğin gibi böyle bir birleştirici etkisi oluyor.

Araştırmacı: Peki oyunlardan tanıdığınız kişilerle fiziki bir tanışmanız oldu mu?

K5: Çok, evet.

Araştırmacı: Peki yakın olarak tanımlar mısınız bu kişilerle?

K5: Tabii, gayet yakın olduğum insanlar var.

K10 kendisinin yakın bir arkadaşını, oyun oynadığı arkadaş grubuyla tanıştırmıştır. Bu arkadaş zamanla oyun grubuna dahil olmuş ve K10'un içinde bulunduğu iki farklı sosyal ağ dijital oyunlar aracılığıyla birleşmiştir. K10'un oyun grubuna dahil ettiği bu arkadaş diğer arkadaşlarıyla birlikte oynamaya başlamış ve bu gruptaki diğer üyelerle yüz yüze buluşmuştur. Bir diğer örnekte K10, başka bir arkadaşının aracılığıyla tanıştığı kişiyle çok samimi olduğunu ve sanki birbirlerini fiziksel olarak tanıyormuş gibi hissettiklerini ifade etmiştir:

K10: Şu olabiliyor, örneğin benim bir arkadaşımın arkadaşı gelebiliyor, o durumda da ya samimi bir şekilde beraber oynamaya başlıyoruz, ya da yollarımız ayrılıyor, öyle söyleyeyim. Örneğin, şimdi düşününce Talha diye bir arkadaş var, onu hiç yüz yüze görmedim ama az önce aklıma gelmemesinin sebebi o kadar samimiyiz ki artık birlikte, hiç sanki daha önce görüşmemişiz gibi bir durum yok gibi hissediyorum. Ama daha önce hiç görüşmedik yüz yüze.

K10'unun söylemine benzer şekilde K3 de dijital oyun oynayan arkadaşları aracılığıyla yeni oyun arkadaşları edinmiştir. K3 bu arkadaşlığını fiziksel ortama da taşımıştır:

K3: Bir tane arkadaşım vardı. Aynı oyunu oynadığımız ve onun da oynadığını bildiğim, önceden tanıdığım bir arkadaşım vardı. Onunla beraber birbirimizi fark edince ikimizin de oynadığını, zaten beraber oynamaya başladık sürekli. Bir de mesela şey de oluyordu onun bir arkadaşı ama ben hiç tanımıyorum o çocuğu. Diyor ki "benim bir arkadaşım daha var o da oynuyor". Tamam sonra işte biz beraber oynuyoruz aylar sonra. O arkadaşı işte ziyarete geliyor mesela ben de tanımıyorum, mesela benim de arkadaşım oluyor.

K10 daha önce de bahsedildiği gibi The Forest oyununu Berlin'de kaldığı öğrenci yurdundaki arkadaşlarıyla beraber, aynı ortamda, hatta aynı masada oynadığını söylemişti. Yeni bir yaşam ortamını birlikte paylaştığı arkadaşlarıyla birlikte oyun oynayan K10, bu deneyimin yeni arkadaşlarıyla olan ilişkisini güçlendirdiğini düşünüyor. K2, K4 ve K6 ise iş arkadaşlarıyla birlikte oyun oynamıştır. Üç katılımcı da oyun oynadıkları arkadaşlarını iş yerinden tanımaktadır. Burada çevrimdışı sosyal ilişkiler çevrimiçi ortama aktarılmaktadır. Tıpkı K10'un yüz yüze oyun deneyimi gibi bu üç katılımcının oyun deneyimi de çevrimdışı ilişkilerin çevrimiçi ilişkilerle güçlendirilmesine örnek oluşturmaktadır. Ayrıca K4 çevrimiçi dijital oyunlar aracılığıyla tanıştığı arkadaşlarıyla henüz yüz yüze görüşmemiş olsa da telefon aracılığıyla bu arkadaşlarıyla sık sık görüşmektedir.

Çevrimdışı sosyal sermayenin dijital oyunlardaki çevrimiçi sosyal ilişkilerle güçlendirilmesine bir diğer örnek K6'nın arkadaşlarıyla birlikte katıldığı oyun buluşmalarıdır. K6, Finlandiya'daki arkadaşlarıyla birlikte futbol oyunu FIFA'yı oynamak için belirli akşamlarda birbirlerinin evinde buluşmaktadır:

K6: Mesela hiç bahsetmedim ama 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 9-10 kişi toplanıyorduk, güzel oluyordu, hem muhabbet, oturup böyle işte bir şeyler yiyip içme, hem bir aktivite falan. O FIFA oynadığım arkadaşlarla bu PUBG mobile oyununa geçtik daha sonra.

Dikkat çekici bir diğer nokta da dijital oyunların katılımcılara sosyal açıdan sağladığı katkının oyun oynama eyleminden fazlası olmasıdır. Katılımcılar yalnızca dijital oyun oynamıyor, aynı zamanda dijital oyunlardaki deneyimleri ve dijital oyun sektöründeki gelişmeleri gündelik yaşamda sohbet konusu haline getiriyor.

Katılımcıların tamamı çevrelerinde dijital oyun oynayan insanlarla dijital oyunlar hakkında konuştuklarını ifade etmiştir.

K7: Çevremde de oyun oynayan arkadaşlarım vardı. Onlarla oturup oyunun kritiğini yapıyorduk, oyunun o şeyini arttırabilmek için işte şu ekran kartına yükseltebilirsin, ekran ayarlarını şu şekilde yapabilirsin veya şunu yaparsan oyun daha çok zevk verir, şöyle yaparsın böyle yaparsın bu tarz şeyler, ufak tefek bilgi alışverişleri diyebiliriz.

K1: Evet, tabi genelde oyun hakkında konuşuyoruz oyundaki tecrübelerimizden bahsediyoruz, achievementlardan (başarı) bahsediyoruz, progresslerden (ilerleme) bahsediyoruz, oyuna göre atıyorum mesela bu WoW lore'undan¹² konuşuyoruz.

Ayrıca K2, K4, K5, K6 ve K9 özel olarak oyunlar hakkında bilgi alışverişinin ve tartışmaların yapıldığı sanal gruplara üyedir. K2 Reddit gibi bazı sosyal medya mecralarını kullanırken; K4 ve K9 Facebook'ta yer alan bazı oyuncu gruplarının yöneticiliğini yapmaktadır. K5 de Facebook'ta yer alan çeşitli oyuncu gruplarına üyedir. Hatta K5'in araştırmaya dahil olma süreci de bir oyuncu grubunda yeni oyun konsolunun fotoğrafını paylaşmasıyla gerçekleşmiştir. K5 ayrıca düzenli olarak oynadığı WoW ile ilgili paylaşımların yapıldığı bir foruma üyedir:

K2: Bizim derginin WhatsApp grubunda ya da işte kendi arkadaşlarımla olan WhatsApp gruplarında sohbet ediyorum. Onun dışında belki Reddit'in gruplarını söyleyebilirim. Hani spesifik bir oyun için, örneğin Football Manager oyunu için orayı takip ediyorum. Arada gönderilen paylaşımlara yorum ya da beğenme beğenmemek gibi şeyler yapıyorum yani.

¹² Lore kavramı İngilizcede "belirli bir konuyla ilgili bilgi ve bilgiler" anlamına gelmektedir (Oxford Learner's Dictionaries, 2022). Dijital oyunlar için bu kavram derin bir evrene sahip olan oyunlar hakkındaki sistemli bilgiler bütünü olarak tanımlanabilir.



Şekil 3.2. K5'in Facebook'taki bir oyuncu grubunda araştırmaya dahil olmasını sağlayan paylaşımı

Katılımcılardan elde edilen bulgular, dijital oyunlardan elde edilen çevrimiçi sosyal sermayenin çevrimdışı sosyal sermayeye dönüştürülebileceğini göstermektedir. Özellikle K3, K5, K9 ve K10'un söylemleri, onların dijital oyunlar aracılığıyla dahil oldukları sosyal ağlarda çevrimiçi sosyal sermaye edindiklerini göstermektedir. Dört katılımcı da dijital oyunlar aracılığıyla tanıştıkları arkadaşlarıyla olan ilişkilerini çevrimdışı ortama taşınmıştır. Dört katılımcının da söylemleri dijital oyunlar aracılığıyla tanıştıkları bu arkadaşlarıyla oldukça yakın olduklarını göstermektedir. Ayrıca katılımcıların dijital oyunları fiziksel yaşamda yeni tanıştıkları arkadaşlarıyla olan ilişkilerini güçlendirmek için kullandıkları saptanmıştır. Dijital oyunların bu şekilde bir kullanımı göçmen uyumuna olumlu yönde etkide bulunmaktadır. Göç ettiği topluluktan yeni insanlarla tanışan göçmen, dijital oyunları bir çeşit yakınlaşma ya da sosyalleşme aracı olarak kullanarak sosyal sermayesini geliştirmektedir.

3.3.2. Dijital Uçurum Dijital Oyunlardaki Göçmen Ağları için Tehdit Mi?

Diğer tüm dijital araçlar gibi dijital oyunlarda dijital uçurumdan etkilenmektedir. Dijital oyun oynamak, belirli ölçülerde hem ekonomik hem dijital sermaye gerektirmektedir. Göçmenler için, özellikle de anavatanlarıyla ulusötesi bağlantı kuran göçmenler için dijital uçurum büyük bir engel olabilir. Bu kısımda katılımcıların dijital oyunlarla ilgili deneyimledikleri eşitsizlik örüntüleri incelenmiştir. Amaç bu eşitsizlik örüntülerinin katılımcıların dijital oyun oynama pratiklerine herhangi bir etkiye bulunup bulunmadığını saptamaktır.

Katılımcıların tamamı mevcut durumlarında satın almak istedikleri herhangi bir dijital oyuna ya da dijital oyun cihazına büyük oranda erişebilmektedir. K1 dijital oyunlarla ilgili herhangi bir cihaza ya da oyuna ihtiyaç duymadığını dile getirmiştir. K1 60 dolarlık fiyat etiketine sahip olan bazı oyunları almak istese de almadığını, bunun yerine oyunun fiyatının düşmesini beklediğini ifade etmektedir. Dijital oyun fiyatları, piyasaya sürüldüğü andan itibaren düşme eğilimindedir. Pek çok dijital oyunun piyasaya çıkışından 1 yıl sonra fiyatı düşmeye başlar ve giderek ucuz hale gelir. İlerleyen zamanlarda daha da ucuzlayacağı bilinen bir oyunu satın almamak, bu oyunu alamamaktan farklıdır. Dolayısıyla K1'in bu deneyimini dijital eşitsizlikle ilişkilendirmek bir hayli zordur. K1'in bu söylemi dışında, şu an yurt dışında yaşayan katılımcıların hiçbiri dijital oyunlarla ilgili ekipman ya da oyun satın alma konusunda sıkıntı yaşamadığını beyan etmiştir.

Katılımcılar şu an dijital oyunlarla ilgili istedikleri emtialara ulaşabiliyor olsa da çoğu Türkiye'de yaşadıkları dönemde bir hayli sıkıntı yaşamışlardır. K2, K3, K4, K6, K7 ve K8 Türkiye'deyken dijital oyun ya da dijital oyun ekipmanlarına erişmekte zorlandıklarını ifade etmiştir. K3 Türkiye'deyken dijital oyun satın almanın bile büyük bir zorluk olduğunu şu sözlerle ifade etmektedir:

K3: Türkiye'de tabii ki, konsolu geçin oyunlara bile para vermekte zorlandığım olmuştu hatta Red Dead Redemption 2'yi orijinal almıştım, baya sevinmiştim ama oysa ki oyun çikalı iki sene olmuştu. Bilmem ne oyun firmalarından indirim kodu vardı bilmem indirime girmişti falan işte öyle alabilmiştim.

K6'nın Türkiye'de yaşadığı çocukluk döneminde hiç oyun ekipmanı olmamıştır. Çalışmaya başladıktan sonra aldığı Play Station 1 ve Play Station 2 oyun konsollarıysa onun için çok değerlidir. Geçmişe kıyasla şu an istediği her ekipmanı alabildiğini ve

çocuğunun da bundan faydalandığını söyleyen K6, Türkiye’de dijital oyun oynamak isteyen insanların sorunlarını çarpıcı bir şekilde dile getirmektedir:

K6: Zamanında ben Playstation 1 ve Playstation 2’yi kendi paramla aldım. Onları aldığımdeki o zevk, böyle mesela Tekken’i oturup, hikâye bölümünü bitirip başında saatlerce beklediğimi hatırlıyorum. Şimdi ne zaman Finlandiya’ya geldim, çalışmaya başladım, ne istersem alabiliyorum, öyle bir alım gücüm var. Onu alıyorum, bunu alıyorum bu sefer hangisini oynayacağım ben, aç gözlülüğe giriyor biraz. İşte örnek veriyorum benim 400 tane mi 500 tane mi ne oyun var Play Station hesabımda kendi aldığım, toplamda 700 tane mi ne var plusla¹³ beraber. Böyle bir sistem olunca “ulan ne oynasam” diyorum.

K6: Ben küçükken, benim işte böyle Playstation’ım falan olmadığı için, haliyle şimdi buraya gelince her şeyi aldım. Bizde de mesela ben yeni bir şey aldığımda işte benim oğlumun odasında Playstation 4 var, Xbox One X var, bir de odasına televizyon aldım. Ya insan şey oluyor işte yani “ya bunları burada böyle alabiliyorsun oğluna” ya sadece benim eskilerimi kullanan oğlumun sistemini almak için uğraşan bir sürü insan vardır Türkiye’de.

K7 Türkiye’deki yaşantısının büyük bir bölümünde satın alma hayali kurduğu oyun bilgisayarından bahsetmiştir. K8 ise benzer bir şekilde Türkiye’deyken oyun oynayabileceği bir ekipmanın olmadığını söylemiştir:

K7: Yani özellikle masaüstü bilgisayarım konusunda sahip olmak istediğim bir sistem var ama ekonomik sebeplerden ötürü sahip olamadığım diyorum ben artık ona. Yani bu Türkiye için geçerli, oradaki ekonomik durum, oradaki hayat pahalılığı... buydu, yani bana ket vuran durum buydu.

K7: Her Türk gencinin yaptığı gibi işte, hani bir klasikleşmiş söz vardır ya bilgisayara bakıp “abi GTA 5 kaldırıyor mu bu?” mevzusu, yani ağzımızın suyu aka aka o üst segment oyunlara ve bilgisayarlara bakıyorduk her sene.

K8: Yani ben 2,5 senedir buradayım, şu an 25 yaşındayım, yani 23 yıl Türkiye’de yaşadım. Bu hayalimle ilgili yani oyun sevgimle alakalı hemen hemen hiçbir şey yaşamadım. Ne bir bilgisayar, oyun oynayabileceğim bir bilgisayar satın alabildim, ne bir konsol satın alabildim. Ama ben Hollanda’ya geldikten sonra çok rahatlıkla hem güçlü bir bilgisayara sahip oldum hem Play Station’a sahip oldum. Oyunları, her istediğim oyunu alabilecek imkâna sahip oldum. Türkiye’deyken hemen hemen hiçbir şeye sahip değildim, bu yüzden tek tek saymam. Ama buraya geldikten sonra da oyunla alakalı istediğim her şeye sahip oldum.

Şu an Türkiye’de yaşayan K9 “Steam Deck adlı” el konsolunun Türkiye’de satılmamasından dolayı alamadığını söylemektedir. K9 ekonomik olarak bu ekipmanı alabilecek güce sahiptir, fakat bu cihaz Türkiye’de henüz satışa sunulmamıştır. Şu anda Türkiye’de yaşayan bir diğer katılımcı K10 da Elden Ring (2022) adlı oyunu almak istediğini ama yaklaşık 500 liralık bir fiyat etiketine sahip olmasından dolayı

¹³ Sony’nin Play Station kullanıcılarına sunduğu aylık abonelik sistemi. Bu sisteme belirli bir ücret karşılığında üye olan kullanıcılar her ay bazı oyunları ücretsiz olarak kütüphanelerine ekleyebilmektedir.

almadığını ifade etmektedir. Tıpkı K1 gibi K10 da bu oyuna ihtiyaç duymadığını ama fiyatı daha uygun olsaydı bu oyunu alacağını söylemiştir.

Katılımcıların dijital oyunlara ve ekipmanlarına erişim konusundaki beyanlarıyla internet bağlantısı ve sunucu problemleri konusundaki deneyimleri benzerlik göstermektedir. Çevrimiçi oyunlardaki oyun deneyimi açısından sunucu(server) önemli bir etkidir. Bazı oyun yapımcıları zaman zaman çeşitli bölgelerden belirli sunuculara erişimi engelleyebilir. Yurt dışındayken Türkiye sunucularında oyun oynayan katılımcılar K1, K4, K5, K8, K9 ve K10'dur. Bu katılımcıların hiçbiri Türkiye sunucusuna giriş yaparken herhangi bir engelle karşılaşmamış ve üçüncü parti yazılımlar kullanmak zorunda kalmamıştır. Bu, popüler oyunlarda belirli bölgelerden sunuculara giriş yasağının büyük bir sorun oluşturmadığını göstermektedir.

Katılımcılar Türkiye sunucularına giriş yapabilse de internet bağlantısının hızı, istikrarı ve sunucuya yakınlık çevrimiçi dijital oyunlardaki oyun deneyiminin kalitesi açısından çok önemlidir. Yeterli seviyede olmayan istikrarsız bir internet bağlantısı ya da sunucuya fiziki olarak uzak olma durumu oyun deneyimini büyük oranda aşağıya çekebilir. Hatta bazı durumlarda bu öncüller oyuna girememeyle sonuçlanmaktadır. K9 ve K10; yurt dışındayken oyundaki gecikme süresini ifade eden ping seviyesinin biraz yüksek olduğunu ama oyun deneyimini baltalayacak düzeyde olmadığını, dolayısıyla rahat bir şekilde Türkiye sunucularında oyun oynayabildiklerini söylemiştir. Diğer katılımcılar bağlantı kalitelerinin gayet iyi olduğunu ve herhangi bir sıkıntı yaşamadıklarını söylemiştir.

Bağlantı kalitesi konusunda önemli bir nokta da K4, K5 ve K10'un söylemlerinde yatmaktadır. Üç katılımcı da Türkiye sunucusunda oyun oynarken Türkiye'den bağlanan arkadaşlarının kötü internet bağlantısına ve gecikme süresine sahip olduğuna şahit olmuştur:

K4: Black Desert Online diye bir oyun var ya, onun Türkiye sunucusunda oynadım. Herhangi bir sorunla karşılaşmadım. Benim iyiydi ama mesela Türkiye'deki arkadaşlarımda oluyordu ping. Benim pingim onlardan daha düşük oluyordu çünkü buradaki internet, ya o zaman mesela kota vardı şimdi yok da, belki insanlar unuttu da, ya burada hiç yoktu öyle bir şey. Yani adil kullanım kotası falan. O yüzden şey yani benim internetim hep iyiydi.

K5: Oynadım, oynadım. İnternetin çok hızlı olmasından kaynaklı büyük ihtimalle, sorun yaşamadım. Çünkü ping gösteriyor ancak ping yok. Yani ben hatırlıyorum LoL oynadığımı, 220 ms gösteriyordu Amerikadayken, yani biliyorsun 220 ms de hareket edemezsin yani, ama normal hiç ping yokmuş gibi

oyunuyordum. Benim de bilmediğim bir şeydi bu. Sabit duruyordu ping hep 220 mesela ama hiç gecikme yoktu.

K10: Öyle ama bir problem yaşamadım. Normalde pingim 5 ise Türkiye'ye bağlandığımda 20 oluyordu, dolayısıyla çok büyük bir problem ortaya çıkmıyordu. Bunun sebebi de, bunun yaşanmamasının sebebi de Almanya'daki internetin fazlasıyla hızlı olmasıydı.

Araştırmacı: Yani tam tersi olsa mesela Türkiye'den birisi Avrupa sunucusuna bağlanacak olsa sıkıntı olabilir.

K10: Nitekim yaşıyoruz da. Eskiden Batı serverinde oynuyorduk, Batı serverindeyken pingi yüksek oluyordu, oynanabiliyordu ama yine de pingi yüksek oluyordu.

Bu çalışmada araştırmacının beklentileri ve tahminleri, sunucunun bulunduğu konuma fiziki olarak uzak olan göçmenlerin Türkiye sunucularındaki oyun deneyiminin olumsuz yönde etkileneceği ve bunun göçmenlerin dijital oyunlar üzerinden ulusötesi bağlantılar kurmasını zorlaştıracağı yönündeydi. Fakat katılımcıların söylemleri bunun tam tersini göstermektedir. Türkiyeli göçmenler, dijital oyun oynarken anavatanlarındaki oyun sunucularına sorunsuz ya da çok az sorunla bağlanabiliyorken Türkiye'deki oyuncular hala ping, düşük hız ve istikrarsız internet bağlantısı gibi problemlerle uğraşmaktadır. Dolayısıyla Türkiye sunucusu olmayan oyunlarda Türkiye'deki arkadaşlarıyla birlikte oynamak isteyen göçmenler, Türkiye'deki arkadaşlarının internetle alakalı sıkıntıları nedeniyle düzenli bir oyun deneyimi yaşayamayabilirler. Ayrıca Türkiye'deki oyuncuların dijital oyun ekipmanlarına ve oyunlara erişim imkânı ekonomik sebeplerden dolayı kısıtlıdır. Türkiyeli göçmen, Türkiye'deki arkadaşıyla yalnızca oyun konsolları üzerinden oynanabilen¹⁴ ve 60 euroluk fiyat etiketine sahip olan bir oyun oynamak istediğinde Türkiye'deki oyuncunun bu maliyeti karşılaması mümkün olmayabilir. Hatırlanacağı üzere Dralega ve Corneliussen'in (2018) çalışması, Etiyopyalı ve Somalili göçmenlerin, anavatanlarında yaşayan yaşlılarının internet ve dijital oyunlara erişememesinden dolayı ulusötesi bağlantılar geliştiremediklerini göstermiştir. Türkiye'deki oyuncular için aynı sevide bir erişim sorununun olduğunu söylemek pek mümkün değildir. Göçmenler gecikme ya da istikrarsız internet gibi bazı teknik problemler yaşasa bile dijital oyunlar üzerinden ulusötesi sosyal ağlarını sürdürebilmektedir.

¹⁴ Exclusive oyunlar olarak da bilinen bu oyunlara yalnızca Play Station cihazlarında oynanabilen Last of Us Part II (2020) örnek verilebilir.

3.3.3. İdeolojik Bir Mücadele Alanı Olarak Dijital Oyunlar: “Türk olduğumu belli etmiyorum”

Tıpkı çevrimdışı yaşamdaki gibi dijital oyunlarda da etnik kimlik, ideoloji ya da dini inançlar çerçevesinde gruplaşmalar ve mücadeleler yaşanmaktadır. Çevrimiçi oyunlar dinamik toplumsal uzam oluşturma potansiyeline sahiptir. Bazı çevrimiçi oyunlar, yerel sunucuların yanında tüm dünyadan ya da belirli bölgelerden (Avrupa, Asya, Afrika vb.) oyuncuların aynı anda oyun oynamasına olanak sağlamaktadır. Aslında bu ortam ideolojik mücadeleyi mümkün kılan etkenlerin başında gelmektedir. Oyunların küreselleşmiş yapısı, farklı kültürlerin birbiriyle etkileşime girmesine olanak sağlarken, aynı zamanda etnik, ideolojik ya da dini inanç temelli gruplaşmaları da mümkün kılmaktadır. K5'in oynadığı MMORPG oyunu Wow'daki *Twisting Nether* sunucusu buna iyi bir örnektir. K5'in aktardıklarına göre *Twisting Nether* sunucusu daha çok Türklerin bulunduğu bir sunucudur ve oyuncular arasında “Turkish Nether” olarak da bilinmektedir. Öte yandan daha önce de aktarıldığı gibi katılımcıların büyük bir çoğunluğu Türkiyeli oyuncuların yer aldığı oyun gruplarıyla birlikte oynamaktadır. Bu katılımcıların içerisinde, çok sayıda yabancı arkadaşı ve kendini Türkiye'deki gelenek-görenek, toplumsal değerler ve kültüre yakın hissetmeyen K3, K9 ve K10 gibi katılımcıların da dahil olduğu unutulmamalıdır. Türkiye'deki yaşam biçimine ve değerlere yakın hissetsin ya da hissetmesin tüm katılımcıların değişik seviyelerde bile olsa Türkiyeli oyuncularla birlikte oynaması dikkat çekici bir durumdur.

Katılımcılara çevrimiçi oyun oynarken ırkçılık ya da cinsiyetçilik gibi bir ayrımcılığa uğrayıp uğramadıkları sorulmuştur. K1, K3, K4, K5, K6, K7 ve K10 çevrimiçi oyun oynarken ayrımcılığa uğramadığını söylemiştir. K4 ayrımcılık sayılabilecek bir durumla karşılaşmamış, yalnızca hafif şakalaşmaların olduğunu “*şey ya böyle takılmalar oluyor ya mesela Türklere falan “kebab” diyorlar. O tarz, o bir ayrımcılık değil bence o adam dalga geçiyor orada, sen de ona başka bir şey diyorsun*” sözleriyle aktarmıştır. K7 herhangi bir ayrımcılığa uğramadığını fakat sosyal mecralarda böyle bir şeyin başına gelmesinin mümkün olduğunu düşündüğünü söylemiştir. K6 ise herhangi bir ayrımcılığa uğramadığını, çünkü oyun oynarken nasıl davranması gerektiğini bildiğini söylemektedir. Ayrıca K6, Finlandiya'da oyun oynarken insanların birbirlerinin etnik kimliklerini, ideolojilerini ya da dini inançlarını önemsemediklerini bildirmiştir:

K6: Yok çünkü ben nasıl davranacağımı bildiğim için, bir de hani genel olarak girdiğimde bizim burada işte nerelisin, hangi dine mensupsun işte şey falan çok sorulmadığı için işte oynamayı biliyor musun “aa evet” “tamam gel beraber maç yapalım” falan gibilerinden. Ama gruptan ya da odadan atıldığım olmadı.

K2 bir keresinde Çekçe konuşmadığı için oyun odasından atıldığını söylemiştir. K2'nin düzenli olarak oynadığı Counter Strike Global Offensive adlı oyunda Türk kimliğini gizlediği görülmektedir. K2'ye göre bu oyundaki oyuncu kitlesi Türklere karşı görece haklı bir ayrımcılık uygulamaktadır. Çünkü K2'ye göre bazı Türkiyeli oyuncular gerçekten de istenmeyen davranışlar sergilemektedir. K2 bu yüzden Türk kimliğini gizlemekte ve oyun oynarken İngilizce konuşmaktadır:

K2: Etnik kimlik, dini inanç ya da ideoloji üzerinden ayrımcılık yaşamadım. Sadece birkaç defa Çekçe konuşmuyorum diye gruptan atılmışlığım var. Türk olduğum için atıldığım olmadı ama CS:GO'daki oyuncu profili genel olarak Türklere laf attığı için Türk olduğumu belli etmiyorum. İngilizce konuştuğumda da anlaşılıyor, pek bulaşan olmuyor. Öte yandan öyle Türk oyuncular var ki adımızın çıkması ve bizimle dalga geçmeleri çok doğal diye de düşünmüyorum değilim.

K8 çevrimiçi dijital oyun oynarken Türk olduğu düşünüldüğü için ayrımcılığa uğradığını ifade etmiştir. Bilindiği gibi K8, kendini Kürt olarak tanımlamaktadır; fakat oyuncular, Türkiye'den geldiği ve Türkçe konuştuğu için onu Türk olarak algılamaktadır. K8 bu ayrımcılığa yabancı sunucularda uğradığını söylemiş olsa da nasıl bir ayrımcılığa maruz kaldığını açıklamamıştır. Kürt kökenli olduğu için Türkiye sunucularında herhangi bir ayrımcılığa uğrayıp uğramadığı sorulduğunda “Türkiye'deki sunucularda böyle bir şeye denk gelmedim” şeklinde cevap vermiştir.

İdeoloji, etnik kimlik ya da dini inanç temelli ayrımcılık konusunda en çok söyleyecek şeyi olan K9'dur. K9 katılımcılar arasında Türkiyeli olmayan oyuncularla en çok oyun oynayanlardan birisidir. K9, Türkiye'de yaşadığı anlaşıldığında sık sık ayrımcılığa uğradığını hatta Müslüman olmamasına rağmen Türkiye'de yaşadığı için dini temelli ayrımcılığa bile uğradığını aktarmıştır:

K9: “Evet, mesela Steam'de, Dota oynadığımız zaman biriyle konuştuğum zaman falan Steam'de profiline giriyor, Türkiye'den olduğunu görüyor. Ya sana mesaj atıyor işte Arap diyor, bilmem ne diyor, Müslüman diyor, işte laf ediyor ya da duvarına yazıyor, saçma sapan hareketler. Bu tarz böyle çok fazla yaşadım, sonra zaten ülkemi kaldırdım Steam'den¹⁵. “Fuck Atatürk” falan yazıyorlar. Böyle saçma sapan, iğrenç...”

¹⁵ Steam adlı oyun platformunda her oyuncunun bir profil sayfası vardır. Bu profil sayfasına ikamet edilen ülke ile ilgili kişisel bilgiler eklenebilmektedir.

Katılımcıların etnik kimlik, ideoloji ya da dini inanç temelli ayrımcılığa uğradığına yönelik birkaç örnek olsa da bunun tam tersini gösteren bir örnek K5 tarafından öne sürülmüştür. K5 Türk kimliğiyle, Güney Kıbrıs Rum Kesimi'nde yaşayan oyuncuların yer aldığı "Helenic Horde" adlı bir klana üye olduğunu aktarmıştır. K5 bu klandaki deneyimlerinin gayet dostane olduğunu şu sözlerle aktarmaktadır:

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

Araştırmacı: Ve sıkıntı çıkmadı yani anlaştınız?

K5: Evet.

Araştırmacı: Türk olduğunu biliyorlar mıydı?

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

K5'in bir dönem içinde yer aldığı "Helenic Horde" klanının adı Türkçeye "Helenik Sürüsü" olarak çevrilebilir. Etnik ya da kültürel olarak adlandırılacak bu klan, her şeye rağmen bir rakip, hatta bir düşman olarak görülebilecek K5'i klana kabul etmiş ve dostane ilişkilerin gelişmesini sağlamıştır. Bu örnek dijital oyunları yalnızca etnik, ideolojik ya da dini inançların çarpıştığı kaotik bir savaş alanı olarak görmek yerine zaman zaman dostane ilişkilerin gelişebileceği ve sağlıklı bir iletişimin kurulabileceği bir mecra olarak kavramamız gerektiğini göstermektedir.

Türkiyeli olmayan oyuncuların Türkiyeli oyunculara karşı gösterdiği tutumun dışında katılımcıların da genel olarak Türkiye'deki oyuncu topluluğuna yönelik olumsuz düşüncelere sahip olduğu görülmektedir. Katılımcıların Türkiye'deki oyuncu topluluğuna yönelik başlıca eleştirileri hile kullanımı, argo sözcük kullanımı, dolandırıcılık, oyunu "düzgün" bir şekilde oynamamak gibi konu başlıkları altında toplanmaktadır:

K4: Ya Türk oyuncu topluluğunda biraz daha fazla toksik kitle var herhalde bilmiyorum. Yani daha çok scam (sahtekarlık) yapmaya uğraşan hile yapan, o tarz oyuncu daha fazla var. Hani Avrupa'da da var bunlar ama görece daha az sanki. Bu, CS:GO'da da böyle, başka oyunda da böyle. Adam açıyor hileyi, sen oyundan nasıl zevk alıyorsun öyle ben onu anlamıyorum yani. O hileyi yapıp beni hileyle yendin, tamam süper ama bu zevkli olmadı ki yani sen yenmedin hile yendi.

K10: Şöyle, yine LoL üzerinden örnek veriyim çünkü LoL'ü her iki tarafta da oynadım yani hem Türkiye'de hem de uluslararası sunucularda oynadım. Biz uluslararası sunucularda oynarken insanların birbirine olan hakaret etme sayıları Türkiye'dekine göre oldukça azdı. Dolayısıyla oradayken böyle çok daha nezih bir oyunda, bir platformda oynuyorduk. Ama Türkiye'ye gelince tabii çok daha kötüleşti bu durum.

K9'un Türkiye'deki oyuncu topluluğuna yönelik düşünceleri çok daha olumsuzdur. K9 Türkiye sunucularında oyun oynadığında çok fazla hakarete uğradığını ve bu hakaretlerin bir kısmının cinsiyet temelli olduğunu şu sözlerle aktarmaktadır:

K9: Evet görüyorum, mesela Valorant'ta sesli sohbet var, direkt konuşabiliyorsun insanlarla. Türkiye serverında 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 hani o ... nasıl diyim, ama sonra mesela Varşova'ya çeviriyorum serverı daha bir iletişimciler, daha bir böyle pozitif tavırları var. İşte kız olduğunu pek önemsemiyor çoğu, işte yaş ortalaması biraz daha yüksek mesela Dota'da da aynı şekilde. Lol'de ne kadar çocuk olursa olsun, Lol'ün Avrupa kitlesi daha büyük. Dota'da direkt zaten Türkiye'de oynayan yok, herkes ya Rus, bağılıyor ya da düzgün oynayan adamlar yani.

Araştırmacı: Yani cinsiyet temelli çeşitli sorunlar yaşıyorsunuz.

K9: Evet, Türkiye'de çok daha fazla oluyor. Ama sadece cinsiyet de değil yani, Flame¹⁶ hayvan gibi Türkiye'de, Rusya'da da öyle ama Avrupa'da biraz daha şey... insancıl.

K5 ve K8 diğer katılımcılardan farklı olarak Türkiye'deki oyuncu topluluğunun ekonomik temelli etkenler tarafından şekillendiğini düşünmektedir:

K8: Bence tabii ki fark var. Türkiye'deki oyunculuğu oluşturan ana temel ekonomi, Türkiye'deki ekonomi, oyuncuların ekonomisi, genel olarak buradaki oyunculara göre düşük olduğu için aradaki farklar biraz daha fazla olabiliyor. Yani buradaki, Hollanda'daki ya da Avrupa'daki kişi her türlü olanağa sahip olduğu için mutlaka farklar oluyor.

K5: Mesela Japonya'yı söylersek orası tamamen farklı zevkleri olan, yani dünyanın hiçbir yerinde beğenilmeyecek oyunların Japonya'daki insanlar tarafından deli gibi tüketildiği bir yer. Orayı belki es geçebiliriz ama, Türkiye'de şöyle bir durum, malum ekonomik sıkıntıdan ötürü, böyle çok yüksek aletler alınamıyor. İşte bütçe dostu bilgisayarlar üzerinden oynanan oyunlar, bunların çoğu da işte F2P, işte Knight online, Metin 2, Silkroad, Lol, Dota, Cs:GO. Hani Türkiye'deki oyuncu profili biraz daha böyle F2P veya buy to play' in ucuz kitlesi.

Araştırmacı: Peki tavır açısından online oyundaki oyuncularda bir fark görüyor musunuz?

K5: Elbette, elbette olur, yani hani stereotip denen bir şey var. Yani Türk küfür eder, hile kullanır kullanmadım der. Ya ben genel olarak yine ekonomik özgürlük, ekonomik sıkıntılara bağlıyorum bunu, Türkiye'de insanlar biraz daha gergin, yani insanların tahammül seviyesi çok düşük, yani Amerikalı bir adam belirli bir yere kadar idare ederken Türk ilk aksiyonda patlıyor direkt.

K5'in söylemleri farklı ülkelerde farklı oyuncu kültürleri olabileceğini gösterirken; ayrıca sosyal, kültürel ve ekonomik etkenlerin dijital oyun anlayışı üzerinde ne kadar etkili olabileceğini de gün yüzüne çıkarmaktadır.

¹⁶ Oyuncular arasında diğer oyuncuların moralini bozacak şekilde davranmak ve genellikle küfürlü konuşmak "flame" olarak adlandırılmaktadır.

K7 ve K8'in Türkiye'deki oyuncu topluluğuna bakış açısı diğer katılımcılarla kıyaslandığında daha olumludur. Bu iki katılımcı da seçim şansları olması durumunda Türkiye'deki oyuncu topluluğu içerisinde yer almak istemektedir. Ayrıca K8, topluluklar hakkındaki genel yargıların büyük oranda doğru olduğunu düşünmekte ve Türklerin de biraz fazla küfür ettiğini kabul etmektedir:

K8: Çekiciliğe veya ilgiye baktığımız zaman Türkiye çok daha çekici, çünkü nüfus açısından daha fazla olduğu için topluluklar çok daha fazla, çok daha büyük.

Araştırmacı: Peki oyuncu toplulukları hakkındaki kalıp yargılar hakkında ne düşünüyorsunuz? Mesela Ruslar hile yapar, Türkler küfür eder gibi?

K8: Bence gayet kapsayıcı, yani bazı toplumların belirgin özellikleri oluyor dijital ortamda, ama dediğin gibi Ruslar gerçekten oyunda çok fazla hile kullanıyorlar, ha bu Türkiye'de de kullanılıyor ancak özellikle CS: GO ilk çıktığı zaman yani hileler ilk çıktığı zaman genellikle Ruslar tarafından kullanılıyor çünkü artık bu meme olmaya başladı. Hani Rus deyince akla CS: GO'da hile gelmeye başladı. Türkler yine küfrü fazla kullandığı için herhangi bir oyuna denk geldiğimde hemen insanların aklına küfür ve kabalık gelmeye başlıyor. Yani gerçekten Rus deyince böyle, Türk deyince böyle atıyorum Hollandalı deyince böyle Alman deyince böyle, bence bu yargılar doğru.

K7: Oyun içerisinde baktığımız zaman, değerlendirdiğiniz zaman Türk oyuncular bir tık daha öne çıkıyorlar, dediğim gibi bunlarla çok karşılaştım yani Ruslar; oyuna giriyorlar oldu yerde bırakıyor (afk) ya da oyunu trollemeye çalışıyorlar. Daha sonraki süreçte, Avrupa serverında oynayan yabancı kökenli arkadaşlar genel olarak kendi arkadaş gruplarıyla oynadığı için sadece o grubun amacına hizmet etmeye çalışıyorlar, genel takımın amacına hizmet etmekten ziyade. Ama Türk oyuncu, takım olsalar bile bütün takımın, bütün oyuncu grubunun amacına hizmet etmeye çalışıyorlar, oyun zevkini daha çok arttırıyor Türk oyuncular bana göre.

Katılımcıların değer yargıları ve yaşam biçimleriyle Türkiye'deki oyuncu topluluğuna bakış açıları birbirlerini desteklemektedir. Türkiye'deki oyuncu topluluğuna yönelik daha olumlu görüşleri olan K7 ve K8, değer yargıları ve yaşam biçimi açısından da Türkiye'ye diğer katılımcılardan daha yakındır.

4. TARTIŞMA VE SONUÇ

Bu çalışmanın amacı Türkiyeli göçmenlerin anavatanlarıyla ilişkilerini sürdürme ve göç ettikleri toplulukla uyum sağlama konusunda dijital oyunlardaki sosyal ağların ne gibi bir etkisinin olabileceğini anlamaktır. Çalışmadan elde edilen bulgular çevrimiçi oyun oynayan ve oyuncu kimliğini benimsemiş birinci nesil Türkiyeli göçmenlerin dijital oyunlar aracılığıyla anavatanlarıyla ulusötesi bağlantılar kurabileceğini ve göç edilen toplulukta yeni ilişkiler geliştirebileceğini göstermektedir. Bu, sosyal yaşantı üzerinde hem olumlu hem de olumsuz etkiye bulunma potansiyelini bir arada bulunduran dijital oyunların göçmenlerin ulusötesi iletişimlerine ve göç ettikleri topluluğa uyum süreçlerine yardımcı olabileceği anlamına gelmektedir.

Birinci nesil Türkiyeli göçmenlerin dijital oyunlar aracılığıyla ulusötesi bağlantılarını sürdürdüğü ve yeni ulusötesi bağlar inşa ettikleri görülmüştür. Dijital oyun oynayan göçmenler, Türkiye’de yaşayan arkadaşlarıyla birlikte oynayarak onlarla olan ilişkilerini sürdürmekte ve ilişkilerini güçlendirmektedir. Bazı katılımcılar dijital oyunları özledikleri kişilerle özlem gidermek amacıyla kullanmaktadır. Böylelikle dijital oyunlar, Bakardjieva’nın (2003) ileri sürdüğü gibi insanların hareket etmesine gerek olmadan sosyal ilişkiler kurmasına olanak sağlamakta ve Türkiyeli göçmenlerin anavatanlarıyla olan ilişkilerini sürdürmelerini, hatta güçlendirmelerini sağlayan bir araç olarak öne çıkmaktadır. Dikkat çekici bir nokta, göçmenin kendini anavatanının değerlerine ve yaşam biçimine bağlı hissetmese bile dijital oyunlarla ulusötesi bağlantılarını sürdürmeye devam etmesidir.

Çalışmadan elde edilen bulgular dijital oyunların Türkiyeli göçmenlerin göç ettikleri toplulukta yeni ilişkiler geliştirmesi konusunda olumlu etkileri olabileceğine işaret etmektedir. Katılımcıların bir yandan gündelik yaşamdan tanıdıkları dijital oyun oynayan iş ya da okul arkadaşlarıyla ilişkilerini güçlendirdikleri görülürken, diğer yandan yabancı sunucularda oyun oynarken dijital oyun üzerinden yeni arkadaşlar edindikleri gözlemlenmiştir. Dolayısıyla göç süreciyle sosyal sermayesi zayıflayan göçmenin dijital oyunlar aracılığıyla göç ettiği toplulukta yeni ilişkiler geliştirebileceği yorumu yapılabilir.

Dijital oyunlar aracılığıyla yeni insanlarla tanışmak ve bu insanlarla yakın ilişkiler geliştirmek bir çeşit sosyal sermaye kaynağıdır. Zira bu ilişkiler, yeri

geldiğinde hem çevrimiçi ortamda hem de çevrimdışı ortamdaki daha gündelik problemlerde işlevsel hale gelmektedir. Özellikle bazı katılımcıların söylemleri, dijital oyunlar aracılığıyla sürdürülen sosyal ilişkilerin göçmenin uyum sürecine yardımcı olabileceğine ve duygusal destek sağlayabileceğine işaret etmektedir. Bazı katılımcıların dijital oyunlar aracılığıyla yeni arkadaşlar edindiği ve bu arkadaşlarıyla yalnızca çevrimiçi değil aynı zamanda çevrimdışı ortamda da yakın oldukları görülmektedir. Dolayısıyla dijital oyunlar aracılığıyla edinilen çevrimiçi sosyal sermayenin çevrimdışı ortama taşınabileceği sonucu ortaya çıkmaktadır. Diğer bir deyişle insanlar dijital oyunlarda kendilerine yakın hissettikleri kişilerle önce birlikte oynayabilir, daha sonra bu ilişkiyi çevrimdışı ortama aktarabilir. Öte yandan çevrimiçi sosyal sermayeyle çevrimdışı sosyal sermaye arasındaki aktarım tam tersi şekilde de işleyebilmektedir. Bazı katılımcıların aynı zamanda “dijital oyun oynama” edimini çevrelerindeki insanlarla yakınlaşmak için kullandığı göze çarpmaktadır. Bu katılımcılar okul ya da iş yerindeki arkadaşlarıyla önce dijital oyunlar hakkında konuşuyor, daha sonraysa birlikte dijital oyun oynayarak yakınlaşıyor. Böylelikle dijital oyun oynamak yalnızca çevrimiçi ortamdaki insanlarla değil, aynı zamanda çevrimdışı ortamdaki insanlarla ilişkilere de katkıda bulunabilir.

Burada çevrimiçi ve çevrimdışı sosyal sermaye arasında bir dönüşüm yerine bu iki sermaye türünün iç içe geçtiği yorumu yapılabilir. Çevrimiçi sosyal sermaye bit’lerin sosyal sermaye kazanımı konusundaki etkilerini anlama konusunda analitik bir araç olarak hizmet etse de çevrimiçi ve çevrimdışı ayrımının bulanıklaşması nedeniyle (örneğin çevrimdışı ilişkilerin aynı zamanda çevrimiçi ortamda da yürütülmesi) birçok çalışmada çevrimiçi ve çevrimdışı sosyal sermaye arasında ayrım yapılmamaya başlandı (Spottswood & Wohn, 2020). Benzer bir yorumu bu çalışmadan elde edilen bulgular için de yapmak mümkündür. Zira katılımcılar sosyal sermayelerini bu iki ortam arasında aktarmakla kalmamakta her iki ortamda da ilişkilerini sürdürmeye devam etmekte, diğer bir deyişle çevrimiçi ve çevrimdışı sosyal sermaye birbirlerine dönüşmek yerine birleşerek her iki ortamda da fayda sağlamaktadır. Kuramsal olarak tartışmalı bir diğer durum, daha önce ifade edildiği gibi Bourdieu ve Coleman gibi sosyologların arkadaşlık gibi kuramsallaşmamış fakat belirli hedeflere ulaşmak için yararlı kaynaklar sağlama ihtimali bulunan ilişkileri ihmal etmiş olmasıdır (Häuberer, 2010). Dijital oyunlardaki sosyal ağlar ve bu sosyal ağların bir ürünü olarak karşımıza çıkan sosyal sermaye daha çok arkadaşlık bağları

üzerinden inşa edilmektedir. Buna ek olarak dijital oyunlardaki arkadaşlık bağlarının zaman zaman önemli faydalarının olabileceği katılımcılardan elde edilen bulgulardan da anlaşılmaktadır.

Elde edilen bulgular dijital oyunlar aracılığıyla dahil olunan sosyal ağların yoğunluğunun ve niteliğinin kişinin yaşam biçimi ve değerlerine göre değiştiğine işaret etmektedir. Sosyal olarak içi dönüklük, kültürel muhafazakarlık ve dijital oyunlara bakış açısının dijital oyunlardaki sosyal ağların niteliğini belirlemede etkili olduğu gözlemlenmiştir. Sosyal olarak içi dönük katılımcılar, diğer sosyal etkinliklerde olduğu gibi dijital oyunlarda da yeni sosyal ilişkiler geliştirmede isteksiz olmakta ve çevrimiçi oyun oynasalar bile bu oyunları tek başlarına ya da tanımadıkları oyuncularla kısa süreli iş birliği yaparak oynamaktadırlar. Kültürel muhafazakarlık, diğer kültürlerle ya da yaşam biçimlerine ilgi duymamak olarak tanımlanabilir. Genel olarak Türkiye toplumundaki yaşam biçimlerine değer veren ve göç ettikleri topluluktaki farklılıkları garip bulan katılımcılar, Türkiyeli olmayan oyuncularla daha az sosyal etkileşime girmektedir. Dijital oyunlara bakış açısı, kişinin dijital oyunlara ne kadar değer verdiğiyle, dijital oyunların onlar için ne ifade ettiğiyle ilgilidir. Dijital oyunları daha gündelik bir aktivite olarak tanımlayan katılımcılar göç süreci sonrasında yaşam yoğunluğu gibi nedenlerden dolayı dijital oyun oynama sürelerinin azaldığını söylerken; dijital oyunları hayatlarında daha önemli bir yerde konumlandıran katılımcılar, yerli ya da yabancı kişilerle dijital oyunlar aracılığıyla daha fazla etkileşime girmiştir. Böylelikle dijital oyunların hem ikamet edilen yerden bağımsız olarak etnik kimlik temelli gruplaşmaların olduğu hem de farklı ulus ve kültürel konumlardan insanların bir araya geldiği kozmopolit bir ortam olduğu anlaşılmaktadır. Dijital oyunlardaki kozmopolit ya da etnik kimlik temelli gruplaşmaların yoğunluğunun ise kişisel değerler, sosyallik anlayışı, kültür ve dijital oyun tercihleri gibi farklı sebeplere göre değiştiği görülmektedir.

Tüm dijital oyun pratiği sosyal ve kültürel olarak inşa edilmektedir. Dolayısıyla oyun oynama ediminin sonuçları oyunun ötesine geçmektedir (Crawford, Gosling, & Light, 2011). Dijital oyunlar ideolojiktir. Çevrimiçi oyunlarda, tıpkı fiziksel yaşamdaki gibi kültürel ya da ideolojik gruplaşmalar, çatışmalar ve mücadeleler gözlemlenmektedir. Çalışmada dijital oyunlarda gruplaşma ve çatışma, ya da ırkçılık veya cinsiyetçilik gibi ayrımcılıkların olduğu gözlemlense de bunun dijital oyun oynayan göçmenlerin sosyal ağ oluşturmalarına büyük bir etkide bulunmadığı

sonucuna ulařılmıştır. Özellikle uluslararası etkileřimi olan birkaç katılımcı zaman zaman dini inançları ya da etnik kimlikleri yüzünden ayrımcılıęa uğramıştır. Yine de bu katılımcılar dijital oyunları uluslararası sunucularda oynamaya devam etmekte ve sosyal aęlarını genişletmektedir. Katılımcıların ideoloji, kültür ya da etnisite temelli çeřitli gruplar içerisinde yer aldığı; fakat bunun farklı millet, kültür ya da ideolojik düşüncelere sahip olan insanlarla etkileřime geçmelerini engellemedięi gözlemlenmiştir. Yalnızca bir katılımcının farklı kültür, millet ya da ideolojik düşünceye sahip olan insanlarla birlikte dijital oyun oynama eğiliminde olmadığı, bunun ise katılımcının ideolojik ve kültürel bakış açısından kaynaklandığı anlaşılmıştır. Bu, gündelik yaşamdaki deęer ve yargıların dijital oyun uzamında da devam ettirildięi anlamına gelmektedir. Dolayısıyla dijital oyunları gündelik yaşamdan ayrı ve farklı bir evren olarak konumlandırmak yerine gündelik yaşamın bir uzantısı olarak tasarımılamak daha mantıklı olacaktır.

Dijital oyunlardaki çokkültürlü atmosfer, her zaman göçmen uyumu için olumsuz sonuçların ortaya çıkacağı anlamına gelmemektedir. Dijital oyunlar ulus-devlet sınırlarının esnedięi bir pratik olarak ön plana çıkmaktadır. Pek çok ulustan oyuncunun birbirleriyle etkileřime geçebildięi dijital oyunlar, bu açıdan dinamik bir toplumsal uzam oluşturma potansiyeline sahiptir. Dijital oyunlar kültürlerarası iletişim ve diyalogun gelişmesine yardımcı olabilir (Binark & Bayraktutan Sütçü, 2008, s. 112-113). Bir katılımcının Güney Kıbrıs menşeli olan ve isminde etnik mesajlar içeren bir klana dahil olması ve bu klandaki Rum asıllı oyuncularla dostane ilişkiler geliřtirmesi dikkat çekici bir örnektir. Dijital oyunlar bu çok kültürlü ortam sayesinde insanların farklı kültürlere olan önyargılarını yıkmaya yardımcı olabilir.

Dijital ortamdaki sosyal eşitsizlięi ifade eden dijital uçurumun, Türkiyeli göçmenlerin dijital oyun deneyimleri üzerinde kısmi bir etkisi olsa da bunun göçmenlerin anavatanlarıyla ulusötesi bağlantılar kurması konusunda ciddi bir sorun yaratmadığı saptanmıştır. Arařtırmacının beklentisi Türkiyeli göçmenlerin anavatanlarındaki arkadaşlarıyla birlikte oyun oynarken sunucuya uzak olmalarından dolayı bağlantı sorunları yaşayabileceęi ve dijital oyunlardaki ulusötesi bağlantıların bu nedenle zarar görebileceęi yönündeydi. Fakat sonuçlar bu beklentinin tam tersi yönündedir. Katılımcılardan hiçbirisi yurt dışındayken Türkiye sunucularında oyun oynarken oyun deneyimini oynamaz hale getirecek bir sorunla karşılaşmamıştır. Öte yandan katılımcılar, Türkiye'deki internet bağlantı kalitesinin çok kötü olduğunu ve

Türkiye'deyken yurt dışındaki sunuculara bağlanma konusunda sıkıntılar yaşadıklarını ifade etmişlerdir. Dolayısıyla dijital uçurum, Türkiye sunucularına bağlanarak ulusötesi bağlantılar geliştiren göçmenlerden çok, göçmen arkadaşlarıyla yurt dışındaki sunucularda oyun oynamak isteyen Türkiye'deki kullanıcıların internet kalitesiyle ilgilidir. Counter Strike Global Offensive gibi popüler olan bazı oyunların Türkiye sunucusunun olmaması ve bundan dolayı Türkiye'deki oyuncuları Avrupa'daki sunuculara yönlendirmesi göçmenlerin anavatanlarındaki arkadaşlarıyla birlikte yaşadıkları oyun deneyimini kötü yönde etkileyebilir. Yine de Türkiye'deki internet hızının, katılımcıların oyun oynamasını tamamen engellediği bir durumla karşılaşılmamıştır. Türkiye'de yaşayan oyuncular yüksek gecikme sürelerinden dolayı daha kötü bir oyun deneyimi yaşayabilse de oyuna girememek gibi bir durumla nadiren karşılaşmaktadır. Avrupa dışındaki bölgeler için katılımcılardan herhangi bir bilgi edinilememiştir. Dolayısıyla Türkiye'deki oyuncuların Amerika ya da Doğu Asya gibi Türkiye'ye daha uzak bölgelerdeki sunucularda nasıl bir sorunla karşılaşacağı net değildir. Ayrıca bu uzak bölgelerde yaşayan göçmenlerin, zaman farkından dolayı Türkiye'deki arkadaşlarıyla birlikte oyun oynamalarının zorlaştığı görülmüştür.

Türkiye'deki oyuncuların dijital uçurumdan etkilendiği bir diğer konu da oyun ekipmanlarının pahalılığıdır. Katılımcılar Türkiye'de dijital oyun ya da dijital oyunlarla ilgili ekipmanları satın almanın çok zor olduğu konusunda sözbirliği içerisindeyler. Birçok katılımcı için Avrupa'da 60 euroluk fiyat etiketiyle satılan yüksek bütçeli popüler oyunlara ve Play Station ya da Xbox gibi oyun konsollarına Türkiye'deyken sahip olma düşüncesi hayalden öteye geçememiştir. Konsol ve oyun ekipmanlarıyla ilgili önemli bir bilgi, bazı oyunların yalnızca belirli oyun cihazları vasıtasıyla oynanabiliyor olmasıdır. Bu durumda Türkiye'deki oyuncunun, göçmen arkadaşıyla belirli oyunları belirli oyun cihazları üzerinden birlikte oynaması oldukça zordur.

Dijital oyunların dünyanın dört bir yanındaki insanları birbirine bağlaması Manuel Castells'in internet başta olmak üzere bilgi teknolojileriyle güçlendirilmiş ağların günümüzün örgütsel yapısını belirlediği fikrini doğrulamaktadır. Castells'e göre 20.yüzyılın son çeyreğinde meydana gelen bilgisayar ve teknoloji alanındaki gelişmeler bilgiye dünyanın dört bir yanından ulaşılmasını mümkün kılmakta ve fiziksel bir yakınlığın gerekliliğini ortadan kaldırmaktadır (Giddens, 2012). Castells yeni teknolojilerin sosyal etkileşimi fiziksel mekanların ötesine taşıdığını ve yeni bir

“gerçek sanallık kültürü”nün doğduğunu iddia etmektedir (Elliott, 2016; Castells, 2008). Dijital oyunların Castells’in ısrarla vurguladığı bilgi teknolojilerinden birisi olduğu söylenebilir. Dijital oyunlar normal şartlarda iletişim halinde olması mümkün olmayan insanları birbirine bağlıyor, onları yakınlaştırıyor ve dünyayı sarmalayan karmaşık bir ağ yapısının ortaya çıkmasına katkıda bulunuyor. İnsanlar dijital oyunlar oynarken sanal uzam üzerinden etkileşime geçmekte ve kendine ait kuralları olan sanal bir kültürün oluşmasına katkıda bulunmaktadır. Sonuç olarak dijital oyunların, sosyal ağların toplumlar için geçmişte hiç olmadığı kadar önemli bir belirleyici hale gelmesinde rol sahibi olduğu yorumu yapılabilir.

Dijital oyunlardaki göçmen sosyal ağlarının, diğer klasik ve yeni medya araçlarındaki göçmen sosyal ağlarıyla bazı farklı yönlerinin olduğu görülmektedir. 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 sayısı o kadar fazla değildir. Dolayısıyla dijital oyunların sosyal medyaya oranla daha özel bir ilgi alanı olduğu ve daha az göçmenin sosyal ilişkilerine etkide bulunduğu söylenebilir. Buna karşılık çevrimiçi dijital oyun oynayan göçmenler, dijital oyunlar aracılığıyla daha yoğun ve güçlü sosyal ilişkiler geliştirebilirler. Dijital oyunları diğer klasik ve yeni medya araçlarından ayıran önemli bir özelliği, birbirlerinden kilometrelerce uzak olsan insanları “tıpkı sinemaya gitmek ya da bir kafede oturmak” gibi ortak bir deneyim içerisine dahil etmesidir. Katılımcıların söylemleri, onların dijital oyunları ne sadece iletişim aracı olarak ne de sadece bir oyun pratiği olarak gördüklerini gösteriyor. Dijital oyunlar onların insanlarla iletişime geçmesini sağlıyor; fakat hiçbiri dijital oyunları bu amaç için oynamıyor. Dijital oyunları birlikte oynamalarındaki hedef, onların sevdikleri kişilerle eğlence odaklı ortak bir deneyim yaşamak üzerine kuruludur. Onlar için dijital oyunlar birlikte eğlenceli vakit geçirmelerini sağlayan bir araç ve bu sayede değer verdikleri insanlarla yeni anılar biriktirebiliyorlar. Oyuncular birlikte oynarken, oyundaki hedefleri gerçekleştirmek için sık sık birbirleriyle dayanışma içerisine girmektedir. Çalışmadan elde edilen bulgular, dijital oyunlarda dayanışma gösteren oyuncuların oyun arkadaşlarıyla daha güçlü ve yoğun sosyal ilişkiler geliştirebileceğini göstermektedir. Başka bir ifadeyle dijital oyunlar, birbirinden fiziksel olarak uzak olan insanların bir arada yapabilecekleri bir aktivite imkânı sunması ve karşılıklı ilişkilerde dayanışma ya da iş bölümü gibi sosyal ilişkileri daha yoğun ve güçlü hale getirecek

sosyal davranış kalıplarına sahip olması bakımından sosyal medyadan farklılaşmaktadır.

Çalışmanın iki büyük sınırlılığı vardır. Bunlardan ilki, çalışmanın niteliksel bir çalışma olmasından kaynaklanan genellenebilirlik sınırlılığıdır. Çalışmanın niteliksel bir çalışma olması, Türkiyeli göçmenlerin dijital oyunlar aracılığıyla dahil oldukları sosyal ağları daha derinlemesine anlamamızı sağlarken, aynı zamanda çalışmadan elde edilen verilerin yalnızca katılımcı grubuyla sınırlı olmasına neden olmaktadır. Çalışmanın ikinci bir sınırlılığı, katılımcı grubunda ikinci ya da daha sonraki nesilden göçmenlerin yer almamasıdır. İkinci ya da daha sonraki nesil göçmenlerin daha az ulusötesi bağlantı geliştirdiğine yönelik gücü her geçen gün artan bir iddia vardır (örn; Portes, 2002). Fakat katılımcı grubunda ikinci ya da daha sonraki nesilden bir göçmen yer almadığı için dijital oyunların birinci nesilden sonra gelen göçmenlerin ulusötesi bağlantılarına ne yönde etkide bulunacağına yönelik bir veri elde edilememiştir.

Bu çalışma dijital oyunların göçmenlerin anavatanlarıyla ve göç ettikleri toplulukla olan ilişkilerini nasıl etkilediğine yönelik literatürde yer alan 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 tercih edilmesi tavsiye edilmektedir. Ayrıca ikinci ya da daha sonraki nesil göçmenler üzerine yapılacak olan çalışmalar, dijital oyunların ulusötesicilik konusundaki etkilerinin daha iyi anlaşılmasını sağlayacaktır.

KAYNAKÇA

- Abadan-Unat, N. (2002). *Bitmeyen Göç*. İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Adıgüzel, Y. (2019). Göçmenlerin Kültürel Entegrasyonu. A. Esen, & M. Duman (Dü) içinde, *Türkiye'de Geçici Koruma Altındaki Suriyeliler: Tespitler ve Öneriler* (s. 13-36). İstanbul: WALD.
- Allan, G., Phillipson, C., & Morgan, D. (2003). *Social Networks and Social Exclusion: Sociological and Policy Perspectives*. London: Routledge.
- Amazon Studios. (2021). *New World* [Dijital Oyun].
- Ankara Kalkınma Ajansı. (2016). *Dijital Oyun Raporu*. 4 Haziran 2022 tarihinde <https://www.kalkinmakutuphanesi.gov.tr/dokuman/dijital-oyun-sektoru-raporu/60> adresinden alındı
- Arango, J., Hugo, G., Kouaouci, A., Pellegrino, A., Taylor, J., & Massey, D. S. (1993). Theories of International Migration: A Review and Appraisal. *Population and Development Review*, 19(3), 431-466.
- Axolot Games. (2016). *Scrap Mechanic* [Dijital Oyun].
- Bakardjieva, M. (2003). Virtual togetherness: an everyday-life perspective. *Media Culture & Society*, 25(3), 291-313.
- Bakardjieva, M. (2005). *Internet Society: The internet in everyday life*. London: Sage Publications.
- Bartham, D., & Poros, M. V. (2017). *Göç Meselesinde Temel Kavramlar*. (I. A. Tuncay, Çev.) Ankara: Hece Yayınları.
- Basch, L., Schiller, N. G., & Blanc, C. S. (2005). *Nations Unbound: Transnational Projects, Postcolonial Predicaments, and Deterritorialized Nation-States*. London: 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.
- Bınark, M., & Bayraktutan Sütcü, G. (2008). Silkroad Online'da Sanal Cemaat İnşası ve Türk Klan Kimliği. *XIII. Türkiye'de İnternet Konferansı Bildirileri* (s. 105-114). Ankara: Orta Doğu Teknik Üniversitesi.
- Biordi, D. L., & Nicholson, N. R. (2013). Sosyal Isolation. I. M. Lubkin, & P. D. Larsen (Dü) içinde, *Chronic Illness: Impact and Intervention* (s. 97-132). Burlington: Jones&Bartlett Learning.
- Bjornlund, L. (2015). *The History of Video Games*. San Diego: ReferencePoint Press.
- Blizzard Entertainment. (2004). *World of Warcraft* [Dijital Oyun].
- Bloch, A. (2002). *The Migration and Settlement of Refugees in Britain*. New York: Palgrave Macmillan.
- Bluehole. (2017). *PlayerUnknown's Battlegrounds* [Dijital Oyun].
- Borgatti, S. P., & Ofem, B. (2013). Overview: Social Network Theory and Analysis. R. J. McGee, & R. L. Warms (Dü) içinde, *Theory in Social and Cultural Anthropology: An Encyclopedia* (s. 595-597). Sage. doi:10.4135/9781452276311.n196
- Borgatti, S. P., Everett, M. G., & Johnson, J. C. (2018). *Analyzing Social Networks*. London: Sage Publications.

- Borgatti, S., & Ofem, B. (2010). An Overview of Social Network Theory and Analysis. A. Daly (Dü.) içinde, *Social Network Theory and Educational Change* (s. 17-29). Cambridge: Harvard Education Press.
- Bossom, A. (2016). *Video Games: An Introduction to the Industry*. London: Bloomsbury Publishing.
- Boulton, E., & Cremin, C. (2011). The Sociology of Videogames. B. Cohen (Dü.) içinde, *Being Cultural* (s. 341-357). Pearson.
- Bourdieu, P. (1983). Ökonomisches Kapital, kulturelles Kapital. R. Kreckel içinde, *Soziale Ungleichheiten* (s. 183-198). Göttingen: Schwartz.
- Bourdieu, P. (1986). The Form of Capital. J. Richardson içinde, *Handbook of Theory and Research for the Sociology of Education* (s. 241-258). Westport: Greenwood.
- Bruggeman, J. (2013). *Social Networks: An Introduction*. London: Routledge. doi:10.4324/9780203930465
- Brune, M. (2021). *Zooming in on Female Gamers with Consumer Insights Data*. 12 Aralık 2021 tarihinde Newzoo: <https://newzoo.com/insights/articles/zooming-in-on-female-gamers-with-consumer-insights-data/> adresinden alındı
- Burn, A., & Carr, D. (2006). Motivation and online gaming. A. Burn, & D. Carr (Dü) içinde, *Computer Games: Text, Narrative and Play* (s. 103-118). Cambridge: Polity Press.
- Burt, R. (1997). The contingent value of social capital. *Administrative Science Quarterly*, 42(2), 339-365.
- Carrington, P. J., & Scott, J. (2011). Introduction. J. Scott, & P. J. Carrington (Dü) içinde, *The Sage Handbook of Social Network Analysis* (s. 1). London: Sage.
- Castells, M. (2006). *Enformasyon Çağı: Ekonomi Toplum ve Kültür* (Cilt 3 Bin Yılın Sonu). (E. Kılıç, Çev.) İstanbul: İstanbul Bilgi Yayınları.
- Castells, M. (2006). *Enformasyon Çağı: Ekonomi Toplum ve Kültür* (Cilt 2 Kimliğin Gücü). (E. Kılıç, Çev.) İstanbul: İstanbul Bilgi Yayınları.
- Castells, M. (2008). *Enformasyon Çağı: Ekonomi, Toplum ve Kültür* (Cilt 1 Enformasyon Toplumunun Yükselişi). (E. Kılıç, Çev.) İstanbul: İstanbul Bilgi Yayınları.
- Castles, S., & Miller, M. J. (2008). *Göçler Çağı*. İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- CD Projekt RED. (2015). *The Witcher 3: Wild Hunt* [Dijital Oyun].
- Clement, J. (2021). *Distribution of video gamers in the United States in 2021, by age group*. 12 Aralık 2021 tarihinde Statista: <https://www.statista.com/statistics/189582/age-of-us-video-game-players/> adresinden alındı
- Coleman, J. S. (1988). Social Capital in the Creation of Human Capital. *American Journal of Sociology*, 94, 95-120.
- Colwell, J., & Kato, M. (2003). Investigation of the relationship between social isolation, self-esteem, aggression and computer game play in Japanese adolescents. *Asian Journal of Social Psychology*(6), 149-158.
- Colwell, J., & Payne, J. (2000). Negative correlates of computer game play in adolescents. *British Journal of Psychology*(91), 295-310.
- Crawford, G., Gosling, V. K., & Light, B. (2011). Part I: Introduction: The Social and Cultural Significance of Online Gaming. G. Crawford, V. K. Gosling, & B. Light (Dü) içinde, *Online Gaming in Context: The Social and Cultural Significance of Online Games* (s. 3-22). New York: Routledge.

- Creswell, J. W. (2020). *Nitel Araştırma Yöntemleri*. (M. Bütün, & S. B. Demir, Çev.) Ankara: Siyasal Kitabevi.
- Crytek. (2013). *Warface* [Dijital Oyun].
- Çağlayan, S. (2006). Göç Kuramları, Göç ve Göçmen İlişkisi. *Muğla Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*(17), 67-91.
- Degenne, A., & Forse, M. (1999). *Introducing Social Networks*. London: Sage.
- Dekker, R., & Engbersen, G. (2014). How Social Media Transform Migrant Networks and Facilitate Migration. *Global Networks*, 14(4), 401-418.
- Demir, O. Ö. (2017). Nitel Araştırma Yöntemleri. K. Böke (Dü.) içinde, *Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri* (s. 286-318). İstanbul: Alfa.
- Demirel, E. (2022). Sosyolojik Bir Araştırma Nesnesi Olarak Dijital Oyunlar. *Sosyoloji Araştırmaları Dergisi*, 25(2), 278-298. doi:10.18490/sosars.1111375
- Dijk, J. V. (1999). The one-dimensional network society of Manuel Castells. *New Media & Society*, 1(1), 127-138.
- Dijk, J. V. (2006). *The Network Society: Social Aspects of New Media*. London: Sage.
- Dijk, J. V. (2020). *The Digital Divide*. Cambridge: Polity Press.
- Diminescu, D. (2008). The Connected Migrant: An Epistemological Manifesto. *Social Science Information*, 47(4), 565-579. doi:10.1177/0539018408096447
- Dışişleri Bakanlığı. (tarih yok). *Yurtdışında Yaşayan Türk Vatandaşları*. 5 Mayıs 2022 tarihinde https://www.mfa.gov.tr/yurtdisinda-yasayan-turkler_.tr.mfa adresinden alındı
- Drachen, A. (2011). Analyzing player communication in multi-player games. G. Crawford, V. K. Gosling, & B. Light (Dü) içinde, *Online Gaming in Context: The Social and Cultural Significance of Online Games* (s. 201-223). New York: Routledge.
- Drachen, A., & Smith, J. H. (2008). Player Talk - The Functions of Communication in Multiplayer Role-Playing Games. *ACM Computers in Entertainment*, 6(4), 56:36.
- Dralega, C. A., & Corneliussen, H. G. (2017). *Intersectional perspectives on video gaming among immigrant youth in Norway*. Western Norway Research Institute.
- Dralega, C. A., & Corneliussen, H. G. (2018). Manifestations and Contestations of Hegemony in Video Gaming by Immigrant Youth in Norway. A. A. Williams, R. Tsuria, L. Robinson, & A. Khilnani (Dü) içinde, *Media and Power in International Contexts: Perspectives on Agency and Identity* (s. 153-169). Emerald Publishing Limited.
- Dunn, W. N. (1983). Social Network Theory. *Research in Progress*, 4(3), 453-461.
- Durkheim, E. (1984). *The Division of Labour in Society*. (W. D. Halls, Çev.) London: Palgrave Macmillan.
- Eidos. (1996). *Tomb Raider* [Dijital Oyun].
- Elliott, A. (2016). *Çağdaş Sosyal Teoriye Giriş*. Ankara: Dipnot Yayınları.
- Endnight Games. (2014). *The Forest* [Dijital Oyun].
- Ensemble Studios. (1997). *Age of Empires* [Dijital Oyun].
- Entertainment Software Association. (2021). *2021 Essential Facts About the Video Game Industry*. 5 Nisan 2022 tarihinde Theesa: <https://www.theesa.com/resource/2021-essential-facts-about-the-video-game-industry/> adresinden alındı
- Epic Games. (2017). *Fortnite* [Dijital Oyun].

- Eurostat. (2022). *Annual asylum statistics*. 8 Mayıs 2022 tarihinde https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Annual_asylum_statistics#Citizenship_of_first-time_applicants_.E2.80.93_mostly_Syrian.2C_Afghan_and_Iraqi adresinden alındı
- Faist, T. (2000). *The Volume and Dynamics of International Migration*. Oxford: Oxford University Press.
- Field, J. (2003). *Social Capital*. New York: Routledge.
- Freyer, H. (2015). *Sosyoloji Kuramları Tarihi*. (M. R. Ayas, Çev.) Ankara: Doğu Batı.
- FromSoftware. (2022). *Elden Ring* [Dijital Oyun].
- Fullerton, T. (2008). *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*. Burlington: Morgan Kaufmann.
- Gameforge. (2004). *Metin 2* [Dijital Oyun].
- Gaming in Turkey. (2017). *Türkiye Oyun Raporu*. Gaming in Turkey. 14 Nisan 2022 tarihinde <https://www.gaminginturkey.com/turkiye-oyun-sektoru-raporu-2017.pdf> adresinden alındı
- Gaming in Turkey. (2020). *Türkiye Oyun Sektörü 2020 Raporu*. 27 Nisan 2022 tarihinde <https://www.gaminginturkey.com/turkiye-oyun-sektoru-raporu-2020.pdf> adresinden alındı
- Garip, F., & Asad, A. L. (2015). Migrant Networks. *In Emerging Trends in the Social and Behavioral Sciences*. doi:10.1002/9781118900772.etrds0220
- Ghosh, A. (2021). Analyzing Toxicity in Online Gaming Communities. *Turkish Journal of Computer and Mathematics Education*, 12(10), 4448-4455.
- Ghost Ship Games. (2018). *Deep Rock Galactic* [Dijital Oyun].
- Giddens, A. (2012). *Sosyoloji*. İstanbul: Kırmızı Yayınları.
- Goodfellow, C. (2014). Russian Overlords, Vodka, and Logoffski: Russian- and English-Language Discourse About Anti-Russian Xenophobia in the EVE Online Community. *Games and Culture*, 10(4), 343-364.
- Gülsoy, S. (2021). Dijital Oyun Çağında Oyunun Yapısındaki Değişim ve Oyunsuzlaşma. *Sosyoloji Divanı*(17), 29-62.
- Haas, H. d., Castles, S., & Miller, M. J. (2019). *The Age of Migration* (6 b.). London: Red Globe Press.
- Halaçoğlu, B. N. (2020). *Video Oyun Evreninde Yol Bulmak: Sınıflandırma ve Türler*. Gece Kitaplığı.
- Hall, T. (1992). *Wolfenstein 3D* [Dijital Oyun].
- Hand, M., & Moore, K. (2006). Community, Identity and Digital Games. J. Bryce, J. Rutter, J. Rutter, & J. Bryce (Dü) içinde, *Understanding Digital Games* (s. 166-182). Londra: Sage.
- Häuberer, J. (2010). *Social Capital Theory*. Heidelberg: VS Research.
- Hi Rez Studios. (2014). *Smite* [Dijital Oyun].
- Ignatow, G., & Robinson, L. (2017). Pierre Bourdieu: Theorizing the Digital. *Information, Communication & Society*, 20(7), 950-966.
- IOM. (2013). *Göç Terimleri Sözlüğü*. (R. Perruchoud, & J. Redpath - Cross, Dü) 6 Aralık 2021 tarihinde IOM Uluslararası Göç Örgütü: publications.iom.int/system/files/pdf/iml31_turkish_2ndedition.pdf adresinden alındı

- Iron Gate Studios. (2021). *Vallheim* [Dijital Oyun].
- ITU. (2021). *Measuring Digital Development: Facts and Figures*. 6 Haziran 2022 tarihinde <https://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Documents/facts/FactsFigures2021.pdf> adresinden alındı
- Kemp, S. (2021). *Digital 2021: Global Overview Report*. 04 Haziran 2022 tarihinde Datareportal: <https://datareportal.com/reports/digital-2021-global-overview-report> adresinden alındı
- Kendirli, T. (2019). *Dijital Oyun Endüstrisi Terminolojisi*. İstanbul: Abaküs.
- Kim, T.-S. (2016). Transnational communication practices of unaccompanied young Korean students in the United States. *Asian and Pacific Migration Journal*, 25(2), 148-167.
- Kline, S. (1997). Pleasures of the Screen: Why Young People Play Video Games. *Proceedings of the International Toy Research Conference*. Angouleme: ITRA.
- 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.
- Konda. (2022). *Türkiye 100 Kişi Olsaydı*. 21 Mart, 2022 tarihinde <https://interaktif.konda.com.tr/turkiye-100-kisi-olsaydi> adresinden alındı
- Lang, R. E., & Hornburg, S. P. (1998). What is Social Capital and Why is it Important to Public Policy? *Housing Policy Debate*, 9(1), 1-16.
- Lokum Games. (2015). *Zula* [Dijital Oyun].
- Machionis, J. J. (2015). *Sosyoloji*. (T. P. Tacoğlu, Çev.) Ankara: Nobel.
- Madianou, M., & Miller, D. (2011). Mobile phone parenting: Reconfiguring relationships between Filipina migrant mothers and their left-behind children. *New Media and Society*, 13(3), 457-470.
- Martikainen, T. (2010). Din, Göçmenler ve Entegrasyon. (N. Özmen, Dü.) *M.Ü. İlahiyat Fakültesi Dergisi*, 38, 263-276.
- Maxwell, J. A. (2013). *Qualitative Research Design: An Interactive Approach*. London: Sage .
- McIntosh, M. J., & Morse, J. M. (2015). Situating and Constructing Diversity in. *Global Qualitative Nursing Research*, 1-12. doi:10.1177/2333393615597674
- McNeill, J. R., & McNeill, W. H. (2003). *The Human Web: A Bird's-Eye View of World History*. New York: Norton.
- Merriam, S. B., & Tisdell, E. J. (2016). *Qualitative Research: A Guide to Design and Implementation*. San Francisco: Wiley.
- Milgram, S. (1967). The Small World Problem. *Psychology Today*, 1(1), 61-67.
- Milroy, L., & Llamas, C. (2013). Social Networks. J. K. Chambers, & N. Schilling (Dü) içinde, *The Handbook of Language Variation and Change* (s. 409-427). Chichester: Wiley-Blackwell.
- Molesworth, M. (2009). Adults' Consumption of Videogames as Imaginative Escape From Routine. *NA - Advances in Consumer Research*, 378-383.
- Molyneux, L., Vasudevan, K., & Gil de Zúñiga, H. (2015). Gaming Social Capital: Exploring Civic Value in Multiplayer Video Games. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 20, 381-399.
- 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* (s. 149–158). New York: Association for Computing Machinery.
- Naughty Dog. (2020). *The Last of Us Part II* [Dijital Oyun].
- Netmarble. (2015). *Marvel Future Fight* [Dijital Oyun].
- Neuman, W. L. (2006). *Toplumsal Araştırma Yöntemleri: Nitel ve Nicel Yaklaşımlar* (Cilt 1). (S. Özge, Çev.) Ankara: Yayın Odası Yayınları.
- Newman, J. (2008). *Playing with video games*. London: Routledge.
- Newzoo. (2017). *Male and Female Gamers: How Their Similarities and Differences Shape the Games Market*. 12 Kasım 2021 tarihinde <https://newzoo.com/insights/articles/male-and-female-gamers-how-their-similarities-and-differences-shape-the-games-market/> adresinden alındı
- Newzoo. (2021). *Newzoo Global Games Market Report*. 13 Aralık 2021 tarihinde newzoo: <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2021-free-version/> adresinden alındı
- Nisbet, R. A. (2017). *The Sociological Tradition*. New York: Routledge.
- 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.
- Overkill Software. (2011). *Payday: The Heist* [Dijital Oyun].
- Oxford Learner's Dictionaries. (2022). *Lore*. 3 Mayıs 2022 tarihinde <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/lore?q=lore> adresinden alındı
- Pearl Abyss. (2014). *Black Desert Online* [Dijital Oyun].
- Pescosolido, B. A. (1994). Bringing Durkheim into the 21st Century: A Social Network Approach to Unresolved Issues in the Study of Suicide. D. Lester (Dü.) içinde, *Emile Durkheim: Le Suicide* (s. 264-295). Philadelphia: Charles Press.
- Pescosolido, B. A. (2006). The Sociology of Social Networks. C. D. Bryant, & D. L. Peck (Dü.) içinde, *21st Century Sociology* (s. 208-217). London: Sage.
- Piselli, F. (2007). Communities, Places, and Social Networks. *American Behavioral Scientist*, 50(7), 867-878.
- Poloma, M. M. (1996). *Çağdaş Sosyoloji Kuramları*. (H. Erbaş, Çev.) İstanbul: Gündoğan Yayınları.
- Poros, M. (2011). *Migrant Social Networks: Vehicles for Migration*. 6 Ocak 2022 tarihinde Migration Policy Institute: <https://www.migrationpolicy.org/article/migrant-social-networks-vehicles-migration-integration-and-development> adresinden alındı
- Portes, A. (2002). Introduction: the debates and significance of immigrant transnationalism. *Global Networks*, 2(4), 181-194.
- Putnam, R. (1993). *Making Democracy Work: civic traditions in modern Italy*. Princeton: Princeton University Press.
- Putnam, R. D. (2000). *Bowling Alone*. New York: Simon & Schuster.
- Quantic Dream. (2010). *Heavy Rain* [Dijital Oyun].

- Quantum, & Lightspeed. (2018). *PUBG Mobile* [Dijital Oyun].
- Ragnedda, M. (2018). Conceptualizing Digital Capital. *Telematics and Informatics*, 35, 2366-2375.
- Ratan, R. A., Chung, J. E., Shen, C., Williams, D., & Poole, M. S. (2010). Schmoozing and Smiting: Trust, Social Institutions, and Communication Patterns in an MMOG. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 16(1), 93-114.
- Rechsteiner, A. (2020). *The history of video games*. 12 Temmuz 2021 tarihinde blog.nationalmuseum.ch: <https://blog.nationalmuseum.ch/en/2020/01/the-history-of-video-games/> adresinden alındı
- Remedy. (2000). *Max Payne* [Dijital Oyun].
- Riot Games. (2009). *League of Legends* [Dijital Oyun].
- Riot Games. (2020). *Valorant* [Dijital Oyun].
- Ritzer, G. (2011). *Sociological Theory* (8. b.). New York: Mcgraw-Hill.
- Rockstar Games. (2013). *Grand Theft Auto V* [Dijital Oyun].
- Rumbaut, R. G. (2002). Severed or Sustained Attachments? Language, Identity, and Imagined Communities in the Post-Immigrant Generation. P. Levitt, & M. C. Waters (Dü) içinde, *The Changing Face of Home: Transnational Lives of the Second Generation* (s. 43-95). New York: Russell Sage Foundation.
- Sağlam, S. (2006). Türkiye 'de İç Göç Olgusu ve Kentleşme. *Hacettepe Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Dergisi*, Güz(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.
- Segre, S. (2004). A Durkheimian Network Theory. *Journal of Classical Sociology*, 4(2), 215-235.
- Selnow, G. W. (1984). Playing Videogames: The Electronic Friend. *Journal of Communication*, 34(2), 148-156. doi:10.1111/j.1460-2466.1984.tb02166.x
- Shaw, A. (2011). Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity. *new media & society*, 14(1), 28-44.
- Simmel, G. (1955). *Conflict and The web of group-affiliations*. Free Press.
- Slattery, M. (2008). *Sosyolojide Temel Fikirler*. (Ü. Tatlıcan, Çev.) İstanbul: Sentez.
- Somerville, K. (2008). Transnational belonging among second generation youth: Identity in a globalized world. *Journal of Social Sciences*, 10(1), 23-33.
- Speedtest. (2022). *Speedtest Global Index*. 6 Nisan 2022 tarihinde <https://www.speedtest.net/global-index#fixed> adresinden alındı
- Spottswood, E. L., & Wohn, D. Y. (2020). Online social capital: recent trends in research. *Current Opinion in Psychology*(36), 147-152.
- Square Enix. (2015). *Life is Strange* [Dijital Oyun].
- Tarhan, Ö. (2015). Sosyal Bilgiler Öğretmeni Adaylarının Politik Okuryazarlığa İlişkin Görüşleri. *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*(9), 649-669.
- Taylor, T. L. (2006). *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*. London: MIT Press.
- TDK. (2022). *Türk Dil Kurumu Sözlükleri*. 27 Ocak 2022 tarihinde Güncel Türkçe Sözlük: <https://sozluk.gov.tr> adresinden alındı

- Tönnies, F. (1887). *Gemeinschaft und Gesellschaft*. Leipzig: Fues
- Tönnies, F. (1931). *Einführung in die Soziologie*. Stuttgart.
- Travers, J., & Milgram, S. (1969). An Experimental Study of the Small World Problem. *Sociometry*, 32(4), 425-443.
- 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, 832-839.
- Turner, J. H., Beeghley, L., & Powers, C. H. (2010). *Sosyolojik Teorinin Oluşumu*. (Ü. Tatlıcan, Çev.) Ankara: Sentez Yayıncılık.
- TÜİK. (2020). *Uluslararası Göç İstatistikleri, 2019*. 5 Mayıs 2022 tarihinde <https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Uluslararası-Goc-Istatistikleri-2019-33709> adresinden alındı
- Ubisoft. (2012). *Far Cry 3* [Dijital Oyun].
- Ubisoft. (2015). *Rainbow Six: Siege* [Dijital Oyun].
- United Nations Department of Economic and Social Affairs. (2020). *International Migrant Stock*. United Nations.
- Valve. (2000). *Counter Strike* [Dijital Oyun].
- Valve. (2008). *Left 4 Dead* [Dijital Oyun].
- Valve. (2012). *Counter-Strike: Global Offensive* [Dijital Oyun].
- Valve. (2013). *Dota 2* [Dijital Oyun].
- Vertovec, S. (2009). *Transnationalism*. London: Routledge.
- Warschauer, M. (2003). Demystifying the Digital Divide. *Scientific American*, 289(2), 42-47.
- WeAreSocial, & Kepios. (2022). *Digital 2022: Local Country Headlines Report*. 1 Haziran 2022 tarihinde <https://datareportal.com/reports/digital-2022-local-country-headlines> adresinden alındı
- Wellman, B. (2001). Physical Place and Cyberplace: The Rise of Personalized Networking. *International Journal of Urban and Regional Research*, 25(2), 227-252.
- Wang, 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*, (s. 18-25). doi:10.1109/CYBER.2003.1253430
- White, H., Boorman, S., & Breiger, R. (1976). Social structure from multiple networks I: Blockmodels of roles and positions. *American Journal of Sociology*, 81(4), 730-780.
- Who. (2021). *Online games encourage players to stay mentally and physically healthy at home*. 5 Mayıs 2022 tarihinde World Health Organization: <https://www.who.int/news/item/16-11-2021-online-games-encourage-players-to-stay-mentally-and-physically-healthy-at-home> adresinden alındı
- Williams, D., & Steinkuehler, C. A. (2006). Where Everybody Knows Your (Screen) Name: Online Games as "Third Places". *Journal of Computer-Mediated Communication*, 11, 885-909.
- Williams, D., Ducheneaut, N., Xiong, L., Zhang, Y., Yee, N., & Nickell, E. (2006). From tree house to barracks: The social life of guilds in World of Warcraft. *Games and Culture*, 1, 338-361.

- Wirth, L. (1926). The Sociology of Ferdinand Tonnies. *American Journal of Sociology*, 32(3), 412-422.
- Wizards of the Coast. (2019). *Magic: The Gathering* [Dijital Oyun].
- Wolcott, H. F. (2010). *Ethnography Lessons: A Primer*. New York: Routledge.
- Wright, T., Boria, E., & Breidenbach, P. (2002). Creative Player Actions in FPS Online Video Games. *Game Studies*, 2(2).
- Yalçiner, M. (2006). *Eğitimde Gözlem ve Değerlendirme*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Yee, N. (2006). Motivations for Play in Online Games. *CyberPsychology & Behavior*, 9(6), 772-775.
- 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, 2352-2363.

Ekler

(Ek 1) Görüşme Hakkında Bilgilendirme Metni

Değerli katılımcı;

Ben Ondokuz Mayıs Üniversitesi Sosyoloji ana bilim dalı programında öğrenim gören bir yüksek lisans öğrencisiyim. Yüksek lisans tez projemi tamamlayabilmem için sizin görüşlerinize ihtiyacım var. Bu araştırmada yurt dışında yaşayan oyuncuların dijital oyunlar vasıtasıyla dahil oldukları sosyal ağları anlamaya çalışıyorum. Görüşme sözlü bir şekilde gerçekleştirilecek olup, sizin seçeceğiniz bir sanal iletişim yazılımı (Skype, Discord, TeamSpeak vb.) üzerinden isteğe göre sesli ya da sesli ve görüntülü olarak gerçekleştirilecektir. Cevaplamak istemediğiniz sorular olursa cevap vermeme ve görüşmeyi sonlandırma hakkınız bulunmaktadır. Görüşmeler, sizin de izniniz olması kaydıyla bir dijital yazılım aracılığıyla kaydedilecek ve yazıya aktarılacaktır. Başta isminiz olmak üzere kimliğinizi ortaya çıkaracak hiçbir bilgi araştırma içerisinde yer almayacaktır. Görüşme kayıtları tez çalışmasının resmi olarak tamamlanmasından sonra ortadan kaldırılacaktır.

Çalışmaya katılan tüm görüşmecilere zaman ayırdıkları ve içtenlikle cevap verdikleri için teşekkür ederim.

Enes Demirel

(Ek 2) Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu/G-1

Bu görüşme formu katılımcılara verilmemiştir. Görüşme formunun amacı, araştırmacıya izleyeceği yolu göstermektir. Sorular görüşmenin gidişatına göre sondaj yapılarak ya da ek sorularla detaylandırılabilir.

Bu görüşme formundaki sorular Türkiye’de belirli bir süre yaşadktan sonra yurt dışına göç etmiş ve hala yurt dışında yaşayan kişilere uygulanacaktır.

Katılımcıların sosyal, ekonomik ve kültürel konularını belirlemeye yönelik sorular

1. Kaç yaşındasınız?
2. Mesleğiniz nedir?
3. Aylık ekonomik kazancınız ne kadar?
4. Eğitim düzeyiniz nedir?
5. Medeni haliniz nedir?
6. Herhangi bir dini inanca sahip misiniz? Sahipseniz dini inancınızı nasıl tanımlarsınız?
7. Kendinizi (Türk, Kürt, Çerkes gibi) hangi etnik kimlik içinde tanımlıyorsunuz?
8. Kendinizi hangi siyasi görüşe daha yakın hissediyorsunuz?
9. Şu an hangi ülke ve şehirde yaşıyorsunuz?
10. Ne kadar süredir yurt dışında bulunuyorsunuz?
11. Yurt dışında kalıcı mı yoksa geçici olarak mı bulunuyorsunuz/bulunmayı düşünüyorsunuz?
12. Yurt dışına gidiş sebebinizi/sebeplerinizi benimle paylaşır mısın?
13. Türkçeye ya da köken topluluğunuzun yerel diline ne kadar hakimsiniz?
14. Yurt dışında bulunduğunuz topluluğun diline ne kadar hakimsiniz?
15. Türkiye’de yaşayan arkadaşlarınız var mı? Varsa onlarla ne sıklıkla görüşüyorsunuz?
16. Türkiye’de yaşayan akrabalarınız var mı? Varsa onlarla ne sıklıkla görüşüyorsunuz?

- 17.** Şu an yaşadığımız yerde Türkiye kökenli olmayan arkadaşınız var mı?
- 17.1.** (Katılımcının şu an yaşadığı yerde Türkiye kökenli arkadaşı varsa) Onlarla ne sıklıkla görüşüyorsunuz? Onların düşüncesine ne derecede önem verirsiniz?
- 18.** Şu an yaşadığımız yerde Türkiye kökenli arkadaşınız var mı?
- 18.1.** (Katılımcının şu an yaşadığı yerde Türkiye kökenli arkadaşı varsa) Bu arkadaşlarınızla ne sıklıkla görüşüyorsunuz? Bu arkadaşlar Türkiye kökenli olmayan arkadaşlardan daha fazla mı? Onların düşüncelerine ne derecede önem veriyorsunuz?
- 19.** Şu an yaşadığımız yerde hiç akrabamız var mı?
- 19.1.** (Katılımcının şu an yaşadığı yerde akrabası varsa) Onlarla ne sıklıkla görüşüyorsunuz? Onların düşüncesine ne derecede önem veriyorsunuz?
- 20.** Sosyal çevrenizde sizden farklı dini inanca veya ideolojiye sahip insanlar var mı? Varsa bu kişilerin düşüncelerine ne derece önem verirsiniz?
- 21.** Türkiye toplumunun gelenekleri, toplumsal değerleri ve Türkiye toplumunda onaylanan davranış biçimleri sizin için önemli midir?
- 21.1.** (Katılımcı için Türkiye toplumunun gelenekleri, toplumsal değerleri ve Türkiye toplumunda onaylanan davranış biçimleri önemliyse) Bu gelenek, toplumsal değerler ve davranış biçimlerine göre gerçekleştirdiğiniz bir davranıştan bahsedebilir misiniz?
- 22.** Hiç Türkiye toplumundan bireylerin içinde bulunduğu dayanışma dernekleri gibi kuruluşlarla irtibata geçtiniz mi? Eğer irtibata geçtiyseniz bunun arkasındaki motivasyonunuz hakkında biraz bilgi verebilir misiniz?
- 23.** Yurt dışındayken içinde bulunduğunuz topluma adapte olmaktan zorlandınız mı/zorlanıyor musunuz? Herhangi bir sorunla karşılaştıysanız bunu benimle paylaşır mısınız?
- 24.** Türkiye'deki yaşam biçiminizi ve ilişkilerinizi özlediniz mi ya da özlüyor musunuz?

25. Kendinizi sosyal açıdan nasıl değerlendirirsiniz? Farklı insanlarla tanışmayı, onlarla sık sık iletişime geçmeyi mi yoksa genel olarak daha az sosyal etkileşimi mi tercih edersiniz?

Katılımcıların dijital oyunlara bakış açısını ve dijital oyun tercihlerini tespit etmeye yönelik sorular

26. Dijital oyunların sizin için önemi nedir? Örneğin dijital oyunları sıradan bir eğlence aracı olarak mı ya da hayatınızın vazgeçilmez bir parçası olarak mı konumlandırırsınız?
27. Günde ortalama kaç saat oyun oynadığınızı tahmin ediyorsunuz?
28. Hangi dijital cihaz/cihazlar aracılığıyla oyun oynamayı tercih ediyorsunuz?
29. Daha çok çevrimiçi oyunları mı yoksa çevrimdışı oyunları mı tercih edersiniz?
30. Hangi tür çevrimiçi oyunlar oynuyorsunuz (Co-op, MMORPG, MMOFPS vb. çevrimiçi oyun türleri)?
31. Dijital oyun medyasını takip ediyor musunuz (Haber siteleri, Youtube kanalları, forumlar ya da sosyal medya hesapları gibi)? Takip ediyorsanız hangi mecraları takip ettiğinizi paylaşabilir misiniz?
32. Sizce dijital oyunlar var olan sosyal ilişkilerimize zarar verebilir ya da ileride tanışma ihtimalinizin bulunduğu insanlarla tanışmanıza engel oluşturabilir mi? Böyle bir olay yaşadınız mı?
33. Sizin için dijital oyunun içeriği mi yoksa arkadaşlarınızla geçirdiğiniz vakit mi daha önemlidir?
34. Çevrimiçi oyunları beraber oynadığınız bir arkadaş grubunuz var mı? Yoksa oyunu tek başınıza oynamayı ya da tanımadığınız kişilerle kısa süreli iş birliği yapmayı mı tercih ediyorsunuz?
- Sizce bir çevrimiçi dijital oyunu tek başına oynamak, kısa süreli iş birliği yapmak ya da arkadaş grubuyla birlikte oynamak arasında ne gibi farklılıklar var?

Katılımcıların dijital oyunlara bakış açısını ve dijital oyun tercihlerini tespit etmeye yönelik sorular

35. Çevrimiçi oyunları bir arkadaş grubuyla birlikte oynuyorsanız, bu gruptaki oyun deneyiminizden ve oyun arkadaşlarınızdan bahsedebilir misiniz? Bu

oyun arkadaşlarınız daha çok hangi ülkede ikamet ediyor? Türkiye’de ikamet eden bir oyun arkadaşınız var mı?

36. Yurt dışına çıkmadan önce Türkiye toplumundan olmayan kişilerle oyun oynuyor muydunuz? Oynadıysanız deneyimlerinizi aktarabilir misiniz?
37. Yurt dışında yaşarken çevrimiçi bir oyunun Türkiye sunucusunda oyun oynadınız mı? Eğer oynadıysanız herhangi bir teknik problemle karşılaştınız mı?
38. Ekonomik nedenlerden dolayı oynamak isteyip oynayamadığınız bir dijital oyun, sahip olmak isteyip satın alamadığınız bir oyun cihazı ya da ekipman var mı?
39. Birlikte dijital oyun oynadığınız kişiler daha önceden tanıdığınız kişiler mi yoksa bu kişilerle dijital oyunlar aracılığıyla mı tanıştınız?
40. Dijital oyunlarla ilgili sohbet edilen ve tartışmalar yapılan fiziki ya da sanal bir grup içerisinde yer alıyor musunuz?
41. Üniversite kulüpleri ya da e-spor kulüpleri gibi dijital oyunlarla ilgili olan resmi ya da yarı resmi bir fiziki topluluk içerisinde yer aldınız mı?
42. Türkiye’deki oyuncu topluluğuyla içinde bulunduğunuz yurt dışındaki oyuncu topluluğu arasında herhangi bir fark görüyor musunuz? Bu iki topluluktan herhangi birisinin sizin için çekici ya da itici özellikleri var mı?
43. Oyun oynarken etnik kimliğiniz, dini inancınız ya da ideolojiniz yüzünden herhangi bir ayrımcılığa uğradınız mı? Eğer ayrımcılığa uğradıysanız bunu benimle paylaşabilir misin?
44. Şu ana kadar oynadığımız oyunlarda daha çok hangi ülkeden topluluklarda yer aldığımıza yönelik bir tahmininiz var mı?

(Ek 3) Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu/G-2

Bu görüşme formu katılımcılara verilmemiştir. Görüşme formunun amacı, araştırmacıya izleyeceği yolu göstermektir. Sorular görüşmenin gidişatına göre sondaj yapılarak ya da ek sorularla detaylandırılabilir.

Bu görüşme formundaki sorular yurt dışında 1 yıldan fazla olmak kaydıyla bulunmuş ve daha sonra Türkiye'ye dönmüş olan katılımcılara uygulanacaktır.

Katılımcıların sosyal, ekonomik ve kültürel konularını belirlemeye yönelik sorular

1. Kaç yaşındasınız?
2. Mesleğiniz nedir?
3. Aylık ekonomik kazancınız ne kadar?
4. Eğitim düzeyiniz nedir?
5. Medeni haliniz nedir?
6. Herhangi bir dini inanca sahip misiniz? Sahipseniz dini inancınızı nasıl tanımlarsınız?
7. Kendinizi (Türk, Kürt, Çerkes gibi) hangi etnik kimlik içinde tanımlıyorsunuz?
8. Kendinizi hangi siyasi görüşe daha yakın hissediyorsunuz?
9. Şu an hangi ülke ve şehirde yaşıyorsunuz?
10. Hangi tarihler arasında yurt dışında bulundunuz?
11. Yurt dışında ne kadar süre bulundunuz?
12. Yurt dışına gidiş sebebinizi/sebeplerinizi benimle paylaşır mısın?
13. Gelecekte tekrar yurt dışına çıkmak gibi bir planınız var mı? Varsa bu planlarınızdan biraz bahsedebilir misiniz?
14. Türkçeye ya da köken topluluğunuzun yerel diline ne kadar hakimsiniz?
15. Yurt dışında bulunduğunuz topluluğun diline ne kadar hakimsiniz?
16. Yurt dışında bulunduğunuz topluluktan arkadaşlarınız var mı?
 - 16.1. (Katılımcının yurt dışında bulunduğu topluluktan arkadaşı varsa) Onlarla ne sıklıkla görüşüyorsunuz? Onların düşüncesine ne derecede önem veriyorsunuz?

- 17.** Yurt dışındayken orada yaşayan Türkiye kökenli arkadaşınız var mıydı?
- 17.1.** (Katılımcının yurt dışındayken orada yaşayan Türkiye kökenli bir arkadaşı varsa) Bu arkadaşlarınızla hala görüşüyor musunuz? Bu arkadaşlar Türkiye kökenli olmayan arkadaşlardan daha fazla mıydı?
- 18.** Yurt dışındayken bulunduğunuz toplulukta yaşayan akrabalarınız var mı?
- 18.1.** (Katılımcının şu an yaşadığı yerde akrabası varsa) Onlarla ne sıklıkla görüşüyorsunuz? Onların düşüncesine ne derecede önem veriyorsunuz?
- 19.** Şu an sosyal çevrenizde sizden farklı dini inanca veya ideolojiye sahip insanlar var mı? Varsa bu kişilerin düşüncelerine ne derece önem verirsiniz?
- 20.** Türkiye toplumunun gelenekleri, toplumsal değerleri ve Türkiye toplumunda onaylanan davranış biçimleri sizin için önemli midir?
- 20.1.** (Katılımcı için Türkiye toplumunun gelenekleri, toplumsal değerleri ve Türkiye toplumunda onaylanan davranış biçimleri önemliyse) Bu gelenek, toplumsal değerler ve davranış biçimlerine göre gerçekleştirdiğiniz bir davranıştan bahsedebilir misiniz?
- 21.** Yurt dışındayken Türkiye toplumundan bireylerin içinde bulunduğu dayanışma dernekleri gibi kuruluşlarla irtibata geçtiniz mi? Eğer irtibata geçtiyseniz bunun arkasındaki motivasyonunuz hakkında biraz bilgi verebilir misiniz?
- 22.** Yurt dışındayken içinde bulunduğunuz topluma adapte olmaktan zorlandınız mı? Herhangi bir sorunla karşılaştıysanız bunu benimle paylaşır mısınız?
- 23.** Yurt dışındayken Türkiye'deki yaşam biçiminizi ve ilişkilerinizi özlediniz mi?
- 24.** Kendinizi sosyal açıdan nasıl değerlendirirsiniz? Farklı insanlarla tanışmayı, onlarla sık sık iletişime geçmeyi mi yoksa genel olarak daha az sosyal etkileşimi mi tercih edersiniz?

Katılımcıların dijital oyunlara bakış açısını ve dijital oyun tercihlerini tespit etmeye yönelik sorular

- 25.** Dijital oyunların sizin için önemi nedir? Örneğin dijital oyunları sıradan bir eğlence aracı olarak mı ya da hayatınızın vazgeçilmez bir parçası olarak mı konumlandırırsınız?

26. Günde ortalama kaç saat oyun oynadığınızı tahmin ediyorsunuz?
27. Hangi dijital cihaz/cihazlar aracılığıyla oyun oynamayı tercih ediyorsunuz?
28. Daha çok çevrimiçi oyunları mı yoksa çevrimdışı oyunları mı tercih edersiniz?
29. Hangi tür çevrimiçi oyunlar oynuyorsunuz (Co-op, MMORPG, MMOFPS vb. çevrimiçi oyun türleri)?
30. Dijital oyun medyasını takip ediyor musunuz (Haber siteleri, Youtube kanalları, forumlar ya da sosyal medya hesapları gibi)? Takip ediyorsanız hangi mecraları takip ettiğinizi paylaşabilir misiniz?
31. Sizce dijital oyunlar var olan sosyal ilişkilerinize zarar verebilir ya da ileride tanışma ihtimalinizin bulunduğu insanlarla tanışmanıza engel oluşturabilir mi? Böyle bir olay yaşadınız mı?
32. Sizin için dijital oyunun içeriği mi yoksa arkadaşlarınızla geçirdiğiniz vakit mi daha önemlidir?
33. Çevrimiçi oyunları beraber oynadığınız bir arkadaş grubunuz var mı? Yoksa oyunu tek başınıza oynamayı ya da tanımadığınız kişilerle kısa süreli iş birliği yapmayı mı tercih ediyorsunuz?
 - 33.1. Sizce bir çevrimiçi dijital oyunu tek başına oynamak, kısa süreli iş birliği yapmak ya da arkadaş grubuyla birlikte oynamak arasında ne gibi farklılıklar var?

Katılımcıların dijital oyunlar aracılığıyla dahil oldukları sosyal ağlara ilişkin sorular:

34. Çevrimiçi oyunları bir arkadaş grubuyla birlikte oynuyorsanız, bu gruptaki oyun deneyiminzden ve oyun arkadaşlarınızdan bahsedebilir misiniz? Bu oyun arkadaşlarınız daha çok hangi ülkede ikamet ediyor? Türkiye’de ikamet eden bir oyun arkadaşınız var mı?
35. Yurt dışında bulunduğunuz sürede Türkiye’de ikamet eden insanlarla birlikte oyun oynadınız mı?
36. Yurt dışına çıkmadan önce Türkiye toplumundan olmayan kişilerle oyun oynuyor muydunuz? Oynadıysanız deneyimlerinizi aktarabilir misiniz?
37. Yurt dışında bulunduğunuz sürede çevrimiçi bir oyunun Türkiye sunucusunda oyun oynadınız mı? Oynadıysanız sunucudan kaynaklı herhangi bir teknik problemle karşılaştınız mı?

38. Ekonomik nedenlerden dolayı oynamak isteyip oynayamadığınız bir dijital oyun, sahip olmak isteyip satın alamadığınız bir oyun cihazı ya da ekipman var mı?
39. Birlikte dijital oyun oynadığınız kişiler daha önceden tanıdığınız kişiler mi yoksa bu kişilerle dijital oyunlar aracılığıyla mı tanıştınız?
40. Dijital oyunlarla ilgili sohbet edilen ve tartışmalar yapılan fiziki ya da sanal bir grup içerisinde yer alıyor musunuz?
41. Üniversite kulüpleri ya da e-spor kulüpleri gibi dijital oyunlarla ilgili olan resmi ya da yarı resmi bir fiziki topluluk içerisinde yer aldınız mı?
42. Türkiye'deki oyuncu topluluğuyla içinde bulunduğunuz yurt dışındaki oyuncu topluluğu arasında herhangi bir fark görüyor musunuz? Bu iki topluluktan herhangi birisinin sizin için çekici ya da itici özellikleri var mı?
43. Oyun oynarken etnik kimliğiniz, dini inancınız ya da ideolojiniz yüzünden herhangi bir ayrımcılığa uğradınız mı? Eğer ayrımcılığa uğradıysanız bunu benimle paylaşabilir misin?
44. Şu ana kadar oynadığınız oyunlarda daha çok hangi ülkeden topluluklarda yer aldığınıza yönelik bir tahmininiz var mı?

(Ek 4) Etik Kurul Kararı



ONDOKUZ MAYIS ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL VE BEŞERİ BİLİMLER ARAŞTIRMALARI ETİK KURUL KARARLARI

KARAR TARİHİ	TOPLANTI SAYISI	KARAR SAYISI
22.10.2021	10	2021-804

KARAR NO: 2021-804
Üniversitemiz Lisansüstü Eğitim Enstitüsü öğrencisi Enes DEMİREL' in Miki Suzuki Him danışmanlığında "Dijital Oyunlarda Göçmen İlişki Ağları: Türk Göçmenler Üzerinden Bir İnceleme" isimli yüksek lisans tezine ilişkin mülakat çalışmasını içeren 32836 sayılı dilekçesi okunarak görüşüldü.

Üniversitemiz Lisansüstü Eğitim Enstitüsü öğrencisi Enes DEMİREL' in Miki Suzuki Him danışmanlığında "Dijital Oyunlarda Göçmen İlişki Ağları: Türk Göçmenler Üzerinden Bir İnceleme" isimli yüksek lisans tezine ilişkin mülakat çalışmasının kabulüne oy birliği ile karar verildi.

ÖZ GEÇMİŞ

2020 yılında Gazi Üniversitesi Sosyoloji ana bilim dalında lisans eğitimini tamamlamıştır. Ondokuz Mayıs Üniversitesi Sosyoloji ana bilim dalındaki yüksek lisans eğitimini “Dijital Oyunlarda Göçmen İlişki Ağları: Türk Göçmenler Üzerinden Bir İnceleme” başlıklı yüksek lisans teziyle tamamlamıştır. Dijital sosyoloji başta olmak üzere toplumsal cinsiyet ve hayvan sosyolojisi gibi birçok alanla ilgilenmektedir. Orta derecede İngilizce bilmektedir.

İletişim Bilgileri

ORCID ID : 0000-0003-2446-4523

Yayınlar:

1. Demirel, E. (2022). Sosyolojik Bir Araştırma Nesnesi Olarak Dijital Oyunlar. *Sosyoloji Araştırmaları Dergisi*, 25(2), 278-298.