

TÜRKİYE'DE E-SPORU "İYİ OYUN" FİLMİ ÜZERİNDEN İNCELEMEK: E-SPORDA SOSYOLOJİK TEMALAR ÜZERİNE NİTELİKSEL BİR ÇÖZÜMLEME

Mert Kerem ZELYURT*

Atfı: Zelyurt, Mert Kerem. "Türkiye'de E Spor'u "İyi Oyun" Filmi Üzerinden İncelemek: E- sporda Sosyolojik Temalar Üzerine Niteliksel Bir Çözümleme", *Sosyologca*, Sayı 21 (2021), s. 260-278.

ÖZET: E-spor, dijitalleşme sürecinin getirdiği yeni bir toplumsal olgu olarak karşıımıza çıkmaktadır. Bu çalışmada e-spor, dijital oyunların profesyonelleşme sürecini konu edinen "İyi Oyun" adlı sinema filmi üzerinden incelenmiştir. Çalışmanın amacı; e-spor olgusuyla ilişkili sosyal süreçleri film üzerinden anlamaktır. Nitel araştırma tekniklerinden "doküman incelemesi" kullanılmış ve filmdeki baskın sosyolojik temalar çözümlemeye tabi tutularak sınıflandırılmıştır. Temalar, şu şekilde belirlenmiştir: 1. Oyuncuların sosyo-ekonomik profilleri 2. Toplumsal cinsiyet 3. Antrenman düzeni ve disiplin kuralları 4. Kolektif kimlik inşası ve takım ruhu 5. Oyunun meta laşması ve profesyonellik. Dijital oyunların Türkiye'de geldiği aşama hakkında sosyolojik saptamalarda bulunma imkânı veren "iyi oyun" filmiyle e-sporun genç kitlere yönelik pazarlaması yapılmıştır. Filmin paradigması, e-sporun olumlu sosyal işlevleri öne çıkartılarak, toplum nezdinde ve yetişkin ebeveynlerin gözünde meşrulaştırılmasıdır.

Anahtar Kelimeler: Elektronik Spor, Dijital Oyunlar, Sanal Gerçeklik, Simülasyon, E-sporcu, Toplumsal Cinsiyet.

Examining E-Sports In Turkey Through The Movie "Good Game": A Qualitative Analysis On Sociological Themes In E-Sports

ABSTRACT: E-sports, emerges as a new social phenomenon brought by the digitalization process. In this study, e-sports, was examined through the movie "Good Game" which deals with the professionalization process of digital games. The aim of the study is to understand social processes related to e-sports phenomenon through the film. "Document analysis" which is one of the qualitative research techniques was used and dominant sociological themes in the film were analyzed and classified. The themes were determined as follows: 1. Socio-economic profiles of players 2. Gender 3. Training order and discipline rules 4. Collective identity building and team spirit 5. The commodification of the game and professionalism. E-sports was marketed to young audiences with the movie "good game" which gives the opportunity to make sociological determinations about the stage that digital games have reached in Turkey. The paradigm of the movie is to legitimize e-sports in the eyes of the society and adult parents by highlighting its positive social functions.

Keywords: E-Sports, Digital Games, Virtual Reality, Simulation, E-Sport Player, Gender.

Makale Türü : Araştırma Makalesi

Geliş Tarihi : 19.12.2020

Kabul Tarihi : 10.04.2021

* Doç. Dr., Marmara Üniversitesi, k.zelyurt@gmail.com, ORCID:0000-0002-2766-4996

Giriş

Günümüz toplumlarının özellikleri dijital toplum, bilişim toplumu, enformasyon toplumu, ağ toplumu, iletişim çağı gibi betimlemelerle dile getirilmektedir. Günümüzdeki toplum tanımlarında iletişim araçlarına dayalı yeni bir toplum düzeni öne çıkmaktadır. Toplumun özelliklerine dair iletişim merkezli kavramların öne çıkması modern sonrası toplum, endüstri ötesi toplum, bilgi toplumu, ulus devletin sonu, tarihin sonu, küreselleşme gibi kavramlarla uyumludur. Kitle iletişim araçları artık eleştiri konusu olmak yerine yeni bilgi teknolojilerinin övgüsüyle günümüz toplumunu tanımlar hale gelmiştir.¹ Bütün bu kavramları şekillendiren küreselleşme olgusu ve internet ağları toplumsal kurumları, boş zaman ve gündelik yaşam eğilimlerini biçimlendirme gücüne sahiptir. Bauman’ın da işaret ettiği gibi gençlerin zamanının önemli kısmı internette ve sohbet odalarında geçmektedir. İnternet bağlantısının bloke edilmesi ya da cep telefonunun bozulması bir ıstırap sebebidir. Artık çevrimiçi hayat tarzının yaygınlaşması söz konusudur.² 2000’li yıllarda doğan çocukların nezdinde bu tip teknolojik araçların eksikliği anormal bir durum olarak görülmektedir.³ Günümüz toplumu, Castells gibi post modern sosyoloji teorisyenlerinin gözünde, modern toplum yapısının geçirdiği dönüşümle birlikte enformasyon çağını ve ağ toplumunu yansıtmaktadır. Enformasyon asrın ruhudur, bilgi teknolojileri ve internet dünyayı kuşatmıştır.⁴ Bilgisayar teknolojilerinin öne çıktığı bir dönemde sosyal ilişkilerin ve kurumsallaşma biçimlerinin merkezine dijital dünya yerleşmiştir.⁵ İnternetin dışındaki hayat da çevrimiçiye alınarak dijitalleştirilmektedir. Dijital yaşam sanal gruplar ve birlikliklerle kendini göstermektedir.⁶ Sanal cemaatlerin olduğu günümüzde, gerçek dünyada yapılabilecek her şeyin sanal ortamlarda da yapılabileceği ileri sürülmektedir.⁷ “Gerçekten sanala, şimdiye kadar benzeri görülmemiş çapta ve hızda bir göç hareketi”⁸ söz konusudur. Öyle ki içinde yaşadığımız dönemde, artık “dijital ahlak” kavramı gündeme gelmiştir. Dijital çağın kültürü kendi alışkanlıklarıyla ve dayatmalarıyla gelecektir.⁹ Dijital kültür kaynaklı eğilimler oyun anlayışını da biçimlendirmektedir. Dijital oyunlar, her yaştan insan grubunu etkileyerek günümüzdeki tüketim projelerinin ve eğlencenin önemli bir parçası olmuştur.¹⁰ Oyun esnasında diğer oyuncularla yazışmayı da içeren internet üzerinden oynanan

¹ Özellikle 2. Dünya Savaşı sonrası Frankfurt Okulu teorisyenlerinin kitle iletişiminin topluma yabancılaşması ve kültür endüstrisine yönelik eleştirilerinin günümüzde gözden düşmesidir. Bkz. Ertan Eğribel, “Küresel Barbarlık Çağının İlk Evresi: İletişim Çağı ve Disütopik Paralel Yeni Dünyalar”, *Sosyologca*, 15-16 (2018), s.31.

² Zygmunt Bauman, *Akışkan Modern Hayattan 44 Mektup*, çev., P.Siral, İstanbul: Habitus Yayınları, 2011, s.11-12, 20.

³ Şahin Bayzan, “İnternet ve Çocuk/Dijital Yerlilerin İnternet Macerası Dijital Yerlilerden Önceki Süreç”, *HECE*, 234-235-236 (2016), s.384

⁴ Sezgin Kızılçelik, “Türkiye’deki Sosyal Değişme Olgusuna Batı Sosyolojisinin Değişme Teorileri Dışında Bakmak ya da Kemal Tahir ve Baykan Sezer’den Hareketle Yeni Bir Sosyal Değişme Teorisi İnşa Etmek”, *Değişim Sosyolojisi: Dünyada ve Türkiye’de Toplumsal Değişme*, der., Ertan Eğribel-Ufuk Özcan, İstanbul: Kitabevi, 2011, s.176-177.

⁵ Zülküf Kara, “Dijital Sosyoloji”, *Sosyoloji Divanı*, 9 (2017), s.9

⁶ Ünal Şentürk, “Yeni Bir Toplumsal Metin Olarak İnternet”, *Sosyoloji Divanı*, 9 (2017), s.25

⁷ Veysel Bozkurt, *Endüstriyel Ve Post-Endüstriyel Dönüşüm Bilgi*, Bursa: Ekonomi ve Kültür, 2014, s.93

⁸ C. Salih Baydar, “Dijital Yerliler, Dijital Göçmenler”, *HECE*, 234-235-236 (2016), s.127.

⁹ Rasim Özdenören, “Dijital Ahlak”, *HECE*, 234-235-236 (2016), s.621

¹⁰ Uğur Batı, “Sekizinci Sanatın İnşası: Dijital Oyunlar Kesişiminde Postmodernizm, Tüketim Kültürü, Üst Gerçeklik, Kimlik ve Olağan Şiddet, Dijital Oyunlar”, *Kendi Dünyanda Yaşa, Bizimkinde Oyna*, der., G.T.Önal-U.Batı, İstanbul: Derin Yayınları, 2011, s.17.

oyunların özgül bir çekiciliği söz konusudur. Kişiler oyunlarda gösterdikleri başarılarla sanal ortamdaki gruplar içinde sivrilebilmektedir.¹¹

Gündelik yaşamı her yönüyle sarmalayan dijitalleşme ve internet, boş zaman ve oyun kültürünü biçimlendirmektedir. Yeni bilgi teknolojilerine dayalı dijital araçlar günümüz oyun anlayışı içinde önemli yer tutar görünmektedir. Son yıllarda oyun kültüründe yaygınlaşan eğilim ve toplumsal olgu dijital oyunlar ve e-sporudur.¹² 2010 yılından itibaren toplumsal yaşamda varlık belirten e-spor internete bağımlı biçimde gelişen, oyun ve internet kavramlarını birleştiren, dijitallik özelliği arzeden, toplulukları bir araya getirip çok oyunculu biçimde çevrimiçi olarak oynanan “elektronik spor” pratiğidir.¹³ İnternet çağının öncesinde durağan, tek kişilik, mesafenin yüz yüze değil yan yana olduğu bir oyun yapısı günümüzde çevrimiçi etkileşime dayalı çok oyunculu dijital oyunlara evrilmiştir.¹⁴ Toplumların dijital kültürle yoğun temasları yeni tipte bir spor anlayışını, e-sporu gündeme getirmiştir. Türkiye’de her geçen gün hızla büyüyen bir endüstridir. Elektronik spor ekosistemi içerisinde en az 7 milyon oyuncu ve izleyiciden bahsedilmektedir. Geniş kitleler, rekabete dayalı dijital oyunlarda hem oyuncu hem izleyici olarak katılım göstermektedir.¹⁵ Öyle ki Türkiye’de 32 milyon kişinin dijital oyun oynadığı ve 4 milyon kişinin e-spor farkındalığı olduğu ileri sürülmektedir. E-spor federasyonunun verilerine göre kulüp sayısı, erkek-kadın sporcu sayısı, il temsilcilikleri bağlamında hızlı bir örgütlenme söz konusudur.¹⁶ Yeni bir spor branşı olarak hızla kurumsallaşan bu pratiklerde kullanıcı sayısının çokluğu, oyunlar yoluyla gelişen rekabet duygusu, rekabetin paraya çevrilmesini de beraberinde getirmiştir. Oyunlar artık boş zaman pratiklerinin ötesinde bir meslek haline gelmiş, profesyonelleşmiştir. Türkiye’de de büyük kulüplerin kurdukları E-spor takımları ve büyük turnuvalar, profesyonelleşme olgusunun önemli yansımalarıdır. Salt serbest zaman faaliyetlerinin içinde düşünülen dijital oyunların ötesinde yeni bir mesleki faaliyet ve spor türü olarak ortaya çıkan E-spor konusu bir sinema filminde de ana fikir olarak işlenmiştir.

Bu çalışmada dijitalleşme sürecinin getirdiği yeni bir profesyonel spor pratiği olan e-spor ve toplumsal yansımaları, e-spor temalı bir sinema filmi üzerinden analiz edilecektir. 2018 yılında Türkiye’de çekilen “İyi Oyun” filmi, tüm dünyada yaygınlık kazanmış bir dijital oyun olan League of Legends(lol) ekseninde uyarlanmış bir e-spor filmidir. Sinema tarihinin ilk e-spor filmi olarak nitelendirilmektedir.¹⁷ Filmin ana teması; e-sporun, salt oyunun ötesinde endüstriyel, sosyoekonomik ve mesleki bir olgu olarak işlevleridir. Filmin içerikleri, dünyada olduğu gibi Türkiye’de de yaygınlaşan ve profesyonelleşme düzeyinde kurumsallaşan e-spor olgusuna dair sosyolojik temalar barındırmaktadır. Filmin sanatsal boyutlarına dair bir eleştiri, bu çalışmanın kuramsal sınırlarının dışındadır. Kavramsal çerçeve; e-spora dair sosyal olguların betimlenmesi ve filme yansıyan sosyolojik temaların ortaya konulmasıyla sınırlıdır. Çalışmanın amacı; e-sporla ilişkili sosyal süreçleri film üzerinden anlamaktır. Çözümlenen temalardan yola çıkarak karakterlerin sosyo-ekonomik

¹¹ Kemal Sayar, *Özgürlüğün Baş Dönmesi*, İstanbul: Kapı Yayınları, 2019, s.109.

¹² Bu çalışma metninde dijital oyunlar, e-spor, elektronik spor kavramları çoğunlukla birbirinin yerine kullanılmaktadır.

¹³ E. Orhan Özenç ve Berkay Gürbüz, *Dijital Futbol Oyunları ve FİFA*, İstanbul: Benim Kitap, 2019, s.199, 201.

¹⁴ Sait Gülsoy, “Bir Uyarılma Denemesi: Dijital Oyunlarda Sahne, Dijital Sosyoloji”, *Sosyoloji Divanı*, 9 (2017), s.153

¹⁵ Dijital Dünyada Rekabet, E-Spor ve Topluluk Yönetimi Çalıştayı Sonuç Raporu, Uluslararası Çocuk ve Bilgi Güvenliği Etkinlikleri Dijital Oyunlar Çalıştayları, Ankara, 10 Ekim 2017, s.2

¹⁶ ÖZDEMİR, Alper A; Açılış Konuşması, 1.Espor Çalıştayı Sonuç Raporu, Türkiye E-Spor Federasyonu, İstanbul, 2019, s.2

¹⁷ Sinema tarihinin ilk e-spor filmi “iyi oyun” U MAG’te!, son güncelleme: 03 Aralık, 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=1gvtP-DvB6A>

profilleri, toplumsal kurumlarla ilişkileri, toplumsal cinsiyet, antrenman ve çalışma düzenleri, dijital oyunlar ekseninde oluşan sanal toplumsallaşma ve kolektif kimlik deneyimleri, e-sporun profesyonelleşmesi ve sosyal işlevleri hakkında betimsel ve eleştirel saptamalarda bulunulacaktır. Filmin çözümlemesine geçmeden önce, dijitalleşme olgusunun yarattığı e-sporun kurumsallaşma sürecine aşağıda kısaca değinilecektir.

E-spor ve Kurumsallaşması

Türkiye’de E-spor, yakın dönemde ortaya çıkan bir olgu olmakla birlikte dijital oyunlara yönelik eğilimler yeni değildir. 80’li yıllardan itibaren dijital oyunlara ilgi söz konusudur. 1980’lerden itibaren bilgisayarlar, yeni kullanım potansiyelleriyle, video oyunları ile evlere kadar girmiştir.¹⁸ Bu sürece oyun salonları ve sonrasında internet kafeler gibi sosyal mekanlar eşlik etmiştir. 90’lı yılların başında atari salonları çok revaçtadır. Bu oyun salonlarının çocuk ve gençler için heyecanlı ve tutkulu bir faaliyete işaret ettiğini söylemek yanlış olmaz.¹⁹ Öyle ki bu salonlar 90’ların en büyük dijital eğlence mekanıdır. Jetonla çalışan makinelerin sunduğu oyunlardaki rekabet nedeniyle akran zorbalığının da yer yer belirdiği toplumsal alanlardır.²⁰ Atari salonları, ABD de dahil olmak üzere birçok ülkede internet kafelerin atası olarak kabul edilmektedir.²¹ Dijital oyunlar, özellikle devasa çevrimiçi oyun ya da çok kullanıcıli oyun türleri 2000’li yıllardan itibaren Türk gençleri arasında en yaygın boş zaman alışkanlıklarından biri haline gelecektir.²² Günümüzün dijital oyunları, eski dönemlerde olduğu gibi oyuncuların herhangi bir salonda, mekanda oynama zorunluluğundan ziyade mekandan bağımsızlaşmıştır. Mekân merkezli olmak yerine, artık çevrimiçi programlar aracılığıyla birden fazla kişi iletişim kurarak oyun oynayabilmektedir. Oyunların tasarımı oyuncular arası iletişim merkezli olacak şekilde geliştirilmiştir.²³

2000’li yıllardan itibaren internet erişiminin kesintisiz hale gelmesiyle konsol oyunlarının yüksek fiyatlarından ziyade ücretsiz çevrimiçi oyunlar popülerleşmiştir. Oyun türü ve oyun sayısı bağlamında önemli artış gösteren çevrimiçi dijital oyunların önemli bir özelliği çoklu oyuncuyla oynanabilmesidir. Oyun esnasında oyuncular birbiriyle mesajlaşmaktadır.²⁴ Oyun konsolları ve kişisel bilgisayarların (pc) yanı sıra, internetin cep telefonu teknolojisi şekillendirmeye başladığı 2000’lerden itibaren mobil cihazlar da dijital oyunların oynanabildiği bir platform haline gelmiştir.²⁵ Mobil uygulamalardan indirilen LoL, PUBG gibi oyunlara yönelik milyonlarca ifade edilen kullanıcı yorumları dijital oyunların bir boş aktivitesi olarak kitleselliğine dair göstergelerdir.

¹⁸ Hasan Tekeli, “Bilgi Çağı, Simavi Yayınları, İstanbul, 1994’ten Akt: EĞRİBEL, Ertan; İletişim Kaynaklı Gelişme Kuramları ve Toplumun Sonu Kuramlarının Örtüşmesi: İletişim Teknolojisine Dayalı Toplumsuz Toplumsallaşma”, *Sosyologca*, 15-16 (2018), s.182

¹⁹ <https://onedio.com/haber/90-larda-okulu-asip-atari-salonuna-giden-herkesin-cok-iyi-bildigi-18-sey-911493>

²⁰ Rıza Oylum, *90’lar*, İstanbul: Başka Yerler Yayınları, 2014, s.23

²¹ Özenç ve Gürbüz, *Dijital Futbol Oyunları ve FIFA*, s.34

²² Mutlu Binark ve Günseli Bayraktutan-Sütçü, “Devasa Çevrimiçi Oyunlarda Türklüğün Oynanması: Silkroad Online’da Sanal Cemaat İnşası ve Türk Klan Kimliği, Dijital Oyun Rehberi: Oyun Tasarımı”, *Türler ve Oyuncu*, İstanbul: Kalkedon Yayınları, 2009, s.275

²³ Seran Demiral, “Dijital Teknoloji Aracılığıyla Çocuk Özneleşmesinin Olanakları”, *DOĞU BATI Dergisi*, 86 (2018), s.22

²⁴ Hamit Güneş, “Dijital Oyunlar, Dijital Oyuncu ve Oyun Dünyasında Kadınlar”, *HECE*, 234-235-236 (2016), s.368

²⁵ E. Orhan Özenç ve İbrahim Yörük, *Her Yönüyle E-Spor: Takım Sahibi, Sponsor ve E-Sporcu Adaylarının El Kitabı*, İstanbul: Amadeo Yayınları, 2021, s.135.

Yakın dönemden itibaren bu oyunların işlevinde ve toplumla ilişkisinde bir değişme söz konusudur. Değişimde temel eksen profesyonelleşme olgusunun gündeme gelmesi, dijital oyunların yarışmacı bir çerçevede kurumsallaşmasıdır. Bu oyunlardaki rekabetin metalaşması ve oyunun ekonomik değer kazanması dijital oyunları bir spor dalına dönüştürmüştür. Dijital oyunun içeriğinde çoklu kullanıcı durumu, rakipler, kazanma-kaybetme, yarışma ve çıkara dayalı ödül varsa bu tip bir oyun türü e-spora dönüşebilmektedir. E-spor sektörünün doğmasında ilgili dijital oyunun maçlarını seyretmek isteyen bir seyirci kitlesinin doğması etkilidir. E-spor, dijital oyun kategorilerini kapsayan bir çatı işlevine sahiptir. Kendilerine ait cihazlarla birbirlerini yenmeye çalışan rakiplerin yaptıkları maçlar ve çok oyunculu(multiplayer) oyunlar e-spor sektörünün temelini oluşturur.²⁶ E-spor olgusu kendine özgü dallarıyla da farklılaşmıştır. Oyunun temaları, görüntüleri ve içerikleri bilinen modern spor dallarına dair dinamikleri yansıtmaması zorunlu değildir. E-sporun kapsamında Futbol, Basketbol gibi modern spor temalı oyunlar olsa da gerçek üstü, bilgisayar yoluyla oluşturulmuş simülasyonlar, cartoon ve distopik karakterlere dayalı bir oyun E-spor branşı olarak nitelendirilebilir. Bir oyunun e-spor'a dönüşmesinde rekabet ve yarışma unsurları önem arz eder. Türkiye'de E-spor federasyonunun tanımladığı branşlara bakarak içerik ve temaları anlamak mümkündür. Çeşitli e-spor dallarında savaş, dayanıklılık, hayatta kalma, haritada yön tayini, gerçek zamanlı strateji, hız ve çabukluk, rol yapma ve dövüş gibi temalar söz konusudur.²⁷

Dijital oyunlar sadece çocukların ve gençlerin değil gündelik hayatta zorunlulukların dışına çıkma ihtiyacı duyarak oyunlar yoluyla rahatlayan yetişkinlerin de ilgisini çekmektedir. Sıradan oyuncu, sıkı oyuncu, oyun uzmanı gibi kademelendirmelerin yapıldığı dijital oyunlara²⁸ profesyonel oyuncu kategorisi eklenmiştir. Dijital oyunlara dayalı e-spor bugün profesyonellik boyutuyla öne çıkan bir sektör olarak gündemdedir. Toplumda belli kesimlerin, daha çok da genç kitlelerin son yıllarda mesleki bir alan olarak E-spor'a yönelik ilgisi oluşmuştur. Büyük turnuvalardaki ödüller milyon dolarlarla ifade edilmektedir.²⁹ E-spor endüstrisinin piyasa ekonomisindeki konumu, gelir seviyesi, marka sponsorlukları ve kitlesel ilgi düzeyiyle futbola rakip olabileceğinden bahsedilmektedir. Küresel e-spor gelirlerinin her yıl %40'tan fazla, taraftar sayısının %15 artış gösterdiği ileri sürülmektedir. 2019 yılı gelirlerinin (216,8 milyon dolar) dağılımında Amerika başı çekmekte, sırasıyla Çin ve Güney Kore izlemektedir. Türkiye'ye 39. sıradadır. E-spor federasyonunun kurulduğu ilk ülkelerden biri olan Türkiye, Avrupa E-Spor federasyonunun kurucu üyesi olarak rol almaktadır. 15 binin üzerinde amatör e-spor takımı, 60 binin üzerinde amatör oyuncu, League of Legends ve ZULA oyunları üzerine resmi lig, 1500'ü aşan lisanslı e-sporcu sayısı Türkiye'de e-spor hızla kurumsallaşmıştır.³⁰

Dijital oyunları ve E-spor olgusunu Baudrillard'ın simülasyon kavramına başvurarak açıklamak mümkündür. Baudrillard'a göre medya egemenliğindeki bir çağda anlamlar da imajların akışıyla yaratılmaktadır. Yaşanılan dünya gerçeklikten ziyade yap-ınan evrenine dönüşmüştür. Gerçeklik diye görülen şey (Hipergerçeklik) iletişimin kendisi tarafından yapılandırılır.³¹ Gündelik hayatın her alanında siberetik ve matematiksel yöntemlerle yaratılan simülasyon modelleri gerçeğin yerini almıştır. Kod öğeleri her alandaki gerçekliğin

²⁶ A.g.e., s.18

²⁷ <http://tesfed.gov.tr/Sayfalar/3085/3081/battle-royale.aspx>

²⁸ BATI, "Sekizinci Sanatın İnşası: "Dijital Oyunlar Kesişiminde Postmodernizm, Tüketim Kültürü, Üst Gerçeklik, Kimlik ve Olağan Şiddet", s.17

²⁹ <https://onedio.com/haber/en-cok-kazandiran-spor-dali-olma-yolunda-e-spor-oyunlarinin-yillar-icinde-turnuvalarda-dagittigi-paralar-sizi-sasirtacak-865031>

³⁰ Selenay Yağcı, *E-spor Futbolun Tahtına Oynuyor*, <https://www.dunya.com/ekonomi/e-spor-futbolun-tahtina-oyunuyor-haberi-464501>

³¹ Anthony Giddens, *Sosyoloji*, İstanbul: Kırmızı Yayınları, 2012, s.153, 1061.

yerini almakta ve yeni bir gerçeklik türü olarak yer etmektedir.³² Gerçekte hiç var olmamış simulacrum biçimleri³³ dijital oyunlarda varlık belirtmektedir. “Dijital oyunlar beraberinde sanal bir dünyada yaşamayı, farklı psikolojik unsurları ve kullanım bileşenlerini de getirmektedir. Sanal dünyada yaşam, kullanıcıların sanal ortamda sahip oldukları karakterler ve kendilerine alternatif bir dünya yaratma çabalarıyla ilişkilidir”.³⁴ Çeşitli dijital oyunların profesyonel çerçevesini teşkil eden ve genel adlandırması olan e-spor, yeni tür bir sosyal ve sportif gerçeklik halini yansıtmaktadır. Büyük şirketlerin desteklediği e-spor her geçen gün yaygınlaşmaktadır. Bilgisayar ortamında gerçek kişiler ve takımlar tarafından oynanan, lig ve şampiyona örgütlenmeleriyle kurumsallaşan bu oyunlar, sanal olanla gerçek olanın iç içe geçtiği bir süreçtir. E-spor olgusunda sanalın karşısına dönüşerek gerçeklik haline geldiği vurgulanmaktadır.³⁵ Dijital alana özgü bir spor pratiği olarak ortaya çıkan e-sporu, sporda hipergerçeklik/sanal gerçeklik/dijital gerçeklik ya da çevrimiçi spor olarak nitelenebilir.

E-spor konulu bilimsel çalışmaların ve kitapların yakın dönemde hayli artış gösterdiği görülmektedir. Öyle ki çok kısa bir süre içinde ilgili konuyu inceleyen tezlerin sayısında anlamlı bir artış söz konusudur. Bir sosyal olgu olarak beliren E-spor’un yaygınlaşma eğilimlerini ilgili tezlerin başlıklarına bakarak anlamak mümkündür. Yapılan tez çalışmaları spor bilimleri, iletişim bilimleri, işletme, radyo televizyon gibi farklı disiplinler çatısında çalışılmaktadır. Verili durum, birçok disiplinin konuya bilimsel açıdan ilgi duyduğunu göstermektedir. E-spor incelemeleri işletmecilik, ticaret, sektörel eğilimler, iletişim, güç ilişkileri, taraftarlık olgusu, toplumsal cinsiyet (kadın sorunu), yönetim/organizasyon ve pazarlama gibi temalarla bilimsel araştırma düzeyinde gündeme gelmiştir.³⁶ Yazılan kitaplarda da gözle görülür bir artış söz konusudur. Son birkaç yıldır artış gösteren bu kitaplarda elektronik sporun genellikle dijital devrim olarak adlandırılması, oyun türlerinin tanıtımı, teknik ve uzmanca bilgilerin verilmesi, e-spor pazarlaması ve organizasyonu bilgisi, endüstriyel bir ürün ve inovasyon biçimi olarak övgüsü söz konusudur. Eğribel’in belirttiği gibi geçmişten ve gelecekte bir kopuşu(yıkımı), yeni bir evreyi belirten iletişim çağının tarih, toplum ve sınıf bilinci eksenlerinin dışındaki yeni dünya görüşünün³⁷ izlerini dijital oyunların ve onun profesyonelliğe dönüşmüş hali olan e-spor da tespit etmek mümkündür. E-sporun endüstri, pazarlama, profesyonellik ve toplumsallaşma biçimi olarak öne çıkartılması; dijital iletişim teknolojilerine dayalı bilgi toplumunun övgüsüyle paralel bir seyir izlemektedir. E-spor’un sporda devrim ve sıçrama olarak nitelendirilmesi, dijitalleşmenin genel olarak her alandaki övgüsüyle uyumludur. Birincil yüz yüze ilişkiler yerine sosyal ağlarda iletişim anlayışlarının öne çıkışı, dijital toplumun ve onun rasyonel araçları olan bilgi teknolojilerinin her düzeyde yaygınlaşması, oyun anlayışlarını da biçimlendirerek yeni ve çevrimiçi bir spor türünü doğurmuştur. Dijital/elektronik spor

³² Jean Baudrillard, *Tüketim Toplumu*, çev., Hazal Deliçaylı ve Ferda Keskin, İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2010, s.159

³³ Ritzer McDonald’s ürünlerini “simulacrum” olarak niteler. Ör;Chicken McNugget bir kopyanın kopyasıdır ve gerçekte hiç var olmamıştır. Bkz. George Ritzer, *Toplumun McDonaldlaştırılması: Çağdaş Toplum Yaşamının Değişen Karakteri Üzerine Bir İnceleme*, çev., Süer Kaya Şen, İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2011, s.227.

³⁴ Barbaros Bostan, “Sanal Gerçeklik ve Dijital Oyunlar, Dijital Oyunlar”, *Kendi Dünyanda Yaşa, Bizimkinde Oyna*, der., G.T.Önal-U.Batı, İstanbul: Derin Yayınları, 2011, s.160

³⁵ Halil Ünal, “Dijital Kültürün Ortaya Çıkardığı Korkularımız ve Sanalın Karşısına Dönüşerek Hakikileşmesi”, *HECE*, 234-235-236 (2016), s.37

³⁶ <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp>

³⁷ EĞRİBEL, “Küresel Barbarlık Çağının İlk Evresi: İletişim Çağı ve Disütopik Paralel Yeni Dünyalar”, s. 24-25

konusunun yaygınlaşmasında literatürün de katıldığı bir uzlaşma söz konusudur. E-spor'un, günümüz dünyasında ve üretime dayalı sektörlerde endüstri 4.0, toplum 5.0 gibi yenilikçi bilgi teknolojilerine dayalı yaklaşımlarla aynı dönemde gündeme gelmesi rastlantı değildir. Sporda yeni bir aşama hatta son aşama olarak sunulmaktadır.

E-Spor Konulu Sinema Filmi: “İyi Oyun”

Dijital oyunlara ve E-spor'a yönelik ilgi sinemada da varlık belirtmiştir. E-sporun toplumda yaygınlaştığı, lig düzeyinde örgütlenip meslekleştiği, ilgili yayınlarla bilimsel ilginin olduğu döneme (2018-2021) paralel bir sinema filmi de konuya ana senaryo olarak yer vermiştir. E-spor konulu bir sinema filminin Türkiye’de E-spor federasyonunun kurulduğu 2018 yılında yapılması paralel ve anlamlı görünmektedir. Yakın dönemde e-spor konulu çalışmaların arttığı süreçte “İyi Oyun” filmi üzerinden e-spor konulu bir çalışma da yapılmıştır. Özsoy ve Sepetçi’nin e-sporu ve ilgili filmi kültür endüstrisi ve popüler kültür üzerinden incelediği bir çalışmadır. E-spor dalları kültür endüstrisinin kâr amaçlı ürettiği popüler kültürün bir kolu olarak yükselmektedir. Filmde de profesyonel e-spor olgusu, genç bir oyuncu ve League of Legends (LOL) oyununa yönelik turnuvalar üzerinden anlatılmaktadır. Filmin başlangıç sahnelerinde bu oyunu simgeleyen renklerin (kırmızı ve mavi) görsel tanıtımı yapılmaktadır.³⁸

LOL oyunu E-sporun katalizörü haline gelmiştir. Amerikan menşeli Riot Games firması tarafından 2009 yılında dünya piyasasına sürülmüş bir dijital oyundur.³⁹ “İyi Oyun” 2018 yılında vizyona girmiş E-spor temalı bir filmidir. Senaryosu Türkiye’deki profesyonel League of Legends (LoL) oyuncuları üzerine kuruludur. Günümüzde milyonlarca insanın çevrimiçi ağlarda oynadığı bir oyundur. Türkiye’de 3 milyondan fazla LoL oyuncusu olduğundan bahsedilmektedir. Online izleyici sayısı milyonlara varan Espor maçları, düzenlendiği arenalarda da binlerce kişi tarafından canlı izlenmektedir. Filmin oyuncuları aynı zamanda E-sporla ilgili kişilerdir. Filmin senaristi e-sporla aktif bir sporcu (Emre Sirel), yapımcılarından birisi Bau Supermassive’in kurucularından Hakan Baş’tır. Filmde takım kaptanı rolü üstlenen oyuncuysa ünlü bir YouTuber’dır. Filmin yapımcıları da elektronik sporda ekran içeriği üreten firmalardır.⁴⁰ Türkiye’de yükselen E-spor endüstrisi ve bu alanın meslekleşmesi bir sosyal gerçeklik olarak sinema filmine yansıtılmıştır.

Yöntem

Çalışmada nitel araştırma yöntemine özgü doküman incelemesi tekniği uygulanmıştır. Görsel malzemeler, arşiv belgeleri, gazeteler, mektuplar, resmi raporlar, istatistikler gibi filmler de bir doküman türü olarak nitelendirilmektedir. Dokümanlar, toplumsalın yansıdığı ve içine nüfuz ettiği belgelerdir.⁴¹ Dokümanlar, niteliksel araştırmalarda ikincil veri kaynaklarıdır. Filmler (fotoğraflar, grafikler vs. görsel belgeler) yazılı bir metin olarak düzenlenmemiş olmakla birlikte aynı şekilde doküman niteliği sergileyen bir veri kaynağı olarak kullanılabilir.⁴² E-spor içerikli “İyi Oyun” filmi, bu çalışmanın veri kaynağını oluşturmaktadır. Film, ana konusu ve görselleriyle, Türkiye’de e-sporun geldiği aşamaya dair saptama ve analizler için işlevsel görünmektedir. Bir başka deyişle, ilgili sinema filmine bakarak Türkiye’de e-spora ilişkin toplumsal gelişmeleri anlamak mümkün görünmektedir. “Sinema yalnızca toplum üzerine bir fikir sunmaz, resmettiği toplumun ayrılmaz bir

³⁸ ÖZSOY, Selami; SEPETÇİ, Tülin; Popüler Kültür Ürünü Olarak E-Spor’un Sinemada Sunumu: “İyi Oyun” Filmi Örneği, 4th International Scientific Research Congress (IBAD), April 25-26 2019, pp. 90-98

³⁹ <https://www.riotgames.com/tr/biz-kimiz/degerlerimiz>

⁴⁰ <https://www.iyioyunfilm.com/>

⁴¹ Hüseyin Bal, *Nitel Araştırma Yöntem ve Teknikleri*, İstanbul: Sentez Yayınları, 2016, s.141

⁴² Belkıs Kümbetoğlu, *Sosyolojide ve Antropolojide Niteliksel Yöntem ve Araştırma*, İstanbul: Bağlam Yayınları, 2008, s.145

parçasıdır”.⁴³ Sinema filmleri bireyselin yanında toplumsal olanı da yansıtmaktadır. Filmler, içinden çıktığı ve ürünü olduğu toplumla, onu etkileyen ideoloji arasındaki ilişkiyi ortaya koyma bağlamında önemli işlevlere sahiptir.⁴⁴ Sinemayla toplum arasında yoğun bir ilişki söz konusudur. Sosyolojik açıdan sinema ile toplumsal yapının tüm unsurları arasında karşılıklı ilişki bulunmaktadır.⁴⁵ Zizek de bir filmin sadece sosyal gerçeklikten uzaklaştıran bir kurgu ve bir eğlendirme faaliyeti olmanın ötesinde var olan sosyal gerçekliği yansıtıcı ve meşrulaştırıcı bir işleve sahip olduğunun altını çizmiştir. “Filmler yalan söylerken bile toplumsal yapımızın canevindeki yalanı anlatırlar”.⁴⁶

Sinema filmlerinin içinde kurgu barındırır da toplumsal gerçekliğe dair izler taşıması söz konusudur. Toplumsal olgular ve eğilimler, konularına göre ilgili dönemdeki film ve sanat eserlerinde de varlık belirtir. Bir başka deyişle edebiyat yapıtlarına benzer biçimde, sinema da toplumsalın yansıdığı bir belge niteliği taşır. Toplumsal olguları, toplumsal değişmeyi, yeni kurumsallaşma biçimlerini sinemaya bakarak çözümlemek mümkündür. İyi oyun filmi de E-sporun Türkiye’de geldiği seviyeyi anlatmaktadır. Gündelik hayatın içinde genç nesillerin bir boş zaman kurumu olarak deneyimlediği dijital oyunların bir profesyonellik biçimi olarak “E-spor” a dönüşümü konu edilmektedir. Çeşitli bilgisayar oyunları “iş” e ve profesyonel spora dönüşmüş, e-spor adı altında metalaşmıştır. Filmin senaryosunda, dijital oyunların bir eğlence ve boş zaman pratiğinden ziyade para kazanılan bir meslek alanı olarak vurgulanması söz konusudur. Film, tekrarla izlenerek öne çıkan baskın temalar belirlenmiştir. Temalar şu şekilde sınıflandırılmıştır: 1.Oyuncuların sosyo-ekonomik profilleri 2. Toplumsal cinsiyet 3. Antrenman düzeni ve disiplin kuralları 4. Kolektif kimlik inşası ve takım ruhu 5. Oyunun metalaşması ve profesyonellik.

Bulgular/Nitel Temalar

Oyuncuların Sosyo-ekonomik Profilleri

Filmin baş karakteri Cenk’tir. Cenk, liseden yeni mezun olmuş, dijital oyunlara yönelik bir oyun salonu işletmesinde düzenlenen turnuvalara katılarak gelir sağlamaktadır. Salona genel olarak genç yaş grupları gelmekte, Cenk de genelde akranlarından oluşan e-spor takımlarına karşı oynayarak başarılı sonuçlar elde etmektedir. Salonun sahibi Cenk’in gelmesinden memnundur. Cenk’in oyun performansı, salonun gelirlerine de olumlu biçimde yansımaktadır. Salondaki oyunlar, oyun oynayan e-sporcular ve salona gelen seyirciler/taraftarlar, salonda çalışan garsonlar etrafında bir ekonomik döngü söz konusudur.

Bir akşam yine girdiği bir müsabaka sonrası salondan çıktığında, hemen dışarıda kendi yaşlarında genç bir kadınla (Ada) karşılaşır. Genç kadın yeni kurulan bir e-spor takımının menajeridir. Onu salona, Cenk’in dijital oyunlardaki başarısı hakkındaki bilgisi getirmiştir. Cenk’in oyun performansının farkında olan ancak Cenk’in daha önce hiç tanışmadığı Ada, kendi kulüplerinde bu oyunu profesyonel bir statüde oynamasını teklif eder. Cenk kabul etmez. Ada salonun önünden ayrılır. Ada, Cenk ile ilgili bilgisi olan ve Ada’yı spor bir arabayla almaya gelen kulüp sahibi Rüzgâr Uysal’a Cenk’in kabul etmediğini söyler. Takımı yeni kuran Rüzgâr Uysal Cenk’i transfer etmek istemektedir.

⁴³ Bülent Diken ve Carsten B. Laustsen, *Filmlerle Sosyoloji*, çev., Sona Ertekin, İstanbul: Metis Yayınları, 2010, s.24

⁴⁴ Lale Kabadayı, *Film Eleştirisi: Kuramsal Çerçeve ve Sinemamızdan Örnek Çözümlemeler*, İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2020, s.54, 57

⁴⁵ M. Çağlar Kurtdaş, *Sinema Sosyolojisine Giriş*, Çanakkale: Paradigma Akademi, 2020, s.21

⁴⁶ Slavoj Zizek, “Sunuş: Toplumsalın Kalbindeki Film”, DİKEN, Bülent, CARSTEN, B. Laustsen; *Filmlerle Sosyoloji*(iç), çev., Sona Ertekin, İstanbul: Metis Yayınları, 2010, s.15

Cenk bir akşam salondan çıkarken saldırıya uğrar. Cenk'in çevrimiçi oynadığı oyundaki rakip oyunculardır saldıranlar. Akran şiddetine maruz kalmıştır. Cenk'in performansı onları rahatsız etmektedir. Cenk'in annesi de durumdan hiç memnun değildir. Cenk liseden yeni mezun olmuş, henüz üniversite öğrencisi de değildir. Filmin hikayesi boyunca da üniversite öğrencisi olması söz konusu değildir. Annesi ve hasta olan kız kardeşiyle yaşamaktadır Cenk. Annesi, Cenk akşamları eve geldiğinde, bu tip işleri bırakmasını söyler. Hemen her gün bu memnuniyetsizliğini tekrarlayacaktır. Ağır hasta kız kardeşi de abisini yanında istemektedir. Annesine göre Cenk doğru dürüst bir iş bulmalı, bu oyun işlerini bırakmalıdır. Bu iş, yapılmaya değer bir iş değildir. Annesini de bu yönde inandırmakta güçlük çekmektedir. Annesine göre Cenk, adam gibi, düzgün bir iş bularak hayatını kazanmalıdır. Babasız büyüyen Cenk'e ve ailesine daha fazla gelir lazımdır. Gelir kazandığı bir faaliyet olan dijital oyunları oynamakta ısrarcı olmasında yaşadığı ekonomik güçlüklerin de önemli düzeyde etkisi vardır. Cenk -muhtemelen çalışmak zorunda olduğundan- üniversite konusunu hiç gündemine almamakta, çalışma hayatıyla, yani oyun işiyle ilgilenmektedir. Dijital oyunlar onun için çalışma yaşamı demektir. Oyun oynamak, çok oyunculu müsabakalara girip maç kazanmak onun için bir gelir kapısıdır. Diğer bir ifadeyle e-spor, Cenk için hayattaki tek çıkış yolu gibidir. Cenk sonunda Ada'nın profesyonellik teklifini kabul eder. Rüzgâr Uysal ilk aşamada onu deneme sürecine tabi tutar. Deneme sürecini başarıyla geçerek "Beş Benzemez"e dahil olur.

Toplam beş kişiden oluşmaktadır takım, "Beş Benzemez" adından da anlaşılacağı gibi. Takımın Naz dışında diğer üyeleri erkektir. Onların en belirgin ortak özelliği, her birinin "Z kuşağı" üyesi olmasıdır. Z kuşağı, 2000 ve sonrasında doğanlara işaret etmektedir. 2000 yılı ve sonrası yıllardaki bilgisayar ve internet teknolojileri içine doğmuş olanlara dair bir kavramsallaştırmadır. En baskın özellikleri bilgi ve iletişim teknolojileriyle yakınlıkları olan Z kuşağı, kendilerinden önceki kuşaklardan⁴⁷ yalnızca teknolojiye yakınlıkları açısından değil, çalışma hayatından tüketim alışkanlıklarına kadar birçok konuda farklı özelliklere sahiptir.⁴⁸ X, Y, Z kuşağı gibi kavramlaştırmalar Amerika'daki bilimsel çalışmalardan alınmakla birlikte Türkiye'de de yaygın olarak kullanılmaktadır.⁴⁹ Bir başka ifadeyle de onlar "Dijital Yerliler" olarak nitelenebilir. Doğduklarında kendilerini internetle iç içe bulmuş, 1995 yılından sonra, dijital çağın içine doğan bireylerdir.⁵⁰ Z kuşağı ve dijital yerlilerin mensupları olmaları, onları gündelik yaşam pratiklerinde ve spor/oyun anlayışlarında da dijitalliğin etki alanına sokmuştur.

Aynı kuşağın mensubu olmaları dışında toplumsal köken ve sosyal sınıf itibarıyla birbirleriyle ortak noktaları görünürde neredeyse yok gibidir. İlk başlarda Takım kaptanı olan Batu'nun babası bir iş adamıdır ve hatta babasından oyun oynadığını saklayan Batu'nun işi de hazırdır. Kısacası hali vakti yerinde zengin bir babanın oğludur ve spor arabası vardır Batu'nun. Bunlara rağmen tek tutkusu oyun olmuştur. Aslan adındaki kilolu esmer genç oyuncuysa taşra kökenli geleneksel bir mahalle delikanlısı görüntüsü vermektedir. Arkadaşlarına dair koruyucu, kollayıcı ve fedai davranışlarıyla yiğit bir tavrı vardır. Filmde Aslan'ın aile ve sosyal kökenleri hakkında herhangi bir bilgi verilmemektedir. Görünen o ki, bu genç de hayatını ve geleceğini dijital oyunlara ve bu oyunda kariyer hedeflerine bağlamıştır. JJ lakaplı oyuncuysa uzak doğu kökenlidir. Türkçe'yi bilmemekte,

⁴⁷ X ve Y kuşakları.

⁴⁸ Emel B. Akca, "Teknolojik Tutuculuk Karşısında Z Kuşağını Anlamak; Ortaokul Gençliğinin İnternet Kullanım Algıları", *HECE*, 234-235-236 (2016), s.343,345

⁴⁹ Lüküslü, ilgili çalışmasında kuşaklarla ilgili bu kavramlaştırmaların sakıncalarından da bahsetmiştir. Bkz. Demet Lüküslü, "Türk Sosyolojisinde Gençlik Araştırmaları", *Türkiye'de Çağdaş Sosyoloji Konuşmaları*, der., Hüseyin Etil ve Metin Demir, İstanbul: Küre Yayınları, 2018, s. 322-323.

⁵⁰ Şahin Bayzan, "İnternet ve Çocuk/Dijital Yerlilerin İnternet Macerası Dijital Yerlilerden Önceki Süreç", *HECE*, 234-235-236 (2016), s.382,384.

sınırlı kelimelerle, jest ve mimiklerle kendini ifade etmektedir. Yemek yemeye ve abur cubur yiyeceklere yönelik bir oburluğu vardır. Beş Benzemez’i kendine özgü davranışları, uzak bir memleketten gelmiş olması, diğer oyuncularından farklı bir dili konuşması ve aşırıya kaçan sempatikliğiyle tamamlamaktadır. Takımın adının da simgelediği gibi farklılıklarıyla bir araya gelmişlerdir. Onlar bir E-Spor takımında “biz” duygusunu edinmişlerdir.

Toplumsal Cinsiyet

Takımın ismi Beş Benzemez’dir. Cenk beşinci oyuncu olmuştur. Öyle ki gerçekten de birbirlerine herhangi bir konuda benzerlikleri söz konusu değildir. Naz, Batu, JJ, Aslan ve son gelen Cenk. Benzeştikleri en belirgin konu e-sportur. Cinsiyet, toplumsal köken, sosyal tabaka, ulus ekseninde farklılıklar söz konusudur. Takımda bir de kadın oyuncu (Naz) vardır. Cenk’in kulübe ilk geldiğinde Naz’la karşılaşması onu çok şaşırtmıştır. Bir takımda kadın oyuncunun olmasına alışık değildir. İçinde yetiştiği toplumsal yapı ve zihniyet, sosyalleşme biçimleri ve hâkim kültür kodları nedeniyle tepkisini mimikleriyle de açık ederek bu durumu yadırgamıştır. Naz, “Hadi ama 2018’deyiz. İlk defa kız oyuncu görmüş gibi bakma suratıma” şeklinde cevap verir. Ada, “bu tepkiyi ilk veren sen değilsin” şeklinde cevap verir Cenk’e. Ülkede kadına genel bakış, kadının sosyal statüsü, toplumdaki yaygın kadın temsilleri, kadın ve spor ilişkisine yönelik algı vb. eğilimler Cenk’in tepkisinde tekrar edecektir. Bir başka deyişle, Cenk’in kadın oyuncuya yaklaşımında açıklıkla görülen, Türkiye’deki yaygın toplumsal cinsiyet anlayışından izlerdir.

“Toplumsal cinsiyet kavramı feministlerin ortaya attığı bir kavramdır”.⁵¹ Toplumsal cinsiyet tartışmalarında temel sorun; erkeklerin ve kadınların rollerinin ve toplumdaki konumlarının biyolojik bir kategori olarak cinsiyet mi yoksa içinde yaşadıkları toplumdaki kültür tarafından mı belirlendiği sorunsalıdır. Erkeğin yeri dışarısı, çalışma hayatı ve organize etmek gibi rollerle tanımlanırken kadının yeri ev midir? vb. sorular ortaya atılır.⁵² Eril bedeninin iktidarının ve egemen erkeklik değerlerinin yeniden üretimini sağlayan bilinen modern spor dallarına⁵³ benzer şekilde, dijital oyun dünyası da erkek merkezli bir alandır.⁵⁴ Dijital oyunlara dayalı elektronik sporda da yaygın toplumsal cinsiyet algısı yeniden inşa edilmiştir. Cenk’in Naz’a yönelik yaklaşımında, toplumdaki egemen eril kültür kodlarının yarattığı davranış modellerinin tekrar ettiği görülmektedir.

Takımın adının Beş Benzemez olması boşuna olmayıp, bir toplumsal anlama sahiptir. Farklılıklara rağmen birlikte ve takım olabilme ideolojisidir söz konusu olan. Ulus, etnisite, dil, sosyal tabaka, modern ve geleneksel ayrımları gibi cinsiyet duvarları da e-sporla aşılmıştır. Farklı cinsiyetlerin ortaklığı, oyuna katkısı ve bir sosyal tutkal işlevi gören “Beş Benzemez” üst kimlik inşası belirmiştir. Bireysel, toplumsal ve cinsi farklılıklar dijital oyuna dayalı bir takım kimliği çatısında bir oyaşmaya dönüşmüştür. Filmde cinsiyet eşitsizliklerine vurgu yapılan ilgili sahnede yaygın toplumsal cinsiyet algısı ve sorunu, e-spor yoluyla tekrar üretilmiş ve çözümü de yine e-spor bağlamında bulunmuştur. Siber

⁵¹ Aksu Bora, “Türk Sosyolojisinde Feminist Teoriler”, *Türkiye’de Çağdaş Sosyoloji Konuşmaları*, der., Hüseyin Etil ve Metin Demir, İstanbul: Küre Yayınları, 2018, s.230

⁵² Martin SLattery, “Toplumsal Cinsiyet (Feminizm)”, *Sosyolojide Temel Fikirler*, yay. haz.: Ümit Tatlıcan ve Gülhan Demiriz, Ankara: Sentez Yayıncılık, 2017, s.341

⁵³ Serpil Sancar, “Erkeklik”, *Toplumsal Cinsiyet Çalışmaları*, der., Yıldız Ecevit ve Nadide Karkıner, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayını, 2011, s.179

⁵⁴ Hamit Güneş, “Dijital Oyunlar, Dijital Oyuncu ve Oyun Dünyasında Kadınlar”, *HECE*, 234-235-236 (2016), s.371

uzayda zaman ve mekân üstü koşullarda icra edilen ve sanal gerçekliğe dönüşen e-spor, toplumsal cinsiyet eksenindeki çelişkilere kendi ekseninde çözüm getirmiştir.

Antrenman düzeni ve disiplin kuralları

E-spor takımı “League Of Legends” oyununa dayalı kurulmuştur. Her bir oyuncu, oyundaki belli karakterleri temsil etmekte ve pozisyonuna göre takıma katkı sunmaya çalışmaktadır. Takım belirli turnuvalara katılmaktadır ancak bir türlü başarıyı ve performansı gerçekleştirecek uyumu sağlayamamaktadır. Takımın sahibi Rüzgâr Uysal durumdan memnun değildir ve çözüm arayışları içerisinde. Takıma bir Koç(antrenör) gereklidir. Aksi takdirde disiplini sağlamak ve performans elde etmek mümkün olmayacaktır. Eski arkadaşı ve eski bir elektronik spor oyuncusu olan Özer’e gider, maaş karşılığında koçluk teklifinde bulunur. Özer, küçük bir dükkânda bilgisayar tamirciliğiyle uğraşmaktadır. 7 sene önce kendisine kurulan bir tuzak nedeniyle e-spor oyunculuğunu bırakmak zorunda kalmıştır. Çok yakın bir arkadaşı hile ve aldatma yöntemleriyle Özer’e tuzak kurarak oyunu hepten bırakmasına sebep olmuştur. Özer, Rüzgâr’ın teklifine sıcak bakmaz. Hayal kırıklığı ve pişmanlık duygusu Özer’in mimiklerine ve ifade tarzına yansımıştır. Rüzgâr, Özer’in kabul etmeyişi karşısında dükkândan çıkarken 1 milyon ödüllü büyük turnuva broşürünü masanın üzerine bırakır. Özer, broşürü sonradan görecektir.

Eski elektronik spor oyuncusu ve takımdakilerden yaşça büyük olan Özer, koçluk teklifini kabul eder. Maaşlı çalışacak olmaktan ziyade 1 milyon ödüllü bir yarışmaya koç olarak katılacak olmanın etkisi de vardır teklifi kabul etmesinde. Özer’in koçluk konusunda elbette şartları vardır ve belli bir disiplin anlayışına sahiptir. Birkaç katlı, beyaz renkli ve tarihi görünümlü bir binayı kiralarlar. Antrenör Özer, oyuncularını toplar ve disiplin kurallarını anlatır. Ona göre takım olmanın gerektirdiği disiplin ilkelerine uymak, olmazsa olmazdır. Evde yemekleri yapan yaşını almış bir hizmetli kadın da vardır. Özer’i yıllar öncesinden, oyunculuk yıllarından tanımaktadır. Oyuncuların beslenmeleri, kafalarına göre değil Özer’in belirlediği düzenli bir diyet programına göre yapılandırılacaktır. Yemekler sadece yemek odasında yenir. Başka yerde yemek yemek yasaktır. Abur cubur yemek, oyun esnasında klavye tuşlarının arasına yiyecek kırıntıları dökmek yasaktır. Program dışında ıvır zıvır yiyeceklerle yakalananın elindeki yiyecekler derhal imha edilir. Ayrıca düzenli olarak koşu vs. dayanıklılık antrenmanları yaparlar. Antrenman düzeni, sadece bilgisayar pratikleriyle sınırlı olmayıp, açık alanlardaki fiziksel aktivite pratiklerini de içermektedir. Hem bilgisayar başında hem de dışarıdaki sportif antrenmanları içeren çok yönlü bir antrenman anlayışı geçerlidir. Bilindik spor dallarındaki profesyonel kurallar ve sporcu kamplarındaki disiplin anlayışı egemendir.

Özer, oyunculara birkaç kattan oluşan evin odalarını gezdirir. Her odanın bir işlevi vardır, tanıtır. Taktik strateji odası, çeşitli bitkilerin bulunduğu D Vitamini alma ve güneşlenme odası (yeşil oda), sıcaklık düzeyi 20 derece olarak ayarlanan PC/Konsol odası. Bu odada antrenman maçları yapılır. Sıcaklığın 20 derece olarak ayarlanmasının nedeni, profesyonel maç arenasındaki ortalama sıcaklığın 20 derece olmasıdır. Her oda ve her kriter, performans ve yüksek verim elde etmeye göre düzenlenmiştir. Antrenman ortamı ve iklim gerçek müsabaka atmosferine göre ayarlanmak zorundadır. Maç yapılan ortamın özellikleri performansı son derece etkileyen bir faktördür. Sporcuların vücut sıcaklıklarının bu sıcaklığa alışması önemlilik arz eder. Hatta müsabaka esnasındaki sıcaklığa uyum gösteremeyen sporcu organizmaları, kendini evinde gibi hissetmezse panik durumu ortaya çıkar.

Kolektif kimlik inşası ve takım ruhu

Oyuncular, katı kurallara göre ve program dahilinde işleyen bir kamptadır. Oturma odasında televizyon izlemek yasaktır. Sabah erken kalkılması zorunludur. Özer ilk sabah Beş

Benzemez’i su dökerek uyandırır. Bu işin ciddiyetini anlamaları gerekmektedir. Her sabah takım halinde koşu yaparlar. “Takım ruhu” yaratmak, Özer’in temel hedefidir. Her gün 14-15 antrenman maçı yaptırır oyunculara. Taktik strateji dersleri verir. Oyunda ne pasif ne de agresif bir yaklaşım olmalıdır. Orta ölçüyü bulmak önemlidir. Özer, psikolojik performansı ve dayanıklılığı fazlasıyla önemser. Oyuncular dikkat dağıtacak düşüncelere saplanmamalı, oyuna ve antrenmana odaklanmalıdır. Belli turnuvalara katılmaya başlarlar. Ancak asıl hedef ve motivasyon kaynağı 1 Milyonluk E-spor turnuvasıdır. Filmin baş karakteri ve Özer’in kaptan olarak görev vereceği 06 Cenk’in dikkati dağılır. Kız kardeşi’nin kalp kapakçığında delik vardır ve ağır bir ameliyat geçirmesi gereklidir. Cenk babasız büyümüştür, sorumluluklar almıştır. Cenk, antrenmanlardan fırsat bulup annesini ve kardeşini ziyarete gittiğinde tekrarlar annesinin aynı sözlerine maruz kalır. “Kendine doğru dürüst bir iş bul!”. “Arkadaşlarınla bilgisayar peşindesin!”. Özer, bu süreçte Cenk’e psikolojik destek verir.

Bir gün E-spor turnuvaları düzenleyen özel bir organizasyonun partisine giderler. Giyilen kıyafetler, oynadıkları dijital oyunlardaki sanal karakterleri andıran kostümlerdir. “Cosplay” (kostüm oyunu) olarak adlandırılan gösteri performansı dijital karakterlere dönüşme partisidir. Kostümlerin toplumsal gerçeklik, zaman, mekân, geçmiş ve gelecekle ilintisi yoktur. Cartoon kostümlerdir, gerçeküstüdür. Cenk kendine özgü sorunlar nedeniyle partiye gitmemiştir. Beş Benzemez’in dördü oradadır. Güçlü rakipleri Kozmos’un oyuncuları da partiye gelmiştir. Partiye gelenler sadece takımların oyuncularıyla sınırlı olmayıp, dijital oyunlara ilgi duyan 15-25 yaş arası gençleri de kapsamaktadır. Özetle Z kuşağından gençler oradadır. Parti esnasında Kozmos’un orta koridor oyuncusu(kaptan) olan Can, Beş Benzemez’in oyuncusu JJ’e sataşır. Naz da Can’a vurarak olaya müdahale eder ve gerginlik olur. Batu da gelip olaya karışır, Can’ın attığı yumrukla yere düşer. Can, yere düşen Batu’ya ikinci bir yumruğu atacakken bir anda orada beliren Cenk, bunu engeller. Kozmos’un sahibi Arda, bunun üzerine, Özer’le ve takımı Beş Benzemez’le alay edercesine konuşur. Kısa bir süre sonra mahalle delikanlısı edasıyla Aslan hızla koşarak gelir, Kozmos oyuncularına vurur ve topluca partiden kaçarlar. Takım ruhu böylelikle canlanmıştır.

Rakip takımın sahibi ve Özer’in de eski arkadaşı Arda oyuncularına taktik verir. Özer’in ve beş benzemez’in tüm maçlarını izlemeyi zorunlu tutar. Arda’ya göre hiçbir rakibi hafife almamak gerekir. Beş benzemez’in oyuncuları haritanın neresindedir? Arda buna dair keşif ve analiz yaptırır. Özer de artık antrenmanlarda farklı stratejiler uygular. Hayatı idame etme, tabiatla mücadeleye dayalı sportif pratikler ve yön bulma antrenmanları söz konusudur. Özer, oyuncularına ormanda 1 gece geçireceklerini söyler. 1 adet çadır ve 1 adet tek kişilik yemek çantasını ormanda belli bir noktaya koymuştur. Yemek de çadır da tek kişiliktir. Kim önce bulursa hem çadırda yatabilecek hem de yemeği yiyecektir. Bu bir sınavdır. Özer’in hedeflediği aslında, bu mücadele sonunda oyuncuların geliştireceği davranış modelidir. Sabah ormana gelir ve geliştirmek istediği takım ruhunu bulur. İçlerinden herhangi birisi tek kişilik çadırı salt kendini düşünerek ve bireysel çıkar güdüsüyle kurmamış, üstlerine gerek topluca altında yatmışlardır. Artık takım olmayı öğrenmişlerdir. Takım duygusunun ve kolektif(topluluk) kimliğin güçlenmesiyle sonuçlanmıştır bu deneyim. Özer bu manzarayı görünce onlara ziyafet hazırlar.

Oyunun metalaşması ve profesyonellik

1 Milyonluk turnuva başlar. Oyun arenasında binlerce seyirci vardır. Bez Benzemez ve Kozmos diğer takımları eledikten sonra finalde karşılaşacaklardır. Taraftarlar tezahürat yapmaktadır. E-spor endüstrisinin gösteri niteliği belirgin biçimde bu karşılaşmalarda kendini göstermektedir. Müsabaka ortamı, arena kavramından da anlaşılacağı gibi, seyirci kitlelerin oyunu dikkatle izlediği ve duygusal tepkiler verdiği bir sosyal alandır. Rüzgâr

Uysal'ın yardımcısı Ada (Mistik) -Cenk'e duyduğu ilgiyle- ve taraftar sayısını arttırma amacıyla Cenk'in aile hikayesini sosyal ağlarda paylaşır. Müsabaka esnasında taraftar sayısı artar ve rakip Kozmos'un üstünde baskı oluşur. Bu gelişmelerin etkisiyle Beş Benzemez oyunu 2-2 durumuna getirir. Beraberlik durumuna gelince, Kozmos'un sahibi Arda hedeflediği şike benzeri bir planı devreye koyar. Özer'in cep telefonunu bir şekilde ele geçirir ve Kozmos'un en etkili oyuncusuna(kaptan) tehdit mesajı atar. "Oyuna devam edersen parmaklarını kırarım" şeklinde bir mesajdır. Arda'nın hedefi, Özer'i ve Beş Benzemez'i seyirci kitleler önünde şikeci durumuna getirmektir. Arda, tuzak kurarak hakemlere durumu bildirir. Hakemler Özer'i oyun alanının dışına çıkarır. Oyun devam eder. Finalde Kozmos karşısında 2-0 yenik durumda olan Beş Benzemez oyunun gidişatını değiştirip 3-2 galip gelir. Mistik Ada şikeyi ortaya çıkarır ve hakemlere durumu bildirir. Özer'in masumiyeti ortaya çıkar. Tekrar oyun alanına gelir. Takım halinde 1 Milyon TL ödül kazanırlar. Cenk'in kız kardeşi başarılı bir ameliyat geçirir. Cenk'in annesi, Beş Benzemez-Kozmos karşılaşmasını hastanede cep telefonlarından heyecanla izleyen gençlere "06 Cenk" benim oğlum der. Oğluya gurur duymaktadır. Elektronik sporla ilgili eski küçümseyici fikirleri değişmiştir. Bu oyunları artık ciddiye almaktadır. Cenk annesinin gözünde profesyonel bir oyuncudur. Herşeyden önce doğru dürüst bir meslek sahibi statüsüne kavuşmuştur. Annesinin algısı olumlu yönde değişmiştir.

Son sahnede Kozmos'un etkili oyuncusu ve kaptanı Can, Rüzgâr Uysal'la görüşme yapar. Rüzgâr Uysal, yaptıkları görüşmenin çok riskli olduğunu ve menajerlerin rakip takım oyuncularıyla konuşamayacağını söyler. Bunun karşılığında Can, Kozmos'la kontratının bittiğini ve artık bir ilişkisi kalmadığını söyler. "İstedğimle konuşurum" der. Bu sahnede Profesyonellik vurgusu egemendir. Dolaylı biçimde de "Fair Play" davranışı akla gelebilir. Karşı takımın kaptanı Can, şiddet eğilimleri olan saldırgan bir kişilik yapısına sahip olsa da Kozmos kulübünün sahibi Arda'nın planladığı hileler nedeniyle artık eski takımıyla çalışmak istememektedir. Eski rakiplerle uzlaşmacı bir tavır takınır hale gelmiştir. Bu tavır, olumlu yönde bir kişilik değişimi olarak değerlendirilebilir. Film biter.

Tartışma ve Sonuç

Filmdeki karakterlerin sosyal tabaka, cinsiyet, kültür ve ulus bağlamında farklılıkları söz konusudur. Beş Benzemez adında bir e-spor takımında bir araya gelmeleri mümkün olmuştur. "Z kuşağı" gençleri olarak onların oyun ve spor anlayışları, elektronik spor ekseninde gelişmiştir. Bir başka ifadeyle de dijital yerlilerdir. İnternet ve teknolojik aletlerle büyüyen, hayata karşı farklı yaklaşımları olan bu kuşağın kullandığı kavramların ne anlama geldiğini kendilerinden öğrenmek gerekmektedir.⁵⁵ Farklı sosyo-ekonomik ve kültürel profile sahip gençler, profesyonel olarak icra edilen dijital oyunlarda birleşmişlerdir. Öyle ki takımı oluşturan beş oyuncudan birisi kızdır ve diğerleri arasında da toplumsal bağlam ve kültürel açıdan ortak özelliklere rastlamak güçtür. Ailesini dijital oyunlardaki performansıyla geçindirmekle yükümlü Cenk, taşra delikanlısı Aslan, iş adamının oğlu Batu, uzak Asya ülkesinden JJ gerçeküstü mekânda müşterek sosyal kimlik edinmişlerdir. Dijital oyunlara dayalı, bilgisayar ortamında ve siber uzayda biçimlenen e-spor, yeni tür bir profesyonel spor pratiğidir. Bu durumda "...yazılım mekânı da hakiki mekâna dönüşmektedir".⁵⁶

Baudrillard'a göre güncel dünya; sahiciliğin noksan olduğu, simülasyonların, yani sahtelerin egemen olduğu bir dünyadır. Günümüz dünyasında simülasyonların

⁵⁵ Bayzan, "İnternet ve Çocuk/Dijital Yerlilerin İnternet Macerası Dijital Yerlilerden Önceki Süreç", s.382

⁵⁶ Ünal, "Dijital Kültürün Ortaya Çıkardığı Korkularımız ve Sanalın Karşıtına Dönüşerek Hakikileşmesi", s.37

yaygınlaşması gerçek ve hayali, doğru ve yanlış arasındaki farkları yok etmiştir. “Disney World”, Baudrillard’ın favori simülasyon örneklerinden biridir. Şehirler, milletler, filmler, internet, alışveriş merkezleri ve hatta insanlar simüle edilmiş hiper gerçekliklerdir. Dünya, hızla bir simülasyona dönüşme sürecindedir.⁵⁷ Postmodern toplumda, iletişim alanındaki gelişmelerle birlikte müphemlikler çoğalmış, gerçeklik buharlaşıp yok olmuş, taklitler ve imajlar ön plana çıkmıştır.⁵⁸ Dijital oyunlar da benzer şekilde, bir hiper gerçeklik modeli olarak, gerçek dünyanın dışında bir gerçeklik biçimini yansıtmaktadır. “Dijital oyunlar, formasyon olarak gerçeklikten yoksun gerçeğin modeller (...) aracılığıyla üretilmesini ifade eder. Bu oyunlar, Buadrillard’ın simülakrılarının çekiciliğine sahiptir; aslı yerine göstergeleri konulmuş işlemsel bir gerçeklik söz konusudur.⁵⁹ Beş e-sporcunun da dünyası dijital oyunlarla, League of Legends oyunu ile sınırlıdır. Bir dijital oyuncu olarak, toplumsal yaşamı bu aktiviteyle sınırlı tutarak yaşamlarına devam ederler. Sanal teknolojik simülasyonlar onların sosyal gerçekliği haline gelmiştir. Gerçeküstü Cartoon dünya merkezli yaşam; onları hayatın toplumsal, tarihsel, dini, kültürel ve geleneklere dayalı gerçekliklerinin dışında konumlandırmıştır. Cenk’in kısmi davranışları -ekonomik, aile merkezli- dışında hiçbirinde bu unsurlara dair bir dünya görüşü, fikir üretimi ve kaygı emaresine rastlanmamaktadır. Hayata yeni adım atma yaşlarında olmakla birlikte e-spor dışında herhangi bir sosyal sorumlulukları söz konusu değildir. Filmin senaryosunda yakın dönem Türkiye’sinin temel toplum ve gençlik sorunlarına dair karelere ve diyaloglara yer verilmemiştir. Ülkeye dair toplumsal çelişkiler, makro sorunlar ve değerler İyi Oyun filmi senaryosundan soyutlanmıştır. Öyle ki karakterlerin hayatları sadece e-spor etrafında dönmektedir. Dijital oyunlar ekseninde gelişen bir sanal toplumsallaşma söz konusudur. 2000 yılından itibaren sosyalliklerin sanal alana transferinin hızla yaygınlaşmasıyla mikro ve gerçeklikten kopuk dijital kimliklerin oluşumunun⁶⁰; bir e-spor filmine geline sürecin ve filmde sunulan karakterlerin arka planını teşkil ettiği söylenebilir. Filmin sahnelerindeki bu yaklaşım, “iletişim çağı” söylemleriyle de uyumlu görünmektedir. Tarih ve toplum kaynaklı olmayan, geleneksel ve modern toplum örgütlenmesine karşıt yönleriyle öne çıkan iletişim çağı/devrimi söylemlerinin⁶¹ filmde de sanal gerçekliği öne çıkartan görüntülerle somutlaştığını gözlemlemek mümkündür.

Karakterler, toplumsal kurumlardan kopmuş izlenimi vermektedir. Her şeyden önce, 06 Cenk hariç, hiçbirinin aileleriyle ilişkilerine filmde yer verilmemiştir. Batu’nun da iş adamı babasıyla ilişkileri, anlaşıldığı kadarıyla sınırlı, soğuk ve hatta yabancılaşmış bir ilişki tipidir. Türkiye’de yaygın sosyal gerçekliklere ve temel kurumlara dair bir tema, senaryoda rastlanan bir öge değildir. Oysaki bir toplumun içinde yaşayan bireyler, kurumlar tarafından şekillendirilmektedir. Aile, din, ekonomi, hukuk, siyaset, eğitim, dil, ahlak, sağlık, boş zaman gibi kurumlar, birbirleriyle karşılıklı etkileşim halinde, bireylerin günlük hayatının her alanına sızmışlardır. Toplumsal kurumların her biri, insanları etkileyip yönlendirdiği gibi, aynı zamanda insanların eylemliliğinden etkilenmektedir.⁶² Filmin ana vurgusunda, dijital oyunlara dayalı gerçeküstü ve sanal evrenin merkezi yer tutması ve sosyal gerçekliğin yerini alması, bu noktada temel etken görünmektedir. Sonuç olarak, toplumla ve kurumlarıyla

⁵⁷ George Ritzer ve Jeffrey Stepnisky, *Çağdaş Sosyoloji Kuramları ve Klasik Kökleri*, çev., Irmak Ertuna Howison, Ankara: De Ki Yayınları, 2013, s.208-209

⁵⁸ Sezgin Kızılcı, *Çağdaş Sosyal Teorisyenler 2*, Ankara: Anı Yayıncılık, 2019.

⁵⁹ Batı, “Sekizinci Sanatın İnşası: “Dijital Oyunlar Kesişiminde Postmodernizm, Tüketim Kültürü, Üst Gerçeklik, Kimlik ve Olağan Şiddet”, s.30

⁶⁰ Devrim Ertürk, “Dijital Kimliği “Sınırlı” Düşünmek”, *Sosyoloji Divanı*, 9 (2017), s.81

⁶¹ Ertan Eğribel, “Sosyoloji ile İletişim Disiplinleri Arasındaki İlişki Üzerine”, *Sosyologca*, 15-16 (2018), s.66-67

⁶² Hüseyin Bal, Önsöz, Kurumlar Sosyolojisi, Bursa: Sentez Yayınları, 2020.

teması zayıf, elektronik spor ekseninde kurgulanmış post modern bir sosyal tip inşası söz konusudur.

Filmdeki karakterler toplumsal yapıdan soyutlanmış zaman-mekân üstü bir dünyada yaşıyor görüntüsü vermekle birlikte Cenk'in topluma dair bir önyargıyı ve yaygın zihniyeti belirtmesi söz konusudur. Kadınların kamusal alandaki statüsü ve toplumsal cinsiyet sorunları filmin bir sahnesinde Cenk ve Naz arasındaki diyalog üzerinden işlenmiştir. Öyle ki kadınlara yönelik ön yargı e-spor da yeniden üretilmiş ve ilgili sahnede de çözüme kavuşturulmuş görünmektedir. Oyuncuların benzemezliklerinin nedeni olan sosyal tabaka, ulus, kent/taşra eksenindeki farklılıklar gibi cinsiyete dayalı çelişkiler de elektronik spor takımında aşılabacaktır. Filmde toplumsal yapıdaki sorun ve çelişkilere dair işlenen tek tema cinsiyettir. Aile, eğitim, din, siyaset, çalışma yaşamı, işsizlik, kültürel çelişkiler, gençliğin sorunları vs. makro konular filmde yer verilen öğeler değildir. Minör bir paradigma egemendir. Temel toplum sorunları cinsiyetle sınırlandırılmıştır. Türkiye'de kronikleşmiş toplumsal yapı sorunları ya da ideolojik görüşlerden ziyade toplumsal cinsiyet yaklaşımı öne çıkarılmıştır. Bu tutum, son yıllarda toplumsal cinsiyet konusunun popülerleşerek medya, gündelik yaşam ve bilim düzeyinde yaygınlaşmasıyla da uyumlu görünmektedir.

E-sporculukta antrenman düzeni ve disiplin kurallarının varlığı, filmde özellikle vurgulanan bir husustur. Filmde de özellikle altı çizilen bu yaklaşımla anlatılmak istenen, elektronik sporun keyfe keder oynanan bir oyundan ibaret olmayıp ciddi bir disiplin ve çalışma ilkelerini gerektirdiğidir. Çalışma süreci sadece bilgisayar başında değil, açık alanlarda yapılan koşu vs. dayanıklılık antrenmanlarını da kapsamaktadır. Sadece bilgisayar üzerinden zihinsel strateji ve çabukluk vb. yetilerin geliştirilmesinin ötesinde bedensel fonksiyonların geliştirilmesi mesleki bir zorunluluktur. "(...) E-sporlarda fiziksel aktivite miktarı ve temposu, koşmak gibi eylemleri barındırmaya bile, vücudun özellikle üst bölgesinin ve kolların kullanımı açısından geleneksel/klasik spor branşlarıyla baş edebilecek kadar yoğun bir düzeye varıyor".⁶³ Beslenme programı, antrenman maçları, dinlenme ortamı, güneşlenme ve d vitamini odası, dışarıda sportif yetilerin geliştirilmesi vs. her kriter e-sporcuların verimlilik düzeyi ve performansını artırma odaklı planlanmıştır. Antrenman yapılan PC odasının sıcaklığı, profesyonel arenalardaki 20 derece sıcaklığa göre ayarlanmak zorundadır. Aksi takdirde gerçek müsabakada uyum sorunu ve panik durumu ortaya çıkacak ve performansı düşürecektir. Filmin ilgili sahnelerinden de anlaşılacağı gibi E-sporcu, bilinen profesyonel sporculardan farksızdır. Ödüllü turnuvalara katılan bir e-sporcu, hayatını antrenmanlara ve çalışma ilkelerine göre düzenlemek zorunda olan bir profesyonel olarak tasvir edilmiştir.

Elektronik spor takımları da diğer bilindik takım sporlarında olduğu gibi kolektif kimlik ve takım ruhu gerektirmektedir. Gerek antrenmanlarda ve maçlarda gerekse müsabaka ortamı dışında sosyalleşme süreçlerinde "biz" olmak önemlidir. Bir başka deyişle, takım olmak için "biz" duygusu geliştirilmelidir. Grup üyelerinin birbirine bağlı olması ve bireysel çıkarların üstünde bir ortak kimlik benimsemesi performansı da arttıracak bir tutumdur. Kostüm oyunu (Cosplay) partisinde çıkan kavgada da onlar, gündelik yaşam ilişkilerinde de takım olabildiklerini göstermişlerdir. Koç Özer, biz duygusu ve topluluk kimliğini geliştirmek için, çeşitli stratejiler geliştirmiştir. Ormanda hayatı idame ettirme sınavının amacı da tam olarak, tek tek bireysel çıkarların ötesinde kolektif kimlik duygusunu geliştirmektir. E-sporların çok büyük bir bölümünde takım çalışmasının, iletişimin ve oyuncular arası uyumun başarı yönünden belirleyici olduğu ileri sürülmektedir. E-spor; koordinasyon, görev bölüşümü, iş bölümü, sinerji, iletişim, inisiyatif alma/paylaşma, takım olma yetilerini geliştirme işlevleriyle bilindik takım sporlarından geri kalmamaktadır.⁶⁴ Tek

⁶³ Özenç ve Gürbüz, "Dijital Futbol Oyunları ve FIFA", s. 206

⁶⁴ A.g.e., s.206

kişilik çadırın ortak kullanımıyla, biz ve takım olmanın önemi vurgulanmıştır. İlgili sahnede profesyonel elektronik sporda topluluk kimliği, iş bölümü ve dayanışma, sosyal ahlak gibi kriterlerin elzem olduğunun altı çizilmiştir.

Bir milyon ödüllü turnuva, e-spor arenasında farklı takımların ve seyirci kitlelerin önünde sahnelenen profesyonel bir organizasyondur. Yüzlerce seyirci turnuvayı izlemek için arenaya gelmiştir. Bu müsabakalar, rekabet içeren bir gösteri sıfatına sahiptir.⁶⁵ Seyirciler, sadece arenadakilerle de sınırlı değildir. League of Legends branşına dayalı turnuvayı, seyirci kitleler tabletlerinden ve cep telefonlarından dijital ortamda takip etmektedir. Final maçı Beş Benzemez ve Cosmos arasındadır. Cosmos’un menajeri Arda’nın yaptığı aldatma ve şike stratejisi, bir milyon liralık ödül, seyirci kitlelerin hem arenada hem de müsabakanın fiziksel ortamından bağımsız olarak dijital araçlarla müsabakayı seyretmesi; profesyonel kategoride tipik bir medya sporunun özellikleriyle örtüşmektedir. Bir başka deyişle, elektronik spor turnuvası, rekabetçi özelliklere sahip kapitalist modern spor anlayışıyla farksızdır. E-spor takımlarının performansa dayalı rekabeti, meta değeri kazanarak profesyonel bir faaliyete dönüşmüştür. “Rekabetin ciddi para ödülleri, oyunların popülerlikleri, internetin gelişimiyle müsabakaların canlı/bant yayınlarının dijital tüketicilere ulaşması ve saygın medya kuruluşlarının bu etkinlikleri önemseyip onları birer spor dalı olarak yansıtmayı kabul etmesi sayesinde doruğa çıkması, takımları ve oyuncularını “oyun oynamak” kavramını “tümünden kazanmaya dayalı bir iş/meslek” gibi görmeye sevk(...)” etmiştir.⁶⁶ Cen’ın bir türlü dijital oyunlarla uğraşmasını kabullenemeyen annesi de, takımın final maçını kazanmasıyla artık oğlunun oyuncululuğuyla övünür hale gelmiş, e-sporu bir meslek olarak kabullenmiştir. Annesinin algısında elektronik spor ciddi bir işi, kimlik ve statüyü simgeler hale gelmiştir. “İyi oyun” filmi de göstermek istiyor ki, isminin de güçlendirdiği algıyla, bilgisayar oyunu oynamak aslında, eleştirilerin aksine başarı, ün ve para getiren bir uğraştır”.⁶⁷ Filmin, Kozmos’un kaptanı Can’ın Beş Benzemez’in menajeri Rüzgâr Uysal’la transfer görüşmesi yaptığı kapanış sahnesinde de tamamen profesyonellik vurgusu hakimdir. Can’ın düşmanca hisleri, gayri şahsi ilişki biçimine dayalı iş görüşmesiyle sönümlenmiştir. Can’ın saldırgan tutumu, yerini uzlaşmaya dayalı mesleki bir tavra bırakmıştır.

Türkiye’de e-spor, profesyonel bir iş olarak kabul edilmektedir. Başta oyun şirketlerinin rağbet ettiği başlıca yatırım alanlarından birisi haline gelmiştir.⁶⁸ Oyunun yazılımını yapanlar, oyunun fiziki ortamını üretenler, reklam verenler, ağ hizmetini sunanlar vs. sektörün diğer paydaşları gibi sinema da dijital oyun sektöründen kar sağlamayı amaçlamıştır. İyi oyun filmi, sektörün meşrulaştırılması işlevini üstlenmektedir.⁶⁹ Film yoluyla dijital oyunlar ve profesyonel e-spor endüstrisinin pazarlaması yapılmış, e-spor hakkında kitleler nezdinde farkındalık oluşturmaya çalışılmıştır. Sadece Z kuşağı ve genç yaş grupları değil, ebeveynleri de özellikle filmin hedef kitlesi içindedir. Dijital oyunlara dayalı elektronik spor, olumlu yönleriyle tasvir edilmiştir. E-spor; ciddi bir mesleki/profesyonel faaliyet, sosyalleşme biçimi, ayrımcılıkların ve toplumsal eşitsizliklerin aşıldığı bir sosyal alan, disiplin, sosyal kimlik ve aidiyet, toplumsal dayanışma, yeni bir fırsat

⁶⁵ A.g.e., s.204

⁶⁶ Özenç ve Yörük, *Her Yönüyle E-Spor: Takım Sahibi, Sponsor ve E-Sporcu Adaylarının El Kitabı*, s.32-33

⁶⁷ Özsoy ve Sepetçi, “Popüler Kültür Ürünü Olarak E-Spor’un Sinemada Sunumu: “İyi Oyun” Filmi Örneği”, s.97

⁶⁸ Özdemir, *Açılış Konuşması, 1.Espor Çalıştayı Sonuç Raporu*, s.4

⁶⁹ Özsoy ve Sepetçi, “Popüler Kültür Ürünü Olarak E-Spor’un Sinemada Sunumu: “İyi Oyun” Filmi Örneği”, s.96

alanı olma ve dikey hareketlilik gibi olumlu toplumsal işlevleriyle sinemaya yansıtılmıştır.⁷⁰

Etik kurul raporu: Bu çalışma için etik kurul raporu gerekliliği bulunmamaktadır.

Katkı oranı beyanı: %100

Çatışma beyanı: Makalede, herhangi bir kurum, kuruluş ve kişi ile mali çıkar çatışması yoktur ve yazarlar arasında çıkar çatışması bulunmamaktadır.

Kaynakça

- Akca, B. Emel. "Teknolojik Tutuculuk Karşısında Z Kuşağını Anlamak; Ortaokul Gençliğinin İnternet Kullanım Algıları". *HECE*. 234-235-236 (2016).
- Bal, Hüseyin. *Nitel Araştırma Yöntem ve Teknikleri*, İstanbul: Sentez Yayınları, 2016.
- Bal, Hüseyin. *Önsöz, Kurumlar Sosyolojisi*, Bursa: Sentez Yayınları, 2020.
- Batı, Uğur. "Sekizinci Sanatın İnşası: "Dijital Oyunlar Kesişiminde Postmodernizm, Tüketim Kültürü, Üst Gerçeklik, Kimlik ve Olağan Şiddet, Dijital Oyunlar". *Kendi Dünyanda Yaşa, Bizimkinde Oyna*, der., G.T.Önal-U.Batı, İstanbul: Derin Yayınları, 2011.

⁷⁰ Türkiye’de modern spor dallarına dair toplum sorunları ortadan kalkmış, çözülmüş olmamasına rağmen e-sporu, sporda devrim ya da geleceğin sporu olarak nitelemek ilginç bir yaklaşımdır. Kitle sporu ve yarışmacı spor eksenindeki sorunların gündemde ve spor pratiklerinin seyir odaklı olduğu bir toplum olarak sporda yeni bir aşama, toplum ve spor ilişkisinde bir sıçrama kaydedilmeden e-sporun övgüsü gündeme gelmiştir. İnsan topluluklarının çevrimiçi e-hallerinin günümüzün yeni toplumsal normu olarak benimsenmesine paralel biçimde sporun da sanal/e-halleri öne çıkmaktadır. Tarihsiz, zaman-mekân üstü, dijital karakterlere dayalı spor anlayışı önerilmektedir. Dijital oyunlara dayalı e-spor, bir profesyonelleşme biçimi olarak gündeme gelmiş olsa da modern spor dalları, olimpiik sporlar, spor eğitimi eksenindeki birçok sorun çözülmüş değildir. Elbette dijital oyunların insan toplulukları için rahatlatma, eğlence, zorunluluklardan kaçış, rekreasyon işlevi görmesinde; zekâ yetilerini geliştirmesinde ve yeni bir mesleki faaliyet olarak gündeme gelmesinde sorun görmek sözü konusu değildir. Bu noktada eleştiri, e-sporun varlığına değil, bu konunun sunulma biçimlerine yönelmelidir. İçinde yaşadığımız toplum açısından, sanal gerçeklik ve kurguya dayalı simülasyon modellerini geleceğin sporu olarak gündeme getirmek tartışma götürür bir konudur.

⁷¹ Bir görüşe göre E-spor, spor olarak değerlendirilemez. İnsan unsuru açısından yetersiz, doğrudan fiziksellik açısından eksiktir. İnsan bedenindeki kontrol ve bütünsel beceriler açısından başarısızdır. İnsanın bütünsel gelişimine katkı sunamaz. Çünkü bu oyunların yaratımı, üretimi, mülkiyeti ve tanıtım yerine dair modeller; spor yönetiminin istikrarlı kurumsal karakterinin ortaya çıkmasında ciddi kısıtlılıklar yaratır. Yarışmacı özellikteki bilgisayar oyunları "spor" olarak nitelenemez. Bilgisayar oyunları sadece oyundur. Bkz. Jim Parry, *E-sports are Not Sports, Sport, Ethics and Philosophy*, 2018.

⁷² E-sporun spor kategorisine alınıp alınmayacağı, tartışılmalı bir konudur. İngiltere E-spor Birliği elektronik sporun bilişsel, sosyal ve iletişimsel yararlarını vurgulamaktadır. Algısal beceri, karar verme, reaksiyon zamanı, çoklu görev anlayışı gibi yetileri geliştiren ve beynin gelişimini uyarıcı bir faaliyet olduğu ileri sürülmektedir. Elektronik spor oynamak ve seyretmek gençler için cezbedici olduğu kadar edilgen biçimde televizyon izleme karşısında yararlı bir alternatif olarak görülmektedir. *Esports is not a sport, but a beneficial activity that's here to stay* – British Esports Association, <https://britishesports.org/press-releases/esports-is-not-a-sport-but-a-beneficial-activity-thats-here-to-stay-british-esports-association/>

⁷³ E-sporun ileride futbol gibi ana akım bir spora dönüşme potansiyelinden bahsedilmektedir. Gençlere yönelik çevrimiçi içerik üretimiyle elektronik spor, genç izleyicileri eğlendirme işlevine sahiptir. Rekabetçi video oyunları, bilinen geleneksel sporlar karşısında yükselişe geçmektedir. "E-spor da ileride bir gün futbol gibi olacak", <https://www.bbc.com/turkce/haberler-dunya-57309305>, 01.06.2021

- Baudrillard, Jean. *Tüketim Toplumu*. Çev., Hazal Deliçaylı ve Ferda Keskin. İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2010.
- Bauman, Zygmunt. *Akışkan Modern Hayattan 44 Mektup*. Çev., P.Siral. İstanbul: Habitus Yayınları, 2011
- Baydar, Salih Cenap. “Dijital Yerliler, Dijital Göçmenler”, *HECE*, 234-235-236 (2016).
- Bayzan, Şahin. “İnternet ve Çocuk/Dijital Yerlilerin İnternet Macerası Dijital Yerlilerden Önceki Süreç”, *HECE*, 234-235-236 (2016).
- Binark, Mutlu ve Bayraktutan-Sütçü, Günseli. “Devasa Çevrimiçi Oyunlarda Türklüğün Oynanması: Silkroad Online’da Sanal Cemaat İnşası ve Türk Klan Kimliği, Dijital Oyun Rehberi”. *Oyun Tasarımı, Türler ve Oyuncu*. İstanbul: Kalkedon Yayınları, 2009.
- Bora, Aksu. “Türk Sosyolojisinde Feminist Teoriler”. *Türkiye’de Çağdaş Sosyoloji Konuşmaları*, der., Hüseyin Etil ve Metin Demir. İstanbul: Küre Yayınları, 2018.
- Bostan, Barbaros. “Sanal Gerçeklik ve Dijital Oyunlar, Dijital Oyunlar”. *Kendi Dünyanda Yaşa, Bizimkinde Oyna*. Der., G.T.Önal ve U.Batı. İstanbul: Derin Yayınları, 2011.
- Bozkurt, Veyssel. *Endüstriyel ve Post-Endüstriyel Dönüşüm Bilgi, Ekonomi ve Kültür*. Bursa: 2014.
- Demiral, Seran. “Dijital Teknoloji Aracılığıyla Çocuk Özneleşmesinin Olanakları”. *DOĞU BATI Dergisi*. 86 (2018).
- Dijital Dünyada Rekabet, E-Spor ve Topluluk Yönetimi Çalıştayı Sonuç Raporu, Uluslararası Çocuk ve Bilgi Güvenliği Etkinlikleri Dijital Oyunlar Çalıştayı, Ankara, 10 Ekim 2017.
- Diken, Bülent ve Carsten, B. Lausten. *Filmlerle Sosyoloji*. Çev., Sona Ertekin. İstanbul: Metis Yayınları, 2010.
- Eğribel, Ertan. “Küresel Barbarlık Çağının İlk Evresi: İletişim Çağı ve Disütopik Paralel Yeni Dünyalar”. *Sosyologca*. 15-16 (2018).
- Eğribel, Ertan. “Sosyoloji ile İletişim Disiplinleri Arasındaki İlişki Üzerine”. *Sosyologca*. 15-16 (2018).
- Ertürk, Devrim. “Dijital Kimliği “Sınırlı” Düşünmek”, *Sosyoloji Divanı*. 9 (2017).
- "Espor da ileride bir gün futbol gibi olacak", <https://www.bbc.com/turkce/haberler-dunya-57309305>, 01.06.2021
- Esports is not a sport, but a beneficial activity that’s here to stay’ – *British Esports Association*, <https://britishesports.org/press-releases/esports-is-not-a-sport-but-a-beneficial-activity-thats-here-to-stay-british-esports-association/>
- Giddens, Anthony. *Sosyoloji*. İstanbul: Kırmızı Yayınları, 2012.
- Gülsoy, Sait. “Bir Uyarılma Denemesi: Dijital Oyunlarda Sahne, Dijital Sosyoloji”. *Sosyoloji Divanı*. 9 (2017).
- Güneş, Hamit. “Dijital Oyunlar, Dijital Oyuncu ve Oyun Dünyasında Kadınlar”. *HECE*, 234-235-236 (2016).
- Kabadayı, Lale. *Film Eleştirisi: Kuramsal Çerçeve ve Sinemamızdan Örnek Çözümlemeler*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2020.
- Kara, Zülküf. “Dijital Sosyoloji”. *Sosyoloji Divanı*. 9 (2017).
- Kızılçelik, Sezgin. “Türkiye’deki Sosyal Değişme Olgusuna Batı Sosyolojisinin Değişme Teorileri Dışında Bakmak ya da Kemal Tahir ve Baykan Sezer’den Hareketle Yeni Bir Sosyal Değişme Teorisi İnşa Etmek”. *Değişim Sosyolojisi: Dünyada ve Türkiye’de Toplumsal Değişme*. der., Ertan Eğribel ve Ufuk Özcan, İstanbul: Kitabevi, 2011.
- Kızılçelik, Sezgin. *Çağdaş Sosyal Teorisyenler 2*, Ankara: Anı Yayıncılık, 2019.
- Kurtdaş, M. Çağlar. *Sinema Sosyolojisine Giriş*, Çanakkale: Paradigma Akademi, 2020.
- Kümbetoğlu, Belkis. *Sosyolojide ve Antropolojide Niteliksel Yöntem ve Araştırma*, İstanbul: Bağlam Yayınları, 2008.
- Lüküslü, Demet. “Türk Sosyolojisinde Gençlik Araştırmaları”. *Türkiye’de Çağdaş Sosyoloji Konuşmaları*. der., Hüseyin Etil ve Metin Demir, İstanbul: Küre Yayınları, 2018.

- Oylum, Rıza. 90'lar. İstanbul: Başka Yerler Yayınları, 2014.
- Özdemir, Alper A. *Açılış Konuşması*, 1.Espor Çalıştay Sonuç Raporu, Türkiye E-Spor Federasyonu, İstanbul, 2019.
- Özdenören, Rasim. "Dijital Ahlak". *HECE*. 234-235-236 (2016).
- Özenç, Orhan E ve Gürbüz, Berkay. *Dijital Futbol Oyunları ve FIFA*. İstanbul: Benim Kitap, 2019
- Özenç, Orhan E ve Yörük, İbrahim. *Her Yönüyle E-Spor: Takım Sahibi, Sponsor ve E-Sporcu Adaylarının El Kitabı*, İstanbul: Amadeo Yayınları, 2021.
- Özsoy, Selami ve Sepetçi, Tülin. *Popüler Kültür Ürünü Olarak E-Spor'un Sinemada Sunumu: "İyi Oyun" Filmi Örneği*, 4th International Scientific Research Congress (IBAD), April 25-26 2019, pp. 90-98
- Parry, Jim. "E-sports are Not Sports". *Sport, Ethics and Philosophy*. 2018.
- Ritzer, George. *Toplumsal McDonalddlaştırılması: Çağdaş Toplum Yaşamının Değişen Karakteri Üzerine Bir İnceleme*. Çev., Süer Şen Kaya, İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2011.
- Ritzer, George ve Stepnisky, Jeffrey. *Çağdaş Sosyoloji Kuramları ve Klasik Kökleri*. Çev., Irmak Ertuna Howison. Ankara: De Ki Yayınları, 2013.
- Sancar, Serpil. "Erkeklik". *Toplumsal Cinsiyet Çalışmaları*. Der., Yıldız Ecevit ve Nadide Karnıker. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayını, 2011.
- Sayar, Kemal. *Özgürlüğün Baş Dönmesi*. İstanbul: Kapı Yayınları, 2019.
- Sinema tarihinin ilk e-spor filmi "iyi oyun" U MAG'te!, <https://www.youtube.com/watch?v=1gvtP-DvB6A>, 03.12.2018
- Slattery, Martin. "Toplumsal Cinsiyet (Feminizm)". *Sosyolojide Temel Fikirler*. Yay. Haz., Ümit Tatlıcan ve Gülhan Demiriz. Ankara: Sentez Yayıncılık, 2017.
- Şentürk, Ünal. "Yeni Bir Toplumsal Metin Olarak İnternet". *Sosyoloji Divanı*. 9 (2017).
- Tekeli, Hasan. "Bilgi Çağı, Simavi Yayınları, İstanbul, 1994'ten Akt: EĞRİBEL, Ertan; İletişim Kaynaklı Gelişme Kuramları ve Toplumun Sonu Kuramlarının Örtüşmesi: İletişim Teknolojisine Dayalı Toplumsuz Toplumsallaşma". *Sosyologca*. 15-16 (2018).
- Ünal, Halil. "Dijital Kültürün Ortaya Çıkardığı Korkularımız ve Sanalın Karşısına Dönüşerek Hakikileşmesi". *HECE*. 234-235-236 (2016).
- Yağcı, Selenay. "E-spor Futbolun Tahtına Oynuyor". <https://www.dunya.com/ekonomi/e-spor-futbolun-tahtina-oyunuyor-haberi-464501>
- Zizek, Slavoj. "Sunuş: Toplumsalın Kalbindeki Film". Diken, Bülent, Carsten, B.Lausten; Filmlerle Sosyoloji(İç), Çev., Sona Ertekin. İstanbul: Metis Yayınları, 2010.