



Araştırma Makalesi

Oyundan İşe, Oyunculuktan İşçiliğe: E-Spor Oyuncularının Emek Süreçlerine Dair Eleştirel Bir Değerlendirme

Ahmet Önder*

ORCID: 0000-0002-1375-8596

Öz

Bu çalışma, elektronik altyapı ile desteklenen oyunların gelişmesiyle birlikte ortaya çıkan ve e-spor olarak adlandırılan alanda istihdam edilen oyuncuların emek süreçlerine odaklanmaktadır. Bu bağlamda YouTube'da yer alan 22 adet video doküman, içerik analizi ve yorumlayıcı yaklaşım temelinde incelenmiştir. E-sporun oyuncular tarafından oyun-iş ikileminde nasıl değerlendirildiği, işe bağlı olarak eğlence kaybının yaşanıp/yaşanmadığı yanıtı aranan temel soruları oluşturmaktadır. Video dokümanların gösterdiği en önemli nokta, emek gücünün yeniden üretiminde temel bir öge olan oyun oynama etkinliğinin kapitalist birikim alanının nesnesi haline gelmesiyle oyunsal özelliklerini kaybettiği, oyuncular açısından eğlencenin değersizleşmesine yol açtığıdır.

Anahtar Kelimeler: e-spor, oyuncu evi, oyuncu, ücretli emek, iş, politik ekonomi

From Game to Work, Gamers to Workers: A Critical Review for Labor Process of Esports Players

Abstract

This study focuses on the labour processes of the players employed in the field called Esports, which emerged with the development and diffusion of electronic games. In this regard, twenty-two videos on YouTube were analysed on the basis of content analysis and interpretative approach. The evaluation of esports by the players in the game-business and whether or not there is any loss of entertainment depending on the esports activity constitutes the main issues examined in this study. More importantly, this study shows when the activity of playing games becomes the object of the capitalist accumulation and a fundamental element in the reproduction of labour power, it loses its features as an entertainment.

Keywords: esports, gaming house, gamers, wage labour, political economy

Makale Geliş Tarihi: 10.04.2021 Kabul Tarihi: 31.05.2021

* Öğr. Gör., Haliç Üniversitesi, Bankacılık ve Sigortacılık Programı. İstanbul Üniversitesi Siyaset Bilimi ve Kamu Yönetimi Doktora Öğrencisi. ahmetonder@halic.edu.tr.



Giriş

Elektronik tabanlı spor etkinlikleri olarak ifade edilen e-sporun 2019 yılında dünya genelinde 1,1 milyar \$ büyüklükte bir gelir hacmiyle, yılda ortalama 4000'in üzerinde turnuvanın düzenlendiği bir alan haline gelmesi, dijital oyun oynamanın politik ekonomi zeminde tartışılmasına olanak sağlamaktadır (Ercansungur ve Canbaz, 2019: 207). Bununla birlikte başka spor dallarında da yer alan ya da sadece e-spor üzerinde uzmanlaşan dünya çapında çok sayıda takımın varlığından bahsetmek mümkündür. Türkiye'de de öncü olarak profesyonel spor kulüpleri bu alanda yerini almış, takip eden yıllarda başka bir spor dalında faaliyeti bulunmayan, ilk kez bu alanda varlık gösteren e-spor takımları kurulmuştur. 2018 yılında ise her geçen gün popülerleşen bu sektöre Türkiye E-spor Federasyonu'nun kurulması eşlik etmiştir.

Özellikle internet ve bilgisayar teknolojilerinde yaşanan tarihsel gelişmelere paralel olarak geleneksel ve video oyunları üzerine çalışmalar son dönemde artış göstermekle birlikte çeşitlilik gösteren tartışmalara da konu olmaktadır. Video oyunlarının test edilmesinde ya da oyun geliştiriciliğinde çalışanların deneyimleri (Bulut, 2015; Dyer-Witthford ve de Peuter, 2006; O'Donnell, 2009; Sezgin, 2020), eğitimde oyunun yeri (Köksoy vd., 2019; Erem vd., 2019; Artvinli ve Demir, 2019) toplumsal cinsiyet ve video oyunu dünyası (Bryce ve Rutter, 2003; Alp vd., 2020) bağlamında ele alınan çalışmalar bu tartışmalardan bazılarıdır. Literatürde eksikliği gözlenen alan ise, video oyunu oynamada uzmanlaşmak ve müsabakalara katılmak koşuluyla istihdam edilen profesyonel e-spor oyuncularının çalışma deneyimleridir.

Bu çalışmada, serbest zaman aktivitesi olarak bilgisayar oyunu oynama etkinliğinin, günümüzde ücret karşılığında yapılabilen bir işe dönüşümüne odaklanılmaktadır. Araştırmanın temel sorusu oyun oynama etkinliğinin ücretli bir işe dönüşümüyle beraber eğlence kaybına uğrayıp uğramadığıdır. İçerik analizi yöntemiyle incelenen video dokümanlarda e-spor oyuncularının, takım menajerlerinin ve takım kaptanlarının iş gününe, iş ilişkisi temelinde oyun oynamaya, işin yapıldığı mekanlara, çalışma koşullarına ve buna bağlı olarak fiziksel ve psikolojik etkilerine dair deneyim ve yaklaşımlarının değerlendirilmesi amaçlanmaktadır.

Çalışman dört başlık altında bölümlendirilmiş olup; ilk olarak e-spor faaliyetlerinin tarihsel gelişimine ve Türkiye'deki hukuki niteliğine odaklanılmaktadır. İkinci olarak, kuramsal düzeyde oyuna yönelik yaklaşımlar ile işin ya da ücretli emeğin Marksist temelde analizi ortaya konmaya çalışılacaktır. Üçüncü olarak, e-spor antrenmanlarına ve oyuncuların serbest zamanlarına sahiplik yapan *gaming house* olarak adlandırılan mekanların sunduğu fiziksel olanaklar değerlendirilecektir. Son olarak ise, oyun ve iş ikileminde ortaya konan kuramsal yaklaşımlardan hareketle e-spor oyuncularının çalışma deneyimleri değerlendirilecektir.



E-spor Faaliyetlerinin Gelişimi ve E-sporun Türkiye'de Hukuki Niteliği

Elektronik spor ya da e-spor olarak tanımlanan faaliyetlerin, elektronik altyapı ile desteklenen oyunların gelişmesi ve yaygınlık kazanması sonucunda ortaya çıktığı gözlenmektedir. Bu tür oyunların geçmişi 1970'li yıllara dek uzanmakla birlikte (Good, 2012), e-spor adı altında geniş organizasyonların bir parçası haline gelmesi özellikle 2000'li yıllardan itibaren dijital oyun üretiminde yaşanan artış ve internet teknolojisinin yaygınlaşması ile mümkün olmuştur (Üçüncüoğlu ve Çakır, 2017: 36).

Çeşitli sponsorların bilgisayar oyunları temelinde turnuvalar düzenlemesi, e-spor takımlarına ve yayın platformlarına aracı olmaları, daha önce oyuncularının eğlenceye dayalı etkinliklerinin bir yatırım alanına dönüşmesinde etkili olmaktadır (Mustafaoğlu vd., 2018: 12). Bu alanın yatırıma cazip hale gelişi, özellikle çeşitli e-spor oyuncu ve izleyicilerinin sayısının artmasıyla firmaların reklam faaliyetlerine uygun bir zemin yaratması ile açıklanmaktadır (Üçüncüoğlu ve Çakır, 2017: 41). Statista veri tabanında yer alan verilere göre, seçilmiş dokuz e-spor¹ oyunun dünya çapındaki toplam oyuncu sayısı 2017 yılının ağustos ayı itibarıyla yaklaşık olarak 210 milyon 300 bine denk düşmektedir (Statista, 2017). Aynı kaynakta yer alan diğer bir veriye göre ise, 2024 yılına gelindiğinde hayran düzeyindeki e-spor izleyici sayısının 286 milyona; düzenli olmayan izleyici sayısının ise 292 milyona ulaşacağı tahmin edilmektedir (Statista, 2021). E-spor oyunlarına dönük oyuncu ve izleyici sayısı göz önünde bulundurulduğunda, ilerleyen süreçte sektörün daha da fazla yatırımcı çekmesi olası gözükmektedir.

Tıpkı diğer spor dallarında olduğu gibi, e-spor faaliyeti de iki kategoride değerlendirilmektedir. İlk kategoride gönüllü olarak bir araya gelen insanların gerçekleştirdiği müsabakalar yer alırken; ikinci kategoride ekonomik birikim temelinde organize olan e-spor faaliyetleri yer almaktadır. Türkiye'de profesyonel anlamda ilk e-spor takımını 2015 yılında Beşiktaş ve Jimnastik Kulübü kurarken, izleyen yıllarda başka büyük spor kulüpleri ve çeşitli yatırımcılar da bu alana dahil olmuştur (Üçüncüoğlu ve Çakır, 2017: 38).

Bu gelişmelerin ardından 24 Nisan 2018 ise tarihinde Türkiye E-spor Federasyonu kurulmuştur. Federasyon e-sporu “Elektronik bir cihaz vasıtasıyla çevrimiçi veya çevrimdışı ortamda gerek bireysel gerekse takım halinde katılım gösterilen her türlü aktivite” olarak tanımlamakla beraber 14.12.2019 tarihinde “Türkiye E-spor Federasyonu Sporcu Lisans, Vize ve Transfer Talimatı” 30978 sayılı Resmi Gazetede yayımlanarak yürürlüğe girmiştir. Talimatın beşinci maddesinin (a) bendine göre sporcu lisansı almak isteyenlerin yaşı 6 ile 90 arasında tutulmakta; talimatın (b) bendinde ise 18 yaşından küçükler için veli/vasi yazılı izin belgesi gerektiği ifade edilmektedir.² Türkiye E-spor Federasyonu'nun

¹ Burada yer alan E-spor oyunları şunlardır: *League of Legends, Call of Duty, Hearthstone, Dota 2, World of Tanks, Fifa 17, Counter Strike Global Offensive, Player Unknown's Battlegrounds, StarCraft II*.

² T.C. Resmi Gazete, 14.12.2019, Sayı: 30978.



2019 tarihinde gerçekleştirilen ve yayımlanan 1. Çalıştay Raporu'na (2019: 2) göre gelinen noktada Türkiye'de 60 adet tescilli e-spor kulübü yer alırken, 63'ü kadın 844'ü erkek olmak üzere 907 lisanslı e-sporcu bulunmaktadır. Aynı rapora göre Türkiye'de 32 milyon kişi elektronik alt yapıya sahip oyunlar oynarken, 4 milyon kişinin de e-spor farkındalığı bulunduğu ifade edilmektedir.

Sporcu sözleşmelerinin hukukî niteliği henüz netliğe kavuşmadığından dolayı bir iş görme sözleşmesi, yani hizmet akdi olup; işin görülmesi, edimin şahsiliği, süreklilik, ücret ve bağımlılık unsurlarını içermektedir (Aydos, 2013: 646). Hizmet akdi ise Borçlar Kanunu'na tabi olmakla birlikte, işçi ve işveren ilişkisini öngörmektedir. Ancak profesyonel sporculuk hala İş Kanunu kapsamında tutulmamaktadır (Küçükgüngör, 1998: 134).

Oyun ve İşin Sınırları

Kültürel olarak farklılık gösterebilmesi sebebiyle tek bir tanımlamasını yapmak zor olsa da tarihsel olarak oyun ve oyun oynama etkinliğinin toplumsal ilişkiler içindeki yerine ilişkin birkaç şey söylemek mümkündür. Johan Huizinga'ya (2017) göre oyun, her şeyden önce olağan hayatın dışında gerçekleşebilen, özgür bir eylemdir. Bununla beraber en eski uygarlıklardan bugüne dek her türlü maddi çıkar ve yarardan arınmış bir yanı vardır. Oyunun özgür niteliği düşünüldüğünde aynı zamanda gönüllü bir eylem olduğunu vurgulamaktadır. Bu bakımdan oyun evrenine girmeye ya da çıkmaya karar veren kişinin kendisidir. Başka bir ifadeyle oyuna katılmak ya da çıkmakta sahip olunan bu serbestlik oyunun gönüllülük esasına dayanan niteliğini pekiştirmekte; dolayısıyla bir iş ve görev alanı olan gündelik zorunlulukların dışında değerlendirilebilmektedir (Huizinga, 2017: 33).

Oyuna ilişkin literatürde önce kabul edilen bir diğer çalışma ise Roger Caillois'un 1958 yılında Fransızca olarak basımı yapılan *Les Jeux et Les Hommes* adlı çalışmasıdır.³ Caillois'un oyuna ilişkin kavrayışı Huizinga'nın yaklaşımıyla benzerlik gösterse de Caillois Huizinga'nın yaklaşımında önemli bir eksiklik olduğunu not düşmektedir. Bahisler, şans oyunları, at yarışları ya da piyangolar gibi oyunlarla ortak özelliklere sahip olan aktiviteler çeşitli kültürlerde ve ekonomik süreçlerde önemli bir yer tutmasına rağmen Huizinga'nın çalışmalarında neredeyse hiçbir yeri yoktur (Caillois, 1961: 5). Bununla beraber profesyonel oyuncuların ya da *profesyonel sporcuların*;⁴ örnekle boksörler, bisikletçiler, jokeyler veya hayatlarını ringde, pistte, hipodromda veya sahnede kazananların; oyunu maaş, ödül ya da unvan açısından düşünmesi gereken aktörlerin oyuncudan ziyade işçi oldukları açıktır (Caillois, 1961: 6). Bu ayrım önemlidir. Çünkü yapılan eylemin kendisi oyunların içeriği, oynanışı ve temel kuralları açısından ortaklık gösterse de ücretle iş dönüşümüyle beraber farklı

3 Bu çalışmada henüz Türkçeye çevrilmeyen eserin İngilizce çevirisinden yararlanılmıştır.

4 Bu vurgu ile ifade edilmek istenen oyunda gösterilen yetkinlik üzerinden bir derecelendirmeden ziyade, oyunun ücretli olarak oynanması üzerinedir.



ilişkiler üretecektir. Boş zaman aktivitesi olarak futbol oynanması ile futbolun piyasa mekanizması dahilinde işe dönüşmüş hali arasında belirgin bir fark vardır. İlkinde gönüllük ön plandayken, ikincisinde zorunluluklar baskın gelir. İlk durumda oyuncunun kendisi oyuna dahil olmak ya da olmamak noktasında bir serbestliğe sahipken, profesyonel, yani ücret karşılığı yapılan bir işe dönüşen bir oyun ile oyuncunun kendisi gönüllülük esasını işveren ile imzaladığı sözleşme karşılığında rehin vermektedir. Huizinga (2017: 261) ikinci durumu şöyle ifade eder: “Profesyonelleşme, etkinliğin oyunsal tavrını arka plana itmekte, başka bir deyişle oyun kendiliğindenliğini ve tasasızlığını kaybettirmektedir.” Bu aşamada profesyonelleşme, etkinlik oyunsal bir tavra sahip olsa dahi çalışma ya da iş olarak tanımlanan süreçler ile ilişkili hale gelir.

Buradan hareketle oyunsal aktivitenin ve gerçekleştiği evrenin temelde zorunluluklar alanı olan iş zeminine doğru kaymasıyla beraber dönüşüme uğradığını söylemek mümkündür. Tarihsel olarak üretim tarzlarında meydana gelen değişim ve insanın üretici etkinliği, çalışmayı mülkiyet ilişkileri bağlamında değerlendirmeyi gerekli kılmaktadır. Bu tarihsel süreci kapitalist üretim ilişkisi zeminindeki karşılığı Marksist kuram açısından temel kategoriler düzeyindeki sermaye ve ücretli emektir. İşçi, emek gücü sahibi ya da ücretli emek, fiziksel ve zihinsel yeteneklerinin bütünü ile herhangi bir kullanım değeri üretme potansiyeline sahip olmakla birlikte (Marx, 2011: 170), bir taraftan kendini yeniden üretmek için üretim süreci içinde yer alırken diğer taraftan ise ürettiği değer bir kısmına el konulması suretiyle kapitalist yararına çalışmaktadır. Üretilen bir şeyin yararlılığı onun kullanım değerine sahip olması anlamına gelirken, aynı şeyin değişim değeri yaratacak tarzda üretilmesi sermaye birikimine imkan verecektir.

Marx'ın kapitalist üretim tarzı çözümlemesinde diğer önemli noktalardan biri de bir günü iki evrede ele alması ve buna bağlı olarak mutlak ve görelî artık değer çözümlemesidir. Marx'ın bu soyutlama biçimi kendi emek değer kuramında değer nasıl ve ne zaman yaratıldığı sorusuyla yakından ilişkilidir. Günün bir bölümünde ücretli işçi emeğini kapitaliste satarken, diğer bölümünde, yani geriye kalan serbest zamanda ise emek gücünü yeniden üretmektedir. Emeğin yeniden üretim süreci sömürü ilişkilerinden azade olmasa da artık değer üretimi işçinin emek gücünün sattığı iş gününde gerçekleşmektedir. İş gününde artık değer yaratılması ise mutlak ve görelî artık değer olmak üzere iki biçimde gerçekleşir. Mutlak artık değer, iş gününün uzatılmasıyla el konulan artık değer miktarının artırılmasıyla, görelî artık değer ise üretim tekniklerinde ve organizasyonunda meydana gelen değişimlere bağlı olarak birim zamanda üretilen ürün miktarının artırılmasıdır (Marx, 2011: 170). Bu değerlendirmeler ışığında Marx'a göre sınıflı bir toplumda çalışma eyleminin işçideki karşılığı şöyledir:



Bir kere, çalışma işçinin *dışındadır*, yani onun özsel varlığına ait değildir. Onun için çalışırken kendini olumlamaz, yoksar (inkar eder), mutlu değil mutsuzdur, fiziksel ve zihni enerjisini serbestçe geliştirmez, bedenini harcar ve zihnini yok eder. Onun için işçi ancak çalışma dışında kendine gelir ve çalışırken kendisinin *dışındadır*. Çalışmadığı zaman kendindedir, çalışırken kendinde değildir. Onun için çalışması gönüllü değil, zorlamadır; *zorla* çalıştırılır (Marx, 2013: 78).

Marx'ın bu değerlendirmesi, kelimenin etimolojik seyri ile de paralellik gösterir. Bu bakımdan çalışmak kelimesinin birçok dil açısından karşılığı eziyet ve ıstırap duyulan bir sürece denk düşmektedir (Emiroğlu, 1997). Bugün gelinen noktada oyun ve emek, haz ilkesi ve ölüm dürtüsü kısmen birleşirken işçilerin çalışma zamanında eğlenmeleri beklenir. Eğlence zamanı artık, üretken ve çalışma benzeri bir dönüşüm geçirir (Fuchs, 2015: 188). Gerçekten de bu dönüşüm işi eğlenceli hale mi getirmektedir yoksa eğlence zamanı ya da serbest zamana ait olanın işe dönüştürülerek sermaye birikimi sürecine mi dahil edilmesidir. Bu süreç yeni alanların birikimin nesnesi haline getirirken, daha önce sermayenin nesnesi olmayan dolayısıyla zor ilişkisine tabi olmamış faaliyetler açısından da alana özgü bazı özelliklerin değişimine yol açmaktadır.

Huizinga ve Caillois'un ortaya koyduğu zeminde oyunlar ya da oyuncular, sermaye birikiminin geldiği düzey ve teknolojik gelişimin olanak tanıdığı ölçüde bu değişimden payını alan alanlardan biridir.

Yöntem

Araştırmada, Youtube'da yer alan çeşitli yayıncıların kaydettikleri video dokümanlar kullanılmıştır. Bu dokümanlara YouTube'un arama motoruna "gaming houselerde yaşam", "espor evi", "espor oyunculuğu" anahtar kelimeleri yazılarak erişilmiş ve çıkan sonuçlarda *League of Legends* adlı e-spor oyunu ile ilgili içerikler incelenerek toplam yirmi iki video doküman değerlendirilmiştir. Bu dokümanların içeriğini iki kategoride değerlendirmek mümkündür. İlki, ilgili YouTube kanalı ve sunucusunun e-spor takımlarının hem yaşam alanı hem de iş yeri olarak kullandıkları *gaming house* olarak adlandırılan mekanları tanıtmak üzere gerçekleşen ziyaretleridir. Bu ziyaretler esnasında genellikle takım kaptanı, e-spor oyuncularından biri ya da takım menajeri sunucuya eşlik etmekte, videoların ilerleyen dakikalarında sunucu diğer takım üyeleriyle de diyaloga girebilmektedir. İkinci kategoride ise, e-spor kariyeri devam eden ya da sonlanmış olan oyuncuların e-spor deneyimlerini aktardıkları yayınlar ve oyuncuların katıldıkları bir *talkshow* program kaydı yer almaktadır. Tekrara düşmemek için tabloya aktarılsa da her iki kategoride de benzer sorular yer almakla birlikte, genel hatlarıyla aşağıdaki gibi sınıflandırılabilir:



Tablo 1: Video dokümanlarda yer alan soru kalıpları ve değerlendirme başlıkları

Birinci kategoride yer alan dokümanlarda karşılaşılan sorular:
Bir e-spor oyuncusu yılda ne kadar para kazanmaktadır?
Takım menajerinin ve takım kaptanının görevleri nelerdir?
E-spor takımlarının gelir modeli nedir?
E-spor takımı mensupları nerede kalmaktadır?
Bir günde kaç saat antrenman yapılmaktadır?
Haftanın kaç günü mesai yapılmaktadır?
Profesyonel e-sporcular gün içinde neler yaparlar?
League of Legends adlı oyunu oynamaya ne zaman/kaç yaşında başladınız?
Profesyonel olmayan amatör e-sporculara tavsiyeleriniz nelerdir?
Profesyonel oyuncu olmaya nasıl karar verdiniz?
Oyun içinde yer alan bütün rolleri oynuyor musunuz?
Gaming Houselarda yaşam nasıldır?
E-spor oyunculğunu meslek olarak değerlendirebilir miyiz?
Gaming roomların nasıl bir rutini vardır? Oyuncular gün içinde kaç saatini bu mekanda geçirirler?
İkinci kategoride yer alan dokümanlarda karşılaşılan sorular ve değerlendirme başlıkları:
Kaç yaşındasınız?
Reflekslerin daha güçlü olduğu yaşlar e-sporculuk açısından avantaj sağlar mı?
Zamanınızın ne kadarını bu faaliyete ayırıyorsunuz?
Ne kadar para kazanıyorsunuz?
E-spor oyuncuların sosyal hayatları nasıldır ve gaming house dışında neler yaparlar?
E-sporcu olmak özenilecek bir şey midir?
E-sporcular oyun oynarken eğlenirler mi?
E-sporcuların sevgilileri var mıdır?
Gaming houseların sahip olduğu spor aletleri, yüzme havuzu vb. olanaklar oyuncular tarafından ne sıklıkla kullanılmaktadır?
E-spor kariyerimi neden sonlandırdım?

Araştırma kapsamında, yukarıda tanımlanan içeriğe sahip video dokümanlar içerik analizi ve yorumlayıcı yaklaşım temelinde tartışılmaktadır. Bu bağlamda e-spor oyununun e-sporcular tarafından oyun-iş ikileminde nasıl değerlendirildiği, e-spor faaliyetine bağlı olarak eğlence kaybının yaşanıp/yaşanmadığı, iş günü ve serbest zaman arasında ne ölçüde ve nasıl sınır çizildiği yanıtı aranan temel soruları oluşturmaktadır.



İş ve Emegın Üretim/Yeniden Üretim Mekanları: *Gaming Houselarda Yaşam*

Gaming house olarak isimlendirilen mekanlar, e-spor takım oyuncularının ve takım antrenörlerinin e-spor lıđı süresince paylaştıkları eve verdikleri isimdir. Bu evler bir taraftan takım üyelerinin barınma ve beslenme gibi ihtiyaçlarını karşılar; takımdan takıma farklılık gösterebilmekle beraber, yüzme havuzu, jakuzi ve spor aletleri (masa tenisi, koşu bandı vb.) gibi imkanlara da sahip olabilmektedir. Oyuncular ve takım koçları lig süresince bu evlerde ikamet etmektedir. Oyuncuların ve takım koçlarının kişisel yatakları ve dolapları bulunmaktadır. Evin diđer bölümlerinden olan mutfak ve banyo gibi kısımlar ise ortaklaşa kullanılmaktadır. Yatak odaları kimi zaman bir kişiye tahsis edilmiş olarak gözükürken kimi zaman da birden fazla oyuncunun aynı odayı paylaştığı görülmektedir. Diđer taraftan bu evler birer işyeri özelliđi taşımaktadır. Çünkü oyuncularının oyun antrenmanları yine bu evlerde gerçekleşmektedir. Bireysel ya da takım antrenmanlarının gerçekleştiđi odalara *gaming room* denmekte; her bir oyuncuya tahsis edilmiş masa, sandalye, bilgisayar ve çeşitli ekipmanlar yer almaktadır. *Gaming room*lar günün büyük bir bölümünün geçtiđi, ağırlıklı olarak işin yapıldığı, kalan vakitte ise oyuncuların boş zaman etkinliklerinin gerçekleştiđi mekanlardır.

Bütün takım oyuncularının ve koçlarının ifadelerine göre oyuncular, lig maçlarına ya da özel turnuvalara katılım göstermedikleri zamanlarda haftanın altı gününü *gaming houselarda* geçirmektedirler. Günlük programları kahvaltı ve duş gibi ihtiyaçların giderilmesinin ardından bireysel ve takım antrenmanlarının yapılması, maç aralarında kısa süreli molalar, akşam yemeđi şeklinde gerçekleşmektedir. Takım koçunun gözetiminde yapılan antrenmanlar, *League of Legends* adlı oyun üzerinde oyuncuların bireysel ve takım olmanın gerektirdiđi becerilerini geliştirdikleri bir süreci kapsamaktadır. Her takımda nişancı, üst koridor, orta koridor, ormancı ve destek olmak üzere toplam 5 tane rol bulunmaktadır. Her oyuncu bir rolü üstlenmekte, bir takım ise en az 5 oyuncudan oluşmaktadır. İncelenen video dokümanlarda yer alan profesyonel oyuncuların hepsi erkek olmakla birlikte, yaşlarını belirten oyuncular arasında bu işe en küçük yaşta başlamış oyuncu 16 yaşında iken, en büyük oyuncu ise 23 yaşındadır.

*Gaming room*larda gerçekleşen bireysel ve takım antrenmanlarının günde ortalama on ile on iki saat arasında deđiştii video dokümanlardan elde edilen bilgiler arasındadır. Fenerbahçe Spor Kulübü'nün e-spor takımında yer alan Berke, günde 10-12 saatlik zaman diliminin oyun oynamakla geçtiđini ifade ederken, bu sürenin 5-6 saatlik kısmının takım antrenmanından oluştuđunu, dört-beş saatlik diliminde bireysel antrenman yapıldığını söylemektedir.⁵ Beşiktaş Jimnastik kulübü'nün e-spor takımının menajerinin ifadesi de günlük

antrenmanların yaklaşık on saat sürdüğü yönündedir.⁶

Günlük antrenman süresi bütün takımlar için benzerlik taşırken, antrenmanların başlangıç ve bitişi bazı farklılıklar göstermektedir. Örneğin Oyun Hizmetleri adlı e-spor takımının bir oyuncusu kalkış saatini 09.00 olarak belirtirken, öğleden sonra saat 13.00'da bireysel antrenmanına, saat 16:00'dan sonra 45 dakikalık aranın ardından takım antrenmanına başladıklarını; sonrasında ise yeniden bireysel antrenman yaptıklarını ifade etmektedir. ⁷Supermassive takımından bir oyuncu ise genelde saat 10.30'da kalktığını, saat 11.00'de kahvaltı yaptığını, 8 saatlik antrenmanın ardından akşam yemeği yendiğini, sonrasında ise saat on bire kadar yeniden oyun oynadıklarını söylemektedir. ⁸İki örnek şunu göstermektedir; geç ya da erken kalkmak için yapıldığı süre bakımından bir değişikliğe yol açmamaktadır. Her iki durumda da oyuncular işlerinin gereği olan oyun oynama pratiklerini geliştirmek zorundadır.

Ortalama olarak 10-12 saat süren çalışmanın ardından ne yaptıkları sorulan oyuncuların cevapları ise yine *League of Legends* oynamak, bu oyunla ilgili maç kayıtlarını izlemek ya da başka video oyunları oynamak şekline olmuştur. İncelenen dokümanlarda yer alan hiçbir oyuncu, 6 günlük iş günü sürecine yönelik *gaming house* dışında gerçekleşen bir aktiviteden bahsetmemiştir.

Profesyonel Oyunculuğa Geçişle Birlikte Eğlencenin Değersizleşmesi

E-spor oyunculuğu diğer profesyonel olarak icra edilen sporlarda olduğu gibi öncesinde belirli bir deneyimi gerektirmektedir. Bununla beraber *League of Legends* adlı oyun içinde yer alan 5 farklı karakterin her biri nitelik ve işlev açısından farklı özelliklere sahip olduğundan oynanan karakterde uzmanlaşma ayrıca önemli gözükmemektedir. Bu bağlamda oynanan karakterin serbestçe değişimi profesyonel oyunculukla birlikte zorlaşmaktadır.

Video dokümanlarda yer alan oyunculardan *League of Legends* adlı oyunu ne zamandır oynadıklarına yönelik konuşan oyuncuların tamamı, profesyonel oyunculuğa başlamadan önce uzun saatlere varan sürelerde bu oyunu oynadıklarını ifade etmektedirler. 2014 yılında 16 yaşında profesyonel kariyerine başlayan Ataberk, profesyonel oyuncu olmadan önce yaz tatillerinde 15-16 saat, bazı günlerde ise 25-26 saate varan süreler boyunca oyunu oynadığını ifade etmektedir.⁹Ayrıca birçok oyuncu gönüllü olarak oyunu oynadıkları zamanlarda, profesyonel oyuncu olmak gibi bir amaçları olmadığını ifade etmektedir.¹⁰

Profesyonel e-spor oyunculuğu açısından diğer önemli nokta ise oyunun işe dönüşümüyle beraber uzun saatler boyunca ve sürekli aynı oyunu oynama

6 Beşiktaş E-Spor Evine Gittim!, 2017.

7 Oyun Hizmetleri Gaming House'u Gezdik Vlog!, 2018.

8 Uthenera – Orkun Işıtmak'ın Supermassive'in Gaming House Tanıtımını İzliyor Gerçekleriyle Yorumluyor, 2018.

9 Türkiye'nin En Genç Profesyonel e-spor Oyuncusu 'Makro' ile Röportaj, 2015.

10 Maximum Gaming'in 1907 Fenerbahçe Oyuncularına ZeoNNN ile Birlikte Hazırladığı Büyük Sürpriz!, 2018.



baskısının eğlence kaybına yol açtığıdır. Ergin Bulut, piyasaya sürülmüş oyunları yeniden oynayarak, oyunlarda yer alan hataları tespit eden video oyunu test işçiliğinde çalışma deneyimini eğlencenin değersizleşmesi şeklinde kavramsallaştırır (Bulut, 2014: 2). Oyuncuların, takım koçlarının ya da menajerlerinin e-spor oyunculuğu deneyimine ilişkin değerlendirmeleri de bu yöndedir. Özellikle e-spor takımlarının birincil öznesi olan oyuncular açısından yaşanan eğlence kaybı net bir biçimde dile getirilmektedir. Takım oyuncularının profesyonel oyunculuk kariyeri hedefleyen oyunculara yönelik tavsiyelerinde de bu konuya dikkat çekilmektedir. Dokümanlarda bu konu hakkında konuşan oyuncuların, menajerlerin ya da takım koçlarının tamamı profesyonel oyunculukta oyun oynamanın serbest zaman aktivitesi olarak oyun oynamaktan farklı olduğu üzerinde durmaktadır. Bu işte 5 yıllık kariyere sahip olan Fenerbahçe Spor Kulübü'nün e-spor takımının oyuncusu Berke bu deneyimi şöyle tanımlamaktadır: "...bir takıma girdikten sonra bunun hobiliği kalmıyor. Alakası yok. Tamamen profesyonel iş."¹¹ *Dark Passage* takımında yer alan bir diğer oyuncu, profesyonel oyunculuk deneyimini değerlendirirken ilk başladığı zamanlarda bu şekilde para kazanmanın güzel geldiğini ancak zaman geçtikçe yorulmaya ve sıkılmaya başladığını, bazen oynamak istemese de profesyonel oyuncu olması sebebiyle her gün oynamanın gerekli olduğunu ifade etmektedir.¹²

Profesyonel oyunculuğun sunmuş olduğu bir başka eğlence ya da haz sağlayıcı vaat ise; *gaming house*ların sahip olduğu spor aletleri, yüzme havuzu ya da masa tenisi vb. imkanlardır. Nick Dyer-Witford ve Greig de Peuter (2006: 603), bazı işlerin sunmuş olduğu bu imkanların, söz konusu işlerin *dream job*¹³ (rüya iş) olarak görülmesine sebep olduğunu ifade etmektedirler. Bunun anlamı, çalışma hayatına dair olumsuz düşüncelerin, birtakım işler için çalışmanın aslında çok da kötü bir şey olmadığı fikrini barındırıyor olmasıdır. Dolayısıyla hem yaşam alanı hem de iş yeri olma özelliği taşıyan *gaming house*lar; sunduğu imkanlar ile birlikte oyunculara keyifli bir çalışma ortamı vadediyor gözükmektedir. Ancak bir e-spor takımında daha önce antrenörlük yapmış olan Şükrü, *gaming house*ların sunduğu imkanları şu şekilde yorumlamaktadır: "Tamamen sahte. Aralarında spora giden yok. Koreliler belki gidiyordur ama Türklere giden görmedim ben. Zorla aşağı indirmişler hepsini, arkada zorla eğlendiriyorlar. *Gaming house* tanıtım videolarındaki arka planı hiçbir şekilde gösteremiyorsun. Bütün gün *gaming house*da oturup oyun oynamak çok zevkli bir şeymiş gibi gözükebilir ama bu adamların sıkıntından, stresten bunaldıklarını ben biliyorum."¹⁴ Benzer bir yoruma *Dark Passage* takımının *gaming house*e yapılan ziyarette

11 Maximum Gaming'in 1907 Fenerbahçe Oyuncularına ZeoNNN ile Birlikte Hazırladığı Büyük Sürpriz!, 2018.

12 *Dark Passage – Gaming House Ev Gezisi*, 2016.

13 Angela McRobbie, *dream job* olarak nitelenen işleri her şey yolunda gittiğinde -en azından başlangıçta- muazzam bir çekiciliğe ve kendini sömürmeyi bilme paradoksuna sahip işler olarak değerlendirmektedir (Robbie, 2016: 79). (Vurgu bana ait.)

14 *Dark Passage – Gaming House Ev Gezisi*, 2016.



de rastlanmaktadır. Sunucunun; “koşu bandı genelde her evde olan fakat ilk bir ay üzerinden inilmeyen ve ardından bir daha da yüzüne bakılmayan bir alet olur genelde. Sizde de durum öyle mi?” sorusuna takımın menajerinin verdiği yanıt “evet burada da öyle” şeklinde olmuştur.¹⁵

Eğlencenin değersizleşmesinin yanında, profesyonel oyunculukta işten ayrı değerlendirilemeyecek bir diğer durum ise takım oyuncularının müsabakaları kazanmaya yönelik hissettiği baskının ve uzun saatler bilgisayar başında oturma yol açabileceği sağlık sorunlarıdır. Dyer-Witthford ve de Peuter, e-sporcular ile benzer çalışma pratiklerine sahip dijital oyun üretimindeki iş pratiklerini aktarırken, çalışmanın uzun saatler sürdüğünü, bu sebeple fiziksel ve zihinsel yükünün aşırı olduğunu, çalışma pratiğinin oyun gibi çalışma etiğiyle karakterize edilmesinden dolayı sömürünün gizemli hale getirildiği bir süreci vurgulamaktadır (Dyer-Witthford ve de Peuter, 2006: 600). Bu bağlamda, profesyonel oyunculuk kariyerinde oyunun kaybedilmesi, işi kaybetme riskine bağlı olarak yaşanan psikolojik baskı Beşiktaş Jimnastik Kulübü'nün e-spor takımında oynayan Can'ın ifadesinde görülebilmektedir: “...biz sadece oyun oynamıyoruz yani. Normal bir işmiş gibi antrenman yapıyoruz. Bunu kaybedince maç kaybetme stresi var. Bir sürü stres var. Dışardan gelen yorumlardan kaynaklı olarak baskı var.”¹⁶

İşe bağlı oluşan psikolojik baskının yanında, uzun saatler boyunca klavye ve fare kullanımıyla ilişkili olarak fiziksel hastalıkların başlaması da mümkün hale gelmektedir. Türk Tabipler Birliği Mesleki Sağlık ve Güvenlik dergisinde yer alan “Bilgisayar Kullananlarda Birikimli Travma Bozuklukları” adlı çalışmada uzun süreli bilgisayar kullanımlarında meydana gelebilecek sağlık sorunları şöyle ifade edilmektedir: “Çoğu klavye işleri oldukça uzun statik postürlere neden olmaktadır. Bunun sonucu olarak, bilek, kol, omuz ve boyunda yorgunluğa ve ağrılara neden olmaktadır. Şiddetli kas yorgunlukları genellikle uzun dinlenme aralıklarına ihtiyaç duyar (Ulusam, Kurt ve Dülgeroğlu: 2001, 29).” Fenerbahçe Spor Kulübü'nün e-spor oyuncusu Berke, profesyonel oyunculuk kariyerini sonlandırma sebeplerinden bir tanesinin sağlık sorunları yaşamasına bağlamakta, sol el bileğinden dirseğine kadar olan bölümde şiddetli ağrılar yaşadığını, bu sebeple fizyoterapistte gittiğini ifade etmektedir. Yine aynı oyuncu takım arkadaşlarından Frozen takma isimli başka bir oyuncunun da aynı şikayete sahip olduğunu söylemektedir.¹⁷ *Supermassive* takımında yer alan Berkay, boyun ağrısından dolayı fizik tedaviye gittiğini ifade etmektedir.¹⁸ Nitekim e-spor çalıştay raporunda yer alan noktalardan biri de budur. Raporunda, e-sporcuların sağlığı hususunda antrenman, oyun ve beden aktivite sürelerinin belirlenmesi,

15 (Dark Passage – Gaming House Ev Gezisi, 2016.

16 Beşiktaş E-Spor Evine Gittim!, 2017.

17 Thaldrin E Spor Hayatını Bırakıyor Veda Konuşması, 2018.

18 Uthenera – Orkun Işıttak'ın Supermassive'in Gaming House Tanıtımını İzliyor Gerçekleriyle Yorumluyor, 2018.



ek olarak zihinsel yorgunluğu atma ve bedeni rahatlatma programları eklenmesi konusunda protokoller belirlenmesi önerilirken, oyun ve aktivite sürelerinin dengede tutulmasıyla hem oyuncu sağlığının korunmasını sağlamak hem de oyunun verimlilik dönemini uzatabilmenin mümkün olacağı vurgusu yapılmaktadır (Türkiye E-Spor Federasyonu, 2019: 7).

Sonuç

Günümüzde çalışmanın “eziyetle” örtüşen hallerine alternatif olma iddiasında girişimlerle karşılaşmak mümkündür. Emek sürecini keyifli kılmak için eğlenceli ofis alanları vadeden şirketler ya da eğlencenin ön planda olduğu aktivitelerin işe dönüşümü bu girişimlerin birer örneğidir. Bu anlamda e-sporun gelişmesi ve yatırıma cazip bir alan olmaya başlamasıyla ücretli iş seçeneği haline gelen bilgisayar oynama etkinliği yeni bir durum olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu çalışmanın konu aldığı e-spor açısından bizzat işin kendisi ve gerçekleştiği mekan olarak *gaming houselar* her iki durumun somut olarak görülebildiği bir alan olma özelliği taşımaktadır.

Günümüz kapitalizmde eğlencenin işin bir parçası haline geldiğini vurgulayan uygulamalara ve yaklaşımlara kıyasla, bu çalışmada profesyonel e-spor oyuncularının çalışma deneyimlerinin sanılanın aksine eğlenceyi sürekli kılmadığı, oyunun işe dönüşümüyle beraber eğlencenin değersizleşmeye başladığı ortaya konmaya çalışılmıştır. Gönüllü, özgür bir temelde gerçekleşen oyun etkinliği iş etiğiyle karakterize edildiğinde zorunluluklar barındıran bir ilişkiye dönüşmektedir. Haftanın altı günü olmak üzere günde on iki saate varan sürelerde gerçekleşen oyun antrenmanları gönüllükten ziyade zorunlu bir rutin şeklinde gerçekleşirken, oyuncular serbest zamanlarında dahi hissettikleri baskıya bağlı olarak maç kayıtlarını izlemek gibi yine oyunla ilgili pratikler yapmaya devam etmektedirler. İş günü serbest zamanı aşındırarak genişlerken, aralarındaki sınır ise muğlaklaşmaktadır. Bununla beraber iş yeri ve emek gücünün yeniden üretiminin ortak mekanı olma özelliği taşıyan *gaming houselar* da işin sınırlarını mekansal düzeyde tahrip etmektedir. Oyuncuların serbest zamanları uzun çalışma süreleriyle de ilişkili olarak *gaming house* evreni ile sınırlı gözükmektedir. Oyuncular genel olarak bu mekanlar dışında gerçekleştirdikleri bir etkinlikten bahsetmezken, eski oyuncu ya da takım koçlarının değerlendirmeleri de bu yöndedir. Bununla birlikte, *gaming houseların* sunmuş olduğu fiziksel olanaklardan da vadedilen düzeyde yararlanılmadığı, dolayısıyla eğlenceli çalışma ortamının fiili olarak karşılık bulmadığı söylenebilir.

E-sporculukta eğlencenin değersizleşmesine yol açan bir başka neden ise oyuncuların oyunda yer alan rollerden birinde uzmanlaşma zorunluluklarından kaynaklanmaktadır. Nitekim oyuncular profesyonel olmadan önce bir rolde sıklıkla başka bir role geçtiklerini ifade ederken, bu serbestliğin profesyonel oyunculukla birlikte ortadan kalktığını söylemektedirler. Bunun



temel sebebi olarak takım ii görev daęılımı ve sorumlulukları gelirken, bireysel ve takım antrenmanları dıŖında dahi baŖka rolleri oynamaya dnk ilginin dŖk olması sahip olunan kariyeri kaybetmemeye dair kaygılarla baęlantılıdır. Hem takım ii performans rekabeti hem de henz profesyonel e-sporcu olmayan ancak bu alanda istihdam edilebilme potansiyeline sahip amatr oyuncuların varlıęı uzmanlaŖmaya dnk zorunlulukları pekiŖtirmektedir.

Profesyonel e-spor oyuncularının kariyerlerine dair deęerlendirmeleri de dikkat ekicidir. Erken yaŖta oyun oynayarak gelir elde etmenin yarattıęı tatmin, yalnızca birkaç yıl iinde yerini iŖ temelinde rgtlenen e-sporculuęun sorgulanmasına bırakmaktadır. Bu bakımdan oyundan alınan zevkin azalması ve uzun saatler oyun oynamanın yarattıęı bedensel ve psikolojik tahribata dair duyulan rahatsızlık ve farkındalık, kariyerinin ilerleyen zamanlarında dile getirilmeye baŖlarken, bazı oyuncuların iŖi bırakmasıyla sonulanmaktadır. Bu baęlamda incelenen video dokmanlarda yer alan oyuncuların yaŖlarının 16 ile 23 aralıęında olması, bu iŖin uzun sreler boyunca srdrlebilir olup olmadıęını dŖndrmekle birlikte emek gc hareketlilięinin yoęun bir biimde gerekleŖeceęi alan olacaęı ngrlebilir.

E-spor oyuncularının emek sreleri gz nnde bulundurulduęunda kapitalist tarzda rgtlenmiŖ iŖe dair Ŗu soru bir kez daha anlamlı hale gelmektedir. İŖin ya da alıŖmanın emek gcn eziyetle zdeŖ biimde tketen yapısını aŖmak, iŖin organizasyonunun eęlenceyi ieren ya da bizzat eęlencenin iŖe dnŖmyle mi, yoksa kapitalist iŖin sahip olduęu retim iliŖkileri temelinde bir deęiŖimle mi mmkn olacaktır?



Kaynakça

- Alp, F. A., Çakmak, G. ve Kahveci, M. S. (2020) "Ne Bilir Kadın Oyun Oynamayı?": Kadın Oyuncuların E-Spor Deneyimleri", *Türkiye Klinikleri Spor Bilimleri Dergisi*, 12, 3, 322-329.
- Artvinli, E. ve Demir, Z. M. (2019) "Sınıf Öğretmeni Adaylarının Oyunlaştırma Deneyimleri". I. Uluslararası Oyun Kongresi Bildiriler Kitabı, Gaziantep: Hasan Kalyoncu Üniversitesi, 30 Ekim – 2 Kasım 2019, 228-236.
- Aydos, S. (2013) "Sporcu Sözleşmesinin Feshi", *AÜHFD*, 62, 3, 643-689.
- Bilimleri Dergisi, 4, 2, 34-47.
- Bryce, J. O. ve Rutter, J. (2003) "Gender dynamics and the social and spatial organization of computer gaming", *Leisure Studies*, 22, 1, 1-15.
- Bulut, E. (2015) "Playboring in the tester pit: The convergence of precarity and the degradation of fun in video game testing", *Television & New Media*, 16, 3, 240-258.
- Caillois, R. (1958) *Les Jeux et Les Hommes*, Paris: Librairie Gallimard.
- Caillois, R. (1961) *Man, Play and Games*, USA: University of Illinois Press.
- Dyer-Witheyford, N., ve De Peuter, G. (2006) "EA Spouse" and the crisis of video game labour: Enjoyment, exclusion, exploitation, exodus", *Canadian Journal of Communication*, 31, 599-617.
- Emiroğlu, K. (1997) "Çalışmanın Anlamı", *Kebikeç Dergi*, 2, 5, 143-154.
- Ercansungur, D. O. ve Canbaz, E. (2019) "Roger Caillois ve Agôn: Dijital Oyundan E-Spor'a". I. Uluslararası Oyun Kongresi Bildiriler Kitabı, Gaziantep: Hasan Kalyoncu Üniversitesi, 30 Ekim – 2 Kasım 2019, 207-217.
- Erem, E., Daşdemir, İ., ve Köksoy, A. M. (2019) "Öğretmen Adaylarının Oyun Kullanımına İlişkin Görüşleri". I. Uluslararası Oyun Kongresi Bildiriler Kitabı. Gaziantep: Hasan Kalyoncu Üniversitesi. 30 Ekim – 2 Kasım 2019, 151-164.
- Fuchs, C. (2015) *Dijital Emek ve Karl Marx* (çev. T. E. Kalaycı ve S. Oğuz), Ankara: NotaBene Yayınları.
- Good, O. (2012) "World's First Known Video Gaming Tournament", <https://kotaku.com/5953371/today-is-the-40th-anniversary-of-the-worlds-first-known-video-gaming-tournament.> (29.12.2020).
- Huizinga, J. (2017) *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme* (çev. M.A. Kılıçbay), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Köksoy, Ardic, Daşdemir ve Erem. (2019). "Eğitsel Oyunların Öğretmen Adaylarının Sosyal Beceri Gelişimi Düzeyine Etkisi", I. Uluslararası Oyun Kongresi Bildiriler Kitabı, Gaziantep: Hasan Kalyoncu Üniversitesi. 30 Ekim – 2 Kasım 2019, 71-77.
- Küçükgüngör, E. (1998) "Türk Hukukunda Sporcuların Hukuki Durumu", *Gazi Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi*, 1, 2, 127-139.
- Marx, K. (2011) *Kapital 1. Cilt* (çev. N. Satlıgan), 1. Basım, İstanbul: Yordam Kitap.
- Marx, K. (2013) 1844 El Yazmaları (çev. M. Belge) İstanbul: Birikim Yayınları.
- McRobbie, A. (2018) *Be Creative: Making A Living in The New Culture Industries*, USA: Polity Press.
- Mustafa, R., Zirek, E. ve Yasacı, Z. (2018) "E-Spor Oyuncularının Demografik Özellikleri, Oyun Oynama Süreleri ve Başarılarını Etkileyen Faktörler", *Bağımlılık Dergisi*, 19, 4, 115-122.
- O'Donnell, C. (2009) "The everyday lives of video game developers: Experimentally understanding underlying systems/structures. Transformative Works and Cultures", 2, 1, 1-1. <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/73>. (1.1.2021).
- Sezgin, S. (2020) *Dijital Oyun Ekosistemi: Yaratıcı Endüstri ve Emek*, Alternatif Bilişim Derneği.
- Statista (2017) *Number of players of selected eSports games worldwide as of August 2017*. <https://www.statista.com/statistics/506923/esports-games-number-players-global/>. (20.12.2020).



Statista (2020) *eSports audience size worldwide from 2019 to 2024* (2020) <https://www.statista.com/statistics/490480/global-esports-audience-size-viewer-type/>. (20.12.2020).

Türkiye E-Spor Federasyonu (2019) Türkiye E-Spor Federasyonu Sporcu Lisans, Vize ve Transfer Talimatı. (2019), Resmi Gazete 30978 http://tesfed.gov.tr/PublicFederasyon/Edit/images/FEDERASYON/105/E-SPOR_FED_TALIMATI-2.pdf. (14.12.2020).

Türkiye E-spor Federasyonu (2020) 1. Espor Çalıştay Raporu, <http://tesfed.gov.tr/PublicFederasyon/Edit/images/FEDERASYON/105/Espor%20%C3%87al%C4%B1%C5%9Ftay%C4%B1%20Raporu.pdf>. (27.12.2020).

Ulusam, S., Kurt, M., ve Dülgeroğlu, D. (2015) "Bilgisayar Kullanarlarda Birikimli Travma Bozuklukları", Mesleki Sağlık ve Güvenlik Dergisi, 2, 6, 26-32.

Üçüncüoğlu, M. & Ozan Çakır, V. (2017) "Modern Spor Kulüplerinin Espor Faaliyetlerine İlgili Gösterme Nedenleri Üzerine Bir Araştırma", İnönü Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor

Video Dokümanlar

"1907 Fenerbahçe Gaming House Ziyareti | Fox Gaming". 2018. <https://www.youtube.com/watch?v=Jfb3Mj7mUZ0>. (23.11.2020).

"1907 Fenerbahçe Espor Evinde Bir Gün". 2017. <https://www.youtube.com/watch?v=bV7wAXYUG5s&t=3s>. (23.11.2020).

"Annenize Babanıza İzletin: Oyun Oynayarak Yılda 70.000 TL Para Kazanan eSporcuların Evinin Gezdik!". <https://www.youtube.com/watch?v=9jVic2H6UQ8>. (23.11.2020).

"Beşiktaş E-Spor Evine Gittim!". 2017. https://www.youtube.com/watch?v=cMuB_NoJYxc&t=619s. (23.11.2020).

"Dark Passage – Gaming House | Ev Gezisi (Teknoloji Odası #3)". 2016. <https://www.youtube.com/watch?v=PTtibGsKpCA>. (23.11.2020).

"Dark passage Gaming House 2019 Kış Mevsimi Değerlendirmesi". 2019. <https://www.youtube.com/watch?v=iy5RW76uTH8>. (23.11.2020).

"E-Spor Takımına Ev Ziyareti | Gaming House Gezisi". 2017. https://www.youtube.com/watch?v=5BDsz_O6PIQ. (23.11.2020).

Galacticos Oyun Evi Ziyareti (Çekiliş). 2019. <https://www.youtube.com/watch?v=ICUiu9N1S54>. (23.11.2020).

Galacticos'un Evinin Bastimm!! Gaming Houseların Gerçek Yüzü!! – Barış Can. 2019.

<https://www.youtube.com/watch?v=Uj7Pi1IX0Sg>. (27.11.2020).

Gaming House Vlog / Fastpay Wildcats. 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=ZtyNgGjNkdG>. (1.12.2020).

HWA Gaming Oyuncu Evi Ziyareti ve Forma Çekilişi. 2019. <https://www.youtube.com/watch?v=PGw7j2PBOfs>. (1.12.2020).

"Maximum Gaming'in 1907 Fenerbahçe Oyuncularına Zeonnn ile Birlikte Hazırladığı Büyük Sürpriz!". 2018. <https://www.youtube.com/watch?v=t2MuYfuFe8g>, (1.12.2020)

"NumberOne Gaming House Tanıtımı". 2015. <https://www.youtube.com/watch?v=CKRePj-Gyis>. (1.12.2020).

"Oğuzhan Uğur'la PİNÇ (13.Bölüm): Onedio Ankara, Burak Aksak, Masge, Gökhan Mandır, Ersay Üner". 2018. <https://www.youtube.com/watch?v=X5JO1SDIfVA>. (6.12.2020)

"Oyun Hizmetleri Gaming House'u Gezdik Vlog!". 2018. <https://www.youtube.com/watch?v=HOBdyfW4CKg>. (1.12.2020).

"Profesyonel Oyunculuk Hayatımı Anlatıyorum!". 2016. <https://www.youtube.com/watch?v=t4Yo3rvVRJA>. (1.12.2020).



Royal Youth Gaming House – Elwind Vlog. 2019. <https://www.youtube.com/watch?v=iZJXBggm9tA>. (6.12.2020).

Supermassive Takım Evi Turu – Armut Vlog (Çekiliř!). 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=uXs9u4x3rao>. (6.12.2020).

“Thaldrin E Spor Hayatını Bırakıyor (Veda Konuřması)”. 2018. https://www.youtube.com/watch?v=j7pFHm_dQpc. (6.12.2020).

“Türkiye'nin En Genç Profesyonel e-spor Oyuncusu 'Makro' ile Röportaj”. 2015. <https://www.youtube.com/watch?v=qOLH7AuvqCl>. (6.12.2020).

“Uthenera - Orkun Iřıtmak'ın Supermassive'in Gaming House Tanıtımını İzliyor Gerçekleri Yorumluyor”. 2018. <https://www.youtube.com/watch?v=0rN8p5ZFgjQ>. (6.12.2020).