



Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü

İletişim Bilimleri Anabilim Dalı

**ÇAĞDAŞ KAPİTALİZMDE EĞLENCENİN  
PROFESYONELLEŞMESİ: TÜRKİYE'DE ELEKTRONİK SPOR  
OYUNCULUĞU**

Bahaeddin Umur YILDIRIM

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2022



**ÇAĞDAŞ KAPİTALİZMDE EĞLENCENİN PROFESYONELLEŞMESİ:  
TÜRKİYE'DE ELEKTRONİK SPOR OYUNCULUĞU**

Bahaeddin Umur YILDIRIM

Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü

İletişim Bilimleri Anabilim Dalı

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2022

## KABUL VE ONAY

Bahaeddin Umur Yıldırım tarafından hazırlanan "Çağdaş Kapitalizmde Eğlencenin Profesyonelleşmesi: Türkiye'de Elektronik Spor Oyunculuğu" başlıklı bu çalışma, 02.06.2022 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

---

Doç. Dr. Burcu Sümer (Başkan)

---

Doç. Dr. Serhat Kaymas (Danışman)

---

Doç. Dr. Orhun Yakın (Üye)

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylım.

Prof.Dr. Uğur ÖMÜRGÖNULŞEN

Enstitü Müdürü

# YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI

Enstitü tarafından onaylanan lisansüstü tezimin tamamını veya herhangi bir kısmını, basılı (kağıt) ve elektronik formatta arşivleme ve aşağıda verilen koşullarla kullanıma açma iznini Hacettepe Üniversitesine verdiğimi bildiririm. Bu izinle Üniversiteye verilen kullanım hakları dışındaki tüm fikri mülkiyet haklarım bende kalacak, tezimin tamamının ya da bir bölümünün gelecekteki çalışmalarda (makale, kitap, lisans ve patent vb.) kullanım hakları bana ait olacaktır.

Tezin kendi orijinal çalışmam olduğunu, başkalarının haklarını ihlal etmediğimi ve tezimin tek yetkili sahibi olduğumu beyan ve taahhüt ederim. Tezimde yer alan telif hakkı bulunan ve sahiplerinden yazılı izin alınarak kullanılması zorunlu metinleri yazılı izin alınarak kullandığımı ve istenildiğinde suretlerini Üniversiteye teslim etmeyi taahhüt ederim.

Yükseköğretim Kurulu tarafından yayınlanan "**Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge**" kapsamında tezim aşağıda belirtilen koşullar haricince YÖK Ulusal Tez Merkezi / H.Ü. Kütüphaneleri Açık Erişim Sisteminde erişime açılır.

- Enstitü / Fakülte yönetim kurulu kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren 2 yıl ertelenmiştir. (1)
- Enstitü / Fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren ..... ay ertelenmiştir. (2)
- Tezimle ilgili gizlilik kararı verilmiştir. (3)

09/06/2022

**Bahaeddin Umur Yıldırım**

1"**Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge**"

- (1) Madde 6. 1. Lisansüstü teze ilgili patent başvurusu yapılması veya patent alma sürecinin devam etmesi durumunda, tez **danışmanının** önerisi ve **enstitü anabilim dalının** uygun görüşü üzerine **enstitü** veya **fakülte** yönetim kurulu iki yıl süre ile tezin erişime açılmasının ertelenmesine karar verebilir.
- (2) Madde 6. 2. Yeni teknik, materyal ve metotların kullanıldığı, henüz makaleye dönüşmemiş veya patent gibi yöntemlerle korunmamış ve internetten paylaşılması durumunda 3. şahıslara veya kurumlara haksız kazanç imkanı oluşturabilecek bilgi ve bulguları içeren tezler hakkında tez **danışmanının** önerisi ve **enstitü anabilim dalının** uygun görüşü üzerine **enstitü** veya **fakülte yönetim kurulunun** gerekçeli kararı ile altı ayı aşmamak üzere tezin erişime açılması engellenebilir.
- (3) Madde 7. 1. Ulusal çıkarları veya güvenliği ilgilendiren, emniyet, istihbarat, savunma ve güvenlik, sağlık vb. konulara ilişkin lisansüstü tezlerle ilgili gizlilik kararı, **tezin yapıldığı kurum** tarafından verilir \*. Kurum ve kuruluşlarla yapılan işbirliği protokolü çerçevesinde hazırlanan lisansüstü tezlere ilişkin gizlilik kararı ise, **ilgili kurum ve kuruluşun önerisi** ile **enstitü** veya **fakültenin** uygun görüşü üzerine **üniversite yönetim kurulu** tarafından verilir. Gizlilik kararı verilen tezler Yükseköğretim Kuruluna bildirilir.  
Madde 7.2. Gizlilik kararı verilen tezler gizlilik süresince enstitü veya fakülte tarafından gizlilik kuralları çerçevesinde muhafaza edilir, gizlilik kararının kaldırılması halinde Tez Otomasyon Sistemine yüklenir.

\* Tez **danışmanının** önerisi ve **enstitü anabilim dalının** uygun görüşü üzerine **enstitü** veya **fakülte yönetim kurulu tarafından karar verilir.**

## ETİK BEYAN

Bu alıřmadaki bütn bilgi ve belgeleri akademik kurallar erevesinde elde ettiđimi, grsel, iřitsel ve yazılı tm bilgi ve sonuları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduđumu, kullandıđım verilerde herhangi bir tahrifat yapmadıđımı, yararlandıđım kaynaklara bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduđumu, tezimin kaynak gsterilen durumlar dıřında zgn olduđunu, **Do. Dr. Serhat KAYMAS** danıřmanlıđında tarafımdan retildiđini ve Hacettepe niversitesi Sosyal Bilimler Enstits Tez Yazım Ynergesine gre yazıldıđını beyan ederim.

**Bahaeddin Umur Yıldırım**

## TEŞEKKÜR

Tez yazım süreci boyunca bana yardımcı dokunan ve teşekkür etmem gereken pek çok isim var. Bu isimlerin başında kuşkusuz tez danışmanım, saygıdeğer hocam Doç. Dr. Serhat Kaymas geliyor. Gerek tez yazım sürecinde sağladığı yol göstericilik, gerekse de pandeminin yarattığı zor koşullarda gösterdiği sürekli destekten ötürü kendisine teşekkür ederim. Bir diğer teşekkür ise yazdığım bölümleri yılmadan okuyup bana değerli görüşlerini ve eleştirilerini aktaran sevgili dostlarım Ozan Aytaş ve Ezgi Sunak'a olacak. Onlara da hem bu çalışmaya kattıkları için hem de birer dost olarak her zaman yanımda oldukları için teşekkür ederim. Benzer bir şekilde, tezimi yazarken tecrübelerinden bolca faydalandığım Delil Cengiz'e, akademik anlamda beni sürekli yüreklendiren ve teşvik eden Ece Sürücü'ye, yardımına her başvurduğumda müthiş bir çaba gösteren Doruk Akdamar'a teşekkür ederim. Ve pek tabii ki aileme, ailemin her bir üyesine bana olan destekleri için çok teşekkür ederim. Onların sonsuz desteğini hissetmem hiç kuşkusuz bu çalışmayı bitirmem mümkün olmazdı.

## ÖZET

Yıldırım, Umur. *Çağdaş Kapitalizmde Eğlencenin Profesyonelleşmesi: Türkiye’de Elektronik Spor Oyunculuğu*, Yüksek Lisans Tezi, Ankara, 2022.

Bu çalışma, kapitalist üretim sisteminin çağdaş uğrağında metalaştırma mantığının sirayet ettiği yeni alanlardan birisi olarak video oyun oyunculuğunu ve onun özel bir biçimi olarak elektronik sporculuğu incelemeyi kendisine çıkış noktası olarak belirlemiştir. Çalışma, çağdaş kapitalizm koşulları içerisinde daha önceleri bir ‘boş zaman’ etkinliği olarak kavranan video oyun oyunculuğu gibi bir pratiğin e-sporculuk kimliği içerisinde ne şekilde değer üretim mantığı içerisinde kendine yer bulduğunu açıklamaya çalışırken maddi olmayan emek teorisinden yararlanır. Bunun yanında bir değer üretim pratiği olarak e-sporculuğu var eden e-spor endüstrisini ele alırken ise bireysel yaratıcılık söylemi üzerinde temellenen yaratıcı endüstriler yaklaşımıyla da ne ölçüde ilişkili olduğunu da ortaya koymayı amaçlar. Bu bağlamda çalışmanın ilgi odağı faydalı bir sınırlılığı sağlayabilmek adına Türkiye’de e-spor ekosistemi içerisinde en köklü ve baskın video oyun olan ve aynı zamanda endüstriye dair en tutarlı bilgiye ulaşmanın mümkün olduğu League of Legends oyunuyla sınırlı kalmıştır. Bu doğrultuda ise 10 League of Legends oyuncusundan yarı yapılandırılmış derinlemesine görüşmeler aracılığıyla veri toplanmıştır. Böylelikle çalışma, teorik yola çıkış noktasıyla sahadaki pratiğin arasında ne ölçüde bir ilişkinin bulunduğunu göstermeyi de kendisine amaç edinmiştir.

**Anahtar Sözcükler:** Elektronik Spor, Maddi Olmayan Emek, Yaratıcı Endüstriler, Video Oyun, League Of Legends



## ABSTRACT

Yıldırım, Umur. *Professionalization of Entertainment in Contemporary Capitalism: Electronic Sport in Turkey*, Master Thesis, Ankara, 2022.

This study is based on observing being a professional e-sports player, considered as a special form of a gaming which is a new field that have been widely affected by the commodification mentality, over the contemporary platform of capitalist production system. Intending to explain how a practice such as gaming which has been previously regarded as a ‘leisure’ activity, has found its place in the value production logic under the conditions of contemporary capitalism, this study benefits from immaterial labor theory. Alongside above-mentioned subjects, the study further aims to indicate the level of correlation among creative industries approach, based on individual creativity discourse, while discussing the e-sports industry which is fundamentally the origin of professional e-sports. Within this context, in order to gather the most accurate information regarding the industry, the field of this study was limited to League of Legends which is the most predominant and long-established video game within the e-sport ecosystem in Turkey. Therefore, through semi structured profound interviews, data were gathered from 10 professional League of Legends players. Thus, study pursues to demonstrate the amount of correlation between the theoretical origins and practice as well.

**Keywords:** Electronic Sports, Immaterial Labor, Creative Industries, Video Game, League Of Legends.

## İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY.....	i
YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI.....	ii
ETİK BEYAN .....	iii
TEŞEKKÜR .....	iv
ÖZET.....	v
ABSTRACT .....	vi
İÇİNDEKİLER .....	vii
KISALTMALAR DİZİNİ .....	x
ŞEKİLLER DİZİNİ .....	xi
GRAFİK DİZİNİ.....	xii
GİRİŞ .....	1
1. BÖLÜM: ELEKTRONİK SPOR VE LEAGUE OF LEGENDS .....	9
1.1 ELEKTRONİK SPOR NEDİR? .....	9
1.2 ELEKTRONİK SPORUN TARİHSEL KÖKLERİ .....	12
1.3 TÜRKİYE’DE ELEKTRONİK SPOR VE TARİHSEL KÖKLERİ .....	15
1.4 LEAGUE OF LEGENDS OYUNUNUN MANTIĞI NEDİR? NASIL OYNANIR? .....	22
1.5 LEAGUE OF LEGENDS OYUNUNDA DERECELİ SİSTEM .....	32
2.BÖLÜM: YARATICI ENDÜSTRİLER VE BİLEŞEN BİR ALAN OLARAK ELEKTRONİK SPOR.....	34
2.1 YARATICI ENDÜSTRİLER KAVRAMI.....	36
2.2 YARATICI ENDÜSTRİLERİN TANIMLANIŞI VE DEĞERİ GENİŞLETEN BİR YARATICI FAALİYET OLARAK E-SPOR.....	39
2.3 YARATICI ENDÜSTRİLERE DAİR SINIFLANDIRMA ÇABALARI İÇERİSİNDE E-SPORU DÜŞÜNMEK .....	42
2.4 ELEKTRONİK SPORA AİT ENDÜSTRİYEL VERİLER.....	48
2.5 E-SPOR ENDÜSTRİSİ İÇERİSİNDE LEAGUE OF LEGENDS OYUNU ..	51

<b>3. BÖLÜM: MADDİ OLMAYAN EMEK TEORİSİ .....</b>	<b>55</b>
<b>3.1 MADDİ OLMAYAN EMEK: İŞÇİCİLİKTE POST İŞÇİCİLİĞE GEÇİŞ, TEORİNİN TARİHSEL VE KURAMSAL BAĞLAMI.....</b>	<b>55</b>
<b>3.2 MADDİ OLMAYAN EMEK.....</b>	<b>61</b>
<b>3.3 GENEL ZEKÂ-ORTAK PAYDA-KİTLESEL ENTELEKTÜALİTE.....</b>	<b>65</b>
<b>3.3 EĞLENCENİN İŞ HALİNE GELİŞİ VE DUYGULANIMSAL EMEK OLARAK MADDİ OLMAYAN EMEK .....</b>	<b>68</b>
<b>3.4 MADDİ OLMAYAN EMEK TEORİSİNE YÖNELİK ELEŞTİRİLER .....</b>	<b>72</b>
<b>3.5 MADDİ OLMAYAN EMEK VE ÇEŞİTLİ ALANLAR İÇERİSİNDE KULLANIMLARI.....</b>	<b>75</b>
3.5.1 Bedava Emek Tartışmaları.....	76
3.5.2 Dallas Smythe'nin İzleyicinin Metalaşması Tezi .....	84
3.5.2.1 Dijital Uzamda İzleyici Metası Tartışmaları.....	86
3.5.3 Çağdaş Emek Tartışmaları İçerisinde Video Oyunlar .....	89
3.5.3.1 Oyun Emeginde Kaçış ve Direniş Noktaları.....	98
3.5.4 Maddi Olmayan Emek ve Elektronik Sporculuk.....	101
<b>4. BÖLÜM: BULGULAR VE DEĞERLENDİRME .....</b>	<b>108</b>
<b>4.1 OYUNCULARIN E-SPORU TANIMLAYIŞLARI .....</b>	<b>109</b>
<b>4.2 EĞLENCE NASIL PROFESYONELLEŞTİ? .....</b>	<b>112</b>
<b>4.3 ELEKTRONİK SPORDA MADDİ OLMAYAN EMEĞİN 'ÜÇLÜ KUVVETİ' .....</b>	<b>116</b>
<b>4.4 E-SPORDA İŞ BİRLİĞİ: İYİLERDEN ÖĞRENMEK, TAKLİT ETMEK, YENİDEN UYARLAMAK.....</b>	<b>130</b>
<b>4.5 SEVİLEN İŞİ YAPARKEN EĞLENMEMEK .....</b>	<b>133</b>
<b>4.6 DUYGULANIMLARIN NEGATİF HALİ: E-SPORDA TOKSİK DAVRANIŞ OLGUSU .....</b>	<b>136</b>
<b>4.7 OYUN EVLERİ.....</b>	<b>142</b>
<b>4.8 E-SPORCULUK VE EĞİTİM: BİTMEYEN GERİLİM.....</b>	<b>147</b>
<b>4.9 GÜVENCESİZLİĞİ AŞMAK İÇİN KISA SÖZLEŞME YAPMAK .....</b>	<b>152</b>
<b>4.10 DAYANIŞMA ALANLARI.....</b>	<b>155</b>
<b>4.11 OYUNUN MERİTOKRATİK YAPISINI TERS-YÜZ ETMEK: ELO BOOST .....</b>	<b>157</b>

<b>SONUÇ.....</b>	<b>161</b>
<b>KAYNAKÇA .....</b>	<b>166</b>
<b>EKLER.....</b>	<b>179</b>
<b>EK 1: ORİJİNALLİK RAPORU .....</b>	<b>179</b>
<b>EK 2: ETİK KOMİSYON İZİNİ.....</b>	<b>180</b>

## **KISALTMALAR DİZİNİ**

LoL	: League of Legends
DOTA	: Defence of The Ancients
MMOG	: Massively Multiplayer Online Games
FPS	: First Person Shooter
DCMS	: Department for Digital, Culture, Media and Sport
UNCTAD	: United Nations Conference on Trade and Development
UNESCO	: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization
WIPO	: World Intellectual Property Organization
NESTA	: National Endowment for Science Technology and The Arts

## ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 1: TESFED'in internet sitesinde yayınlamış olduğu amacı, vizyonu ve misyonu .	20
Şekil 2: League Of Legends oyun haritası .....	23
Şekil 3: Minyonların merkezden ortaya çıkış ve koridorlara dağılış anı..	24
Şekil 4: Şampiyonun temel niteliklerinin görüntüsü.....	25
Şekil 5: Oyun içinde şampiyonun yeteneklerinin görüldüğü arayüz .....	26
Şekil 6: Yeteneklerin gelişimini gösteren görüntü.....	27
Şekil 7: Oyuncu minyona son vuruşu yaptıktan sonra altın kazandığı an .....	28
Şekil: 8: NESTA'nın yaratıcı endüstrilere ilişkin sınıflandırması.....	45
Şekil 9: KEA'nın yaratıcı endüstrilere ilişkin sınıflandırmasına ait tablo.....	46

## GRAFİK DİZİNİ

Grafik 1: Elektronik spor endüstrisinin yıllar içerisinde elde ettiği toplam gelir ve elde edeceği tahmin edilen toplam gelirler. ....	49
Grafik 2: Yıllara göre Elektronik Spor organizasyonlarının dünya genelinde izleyici sayısını ve gelecek yıllar için tahmini izleyici sayısını gösteren grafik.....	49
Grafik 3: 2019 yılında elektronik spora yapılan sponsorluk harcamalarının sektörlere göre dağılımı. ....	50
Grafik 4: Elektronik spor endüstrisinin gelir kalemleri .....	51

## GİRİŞ

Çağdaş kapitalizmin birikim koşulları refakatinde boş zamanın ve işin bugüne değin olduğunun aksine, aralarındaki sınırların nasıl iç içe geçtiği ve son kertesinde gündelik hayatın kendisinin bir metalaştırma pratiğinin odağında nasıl yer aldığını çözümlmek, bu çalışmanın öncelikli amacını oluşturmaktadır. Bu çözümlenin odağında ise elektronik spor oyunculuğu yer almaktadır. Profesyonel elektronik spor oyunculuğu genel bir perspektif içerisinden bakarak söylendiğinde, oyuncunun bir video oyununu oynama üzerine uzmanlaşmasını (Martoncik, 2015), ardından ise bu uzmanlığın, turnuvalar aracılığıyla bir taraftan rakip takımlara ya da oyunculara karşı sınanmasını diğer taraftan ise izleyicilere sergilenmesini ifade eder. Bu tez çalışması ilk olarak, bir boş zaman etkinliği olan başka bir deyişle kapitalist bir değer üretim sürecine dahil olmayan oyun oynama ediminin nasıl ve hangi koşullarda uzmanlaşma, rekabet ve izleyicilik kültürünü bir potada eriterek çağdaş bir değer üretim süreci olarak kavranabilecek elektronik spor oyunculuğu biçimine dönüştüğü sorusunu sormaktadır.

Bu soruya yanıt ararken çağdaş kapitalizmin üretim örgütlenmesiyle bir 'boş zaman' aktivitesinin ve daha özelde video oyun oynama ediminin iş haline gelişi arasındaki ilişkiler araştırma açısından merkezi bir konum teşkil edecektir. Çalışma bu soruya yanıt ararken eğlenerek para kazanmak, oyun maharetiyle ünlenmek gibi söylemleri içerisinde barındıran elektronik spor endüstrisini, yine egemen söylemin bireysel yaratıcılık kültürü üzerine temellenmiş olan yaratıcı endüstriler bağlamında tartışmayı amaçlamaktadır. Bu noktayla bağlantılı olarak kültürel üretimi merkezine alan teorik yaklaşımların değişimine de yer verilmesi amaçlanmıştır. Çalışma buna ek olarak çağdaş bir değer yaratım süreci olarak elektronik spor oyunculuğunun, klasik anlamıyla fabrika temelli üretimden ne ölçüde farklılaştığını yanıtlamaya çalışırken de maddi olmayan emek teorileri etrafında bir tartışma yürütülmeye çalışılmıştır. Bu bağlamda maddi olmayan emek teorisine 'ruhunu' veren üreticinin, metanın kültürel ve enformasyonel içeriğinin üreticisi olarak kavranışı ve daha önce iş olarak kabul edilmeyen duygulanımsal etkinliklerin kapitalist sömürü sürecinin birer parçası hâline gelmiş olduğuna dair yaklaşımın elektronik spor oyunculuğuyla ne ölçüde örtüştüğü araştırmanın cevaplamaya çalışacağı bir başka soru



olacaktır. Son tahlilde ise bu araştırma e-spor arenasının en güçlü oyunlarından olan League of Legends oyununun elektronik spor oyuncuları ile yarı yapılandırılmış derinlemesine görüşmeler aracılığıyla Türkiye’de elektronik spor oyunculuğuna dair bir portre çizmeyi ummaktadır.

Bu bağlamda çalışmanın cevaplamaya çalıştığı merkezi soru, çağdaş kapitalizmin üretim mantığıyla birlikte video oyun oyunculuğunun elektronik spor endüstrisi içerisinde nasıl bir değer üretim mekanizması haline geldiğidir. Bu doğrultuda elektronik spor oyuncularının pratiklerini değer üretim süreci içerisinde kavrarken takip eden soru ise maddi olmayan emek teorisinin öne sürmüş olduğu tezlerin izine rastlamanın mümkün olup olmadığıdır. Tez içerisinde yukarıda işaret edilen iki soruya kendi içerisinde bütüncül ve tutarlı yanıtlar aranırken, çalışma planı içerisinde de yer aldığı üzere bu soruların tartışılmasını olanaklı kılan alt araştırma sorularının da kendisine yer bulması doğru olacaktır. Bu doğrultuda araştırma boyunca aşağıda yer alan alt sorulara da cevap alınması amaçlanmıştır.

- 1) Elektronik spor endüstrisi nedir? Nasıl bir tarihsel bağlama oturmaktadır? Türkiye’de ne durumdadır?
- 2) Elektronik spor endüstrisini bir yaratıcı endüstri olarak kavramak mümkün müdür?
- 3) Oyun oynama ediminin yaşamış olduğu bu dönüşümün kapitalizmin neoliberal birikim rejimi ve post-fordist üretim örgütlenmesiyle ilişkisi ne ölçüdedir?
- 4) Elektronik spor endüstrisi içerisinde elektronik spor oyunculuğu vasıtasıyla gerçekleştirilen üretimin ayırt edici özellikleri nelerdir?
- 5) Elektronik spor oyuncuları ‘‘maddi olmayan emek’’ üreticileri olarak kavranabilir mi?
- 6) Video oyunları bir iş olarak oynamak bağlamında elektronik spor oyunculuğu ne tür fiziksel ve zihinsel becerileri gerektirmektedir?

Küresel alan yazın içerisinde video oyunun, özellikle bu çalışmanın odağında yer elektronik sporun yeni gelişen bir alan olması, ayrıca sosyal bilimlerin geniş bileşenleri içerisinde oldukça sınırlı ilgi gösterilmiş olması bu tez çalışmasının gerçekleştirilmesi adına önemli bir çağrı olarak kabul edilmiştir. Elektronik spor ve oyunculuğunun, Türkiye’ye özgü koşullar içerisindeki dönüşümünü ve gittikçe ‘‘profesyonellik’’

üzerinden tanımlanan video oyunun kapitalizmin çağdaş koşulları içerisinde tartışılmasının alan yazına katkı sunacağı umulmaktadır.

Tez, yukarıda vurgulandığı üzere kapitalizmin geç koşullarının refakatinde eğlencenin bir emek ilişkisi biçimine nasıl ve hangi koşullarda dönüştüğünü tartışmayı amaçlamakta bu doğrultuda da emeğin yeni görünümünün ve dönüşüm sürecinin tartışılabilmesi adına art alanında maddi olmayan emek teorisine dayanmaktadır. Kapitalizmin çağdaş koşulları içerisinde, örneğin bu tez çalışması içerisinde amaçlandığı üzere elektronik sporcular gibi, yeni meslek kategorilerinin ve yeni 'iş' yapma pratiklerinin doğduğu görülmektedir. Bu nedenle maddi olmayan emek teorisinin emeğin bu yeni görünümünü yorumlamaya dair sunmuş olduğu bu alan oldukça verimli bir tartışma zemini sağlamaktadır. Maurizio Lazzarato'nun işaret ettiği gibi maddi olmayan emek paradigması hem emeğin enformatikleşmesi süreçlerini hem de daha önce değer üretim süreçlerine dahil olmayan (kültür, zevkler vs.) pratiklerin birer değer üretim pratiği haline gelişini ifade eder (2017: 140). Dolayısıyla böyle bir noktada değer yaratım sürecinin gündelik hayatın içerisine yerleştiği görülür. Michael Hardt ve Antonio Negri (2004: 110). bu durumu biyo-politik bir üretim olarak tanımlar Maddi olmayan emeğin biyo-politikliğinin bir yönü bu şekilde gündelik yaşamın kendisinin değer üretir hale gelmesiyken diğer bir yönü de bu üretimin "toplumsal yaşımın biçimlerini" de üretiyor olmasıyla ilgilidir (2004: 84). Son kertede tüm bunların anlamı böylesi bir noktada artık üretmek ile yaşamak arasındaki sınırların kaybolmaya başlamasıdır. Bu kayboluş öyküsünün hikâyesi de yine kendine özgüdür. Öyle ki metalaştırma mantığının genişlediği bu yeni pratiklerin değer üretim zincirine katılmış olmasının anlamı onların artık geleneksel anlamda 'ücretli emek' haline gelmeleri değildir. Maddi olmayan emek yaklaşımı, üretimin artık toplumsal bir fabrikada gerçekleştiğini ileri sürerken, bu toplumsal üretimin "ücret ilişkisinin hem içinde hem dışında" (Hardt ve Negri, 2004: 151) gerçekleştiğine dikkat çeker. Esasen bu ikili durum yani ücret ilişkisinin içinde ve dışında olma maddi olmayan emek paradigmasının dikkat çektiği çağdaş kapitalizm koşullarında sürekli olarak yer değiştirebilme potansiyeline de sahiptir. Örneğin, internet kullanıcılarının internet üzerinde herhangi bir ücret almadan değer üretimlerini 'bedava emek' kavramıyla ele alan Tiziana Terranova'ya göre internetin erken safhasında 'emeğin bedeli çok büyük finansal ödüllerle karşılanmasa da iletişim ve bilgi alışverişinin getirdiği zevk karşılığında

emek ücretsiz olarak sunuluyor ve bu nedenle üstten dayatılmaktan çok özgür ve zevkli bir hal alıyordu’’ (Terranova, 2015). Dolayısıyla yukarıda değinildiği üzere zevklerin, kültürün, gündelik olanın değer üretim alanına girmesi, emeğin karşılığında ücretin ötesinde başka kazanımları sağlıyor olmasıyla ücretle zorunlu olarak bağlı görünmemektedir. Fakat bu söz konusu değer üretiminin ücretli bir şekilde karşılanamayacağı anlamına da gelmez. Nitekim sermaye bir yandan gündelik hayatın bu minik noktalarını her bir yandan metalaştırma pratiği içerisine alırken bu bir Facebook kullanıcısının oluşturduğu sosyal ağları içerebileceği gibi elektronik spor gibi endüstrileşmiş ve ücrete dayalı sözleşmelerle ilerleyen bir yapı şeklinde de ortaya çıkabilir. Ya da benzer şekilde bir e-sporcunun bir yandan takımıyla ücretli emek temelinde bir ilişkisi varken diğer bir yandan müsabakalar dışında söz konusu video oyunu oynadığında ve oyunun ‘ortaklık’larının üretimine katıldığında herhangi bir ücret ilişkisinin dışında kalarak değer ürettiğinde bu durum yine cisimleşir. Günün sonunda maddi olmayan emek teorisinin değer üretimin bu yeni biçimlerini tartışmayı sağlamadaki başarısı çeşitli şekillerde onun yeni bağlamlarda ele alınması sonucunu doğurmuştur.

İnternet uzamı açısından bedava emek tartışmasında kendisini gösterirken, video oyun çalışmalarında ‘playbour’ (oyun emeği) <sup>1</sup> gibi kavramların ortaya çıkmasını sağlamıştır. Bu tez çalışması içerisinde de elektronik sporculuk pratiğini anlama yolunda maddi olmayan emek teorisi ve onun kendini bulduğu bu geniş bağlamın da tartışılması amaçlanmaktadır. Nitekim elektronik sporculuk böylesi bir bağlam içerisinden bakıldığında bir yandan daha önce bir iş hüviyetinde bulunmayan video oyun oyunculuğunun kapitalist üretim mantığında bir değer üretim pratiği olarak kendini göstermesiyle, diğer yandan ise bu pratiğin içerisinde barındırdığı; problem çözme, iletişimsel beceri gerektirme, enformasyona dayalı ilerleme, duygulanımlara dayalı olma özelliklerini barındırmasıyla maddi olmayan emek teorisi etrafında geliştirilen bir çözümleme açısından oldukça zengin bir alan sağlamaktadır. Bu tez içerisinde, sözü edilen bileşkenin sahada gerçekleştirilen derinlemesine görüşmeler üzerinden sağlanan

---

<sup>1</sup> Video oyun ve emek arasındaki bu ilişkiye işaret eden ve oyun emeği kavramsallaştırmasını ortaya çıkaran 2005 yılında gerçekleştirdiği *Precarious Playbour: Modders and the Digital Games Industry* başlıklı çalışmasıyla Julian Kücklich’tir.

bilgi ile somut koşullar doğrultusunda çözümlenmesi amaçlanmıştır. Tezin yöntemi kısmında ayrıntılı olarak açıklanacaktır.

## **TEZİN YÖNTEMİ**

Bu tez çalışması kendisine profesyonel düzeyde oynayan League of Legends oyununun elektronik spor oyuncularını konu edinmiştir. Bu nedenle araştırmaya konu olan öznelere ile yarı yapılandırılmış görüşmeler aracılığıyla veri toplanması amaçlanmıştır. Toplamda 10 profesyonel elektronik sporcu bu görüşmelerin odağındadır. Bu görüşmecilerin 7'sini şu an aktif olarak elektronik sporculuk kariyerine devam eden oyuncular oluştururken 3 oyuncu ise şu an aktif olarak bir e-spor takımında oyuncu olarak bulunmasa da geçmiş dönemlerde profesyonel olarak takımlarda oyunculuk görevi almışlardır. Bu 3 oyuncunun ve aktif olarak e-sporculuğa devam eden 1 e-sporcunun çalışma açısından bir başka önemi ise Türkiye'de e-sporun tam anlamıyla ortaya çıkmaya başladığı dönemlerde e-sporculuk yapmaya başlamış olmalarıdır. Böylelikle Türkiye'de izini sürmenin oldukça zor olduğu e-sporun gelişim çizgisinin yorumlanması açısından da çalışmaya katkılarından bahsedilebilir. Oyuncular ile yapılan yarı yapılandırılmış görüşmeler içinden geçilen Covid-19 pandemi koşullarının gereği olarak 'Zoom' ve 'Discord' adlı görüntülü ve sesli sohbet programları aracılığıyla çevrimiçi olarak gerçekleştirilmiştir.

Tez içerisindeki araştırma yöntemi yarı yapılandırılmış sorular üzerinden gerçekleştirilen derinlemesine görüşmeler üzerinden belirlenmiştir. Creswell'e göre niteliksel araştırma bireylerin veya grupların sorunlara yüklemiş olduğu anlamları açıklamak ve araştırmak üzerine kuruludur. Araştırmacı, katılımcılardan elde ettiği verileri özelden genele doğru ilerleyerek yorumlamaktadır (Cresswel, 2014). Bu çalışma da bir sosyal grup olarak elektronik sporcuların deneyimlerini açıklamak ve araştırmak üzerine kurulmuştur. Ve bu bağlamda nitel yöntemin daha uygun olduğu düşünülmüştür. Katılımcılar ile yapılmış olan yarı yapılandırılmış görüşmeler de bu şekilde, nitel yöntem ışığında analize tabi tutulmuştur.

## **TEZİN ALAN YAZINA KATKISI**

Elektronik spora ilişkin alan yazın içerisinde emek süreçlerine odaklanan çalışmalar oldukça sınırlıdır. Bu alandaki çalışmalar daha çok elektronik sporun spor olarak kabul

edilip edilemeyeceği, telif hakları meseleleri, e-sporculuğun barındırdığı fiziksellik gibi konulara odaklanmış görünmektedir. Öte yandan elektronik sporu bir endüstri olarak ele ve ona siyasal iktisat perspektifinden yaklaşan çalışmaların varlığından bahsedilebilir. Fakat bu çalışmalar içerisinde de doğrudan oyuncuların deneyimlerine yönelik ilginin sınırlı kalmış olduğu söylenebilir. Bir diğer yandan video oyun çalışmaları alanına bakıldığında ise video oyunlar ve emek meselesinin daha özelinde maddi olmayan emek meselesinin önemli bir şekilde ele alındığı söylenebilir. Fakat bu alandaki çalışmalar içerisinde de ilginin daha çok oyun geliştiriciler, tasarımcılar, test çalışanları, mod geliştiricileri gibi oyunların teknik, mühendislik tarafına yoğunlaşmış olduğu görünmektedir. Maddi olmayan emek yahut oyun emeği alanında oyuncuların kendisine yönelen çalışmaların ise ağırlıklı olarak MMO<sup>2</sup> oyunlara ve oyuncularına yönelmeyi tercih ettiği görülmüştür. Bu anlamda istisnai olduğu söylenebilecek iki çalışmadan bahsedilebilir. Bu çalışmalar direkt olarak elektronik spora ve dahası oyuncuların kendilerine odaklanmıştır. Bunlardan ilki Brandon Agha'nın (2015) *League of Legends: Players and Esports* başlıklı yüksek lisans tezidir. Bu çalışma e-sporcuların çeşitli pratiklerinin nasıl değer üreten süreçler haline geleceğini göstermeyi amaçlamıştır. Bir diğer çalışmanın ise Önder Can'ın (2018) *Esports Gaming Houses in Turkey: Gender, Labor, and Affect* başlıklı yüksek lisans tezi olduğunu söylemek mümkündür. Söz konusu tez çalışması maddi olmayan emek teorisi ve daha özelinde duygulanımsal emek tartışmaları ekseninde e-sporcuları gaming house(oyun evi) olgusu etrafında ele almıştır. Bu iki çalışma istisnaidir, çünkü hem bir yandan maddi olmayan emek ve video oyunları ele alan çalışmalar ekseninde görülebileceği gibi daha önce ele alınmamış bir konuyu ele alırlar hem de elektronik spor çalışmaları içerisinde de oldukça az işlenmiş bir konu olarak emek süreçlerine ve dahası oyuncuların emek süreçlerine odaklanırlar.

Sonuç olarak elektronik spor literatürü içerisinde e-sporu emek ve değer üretimi ekseninde ele alan çalışmalar oldukça sınırlıdır. Böylesi çalışmalar olmakla birlikte, bu çalışmalarda da oyunculara yönelik ilgi sınırlı kalmıştır. Öte yandan video oyunları emek ekseninde ele alan çalışmalar açısından da oyuncuların kendisine olan ilginin sınırlı kaldığını söylemek mümkündür. Oyuncuların ilgi odağı olduğu alan e-spordan farklı bir oynama pratiği barındıran MMO oyunlarıdır. Ve yine neticesinde e-spor oyuncularını ve

---

<sup>2</sup> Massively Multiplayer Online Games (Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Oyun)

onların pratiklerini deęer üretim süreçleri içerisinde alan çalışmalar oldukça sınırlıdır. Bu tez çalışması odağı sınırlı ilgi görmüş bu noktalara çekerek yani elektronik sporculuęu emek ve deęer üretim süreçleri içerisinde tartışmaya açarak alan yazına bir katkı sunmayı ummaktadır.

Bu tez giriş, birbiri ile ilişkili üç bölüm ve tezin genel olarak deęerlendirildięi ve bulguların sunulduęu sonuç kısımlarından oluşmaktadır ve yine bu tez çalışması, kapitalist üretimin çağdaş mantığı içerisinde üretimin gerçekleştięi ‘toplumsal fabrika’ içerisinde bir bölüm olarak elektronik spor endüstrisini ve yeni emekçi özneler olarak elektronik spor oyuncularını ele almaktadır. Bu amaçla tez çalışmasının ilk bölümünde yeni bir fenomen olarak elektronik sporun ne olduęu açıklanmaya çalışılacaktır. Ardından elektronik sporun hem küresel olarak geliştięi tarihsel bağlam hem de Türkiye’deki tarihsel gelişimi konu edilecektir. Devamında ise ise tez çalışmasına konu edilen *League of Legends* oyununun mantığı açıklanacak ve oyunun teknik özelliklerine değinilecektir. Ardından oyunun rekabetçi yönüne renk veren dereceli aşama sisteminin ne olduęu açıklanacaktır.

İkinci bölümde ise bir endüstri olarak e-spor endüstrisi ‘yaratıcı endüstriler’ yaklaşımı içerisinde ele alınacaktır. E-spor endüstrisi kendini dayandırdığı temeller ve işleyiş biçimi açısından yaratıcı endüstriler teorisi içerisine yerleştirilecektir. Böylelikle çalışma bir yandan e-sporculuęun bir pratik olarak nasıl bir deęer üretim süreci haline geldiğini irdelerken dięer bir yandan endüstri olarak e-sporun görünümüne dair de bir perspektif sunmuş olacaktır. Bu bölümde ilk başta yaratıcı endüstriler kavramı ve onun kültürel üretime dair kendini önceleyen yaklaşımlardan nasıl farklılaştığı ele alınacak, daha sonra yaratıcı endüstrilere dair tanımlamalar ve sınıflandırmalar aracılığıyla e-sporun neden yaratıcı endüstriler içerisinde ele alınması gerektięi tartışılacak ve en sonunda ise sahip olduęu endüstriyel veriler ışığında özgün bir yaratıcı endüstri olarak e-sporu kavramının olanakları aranacaktır.

Üçüncü bölümde ise bu endüstrinin yani elektronik spor endüstrisinin içerisindeki emek biçimleri incelenirken maddi olmayan emek teorisine başvurulacaktır. Bu bölümde öncelikle maddi olmayan emeğin tarihsel çizgisi izlenecektir. Sonrasında ise Maddi olmayan emek teorisi ve maddi olmayan emeęe dair tanımlar ele alınacaktır. Devamında ise maddi olmayan emeğin dijital kapitalizm tartışmaları içerisinde almış olduęu

görünümler özellikle bedava emek kavramı bağlamında tartışılacaktır. Ardından ise maddi olmayan emek ve bedava emek tartışmalarının oyun çalışmaları içerisinde kendisine ne şekilde yer bulduğu ve nihayetinde yeni bir emek biçimi olarak elektronik spor oyunculuğunun maddi olmayan emek ile ilişkisi açıklanmaya çalışılacaktır. Son kısımda tez genel olarak değerlendirilecek ve bulgular ışığında varılan sonuç ortaya koyulacaktır.

## 1. BÖLÜM

### ELEKTRONİK SPOR VE LEAGUE OF LEGENDS

Yeni bir toplumsal fenomen olarak elektronik spor, konudan uzak olan birçok insan açısından ilk bakışta kulağa garip gelebilmekte ve tam olarak neyi ifade ettiğine dair net bir fikir oluşmadığı görülebilmektedir. Spor kavramı söz konusu olduğunda sahip oldukları popülariteyle doğru orantılı olarak zihinlerde canlanan ilk resim futbol, basketbol gibi sporlar üzerine olmaktadır. Elektronik spor fenomeninden bahsedildiğinde de ilk akla gelen bu durumla doğru orantılı olarak bahsi geçen bu popüler sporların elektronik ile teknolojiyle ya da internet ile olan bağı üzerine olmaktadır. Oysa elektronik spor olarak kavramsallaştırılan bu olgu esasen, geleneksel sporların bir uzantısı olmanın ötesinde bir gerçekliği karşılar. Bu bağlamda elektronik spor olgusuna rengini veren birden çok katmandan bahsedilebilir. İlk adımda elektronik spor, belirli spesifik video oyunlarını ve yine bu oyunların spesifik oynanış pratiklerini ifade eder (Hamari ve Sjöblom, 2017). Bu bağlamda elektronik spora konu olan video oyunlar, futbol ve basketbol gibi geleneksel sporların simülasyonunu içeren oyun türlerini de içerebilmekle birlikte çok daha geniş bir alanı kaplar. Nitekim Hutchins'in değindiği üzere elektronik spor her ne kadar ikisini birleştiriyormuş gibi görünse de basitçe spordan ve bilgisayar oyunu oynamaktan farklıdır ve fazlasıdır (Hutchins, 2008). Ona göre elektronik spor bu iki pratiğin de sınırlarını aşar, onlar arasındaki ayrımı ortadan kaldırarak yeni bir gerçekliği ortaya koyar (Hutchins, 2008).

#### 1.1 ELEKTRONİK SPOR NEDİR?

Elektronik sporun kendine özgü konumunu not etmenin ardından onu tanımlamanın diğer adımlarına girişilebilir. En başta elektronik spor, video oyunu oynamanın özel bir biçimini ifade eder (Adamus, 2012: 479). Yani herhangi bir oyun deneyiminin e-spor olarak adlandırılabilmesi için belirli kriterleri taşıması gerektiği söylenebilir. Biraz daha detaylandırmak gerekirse, video oyun oynamanın özel bir biçimi olarak elektronik spor, 'gündelik'(casual) oyun deneyiminden farklı bir noktaya işaret eder. Bu anlamda e-spor, oyuncunun tek bir oyunda özel bir uzmanlığa odaklanmasını gerektirir (Martoncik, 2015).



Öte yandan e-spor, bu uzmanlığın herhangi bir video oyununun tek oyuncu modunda veya bilgisayarın yapay zekasına karşı sınanmasını değil, diğer oyuncular ile etkileşim ve rekabet içerisinde sınanmasını ifade eder. Dolayısıyla bir video oyun oynama deneyimi olarak elektronik spor, en başta aynı oyunu yoğunlaşmış bir deneyim içerisinde oynayan birden çok oyuncunun etkileşimini ve rekabetini gerektirir görünmektedir. Nitekim, Taylor'un da belirttiği gibi, elektronik spor ortaya çıktığı andan itibaren oyuncuların birbirleriyle olan etkileşimlerinden ve rekabetlerinden beslenerek gelişir (Taylor, 2012: 87)

Fakat bir video oyun deneyimini e-spor olarak adlandırmak için bu unsurların da yeterli olmadığını belirtmek gerekir. Nitekim bir oyunun rekabetçi oluşu yahut çevrimiçi ağlar üzerinden başka oyuncular ile karşılıklı oynanabiliyor oluşu da onu tek başına elektronik spor olarak nitelendirmek için yeterli görünmemektedir. Llorens'in de belirttiği gibi çevrimiçi oynanan ve rekabetçilik özelliğine sahip birçok oyundan bahsedilebilir fakat "bu tür oyunlarda sadece çeşitli rakiplerle devam eden bir mücadele vardır, nihai bir zafer yoktur" (Llorens, 2017).<sup>3</sup> Bu noktada Witkowski'nin elektronik sporu, video oyunların organize bir biçimde ve rekabetçi oynanışı olarak tanımlayışını da düşündüğümüzde (Witkowski, 2012) temelde e-spora dair bir tanımlama girişiminin iki sac ayağı olarak rekabetçi video oyun deneyimi ve bu rekabetin gerçekleştiği uzam olarak organizasyonlar/turnuvaların gerekliliğine işaret edilebilir. Aynı şekilde Hamari ve Sjöblom'un da elektronik sporu rekabetçi video oyunların ligler ve turnuvalar etrafında koordine edilişiyile tanımladığını görmek mümkündür (Hamari ve Sjöblom, 2016). Benzer bir biçimde Johnson ve Woodcock'a göre de (2021) bir video oyunun elektronik spor olarak nihai değerini belirleyen turnuvalar olmuştur. Yine benzeri bir seyirde, oyun piyasasına dair veriler üreten 'Newzoo' şirketinin tanımı da aynı noktalara işaret eder. Şirket, esporu, "Organize bir format içerisinde, şampiyonluk unvanı, para ödülü gibi spesifik hedefler, ödüller için profesyonel ya da yarı profesyonel rekabetçi oyun oynamak" (Newzoo, 2020: 10) olarak tanımlamıştır. Dolayısıyla rekabetçi video oyun oynamanın dışında bu oyunun ödüllü bir organizasyona taşınması elektronik sporun

---

<sup>3</sup> Kuşkusuz bu tarz oyunlara en iyi örnek MMOG (Devasa Çok Oyunculu Oyunlar) türü oyunlardır. Bu oyunlarda oyuncular sanal bir çevrimiçi dünya üzerinde yarattıkları karakterler aracılığıyla diğer oyuncularla ya da takımlarla (clanlar) rekabet etme olanağına sahiptir. Fakat Llorens'in de belirttiği gibi bu oyunlarda nihai bir zafer yoktur. Oyuncular genellikle günlük olarak bu sanal dünya içerisindeki gerekli görevlerini ve rutinlerini yerine getirdikleri bir döngü içerisinde.

tanımlanması için önemli görünmektedir. E-spor böyle bir temele otururken bir başka tanımlama çabasının Michael Wagner'den (2006) geldiğini görmek mümkündür. Wagner'in yaklaşımına göre e-spor bilgi ve iletişim teknolojileri aracılığıyla bireyin zihinsel, fiziksel birtakım yetilerini geliştirebileceği bir spor olarak kavranır (Wagner, 2006). Wagner'in e-spora yaklaşımı onu piyasa ekonomisi açısından eğitici bir yere konumlandırması açısından ilgi çekicidir. Wagner'e göre, elektronik spor, hızlı karar verme, aynı şekilde bu kararı hızla uygulama ve uyum gibi özellikleriyle iş ortamı açısından öğretici olacaktır (Wagner, 2006). Öte yandan e-sporun bir diğer önemli yönü ve video oyun deneyiminde yaratmış olduğu fark, oyunun rekabetçi ve nihai bir ödülle oynanışının yanı sıra özellikle çevrimiçi platformlar aracılığıyla izleme pratiğinin de dahil olması olarak ortaya çıkar (Seo ve Jung, 2016). Buna ek olarak Seo ve Jung'a göre e-sporun bir diğer özelliği her bir öznesini yönetime katmaya olanak sağlamasıdır (2016). Bu nokta, elektronik sporun ne olduğuna dair bir çerçeve çizmeye çalışılan bu bölüm açısından yine e-sporun içerisinde yer alan rollerin tartışılmasına olanak sağlar. Elektronik spor çeşitli bileşenlerin bir araya gelmesinden oluşmaktadır. Bu yönüyle de e-spor sahnesi içerisinde birçok farklı rolden bahsetmek mümkündür. Profesyonel oyunculuk bunlardan birisidir. Bunun dışında ise ekosistem içerisinde; takım sahipleri, hakemler, yorumcular, maç anlatıcılar, takım koçları gibi çeşitli başka profesyonellerin varlığından söz edilebilir (Taylor, 2012: 136). Yine e-sporun önemli bileşenlerinden biri ise amatörler yani söz konusu müsabakalara konu olan oyunları amatör, gündelik olarak oynayan ve aynı zamanda profesyonel müsabakaların da izleyici kitlesini oluşturan oyuncular gösterilebilir. Öyle ki Taylor'un belirtmiş olduğu gibi elektronik spor içerisinde amatörlük ve profesyonellik arasındaki geçiş olanağı geleneksel sporlar kadar keskin olmadığı için düzenli olarak oyunun oyuncusu olan ve yeteneklerini geliştiren amatörler kendilerini profesyonel sahnede bulma ihtimaline sahiptir (Taylor, 2012: 189).

Sonuç olarak elektronik sporu tanımlama çabası en başta rekabetçi oyun oynama deneyiminin ödüllü organizasyonlara taşınmasıyla başlasa da yalnızca bununla sınırlı kalmamaktadır. Aynı zamanda yeni bir yayıncılık pratiğinin dahil olduğu; profesyonel, yarı profesyonel ve amatörlerin rollerinin geçişken olduğu bir topluluğun da varlığını içermektedir. Tüm bu tanımlama çabalarının ardından elektronik sporun tarihsel köklerine değinerek ilerlemek faydalı olacaktır.

## 1.2 ELEKTRONİK SPORUN TARİHSEL KÖKLERİ

Elektronik spor her ne kadar yeni bir kavram olarak görünüyorsa da önemli bir tarihsel birikimi içerisinde taşımaktadır. Taylor'un da belirttiği üzere video oyunlar etrafında oyuncuların birbiriyle rekabeti onlarca yıl öncesine dayanmaktadır (2012: 3). Bu görüşü destekleyen bir şekilde Hiltcher, ilk video oyun turnuvasının, 1972 yılında Stanford Üniversitesinde öğrenciler arasında gerçekleşen 'Space War' oyununun turnuvası olduğuna işaret eder (2015: 9). Bu tarihten biraz daha ileriye gidildiğinde, elektronik sporun 'ilkel' köklerinin izini öncelikle internet öncesi dönemde sürmenin mümkün olduğu görülür. İnternet öncesi dönemin fenomeni ise atari salonlarıdır. Atari salonları, video oyun ve rekabetçilik deneyiminin yaşanmış olduğu ilk belirgin basamaklardan biri olarak görülebilir (Taylor, 2012: 5). Atari oyunları özellikle getirmiş olduğu 'en yüksek skor' özelliği ile birlikte oyuncular arası rekabetin oluşmasına katkı sağlamakla birlikte, rekabetçi oyun deneyiminin bu biçiminde oyuncuların eşanlı ve karşılıklı olarak rekabet etmelerine gerek yoktur (Taylor, 2012: 3). Öte yandan atari oyunları ağırlıklı olarak oyuncularına yerel anlamda şöhret kazandırsa da 1982 yılında Amerika'da *Starcade* adlı bir TV şovunun içeriğini oluşturacak kadar da popüler hale gelmişlerdir (Taylor, 2012: 4-5). Diğer bir yandan Atari deneyiminin turnuvalar aracılığıyla da varlığını sürdürmüş olduğu söylenebilir. Örneğin; ABD'de 1980 yılında binlerce katılımcı, bir atari oyunu olan 'Space Invaders' oyununa ait bir turnuvaya katılmıştır (Hiltcher, 2015: 9). Dolayısıyla Atari salonlarındaki rekabetçilik günümüzde bir endüstri haline gelen elektronik spor için erken ve primitif bir örnek olarak okunabilir. Fakat elektronik spor açısından en önemli kırılma noktalarından birisi olarak kişisel bilgisayarların ve internetin kullanıcıların hayatına girişi gösterilebilir (Taylor, 2012: 6, Adamus, 2012: 482, Hiltcher, 2015: 10). Kişisel bilgisayarlar ve internetin beraberinde getirmiş olduğu çevrimiçi oynanış, çoklu oyuncu modu gibi özellikler yalnızca kullanıcıların birbirlerine karşı eşanlı oynayabilmesi, mücadele edebilmesini değil aynı zamanda oyuncuların bu oyunlar etrafında birbirleriyle etkileşime geçerek birer topluluk haline gelmesinin de yolunu açmıştır (Taylor, 2012: 6). Dolayısıyla bu tür özellikler etrafında oyuncular basitçe birbirlerinin rakibi olmanın yanı sıra aynı sanal cemaatin birer üyesi haline gelmeye de başlamışlardır. İnternet ve kişisel bilgisayarın etkisiyle oyuncular arasında artan etkileşim neticesini LAN (Local Area Network) yani 'yerel alan ağı' etkinlikleri

olarak adlandırılan etkinlikler ile ortaya koymuştur. LAN etkinliklerinin ne olduğu detaylandırmadan önce ona giden yolu biraz daha açmak gerekir. İnternet ve kişisel bilgisayarların kullanımıyla birlikte oyuncular, buna imkân sağlayan bilgisayar oyunlarını çevrimiçi bir biçimde, mekân fark etmeksizin bütün oyuncuların katılımına açık olan sunucularda oynama imkânına sahip olmuşlardır. Fakat bu açık sunucular içerisinde oyunları ağırlıklı olarak daha yoğun ve rekabetçi biçimde oynamayı tercih eden oyuncular, daha sonraları birçoğu elektronik spor takımlarına dönüşen ‘clan’ olarak adlandırılan birlikler etrafında bir araya gelmeye başlamışlardır. (Rambusch vd., 2007). Bu oluşumlarla birlikte rekabetin oyuncular arasında olduğu kadar ‘clan’lar yani takımlar arasında da gerçekleşmeye başladığı görülür. Clanlar arası maçların ise ağırlıklı olarak herkese açık sunucular yerine ‘LAN’ etkinlikleri çerçevesinde yerel turnuvalar etrafında gerçekleştiğini görmek mümkündür. (Janzs ve Martens, 2005). Bu yerel turnuvalar, takımların/clanların her bir oyuncusunun evinden ya da farklı bir ortamdan bağlanmasının aksine aynı ortamda karşı karşıya geldiği etkinliklerdir. Bu ortak alan genellikle internet kafeler olmuştur. Bu noktada yerel alan ağı (LAN) ve etkinliklerinin özelliklerini açmak gerekirse, bu etkinliklerin kuşkusuz en önemli noktası kullanıcıların hepsinin oyunu birlikte oynamak adına aynı yerel ağa bağlanmalarıdır. Özellikle kullanıcıların her birinin evinde birbirinden farklı internet bağlantısı olduğu düşünülürken aynı yerel ağa bağlı oyuncular arasında internet hızlarının farkından doğabilecek avantajların, dezavantajların ortadan kaldırılması amaçlandığı söylenebilir (Janzs ve Martens, 2005). Bu yerel ağ etkinlikleri sonucunda da başarılı clanların kupalar, ödüller kazandığını görmek mümkündür (Janzs ve Martens, 2005). Dolayısıyla günümüz elektronik spor etkinliklerinin temelini oluşturan örneklerden birinin de LAN etkinlikleri olduğu söylenebilir. Fakat Janzs ve Martens’in de belirtmiş olduğu gibi o dönem için LAN etkinlikleri bir yandan çoğu oyuncu için katılması oldukça zor etkinliklerdir. Kullanıcılar bu etkinlikler için genellikle bilgisayarlarının, ekipmanlarının taşımalarını kendileri üstlenmek zorunda ve bu etkinliklere katılmak adına giriş ücretleri ödemek durumunda kalmışlardır (Janzs ve Martens, 2005). Bugün elektronik spor içerisinde bu bahsi geçen harcamaların neredeyse hepsi sponsorlar tarafından karşılanmaktadır (Taylor, 2012: 154). Öte yandan bu aktivitelerin belki de en önemli sonucunun clanlar etrafında bu turnuvalarda bir araya gelen oyuncular için, oyunun bir boş zaman aktivitesi olmaktan çıkıp sorumluluğa, profesyonel bir uğraşa dönüşmesinin yolunu açması olduğu

söylenbilir (Rambusch vd., 2007). Devam eden bu tarihsel çizgi içerisinde LAN organizasyonları internet kafe sınırlarını aşarak büyük çaplı organizasyonlara dönüşmeye başlamıştır. Öte yandan her ne kadar bu organizasyonlar büyük çaplı organizasyonlara dönüşme eğilimine girmiş olsalar da önemle belirtilmesi gereken bu geçişin ilk aşamada büyük ölçüde elektronik spor/oyun topluluğu içerisinde organik bir şekilde gerçekleşmiştir. Örneğin bu büyük organizasyonlardan biri olan ve günümüzde en önemlilerinden biri haline gelen 2000 yılında hayata geçen ESL (Elektronik Sporlar Ligi) Taylor'un da göstermiş olduğu gibi elektronik sporun içerisinde çıkmış eski oyuncular ve topluluğa yakın kişiler tarafından kurulmuştur (2012: 143). Bu noktada Elektronik sporun bahsi geçtiği gibi büyük çaplı organizasyonlara dönüşmeye bağladığı geçiş döneminde ortaya çıkmış olan diğer önemli turnuvaları anmak gerekirse, henüz 1997 yılında Amerika'da 'Cyberathlete Professional League' (Profesyonel Siberatlet Ligi), 2000 yılında 'World Cyber Games' (Dünya Siber Oyunları), 2007 yılında 'Championship Gaming Series' (Şampiyonluk Oyunları Serisi), gibi örneklerden bahsedilebilir. Bu organizasyonların hepsinin elektronik spor tarihi açısından önemli yeri bulunmakla birlikte kimi hala yaşantısını sürdürmekte kimisi de artık düzenlenmemektedir. Tüm bu turnuvaların ortak özelliği ise hepsinin kapsayıcı birer elektronik spor turnuvası olmalarıdır. Bundan kasıt bu turnuvaların altında birden çok oyunu içeren farklı alt turnuvaların bulunmasıdır. Elektronik spor turnuvaları açısından bu bağlamda iki farklı örnekten bahsedilebilir. Birincisi bu tarz büyük çaplı, birden çok oyunun içerisinde bulunduğu ve bu turnuvaları düzenlemekte uzmanlaşmış kuruluşlar tarafından düzenlenen turnuvalar, İkinci tarz ise video oyun yayıncılarının kendi oyunlarına ait şampiyonaları, ligleri kendilerinin organize ettiği sadece tek bir oyunu konu edinen turnuvalardır (Abanazir, 2018). Bu çalışmaya konu olan elektronik spor oyunu olan 'League of Legends' oyunu da bu şekilde oyun yapımcısı Riot Games'in kendi bünyesinde organize ettiği şampiyonalara ve liglere dayanmaktadır. Dolayısıyla elektronik spordan bahsedildiğinde tek bir oyundan bahsedilmediği gibi tek bir turnuvadan ya da turnuva biçiminden bahsedilememektedir. Farklı örneklerle karşılaşmak mümkündür. Öte yandan Elektronik spora dair bir tarihçe çizme çabasının belirli zorlukları bulunmaktadır. Wagner'in de belirtmiş olduğu gibi Dünya'nın Batısı ve Doğusu için elektronik spor kültürü ayrı gelişim yolları izlemiştir (Wagner, 2006). Özellikle oyun türleri ve oynanan oyunlar açısından bir farklılıktan bahsetmek

mümkündür. Batı’da özellikle ‘First Person Shooter’ (Birinci Şahıs Nişancı) oyun türüne ait olan Quake, Counter Strike gibi oyunlarla elektronik spor ilk atılımını gerçekleştirirken, Güney Kore gibi örnekler ‘Massively Multiplayer Online Game’ (Devasa Çok oyunculu Çevrimiçi Oyun) ya da ‘Realtime Strategy Game’ (Gerçek Zamanlı Strateji Oyunu) gibi oyun türlerinin ağırlıklı olduğu bir gelişim süreci izlemiştir (Wagner, 2006). Neticesinde e-spor organizasyonlarının, oyuncularının tercihlerinin ve dolayısıyla endüstrinin bizzat kendisinin farklı bölgelerde farklı tarihsel çizgileri izlediğini görmek mümkündür.

Bu noktada Türkiye’de elektronik sporun gelişimine dair bir çerçeve çizilmeye başlanabilir. Kuşkusuz yukarıda da tartışılmış olduğu gibi elektronik sporun gelişimi bölgesel olarak kendine özgü nitelikler göstermektedir. Türkiye’de de elektronik sporun kendine özgü bir tarihsel evrim geçirdiği söylenebilir. Nitekim, Taylor’un ifade ettiği gibi oyunlar her ne kadar küresel ürünler olsa da yerel bağlamlarda kendilerine uygun anlamlar kazanırlar (Taylor, 2012: 180). Elektronik spor da aynı şekilde turnuvalar açısından küresel bir zincire bağlansa da domestik özelliklere göre düzenlemeleri içerisinde barındırdığı söylenebilir. Türkiye’yi de bu küresel-yerel bağlam içerisinde okumak mümkündür.

### 1.3 TÜRKİYE’DE ELEKTRONİK SPOR VE TARİHSEL KÖKLERİ

Türkiye özelinde bir elektronik spor tarihçesi yazılacaksa kuşkusuz ilk olarak Batı’daki diğer örneklerde olduğu gibi FPS<sup>4</sup> türündeki oyunların öncülüğünden bahsedilebilir. Spesifik olarak da bu oyun türünü rekabetçi arenada en fazla temsil ettiği söylenebilecek ‘Counter Strike’ oyunu ve etrafındaki gelişmeler kuşkusuz elektronik sporun Türkiye’ye girişi açısından tarihsel bir önem taşır. Örneğin; Türkiye’de kurulmuş olan ilk profesyonel elektronik spor takımı Dark Passage ‘Counter Strike’ oyunu etrafında kurulmuştur. Türkiye’de bu anlamda elektronik spor arenasının lokomotifini kabul edilebilecek iki kulüpten bahsedilebilir. Türkiye’nin bu ilk elektronik spor kulüpleri 2003 yılında kurulan ‘Dark Passage’ (DP Gaming, t.y) ve 2006 yılında kurulan ‘HWA Gaming’dir. (İstanbul

---

<sup>4</sup> First Person Shooter (Birinci Şahıs Nişancı) oyuncunun yönettiği sanal karakterin gözünden oyunu oynadığı tür.

Wild Cats, t.y).<sup>5</sup> HWA Gaming de ‘Counter Strike’, ‘DOTA’, ‘League Of Legends’ gibi e-sporun her önemli oyununda takımlar bulundurmıştır. Bu iki takım yurtiçindeki aktivitelerinin haricinde birçok yabancı turnuvada da Türkiye’yi temsil etmiştir. Aynı zamanda yurt içinde de elektronik sporun gelişimi adına katkılarından bahsedilebilir. Örneğin; Dark Passage’ın turnuvalara katılımının haricinde, sponsorlarla birlikte ‘Counter Strike’ turnuvaları düzenleyip LAN etkinlikleri aracılığıyla topluluğa katkı sunduğundan bahsetmek mümkündür. Bu iki takıma benzer şekilde öncü bir elektronik spor takımı olarak kabul edilebilecek Team Turquality’de 2005 yılında bir futbol simülasyon oyunu olan ‘FIFA’ oyunu için bir elektronik spor takımı kurarak hayata geçmiştir (LOL Fandom, ty). Team Turquality bugün artık aktif olmasa da Türkiye elektronik spor tarihi için diğer iki takım gibi önemli bir noktada durduğu söylenebilir. Yine de bahsi geçen bu dönemde Türkiye’de e-sporun ayakları yere basan bir yapısı olduğunu söylemek zordur. Nitekim Mutlu Binark ve Günseli Bayraktutan Sütçü’nün bu dönemde yapmış oldukları değerlendirme bu açıdan oldukça önemlidir. Yazarlara göre Türkiye’de söz konusu dönemde ‘‘gelişmiş bir e-lig veya profesyonel oyunculuktan söz etmek olanaklı değildir’’ (2008: 193). Yine yazarların belirttiği üzere bu durumun göze çarpan en önemli nedeni, finansal olarak oyuncuların koşullarının sürdürülebilir olmamasından ileri gelmektedir (Binark ve Bayraktutan Sütçü, 2008: 193). Nitekim rekabetçi düzeyde oynayan oyuncularının ekseriyetini üniversite çağındaki gençlerin oluşturduğu oyunların oyuncularına herhangi bir finansal getirisi olmaması oyuncuların da bu alanda bir kariyer düşünmemelerine sebep olmuştur (Binark ve Bayraktutan Sütçü, 2008: 193). Bu noktada eğitim ve kariyer meselesine dair bir ara not düşmek gerekirse, bugün hala oyuncuların üniversite eğitimi ve kariyer arasında yaşamış olduğu gerilimin sürdüğünü görmek mümkündür. Fakat bugün ibrenin tersine döndüğünü söylemek de aynı ölçü de mümkün görünmektedir. Oyuncular eğitim ve kariyer açısından bir gerilimi hala yaşamakta fakat seçimleri ekseriyetle eğitimden yana değil, kariyerlerini sürdürmekten yana olmaktadır. Bu konu oldukça uzun olabilecek bir tartışmayı ve katılımcıların görüşlerini detaylı bir şekilde içereceğinden dolayı çalışmanın ileriki safhalarında ayrı bir başlık altında tartışılacaktır.

---

<sup>5</sup> HWA gaming 2019 yılında yeni bir yapılanmaya giderek ismini ‘İstanbul Wildcats’ olarak değiştirmiştir.

Neticesinde her ne kadar elektronik sporun Türkiye’de başlangıcı açısından ‘Counter Strike’ ve diğer FPS oyunları önemli bir noktada dursa da Türkiye’de elektronik sporun kurumsal bir hâle ve işleyişe gelişinin, profesyonel bir hüviyete bürünmesinin en önemli etkeni olarak şüphesiz League of Legends oyununun yapımcısı Riot Games’in Türkiye operasyonunu hayata geçirmiş olması gösterilebilir. Riot Games’in Türkiye ofisini açarak Türkiye elektronik sporuna girişi ülkenin elektronik spor tarihi açısından bir dönüm noktası olmuştur. Şirketi biraz daha tanımak gerekirse, Riot Games 2006 yılında kurulmuş 2009 yılında ise şirketi bir e-spor fenomeni haline getirecek olan oyunu ‘League of Legends’i yayınlamıştır (Riot Games, ty). Şirketin güncel olarak Dünya üzerinde 20’den fazla ofisi bulunmaktadır (Riot Games, ty). Şirket 2012 yılında da Türkiye’de ofisini açmıştır (Eyidilli, 2016). Şirketin Türkiye direktörünün 2019 yılını kapsayacak şekilde paylaşmış olduğu eldeki en güncel verilere göre, Türkiye’de sahip oldukları League of Legends oyunu için açılmış 15 milyon hesap bulunmaktadır. Aynı şekilde 2019 yılı içerisinde oyun sadece Türkiye’de toplam 400 milyon saat oynanma saatine ulaşmıştır (Level Online, 2020). Riot Games, ‘League Of Legends’ oyununa ait (bundan sonra yaygın kullanım olan ‘LoL’ kısaltması kullanılacaktır) rekabetçi etkinlikleri, turnuvaları büyük ölçüde e-spor organizasyonlarına devretmek yerine şirket bünyesinde gerçekleştirmektedir. Organizasyonunu, bölgelere ve bu bölgelerin sahip olduğu liglere bölünmüş bir yapı etrafında kurarak önemli bir rekabetçi düzen sağlamıştır. (Llorens, 2007). LoL’ü ve dolayısıyla Riot Games’i elektronik spor arenasında kendine özgü kılan noktalardan birisi de budur. Llorens’in deyiimiyle LoL oyununun rekabetçi organizasyonu yapımcısı tarafından tekelleştirilmiştir (Llorens, 2017). Öyle ki LoL takımları Riot Games’in düzenlediği turnuvalara-liglere katılabilmek için şirketin izin vermiş olduğu etkinlikler dışında etkilere katılmamak konusunda taahhüt sunmak durumundadırlar (Llorens, 2017). Bu amaçla yakından ilgili okunabilecek bir şekilde 2012 yılında Riot Games bölgelere ayrılmış bir biçimde profesyonel LoL ligleri kurarak elektronik spor turnuvalarına yeni bir boyut kazandırmış olduğu söylenebilir (Goetomo, 2017). Bunun yanında Riot Games yalnızca oyunun rekabetçi oynanışını, turnuvalarını kendi bünyesinde toplamakla kalmamış aynı zamanda oyuncu topluluğu ile kurmuş olduğu iletişimle de kendine özgür bir noktada bulunmaktadır. Türkiye’de LoL oyunu için profesyonel olarak adlandırılacak ilk turnuvaların başlangıcı 2013 yılına denk gelmekle birlikte Riot Games yalnızca profesyonel müsabakaları organize etmekle



kalmayıp aynı zamanda internet kafe turnuvaları konseptiyle oyunun profesyonel olmayan oyuncu topluluğuyla da ülkenin dört bir yanında yakın bağlar kurmuştur (GameXNow, 2013). Bu turnuvalar daha sonraları haftalık hâle gelerek günümüzde halen sürmektedir. Riot Games'in bu yolla özellikle, profesyonel olmayan oyunculara da profesyonel arenadaki gibi rekabetçi bir deneyim yaşatmayı hedeflediği ve onların da kendilerini profesyonel sahnede bulma imkânları olduğu hissettirmeyi amaçladığı söylenebilir.

Riot Games'in Türkiye'deki e-spor endüstrisi açısından önemini bu çalışmanın katılımcıları da sık sık dile getirmiştir. Örneğin çalışmanın katılımcılarından Katılımcı 1 Riot Games'in yürütmüş olduğu stratejinin Türkiye'de elektronik spor açısından kırılma noktalarından biri olduğunu ifade etmiştir:

Kırılma olarak gördüğüm Riot Games işte Türkiye'de ilk profesyonel ligi başlattığında bence kırılma noktası ilk oydu. Çünkü bunu daha önce yapan Türkiye'de şey olarak yoktu. Sadece turnuvalar düzenliyorlardı ama Riot Games bildiğiniz bunu lige döktü... Counter Strike'a bakıyorsunuz şirketi Valve adamlar 3ncü parti şirketlere bırakıyorlar turnuvaları, hiç kendileri dokunmuyor bile ama Riot Games bununla teker teker ilgileniyor yani adamlar her şehre geldi neredeyse (...) Çünkü 81 ile teker teker geldiler yani mesela oyunculara biz buradayız bu işi yapıyoruz anlayın, onu demeye çalışıyorlar. 81 ilde her hafta kafe turnuvaları oluyordu. 81 ile de gittiler yani sırf onlar için (Katılımcı 1, 21.11.2021 tarihli görüşme deşifresinden).

Bu nokta kuşkusuz dikkat çekilmeye değerdir. Anadolu'nun ücra bir kentinde internet kafede oyun oynayan genç bir oyuncunun, oynadığı oyunun yapımcı şirketiyle ve ekibinden insanlarla bu ortamda tanışma ve etkileşime girme imkânı bulması es geçilemeyecek kadar önemli görünmektedir. Ve yine kuşkusuz oyuncunun oyuna dair sadakatini arttırmak açısından önemli bir vazife göreceğini tahmin etmek mümkündür. Çalışmanın bir diğer katılımcısına göre ise Riot Games'in Türkiye'ye girişi aynı zamanda e-sporun ülkeye girişi anlamına gelmektedir:

Şöyle diyebilirim. Riot Games olmasa büyük ihtimal hala e-sporu bile bilmiyor olabilirdik. Çünkü diğer e-spor ya da diğer oyunlardaki e-spor branşına bakıldığında Riot Games ile aralarında uçurum farkı olduğu çok bariz... Başka oyunlardakiler daha sözleşme bile imzalamıyor oyuncularla, öyle bir zorunluluğu bile yok çok önemsemiyorlar. Ama Riot Games cidden işini çok iyi yapıyor. Her şeyi düşünüyor, herkesi memnun etme peşinde koştuğu için çok ayrı bir yerdeler bence Türkiye'de. Büyük ihtimal dünyanın her yerinde (Katılımcı 2, 29.11. 2021 tarihli görüşmenin deşifresinden).

2012 yılında espor kariyerine başlamış olan ve Türkiye'nin ilk profesyonel e-sporcu jenerasyonundan sayılabilecek bir diğer oyuncu da Riot Games'in Türkiye ofisi açması ve oyunculara ulaşma çabasının altını çizmektedir:

(...) Yani Riot ofisi çok büyük bir kırılmadır. Çünkü Riot ofisiyle yerleşme diye bir şey öğrendi insanlar. İnternet kafe turnuvaları. İşte esporculuk, maaş vermesi, insanların artık bu kapıyı öğrenmesi, bunu normal karşılaması falan yani Riot'tur ya tamamen. Riot olmadan bunların hiçbiri gerçekleşmeyecekti. (Katılımcı 3, 01.12.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Bunların haricinde Riot Games aynı zamanda bir üniversite ligine de sahiptir. <sup>6</sup>İnternet kafe turnuvaları aracılığıyla daha küçük bir yaş kitlesine hitap etmeye çalışırken bu ligler aracılığıyla da üniversitelileri elektronik spor ekosisteminin bir parçası haline getirmeye yönelik hareket ettiği görülebilir. Öte yandan Riot Games'in Türkiye'de elektronik sporun kurumsallaşmasına sunmuş olduğu katkılardan bahsetmeye devam edilecek olursa; oyunun seslendirmeleri dahil olmak üzere Türkçeleştirilmesi (Alioğlu ve Algül, 2021), Türkiye'ye girdiği andan itibaren tüm şampiyonaların Twitch.tv adlı canlı yayın platformu üzerinde canlı olarak maç anlatımı ve maç yorumcuları birlikte yayınlanması, bu yayınlar aracılığıyla topluluğun oyun hakkında daha derinden bilgilendirilmesi gibi örnekleri vermek mümkündür. Nitekim Mehmet Kartal'ın 2020 yılında yayınlanmış doktora tez çalışmasında da elektronik spor topluluğunun katılımcılarıyla yapmış olduğu görüşmelerde alınan yanıtlarda Türkiye'de elektronik spora en çok katkı sağlayan şirket olarak Riot Games katılımcıların ekseriyetinin ortak cevabı olmuştur (Kartal, 2020). Riot Games'in bir diğer katkısı ise 2019 yılında elektronik spor maçlarının gerçekleşmesi için bir e-spor sahnesinin inşa edilmesi olmuştur.<sup>7</sup> Bu sahne 1.000 kişilik bir seyirci kapasitesini içerisinde barındırmaktadır (Nalçakan, 2019) Türkiye'de bu sahnenin bir diğer örneği ise 'ZULA' adlı FPS oyunu için inşa edilmiş olan 'Zula Espor Merkezi'dir. Dolayısıyla gelinen noktada esasen Türkiye'de elektronik spordan ve onun gelişiminden bahsetmek demek büyük ölçüde Riot Games ve onun ürünü olan video oyun LoL'den bahsetmek anlamına gelmektedir.

Öte yandan Türkiye'de elektronik sporun temellerinin oturması adına atılan bir diğer adım 'Türkiye Elektronik Spor Federasyonu'nun (TESFED) kuruluşudur. TEFED 24

<sup>6</sup> (<http://universiteliği.tr.leagueoflegends.com/>).

<sup>7</sup> Bu tez çalışmasının yazıldığı günlerde Riot Games tarafından alınan kararla bu e-spor sahnesi kapatılmıştır.

Nisan 2018’de Gençlik ve Spor Bakanlığı bünyesinde kurulmuş, ‘15 Mayıs 2018 tarihinde gerçekleştirilen olağan genel kurulda federasyon başkanı olarak Alper Afşin ÖZDEMİR kurucu başkan olarak seçilmiştir’’ (TESFED, t.y)

The image shows a screenshot of the TEFED website. The header includes the TEFED logo and the text 'Türkiye E-Spor Federasyonu'. Below the header, there is a navigation menu with options: BAKAN, BAŞKAN, KURUMSAL, BRANŞLAR, FAALİYETLER. The main content area is titled 'Hakkımızda' and contains the following text:

**E-spor:** Elektronik bir cihaz vasıtasıyla çevrimiçi veya çevrimdışı ortamda gerek bireysel gerekse takım halinde katılım gösterilen her türlü aktiviteyi kapsar.

Merkez Danışma Kurulu'nun 22 Mart 2018 tarihli toplantısında alınan karara istinaden 24 Nisan 2018 tarih ve 277144 sayılı Bakanlık Makamı onayı ile Genel Müdürlüğümüze bağlı olarak Türkiye E-Spor Federasyonu Başkanlığı kurulmuş, Spor Genel Müdürlüğü Federasyon Başkanlığı Seçim Yönetmeliği hükümlerine göre 15 Mayıs 2018 tarihinde gerçekleştirilen Olağan Genel Kurulda Federasyon Başkanı olarak Alper Afşin ÖZDEMİR kurucu Başkan olarak seçilmiştir.

**Amacımız;** Türk e-sporunun ulusal ve uluslararası platformlardaki yöneticisi ve temsilcisi olarak Federasyonumuzun temel sorumluluğu Türk e-sporunun büyümesi için çalışmak ve Türkiye E-Spor Federasyonu markasını geliştirmek.

**Vizyonumuz;** Uluslararası sportif rekabette, oyuncu gelişiminde, üst düzey organizasyonların düzenlenmesinde ve e-sporun yönetiminde en başarılı ve en yenilikçi federasyonlardan biri olarak, Türkiye'yi bir numaralı e-spor ülkesi haline getirmek ve dünyada kabul gören Türk e-spor ekolünü yaratmaktır.

**Misyonumuz;** Yerli ve milli esaslara dayanan bir değer sistemi aracılığı ile Türk e-sporuna katkıda bulunmak. Türk gençlerinin çalışkan, kararlı ve azimli bireyler olarak uluslararası platformlarda başarıya ulaştıkları daha iyi bir dünyanın inşasına yardımcı olmak ve toplumda yapıcı bir rol oynamak.

The sidebar on the left contains a list of menu items: Hakkımızda, Yönetim Kurulu, Kurullar, Personel, İl Temsilcilerimiz, Özel E-Spor Salonları, Mevzuat, Bilgi Bankası, Yarışma Statüleri, Üyeliklerimiz, Protokoller ve İş Birlikleri, Basında Biz.

Şekil 1: TEFED'in internet sitesinde yayınlamış olduğu amacı, vizyonu ve misyonu

TESFED'in kurulduğu günden bu yana çeşitli çalışmalarından bahsedilebilir. Bunlardan ilki elektronik sporculuğun profesyonel sporcu lisansına sahip olan bir dal haline gelmesini sağladıdır. TEFED'in internet sitesinden duyurmuş olduğu üzere ‘‘Türkiye’de gerçekleştirilecek e-spor şampiyonlarında lisans almak öncelikli koşullardan biri olacaktır’’ (TESFED, 2020). Dolayısıyla e-spora konu olan oyunları oynayan oyuncuların lisans alınması böylelikle federasyonca teşvik edildiği gibi yine ‘League Of Legends’ oyunu da e-sporcu lisansı alan oyuncularına oyun içerisinde 16 şampiyon (oyun karakteri) hediye edeceğini açıklamıştır (TESFED, t.y). Aynı zamanda TEFED 2021’nin Mart ve Nisan aylarında gerçekleştirilmek üzere ‘espor antrenörlük’ kursu açmış olduğunu görmek mümkündür (TESFED, 2021). Buna ek olarak, TEFED’in sitesindeki verilere göre organize ettiği dört adet e-spor şampiyonası da bulunmaktadır. Bunlar; TEFED Zula Türkiye Kupası, TEFED Vodafone Freezone Türkiye Kupası, TEFED #Evdekal kupası ve TEFED Bitexen Türkiye kupası adlı organizasyonlardır (TESFED, t.y). Federasyon 2019 yılında da Türkiye’de 1.Espor

Çalıştayını gerçekleştirmiştir (TESFED, t.y). 2021 yılında da Üniversite espor kulüpleri çalıştayı gibi çalıştaylar düzenlemeye de devam etmektedir (TESFED, 2021). TESFED'in espor topluluğu üzerinde etkisi günümüz itibariyle oldukça sınırlı gözükse de özellikle Bakanlığa bağlı bir kuruluş olarak hayata geçmesi dolayısıyla e-spora dair kamu politikalarını izlemek açısından önemli görünmektedir.

Türkiye’de elektronik spor açısından bir başka önemli kuruluş Elektronik spor oyuncular birliğidir. Espor oyuncular birliği, 21 Eylül 2018’de sosyal medya hesaplarından yapmış oldukları açıklamayla kuruluşlarını duyurmuştur (Küçüktepe, 2018). Kuruluş metnindeki ifadelerle dernek amacını şu şekilde bildirmiştir: ‘‘Oyuncular birliği Türkiye’de hızla gelişen e-spor sektöründe takımlar, federasyon, kulüpler ve oyuncular arasındaki ilişkiyi profesyonel bir seviyeye taşımak için kuruldu.’’ (Küçüktepe, 2018). Yine aynı metinde ‘‘oyuncuların çalışma şartlarının geliştirilmesi, hukuki haklarının anlatılması, oyuncuların takımlara karşı yükümlülüklerini titizlikle yerine getirmeleri başlıca amaçlarımız olacak’’ (Küçüktepe, 2018) ifadelerini kullanmışlardır. Bu noktada yine not düşmek gerekir ki bu oluşumu bir araya getiren oyuncular ‘League Of Legends’ oyuncuları olmuşlardır. Birliğin ilk başkanı da dönemin aktif LoL e-sporcusu Koray Bıçak’tır. Fakat dernek sadece LOL oyuncularıyla sınırlı kalmayacağını tüm e spor sahnesindeki oyunculara destek sunmayı amaçladığını da yine bildiri metninde ifade etmiştir. Fakat oyuncular birliğinin kurulmuş olduğu günden bugüne bakıldığında çok da sağlıklı bir şekilde varlığını sürdürdüğünden bahsetmek zor görünmektedir.

Türkiye’de elektronik spor adına bir diğer önemli adım ise 2017 yılında gelmiştir. Bu yıl içerisinde Türkiye e-spor kulüpler birliği kurulmuş kulüpler bu birlik etrafında bir araya gelmişlerdir. Başkanlığı da Fenerbahçe e-spor Kulübü sorumlusu Sina Afra tarafından yürütülmektedir (5mid, 2017). Oyuncular ve kulüplerin bir araya geliş şekilleri yine saha verilerinin tartışıldığı son bölümde detaylı olarak tartışılacaktır. Sonuç olarak Türkiye’de e-spora dair tarihsel bir gelişimden bahsedilmek istendiğinde görülebileceği gibi kuşkusuz kırılma noktası Riot Games’in Türkiye’ye adım atmış olması olarak görülür. Bu adım her anlamda e-sporun Türkiye’de profesyonel bir görüntü kazanmasının başlangıcı olmuş görünmektedir. Bu anlamda Türkiye’de e-spordan ve tarihinden söz edildiğinde ağırlıklı olarak Riot Games ve onun oyunlarından bahsetmiş olmak kaçınılmazdır. Türkiye’de ve Dünya’da e-sporun geliştiği tarihsel bağlama değinmenin

ardından bu çalışmanın özelinde ele alınan League of Legends oyununu tanımak ve nasıl bir mantık içerisinde işlediğini betimlemek bir sonraki bölümün amacı olacaktır.

#### **1.4 LEAGUE OF LEGENDS OYUNUNUN MANTIĞI NEDİR? NASIL OYNANIR?**

League Of Legends oyunu, oyunun kendi sitesindeki tanımıyla ‘‘Beş güçlü şampiyondan oluşan iki takımın birbirlerinin üslerini yok etmeye çalıştığı takım çalışmasına yönelik bir strateji oyunudur.’’ (League of Legends, t.y). Oyuncuların oyun içerisinde yönettiği ve her birinin kendine özel yetenekleri bulunan oyun karakterleri ise ‘şampiyon’ olarak nitelendirilmektedir. Oyunda güncel olarak 155 adet şampiyon bulunmaktadır. Oyuncular her maç için bu 155 şampiyondan birisini seçerek oyuna başlarlar. Oyunun amacı basitçe karşı takımın merkezini yok etmektir. Fakat bu merkezlerin yok edilebilmesi için oyuncuların oyun içerisinde gerçekleştirmesi gereken çeşitli görevler bulunur. Oyuncular oyun seansı başladığında kendi takımlarının merkezinden ‘koridor’ ve ‘orman’ adı verilen görev bölgelerine doğru hareket ederler. Merkez aynı zamanda oyuncuların can ve mana<sup>8</sup> değerleri azaldığında geri dönerek bu değerlerini yeniden kazanabilmelerini sağladıkları yerdir. Merkez, oyuncuların, oyun içi özelliklerini geliştirebilmek için oyun altınıyla alışveriş yaptıkları ‘dükkânı’ da içerisinde barındırır.

---

<sup>8</sup> Mana değeri, şampiyonun yeteneklerini kullanabilmesi için sahip olması gereken değerdir. Bu değer bittiğinde ya da büyük ölçüde azaldığında oyun içindeki karakterler sahip oldukları yeteneklerini kullanamazlar.



Şekil 2: League Of Legends oyun haritası <https://nexus.leagueoflegends.com/tr-tr/2019/12/unleashing-the-elements/> adresinden erişilmiş olup açıklamalar araştırmacı tarafından eklenmiştir

Ek olarak merkez, 'minyon' adı verilen, oyuncuların kendisinin kontrol etmediği oyun yapay zekâsı uyarınca hareket eden "yollarına çıkan rakip birimlere veya yapılara otomatik olarak saldıran savaşçı birimler" in (League of Legends, t.y) de ortaya çıktığı noktadır.



Şekil 3: Minyonların merkezden ortaya çıkış ve koridorlara dağılış anı. Oyun içi görüntü araştırmacı tarafından alınmıştır.

Oyuncuların rakip takımın merkezine doğru gitmek için ise üç ana rotası bulunur. Bu rotalar ‘koridor’ olarak adlandırılır. Rotaları birbirine bağlayan ara bölgeler ise ‘orman’dır. Haritanın üst bölgesini tanımlayan ‘üst koridor’, aşağıda kalan bölgesini tanımlayan ‘alt koridor’, bu iki bölgenin ortasında kalan rotayı tanımlayan ‘orta koridor’ ve az önce bahsedildiği gibi bu koridorlar arası geçişi sağlayan ‘orman’ bölgesidir. Her koridorda ise takımlara ait üçer kule ve birer adet ‘inhibitör’ adlı yapı bulunur. Dolayısıyla bir takımın tüm koridorlarda toplam dokuz kulesi ve üç inhibitörü bulunur. Bunun haricinde ise takımların merkez üslerini koruyan iki adet merkezi kulesi bulunur. Bu kuleler, rakip minyon ve oyunculara kulenin menziline girdiklerinde hasar verirler. Oyuncular buldukları koridordaki üç kuleyi yıkmayı başardıklarında ‘inhibitör’ adı verilen yapıya hasar vermeye başlayabilirler. Bu yapı oyunculara herhangi bir hasar vermez. Fakat oyuncular üç kuleyi ortadan kaldırdıktan sonra inhibitör yapısını da ortadan kaldırırlarsa kendi merkezlerinde, minyon adlı savaşçıların bir tür evrim geçirmiş, daha güçlü özelliklere sahip versiyonu olarak ‘süper minyonlar’ üreilmeye başlar. Oyuncular inhibitörleri de yok ettikten sonra geriye yalnızca merkez üssünü koruyan iki kule kalır. Bu iki kuleyi de yok etmeleri halinde merkez üssünü ele geçirebilirler ve bu durumda oyunu kazanmış olurlar. Esasen buraya kadar çizilmiş olan çerçeve genel bir biçimde oyunun mantığı üzerinedir. Bu noktadan itibaren oyunun detaylarına inmek gerekecektir.

Oyundaki mücadelenin büyük bir bölümünü ‘koridor safhası’ olarak adlandırılan oyuncuların koridorlarda birbirleriyle karşı karşıya geldikleri aşama oluşturur. Koridor safhası adı verilen bu aşamada genellikle takımlar üst koridorda bir oyuncu, orta koridorda bir oyuncu, ormanda bir oyuncu ve alt koridorda iki oyuncu olacak şekilde dağılırlar. Bu safhada temel olarak amaç oyuncuların oyunun ilerleyen bölümleri için karakterlerini geliştirmeleri, koridordaki rakiplerini seviye ve altın açısından geride bırakmaları ve olabildiğince erken biçimde rakibin mevcut koridordaki kulelerini ortadan kaldırmaktır. Peki oyuncular koridor safhasında karakterlerini nasıl geliştirirler? Bu sorunun cevabı ‘deneyim puanı’ ve ‘altın’ kazanarak olacaktır. Deneyim puanı ve altın kazanmanın birden farklı yolu vardır. Fakat öncelikle deneyim puanının ve altının oyun açısından ne anlama geldiğini açmak gerekir. Bir rekabetçi ‘League Of Legends’ maçı başladığında oyuncuların yönettikleri şampiyonların hepsi oyuna seviye 1 olarak başlar. Oyun içerisindeki en yüksek seviye ise 18’dir. Oyuncuların seviye 1’den seviye 18’e doğru ilerleyebilmeleri için deneyim puanlarına ihtiyacı vardır. Bu deneyim puanlarını ise rakip minyonları katletmek, rakip oyuncu katletmek, rakip kule yok etmek, ormanda bulunan tarafsız canavarları katletmek gibi yollarla kazanırlar. Oyuncular deneyim kazanarak seviye atladıklarında “yeni bir yetenek açabilir veya mevcut yeteneğini güçlendirebilir ve taban niteliklerini yükseltebilir.” (League of Legends, t.y). Bu taban nitelikler oyuncuların yönettikleri şampiyonların; Can değeri, mana değeri, saldırı gücü, yetenek gücü, saldırı hızı, hareket hızı, zırh, büyü direnci gibi özelliklerdir.



Şekil 4: Şampiyonun temel niteliklerinin görüntüsü.



Öte yandan deneyim puanıyla birlikte gelen seviye atlamanın daha da önem kazandığı nokta, şampiyonun sahip olduğu yetenekleri etkinleştirmeyi ve geliştirmeyi sağlamasından ileri gelir. Oyunda her bir şampiyonun kendine özgü 5 temel yeteneği bulunur. Bu yetenekler oyuncunun klavyesinde ‘q,w,e ve r’ tuşlarına atanmıştır.<sup>9</sup>



Şekil 5: Oyun içinde şampiyonun yeteneklerinin görüldüğü arayüz

Oyuncu oyuna başladığında yani şampiyonu henüz birinci seviyedeysen bu yetenekler kullanıma açık değildir. Oyuncu bu yetenekleri deneyim puanı kazanarak seviye atladıkça etkinleştirebilir. Bu yeteneklerden birini aktif edebilmesi için oyuncunun klavyede bulunan control tuşuyla ilgili yeteneğin ait olduğu (q,w,e) yeteneklerinden birisine basarak o yeteneği etkinleştirmesi gerekir. Bunun istisnası ‘r’ tuşuna atanmış olan ‘ulti’ olarak adlandırılan yetenektir. Bu yetenek altıncı seviyeye gelmeden aktif edilemez. Bu yetenek şampiyonların en güçlü yeteneğidir. Deneyim puanı ilk olarak bu yetenekleri açmak açısından önemlidir. Dahası bu yetenekler bir kez aktif edildikten sonra şampiyon her yeni seviyeye geçtiğinde ulti yeteneği dışındaki yetenekler beş kere, ulti yeteneği ise üç kere olmak üzere geliştirilebilir. Oyuncu seviye olarak bu yeteneklerini güçlendirdiğinde rakiplerine daha fazla hasar verme olanağına sahip olur.

<sup>9</sup> Bu beş yetenekten birisi ‘pasif’ yetenek olarak tabir edilir ve bu yeteneğin diğer yetenekler aksine etkinleştirilmesine ihtiyaç yoktur, belirli koşullarda herhangi bir tuşa basmayı gerektirmeden kendisi aktif olur.



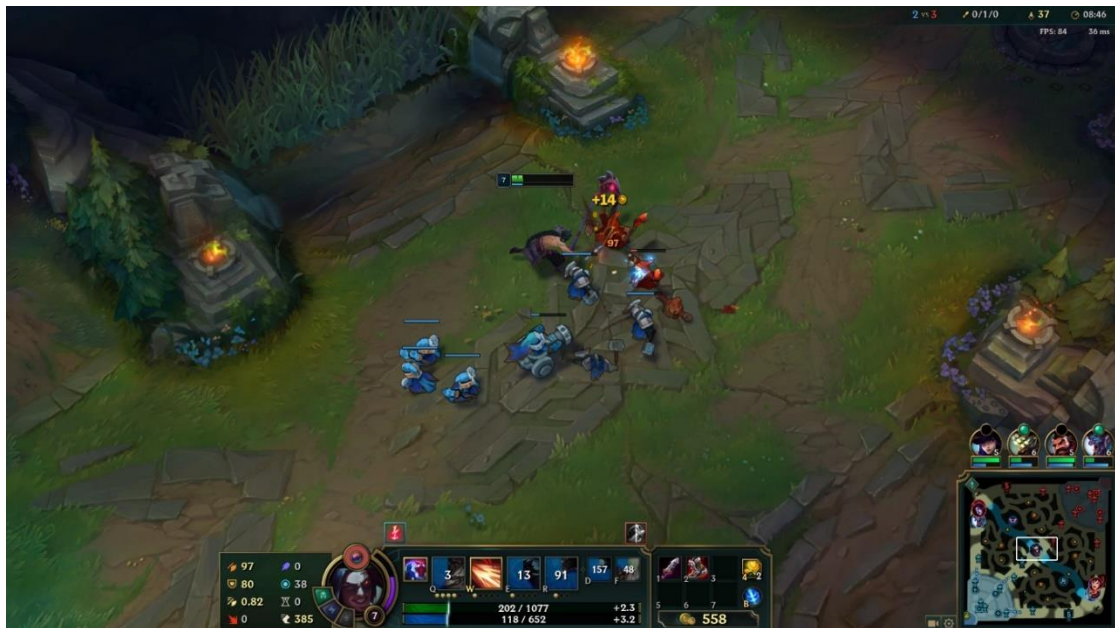
Şekil 6: Yeteneklerin gelişimini gösteren görüntü

Koridor safhasında oyuncuların yönettikleri şampiyonları geliştirmek için yukarıda iki etmeden bahsedilmişti. Deneyim puanının ardından bir diğer önemli etmen ise altın kazanmaktır. Temel olarak altın kazanmanın yolları da deneyim puanı kazanmaya oldukça benzerdir. Oyuncular, “Rakip birimleri biçerek, şampiyonları katlederek, asist olarak, rakibin savunma yapılarını yıkarak” (League of Legends, t.y) altın kazanabilirler. Öte yandan özellikle koridor safhasında ağırlıklı olarak altın kazanmak oyuncuların rakip takımın minyonlarını yok etmesine bağlıdır. Her otuz saniyede bir olmak üzere, takım merkezlerinden yeni minyonlar harekete geçer ve koridorlara ilerler. Koridorlarda oyuncular birbirlerini alt etmeye çalışırken diğer bir yandan onlara ekonomik kaynak sağlayacak minyonları da yok etmek durumundadırlar. Fakat burada oyuncunun altın kazanması açısından önemli nokta minyonlara ‘son vuruş’u yapmaktan geçer. Yani oyuncunun, canı azalmış olan rakip minyona son darbeyi vurması gerekir. Rakip minyonu yok eden kendi minyonu olursa yalnızca deneyim puanı kazanır, altın kazanamaz. Altını kazanabilmesi için rakip minyona son vuruşu yapan oyuncunun kendisi olmalıdır. Oyunun kendi içerisindeki jargonda bu durum ‘farm’ olarak nitelendirilir.



Şekil 7: Rakip minyonların can göstergeleri

Minyonlara ‘son vuruş’ yaparak altın kazanmak önemli bir hüner ister. Oyuncular özellikle koridor safhası olarak adlandırılan bu safhada kazanması gereken altın miktarını çok büyük oranda son vuruş yaparak minyon yok etme pratiğiyle karşılar.



Şekil 7 Oyuncu minyona son vuruşu yaptıktan sonra altın kazandığı an

Oyunda kazanılan altınların önemi ise bu altınlar ile oyuncunun yönettiği şampiyona eşyalar almasında yatar. Oyunda her bir şampiyonun özelliklerine uygun biçimde 280'e yakın farklı eşya bulunmaktadır. Bu eşyalar daha önce yukarıda bahsedilmiş olan şampiyonların temel değerleri olan: Saldırı gücü, yetenek gücü vb. gibi özellikleri arttırmaya şampiyonlara avantaj sağlamaya yarar. Oyuncu üstünde en fazla yedi adet eşya taşıyabilir. Oyuncu ne kadar çabuk altın kazanır ve kendine uygun gelişkin eşyalara sahip olursa savaştığı koridorda rakibine karşı o kadar avantajlı hâle gelir ve takımına fayda sağlar.

Oyunda deneyim ve altın kazanılan bir diğer nokta ormandır. Orman bölgesinde oynayan oyuncular deneyim puanlarını ve altınlarını ekseriyetle buradaki tarafsız canavarları yok ederek kazanırlar. Öte yandan orman bölgesinde 'Baron nashor' ve 'Ejder' adı verilen iki büyük yaratık bulunur. Bunlar orman bölgesinde oynayan oyuncuların tek başına alt edemeyeceği yaratıklardır ve takımca saldırılmaları gerekir. "Baron Nashor, ormandaki en güçlü canavardır. Baron'u kesmek onu kesen takıma ilave saldırı gücü, yetenek gücü, güçlendirilmiş dönüş kazandırır ve yakındaki minyonların gücünü önemli ölçüde artırır." (League of Legends, t.y). Ejderler ise baron nashor'a göre daha güçsüz olup yine onun gibi oyunculara belirli avantajlar kazandırma şansı verir. Bu ejderler dört farklı türdedir ve oyun içerisinde bu türlerden birisi rastgele gelecek şekilde ormandaki bölgesinde doğar. Bu ejderler alev ejderi, okyanus ejderi, bulut ejderi ve dağ ejderidir. Hepsi sahip oldukları elemente göre kendisini yok eden takımın oyuncularına belirli özellikler kazandırır.

Diğer yandan oyunun bir diğer önemli noktası belirli roller ve şampiyonlarda uzmanlaşmadır. Profesyonel oyuncular açısından uzmanlaşma oyun açısından tek bir uzmanlığa sahip olmayı işaret etmez. Bir profesyonel League of Legends oyuncusunun uzmanlaşması gereken birden çok nokta olduğu söylenebilir. Bunlardan ilki oynayacağı koridor konusunda uzmanlaşmaktır. Bir profesyonel rekabetçi maçta oyuncuların hangi koridora ya da ormana bölgesine gideceği maç esnasında belirlenmez. Her oyuncunun daha önceden uzmanlaşmış olduğu bir koridor ve rolü vardır. Dolayısıyla uzmanlık konusunun ilk adımı oyuncuların oynayacakları koridorda uzmanlaşmalarıdır. Oyuncuların uzmanlaşması gereken bir başka nokta ise oynayacakları şampiyonlarda uzmanlaşmalarıdır. Bu noktanın koridor konusunda uzmanlaşmakla yakından ilgili

olduğu söylenebilir. Nitekim genellikle belirli şampiyonlar belirli koridorlarda oynanır. Bu bağlamda da oyuncunun kendi koridorunda oynanan şampiyonlarda uzmanlaşması beklenir. Buna ek olarak oyuncunun kendi koridorunda oynayabileceği şampiyonlardan hangilerinde uzmanlaşacağı yine oyuncunun oyun tarzıyla da yakından ilgilidir. League Of Legends oyunu içerisinde güncel olarak toplamda 155 şampiyon bulunur. Bu şampiyonlar ise 6 genel role bölünmüştür. Bu roller: Suikastçı, dövüşçü, büyücü, nişancı, destek ve tank rolleridir. Profesyonel oyuncuların bu rollerden birinde bazen de -oyndığı koridora göre- birkaçında uzmanlaşması gerekebilir. Bu rollerin her birinin bu rol grubu içerisindeki şampiyonların karakteristiğini belirlediği söylenebilir. Dolayısıyla, genellikle belirli roller belirli koridorlarda -ya da orman bölgesinde- oynarlar. Bu aşamada bu rollerin belirli özellikleri ve bu rollere sahip şampiyonların hangi bölgede oynadıkları açıklanmaya çalışılacaktır.

İlk olarak suikastçı rolünden başlamak gerekirse, suikastçı özelliğine sahip olan şampiyonlar ağırlıklı olarak orman bölgesinde oynanır. Bunun nedeni, orman bölgesinde oynayan oyuncunun oyundaki ana görevinin koridorlarda oynayan takım arkadaşlarına, rakibini alt etmesi için yardım görevi üstlenmesinden gelir. Orman bölgesindeki oyuncu, bir taraftan ormandaki tarafsız canavarları yok ederek deneyim puanı ve altın kazanırken diğer taraftan da orman bölgesinden koridorlara sızarak koridorda oynayan takım arkadaşlarına karşısındaki rakibi katletmesi için '(gank) baskın' adı verilen yardımlarda bulunur. Suikastçı rolünün ve bu role sahip şampiyonların orman bölgesinde oynayan oyuncularca daha çok tercih edilmesinin nedeni de bu yardımları kolaylaştıracak özelliklere sahip olmasından ileri gelir. Suikastçı şampiyonlar 'hem çok hareketlidir hem çok hasar verebilirler.' (League of Legends, t.y). Dolayısıyla bu role sahip şampiyonlar, orman bölgesinde oynayan oyuncu koridorda oynayan arkadaşına yardım ederken hem ani olarak rakibe çok hasar verme hem de ani bir durumda karşılaşılması durumunda hızlı bir şekilde oradan uzaklaşma imkânı sağlar. Bir diğer rol dövüşçüdür. Dövüşçüler genellikle üst koridor oyuncuları tarafından tercih edilmekle birlikte orman oyuncuları tarafından da oynanabilmektedir. Dövüşçü şampiyonların en belirgin birkaç özelliği, yakından dövüş mekaniklerinin gelişmiş olması, ani hasar yerine sürekli olarak hasar verebilmeleri ve bunun yanında darbelere karşı da dayanıklı olmalarıdır. Bir başka rol olarak büyücü rolünü ele almak gerekirse bu role sahip şampiyonların ağırlıklı olarak orta koridor oyuncularınca oynandığı söylenebilir. Büyücülerin en temel özelliği yetenek

atışları aracılığıyla rakiplerine uzaktan hasar verebilme imkânlarıdır. Bu özellik sayesinde verdikleri hasar ile toplu bir savaşa girmeden önce rakiplerinin canlarını azaltarak, bu savaşa tam olarak sağlıklı girmelerini engelleyebilirler. Aynı zamanda büyücülerin ‘’alan etkili hasar kapasiteleri yüksektir.’’ (League of Legends, t.y). Yani yetenekleri aracılığıyla tek bir oyuncuya hasar vermek yerine birden çok oyuncuya hasar verebilirler. Tank rolüne sahip şampiyonlardan bahsetmek gerekirse, genelde üst koridor oyuncularınca ve kısmen de orman bölgesi oyuncularınca tercih edildiği söylenebilir. Bu role sahip şampiyonların en temel özellikleri hasarlara karşı dayanıklılıklarıdır. ‘’Savaşlarda sersemletme ve yavaşlatma sağlayan kitle kontrol yetenekleriyle öne çıkar ve uzun süre hayatta kalabilirler.’’ (League of Legends, t.y). Fakat tank özelliğine sahip şampiyonlar rakipler üzerinde çok fazla hasar üretmezler. Amaçları daha çok bir takım savaşı içerisinde rakiplerin hasarını üstlerine çekerek takım arkadaşlarının saldırılarını kolaylaştırmaktır. Geriye kalan iki rol nişancı ve destek rolleri alt koridorda birlikte oynarlar. Nişancı rolü, takımın ana hasar kaynağıdır. Düşmanlarına devamlı olarak hasar verebilirler. Nişancıların genellikle hasar kaynağı diğer şampiyonların aksine kullandıkları yetenekleri değildir. Nişancılar rakibe hasarı ‘normal saldırı’ adı verilen mekanikle üretirler. Esasen normal saldırı özelliğine her şampiyon sahiptir. Maus’un sağ tuşuna basıldığında oyuncuların yönettikleri şampiyonlar normal saldırı yaparlar. Fakat diğer rollerde ağırlıklı olarak q,w,e ve r tuşlarına atanmış olan yetenek setleri daha efektif sonuçlar verir. Nişancılar ise genelde karakterlerinin taşımış olduğu ok atmak, silah kullanmak gibi özellikler sayesinde sürekli olarak herhangi bir yetenek kullanmadan rakiplerine hasar verme olanağına sahiptirler. Bu role uygun eşyalar da ağırlıklı olarak şampiyonun normal saldırı hasarını arttıracak cinstendir. Destek rolüne sahip şampiyonların görevi ise koridor aşamasında beraber oynadığı nişancılara destek sağlamaktır. ‘’Kalkanlar, iyileştirmeler, sersemletmeler’’ (League of Legends, t.y) gibi takım arkadaşlarına yardımcı olacak yeteneklere sahiptirler. Koridor aşaması sonrasında ise takım savaşlarında takım arkadaşlarına bu yetenekler aracılığıyla yardımcı olmaya devam ederler.

Oyunun, oyun içi işleyiş mantığı ve teknik terimlerinin anlamları yukarıda çizilmiş olduğu gibidir. Öte yandan League of Legends oyununun kendisini dayandırmış olduğu önemli bir özelliği de belirtmek gerekir. Bu özellik oyunun sahip olduğu dereceli sistemdir. Oyunun rekabetçi yönünün temelini oluşturan bu sisteme daha yakından

bakmak faydalı olacak ve oyuna dair daha geniş bir kavrayışı sağlamayı olanaklı kılacaktır.

## 1.5 LEAGUE OF LEGENDS OYUNUNDA DERECELİ SİSTEM

League of Legends oyunu, oyunun söz konusu olduğu resmi e-spor ligleri ve turnuva müsabakaları haricinde gündelik oynanış açısından da kendisini önemli ölçüde rekabetçiliğe dayandırır. Oyunun içerisindeki bu rekabetçiliğin kuşkusuz e-spor ligleri ve turnuvaları açısından da öneminden bahsedilebilir, ki çoğu oyuncunun kendini takımlara gösterebilmesi, diğer oyuncularla iletişim, arkadaşlık kurabilmesi gibi noktaların temelini oyunun bu gündelik rekabetçi pratiği oluşturur. Bu rekabetçiliğin temelini oluşturduğu söylenebilecek olan ise oyunun sahip olduğu dereceli sistemdir. Dereceli sistem esasında oyunun, tüm oyuncularını tıpkı bir lig formatındaymışçasına sıralandırmasına dayanır. Oyuncular rekabetçi oyun modunda kazanma-kaybetme oranına göre aşama adı verilen belirli seviye sınıflarına yerleştirilir. Yani dereceli sistem ile oyuncular sahip oldukları yetenek ölçütüne göre belirli aşamalar içerisinde sınıflandırılır. Bu anlamda oyuncuların bu dereceli sistem içerisinde yeteneklerine göre bulunabileceği 9 aşama vardır. Bunlar en düşükten en yükseğe doğru; Demir, Bronz, Gümüş, Altın, Platin, Elmas, Ustalık, Üstatlık ve Şampiyonluktur (Laserface, 2021). Her bir aşamanın içerisinde ise 4 küme vardır. Yani bir oyuncu mevcut bulunduğu aşamadan örneğin bir üst aşamaya geçtiğinde yeni aşamanın dördüncü kümesinden başlar. Örneğin; Altın 4 aşamasında bulunan bir oyuncu Platin aşamasına geçmeden önce Altın 3, Altın 2 ve Altın 1 Aşamalarına ulaşacak galibiyetleri almak durumundadır. Böylelikle Platin 4 aşamasına ulaşarak aynı şekilde bir üst aşamaya ulaşmaya çalışabilir.

Oyuncuların bu dereceli sistem içerisinde oynadıkları maçlar ise solo-queue ya da Türkçesiyle tekli dereceli maçlar olarak adlandırılır. Burada oyuncular tek başlarına oyuna girerek rastgele 4 oyuncuyla takım oluştururlar. Çalışmanın ileri safhalarında görülebileceği gibi profesyonel e-sporcular açısından solo-queue maçları en temel gelişim ve kendini gösterme yoludur. E-sporcuların gelişimi açısından solo-queue maçların önemi oyuncular ile görüşmelerin ele alındığı son bölümde onların ifadeleriyle daha net görülecektir. Öte yandan solo-queue maçları, oyunun profesyonel olmayan oyuncuları açısından da tıpkı e-spor müsabakalarındaki rekabetçi deneyime benzer bir

deneyimi yaşamının aracıdır. Buna ek olarak henüz profesyonelliğe adım atmamış yetenekli oyuncular için dereceli sistem ve tekli maçlar oyuncuların kendilerini gösterebilmeleri açısından en önemli yerlerden birisidir. Çünkü dereceli sisteme dair sıralama oyun içerisinde herkese açıktır. Ve burada en yukarılara örneğin şampiyonluk aşamasına gelen bir oyuncu için e-spor profesyonelliğine adım atmak açısından önemli bir kapının açılmış olacağı söylenebilir. Öyle ki ustalık, üstatlık ve şampiyonluk aşamasına ulaşan oyuncular tüm oyunun oyuncularının %0,2'lik dilimini oluşturur (Laserface, 2021). Dolayısıyla yeni bir oyuncunun burada dikkat çekmemesi oldukça zordur. Neticesinde oyunun dereceli sistem olarak adlandırılan ve kendisini dayandırdığı rekabetçi sistem, hem e-spor arenasından teşvik edici hem de oyunun amatör ve yarı profesyonel, gündelik oyuncularının da e-spor müsabakalarına benzer deneyimleri yaşayabilmeleri açısından kritik önemde görünmektedir.



## 2.BÖLÜM

### YARATICI ENDÜSTRİLER VE BİLEŞEN BİR ALAN OLARAK ELEKTRONİK SPOR

Bu tez, yaratıcı endüstriler ve bir bileşeni olarak elektronik spor arasında güçlü bir ilişkinin olduğu öngörüsü üzerinden tartışmasını geliştirmektedir. Her ne kadar, ilerleyen kısımlarda ayrıntılı olarak yer verileceği üzere egemen siyasanın öngördüğü yaratıcı endüstriler bileşenler ağı içerisinde elektronik spor kendine yer bulamamış görünse de elektronik sporun yaratıcı endüstriler içerisinde önemli bir bileşen olarak yer alabileceği belirtilmelidir. Bu anlamda ekosistemin tanımlandığı erken dönemli DCMS raporunda yer verildiği üzere yaratıcı endüstrilerin ‘‘Kökene bireysel yaratıcılık, yetenek ve beceri olan, fikri mülkiyet üretimi ve kullanımıyla refah ve iş yaratma potansiyeline sahip’’ (DCMS, 2001: 5) endüstriler olarak tanımlandığını göz önüne alındığında yaratıcı endüstrilerin bir bileşeni olarak elektronik sporu düşünmek mümkün görünmektedir. Elektronik spor oyunculuğu fiziksel, bilişsel ve iletişimsel açıdan önemli gereklere sahip olmakla birlikte yaratıcılık da onun varlığının önemli bir parçası olarak ortaya çıkmaktadır. Nitekim Taylor’un göstermiş olduğu gibi mesleki profesyoneller olarak e-sporcuları herhangi bir gündelik video oyun oyuncusundan ayıran en temel noktalardan birisi karmaşık stratejiler kurabiliyor olmaları ve yine bu stratejiler etrafında taktik becerilerini hayata geçirebiliyor oluşlarıdır (2012: 93). Öte yandan e-sporcular bir yandan karmaşık stratejilerle örülmüş bir şekilde video oyun müsabakasına hazırlanırken bir diğer yandan bu stratejiler müsabaka içerisinde de anlık olarak sınırlanır. Bu doğrultuda oyun içerisinde anlık olarak gelişen durumlara karşı oyuncuların yine anlık ve doğaçlama bir şekilde karar vermesi, yeni stratejiler geliştirmeleri gerekir (Taylor, 2012: 94). Dolayısıyla e-sporculuk önemli bir yaratıcı faaliyeti içerisinde barındırır görünmektedir. Görülebileceği gibi bu e-spor müsabakası öncesi stratejiler hazırlamakla ortaya çıkabileceği gibi müsabaka içerisindeki anlık yaratıcı kararları da içerebilir. Dolayısıyla DCMS tanımında kendisine yer bulan bireysel yaratıcılık meselesi elektronik spor endüstrisi açısından ve özelinde bu endüstrinin paydaşları oyuncular açısından önemli bir

yeri kaplar görünmektedir<sup>10</sup>. Bu anlamda ‘saha’nın sesinin duyulacağı, e-sporcular ile görüşmelerin detaylıca ele alınacağı son bölümde oyuncular açısından yaratıcılık meselesinin nasıl bir anlam ifade ettiği daha net olarak ortaya konabilecektir. Fakat çalışmanın şu an bulunulan noktasından da söylenilebilecek olan e-spor endüstrisinin oyuncuların bireysel ve kolektif yaratıcılığına önemli ölçüde dayanır görüldüğü ve bu bağlamda yaratıcı endüstriler içerisinde tartışılmaya değer olabileceğidir.

Öte yandan elektronik sporu yaratıcı endüstriler tartışmaları içerisinde değerlendirmek yalnızca video oyun müsabakaları içerisinde kendisini gösteren yaratıcı faaliyetlerle sınırlı kalmak durumunda değildir. Yaratıcı endüstrilerin, yönetsel ve organizasyonel olarak iş ve iş ortamına dair yaklaşımını yine e-spor endüstrisi içerisinde sürmek aynı ölçüde mümkün görünmektedir. Nitekim bakıldığında yaratıcı endüstriler yaklaşımı, iş ortamı açısından geleneksel yönetim biçimlerinin ‘radikal reddi’ne dayanan örgütlenmesi (Banks ve Hesmondhalgh, 2009) bu yönüyle de endüstri çalışanlarının yaratıcılıklarından ileri gelen yeteneklerini kullanmakta kontrolün daha çok kendilerinde olduğu daha özgür bir iş ortamını sağlıyor olmasıyla (Banks ve Hesmondhalgh, 2009) yine e-spor açısından verimli bir tartışma arka planına imkân verir görünmektedir. Nitekim e-spor endüstrisi içerisinde de çalışmak bağımsız olmayla tanımlanabilirken bu bağımsız yaratıcılığın bir öz sorumluluk bilinciyle harmanlanması gerekliliği (Christophers, 2010: 18) ve işini severek yapma (Scholz, 2010: 57) gibi dayanak noktaları da varlığını hissettirmektedir.

E-sporu yaratıcı endüstriler ile bağlayan bir başka noktanın ise yaratıcı endüstriler yaklaşımının kendisini üzerine inşa ettiği, yaratıcı bireysellik ile şöhret ve zenginliği birbirine bağlayan retorik (Banks ve Hesmondhalgh, 2009) olduğu söylenebilir. Nitekim elektronik spor yaratıcı bireysellik vasıtasıyla ünlenme hikayeleri açısından zengin bir zemin oluşturur. Oyunun star oyuncularını etrafında böylesi bir söylemle ne şekilde bezenmiş olduğunu görmek mümkündür. Yine oyuncu görüşmelerinin ele alınacağı son bölümde oyuncular açısından da bu durumun yani yetenek ve başarı, şöhret arasında

---

<sup>10</sup> E-spor içerisindeki yaratıcılığın kapladığı bir başka yönü çalışmanın ilerleyen bölümlerinde genel zekâ tartışmalarında ele alındığı üzere metagaming ya da League of Legends oyunu bağlamında oyun metası olarak tartışılan olgu üzerinden de ayrıca görmek mümkün olacaktır. Oyun metası olarak tartışılan olgunun esasen bir bütün olarak oyunun oyuncularının, söz konusu oyunun güncel ve anlık versiyonu içerisinde geliştirdikleri yaratıcı stratejik çabaların bütünlüğünü ifade ettiği görülecektir.

kurulan olumlu korelasyonun izlerini takip etmek mümkün olacaktır. Buna ek olarak Taylor'un dikkat çektiği üzere e-sporculuk yalnızca bireysel yetenek bazında oyunu iyi oynamanın ötesinde oyuncu kimliği üzerinden bir marka oluşturmak, sponsorluklar edinmek, kariyerlerini bu şekilde ticari etmenleri de yönetecek şekilde kurmalarını gerektirir (2012: 97). Yaratıcı endüstriler ve e-sporun kuşkusuz bu yöndeki ortak temeli daha ileride maddi olmayan emek bölümünde tartışılmış olan duygulanımsal emek biçimleriyle de yakından ilgilidir.

Tüm bu kesişim noktalarına değindikten sonra çalışmanın bir sonraki aşamasında yaratıcı endüstri kavramının neyi işaret ettiği biraz daha detaylandırılacak, ardından egemen siyasanın yaratıcı endüstrileri tanımlama ve sınıflama çabalarına göz atılacaktır. Bu bağlamda e-spor endüstrisinin bilgi toplumu, yaratıcı ekonomi gibi kavramlarla da ilişkisi tartışılacak. Ve en nihayetinde e-sporun kendi özgünlüğüyle bir yaratıcı endüstri olarak ele almanın yolları aranacaktır.

## 2.1 YARATICI ENDÜSTRİLER KAVRAMI

Yaratıcı endüstriler kavramı 1990'lı yıllarda yaygın olarak kullanıma girip "post endüstriyel gelişmenin bir modeli olarak ortaya çıkmıştır" (Hartley vd., 2018: 84). Kavramın kullanımının somut bir şekilde ortaya çıkışının ise Avustralya'da hayat bulan kültürel politikalar aracılığıyla olduğu söylenebilir (Howkins, 2005; Hesmondhalgh, 2008: 559). Fakat yaratıcı endüstrilerin ve bu endüstrilere dair söylemin bugün ağırlıklı olarak tartışılmış olduğu bağlam, kökenini ağırlıklı olarak İngiltere'de Tony Blair önderliğindeki İşçi Partisi'nin iktidara gelişinin ardından uygulamış olduğu politikalardan alınmış görünmektedir. (Flew, 2012: 9). Yaratıcı endüstriler yaklaşımı kültürel politikalar bazında ortaya çıkmış olmakla birlikte kültürel üretim tartışmaları açısından da merkezi bir konum teşkil ettiği söylenebilir. Nitekim bu yaklaşımın temelinde; ticari başarı, istihdam, refah gibi ekonomik belirleyenleri kültürel politikaların odağına yerleştirdiğini görmek mümkündür (Turner, 2011). Dolayısıyla yaratıcı endüstriler yaklaşımı, kültürel üretimin ya da sanatın daha çok ekonomik olarak değer üretebilen yönlerine odaklanmış görünmektedir (Hesmondhalgh, 2010). Bu anlamıyla yaratıcı endüstriler yaklaşımı kültürel üretim ekseninde düşünüldüğünde bu tartışmalar açısından merkezi bir yer edinmiş olan Frankfurt okulu düşünürlerinin çerçevesini çizdiği "kültür endüstrisi"

yaklaşımının eleştirel yörüngesinden bir kopuşu işaret eder (Hesmondhalgh, 2008: 552). Fakat bu iki teorik yaklaşım her ne kadar birinin diğerinden kopuşunu ifade etse de günün sonunda 'kültürel ürünlerin modern ekonomilerde ve toplumlarda nasıl üretildiği ve yayıldığı' ile ilgilenmesi açısından bir ortak yöne sahiptir (Hesmondhalgh, 2008: 552). Bu bağlamda ise kültür endüstrisi düşününden yaratıcı endüstriler kavramsallaştırmasına değin uzanan önemli bir geçiş evresinden bahsetmek mümkündür. Bu iki uçta duran yaklaşımın arasında 'kültürel endüstriler' yaklaşımı adı verilen bir başka yaklaşımın varlığından bahsedilebilir. Bu yaklaşım hem kültürel politikalar anlamında hem de kültürel üretimin mantığını inceleme anlamında 'Kültür Endüstrisi' yaklaşımından etkilense de onun bir eleştirisine dayanmaktadır. Bu düşün hattının 'kültür endüstrisi' teorisinin geleneksel görüşüne dair eleştirisinin temeli kültürel üretimin karmaşıklığı ve çelişkisi üzerinedir. (Flew, 2012: 63, Hesmondhalgh, 2008: 554). Bu görüşe göre tekil bir kültür endüstrisi mantığından bahsedilemez. Bu yüzden de kültür endüstrileri bir bütün olarak aynı dinamiklere sahip olarak kabul edilemez ve dolayısıyla farklı kültür endüstrilerinin farklı belirleyenleri vardır (Flew, 2012: 63). Bu görüşe uygun olarak bu eleştiri hattını izleyen araştırmacıların Adorno ve Horkheimer'in aksine 'kültür endüstrisi' kavramını değil 'kültürel endüstriler' kavramını kullandığını görmek mümkündür (Hesmondhalgh, 2007: 24). Nitekim kavramı bu şekilde kullanmayı tercih eden isimlerden Hesmondhalgh'a göre bu tarz bir yaklaşım, kültürel üretime ilişkin basitleştirilmiş bir analizden kaçınmayı amaçlamıştır (2007: 25). Benzer bir şekilde Nicholas Garnham için de Frankfurt okulu görüşünün böylesi bir eleştirisi onların ekonomik analizlerinin yüzeysel kalmasından kaynaklanır (Garnham: 2005). Öte yandan bu yaklaşımın bir diğer eleştirisi 'kültür endüstrisi' düşüncesi içerisinde cisimleşen kültür anlayışının kültürü sanat ile eşitleme eğilimi üzerinedir (Hesmondhalgh, 2007: 24). Ve kültür endüstrisi anlayışına göre geleneksel olarak 'ütopik eleştiri' işlevi gören sanat kültür endüstrisi içerisinde metalaştığı için bu işlevini de yitirmiş olur (Hesmondhalgh, 2007: 24). Buna karşın 'kültürel endüstriler' anlayışı kültür ve metalaşma sürecinin tek yönlü ve kusursuz bir şekilde ilerlemediği düşüncesindedir ve metalaşma sürecinin kültür üzerindeki hâkimiyetinin sınırlılıklarına odaklanmışlardır (Hesmondhalgh, 2007: 25). Ek olarak kültürel üretimin mevcut görüntüsünün metalaşmayla ilişkisini kabul ederken bununla birlikte bu süreçle eş zamanlı ilerleyen teknolojik gelişmenin olumlu anlamda yeniliklere de olanak sağladığı görüşünü taşırlar (Hesmondhalgh, 2007: 25). Bu

yaklaşımına göre kültürel endüstriler içerisinde sanat işlevini yitirmemiş, dahası endüstri içerisinde tekdüzeliğin hâkimiyetin ziyade yaratıcılık ve sanat yeni bir tür verimlilik biçimi olarak kendini var etmiştir (Lacroix ve Tremblay, 1997: 43). Neticesinde tüm bu bahsedilen sürecin yaratıcı endüstriler ile bağı nedir? Sorusunu yanıtlamak gerekirse kültür endüstrisi ve yaratıcı endüstriler arasında bir ara form olarak nitelendirilebilecek kültürel endüstriler yaklaşımının yaratıcı endüstriler yaklaşımını çeşitli yönlerden etkilemiş olduğu söylenebilir. Bu doğrultuyu görmek adına kültürel endüstriler yaklaşımının esasen iki ana gündem maddesine sahip olduğunu not düşmek gerekecektir. Bunlardan ilki, izleyiciyi de gündemine alan demokratik bir kültür politikası oluşturmak (O'Connor, 2011: 25; Hesmondhalgh, 2008: 555) bir diğeri ise kültürel endüstrileri ekonomik kalınma ve refah sağlamanın bir aracı olarak görmesidir (Hesmondhalgh, 2008: 555). Nitekim Miller'ın da bahsettiği üzere 'sanat'ın ötesinde sıradan kültürün desteklenmesi kültürün popüler içeriklerinin değer yaratmasının teşvikiyle de ilgilidir (2008). Neticesinde kültürel endüstriler düşününün bu iki madde bağlamında yaratıcı endüstriler yaklaşımı üzerinde etkisinden bahsedilebilir görünmektedir. Fakat yaratıcı endüstriler yaklaşımına rengini veren ve ona nüans katan bir etken olarak neo-liberalizmin yükselişinden bahsetmek mümkündür (Hesmondhalgh, 2008: 556). Neo-liberalizmin kanatları altında yükselen yaratıcı endüstriler düşüncesi, kültürel endüstriler yaklaşımının demokratik bir kültür politikası oluşturma amacından çok istihdam yaratmak şeklindeki ikinci hedefine doğru yönelmiştir (Hesmondhalgh, 2008: 556). Bu yönelişi kuşkusuz egemen siyasanın yaratıcı endüstrileri tanımlayışında görmek mümkündür. Nitekim yaratıcı endüstrilere en belirgin rengini veren unsur bir sonraki bölümde görüleceği gibi 'bireysel yaratıcılık' kültüne olan bağımlılığıdır. Bu amaçla önümüzdeki bölümde yaratıcı endüstrilere dair getirilen tanımlamalar ve sınıflandırma çabaları ele alınacak bu tanımların ve sınıflandırma çabalarının neo-liberalizmin ötesinde bilgi toplumu ve yaratıcı ekonomi gibi düşünlerle ilişkisi üzerine düşünülecektir. E-sporu da tüm bu tanım ve sınıflandırma çabaları içerisinde kendine özgü yerine koymak amaçlanacaktır.

## 2.2 YARATICI ENDÜSTRİLERİN TANIMLANIŞI VE DEĞERİ GENİŞLETEN BİR YARATICI FAALİYET OLARAK E-SPOR

O'Connor'a göre tanımlamalar kültürel ve yaratıcı endüstriler tartışmalarının merkezinde yer alır (2011: 56). Bunun sebebi olarak ise politika yapıcılar ya da lobi grupları açısından sınıflandırma ve tanımlama çabaları aracılığıyla söz konusu alanların hükümet desteği için değerli ve uygun olduğunu göstermek olarak açıklar (O'Connor, 2011: 56). Ki bu anlamda yaratıcı endüstrilere dair yaygın olarak kullanılan tanımların ulusal ya da uluslararası kurumların tanımları olması şaşırtıcı olmaktan çıkar. Yaratıcı endüstrilere dair kullanılan en yaygın tanım olarak ise bir Birleşik Krallık kurumu olan DCMS'in (Department For Digital, Culture, Media and Sport) <sup>11</sup> tanımını göstermek yanlış olmayacaktır. Bu tanım bölümün en başında da yer aldığı gibi yaratıcı endüstrileri "Kökeni bireysel yaratıcılık, yetenek ve beceri olan, fikri mülkiyet üretimi ve kullanımıyla refah ve iş yaratma potansiyeline sahip" (DCMS, 2001: 5) endüstriler olarak tanımlar. UNCTAD (Birleşmiş Milletler Ticaret Konferansı) için ise yaratıcı endüstriler, yaratıcılık ve entelektüel sermayenin birincil girdi olarak kullanıldığı ürünlerin ve hizmetlerin; yaratım, üretim ve dağıtım döngüsü olarak tanımlanabilir (UNCTAD 2008: 4). Aynı zamanda "bir dizi bilgiye dayalı faaliyetler"den oluşan bu endüstriler somut mallar kadar soyut ve entelektüel hizmetlerin üretimini de içerir (UNCTAD, 2008: 4). Bu yönüyle UNCTAD için yaratıcı endüstriler "yenilik ve büyüme" için bir potansiyel sağlar (2018: 10). Bir başka Birleşmiş Milletler kuruluşu olan UNESCO da (Birleşmiş Milletler Eğitim Bilim ve Kültür Örgütü) yaratıcı endüstrileri, "Kültürel endüstriler tarafından üretilen ürünleri ve hizmetleri de içeren ve aynı zamanda inovasyon ve çeşitli tipteki araştırma ve yazılım geliştirmelerine dayalı olan endüstriler" (UNESCO, 2013: 20) olarak adlandırır. <sup>12</sup> Avrupa Komisyonu için ise yaratıcı endüstriler, "kültürü girdi olarak kullanan ve çıktıları temelde işlevsel olmasına rağmen kültürel bir boyutu olan endüstriler" olarak tanımlamaktadır (European Commission, 2010: 6). Yine komisyona göre yeni iletişim teknolojilerinin kültürel içeriklere sirayet etmesinin Avrupa

<sup>11</sup> Kurumun 2017 yılında yaşanan değişime kadar adı "Department of Culture, Media and Sport" iken söz konusu yılda adının başına "Digital" ön ekini alarak mevcut kullanılan halini almıştır (<https://www.gov.uk/government/news/change-of-name-for-dcms>)

<sup>12</sup> UNESCO ve UNCTAD'ın esasen yaratıcı endüstrileri tanımlarken daha büyük bir yaratıcı ekonomi düşüncesi içerisinde tartıştığını not etmek gerekir.

vatandaşlarının ‘e-becerileri’ni geliřtirmesi yönünde olumlu bir etkide bulunulacağına inanılır (European Commission, 2010: 6). WIPO (Dünya Fikri Mülkiyet Örgütü) ise yaratıcı endüstriler yaklaşımını daha da öte bir noktaya taşıyarak bu endüstrileri aynı zamanda telif hakkı endüstrileri olarak da nitelendirir ve bu endüstrilerin hem mal hem hizmet üretimine dayandığını ifade eder (2020: 8). Esasen görülebileceği gibi üzerinde uzlaşmış bir tanımın varlığından söz etmek zor görünmektedir. Fakat yaratıcı veya kültürel üretimin tüm bu tanımlar içerisinde fikri mülkiyet, yenilik, refah yaratımı gibi etmenlerle bir bağ içerisinde resmedildiğini görmek mümkündür. Böylesi bir vurgu kuşkusuz bilgi toplumu ya da onun bir tür çevrim versiyonu olarak kabul edilebilecek yaratıcı ekonomi düşüncesiyle yakından bağlıdır. Nitekim Kaymas’ın belirttiği üzere yaratıcı endüstriler yaklaşımı, bireysel yetenek ve yaratıcılığın fikri mülkiyet temelinde üretimle birlikte ele alınmasıyla bilgi toplumunun mirasını yeni alanlarla ilişkilendirir (2019). Garnham’a göre de yaratıcı endüstriler ve etrafında gerçekleştirilen politikalar ‘‘bilgi iletişim teknolojileri ve bu politikanın formüle edildiği daha geniş bilgi toplumu perspektifinden ayırlamaz’’ (2005). Öyle ki Garnham’a göre kültürel üretime odaklanan bu yaklaşımın ‘kültürel’ yerine ‘yaratıcı’ terimini seçiyor olması dahi onun bilgi toplumu politikalarına yönelik bir referansı olarak görülebilir (2005). Benzer bir şekilde Terry Flew’e göre de yaratıcı endüstriler yaklaşımına dönük yöneliş bilgi ekonomisinin ivmeleniři ve sembolik üretimin yükselen değeriyle yakından ilişkilidir (2005: 345). Evrim Yörük’ün de benzer bir noktaya işaret ettiğini görmek mümkündür. Ona göre, ‘‘yaratıcı endüstriler politikaları, en temelde bilgi ve enformasyon toplumu idealini gerçekleřtirmek üzere harekete geçirilmiş bir dizi karar ve uygulamaya bağlıdır’’ (2018). Bilindiği gibi bilgi toplumu düşüncesi ekonomik büyümenin kaynağı olarak sınıai üretimden ziyade bilgiyi ve yeni teknolojileri görürken (Bell, 1999: 87) böylesi bir toplumun lokomotifini de profesyoneller olarak işaret eder (Bell, 1999: 90). Bu yaklaşımın yaratıcı endüstriler ve yaratıcı ekonomiler tartışmasında yansımaları Richard Florida’nın düşününde cisimleşmiş gibidir. Florida’ya göre çağdaş ekonomilerin bilgi temelli bir dönüşüm geçirdiği doğrudur (2012: 29) fakat bu ekonomilerin temeli bugün bilgiden çok bilginin faydalı bir şekilde türetilmesini sağlayan yaratıcılık haline gelmiştir (Florida, 2012: 30). Howkins’e göre de benzer bir şekilde sahip olunan bilgiyi sorgulayabilmek ve tartışmacı bir düzleme çekebilmek adına yaratıcılık gereklidir (2005: 117). Neticesinde gelinen noktada bu sefer zenginliğin kaynağı yaratıcı fikirler olarak

görülür (Venturelli, 2005: 396). Esasen böylesi bir yaklaşım, emeğin yerine bilgiyi ve enformasyonu koyan bilgi toplumu düşüncesinin farklı bir artikülasyonu olarak görülebilir (Healy, 2002'den aktaran, Hartley vd., 2018: 160). Fakat günün sonunda yaratıcılık ya da bilgi boşluk hangisiyle doldurulursa doldurulsun önemli noktalardan birisi fiziksel sermayenin üretim açısından sahip olduğu merkezi rolü bilgiyi ihtiva eden insan sermayesine bırakması (Garnham, 2005) olarak görülebilir. Böylesi bir bağlamda da Manuel Castells'in işaret ettiği üzere bu yenilikleri ve teknolojileri kullanabilen, onlara hâkim olan insan gücüne gereksinim duyulur (2008: 326).

Bu olguyu bir yaratıcı endüstri olarak tartışılmaya açılan e-spor içerisine yerleştirmek mümkündür. Nitekim e-sporculuk söz konusu video oyun teknolojisine dair kapsamlı bir bilgi birikimini başarılı olmak için kaçınılmaz kılar (Can, 2018). Fakat e-sporun bir diğer yönü bu bilginin oyununun ilgili topluluğuna bir performans eşliğinde sunulmasında yatmaktadır. Henry Lowood'un (2006) erken dönemli çalışmasında gösterdiği gibi video oyunlar, kimi oyuncular için yaratıcılıklarını sergilemelerini, yaratıcı bir performans ortaya koymalarını sağlayan araçlardır. Oyuncuların performanslarının etkileyciliği ise eserden yani bilgisayar oyunun kendisinden çok oyuncunun bilgisayarıyla bu oyun içerisinde yapmış olduğu etkinlikten (Lowood, 2006) yani oyuncunun kendi yaratıcı kapasitesinden ileri gelir. Lowood topluluk oyuncuları olarak adlandırdığı oyuncuların, kendi oyun pratiklerini kayda alıp daha sonra bu kayıtları topluluk forumlarında paylaşma pratiklerine işaret eder. Yetenekleriyle öne çıkan bu oyuncuların kendi oynayışlarına dair paylaşımları onların oyunlarını izleyerek yaptıklarını kendi oyunlarına uygulamaya çalışan topluluğun diğer oyuncuları tarafından takip edilir (Lowood, 2006). Lowood'un çalışması değinildiği gibi çok erken bir örnektir ve spesifik olarak esasında e-sporun başka bir durumu ifade eder. Fakat bugün Lowood'un çizmiş olduğu bu dinamiğin e-spor içerisinde yeni bir bağlamda kendisini var ettiğini görmek mümkündür. Özellikle e-sporun almış olduğu yayıncılık pratiğiyle birlikte yani her bir turnuvanın canlı olarak takip edilebilir hale gelmesiyle birlikte amatör ya da yarı profesyonel oyuncular yıldız oyuncuların maçlarını internette anlık olarak takip edebilmektedirler. Böylelikle bu yayın pratiği Ben Egliston'un bahsetmiş olduğu üzere birçok amatör oyuncu için bir oyun bilgisi ve oyun tarzı kazanım alanı haline gelir (2016: 34). Ona göre amatör oyuncuların birçoğu kendi oyun deneyimlerinde daha rekabetçi hale gelmek için profesyonellerden izleyerek öğrendikleri yöntemleri kullanmaya çalışırlar (Egliston, 2016: 40). Egliston



'DOTA 2' adlı oyunu merkezine aldığı çalışmasında bu durumu destekleyen önemli verileri de sunmaktadır. Buna göre Haziran-Temmuz ayları arasında oyun için gerçekleşen turnuva boyunca profesyonel oyuncularca oynanan oyun kahramanları aynı süreç ve takip eden günler içerisinde amatörler tarafından da yoğun olarak tercih edilmiş ve oynanmaya başlamıştır (Egliston, 2016: 51). Dolayısıyla burada bireysel yetenekleriyle istihdam edilmiş oyuncuların, sahip oldukları veya geliştirdikleri oyun bilgisinin yaratıcı kullanımı müsabaka içerisinde performe edilerek topluluğa sergilenir ve bu yolla oyunun yeniden değerlendirilmesine katkıda bulunmuş olduğu görülür. Çünkü pek çok gündelik oyuncunun oyunu onlardan etkilenecek şekilde oynamasına sebep olur. Nitekim Johnson ve Woodcock'a göre, elektronik sporda gündelik, amatör ve yarı profesyonel oyuncu sayısının fazlalığı oldukça önemlidir. Profesyonel koltuklar için sayı oldukça sınırlıyken ikiliye göre oyuna kendini adanmış bu amatör ve yarı profesyonel oyuncu grubunun varlığı oyunun hayatını sürdürebilmesi, devamlılığını sağlaması açısından olmazsa olmazdır (Johnson ve Woodcock, 2021). Bu oyuncu grubunun konsolidasyonu için ise kuşkusuz oyunun bilgisini yaratıcı bir biçimde kullanan profesyonellerin performansına ihtiyaç duyulur. Nitekim oyunun profesyonel oyuncularına artan ilgi oyunlara olan ticari ilgiyi de arttırmaktadır (Johnson ve Woodcock, 2021). E-sporun bu anlamda kapladığı yeri daha iyi bir zemine oturtmak adına yaratıcı endüstrilere getirilen sınıflandırmalara göz atmak faydalı olacaktır. Bunun hem yukarıda bahsedilen şekliyle değer yaratan bir faaliyet olarak e-sporun sınıflandırmalar içerisinde nereye konumlandırılabilceğini görmek açısından hem de var olan sınıflandırmaların eksik görülebilecek yanlarını bu yeni pratik ile tamamlayabilme açısından önemli olduğu söylenebilir.

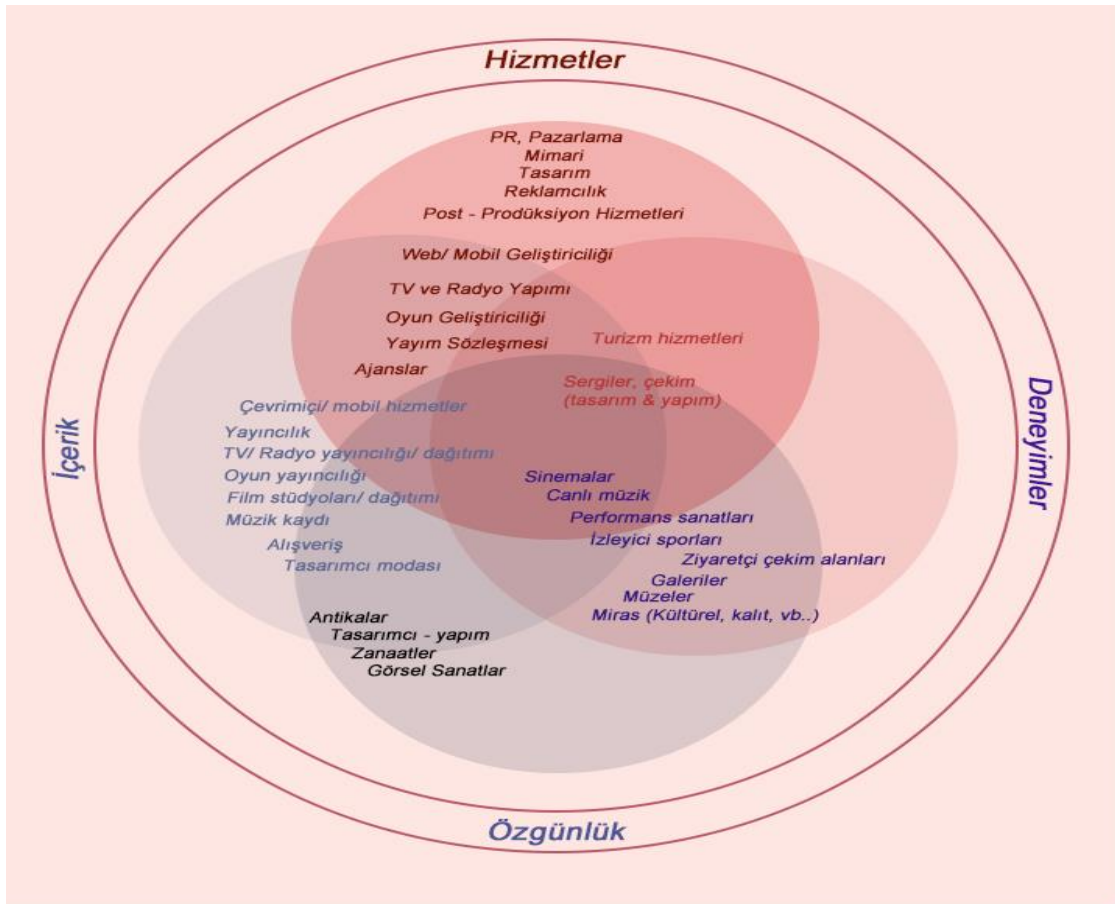
### **2.3 YARATICI ENDÜSTRİLERE DAİR SINIFLANDIRMA ÇABALARI İÇERİSİNDE E-SPORU DÜŞÜNMEK**

Tıpkı tanımlama çabalarında olduğu gibi sınıflandırma konusunda da tercihler özellikle politika üreten kuruluşlar açısından araçsal bir nitelik taşıyabilmektedir (WIPO, 2015: 42). Bu bağlamda hem ulusal bazda hem de ulusüstü kurumlar açısından farklı sınıflandırma önerilerinin varlığını görmek mümkündür (WIPO, 2015: 42). Tıpkı yaratıcı endüstrileri tanımlama çabasında olduğu gibi sınıflandırma açısından da Birleşik Krallık

ve DCMS'in sınıflandırmasının hem bu alana öncülük etmesi hem de kullanımının yaygınlığı açısından önemli olduğu söylenebilir. DCMS'in yaratıcı endüstriler sınıflandırması; reklamcılık, mimari, sanat ve antika pazarı, el zanaatleri, tasarım, moda tasarımı, film ve video, interaktif eğlence yazılımları, müzik, performans sanatları, yayıncılık, bilgisayar ve yazılım hizmetleri, televizyon ve radyo olmak üzere 13 sektörü içeren (DCMS, 2001: 5) oldukça geniş fakat detaylandırılmamış bir sınıflandırmayı içerir. Bu bağlamda DCMS'in sınıflandırma çabalarına çeşitli kurum ve teorisyenlerden eleştiriler yöneltilmiş ve bir yandan da üzerinde iyileştirmeler yapılmaya çalışılmıştır. Örneğin yaratıcı endüstrileri haritalamaya çalışan bir başka çalışmada Higgs ve Cunningham'a (2008) göre DCMS'in sınıflandırmasındaki temel sorun, yaratıcı endüstrilerin oldukça farklı ve geniş alanın bir araya getirilerek betimlenmiş olmasından dolayı bu endüstrilere dair verilerin anlamlı bir şekilde bir araya getirilmesini yarattığı zorluktur. Aynı zamanda ne kadar geniş bir alanı imlese de kapsamlı ve detaylı bir yaklaşımı sunmamaktadır (Higgs ve Cunningham, 2008). Buna ek olarak ikiliye göre bir diğer sorun, yaratıcı endüstrilerin standart istatistikî sınıflandırma biçimlerine uymayan yeni hibrit meslekler ve sektörleri ortaya çıkarmasından kaynaklanır. Bu tarz meslek ve endüstrilerin özellikle DCMS'in yaratıcı endüstrileri haritalama çabasında kendine yer bulmadığı görülür (Higgs ve Cunningham, 2008). Bunun doğal sonucu ise onlara göre, "yaratıcı endüstrilerin doğrudan ekonomik etkisinin büyük ölçüde eksik tahmin edilmesi" olarak ortaya çıkar (Higgs ve Cunningham, 2008). Bu doğrultuda bir diğer eleştiri NESTA'dan (National Endowment For Science, Technology and the Arts) gelmiştir. NESTA'nın yayınlamış olduğu rapora göre de DCMS'in yaratıcı endüstrileri tanımladığı zemin çok geniştir (2006: 53). Dahası rapora göre, DCMS sınıflandırması içerisinde genel eğilim olarak yaratıcı olarak kabul edilmeyen sektörler ve aktiviteler de yaratıcı endüstrilere dahil edilmiştir (NESTA, 2006: 53). Aynı zamanda DCMS sınıflandırması sektörler arasında boyutlarına, büyüklüklerine göre herhangi bir ayırım yapmamış, böylece yaratıcı sektörlerin dağıtım mekanizmaları, tüketim kalıpları gibi özelliklerini göz önüne almayarak söz konusu sektörlerin farklılıklarını da görmezden gelmiştir (NESTA, 2006: 53). Bu bağlamda NESTA 'yenilenmiş' bir yaratıcı endüstriler formülasyonuna dair gerekliliğe işaret eder. Burada kurumun ağırlıklı olarak dikkat çektiği nokta yaratıcı endüstrilerin ticari yönünün daha baskın hale gelmesinin gerekliliğidir. Nitekim NESTA raporundaki görüşe göre yaratıcı endüstriler içerisinde

devlet desteğine bağlı ve ticari bir değer üretmenin de ötesinde devlet desteği olmadan ayakta kalamayacak olan sanat alanları bulunmaktadır (NESTA, 2006: 53). Bu bağlamda bu alanlara yönelmektense ticari olarak daha verimli sektörlerle yönelen ve ‘yenilenmiş’ bir yaratıcı endüstriler yaklaşımını gündeme getirdiğini görmek mümkündür. Bu amaçla NESTA, yaratıcı endüstrilere dair yeni bir sınıflandırmayı ortaya koymuştur (2006: 55). Kurum yaratıcı endüstrileri dört grup içerisinde sınıflandırır. Bunlar; yaratıcı servis sağlayıcıları, yaratıcı içerik üreticileri, yaratıcı deneyim sağlayıcıları ve yaratıcı özgünlükler üretenler olarak ayrılmıştır. İlk grup yaratıcı hizmet sağlayıcı sektörler, ‘zamanlarını ve fikri mülkiyetlerini müşterilerine, diğer işletmelere ayırma karşılığında gelir elde etmeye dayanan kuruluşlar’ olarak tanımlanır. (NESTA, 2006: 55). Bu girişimlerin kapsadığı sektörler ise, reklam ajansları, mimari uygulamaları, tasarım danışmanlıkları ve yeni medya ajansları gibi yapılarıdır (NESTA, 2006: 55). Bir diğer grup yaratıcı içerik üreticileri ise, genelde telif hakkına dayalı olan ve müşterilere satış, reklam, abonelik gibi çeşitli modellerle dağıtılarak gelir elde eden sektörleri barındırır. Sinema, televizyon ve tiyatro yapım şirketleri, video oyun geliştirme stüdyoları, müzik şirketleri, kitap dergi yayıncıları ve moda tasarım alanlarını içerir (NESTA, 2006: 55). Yaratıcı deneyim sağlayıcıları ise şu şekilde tanımlanmaktadır. ‘tüketicilere kayıtlar veya yayınlar yerine, performans sırasında ve yerinde tüketilen belirli faaliyetleri, performansları veya yerleri deneyimlemeye ve bunlara tanık olma hakkını satar’ (NESTA, 2006: 55). Elektronik spor etkinliklerini de yaratıcı endüstriler perspektifinden tam da bu biçim içerisinde değerlendirilmeye başlanmaktadır. Buna ek olarak NESTA, içerik üretici sektörler ve deneyim sağlayıcı sektörler arasında geçişli bir ilişkinin olanağının da altını çizer. Bu bağlamda içerik üretimi olarak video oyun geliştirme ve deneyim sağlamak olarak elektronik spor arasındaki ilişki de bu tür bir geçişliliğin örneği olarak kabul edilebilir görünmektedir. Video oyun geliştirme aracılığıyla üretilen içerik, deneyim sağlayıcı bir sektör olarak elektronik spor içerisinde kendisine yer bulabilir. Böylelikle ürünün değerini de arttırabilir. Son kategori yaratıcı özgünlükler üretimi ise, seri üretime değil tek seferlik veya sınırlı sayıda üretime dayalı ve kültürel değeri ön planda olan eserlerin yaratılması ve üretilmesi ile ilgilidir (NESTA, 2006: 55). Fakat NESTA raporundaki görüşe göre yaratıcı deneyim ve yaratıcı özgünlükler grubu yeniden üretilebilirlikten ziyade benzersizlik temeline dayanmasından ötürü ticari anlamda daha az gelişim olanağı sağlar (2006: 55). Oysa Stefano Harney’in

belirttiği gibi yaratıcı endüstrilerin odak noktasını geleneksel emek süreçleri içerisinde yorumlamak onun özgünlüğünü kavramak konusunda noksanlık yaratacaktır (2010). Nitekim bu açıdan düşünüldüğünde Flew'in de belirttiği gibi NESTA raporu deneyim sektörleri olarak adlandırdığı alanın ekonomik önemini ihmal etmiş görünmektedir (2012, 28). Bu bağlamda elektronik sporun da ticari anlamda ulaştığı hacim düşünüldüğünde klasik endüstriyel yapı anlayışı içerisinde düşünülmemesi gerektiği ve yarattığı değer farklı perspektiflere ihtiyacı olduğu açıktır.



Şekil: 8: NESTA'nın yaratıcı endüstrilere ilişkin sınıflandırması (2006:55)

Bu noktada bir ara değini olarak David Throsby'nin sınıflandırma çabasından bahsedilebilir. Öyle ki Throsby'nin 'eş merkezli daireler modeli' olarak adlandırılan sınıflandırma girişimi Work Foundation ve KEA'nın sınıflandırmalarına zemin hazırlamıştır (Throsby, 2008, O'Connor, 2011: 59). Throsby'nin öncülük ettiği yaklaşım içerisinde NESTA tarafından ticari olarak daha az verimli kabul edilen kültürel ve

sanatsal faaliyetlerin merkezi konumda olduğunu görmek mümkündür. Bu modele göre yaratıcı/kültür endüstrilerine rengini veren kültürel ürünlerin sahip olduğu kültürel değerlerdir (Throsby, 2008). Bu modele göre yaratıcı fikirlerin temelini ses, metin ve görüntü biçimleri oluşturur. Bu fikirlerin etkileri ise eş merkezli daireler yoluyla dışarıya doğru yayılır (Throsby, 2008). Merkezden dışarıya doğru ise kültürel içerik yerini ticari içeriğe doğru bırakır (Throsby, 2008). O'Connor'a göre Throsby'nin yaklaşımı kültüre dair eski refleksi yansıtır. Bu modele göre sanatsal etkinlikler ticari bir görünüm kazanmadıkları için yani 'saf' kaldıkları için yaratıcılığın temelini oluştururlar (2011: 57). Throsby'nin etkilediği bir diğer sınıflama KEA'nın sınıflandırmasıyken bu sınıflandırmanın da her ne kadar NESTA sınıflandırmasıyla temelden bir farklılığa dayansa dahi NESTA'nın sınıflandırmasında yapmış olduğu gibi deneyime yönelik alanı geleneksel sanatlar ile dolayısıyla ticarilikten âri bir kültürel üretimle sınırlı görme eğilimini taşır (KEA, 2006: 45).

ÇEMBERLER	SEKTÖRLER	ALT SEKTÖRLER	TEMEL ÖZELLİKLER
TEMEL SANAT ALANLARI	Görsel Sanatlar	Zanaatlar - resimler - heykel - fotoğraf	<ul style="list-style-type: none"> <li>Endüstriyel olmayan faaliyetler</li> <li>Çıktılan prototipler ve potansiyel olarak telif hakkına tabi olan eserlerdir (başka bir ifadeyle bu eserler telif hakkını uygun bir yaratım yoğunluğuna sahiptir fakat çoğu zanaat eseri, bazı sahne sanatlarında ve görsel sanatlarda olduğu gibi sistematik olarak teliflenmezler).</li> </ul>
	Performans Sanatları	Tiyatro - dans - sirk - festivaller	
	Miras	Müzeler - kütüphaneler - arkeolojik alanlar - arşivler	
ÇEMBER 1: KÜLTÜREL ENDÜSTRİLER	Film ve Video		<ul style="list-style-type: none"> <li>Kitlesei yeniden üretimi hedefleyen endüstriyel faaliyetler</li> <li>Çıktılan telif hakkına dayalıdır.</li> </ul>
	Televizyon ve Radyo		
	Video Oyunlar		
	Müzik	Müzik marketi - Canlı müzik performansları - Müzik sektöründeki meslek birliklerinin gelirleri	
	Kitaplar ve yayın	Kitap yayını - dergi ve basın yayıncılığı	
ÇEMBER 2: YARATICI ENDÜSTRİLER VE FAALİYETLER	Tasarım	Moda tasarımı - Grafik tasarımı - İç mekan tasarımı - Ürün tasarımı	<ul style="list-style-type: none"> <li>Faaliyetlerin mutlaka endüstriyel olması gerekmez. Prototip şeklinde olabilir.</li> <li>Çıktılan telif hakkına dayalı olsa da diğer fikri mülkiyet gelirlerini de içerebilirler (Örneğin; ticari marka).</li> <li>Yaratıcılığın kullanımı (yaratıcı beceriler ve kültür endüstrilerinin sanat alanında kendini gösteren yaratıcı insanlar) bu kültürel olmayan sektörlerin performansı için esastır.</li> </ul>
	Mimarî		
	Reklamcılık		
ÇEMBER 3: İLGİLİ ENDÜSTRİLER	Bilgisayar üreticileri, mp3 oynatıcı üreticileri, mobil endüstrisi, vb...		<ul style="list-style-type: none"> <li>Bu gevşek bir kategoridir ve açık kriterler temelinde sınıflandırılması imkansızdır. Bilgi iletişim teknolojileri gibi önceki çemberlere bağımlı olan diğer bir çok ekonomik sektörü içerir.</li> </ul>

Şekil 9: KEA'nın yaratıcı endüstrilere ilişkin sınıflandırmasına ait tablo (2006: 3)

Bir diğer söz edilmesi gereken sınıflandırma ise WIPO'nun (World Intellectual Property Organization) sınıflandırmasıdır. WIPO yukarıda bahsedilen tanımlamasında görüldüğü üzere telif hakkı bazında ele aldığı bu endüstrileri sınıflandırırken de sektörler arasında

teelif hakkı bağlamında bir hiyerarşi kurduğunu görmek mümkündür. Nitekim WIPO'nun sınıflandırmasına göre bazı sektörler diğer diğer sektörlerle oranla telif haklarıyla daha fazla ilişki içerisindedir (WIPO, 2020: 9). Bu anlayış içerisinde sınıflandırma dört grup içerisinde yapılır. Bunlar; temel/çekirdek endüstriler, birbirine bağımlı endüstriler, kısmı telif hakkı endüstrileri ve destek endüstrileridir (WIPO, 2015: 45). WIPO sınıflandırmasında bu tez açısından ilgi çekici noktalardan birisinin birbirine bağımlı endüstriler olarak gruplandığı endüstriler aracılığıyla sunduğu çerçeve olduğu söylenebilir. Bu çerçeveyi izlemek gerekirse, ilk olarak temel endüstrilere bakmak gerekecektir. Bu temel grup, ‘‘ basın ve edebiyat, müzik, tiyatro yapımları, sinema filmi ve video, radyo ve televizyon, fotoğraf, yazılım, bilgisayar oyunları ve veri tabanları, görsel ve grafik sanatlar, reklam servisleri, kolektif telif hakkı yönetim toplulukları’’ gibi alanları kapsamaktadır (WIPO, 2020: 9). Fakat raporda belirtildiği üzere bu çekirdek endüstriler başka endüstrilerin varlığına bağımlıdır. Bu iki grup endüstrinin varlığını belirtmek için kullanılan gruplandırma ise ‘‘birbirlerine bağımlı telif hakkı endüstrileri’’ olarak ortaya çıkar. Bu endüstriler, TV setleri, radyolar, akıllı telefonlar, CD-DVD-bluray oynatıcılar, oyun konsolları vb. imalatı, toptan ve perakende satışı; Müzik enstrümanlarının imalatı, toptan ve perakende satışı fotoğraf ve sinematografik araçların imalatı vs. gibi sektörleri içerir (WIPO, 2020: 10). WIPO'nun sunmuş olduğu birbirine bağımlı endüstriler yaklaşımını elektronik spora konu olan video oyunlar ve elektronik spor endüstrisinin kendisi arasındaki ilişki açısından düşünmek mümkündür. Video oyunlar bu sınıflandırma içerisinde düşünüldüğünde çekirdek endüstrilere girer. Fakat elektronik spor arenasından bağımsız düşünülemez video oyunlar söz konusu olduğunda -bu çalışmanın konusu edilen League of Legends oyunu gibi- bu video oyunlar tam da bu endüstrinin yani elektronik spor endüstrisinin varlığına bağımlıdır. Öyle ki kimi video oyunları yalnızca elektronik spor pazarını hedefleyerek yayınlanır ve elektronik spor endüstrisi ve sağlamış olduğu getiriler olmadan bu video oyunlarının kendine uygun bir pazar bulması oldukça zor olacaktır.

Sonuç olarak yaratıcı endüstrilere dair herhangi uzlaşmış bir tanım veya sınıflandırmadan söz edilmesi mümkün olmasa dahi bu endüstrinin belirleyici kimi özelliklerini saymak mümkün görünmektedir. Bu özellikler etrafında elektronik sporun da bir yaratıcı endüstri olarak kavranabileceği onun mantığını ve biçimini içerdiği düşüncesi ileri sürülmüştür. Öte yandan var olan tanımlamaların ve sınıflandırmaların

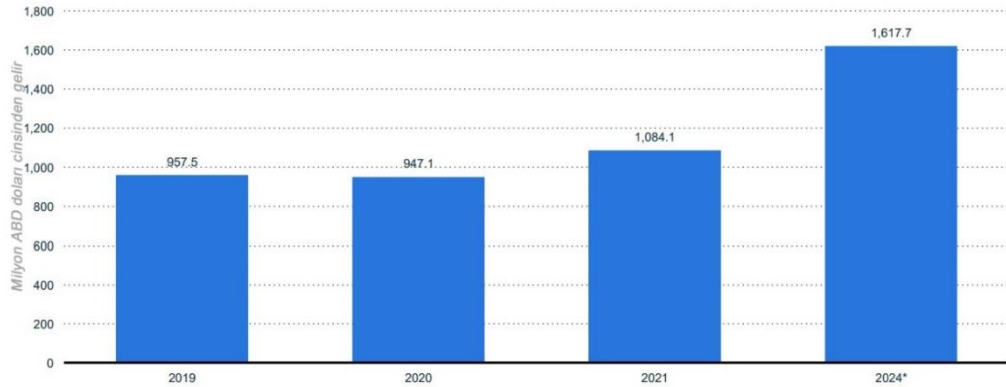
çeşitli noksanlıklar barındırdığı ve bu noksanlıklarıyla bu kendine özgü yönleri olan endüstrileri resmetmekte kimi zaman zayıf kalabildiği iddia edilebilir. Nitekim yukarıda da bahsedildiği üzere bu endüstrilerin özgünlüğünün farkında olarak sınıflandırmaların yapılması elzemdir. Bu bağlamda yine yukarıda Higgs ve Cunningham'dan (2008) alıntıyla söylenmiş olduğu gibi sınıflandırmalardaki boşluklar yaratıcı endüstriler ekosisteminin eksik bir şekilde betimlenmesine neden olabilir. Bu bağlamda elektronik sporun da yaratıcı endüstriler ekosistemiyle olan bağlarını resmetmek böyle bir eksikliğin önüne geçmek açısından önemlidir. Video oyun endüstrisi yaratıcı endüstrilere dair her tanım ve sınıflandırmada bir şekilde kendisine yer bulurken bu endüstriyle organik ve sıkı bağları olan hatta bu endüstriden bağımsız düşünülemez elektronik sporun yaratıcı endüstrilere dair sınıflandırmalarda bulunmaması şüphesiz bir eksiklik olacaktır. Aynı zamanda yaratıcı endüstriler söyleminin üzerine oturmuş olduğu bireysel yaratıcılık retorikleriyle oldukça uyumlu bir oyunculuk fenomeni üzerine kurulan elektronik spor bu bağlamda yürüyen tartışmalara yeni bir soluk getirme imkânı taşır. Bu noktada önemli olan bu farklı dinamiklere sahip endüstrilerin ürettiği değerlerin geleneksel endüstriyel üretimden farkının ayırıcılığına sahip olmasıdır. Bu amaçla elektronik sporun endüstriyel verilerini incelemek faydalı olacaktır. Bir sonraki bölüm elektronik spora dair endüstriyel verileri tartışmayı amaçlamaktadır.

## 2.4 ELEKTRONİK SPORA AİT ENDÜSTRİYEL VERİLER

Her geçen gün etki alanını arttıran elektronik sporun gelişimini veriler üzerinden sürmek gerekirse ne denli büyük bir ekonomiyi içinde barındırdığını da görmek mümkün olacaktır. Öyle ki elektronik spor endüstrisinin 2020 yılında elde etmiş olduğu toplam gelirler 947 Milyon doları bulmuş bu rakamın 2021 yılında ise 1 Milyar dolar seviyesine geçmesi beklenmektedir (Newzoo, 2021: 29).<sup>13</sup> Buna ek olarak Elektronik spor organizasyonları 2019 yılı verilerine göre toplamda 167 Milyon dolar ödül havuzuna ulaşmıştır (Newzoo, 2020: 11).

<sup>13</sup> Belirtmek gerekir ki aynı Newzoo verilerine göre elektronik spor endüstrisinin 2019 yılında ürettiği gelirler 957 milyon dolardır. 2020 yılında bu rakamın 947 milyon seviyesine indiği görülmektedir. Bu durumun kuşkusuz en büyük sebebi tüm Dünyayı etkisi altına almış olan Covid-19 pandemisinin kaynaklandığı söylenebilir.

### Dünya çapında e-spor pazar gelirleri 2019 - 2024 (milyon ABD doları olarak)

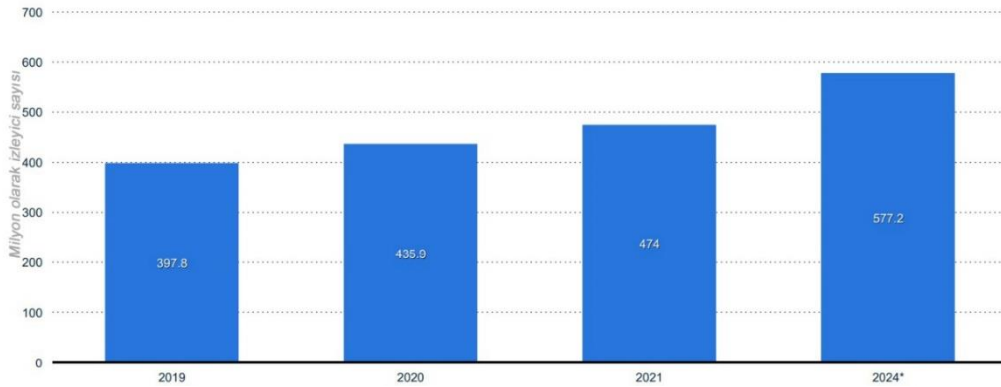


Grafik 1: Elektronik spor endüstrisinin yıllar içerisinde elde ettiği toplam gelir ve elde edeceği tahmin edilen toplam gelirler (Statista, 2021a)<sup>14</sup>

Elektronik spor endüstrisinin kuşkusuz bu gelirlere ulaşmasının en büyük kaynaklarından birisi sahip olduğu izleyici kitlesidir. Elektronik spor organizasyonları dünya genelinde 2020 yılı içerisinde 436 milyon, 2021 yılı için ise şu ana kadar 474 milyon izleyiciye ulaşmıştır. 2024 yılına kadar bu rakamın 570 milyon seviyesini geçmesi beklenmektedir.

### Dünya çapında e-spor izleyici büyüklüğü 2019 - 2024 (milyon)

Dünya çapında e-spor izleyici büyüklüğü 2021



Grafik 2: Yıllara göre Elektronik Spor organizasyonlarının dünya genelinde izleyici sayısını ve gelecek yıllar için tahmini izleyici sayısını gösteren grafik (Statista, 2021b).

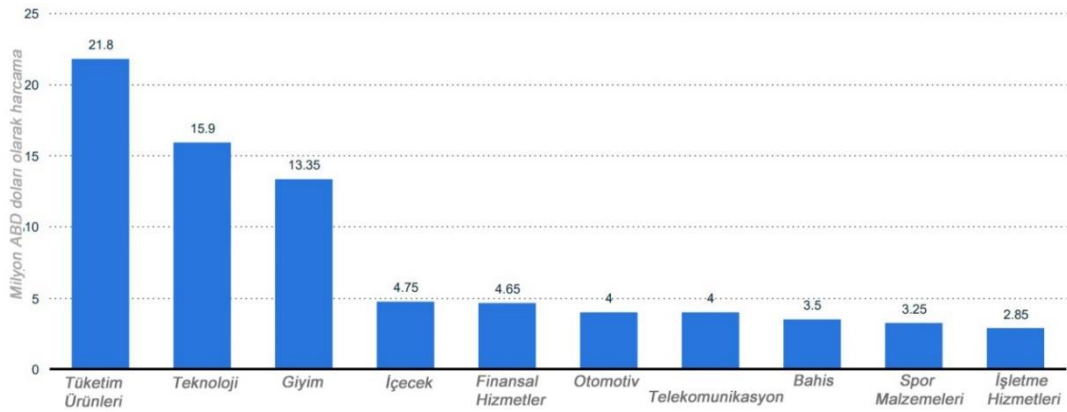
Öte yandan elektronik sporun gelir kalemlerine bakıldığında en büyük gelir kalemi olarak sponsorluk gelirleri dikkat çekmektedir (Newzoo, 2020: 29, Newzoo, 2021: 30). Newzoo'nun 2021 yılı için hazırlamış olduğu raporundaki tahminlere göre elektronik

<sup>14</sup> Bu bölümdeki grafikler araştırmacı tarafından Türkçeleştirilmiştir.



sporun en büyük gelir kalemi olan sponsorluk gelirlerinin aynı yıl için 641 milyon dolara başka bir deyişle tüm elektronik spor gelirlerinin %59'una ulaşması beklenmektedir (2021: 30). Sponsorluk gelirleri içerisinde ise; tüketim malları, teknoloji ve giyim sektörlerinden gelen harcamalar başı çekmektedir. 2019 yılının verilerine göre sponsorluk gelirlerinin %21'ini tüketim malları, %16'sını teknoloji, %13'ünü ise giyim sektörlerinden gelen sponsorluk harcamaları oluşturmaktadır.

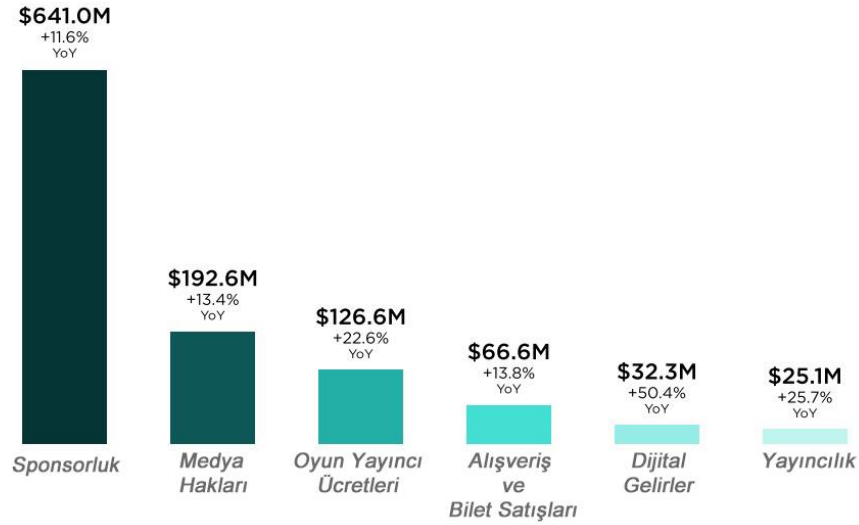
*Dünya çapında e-spora yapılan sponsorluk harcamalarının sektörel dağılımı (2019 - milyon dolar cinsinden)*



*Grafik 3: 2019 yılında elektronik spora yapılan sponsorluk harcamalarının sektörlere göre dağılımı (Statista, 2019).*

Öte yandan elektronik sporun diğer önemli gelir kalemlerini; medya hakları, oyun yayıncı ücretleri, bilet satışı ve alışveriş, takımların hayranlarına sattıkları dijital ürünlerden elde ettikleri gelirler ve yayıncılık gelirleri oluşturmaktadır.

### E-spor Gelir Akışları Küresel | 2021



Grafik 4: Elektronik spor endüstrisinin gelir kalemleri (Newzoo, 2021: 30).

## 2.5 E-SPOR ENDÜSTRİSİ İÇERİSİNDE LEAGUE OF LEGENDS OYUNU

Elektronik spor endüstrisi içerisinde pek çok farklı oyun ve bu pek çok farklı oyunun müsabaka edildiği birbirinden farklı turnuvayı ihtiva etmektedir. Öte yandan elektronik spor endüstrisinin bu çeşitliliği içerisinde kuşkusuz en öne çıkan oyunlardan birisi League of Legends oyunudur. Oyunun elektronik spor turnuvalarında çektiği ilginin yanı sıra gündelik olarak da oyuncular tarafından en çok tercih edilen oyunlardan birisi olduğu söylenebilir. Öyle ki 2021 yılı içerisinde oyunun aylık olarak ulaştığı oyuncu sayısı 155 milyondur (LeagueFeed, t.y). Öte yandan League of Legends oyununun aynı zamanda elektronik spor endüstrisi içerisinde en çok izlenen ve en çok kazandıran oyunlardan birisi olduğunu söylemek mümkündür. Örneğin; 2019 yılı verilerine göre League of Legends oyununun elektronik spor yayınları içerisinde Youtube, Twitch tv ve Mixer platformları üzerinden sahip olduğu 348 milyon saat izlemeyle en çok izlenmeye sahip oyun olduğu görülmektedir (Newzoo, 2020: 32). Nitekim League Of Legends Dünya Şampiyonası 2020 yılında yine Twitch ve Youtube platformlarında izlenme saatlerine göre toplamda 91,9 milyon saat izlenme süresine sahip olarak zirvede kendisine yer bulmuştur (Newzoo, 2021: 11). 2021 tarihli bir başka veriye göre ise turnuva yayınları

esnasında ulaşılan en yüksek izleyici sayısına göre yapılan sınıflandırmada 2019 senesinde gerçekleştirilen ‘League of Legends World Championship’ turnuvası ulaşmış olduğu 3,9 milyon anlık izleyici ile ikinci sıradadır (Statista, 2021c). Üçüncü sırada ise 2020 yılında gerçekleştirilen ‘League of Legends World Championship’ turnuvası kendine yer bulur (Statista, 2021c). Öte yandan League of Legends turnuvalarında ödül havuzları incelendiğinde 2018 Dünya Şampiyonasında ödül havuzunun 6,45 milyon dolara ulaştığını görmek mümkündür (esportearnings, t.y). Buna ek olarak yine esportearnings verilerine göre League of Legends tarihsel olarak ödül havuzu toplamına bakıldığında turnuvalar aracılığıyla en çok para ödülü kazandıran oyunlar arasında 4’üncü sıradadır (esportearnings, t.y). Tüm bu veriler ışığında League of Legends oyununun elektronik spor pazarı içerisinde oldukça önemli bir yerde durduğunu görmek mümkündür. Nitekim önemli bir başka nokta oyunun yapımcı şirketinin kendisinin üstlendiği turnuvalar aracılığıyla, kendi lig sistemi ve organizasyonlarıyla tek bir oyun üzerinden bu geliri elde etmiş olmasıdır.

Öte yandan mercek Türkiye’ye çevrildiğinde Türkiye’de elektronik spora olan önemli bir ilginin varlığı kendini göstermektedir. Öyle ki dünya genelinde elektronik spor turnuvalarını izleyen kullanıcıların ülkelere göre oranına bakıldığında bu turnuvaların izleyicilerinin %16’sını Türkiye’den bağlanan izleyicilerin oluşturduğu görülmektedir (Datereportal, 2019). Üstelik bu ilgi sadece izleyiciler nezdinde kalmamış bu tez çalışmasında daha önce değinildiği gibi Türkiye Elektronik Spor Federasyonu’nun kurulması gibi önemli kurumsal adımları da beraberinde getirmiştir. Fakat elektronik spor endüstrisi Türkiye’de her ne kadar önemli bir gündem maddesi haline gelmiş olsa dahi araştırmacılar açısından çok sağlıklı bir veri akışına ulaşılmasının mümkün olduğunu söylemek zordur. Örneğin; League of Legends oyununun Türkiye e-spor ligindeki ödül havuzuna dair ulaşılabilen en güncel veri 2016 yaz finallerine aittir<sup>15</sup>. Oysa diğer bölgelerin liglerine ait güncel kazançlara ulaşmak mümkündür. Bu bağlamda özellikle Türkiye’de yerleşik bir kurumsal yapıya sahip olan Riot Games gibi şirketlerin oyunlarına ve düzenledikleri turnuvalara dair verileri daha açık bir şekilde paylaşmaya gitmesi kuşkusuz alan ile ilgili araştırmacılar için kritik bir önem taşımaktadır. Türkiye özelinde

---

<sup>15</sup> League of Legends Türkiye Şampiyonluk Ligi’nin 2016 yaz finallerinde toplam ödül havuzu 240 bin tl olmuştur. Bunun 125 bin tl’si birinciliği sırtlayan takıma 62 bin tl’si ise ikinci takıma gitmiştir (<https://www.esportearnings.com/tournaments/19327-turkish-champions-league-summer-2016>)

kuşkusuz bu tarz paylaşımların eksikliği verilerin toparlanması ve yorumlanması açısından önemli bir eksiklik noktası oluşturmaktadır. Öte yandan sahip olduğu imkânlar çerçevesinde Türkiye Elektronik Federasyonu'nun da ülkenin elektronik spor endüstrisini daha sağlıklı bir şekilde ele almaya kaynaklık edecek verilere dair bir çalışma yürütmesinin gerekliliğinden de bahsedilebilir.

Bu durum ötesinde, Türkiye'de elektronik spora dair eldeki veriler incelendiğinde 2020 yılı itibariyle Türkiye'de toplam lisanslı elektronik spor takımı sayısının 125, lisanslı elektronik sporcu sayısının ise 2439 olduğu görülmektedir (Gaming in Turkey, 2020: 105). Bu veriler 2019 yılı verileriyle karşılaştırıldığında elektronik sporun Türkiye'de önemli bir gelişim hızına sahip olduğunu söylemek mümkündür. Nitekim 2019 yılı verilerine göre lisanslı elektronik spor takımı sayısı 85, lisanslı elektronik sporcu sayısı ise 1515'tir (Gaming in Turkey, 2019: 87). Diğer yandan Türkiye'de elektronik spor endüstrisinin gelirleri tartışmaya açıldığında endüstrinin sponsorlara bağımlılığının Dünya ölçeğinde çizilen tablodan daha da fazla olduğunu görmek mümkün olacaktır. Nitekim Türkiye'de faaliyet gösteren global bir elektronik spor takımı olan Istanbul Wild Cats (IWC) takımının yönetim kurulu başkanı Orlando Carlo Calumeno'ya göre Türkiye'de elektronik spor özellikle yayıncılık gelirleri açısından sıkıntı yaşamaktadır ve kulüpler yalnızca sponsor desteğiyle ayakta kalabilmektedir (Berktan, 2021). Türkiye'de elektronik sporun sponsorluk gelirlerine olan aşırı bağımlılığının tıpkı yayın geliri gibi bilet satış gelirlerinin de oldukça düşük seviyede kalmasından kaynaklandığı söylenebilir. Türkiye'de daha önce de tartışılmış olduğu gibi en gelişmiş elektronik spor ağına sahip Riot Games'in League of Legends oyununun dahi e-spor organizasyonları için bir sezon boyunca -kurulmuş olan espor sahnesinin fiziksel kapasitesinden kaynaklanmış olsa da- 18 bin biletli seyirciye ulaşabiliyor oluşu düşünüldüğünde (Güven, 2020) Türkiye'de elektronik sporun diğer potansiyel gelir kalemlerinden yoksunluğu ve sponsor gelirlerine olan bağımlılığı daha berrak bir şekilde ortaya çıkacaktır. İzleyicilik oranları açısından ise Dünya ölçeğindeki oranının da göstermiş olduğu gibi Türkiye'de önemli bir elektronik spor izleyici kitlesi bulunmaktadır. Öyle ki 2013 gibi Türkiye için elektronik sporun emekleme dönemlerini yeni aştığı bir yılda League of Legends Türkiye Büyük Finali, toplam 377 bin tekil izleyiciye ulaşma başarısı göstermiş, buna ek olarak, maçın geniş özeti CNN TÜRK adlı TV kanalında yayınlanarak Türkiye açısından bir espor müsabakasının televizyonda yer bulması açısından ilk olmuştur (GameXNow, 2013).

Günümüzde League of Legends oyununun Türkiye Ligi olan Türkiye Şampiyonluk Ligi izlenmeler açısından istikrarını sürdürür görünmektedir. League of Legends Türkiye Ligi'nde yaklaşık 3,5 ay süren ve ligin ilk kısmını oluşturan 'Kış Mevsimi' boyunca ortalama 31 bin 332 seyirci ve 3 milyon saati aşan izlenme sürelerine ulaşılmıştır (Esportscharts, t.y). Öte yandan 2021 yılı itibariyle Türkiye ve Dünya'da e-spor endüstrisi içerisinde yeni bir fenomenin doğduğunu söylemek mümkündür. Yine Riot Games'in yapımını üstlenmiş olduğu 'Valorant' isimli bir başka oyun elektronik spor endüstrisi içerisinde kendine güvenli bir yer edinmektedir. Oyunun "Valorant Champions Tour 2021" adlı turnuvasının Türkiye ayağına bakıldığında turnuvasının ilk etabını oluşturan kısmında sadece 4 gün içerisinde 1,3 milyon izlenme saatine ve bu 4 gün boyunca 43,432 ortalama izleyiciye ulaşılmıştır (Esportscharts, t.y). Bu bağlamda Valorant oyununun hem Türkiye hem de Dünya elektronik sporu açısından verileri önemli ölçüde etkileyecek yeni bir fenomen olacağını tekrar vurgulamak gerekir. Bu bağlamda güncel veriler ışığında Riot Games'in iki oyunu League of Legends ve Valorant'ın e-spor turnuvalarının izlenmeleri açısından Türkiye pazarını domine ettiklerini söylemek mümkündür.

Sonuç olarak elektronik spor Dünya'da olduğu gibi Türkiye'de de önemli bir pazar aktörü olarak kendisini göstermektedir. Merakı cezbeden ise bu büyüme içerisinde elektronik spor endüstrisinin kilit aktörleri olan oyuncuların konumlarıdır. Bu amaçla çalışmanın bir sonraki bölümünde oyunculara odaklanmaya doğru giderken maddi olmayan emek teorisi etrafında bir tartışma geliştirilmeye çalışılacaktır.

### 3. BÖLÜM

#### MADDİ OLMAYAN EMEK TEORİSİ

Bu çalışma, elektronik sporcuların pratiklerine odaklanırken maddi olmayan emek teorisini kendisi için bir çıkış noktası olarak kabul etmiştir. Bu bağlamda bu bölüm içerisinde hem teorinin oturduğu bağlam hem ilgili literatür hem de çalışmayla olan bağına dair bir izlek sunulması amaçlanmıştır.

#### 3.1 MADDİ OLMAYAN EMEK: İŞÇİCİLİKTE POST İŞÇİCİLİĞE GEÇİŞ, TEORİNİN TARİHSEL VE KURAMSAL BAĞLAMI

Maddi olmayan emek teorisine dair bir giriş yapmak, aynı zamanda onun beslenmiş olduğu teorik tarihsel birikime ilişkin bir bakışı da beraberinde getirmek durumundadır. Bu açıdan en nihayetinde kendisini ‘Otonom Marksizm’ biçiminde ifade eden teorik yaklaşımı ağırlıklı olarak besleyen iki ana damar düşünce geleneğinden bahsedilebilir. Bunlar kuşkusuz, yine Marksist teoride kendisine yer edinmiş olan ‘operaismo (işçilik geleneği)’ ile özellikle Michel Foucault, Gilles Deleuze ve Felix Guattari’nin ağırlıklı etkisinin bulunduğu Fransa’da boy gösteren post-yapısalcı yaklaşımlardır. Bu anlamda ilk adımda maddi olmayan emek teorisini daha iyi anlayabilmek adına işçilik geleneği ve onun tarihsel mirası üzerine bir tartışma yapılması amaçlanmaktadır. Nitekim, maddi olmayan emek teorisinin kilit kavramları olarak bahsedilebilecek; toplumsal fabrika, işin reddi gibi kavramlar özellikle işçi geleneğinin çizgisinden beslenen ve hatta bizzat onun içinden çıkmış olan kavramlardır. Öyle ki maddi olmayan emek teorisi etrafında gelişen yaklaşımın bu düşün geleneğinden aldığı mirasla post-operaismo/post-işçilik olarak tanımladığını görmek mümkündür. Tam da bu sebeple maddi olmayan emek tartışmalarını daha oturaklı bir zemine oturtmak adına çalışmanın bu aşamasında işçi gelenek ve onun tarihsel mirası üzerine bir giriş yapmanın faydalı olacağı düşünülmüştür.

İtalya’da ortaya çıkmış olan işçi hareketinin en temelde ikinci dünya savaşı sonrası ülkede kendini gösteren işin yeni biçimlerini ve bu ortamın içerisinde gerek resmi emek örgütleri içerisinde gerekse de kendiliğinden gerçekleşen mücadeleleri kavrayabilmek çabasında olduğu söylenebilir (Thoburn, 2009: 137). Bu çabanın ilk çıktısı olarak da ‘‘İhtiyaçları ve davranışları artık emek hareketinin ve sermayeninkilere karşılık gelemeyen yeni bir işçi

sınıfının varlığı” (Wright, 2004: 67) fikrinden bahsetmek mümkündür. İşçi sınıfının bu yeni görünümünü yorumlayabilmek adına ise sosyolojik gözlemin kullanımının yararı gibi yöntemler üzerine düşündükleri görülür (Wright, 2004: 39).<sup>16</sup> Esasen bu geleneğin iki yönlü düşüncesinin yani bir yandan sınıfın mevcut durumunu kavrama diğer yandan ise mevcut durum içerisinde emekçinin özellikle sermaye ve geleneksel emek hareketinin kontrolünden ne ölçüde özerk olabileceği sorusunun kendi kavramsallaştırmalarıyla ‘sınıf bileşimi’ düşüncesinde somutlaştığı söylenebilir. Sınıf bileşimini Antonio Negri kendi ifadeleriyle şu şekilde tanımlamaktadır:

Sınıf bileşimiyle a) bir yandan üretici güçlerin ve üretim ilişkilerinin verili bir düzeyinden kaynaklanan bütün görünümleri içinde, emek gücünün tarihsel olarak verili yapısı b) öte yandan tarihsel-politik yönden kendi bağımsız kimliğine doğru ilerleyen, dinamik bir özne, antagonistik bir güç olarak, ihtiyaçların ve arzuların pekişmesinin belli bir düzeyi olarak işçi sınıfını oluşturan -hem tarihsel hem de fiziksel- politik ve maddi özelliklerin bir bileşimini kastediyorum (2005a: 259).

Dolayısıyla böyle bir yaklaşımın esasında bir dinamizme dayandığı söylenebilir. Yani bu yaklaşım tarzı işçi sınıfını sabit ve değişmez bir bütün olarak kavramaktan çok onu bir devinim ve daimî bir değişim içerisinde olarak kavrar (Dyer-Witthford, 1999: 134). İşçici hareket bu dinamizmin kaynağında ise işçilerin işe karşı mücadelesini ve daha özelinde ‘kendiliğinden’<sup>17</sup> mücadelesini görür. Bu anlamıyla işçici hareket geleneksel mücadele biçimlerinin aygıtları olarak, sendika, işçi partisi gibi kurumları sorunsallaştırırken en nihayetinde Negri’nin deyimiyile bu sorunsallaştırma sosyalist teorik geleneğin bütünüyle sorunsallaştırılması (2005a: 254) olarak ifadesini bulur. Bu noktada tıpkı işçilerin kendiliğinden mücadelesine olan vurgu yahut sınıf bileşimi gibi işçici hareketin alameti

<sup>16</sup> Bu düşüncenin pratik tezahürlerinden biri ve belki de en ‘meşhur’u olarak Quaderni Rossi (Kızıl Defterler) dergisi çevresinden bir isim olan Romano Alquati’nin Fiat ve Olivetti fabrikalarında yapmış olduğu işçi araştırmaları ve bu doğrultuda işçilerle gerçekleştirdiği mülakatlardan bahsetmek mümkündür. Matteo Pasquinelli’ye göre, Alquati’nin özellikle Olivetti fabrikasında gerçekleştirmiş olduğu çalışmalarının önemli bir yanı post-operaismo’nun enformasyon kapitalizmiyle ilgili çalışmalarını öncelmiş ve 1961-63 yılları arasında kapitalizm ile sibernetik arasındaki ilişkiler üzerine düşünerek bu anlamda öncü bir rol sergilemiş olmasından kaynaklanır (Pasquinelli, 2015).

<sup>17</sup> Negri işçilerin kendiliğinden mücadelesinin ne anlama geldiğini açıklamaya çalışırken o dönem emek hareketi içerisinde Sovyetler Birliği ve Stalinizm’e yönelen eleştirilerden başlayan bir şekilde sendikaların işleyişine değin bir sorgulayışın varlığına dikkat çeker. Bu eleştiriler sürerken sendikaların ülke çapındaki yenilgilerinin buna eşlik etmesi ve tüm bunlara rağmen sendikaların aynı pratikleri sürdürmeyi idretmesi ona göre işçi sınıfı içerisinde yeni bir ‘kitlesel hareket etme tarzı’ ortaya çıkarmıştır (2005:251-252). Negri işçilerin kendiliğinden mücadelelerinin gelişiminin portresini şu cümleler ile çıkarır: ‘Sendika liderliği eski biçimleri tekrarlamaya sıkışmışken işçi sınıfı otonom biçimlerde tepki verdi. Sendika grev çağrısı yapacak, bütün bir iş gücü ise işe gidecekti, ancak bir hafta, bir ay ya da bir yıl sonra aynı işçi sınıfı kendiliğinden eylemlerde patlayacaktı’ (2005: 252).

farikalarından bir diğeri olarak kabul edilebilecek ‘perspektif tersçevirimi’ düşüncesi önemli görünmektedir. Öyle ki bu üç kavramsal müdahale birbiriyle oldukça ilişkili kabul edilebilir. Perspektif tersçevirimi düşüncesinin en somut belki de en temel örneklerinden biri işçici hareketin kapitalist gelişmenin sürükleyici gücü olarak işçi sınıfını görmelerinde yatar (Tronti, 2005). Yani açmak gerekirse, yukarıda değinilmiş olan yeni koşulları ya da daha geniş bir bağlamda kapitalizmin yaşamış olduğu gelişim, dönüşüm ya da içinde bulunduğu konjonktürel duruma yönelik çözümlerinde merkezi konumu işçiler ve onların mücadeleleri alır.

Toplumsal biçimde gelişmiş sermaye düzeyinde kapitalist gelişim, işçi sınıfı mücadelelerine tabi hale gelir; onların arkasından gider ve onlar, sermayenin yeniden-üretimine politik mekanizmalarının kendisine uydurulması gereken şeyin temposunu ayarlarlar (Tronti, 1979: 1’den aktaran Thoburn, 2009: 210).

Neticesinde görülebileceği gibi işçici harekete göre ‘ister sistemin gelişimini dengede tutmak, isterse onu sonsuza dek ortadan kaldırmak amaçlansın, belirleyici olan işçi sınıfıdır’ (Tronti, 2005). Ve onların mücadele azmi de kapitalist iktidar adına kendi gelişiminin motoru olarak kullanılır (Tronti, 2005). Esasen burada sermayenin, emek mücadeleleriyle ortaya çıkan durumlara, taleplere kendisini uyumladığı bir tablo resmedildiği söylenebilir. Bu ‘perspektif ters çevirimi’ olarak ifadesini bulmuştur. Perspektif tersçevirimi bu konu bağlamında kapitalizmin yeniden yapılanması, gelişimi gibi konuları işçilerin mücadelelerinin zorladığı düşüncesine dayanır (Thoburn, 2009: 211). Böylelikle kapitalist toplumun o gün bulunduğu görüntünün bir ‘sanayi uygarlığı’ olmaktan çok ‘emek uygarlığı’ olduğu vurgulanır. (Tronti, 2005). Neticesinde verili tanımların bu şekilde baş aşağı çevrilmesiyle kapitalist üretim ilişkileri içerisinde işçilerin ve işçi sınıfının ekonomik ve politik bir güç olarak varlığının altını çizilmeye çabaladığı düşünülebilir. Öyle ki Tronti’nin görüşlerinde cisimleştiği üzere sermayenin üretken emeğin bir sonucu olarak ortaya çıkması, onun ilk andan itibaren varlığını emeğin üretken gücüne borçlu olduğunu gösterir (Tronti, 2005). Yani sermaye, emeğin üretkenliği olmadan varlığını sürdürmez.

Bu anlamda yine Tronti’nin deyimiyle kapitalist toplum kendini gerçekleştirebilmek adına ‘işçilerin eklemlesine’ muhtaçtır. Bu ise sınıf ilişkisinin somutlaştırılmasından geçer. Dolayısıyla böyle bir noktada, bu ilişkinin somutlaştırılması olarak ücretli emek ve onun sömürsü de tarihsel anlamda, esasen sermayenin işçi sınıfına olan bu tabiiyetinin



üstesinden gelme çabası olarak görülür (Tronti, 2005).<sup>18</sup> Fakat günün sonunda işçici hareketin buraya kadar resmedilen görüşleri Wright'ın da belirttiği üzere ücretli emek temelinde çalışan fabrika işçisiyle sınırlıdır. Ki nitekim fabrika motifi işçici gelenek açısından uzun bir dönem oldukça ve belirleyici bir yer tutmuştur. Öte yandan kendisini işçici geleneğin mirası üzerinde inşa etmiş olduğu söylenebilecek otonom Marksizm'in işaret ettiği işçi öznenin fabrika işçisinin ötesinde farklı bağlamları işaret ettiğini belirtmek gerekir. Bu bağlamda bu mirasın nasıl bir değişim sürecine işaret ettiğini takip edebilmek adına yine işçici literatürün sunmuş olduğu zengin kavram havuzundan kavramları ödünç almak gerekirse 'kitlese işçi'den 'toplumsal işçi'ye geçiş sürecinin irdelenmesi gerekir. Esasen işçici hareketin mevzu bahis dönemdeki yani ikinci dünya savaşı sonrası 1960'lı yıllardan 70'li yılların mücadele dalgasına kadar olan süreçte kendisini gösteren düşünce, pratikleri ve tavırları aynılaşmış bir işçi sınıfının/hareketinin varlığı varsayımına dayanmaktadır (Tronti 1964'ten aktaran Wright, 2004: 88). Bu tavırları ve pratikleri aynılaşmış işçi düşüncesi kendisini 'kitlese işçi' kavramında göstermiş görünmektedir. Negri'nin tariflediğine göre kitlese işçi:

- 1) Emek sürecinin örgütlenmesi açısından Taylorizmle,
- 2) İşgücünün ve ücret ilişkilerinin örgütlenmesi açısından fordizmle,
- 3) Ekonomik/politik ilişkiler açısından Keynesçilikle,
- 4) Genel toplum ve devlet ilişkileri açısından ise planlamacı devlet modeli ve pratikleriyle belirlenmişti (2005a: 254).

Kitlese işçi düşüncesinde cisimleşen görüş, fabrikanın toplumun merkezi olduğudur (Dyer-Witheford, 157). Başka bir ifadeyle toplum fabrikanın mantığı içerisinde işler. Ki böylesi bir görüş kendisini en nihayetinde yine işçiciliğin kavramlarından birisi olan 'toplumsal fabrika'da somutlaştırır. Toplumsal fabrika, fabrika ve üretim hattının

---

<sup>18</sup> Böylesi bir kavrayışın neticesi olarak ise yine işçici hareketin kendine has kavramlarından biri olarak 'işin reddi' ortaya çıkar. İşin reddi düşüncesi kısaca, "iş her zaman zaten bir kapitalist ilişkiyse, o halde işçi sınıfının basit öznesi yoktur. İş hakkındaki her şey, işçilerin olanağını 'kısıtlar'" (Thoburn, 2009: 2003) görüşüne dayanır görünmektedir. Bu bağlamda da ret stratejisini, geleneksel mücadele yöntemleri olarak; iş bırakmak, grev gibi sendikal alanda izlenen yöntemlerden ayıranın, Tronti'nin deyişiyle, "toplumun özel bir yönü olan üretimin, toplumun amacı haline gelişi'nin (Tronti 2005) topyekûn reddi olarak nitelendirmek mümkündür. Bu ret yalnızca iş bırakarak ya da greve çıkarak talepler arz etme anlamında değil aynı zamanda sınıf ilişkilerini somutlaştırmanın da politik bir reddi olarak ortaya çıkar. Bu bağlamda, yine Tronti'nin ifade etmiş olduğu 'ret stratejisi', sermayeden talep etmenin yerine sınıf ilişkilerini, geleneksel sendikanın mücadele yöntemlerini, sözleşmeleri reddetmenin geçtiği bir stratejiyi ifade eder (Tronti 2005). Sonuçta bu durum, sermayenin kendisini var etmek için muhtaç olduğu sınıf ilişkisinin ortadan kalkması anlamına gelir (Tronti 2005).

mantığının tüm topluma genişlediği bir durumu ifade eder, ‘‘toplumsal ilişki üretim ilişkisinin bir uğrağı olur.’’ (Tronti 1971: 52-53 Aktaran Wright 2004: 61)<sup>19</sup> Bu bağlamda toplumsal fabrika kavramının tıpkı Adorno ve Horkheimer’ın kültür endüstrisi tanımında olduğu gibi fabrika mantığının toplumsal hayatın kendisine sirayet etmesi bağlamında kullanıldığı düşünülebilir. Fakat önemli bir farkın altını çizmek gerekir. Nick Dyer Witheford’un da bahsettiği gibi, işçici teorisyenler Frankfurt okulu teorisyenlerinin aksine toplumsal fabrika kavramıyla çizilen tabloda bir umutsuzluk görmezler (1999: 134). Öte yandan toplumsal mücadelenin zirve noktasına ulaştığı 1970’li yıllar boyunca üretici öznenin bir temsili olarak kitlesel işçi kavramı ve fabrikanın çözümlenmelerdeki merkezियeti gücünü kaybetmiş görünmektedir. Nitekim Michael Hardt’ın belirttiği üzere 73 ve 79 yılları arasında işçici geleneğin ilgisini fabrikanın dışına toplumun içine kaydırmaya başlamış olduğu görülür (2005: 22). Esasen bu yine işçici hareket açısından mücadelelerin güdülediği bir durum olarak kabul ediliyor görünmektedir. Nitekim Negri’ye göre sermaye bu dönemde yükselen işçi mücadelelerine<sup>20</sup> bir çözüm olarak daha fazla yayılarak ve ücretli emeğin daha fazla toplumsallaşmasını sağlayarak ve yeni proleter katmanlar oluşturarak sınıf mücadelesini bölmeyi amaçlamıştır (Wright, 2004: 200-201). Oysa bu durum ona göre ters tepmiş ve sınıfın bu yeni üyeleri ‘kitlesel işçi’den mücadeleyi devralmaya başlamıştır (Wright, 2004: 200-201). Bu duruma eşlik eden bir şekilde işin teknik bileşiminin değişiminin de getirmiş olduklarıyla homojen bir yapıda; aynı pratiklere, aynı kolektif tavırlara sahip fabrika işçisine göndermede bulunan ‘kitlesel işçi’ değişimin öznesi olma konusunda gücünü yitirerek yerini işin tanımı konusunda daha geniş bir toplamı işaret eden ‘toplumsallaşmış işçi’ye bırakmaya başlamıştır (Wright 2004: 202-203). Yani başka bir deyişle yukarıda değinildiği üzere işçici hareketin sınıf bileşimi olarak adlandırdığı durumun değiştiği düşüncesi ortaya çıkar. Dolayısıyla böyle bir tablonun içerisinde işçici hareket içerisinde kitlesel işçi kavramının, yeni ortaya çıkan sınıf bileşimi içerisindeki emekçi özneyi kavramaya yeterli olmayacağı düşünülür (Negri, 2005a: 258). Negri bu geçişi şu ifadeler ile açıklar:

Söyleye geldiğimiz gibi ‘‘kitlesel işçiden toplumsal işçiye’’. Ancak şöyle söylemek daha doğru olur: işçi sınıfından, başka bir deyişle fabrikadaki doğrudan üretim içinde kitleselleştirilen işçi sınıfından, şimdi artık bütün bir üretim süreci boyunca yayılmış

<sup>19</sup> Wright’ın da belirttiği her ne kadar toplumsal fabrika görüşü bu aşamada üretken emek kategorisinin doğrudan emek süreci ötesine genişletilmesine ima eder gözükse de 60’lı yıllarda işçici hareketin böyle bir çabası henüz yoktur (2004: 61).

<sup>20</sup> Ki bu mücadeleyi veren özne hala ‘‘kitlesel işçi’’dir.

olan yeni bir işçi sınıfının potansiyelliğini ifade eden, bir bütün olarak toplumun ve toplumsal emeğin üzerindeki kapitalist kontrolün daha geniş ve daha nüfuz edici boyutlarına daha uygun bir kavrayış olarak toplumsal emek gücüne geçiş (2005a: 259).

Öte yandan bu yeni öznenin yerleştiği bağlamın fabrikanın dışına taşmasının bir başka önemli etkeni üniversite hareketi, feminist hareket gibi toplumsal mücadelelerin genişlemesiyle olmuştur. Deyim yerindeyse, ‘Toplumun özel bir yönü olan üretimin toplumun amacı haline gelişi’ne karşı isyan ve reddin ‘kaderi’ tahakküme karşı her yerde kendisini gösteren diğer reddediş biçimleriyle de kesişmiştir. Neticesinde toplumsal işçi kavramı görülebileceği gibi daha sonra otonom Marksizm içerisinde yer alan görüşe önemli bir kapı açan bir kavram olarak ortaya çıkar. Fakat yaklaşımın böylesi bir kayma yaşamasında ve üretimin yeni bağlamlarının kavranabilmesinde Feminist hareketin müdahalesinin önemli bir yeri olduğu söylenebilir. Üretimin fabrika dışında da kavranabilmesinin öncülerinden biri olarak İtalyan Feminist ve aynı zamanda işçici bir Marksist Mariorasa Dalla Costa’nın önemli katkısından bahsedilebilir. Dalla Costa ev içi emeğiyle, kadınların yalnızca gerekli emeğin masraflarını azaltmadığını, kendilerinin de artı değer ürettiğini göstermiştir (Wright 2004: 169). Dolayısıyla bu bakış açısı öncelikli olarak, ev içi emeğinin yalnızca yeniden üretim mekanizmaları açısından kavranıldığı kalıplaşmış yargıyı kırarak deyim yerindeyse bu mistifize edilmiş konumunu açığa çıkarmıştır. Böylelikle Wright’a göre Dalla Costa, artı değer üretiminin, Marksist bağlamdaki doğrudan üretim ilişkisinin dışında da gerçekleşebileceğini gösteren ilk işçici olmuştur (Wright 2004: 169).

Neticesinde Paolo Virno’nun da belirttiği gibi bu dönemin toplumsal mücadelesi içerisinde; düşük iş güvencesi, öğrencilerin yoğun katılımı, ‘iş ahlakı’na duyulan nefret ve hareketliliği ile tanımlanan bir çalışan nüfus, tarihsel solun geleneğine ve kültürüne cepheden saldırarak üretim bandı işçisinden net bir kopuşa işaret etmiştir (2005: 55). Fakat sonradan da belirteceği gibi disipline, var olana yönelik bu nefreti sermaye; post fordizm ile artı değer üretiminin unsurlarına dönüştürerek yeni bir kapitalist gelişme döngüsü olarak mayalamayı da başarmıştır (2005: 55). Dolayısıyla Otonomist Marksizmin özellikle maddi olmayan emek teorisi çerçevesinde getirdiği açılımları, bir anda ortaya çıkmış ‘moda’ bir teorik konumlanış olmaktan ziyade işçici hareket mirasında gerçekleşmiş tarihsel mücadele serüveninin sonucu olarak okumak gerekir.

Maddi olmayan emek teorisini de bu tarihsel arka plan ile okumaya başlamak çalışma için daha sağlam bir temel sağlayacaktır.

### 3.2 MADDİ OLMAYAN EMEK

Maddi olmayan emek teorisinin temel olarak, neredeyse bütün bir on yılının ekonomik kriz ile sürdüğü 1970’li yılların ardından kapitalizmin oldukça köklü bir dönüşüm süreci içerisinde geçtiği düşüncesinden yola çıktığı söylenebilir. Kapitalist birikimin bu değişiminin beraberinde üretim ilişkileri, üretim süreçleri ve üretici güçler arasındaki diyalektiğin köklü bir dönüşümü içerecek denli genişlemesi, maddi olmayan emek teorisyenleri ve alan yazın içerisinde dönüşümün nedenleri ve sonuçlarına dair radikal tartışmaları da filizlendirir. Bu bağlamda maddi olmayan emek teorisi etrafında geliştirilen düşünelere göre, kapitalizmin bu yeni güzergâhında çalışmanın ne anlama geldiği ve nasıl biçimler aldığı önemli ölçüde değişmiş, yeni bir görüntü kazanmıştır. Aynı zamana üretici özneler de önemli bir değişime uğramıştır. Bu değişimin izleri ilk olarak, olabildiğince geniş bir açıdan söylendiğinde, Fordizmden post-Fordizme geçiş süreci ile belirginleşir.

Fordizm genel bir ifadeyle; işin bürokratik yönetimi, kitlesel üretim, hiyerarşik ve katı bir iş bölümü gibi belirleyenlere sahipken (Harvey,1997: 159) post Fordizm ise daha çok esnekleşme üzerinden tanımlanabilir ve böylesi bir ‘esneklik’ çalışma koşullarının esnekleşmesi olduğu kadar sermayenin bir iş kolundan diğerine geçişe ilişkin esnekleşmeyi de ifade eder (Harvey, 1997: 170). Aynı zamanda post fordizm, serbest zamanlı çalışma, taşeron sistemi gibi istihdam biçimleriyle bir arada ilerler (Harvey, 1997: 171). Maddi olmayan emek teorisinin de üretimin post Fordist örgütlenişindeki biçimler içerisinde kendisini anlamlandırdığını görmek mümkündür. Fakat maddi olmayan emek teorisini bu noktada ayrı kılan, Fordist örgütlenişten post Fordizme dair bu geçişi, devlet veyahut sermaye gibi aktörlere biçilen rolün ötesinde işçilerin, işçi hareketlerinin ‘kendini değerli kılma’ çabalarının önemli bir sonucu olarak görmesidir. (Lazzarato, 2017: 140). Lazzarato’ya göre, “bu yeni emek gücünü endüstri yaratmaz, sadece onu devralır ve benimser” (2017, 147). İşçilerin fordist üretim ve taylorist yönetim anlayışını reddi bu bağlamda üretim örgütlenmesindeki geçişin önemli bir basamağını oluşturmaktadır. Öte yandan teori, bu geçişi işçilerin direnişi açısından

yorumlamakla birlikte post fordist üretim ile birlikte emekçilerin arzularına kavuştuğu düşüncesinde değildir. Aksine onlara göre, işçilerin fordist üretimin komutasına olan öfkeleri ve talepleri kapitalistler tarafından massedilmiş artı değer üretimin unsurlarına dönüştürülmüştür (Virno, 2005: 55).

Bu durumun en ilgi çekici örneklerinden biri olarak post fordizm ile iletişimsel yetilerin ve bu yolla üreticilerinin öznelliklerinin emek süreçlerine daha fazla dahil olması gösterilebilir. Bu duruma en çok vurgu yapan teorisyenlerden birisi Paolo Virno'ya göre post fordizm ile birlikte 'dil' ve dilsel beceri emek süreçlerinin içerisine yoğun bir şekilde dahil olmuştur. Virno'ya göre, fordist üretim mantığının somutlaştığı mekanlar olarak fabrikalarda "Sessiz olun, çalışanlar var!" uyarısı kendisine yer bulurken, post fordizm ile birlikte yeni motto, "Burada insanlar çalışıyor, konuş!" haline gelmiştir (Virno 2013: 104). Maurizio Lazzarato da bu yaklaşıma benzer bir şekilde, tıpkı Fordizm'in üretime kitlesel tüketimi entegre ettiği gibi post fordizmin de iletişimi eklediğini ifade eder (Lazzarato 2017: 150). Yani bu yeni paradigmayla birlikte iletişim kurmak, iletişim halinde olmak üretimin dışında olmak bir yana üretimin ana belirleyeni haline gelmeye başlamıştır. Bu bağlamda fordist üretim içerisinde işçilerin kendini değerli kılma taleplerinden biri olarak okunabilecek olan iletişimin, post fordizmin içerisinde sermaye tarafından kendine mal edilmeye çalışıldığı söylenebilir. Bu nokta tam da maddi olmayan emek teorisinin dillendirmiş olduğu noktaya işaret eder. Fakat her şeye rağmen maddi olmayan emek teorisi açısından bakıldığında post fordist üretimin içerisindeki üretici özne aynı zamanda önemli avantajlara sahiptir ve sermayenin komutasından kaçış rotalarına sahip olduğu düşünülür (Hardt ve Negri, 2011: 160).

Dolayısıyla en başta maddi olmayan emek bu yeni üretim paradigmasının içerisindeki, esnek istihdama dayanan, iletişimsel, üretici öznelliklerin ortaya çıktığı emeği işaret ediyor gibi görünmektedir. Daha iyi anlamak adına maddi olmayan emeğin nasıl tanımlandığına bakmak faydalı olacaktır. Maddi olmayan emek kavramının, otonom Marksistlerin kullandığı biçimiyle kuramsal düzeydeki ilk tartışmasının, Michael Hardt ve Paolo Virno'nun edisyonunu üstlendiği *İtalya'da Radikal Düşünce ve Kurucu Politika* (2005) adlı derlemesinde Maurizio Lazzarato'nun '*Maddi Olmayan Emek*' başlıklı yazısıyla gerçekleştiği söylenebilir. Lazzarato bu makalede maddi olmayan emeği tanımlamak için "metanın enformasyonel ve kültürel içeriğini üreten emek" ifadelerini

kullanır (2017: 139). Aynı zamanda ona göre maddi olmayan emeğin üretmiş olduğu meta “tüketicinin ideolojik ve kültürel ortamını yaratıp, onu genişletmesi ve dönüştürmesine dayanır” (Lazzarato, 2017: 147). Neticesinde bu yönüyle maddi olmayan emek ona göre, meta üretimin aynı zamanda bir sermaye ilişkisinin üretimi olduğunu da net bir şekilde gösterir (Lazzarato, 2017: 147). Hardt ve Negri’ye göre de maddi olmayan emek (ya da kendilerinin kullanmış olduğu bir başka tabirle biyo politik emek) üretimin alışagelmış şekliyle gerçekleştiği gibi özneler için nesne üretimi değil, öznenin kendisinin üretimi ya da başka bir deyişe özneliğin üretimini işaret eder (Hardt ve Negri 2011: 12). Özneliklerin üretimi olarak üretim böylelikle insanların dünyayı algılayışları, birbirleriyle olan ilişkilerini, toplumsal kavrayışlarını üretir (Hardt ve Negri 2004: 84).

Öte yandan, Lazzarato’ya göre maddi olmayan emek, emeğin iki farklı yönüne işaret eder:

Metanın enformasyonel içeriği bakımından maddi olmayan emek, emeğin bilgisayarlaşma, sibernetik bir hakimiyet haline gelmesine gönderme yapar. Öte yandan metanın kültürel içeriğini üreten etkinlik bakımından, normalde ‘iş’ olarak kabul edilmeyen bir dizi etkinliği içerir. Kültür sanat, moda, zevkler vesaire gibi (Lazzarato 2017: 140).

Aynı şekilde Hardt ve Negri’nin de (2004) *Çokluk* eserlerinde maddi olmayan emeği tanımlamaya çalışırken ikili bir ayrıma gittikleri görülebilir. Yazarların yapmış olduğu ayırım temelde; birinci adımında entelektüel dilsel pratikleri, yani problem çözme, semboller, kodlar üretme vs. ikinci adımında ise ‘duygulanımsal’ pratikleri kapsar (Hardt ve Negri, 2004: 122). Bakıldığında Lazzarato ile Hardt ve Negri’nin yapmış oldukları ikili ayrımların birbirine oldukça benzediği söylenebilir. Örneğin Hardt ve Negri’nin duygulanımsal emeği örneklendirirken bakım işi ya da ev içi kadın emeği örneklerini kullandığını görülür. Bu bağlamda özellikle ev içi emeğin, hâkim anlayış içerisinde kapitalist üretim ve yeniden üretim açısından üretken bir faaliyet olarak kavranmadığını düşünüldüğünde bu iki maddenin birbiriyle olan ilişkisi daha da netleşecektir. Öte yandan, Michael Hardt ve Antonio Negri’nin *İmparatorluk* ve *Çokluk* adlı eserlerinde maddi olmayan emeğin ele alışlarına ilişkin bir ‘ton farkı’ görmek de mümkündür. Örneğin *İmparatorluk*’ta Hardt ve Negri’nin maddi olmayan emeği daha çok hizmet sektörüyle ilişkili olarak tanımlama eğiliminde olduğu söylenebilir. Nitekim, bu eserlerinde, maddi olmayan emeğe dair bir tanım getirmeye çalışırken onu sınırlayıcı

bir şekilde hizmet üretiminiyle bağdaştırarak, bu üretimle ilgili emeği maddi olmayan emek olarak nitelendirdiklerini ifade etmişlerdir (Hardt ve Negri 2003: 303). Çok yaygın kullanılan tanımıyla *İmparatorluk*'ta bahsedilen maddi olmayan emek: “bir hizmet, bir kültürel ürün, bilgi ya da iletişim gibi maddi olmayan mallar üreten emek” olarak tanımlanır (Hardt ve Negri, 2003: 303). Fakat Hardt ve Negri'nin *İmparatorluk*'un ardından yazmış olduğu ve maddi olmayan emek meselesinin kendisine daha fazla yer bulduğu *Çokluk* eserlerinde yaklaşımlarının değişimi izlenebilir. *Çokluk* içerisinde maddi olmayan emek söz konusu olduğunda kavramı hizmet sektörü içerisindeki emek olarak sınırlamaya yönelik düşüncenin ağırlığını yitirdiği görünmektedir. Bu eser içerisinde kavramın daha geniş bir veçhede kullanıldığını görmek mümkündür. İlk olarak, maddi olmayan emeğin bu eser içerisinde biyo politik bir emek olduğunun altı ısrarla çizilir. Hardt ve Negri emeğin biyo politikleşmesini açıklarken, “emek ve yaşam, üretim ve yeniden üretim arasındaki sınırların giderek bulanıklaştığını” vurguladıklarını ifade ederler (Hardt ve Negri, 2011: 144). Bununla paralel olarak, *Çokluk* içerisinde maddi olmayan emeği işaret ederek yazarlar, sınırlayıcı bir biçimde hizmet üretiminin çıktısı olarak bahsetmek yerine, emeğin bu yeni modeli içerisinde, toplumsal yaşamın kendisinin üretildiğini (Hardt ve Negri, 2004:13) daha fazla vurgulamaya başlarlar. Yazarların da ifade ettiği gibi, üretimin biyo politikleşmesi demek, üretim ve gündelik yaşam arasındaki konvansiyonel sınırları kaldırılması, bu ikisi arasında ayırım çizgilerinin ortadan kalkması anlamına gelmektedir (Hardt ve Negri, 2004: 164). Dolayısıyla gündelik olanın, yaşamsal faaliyetin kendisinin bir üretim mekanizması haline gelişi Hardt ve Negri'ye göre toplumsal yaşamın da bir bütün olarak üretici bir makine haline gelmesi sonucunu doğurur (Hardt ve Negri, 2004: 164). Toplumsal yaşamın bir üretici makine olarak üretiminin ise bilgi, iletişim, duygulanım gibi ‘ortaklıklar’ olduğunu ortaya koyarlar (Hardt ve Negri, 2004: 323). Bu açıdan bakıldığında, maddi olmayan emeğin kendini gerçekleştirdiği toplumsal/biyopolitik üretimden bahsedildiği zaman, ücretli emeğin dışına taşmış ama nihayetinde onu da dışlamayan bir üretim anlayışının ifade edildiği görülür. Fakat artık kapitalist ve işçinin arasındaki ilişki ücretli emek ve doğrudan tabiiyetin sınırlarını aşmıştır (Lazzarato, 2017: 149). Lazzarato'ya göre, artık klasik anlamda bu ücretli işçinin yerini, serbest çalışan ve tek bir alanda uzmanlaşmak yerine, piyasanın sürekli değişen koşullarına kendisini adapte etme durumunda olan bir tür girişimci, ‘entelektüel işçi’ almıştır (Lazzarato, 2017:149). Yani ücretli emek ile sabit bir

işte ömrü boyunca çalışan işçi örneği değer üretimindeki merkezi yerini bu yeni üretici güçlere bırakıyor görünmektedir. Bir diğer yandan ise üretimin bu şekilde gündelik olanın içerisine yerleşmesi başka bir deyişle biyo politik hale gelişi aynı zamanda iş olarak kavranan etkinliğin belirli bir ‘iş yeri’ ile sınırlanabilir oluşunu yitirliğini ifade etmektedir. “Üretim bir problemi çözmeye ya da bir fikir ya da ilişki yaratmaya odaklandığı zaman, iş zamanı yaşamın tüm zamanına yayılmaya başlar (Hardt ve Negri, 2004: 126).” Bu bağlamda maddi olmayan emeğin üretimi açısından artık ‘toplumsal fabrika’ kavramı daha betimleyici bir hale gelmeye başlar. Neticesinde toplumsal fabrikanın bu üretimi içerisinde, Lazzarato’nun da ifade ettiği gibi, iş zamanı ve boş zaman arasından bir ayırım yapmak giderek zorlaşır (Lazzarato, 2017: 196).

### 3.3 GENEL ZEKÂ-ORTAK PAYDA-KİTLESEL ENTELEKTÜALİTE

Maddi olmayan emek açısından önemli bir esin noktasını da Karl Marx’ın Grundrisse eserindeki görüşlerinin oluşturduğu söylenebilir. Hardt ve Negri’nin kullanmış olduğu şekliyle, ‘ortak payda’ ya da Paolo Virno ve Lazzarato’nun kullanmış olduğu biçimiyle ‘kitlesele entelektüalite’ esasen bu noktadan beslenir. Her ikisinin de Marx’ın değindiği ‘genel zekâ’ nosyonunu takip ettiği söylenebilir. Buradaki etki esasen artı değer teorisine dair görüşlerle de yakından ilişkilidir. Nitekim otonom Marksistler için önemli bir hareket noktası oluşturan Marx’ın ünlü pasajlarından birinde şu ifadelerle rastlamak mümkündür:

Büyük sanayi geliştikçe, fiili zenginlik üretimi, giderek emek süresinden ve harcanan emek miktarından çok emek işlemi sırasında harekete geçirilen faktörlerin gücüne bağımlı olmaya başlar. Bu faktörlerin güçlü etkinliği ise, üretimde harcanan direkt emek süresiyle tamamen orantısızdır, daha çok bilimin genel durumuna ve teknolojinin, yani bu bilimin üretime uygulanışının ne derece ileri olduğuna bağlıdır (Marx, 1979: 651).

Böylesi bir aşamaya gelindiğinde ise:

İşçi üretim sürecinin başlıca faktörü olacak yerde, sürecin kenarında duran bir bakıcı haline gelir (...) Üretimin ve zenginliğin büyük temel taşı ne işçinin harcadığı direkt insan emeğidir, ne de emeğin süresi: temel insanın toplumsal bir varlık olarak kendi genel üretici gücünü, doğa bilgisini ve doğa üzerindeki egemenliğini kendi malı haline getirmesidir. -tek kelimeyle toplumsal bireyin gelişmesi (Marx, 1979: 652).



Dolayısıyla Marx, kapitalizmin gelişim çizgisi içerisinde işçinin emeği ve ondan çıkartılan artı değer yoluyla birikim elde etmenin ya da başka bir deyişle zenginleşmenin merkezi rolünü kaybedeceğini düşünmüş gibi görünmektedir. Nitekim yine Marx'ın *Grundrisse*'de yer alan başka bir pasajı bu kanıyı daha da güçlendirir:

Günümüzde zenginliğin temelinde yatan yabancı emek süresi hırsızlığı, bizzat büyük sanayi tarafından yaratılan bu yeni temel karşısında pek zavallı bir dayanak görünümündedir. Dolaysız biçimiyle emek, zenginliğinin ana kaynağı olmaktan çıkınca, emek süresi zenginliğin ve dolayısıyla mübadele değeri kullanım değerinin ölçüsü olmaktan çıkar ve çıkmak zorundadır. (Marx, 1979: 652).

Bu anlamıyla Antonio Negri ve onu takip eden pek çok isim için kapitalizmin yaşamış olduğu dönüşüm sonrası Marx'ın işaret ettiği bu düzeye, onların deyişiyle modernitenin ötesinde bir çağa girilmesiyle ulaşılmıştır (Wright, 2005). Bu anlamıyla da yarı vasıflı kitlesel işçinin yerini toplumsal işçi alacaktır (Wright, 2005). Virno'ya göre Marx, genel zekâ ile bugünün toplumsal üretimi için gerekli olan bilgiyi ziyadesiyle bilimsel bilgiyi kasteder (Virno, 2014: 72). Nitekim Marx'a göre:

Doğa, makine, lokomotif, demiryolu, elektrikli telgraf, kendi kendine işleyen taşıyıcılar vb. yapmaz. Bunlar insan sanayisinin ürünleridir; doğa üzerindeki insan istencinin ya da insan etkinliğinin organlarına dönüşmüş doğal gereçtir. Bunlar insan eli tarafından insan beyninin yarattığı organlardır; nesneleşmiş bilgi gücüdür (Marx, 2013: 166).

Marx yine bu pasajın devamında şunları söylemektedir:

Sabit sermayenin gelişmesi, genel toplumsal bilginin ne dereceye kadar doğrudan üretken güç olduğunu, dolayısıyla da toplumsal yaşam süreci koşullarının kendisinin genel bilginin denetimi altına girdiğini ve ona göre biçimlendiğini gösterir (Marx, 2013: 166).

Bu noktada otonom Marksistler açısından genel zekanın kavranışı açısından bir ayırım noktası olduğu söylenebilir. Nitekim Virno'ya göre Marx genel zekâyı yukarıdaki alıntıda da görülebileceği gibi sabit sermaye ile yani makinelerde nesneleşmiş bilgi özdeşleştirir, eş tutar (2014: 120). Oysa ona göre çağdaş emek süreçleri içerisinde genel zekâ kendisini emekte, bizzat canlı emekte gösterir:

Çağdaş emek süreçlerinin içinde mekanik bir beden veya bir elektronik devre biçimine bürünmeksizin tıpkı "üretken makineler" gibi işlev gören düşünceler ve söylemler vardır (Virno, 2014: 121).

Çağdaş emek dilsel ve iletişimsel gereklere dayanması üzere bu yönüyle genel zekâyı makinelerde nesneleşmek yerine emeğin kendisinde göstermesine sebep olur (Virno,

2014: 121). Genel zekanın güncel bir kavranışı için, maddi olmayan emeğin toplumsal yaşamı ürettiği düşüncesiyle paralel okunabilecek bir şekilde, genel zekânın bireylerin birbirleriyle iletişimleri içerisinde ve öznelere öz düşünümünde kendisini var ettiğini ifade eder (Virno, 2014: 73). Hardt ve Negri açısından ise çağdaş kapitalist üretim içerisinde üretilenin kendisinin bizzat ‘ortaklıklar’ olduğunu görmek mümkündür. Onlara göre, bilgi üretimi gibi, duygulanımların, toplumsal ilişkilerin üretimi gibi konular, tüketilmeye hazır herhangi bir metanın üretiminin aksine bir ortaklık üretimidir ve bu yönüyle ‘ortaklıkları’ da toplumsal olarak arttırırlar, arttırmaya devam ederler (Hardt ve Negri, 2004: 128). İkilinin ‘‘maddi olmayan emek sadece ortak üretilebilir’’ (Hardt ve Negri, 2004: 84) söyleminin temelini de bu noktadan okumak mümkündür. Örneğin özgün bir bilginin üretilebilmesi için daha önce bir araya getirilmiş bir literatürün bilgisine ihtiyaç duyulur. Dolayısıyla maddi olmayan emeğin üretimi burada anamlanır, ‘insanlar üretir, insanlar üretilir’ (Hardt ve Negri, 2011: 146). Bu üretimin ardından ise sermaye tarafından el konulan yalnızca ‘zorunlu emeğin’ fazlasından ziyade, ortaklığın kendisi haline gelir. Hardt ve Negri’ye göre üretimi ortak payda etrafında anladığımız andan itibaren sömürünün de ortak paydanın gaspıyla gerçekleştiğini anlamamız gerekir. Üretilenler ortak olduğu halde sermaye bunların bir kısmına ya da tamamına el koymayı başarır ve ortak payda da sömürü bu şekilde gerçekleşir (Hardt ve Negri, 2004: 166).

Bu tez çalışmasına konu olan League of Legends oyunu da genel zekâ, kitlesel entelektüalite ya da ortak payda ne şekilde adlandırılmak istenirse istensin bu bağlamda çok yönlü olarak ele alınmaya müsait görünmektedir. Bunun ilk olarak en net görülebileceği nokta oyunda yer alan ‘‘meta’’ adı verilen durumdur. Meta kavramının video oyunlar için esasen metagame ya da metagaming gibi kavramları işaret ettiği söylenebilir. Bu anlamıyla meta esasen oyunun yapımcıları tarafından düzenlenmiş mevcut sınırlarının oyuncular tarafından kazanma olanaklarını arttırmak için ortaya koydukları stratejiler aracılığıyla genişletilmesi olarak düşünülebilir (McNeil, 2021). Bir anlamda da oyunun oyuncularının oyuna dair bilgilerinin bütünlüğü metayı oluşturur (Özsöyler, 2014). Bu durum, e-spora konu olan oyunlarda ve daha özelinde bu çalışmaya konu olan League of Legends oyununda daha da başka bir düzleme oturtur. Meta tartışması güncelleme konusuyla oldukça yakından ilgilidir. Kısaca değinmek gerekirse, söz konusu oyuna iki haftada bir güncelleme gelmektedir ve bu güncellemeler oyunun kimi karakterlerini, eşyalarını, yeteneklerini güçlendirirken kimilerini de zayıflatır.

Dolayısıyla genellikle iki haftada bir olmakla birlikte daha büyük çaptaki yeniliklerin daha seyrek gerçekleştiği düşünülürse belki biraz daha fazla aralıklarla oyunun yenilenen özelliklerine göre oyuncuların yeni stratejiler kurmaları gerekecektir. Öte yandan bu stratejiler her bir oyuncu tarafından gerçekleştirilebileceği için oyuncu bir yandan yeni stratejiler geliştirmeye çabalarken diğer bir yandan da mevcut güncellemede güçlü hale gelen oyunun diğer oyuncuları tarafından bulunan stratejileri, bilgileri kullanabilme konusunda kendisini adapte etmek durumundadır. Peki belirli dönemlerde yerleşik ve güçlü hale gelen bu stratejilerin kendisinin oluşum süreci nasıl ilerler? Sorusu bu sürecin oyuncuların ortaklığına nasıl dayandığını göstermek için alan açar. Oyuncular oyunun her yeni durağında kendilerini avantajlı konuma sokacak fırsatları keşfederken diğer oyuncuların da bilgilerine ihtiyaç duyarlar. Nitekim bir oyuncunun tek başına metanın tüm özelliklerine yetkin olması mümkün olmayacağı için (McNeil, 2021) oyuncuların birbirleriyle ortaklaştığı, birbirlerinden öğrendiği bir sürece tanık olunur. Dolayısıyla oyuna dair kolektif olarak sahip olunan bilgiye atılan her bir yeni bir adım, güncel olarak oyuncuya avantaj sağlayabilmesi açısından uygulanabilirliği ya da uygulanamazlığıyla etkide bulunacaktır. Neticesinde "meta" olarak adlandırılan oyuna dair bu gerçeklik, oyuncuların ortak bir şekilde oyun içerisinde sahip oldukları bilgiler ve bu bilgileri yeni stratejiler etrafında kullanmaları açısından kolektif bir çabanın ürünüdür. Bu oyuncular açısından keyifli olabileceği gibi kariyerlerini zora sokacak, can sıkıcı bir hale de gelebilmektedir. Nitekim profesyonel bir e-sporcu için oyunun güncel olarak avantajlı stratejilerine hâkim olmak kaçınılmaz bir zorunluluk olarak karşıya çıkar. Fakat bunun uygulanabilirliği her zaman mümkün olmamakta ve kimi oyuncular profesyonel arenadan bu sebeple uzaklaşabilmektedir. Bu konu oyuncu görüşmelerinin ele alındığı son bölümde daha detaylı olarak tekrar ele alınacaktır.

### **3.3 EĞLENCENİN İŞ HALİNE GELİŞİ VE DUYGULANIMSAL EMEK OLARAK MADDİ OLMAYAN EMEK**

Ortaklığın üretimi yukarıda oyun metası konusunda tartışıldığı gibi kendisini oyuna dair bilginin kolektif bir şekilde gelişmesi ekseninde gösterebileceği gibi duygulanımlar etrafında da gösterebilir. Nitekim Hardt ve Negri'nin belirttiği üzere maddi olmayan emeğin bir yönü olarak duygulanımsal emek toplumsal ilişkilerin kendisini bizzat üretir

(2004: 84). Dolayısıyla ortaklığın üretimi açısından tartışmaya elverişlidir. Peki duygulanımsal emek nedir? Duygulanımsal emek, Hardt ve Negri'nin tanımıyla "rahatlık, esenlik, tatmin, heyecan ya da tutku gibi hisleri üreten ya da işleyen bir emektir." (Hardt ve Negri 2004: 122) Öte yandan ikili duygulanımsal emeği tanımlamaya girişirken duygulanım ve duygu arasında bir ayrıma gider. Bu anlamda onlara göre duygular zihinsel olgular olarak tanımlanırken, duygulanım zihinsel olduğu gibi bedensel bir gerçeklik olarak da ortaya çıkar (Hardt ve Negri, 2004: 122). Örneğin, "Neşe ve üzüntü gibi duygulanımlar, organizmanın bütünündeki yaşamın o anki durumunu yansıtır, belirli bir beden haliyle birlikte belirli bir düşünce halini de ifade eder." (2004: 122). Neticesinde onların maddi olmayan emeği biyo-politik bir emek olarak tanımladıkları hatırlandığında beden ile bütünleşmiş bu duygulanımlara neden ayrı bir parantez açtıklarını anlamak daha kolay olur. Bu doğrultuda duygu ve duygulanım arasında çizilen bu farkı izleyen şekilde duygusal emek ve duygulanımsal emek arasında da bir ayrım çizgisinin varlığından bahsetmek de mümkün görünür (Akalin, 2007). Esasında Ayşe Akalin'ın belirttiği üzere duygulanımsal emeğin, duygusal emek olarak adlandırılan emek biçimlerini de kapsayan daha geniş bir veçheyi işaret ettiği bu bağlamda söylenebilir (2007). Bu izlek içerisinde duygusal emek kendisini esasen daha çok hizmet sektöründe gösteren bir emek biçimi olarak ortaya çıkar. Hizmet sektörünün yapısı uyarınca çalışanların müşteri memnuniyetini arttıracak şekilde davranış ve tutumlar sergilemesinin gereği duyguları mübadele ilişkilerinin içerisine sokmuştur (Akalin, 2007). Çalışanların sürekli güler yüzlü ve müşterilerle iletişim halinde olmak gibi gereklilikler bu anlamda duyguları mübadelenin içerisine sokmuş olur. Öte yandan günün sonunda hizmet sektörünün ayrılmaz bir parçası olarak içerisinde barındırdığı bu duygusal emek biçimleri Akalin'ın dikkat çektiği üzere "aslında bir ilişkisellik üretmek üzerine kurulu olmasını vurgulamasından dolayı duygulanımsal emeğe bir örnek olarak gösterilebilir." (2007) Fakat son kertede yine Akalin'ın işaret ettiği üzere duygusal emek kavramının sınırlarında dolaştığı örnekler hala emeğe dair düzenlemenin klasik anlamını içeren mekanlardadır. Açmak gerekirse duygusal emek kavramı, bir emekçinin mesai saatleri içerisinde birtakım duygusal rollere büründüğü ve bunun yönetimce dikte ve kontrol edildiği bir örneği teşkil eder (Akalin, 2007). Akalin'ın ortaya koyduğu gibi emekçinin bedeni ve duyguları sermaye tarafından mesai saatlerince kolonize edilir (2007). Duygusal emek ve duygulanımsal emek arasındaki ayrım da esasen emeğin

sömürülmesine dair bu paradigmatik farktan kaynaklanır gibi görünmektedir. Nitekim Akalın'ın bahsettiği üzere duygulanımsal emek çok daha geniş ve karmaşık bir bağlamı ifade eder (2007). Bu noktada tekrar Hardt ve Negri'ye dönmek gerekirse onların maddi olmayan, biyo politik üretim olarak adlandırdıkları süreç iş ve boş zaman arasındaki ayrımı bulanıklaştırırken bu üretimin dayandığı temellerden birisi olan duygulanımların üretimi de ‘günün belirli saatleriyle pek sınırlanamaz.’ (2011: 156). Dolayısıyla farkın bu nokta üzerinden temellendiğini söylemek mümkündür. Öte yandan Hardt ve Negri'nin yine de duygulanımsal emek için böylesi bir biyo-politik bağlam çizmişken örnek olarak verdikleri işler duygulanımsal emeğin bu daha derin gözükten sınırlarını göstermekten uzak kalmış gibi görünmektedir. Onların örneklerinin daha çok yukarıdaki tartışıldığı bağlamda duygusal emek olarak kabul edilebilecek uçuş görevlileri, fastfood çalışanları gibi emekçiler etrafında şekillendiğini görmek mümkündür (2004: 122). Bu noktada duygulanımsal emeğin hayatın bütününe başka bir deyişle hayatın kendisine yayılan yönünü işaret etmek adına birkaç başka örnekten bahsetmek faydalı olacaktır. Örneğin Akalın'ın mankenlik örneğini verdiği görülür. Bir duygulanımsal emek örneği olarak mankenlik, hizmet sektörünün klasik örneklerinde olduğu gibi duyguların mübadelesinin iş yerinde gerçekleşiyor olmasının ötesine geçer. Bu doğrultuda bir duygulanımsal emek örneği olarak mankenlik, iş yerinin yönetsel baskısı içerisinde değil; üretilen, dolaşıma giren söylemler aracılığıyla çalışanın kendisini ve bedenini denetim altına aldığı bir örnek oluşturur (Akalın, 2007). Neticesinde mankenler sürekli olarak bedenlerini bir tür öz denetim mekanizması içerisinde herhangi bir saat ile sınırlı olmayacak şekilde denetim altında tutulmuşlardır (Akalın, 2007). Bu tam da maddi olmayan emek paradigmasının merkezinde bulunan komutanın öznenin kendisinde olduğu, herhangi bir yönetim mekanizmasına ihtiyaç duymadan içselleştirilerek uygulanması sürecine (Lazzarato, 2017: 143) uygun görünmektedir. Duygulanımsal emeğe dair bir başka örneği ise Ergin Bulut'un çalışmasından vermek mümkündür. Bulut'un video oyun endüstrisi içerisinde çalışan oyun geliştiricileri merkeze aldığı çalışmasında görüşmecilerden birinin duş alırken dahi geliştirdiği oyun kodlarını düşündüğünü ifade ettiği görülür (2015). Burada da tıpkı mankenlikte olduğu gibi iş saati ile sınırlanamayacak bir çalışma ve öz denetim biçimi kendini göstermektedir. Fakat bu noktada Ergin Bulut, böylesi bir öz denetimin sağlanabilmesinin aynı zamanda işini severek yapmak gibi söylemler ile birleştiğini göstermiştir (2015). Esasen oyun emeğine yönelik tartışmada daha da net görülebileceği

gibi özellikle bu alan içerisinde duygulanımsal emeğin bu yönünün, sevilen işin, eğlenilen bir şeyin iş haline gelmesinin nasıl öz denetimi harekete geçirdiği görülür. Bu bağlamda bu tez çalışması açısından da çalışmaya konu olan e-sporcular açısından benzeri bir çıkarımı yapmak olanaklı görünmektedir. Nitekim oyuncular görülebileceği gibi gün içerisinde sürekli e-sporcusu oldukları video oyunu oynamakta yahut başka oyuncuları, müsabakaları seyretmektedir. Bu keyifli bir aktivite olmanın yanında aynı zamanda içselleştirilmiş bir zorunluluk olarak ortaya çıkmış gibi görünmektedir. Nitekim böylesi bir yoğunlukta sürekli oyun ile ilişkide bulunmaktaki temel amaç esasen oyuncuların sürekli oyunu oynayarak oyun içerisinde karşılaşılabilecekleri olabildiğince fazla olasılığa hazırlıklı olabilmeleri çabalarıyla ilgilidir (Reeves, Brown ve Laurier, 2009). Bu noktada tekrar belirtilmesi gereken öznelere böylesi bir şekilde harekete geçebilmesinin işe duyulan sevgi önemli bir araç olarak ortaya çıkar. Örneğin e-spor özelinde Önder Can'ın çalışmasında ortaya koymuş olduğu gibi günün neredeyse tamamında, temel ihtiyaçları gidermek haricinde tamamını işe ayırmanın gerekli olduğu e-spor'da bu işi sevmekle başarılı olmak arasında önemli bir bağlantı vardır (2018). Bu tez çalışması da e-sporcuları maddi olmayan emek bağlamında ele alırken onun bir yönü olarak duygulanımsal olarak nasıl harekete geçtiklerini de ortaya koymayı amaçlamaktadır. Nitekim e-spor ve e-sporculuk böylesi bir tartışma için oldukça uygun görünmektedir. Yukarıdaki tartışmaya ek olarak onun böylesi bir tartışmayı elverişliğini başka açılardan da düşünmek mümkündür. Örneğin Hardt ve Negri'ye göre duygulanımsal üretim bir "temasa" dayanır fakat bu temasa aktüel olabildiği kadar virtüel biçimde de gerçekleşebilir (2001: 298). Yine de yukarıda görülebileceği gibi onların duygulanımsal örneğe ilişkin örnekleri daha çok aktüel ilişkiler ile sınırlı kalmış görünmektedir. Oysa kapitalizmin dijital çağında, duygulanımsal emek neredeyse aktüel olduğundan daha çok virtüel bir hâl almıştır ve e-spor virtüel "temasa" için iyi bir örnek oluşturur görünmektedir. Öte yandan onlara göre maddi olmayan emek aynı zamanda 'performatif' dir.<sup>21</sup> Bu doğrultuda maddi olmayan emeğin, iletişimsel ve duygulanımsal biçimleri de benzer şekilde performatif hale gelir:

---

<sup>21</sup> Yazarlar performatiflik ve emeğin bir performans haline gelişini belirtirlerken referans noktaları "Queer" teoridir.

Satıştan finansal hizmetlere dek, problem çözme ve enformasyon sunma gibi ya da bir ilişki veya duygulanım gibi maddi olmayan bir ürün üreten her emek biçimi temelde bir performanstır: Ürün eylemin kendisidir (Hardt ve Negri 2004: 219).

Emeğin bu performatifliği açısından e-sporculuk yine verimli bir tartışma olanağı sunar. Oyuncuların yaptıkları işin bizzat performansına dayanıyor olmasının dışında toplumsal hayatta da performe ettikleri bir tür oyuncu kimliğinden bahsetmek mümkündür. Nitekim profesyonel oyunculuk için becerilerin ötesinde böylesi sosyal yetilerle kuşanmanın gerekliliği (Taylor, 2012: 90) onun duygulanımsal ve iletişimsel yönünü de daha net biçimde ortaya koyar. Bu tez çalışmasında da saha çalışmasından elde edilen verilerin yardımıyla da tüm bu yönleriyle e-sporculuk duygulanımsal yönden yine daha detaylı bir biçimde son bölümde irdelenecektir.

### **3.4 MADDİ OLMAYAN EMEK TEORİSİNE YÖNELİK ELEŞTİRİLER**

Maddi olmayan emek kavramı ortaya çıktığı andan itibaren kendisini ihtilaflı bir ortamda bulmuş olduğu söylenebilir. Özellikle kavramın en ateşli savunucuları olarak gösterebileceğimiz Hardt ve Negri'ye oldukça farklı perspektiflerden sert eleştiriler getirildiğini söylemek mümkündür.

Bu bağlamda en yoğun eleştirilerin Marksist cepheden geldiği söylenebilir. Esasen gelen Marksist eleştirilerin merkezi konusunun, maddi olmayan emek teorisinde kendisine yer bulan emek-değer teorisinin geçerliliğini yitirdiğine dair görüşe yönelik olduğu söylenebilir. Nitekim Negri'ye göre, "Hem bireysel hem de kolektif anlamda gittikçe daha da nitelikli ve karmaşık hale gelen emek, basit ve hesaplanabilir niceliklere indirgenemez." (Negri: 2005b) Ve yine kendi ifadeleriyle: "Kökenini klasik ve Marksist ekonomik yaklaşımlardan alan ve sermayenin diyalektik ilişkisinin temeli olarak bağımsız bir ölçü biriminin (bir "dışarının") varlığını öngören ekonomik hesaplama yönteminin devam etmesi için artık bir neden yoktur." (Negri: 2005b) Oysa George Caffentzis'e göre emek zamanının öneminin ne kadar ortadan kalktığı iddia edilse de sermaye ve kapitalist sınıf için bu nevi bir ölçü mekanizması hala önemini hala korumaktadır (1998). Allison Hearn'e (2010) göre ise maddi olmayan emeğin merkezi unsurlarından biri olarak toplumsal mücadele değerinin ölçülebilmesi konusunda yakından

ilgilidir. Ona göre toplumsal bir mücadeleden bahsettiğimizde aynı zamanında toplumsal ölçü mekanizmasından da bahsetmiş oluruz, nitekim ‘‘mücadelenin kendisi tam da bu ölçüm mekanizmasının dayatıldığı noktada kendisini gösterir.’’ (Hearn: 2010). Dolayısıyla bu bakış açısı içerisinde bu iki olgudan birinden bahsedildiğinde diğerinden de bahsetmek zorunlu hale gelir. Öte yandan Steven Toms’a göre maddi olmayan emeğin hâkim hale geldiği ya da değer ölçülemez olduğuna dair görüşler kendini herhangi bir empirik kanıtla dayandırmamasıyla sorunlu bir yerde durur (2008). Diğer bir yandan Toms’a göre, ‘‘Eğer kâra dair bir teori yoksa ortada bu kârın ne şekilde yayıldığını gösterebilecek bir teoride olmaz.’’ (Toms: 2008). Dolayısıyla Toms’a göre, böyle bir teorisin yokluğu; fiyat, piyasa rekabet gibi kavramları karşılayacak bir teorisin de yokluğu anlamına gelecektir. Dolayısıyla değer ölçülememesi herhangi bir analizi de imkânsız kılacaktır. Maddi olmayan emek teorisinin emek değer teorisine karşı bakışına yöneltilen bu itirazlara karşı yaratıcı bir cevabın ise Adam Arvidsson ve Eleanor Colleoni’den (2012) geldiği söylenebilir. Arvidsson ve Colleoni otonom Marksist yaklaşım ile benzer olarak Marksist değer teorisinin uygulanabilirliğinin yitirildiği düşüncesini paylaşırlar (Arvidsson ve Colleoni, 2012). Fakat ikili otonom Marksist kuramın aksine değer ölçülemediğini savunmazlar. Aksine çağdaş üretim içerisinde değer yeni bir değer yasasıyla ölçülebileceğini ileri sürerler. Arvidsson ve Colleoni’ye göre dijital kapitalizm içerisinde değer üretiminin merkezinde artık zamanın değil duygulanımın olduğunu ifade ederler (Arvidsson ve Colleoni, 2012). Yazarlara göre bu düzlemde değer üretimi özellikle de dijital kapitalizmin içerisinde üretken zaman ile oldukça az ilgili hale gelmiştir (Arvidsson ve Colleoni, 2012). Arvidsson ve Colleoni açısından, enformasyonel kapitalizm içerisinde değer, gerekli olan emek zamanının piyasada fiyatlandığı meta değişimi şeklinde gerçekleşmekten ziyade meta değişiminin dolayımlanmış faktörleri olarak reputasyon, marka değeri gibi duygusal yatırımlar etrafında gerçekleşir (Arvidsson ve Colleoni: 2012). Dolayısıyla ikilinin yaklaşımı esasen otonom Marksizm’in değer tartışmaları açısından ufuk açıcı görünmektedir. Her ne kadar otonom Marksist teori değer ölçülemediğini savunsa da Arvidsson ve Colleoni’nin yaklaşımı teorik olarak maddi olmayan emek tartışmalarıyla oldukça ilintilidir. Nitekim bu çalışmanın konusu edilen e-spor endüstrisinin ana gelir kaynağının daha önce gösterilmiş olduğu üzere sponsorluk gelirleri olduğu düşünüldüğünde ikilinin yaklaşımı daha önemli bir hâle gelmektedir.



Öte yandan teoriye getirilen bir diğer eleştiri onun Avrupa merkezci olduğu üzerinedir. Nitekim Negri'nin fikirlerine odaklandığı eleştirisinde Caffentzis'e göre, Negri analizlerinde oldukça Avrupa merkezli davranarak Dünya etrafında değer yaratan sayısız emek biçimini ihmal etmektedir (1998). Bunun sonucu olarak da ona göre Negri, kapitalist gelişmenin tek bir yolu olduğunu düşünür ve maddi olmayan emeğe kaynaklık eden çözümlerinde tekno-determinist bir yaklaşım benimser (Caffentzis, 1998). Bu yönüyle son kertede Caffentzis'e göre böylesi bir analiz tıpkı 'çalışmanın sonu'nu ilan eden anaakım yaklaşımların tınısını taşır (1998). Caffentzis'in eleştirilerine benzer bir şekilde Dyer-Witthford'a göre de maddi olmayan emek teorisi ağırlıklı olarak erkek, kuzeyli ve ayrıcalıklı bir grubu işaret eder (Dyer-Witthford, 2005: 150). Benzer bir eleştiriyi Jaechol Kim'in getirdiğini de görmek mümkündür. Kim'e göre de maddi olmayan emek kavramı yalnızca Avrupa'da kendisini önemli ölçüde karşılayan bir gerçekliğe sahip olmasına karşın Hardt ve Negri bunu aceleci bir biçimde küresel bağlamda genellemişlerdir (Kim, 2015).

Bir başka eleştiri hattı ise maddi olmayan emek teorisinin çok geniş bir bağlamı işaret ediyor olması üzerinedir. Örneğin, Dyer-Witthford'a göre maddi olmayan emek teorisi fast-food sektöründe çalışan bir işçiyle bir yazılım şirketinde çalışan işçi arasında bir ayrım gözetmeyerek ve bu pratiklerin ayrılan yönlerini vurgulamayarak maddi olmayan emek içerisinde homojen bir görüntü resmetmiştir, fakat bu gerçeklikte mümkün değildir (Dyer-Witthford, 2005: 147). Benzer bir şekilde David Camfield'a göre de örneğin bir garsonun işinin bir bilgisayar mühendisi kadar enformasyonelleştiğini söylemek mümkün değildir (Camfield, 2014: 185). Buna ek olarak Camfield'a göre biyo-politik bağlamda gündelik hayatın üretkenliğini işaret eden maddi olmayan emek böylelikle tüm farklı düzeydeki emek biçimlerini yutarak farklı soyutlama düzeylerindeki emek biçimleri arasında bir ayrım yapmayı olanaksız kılar (2014: 183).

Bir başka eleştiri konusunu ise maddi olmayan emek kavramsallaştırmasının cinsiyet ve bu emeğin toplumsal cinsiyet rolleriyle olan ilişkisine değinmemesi oluşturur. Nitekim McRobbie'ye göre maddi olmayan emek ve onun tarihsel mirasını sürdürmüş olduğu operaismo'dan beri 'sınıfçılık' merkezi bir yer tutar (2011). Bu bağlamda da 'cinsiyet tartışmalarını ön plana çıkarmak ya da başka bir deyişle sınıfa ilişkin endişeler ile cinsiyet ve etnisite gibi mefhumlarla arasında sıkı bir bağ kurmak konusunda başarısız

olunmuştur.” (McRobbie, 2011) Bu yönüyle, McRobbie’ye göre Hardt ve Negri’nin post fordizm ve onu takip eden sınıf tartışmaları, post fordizmde cinsiyet ya da cinsellik meselesinin ve kapladığı merkezi yerin üzerine düşünmek adına herhangi bir alan bırakmamıştır (McRobbie, 2011). Nitekim bu bağlamda, McRobbie açısından ‘çokluk’ kavramı da genişletilmiş bir sınıf nosyonu olarak görülür. Çokluk kavramı her ne kadar sınıftan kapsayıcı görünse de tüm cinsel farklılıkları tek potada eritmektedir (McRobbie: 2011). Dolayısıyla Hardt ve Negri tarafından ortaya konulan post fordizm resminde sınıf/çokluk kavramı “’aslında dolaylı olarak beyaz ve erkektir.” (McRobbie: 2011) Neticesinde görülebileceği gibi maddi olmayan emek teorisine ve ilgili kavramsallaştırmaya çeşitli açılardan eleştiriler getirildiğini görmek mümkündür. Kuşkusuz bu eleştirilerin teorisinin kendini yenilemesi ve geliştirmesi açısından önemli etkileri olduğu söylenebilir.

### **3.5 MADDİ OLMAYAN EMEK VE ÇEŞİTLİ ALANLAR İÇERİSİNDE KULLANIMLARI**

Maddi olmayan emek kavramı ortaya çıktığı andan itibaren oldukça geniş bir yankı uyandırdığı söylenebilir. Öyle ki kavrama ve içermiş olduğu tartışmalara özellikle bilişsel kapitalizme ilişkin literatürde oldukça fazla ilgi gösterilmekle beraber oldukça farklı açılardan da önemli eleştirilerin getirildiğini görmek mümkündür. Kavramın kullanımının özellikle sadece yeni emek biçimleri tartışmalarında kendini göstermediğini söylemek gerekir. Nitekim gerek Hardt ve Negri gerek Lazzarato’nun da belirtmiş olduğu gibi maddi olmayan emek, yalnızca yeni emek biçimlerini işaret eden bir kavram olmamakta aynı zamanda mevcut emek biçimlerine de tesirini arttırmaktadır. Buna müteakiben kavram hem literatürde kullanımı bakımından hem de eleştirilerin kapsamı açısından geniş bir çerçevede ilgi görmüştür. Maddi olmayan emeğin izi literatürde sürmeye başladığında ilk durak noktası kuşkusuz onu dijital uzamla önemli ölçüde birleştiren ‘’bedava emek’’ tartışması olacaktır.

### 3.5.1 Bedava Emek Tartışmaları

Bedava emek ve etrafındaki tartışmaların, maddi olmayan emek teorisini internet ve dijital uzam bağlamında tartışmak açısından önemli bir yol açtığı söylenebilir. Bedava emek en temelde kullanıcıların internet uzamı içerisindeki herhangi bir ücret ödenmeyen gönüllü üretken faaliyetlerini işaret eder. Bu bağlamda da yine bedava emek tartışmalarının iki önemli noktayı görmeye imkân sağladığını görmek mümkündür. Yürütülen bu tartışmalar bir yandan dijital ortamda sömürü süreçlerinin inşasında yapılan işten keyif alma, tatmin olma gibi etmenlerin rolüne vurgu yaparken diğer bir yandan da esasen üretici öznelerin pasif aktörler olmadığını da gösterir. Öte yandan bu gönüllü ve bedava emeği üretici özne açısından harekete geçiren çeşitli nedenler olduğu görülür. Bu durum ücreti ödenmeyen emeğin tatmin edici yönlerinin ötesinde bu bedeli ödenmemiş emeğin ilerideki başka kazanımlara tahvil edilebileceği inancı gibi nedenlerde de somutlaşır. Bu noktaları daha iyi görmek adına ilgili literatüre bakıldığında maddi olmayan emek teorisi ve onun internet uzamında bir yansıması olarak 'bedava emek' tartışmasını başlatan, Tiziana Terranova'nın (2015) [2000] *Bedava Emek: Dijital Ekonomide Kültür Üretimi* başlıklı makalesi olmuştur.

Maddi olmayan emek tartışmalarının fitilini ateşleyen teorisyenler olarak Lazzarato, Hardt ve Negri gibi isimler açısından emeğin yeni veçhelerinin görünüm alanı olarak internete ilgilerinin sınırlı düzeyde kalmış olduğu söylenebilir. Nitekim Dyer-Witthford'un da belirttiği gibi, Örneğin Negri: "Her ne kadar hacker kültürüne atıfta bulunmuş olsa dahi, interneti direkt olarak içeren bir tartışma yürütmemiştir" (Dyer-Witthford 2005: 143). Dolayısıyla Terranova spesifik olarak bu bağlama yönelişiyle erken dönem çalışmaları açısından önemli bir noktada durmaktadır. Terranova'nın ifadesiyle de bedava emek tartışmasıyla gösterilmek istenen: "İnternet'e, bedava emeğin oynadığı temel rolün bir örneği olarak yaklaşarak, aynı zamanda İtalyan otonomistlerin toplumsal fabrika dedikleri şeyle dijital ekonomi arasındaki bağların altını çizmeye çalışmaktadır" (Terranova, 2015). Bu bağlamda Terranova'ya göre dijital uzamda kendisini gösteren emeğin yeni biçimleri, Lazzarato'ya atıfla belirttiği gibi post-endüstriyel kapitalizmin kendisine içkindir. Dolayısıyla internet bir gerçeklikten kaçış alanı olmaktan çok ona göre post-endüstriyel toplumun bir uzantısı olarak çalışmanın sürdüğü bir alandır (Terranova, 2015). Özellikle bu analizi gerekli kılan ise internetin,

üzerinde gönüllüce üretilen bu bedava emek pratikleriyle değer üretimin mantığında yeni bir uğrak haline geliş görünmesidir (Terranova, 2015). Bu yönüyle tıpkı maddi olmayan emek teorisinin ortaya koyduğu gibi Terranova'ya göre de "bu tip bir üretimin yaygınlığı, emek ve kültür, üretim ve tüketim arasındaki sabit ayrımın meşruiyetini sorgular." (2015). Buna göre internet üzerinde kendini var eden bedava emek yani Terranova'nın sınıflandırmasıyla; web sitesi tasarlamak, tartışmalara, sanal ortama katılmak gibi etkinlikler bir yandan eğlenip gönüllü olarak iştirak etmeye dayanırken diğer bir yandan da sömürüye açıktır (2015). Fakat yine Terranova'nın belirttiği üzere aynı zamanda "internet otomatik olarak her kullanıcıyı aktif bir üretici ve her emekçiyi yaratıcı bir özne haline getirmez." (2015) Bu bağlamda Terranova'nın bedava emeğe dair bir başka nitelendirmesi bu durumu daha açık kılar. Ona göre bedava emek "kültürün bilgili tüketiminin üretim etkinliğine çevirildiği an" (2015) olarak betimlenir. Neticesinde bu durum onu yine maddi olmayan emek paradigmasıyla bağlayacaktır. Nitekim ona göre maddi olmayan emek, "bir bütün olarak endüstriyelleşme sonrası üretken özneye ait gerçekleşmemiş bir kapasitedir." İnternet bu kapasitenin varlığını geliştirerek kolektif bir bütüne ulaşmasını hızlandırır (Terranova, 2015)

Brian Brown (2015) ise bedava emek ya da kendi kullandığı kavramsallaştırmayla söylemek gerekirse, ücretlendirilmeyen emeğin kimi ayrıksı noktaları olduğuna dikkat çeker. Bu bağlamda bedava emek ona göre doğası gereği otonomdur (Brown, 2015). Bu emeğe ve otonom karakterine Brown'un açısından iki şekilde bakılabilir. Bunlardan ilki herhangi bir yönetim sistemine ya da iş yeri hiyerarşisine sahip olmayışıdır (Brown, 2015). Bu yönüyle ücretlendirilmemiş emeğin herhangi bir patronu ya da onu görevlendiren herhangi bir yöneticisi yoktur (Brown, 2015). Öte yandan Brown'a göre ücretlendirilmemiş olmanın bizzat kendisi de emekçinin otonomluğunu sağlayan bir nokta olarak görülebilir. Örneğin, Brown'a göre bir sosyal medya platformunu kullanan kullanıcı onu bağlayan böylesi nedenler olmadığı için kolaylıkla başka platforma geçebilir (2015). Yine Brown'un anlayışında cisimleşen görüşe göre dijital ağlarda üretilen bu emek, iş birliğine dayanır çünkü kullanıcıların bir araya gelişi dışarıdan bir mekanizma ile değil kendiliğinden gerçekleşmiştir. Dolayısıyla kullanıcıların doğal iş birliğiyle ilerleyen süreç ona göre kullanıcıların kendilerini herhangi bir yönetsel aygıtı karşı da sorumlu hissetmemesini sağlar (Brown, 2015). Esasen Brown'un burada dikkat çekmeye çalıştığı noktanın emeğin biyo-politik sömürsü olduğu söylenebilir.

Dışarıdan bir yönetsel aygıttan ziyade emeğin kendisini denetlediği bir sürece şahit olunur. Öte yandan bedava emek üretimin daha önce de değinildiği gibi gelecek olanakları da göz ettiği yani başka deyişle ücretli emeğe dönüşme arzusu gibi noktaların da es geçilmemesi önemlidir. Hector Postigo'nun (2003a) çalışması hem bedava emek üretiminin içerdiği bu yöndeki arzuyu hem de bu emeğin yönetsel bir aygıtın müdahalesiyle karşılaştığında ne türden bir tepki gösterdiğini incelemek açısından oldukça iyi bir olanak sağlar.

Hector Postigo 2003 yılında gerçekleştirdiği *Emerging Sources of Labor on the Internet: The Case of America Online Volunteers* başlıklı çalışmasıyla siber uzamda bedava emek aracılığıyla değer üretim süreçlerini spesifik bir örnek etrafında tartışmaya imkân sağlamıştır. Postigo'ya göre internet üzerinde değer üretim süreci gönüllülük gibi bedava emek süreçleri aracılığıyla 'gizlenmiş' bir şekilde ilerler (Postigo, 2003a). Bu da elbette şirketlerin 'kendiliğinden gelişen kültürel üretimin yarattığı dinamizme' olan ihtiyaçları ve aynı zamanda bu üretimin doğası gereği yabancılaştırıcı kontrol mekanizmalarından kaçınmaları gereğiyle (Postigo, 2003a) yakından ilgili görünmektedir. Postigo'nun bu bağlamda America Online (AOL) gönüllüleri ile yürüttüğü çalışması özellikle internet uzamı içerisinde erken dönemde üretilen bedava emeğin gönüllü bir ortak yaratım süreci kimliğinden kapitalist değer yaratım sürecine nasıl evrildiğini göstermesi açısından önemlidir. Bir 'ISP' (Internet Service Provider) yani internet servis sağlayıcısı olan America Online, Postigo'ya göre, önemli bir politika değişimi yaşadığı 1996 yılına kadar önemli ölçüde özgür bir gönüllü katılımını içerir (Postigo, 2003a). Bu süreç içerisinde Postigo'nun değindiği üzere AOL gönüllüleri hem şirket için içerik üretmek hem de yeni üyelere rehberlik edinmek görevini yerine getirirler ve ilişkileri bir aile ya da küçük bir cemaat yapısını andırır (Postigo, 2003a). Bu gönüllü ekibinin birlikteliğinin ise herhangi bir yönetim organı tarafından organize edilmek yerine gönüllülerin kendi içlerindeki organizasyona dayandığını görmek mümkündür (2003a). Fakat bu gönüllülüğün Postigo'nun göstermiş olduğu gibi bir önemli yönü, kullanıcıların gönüllü olarak sundukları katkının ileride ekonomik olanaklara dönüşebileceği ya da başka bir deyişle şirkette istihdam edilebilme gibi olanaklara sahip olacaklarına dair görüşür (2003a). Şirketin yürüttüğü 'incelikli' politikaların da bu hayallerin kurulması açısından da etkili olduğunu görmek mümkündür. Öyle ki şirket bu dönemde gönüllülerini 'remote staff' (uzaktan çalışan personel) olarak adlandırılışı (Postigo, 2003a) bu politikanın

uygulamalarından birisi olarak görülebilir. Fakat şirketin daha sonra hem müşterilerine paralel olarak arttırmak durumunda kaldığı gönüllü sayısı nedeniyle, hem de bazı gönüllülerin birer sözleşmeli işçi gibi çalışmasına rağmen herhangi bir ücret almadığı gerekçesiyle açtığı davalar sonucu şirketin gönüllülük mekanizmasını ‘düzenleme’ye gittiği görülür (Postigo, 2003a). Sonuç olarak Postigo’ya göre bu düzenleme gönüllülerin emeği üzerinde daha fazla kontrol mekanizması uygulanması sonucunu doğurmuştur (2003a). Tüm bu gelişmeler ışığında şirketin, gönüllülerin iletişim kurması ve bir araya gelmesini zorlaştırarak sisteme karşı gelişebilecek direnişlere önlem alma çabası içinde olduğunu da görmek mümkündür. Böyle bir ortam içerisinde ise Postigo’ya göre, ‘gönüllüler açısından AOL artık bir aile meselesini değil, sömürücü bir ilişkiyi, eğlenceyi değil angaryayı ifade eder’ (Postigo, 2003a). AOL ve içerisinde gelişen gönüllü iş pratiği esasen, erken döneminde internet uzamı içerisinde iş birliğine dayanan süreçlerin daha sonra ne şekilde sermaye mantığı içerisine yerleştiğinin somut bir örneğini sunmaktadır. AOL gönüllü işçileri internet üzerindeki bedava emeğin bir örneğini oluşturmakla birlikte aynı zamanda gönüllü iş ya da bedava emeğin mantığının sorgulanışı ve karşı çıkış mekanizmaları açısından da bir örnek oluşturmaktadır. Nitekim Postigo’nun belirttiği gibi, AOL işçileri örneği ‘toplumsal fabrikanın dışına çıkarak, gelişen medya dünyası içerisinde yeni değer kaynaklarını görünür kılma olasılığının küçük de olsa bir örneğini temsil eder’ (Postigo, 2003a).

Bir diğer yandan bedava emek tartışmalarının kendisine en çok yer bulduğu uzam kuşkusuz sosyal medya mecraları olmuştur. Örneğin, Scholz’a göre ‘emek piyasası, emeğin hiç de emek olarak görünmediği noktalara kaymıştır’ (Scholz, 2010: 242). Bu noktalardan birisi de Scholz’a göre hiç kuşkusuz çalışmasına konu edindiği Facebook’tur (2010: 242). Scholz kullanıcıların Facebook içerisinde ‘toplumsal’ işçi haline geldiğini ifade eder. Toplumsal işçiliğin işaret ettiği bağlam ise kullanıcının bu mecra içerisinde sosyalleştiği gibi değer üreticisi olması anlamındadır (Scholz, 2010: 242). Scholz’a göre kullanıcı Facebook içerisinde ikili bir değer üretimi içerisindedir. İlk olarak kullanıcı anlamını finans kapital içerisinde bulan spekülative bir değer üretir, öte yandan da ‘karşılığını dolar olarak bulan somut bir değer üretir’ (Scholz, 2010: 242). Şirketler kullanıcıların emeğiyle bu değeri üretirken Scholz’a göre çok fazla mücadeleyle karşılaşmazlar. Öyle ki Scholz’a göre kullanıcı ‘kullanıldığını fark ettiğinde bile’ bu farkındalık yerini mecrada geçirilen zamanın keyfine bırakır ve umursanmaz (Scholz,

2010: 243). Bu bağlamda Scholz'un da dijital emeğin onun görünmez kılınmasıyla ilişkisine vurgu yaptığını görmek mümkündür. Scholz'a göre kapitalizm "çalışanları dijital emeğin var olmadığına" inandırarak büyük bir başarı sağlamıştır (Scholz, 2010: 243). Öte yandan Scholz kullanıcıların bu mecralar üzerindeki üretimleri üzerindeki tasarruflarından nasıl olup da basitçe vazgeçtiği sorusunu sorar. Ona göre burada yatan sebep Facebook'u kendi ana dillerine ücretsiz çeviren amatör çevirmenler örneğinden yola çıkarak "itibar ve sosyal konum elde etmek" ile yakından ilgilidir (Scholz, 2010: 245). Buna ek olarak bu noktada yatan bir diğer motivasyon ise daha ilgi çekicidir. Scholz'a göre buradaki diğer motivasyon "şirketin kendisine olmasa da şirketin ulaştığı ağa bağlı topluluklara katkıda bulunma zevki" olarak açıklanabilir (2010: 244).

Mark Cote ve Jennifer Pybus'a göre ise sosyal ağlar yalnızca web 2.0 için bir örnek olarak kalmaz "aynı zamanda maddi olmayan emeğin paradigmatik bir formu olarak ortaya çıkar." (Cote ve Pybus, 2007). Nitekim onlara göre, "Hardt ve Negri'nin maddi olmayan emek üzerine yorumlarını geliştirdikleri dönem içerisinde bilgi iletişim teknolojileri henüz emeklemekteydi ve tanımlamaları da bu yüzden henüz görünür değildi" (Cote ve Pybus: 2007). Oysa bu sosyal ağlar içerisinde maddi olmayan emeğin "daha hızlı, yoğunlaştırılmış ve daha esrarengiz" bir biçimi kendisini gösterir (Cote ve Pybus: 2007). Ve maddi olmayan emek kavramının bağlamını genişletmek ve geliştirmek için uygun bir alan sağlar. Nitekim MySpace ağı üzerinden örnekledikleri gibi gelir akışı haline gelen kullanıcıların anlatıları ve zevklerinin, tercihlerinin kendisi olmuştur. MySpace kullanıcılarının birlikte, birbirleri ile etkileşimleriyle ortaya çıkarmış oldukları duygulanımlar, fikirler vb. şirketler tarafından temellük edilmeye çalışılır. Kullanıcılar MySpace gibi mecralar aracılığıyla öznelliklerini kurarken, büyük firmalarda bu ağlarda duygulanım, fikir üreten maddi olmayan emekçilerin kendini ifade edişlerini, yani bu ağ içerisinde kurmuş oldukları öznelliklerin kendisini yeni bir sömürü alanı olarak görürler ve bu alanlara yatırım yaparlar (Cote ve Pybus, 2007). Öte yandan bu ağların kullanıcıları için "her zaman sığınak olan bir yanı vardır." (Cote ve Pybus, 2007). Bu durum kuşkusuz bu emeğin iki yönlü doğasını gözler önüne serer. Sosyal ağların bir yandan böyle bir yanı varken diğer taraftan da sermaye sürekli olarak alanını genişletmek niyetiyle bu alanları takip içerisinde (Cote ve Pybus, 2007). Fakat yazarlara göre, bilgi iletişim teknolojilerinin içerisinde iletişim ve yakınlık kurmanın barındırdığı muazzam bir güç

vardır ve yine aynı şekilde bu güç hiçbir zaman tam anlamıyla zapt edilemez (Cote ve Pybus: 2007).

Sosyal mecralar üzerine benzer bir tartışmayı yürüten fakat daha karamsar bir bakışa sahip olduğu söylenebilecek bir başka çalışma Jeff Rose ve Callie Spencer'ın 2016 yılında gerçekleştirdikleri *Immaterial labour in spaces of leisure: producing biopolitical subjectivities through Facebook* başlıklı çalışmadır. İkisinin sosyal ağlar üzerinde üretilen maddi olmayan emekte daha çok kontrolü ve disipline edilmeyi gördükleri söylenebilir (Rose ve Spencer, 2016). Yazarların ifade ettiği üzere boş zaman daha önceleri çalışmayla diyalektik bir ilişki içerisinden ele alınmıştır. Buna göre boş zaman emeğin yokluğunda, emeğin olmadığı yerde gerçekleşebilecek bir durum olarak kabul edilmiştir. (Rose ve Spencer, 2016). Fakat yazarlara göre, Facebook örneğinin de gösterdiği gibi boş zaman artık emekle oldukça iç içe geçmiş bir süreç olarak çevrimiçi sosyal ağlara taşınmıştır (Rose ve Spencer, 2016). İkiliye göre Facebook kullanıcıları bir yandan birbirleriyle ilişkiler üretip, popüler trendler hakkında bilgi toplarken, fikirlerini paylaşarak kimliklerini peforman ederken aynı zamanda site için maddi olmayan emek üreticisi haline de gelirler (Rose ve Spencer, 2016). Böylelikle kullanıcılar da böyle bir ortam içerisinde hem metalaştırmanın hem ticaret ve tüketimin aynı anda öznesi, nesnesi ve yeri haline gelir (Rose ve Spencer, 2016). Fakat Rose ve Spencer'in özellikle maddi olmayan emek ve onun direniş potansiyeli konusunda geleneksel görüşlerin aksine daha şüpheli yaklaştığını görmek mümkündür. Negri ve Hardt'ın maddi olmayan emeğe dair kısıtlı betimlemelerinden biri olan uçuş görevlileri ve onların ziyaretçileri memnun etmek için harcadıkları duygulanımsal emek örneğinden yola çıkarak ve bu bağlamı çevrim içi ağlara taşıdıklarında Rose ve Spencer, tıpkı uçak görevlisi gibi Facebook kullanıcılarının da karşıdakinde bir duygu uyandırma gereksinimiyle yüklendiğinin altını çizerler. Facebook kullanıcılarının, uygulama aracılığıyla kendisini önemli hissetme ve seviliyor hissettirme çabası içerisinde bulunduğunu ifade ederler. Bunun içinde onlara göre, "Facebook kullanıcıları, ağ bağlantılarıyla artan iletişim yoluyla üretim yapmak için kendilerini disipline etmek zorundadırlar" (Rose ve Spencer, 2016). Yine bu görüşe paralel olarak ikili için, Facebook'ta içerilen çağdaş boş zaman deneyimi, kullanıcıyı özgürleştirmediği gibi ve bir direnişin de öznesi yapmaz. Aksine onları "hapseder ve uyumu pekiştirir" (Rojek 1995'ten aktaran Rose ve Spencer, 2016). Sonuç olarak bu izleğin sonunda, çevrimiçi ortamda kullanıcıları tarafından üretilen öznelik yazarlar



açısından ikili bir nitelik taşır. ‘‘Bu öznellikler kullanıcıyı daha fazla ve çeşitli insana (yatay olarak) bağlarken aynı zamanda onları (dikey olarak) çağdaş neo-liberal kapitalizmle orantılı mevcut güç yapılarına entegre etmeye hizmet eder.’’ (Rose ve Spencer, 2016) Benzer bir bağlamı Christian Fuchs’ta da görmek mümkündür. Fuchs’a göre, dijital emeğin sömürsünün ana unsurlarından biri olarak ‘‘baskı’’yı daha spesifik bir bağlamda ise ideolojik baskıyı ele alır. Buna göre, kullanıcılar toplumsal bir ilişki kurmak zorunluluğuyla dijital ortamda bulunup emek üretmek zorundadırlar (Fuchs, 2012). Fakat buradaki baskı geleneksel anlamda kapitalist ücretli emek üzerindeki baskıdan farklı bir nitelik taşır. Fuchs’a göre ücretli emeğe yönelik baskı fiziksel bir tehdidi içerir. Bunun anlamı emekçinin hayatını sürdürebilmek için çalışmak zorunda olması ve bu şekilde kazancını sağlayarak tüketim mallarına ulaşabilmesidir (Fuchs, 2012). Öte yandan dijital ortamda üretilen emek, fiziksel bir baskıdan ziyade ideolojik bir baskı altındadır. Burada emekçi için tehdit, bu ağlarda bulunmaması durumunda daha az sosyal bağlantıya sahip olmak, daha fazla iletişim olanağından yoksun kalmak ve toplumsal ilişkilerini sürdürmekte sorun yaşaması üzerinedir (Fuchs, 2012). Kullanıcı örneğin; sosyal medya uygulamalarını kullanmayı bıraktığında ‘‘önemli bir sosyal ilişkiler kurma kapasitesinden yoksun kalır’’ (Fuchs, 2012). Bu anlamda Fuchs açısından, kullanıcılar/izleyiciler, bu iletişim araçlarının mülkiyetine sahip olan kapitalistlerin ideolojik boyunduruğu altındadır (Fuchs, 2012). Esasında Fuchs’un yaklaşımı açısından internet uzamı, kültürel çalışmalar ve ekonomi politik yaklaşımları birbirine yaklaştıracı bir etkiye sahiptir. Fuchs’a göre, internette kullanıcılar kültürel çalışmalar yaklaşımına uygun düşen şekilde aktif katılımcı özneler olarak kendisini gösterirler. Fakat aynı zamanda bu kullanıcılar bir sömürünün de öznesidirler (Fuchs, 2012). Bu doğrultuda metalaşma süreçleri ve bizatihi içinde bulunduğu sömürü ilişkisi, kullanıcı deneyiminin ekonomi politik yaklaşımların ilgi alanına girmesine de neden olur. Dolayısıyla Fuchs, internette üretilen emeği analizinin merkezine alırken bu emeğin hem ideolojik bağlamını kavramayı amaçlar. Hem de değer üretim süreci ve sömürünün işleyişini eş anlı olarak tartışmaya açar. Nitekim Fuchs’a göre, ‘‘Marksist bir iletişim teorisi, direniş ve mücadelelere odaklanmanın yanı sıra, ideoloji ve metalaşma konularında medya ve iletişimin rolüne iki kat daha fazla dikkat kesilmelidir’’ (Fuchs, 2012). Fuchs açısından değer üretim süreçleri açısından sömürü ise tıpkı daha önce tartışılan örneklerde olduğu gibi kullanıcıların ödenmemiş emeği aracılığıyla gerçekleşir. Bu bağlamda kullanıcılar

bu platformlarda değeri ödenmemiş bir dijital emek pratiği sergilerler, ‘‘bu ödenmemiş emek toplumsal ilişkilere, kullanıcıların işlemlerine dair verileri içerir’’ (Fuchs, 2012). Bu veriler, birer meta haline gelir ve bu platformların reklam veren müşterileri, belirli kullanıcı gruplarının verilerini seçerek, bu verileri elde eder ve buna göre bir reklam stratejisi geliştirir (Fuchs: 2012). Bu şekilde kullanıcılara özelleştirilmiş reklam aracılığıyla ulaşmaları mümkün hale gelir ve reklamın tıklanması daha olası hale gelir (Fuchs, 2012). Fuchs’un bu bağlamda geliştirmiş olduğu analiz hattının temel olarak Dallas Smythe’nin ‘izleyici metalaşması’ tezini takip ettiği söylenebilir. İzleyici metası tezinin bu tartışmalar içerisinde aldığı yeni bağlam yine bu bölümün ilerleyen kısmında tartışılacaktır.

Benzer bir tartışmayı Marco Briziarelli’nin 2014 tarihli *The Ideological Reproduction (Free) Labouring and (Social) Working within Digital Landscapes* başlıklı çalışmasında izlemek mümkündür. Briziarelli’nin dijital ortamdaki ücretsiz emeği ele alırken bu emeğin altını dolduran ideolojik motivasyonun ne olduğuna odaklandığını görülür. Bu amaçla Briziarelli, dijital emeğin ve bu bağlamda emeğin dijital sömürsünün ideolojik yönünü çizmeyi amaçlamıştır. Çıkış noktası olarak da insanların neden bedava bir şekilde sosyal ağlar içerisinde emek üretmeye gönüllü olduğu sorusunu ortaya koyar. Bu bağlamda emeğin dijital sömürsü ve ideolojik harcı olarak web 2.0’ın getirmiş olduğu özellikleri işaret eder (2014). Nitekim Briziarelli’ye göre web 2.0 mantığının en önemli temsilcilerinden biri olarak Facebook içerisinde sömürücü pratikleri barındırırken aynı zamanda liberal ideolojiye dair ütopyik bir bakışı barındırır. Facebook’un kamusal alanın dijital bir gerçekleştiricisi olarak kullanıcıları tarafından kavranışı Briziarelli’ye göre sömürünün devamı için de ideolojik bir zemin oluşturur (Briziarelli, 2014). Fakat Zhongxuan (2017) gibi bu mecraları direniş ile bağlantılandıran yaklaşımlar da mevcuttur. Örneğin ona göre maddi olmayan emek ve onun dijital çalışmalarla birlikte ele alan literatür maddi olmayan emek ve dijital ağlar arasında tek yönlü bir sömürü süreci olarak görme eğilimindedir (Zhongxuan, 2017). Zhongxuan çalışmasında, Çin’in Macao bölgesinde Facebook kullanımını ve maddi olmayan emekçiler olarak kullanıcıları ele almıştır. Bu bağlamda Facebook gruplarını inceleyerek, buradan ortaya çıkan çeşitli yurttaş gazeteciliği pratikleriyle maddi olmayan emeğin direniş yönü arasında bir bağlantı kurmaya çalıştığı söylenebilir. Yazara göre hiçbiri medya profesyoneli olmayan insanların bir araya gelip kurdukları bu haberleşme ağları, geleneksel medyanın

sınırlayıcı pratikleri aksine insanların eleştirel bir pozisyon almasına yol sağlamıştır. Ona göre bu pratikler içerisinde kullanıcılar sömürdüklerini düşünmedikleri gibi özgürleştirici yönlerinden dolayı böyle bir sömürünün varlığını umursamadıklarını görmek mümkündür (Zhongxuan, 2017). Neticesinde maddi olmayan emeğin rengini verdiği bu dijital alanlar ne tek yönlü kurtuluşsuz bir sömürünün gerçekleştiği ne de yalnızca neo- liberal öznellikler üreten bir ‘montaj hattı’dır. Fakat yine aynı şekilde bu emeğin direnişe ve özerkliğe yönelik doğası bu sosyal ağların liberal kamusal alanın ütopyik dijital bir görüntüsü olduğu anlamına gelmemektedir. Öte yandan dijital emek içerisinde öznellik ve direniş meselesi bir başka tartışmanın daha fitilini ateşler ve ele alınması literatürün seyrini izleyebilmek adına gerekli görünmektedir. Esasen maddi olmayan emek teorisinin işaret ettiği üzere dijital medyaların kullanıcılarının üretici özneler haline geldiğinin izlenebileceği bir başka teorik izlek yukarıda Fuchs özelinde bahsedildiği gibi Dallas Smythe’nin izleyici metası tezinin bu alana uyarlanmasıdır. Bu anlamda bu tezi ve dijital bağlamdaki görünümünü incelemek ve onun maddi olmayan emek teorisiyle ayrıştığı noktaları göstermek faydalı olacaktır.

### 3.5.2 Dallas Smythe’nin İzleyicinin Metalaşması Tezi

Dallas Smythe kitle medyasının başlıca ürününün ne olduğu sorusundan yola çıkarak, kitle medyasını ekonomi politik bir bağlamda ya da kendi deyişiyle “objektif ve gerçekçi” kavramlar ile ele alma çabasıdır. Buradaki gerçekçilik ve objektiflik iddiasının altının çizilmesi gerekir. Nitekim Smythe’ye göre Marksist kitle iletişim çalışmaları o güne değin kitle iletişimini “subjektif ve idealist” bir bağlamda ele almıştır (Smythe, 2006: 231). Smythe açısından bu bakışa kaynaklık eden literatür kitle iletişimin başlıca ürününü, ‘mesajlar’, ‘anlamlar’, ‘bilgiler’ vb. olarak görmüş ve bu da onların medya ürünlerini etki ve manipülasyon yönüyle çözümlenmelerine neden olmuştur (Smythe, 2006: 231). Oysa Smythe’ye göre, kitle iletişimin ya da başka bir deyişle kitle medyasının “varoluş nedeni olan ekonomik ve siyasi görevleri” yerine getirmek adına üretmiş olduğu başat ürün “izleyici gücü”dür (Smythe, 2006: 233). Smythe’ye göre, izleyici gücü bir metadır. Buna kaynaklık eden ise onun alınıp satılabilir oluşu ve dolayısıyla bir fiyata sahip olmasıdır (Smythe, 2006: 233). Fakat Smythe’nin çalışmasına gerek iletişim çalışmaları içerisinde subjektif ve idealist görmüş olduğu kanattan gerekse de iletişimin

ekonomi politiđi ierisinden eřitli eleřitiler getirilmiřtir. rneđin Graham Murdock’a gre Smyhte’nin alıřması, ‘‘kitle iletiřimin iřleyiřini przsz ve sorunsuz olarak kavrama eđilimindedir’’ (Murdock, 1978). Graham Murdock, Smyhte’nin kitle medyası zerine yapmıř olduđu analiz, eleřitmiř olduđu yaklařımın nemli bir temsilcisi olan kltrel alıřmalar yaklařımının aksine kitle iletiřimin iermiř olduđu eliřkilere ve mcadelelere daha az odaklandıđını belirtir (Murdock, 1978). Murdock’a gre, ‘‘Marksizmin eliřki ve mcadele zerine olan vurgusu gz nne alındıđında bu mevcut durumun gereklerine uymamaktadır’’ (Murdock, 1978). Dolayısıyla Murdock, Smyhte’nin analizinin gereklik iddiasının altını kazıyan bir yn olarak bu noktaları es geiřini vurgular. te yandan Zafer Kıyan’a gre, Marks’ın meta zmlemesinden yola ıkıldıđında Smyhte’nin teorisinde ‘‘izleyicilerin neden ve nasıl metaya dnřtkleri fikrine tam bir anlam vermek zorlařmaktadır’’ (Kıyan, 2015). Yine Kıyan’a gre, ‘‘izleyicinin sermaye iin artık deđer retip retmediđi, retiyorsa bunu nasıl gerekleřtirdiđi sorularının yanıtı yoktur’’ (Kıyan, 2015). Caraway’e gre ise, Smyhte’nin izleyici metası teorisi ‘‘tek taraflı bir sınıf analizini temsil ederken iři sınıfının znelliđinin deđerini dřrr’’ (Caraway, 2011). Yine Caraway’e gre Smyhte izleyicilerin znelliklerini teorisine dahil etmez. te yandan Caraway, Chen’e atıfla, medya sahiplerinin reklam verenlere sattıklarının izleyici gc deđil, ‘‘izleyicinin yapılandırılmıř bir imajı’’ olduđunun altını izer. Dolayısıyla reklam verene satılan rn esasen ‘‘gelmesi beklenen bir gelir’’ olur ve bu yzden ‘‘hayali sermaye’’ olarak adlandırılır (Chen, 2003’ten aktaran Caraway, 2011). Diđer bir yandan Caraway iin izleyici metası teorisi, kapitalist sistemde beklenmedik hibir Őeyin olmadıđı bir uyum grnts tahsis eder ve onun yařadıđı eliřkileri, krizleri grnmez kılar (Caraway, 2011). Diđer taraftan Sut Jhally’nin alıřmalarında grldđ gibi, izleyici metası teorisinin geliřtirilmesine ynelik abalar da srmřtr. Sut Jhally esasen Smyhte’nin tezine nemli lde katılırken Smyhte’nin yanlıř soruları sorarak iddialarını temellendirme imkanından yoksun bıraktıđını ifade eder (Jhally, 1982). O yzden Smyhte’nin soruları aksine izleyici metası kavramsallařtırmasına yeni sorular sorar. Deđindiđi nemli noktalardan biri ise Smyhte’nin izleyici metası kavramının Marksist aıdan ‘‘retkenliđi’’ zerinedir. yle ki, Jhally’e gre ‘‘izleme aktivitesinin Marksist anlamdan herhangi bir retkenliđi yoktur’’ (Jhally, 1982). Jhally, Smyhte’nin szn ettiđi izleme etkinliđin retkenliđini gsterebilmesi iin, ‘‘tketimin emek gcne deđer

kattığını göstermesi” gerektiğini düşünür (Jhally, 1982). Dolayısıyla Smythe’nin pazarlama ve tüketimin üretkenliği üzerine iddiaları Jhally’e göre Marksist teori içerisinden bir tutarlılık ifade etmez (Jhally, 1982). Bunun yerine Jhally’nin önerisi, izleyici emeğini tutarlı bir bağlama oturması için, emeğin, reklam veren adına değil kitle medyası adına üretildiğini göstermek gerekliliği olmuştur (Jhally, 1982). Öyle ki izleyicinin burada üretici güç olarak maaşını da “onlar olmadan TV izleyemeyecekleri programlar” oluşturur (Jhally, 1982). Jhally’e göre, “İzleyici emeği, izleyici metasının üretim sürecinin bir parçasıdır” (Jhally, 1982). Jhally bu durumu şöyle açıklamaktadır, kitle iletişim ağlarının reklam verenlerden almış olduğu ücret, izleyici metasını üretmek için gerekli olan maliyetten fazladır (Jhally, 1982). Dolayısıyla buna göre izleyicileri bir araya getirecek olan programın maliyeti ile reklam verenden alınan ücret arasındaki marj ile birlikte de değer yaratılmış olur (Jhally, 1982).

### **3.5.2.1 Dijital Uzamda İzleyici Metası Tartışmaları**

Smythe’nin ve izleyici metası düşüncesinin dijital uzamda en ‘sıkı’ destekçilerinden biri olarak Christian Fuchs gösterilebilir. Fuchs açısından Smythe’nin izleyici metası tezi geçersiz olmanın aksine, internet uzamına yerleştirildiğinde daha net işlemektedir. Nitekim Fuchs’a göre izleyici metası kuramının televizyon, gazete gibi geleneksel medyumlara uygulanmasını zor kılan bu medyumların tüketiminin pasif bir faaliyeti içermesidir (Fuchs, 2012). İnternet ise aksine kullanıcıların pasif izleyiciler olduğu değil “belirli derecede aktif içerik yaratıcıları” olduğu bir ortam sağlamaktadır (Fuchs, 2012). Reklam verenler de bu sebeple, yalnızca kullanıcıların dijital ortamda harcadığı zamanla ilgilenmek yerine bu zaman içerisinde ortaya çıkarmış oldukları ürünlerle de ilgilidir (Fuchs, 2012). “Geleneksel televizyon izleme biçimi içerisinde, tüm izleyiciler aynı reklamları aynı anda görürler” (Fuchs, 2012). Çevrimiçi reklamcılıkta ise reklam şirketleri aynı anda birçok farklı kullanıcıya farklı reklamlar gösterebilme imkanına sahiptir (Fuchs, 2012). Öte yandan Fuchs izleyici metası teorisinin internet pratiklerine uygulanabilirliği konusundaki fikirlerinde yalnız değildir. Napoli’ye göre de (2010), Smythe’nin izleyicilerin reklam verenler için çalıştığı düşüncesiyle, izleyicilerin medya organizasyonları için çalıştığı düşüncesine sahip Jhally ve Livant’ın görüşleri yeni medya ekosistemi içerisinde birleşmiştir. İzleyiciler artık ikisi için de çalışırlar. Eran Fisher da

dijital emeği yabancılaşma ve sömürü ilişkisinde ele alırken teorik olarak çıkış noktası izleyici metalaşması teorisi. Fisher, sosyal medya mecralarında üretilen emeği yabancılaşma ve sömürü etrafında ele almayı amaçlandığını belirtirken, literatür içerisinde ise, Marksist çalışmaların ağırlıklı olarak izleyicilerin sömürü süreçlerine, liberal çalışmaların ise daha çok bu mecraların katılımcı ve bireyleri özgürleştirici yönlerini merkeze aldığını belirtir (Fisher, 2012). Fakat Fisher açısından hem özgürlük hem de sömürü bu mecralarda iç içe geçmiş ve birbirlerine bağlı durumdadır. Bu görüşle uyumlu olarak Fisher'a göre, çalışma özelinde ele aldığı Facebook ve daha genel anlamda sosyal medya mecraları hem yeni iletişim biçimlerine izin veren iletişim araçları hem de yeni bir üretim tarzına olanak sağlayan üretim araçları görevi görmektedirler (Fisher, 2012). Bu doğrultuda Kıyan'ın belirttiği üzere, Fisher için, bir üretim aracı olarak sosyal medya içerisinde sömürü; emeğin karşılığının alınamaması, yabancılaşma ise izleyicinin 'kendini ifade edememesi, diğerleriyle ilişki ve iletişim kuramaması' durumlarını karşılamaktadır (Kıyan, 2015). Fisher geleneksel medya ve yeni medya ortamı arasında bir karşılaştırmaya giderek kitlesel medyanın merkeziyetçi bir yapıya ve tek yönlü bir bilgi akışına sahip olduğunun altını çizer (Fisher, 2012). Böylece örneğin televizyon izleme pratiğini aynı zamanda bir 'çalışma' pratiği olarak düşünüldüğünde tek yönlü ve pasif bir eylemi ifade ettiği için Fisher açısından yabancılaşmanın yoğun olduğu bir pratik olduğu söylenebilir, çünkü izleyicinin kendisini oldukça sınırlı bir biçimde ifade edebileceği bir pratik olarak görülür. Öte yandan geleneksel medyanın, izleyicisine dair başka bir deyişle işçisi hakkındaki bilgisi istatistiksel ve soyut bir düzlemle sınırlı kaldığı için sömürü çok yoğun bir şekilde gerçekleşmemektedir (Fisher, 2012). Buna paralel olarak ise internet uzamı ona göre, sunduğu çok yönlü iletişim kanallarıyla ve kullanıcılarını katılımcılığa teşvik edişiyile kullanıcıları geleneksel medyanın aksine daha az yabancılaşmaya maruz bırakır. Hatta, izleyicinin daha fazla sömürülmesini sağlayan bizzat bu ortamların daha az yabancılaşma sağlayan yapısıdır (Fisher, 2012). Dolayısıyla Fisher'a göre böyle bir ortamda geleneksel medyanın izleyicisiyle genelleştirilmiş ve soyut, istatistiksel olarak karşılaşmasının aksine internet mecraları onları "bireyler olarak tanır" (Fisher, 2012). Son kertede ise söylenmesi gereken, internet uzamındaki ilişkileri bu şekilde kavramanın tıpkı Dallas Smythe'nin özgün teorisinde görüldüğü gibi kullanıcıların öznelliklerine herhangi bir alan ve onların kaçış, direniş gibi tepkilerine de olanak tanımadığı olabilir.

Jerney Prodnik ise, Smythe'nin izleyici metası tartışmasına katılırken aynı zamanda onunla maddi olmayan emek teorisi arasında da önemli yakınlıklar olduğunu ifade eder (Prodnik, 2012). Prodnik'e göre boş zaman ve emeğin sınırlarının bulanıklaşması yeni bir durum değildir. Nitekim boş zaman ve emeğin arasındaki sınırların netliği pre-kapitalist döneme ait bir durumdur. Kapitalizmde boş zaman ve emek arasındaki sınır her zaman bulanıktır ve "çizgileri silikleştiren aktiviteler birer üretici güç olarak görülmemiştir" (Prodnik, 2012). Fakat Prodnik'e göre, kapitalizmin metalaştırılabilen bölgeleri genişletmesiyle boş zaman da değer üretiminin önemli bir haline gelmiştir (Prodnik, 2012). Böylelikle Prodnik'in izleyici metalaşması tezine verdiği önemin, bu teorinin boş zaman etkinliğinin ne şekilde değer üretebileceğini göstermiş olduğuna dair inancından kaynaklandığı söylenebilir. Öte yandan izleyici metası tezi ile maddi olmayan emek teorisi arasında benzerlik görmek mümkün olsa da esasen iki teorinin arasındaki 'tını' farkını da görmek gerekir. Nitekim Cote ve Pybus (2007) Dallas Smythe'nin televizyon için ortaya koymuş olduğu izleyici metalaşması kuramının internet ağları üzerindeki süreçlere uygulanışının sorunlu olduğunu belirtirler onlara göre Smythe'nin kuramsallaştırması gibi çabalar öznelliklerin bu mecralarda ortaya çıkışını kavramak açısından yardımcı olmamaktadır (Cote ve Pybus, 2007). Nitekim Smythe'nin izleyici metalaşması kuramı yazarlar için, her ne kadar izleyiciyi metalaşma sürecinin içerisine dahil etse de atomize bir izleyici kitlesine ve ona yönelik reklam çalışmalarına odaklanır ve bu yönüyle izleyici özne pasif bir noktada konumlanır (Cote ve Pybus: 2007). Oysa maddi olmayan emek paradigması, üretim ve tüketimi birleştiren bir noktada duruşu ve biyo politik yaklaşımıyla internet çalışmaları açısından daha verimli bir tartışma alanı açar (Cote ve Pybus: 2007). Buna ek olarak maddi olmayan emek teorisi daha önce de bahsedilmiş olduğu gibi bu emeğin her şeyden önce kapitalist yönetim anlayışından değil kendiliğinden bir iş birliğine dayandığı ön kabulünden doğmaktadır. Oysa izleyici metası teorisi, Prodnik'in de belirttiği gibi medyanın her şeyden önce izleyicileri ürettiği, düzenlediği düşüncesine dayanır (Prodnik: 2012). Dolayısıyla bu anlayış dışsallığın aksine süreci ilk andan itibaren kapitalist komutanın içerisinde görmektedir. Henüz temel çıkış noktalarından dahi bu iki teorinin esasen oldukça farklı yöne yöneldiğini söylemek mümkündür. Her ne kadar ikisi de boş zamanın üretim döngüsüne entegre edilmesini gösteriyor olsalar da bu tek başına bu iki teori arasında bir yakınsama kurmak açısından mümkün görünmemektedir. Nitekim Caraway'in de belirttiği gibi, "radikal

İtalyan Marksistlerin kapitalizmde kriz yaratmak için geniş alanlar gördükleri yerde, Smythe yalnızca egemenliği görür'' (Caraway, 2011).

Sonuç olarak maddi olmayan emek tartışmalarının dijital uzama uzanışının ilk adımı olarak yukarıdaki tartışmaları görmek mümkündür. Bu tartışmalar her ne kadar ağırlıklı olarak sosyal medya mecraları gibi alanlara yoğunlaşmış olsalar da teorinin dijital uzama uygulanmasının ilk adımda ne şekilde gerçekleştiğini izleme imkânı sunar. Ki bu bağlamda yukarıdaki tartışmaların, emeğin çağdaş biçimlerinin ele alınışının ve sunduğu görünümün video oyunlara dair gelişen ilgili literatürde kendine özgü bir bağlamda yer bulduğu görülür. Bu anlamda ilgili literatürü ve emek tartışmalarını video oyunlar ekseninde izleyerek devam etmek bu tez çalışmasının bir adım daha atarak ayaklarının daha sağlam yere basmasını sağlayacaktır.

### 3.5.3 Çağdaş Emek Tartışmaları İçerisinde Video Oyunlar

Nick Dyer-Witthford ve Greig de Peuter'e göre video oyunlar global kapitalizmin ya da kendi teorik hatlarının tanımladığı şekliyle 'İmparatorluğun' cisimleştiği medyalardır (2009: xxix). Yazarlara göre nasıl roman 18.yüzyıla ya da sinema 20.yüzyıla damga vuran, bu yüzyılları simgeleyen medyalar ise video oyunlar da aynı şekilde 21. yüzyılı simgeleyen medyalardır (Dyer-Witthford ve de Peuter, 2009: xxix). Bu doğrultuda video oyunlar doğal olarak 21.yüzyıl kapitalizminin ya da yazarların deyişle imparatorluğun çelişkilerini de aynı şekilde içlerinde ihtiva ederler. Bu çelişki, video oyunlar açısından bir yandan oyun emeği <sup>22</sup>olarak tarif edilen üretici gücün harekete geçirilmesi diğer yandan ise bu gücün otonom ve aktivist karakteri ile ilgilidir (Dyer-Witthford ve de Peuter, 2009: 212). Öyle ki yazarlara göre video oyun kültürü daha ortaya çıktığı ilk andan itibaren isyan hareketleriyle önemli bir bağa sahiptir. İkiliye göre dijital oyun 1960 ve 1970'li yıllar boyunca kendisini gösteren isyan dalgası ve onun içerisinde barındırdığı karşı kültürün içerisinden çıkmış ve onun bir parçası olmuştur (Dyer-Witthford ve de Peuter, 2009: 6). Bu bağlamda dijital oyunların ortaya çıkmış olduğu ortama bakıldığında

<sup>22</sup> Oyun Emeği (Playbour) Julian Kücklich'in (2005) gönüllü oyun modu geliştiriciliği yapan oyuncuların tartıştığı ve ilerleyen sayfalarda değinilecek olan makalesinde kullanmış olduğu ve ilgili literatürde de yaygın olarak kullanılmaya başlanmış kavramdır.



soğuk savaş döneminde nükleer tehdide karşı ortaya çıkan iletişim ve bilgi teknolojilerinin yine bu teknolojileri kullanan maddi olmayan emekçiler tarafından oynusallaştırılmış olduğu ve en nihayetinde dijital oyunlara dönüştürülmüş olduğu görülür (Dyer-Witthford ve de Peuter, 2009: 10). Özellikle Amerikan üniversitelerindeki araştırmacılar da ifadesini bulan savaş karşıtı düşüncenin etkisiyle bilgisayar ve oyun teknolojileri maddi olmayan emekçiler tarafından yazarların tabiriyle Pentagon'dan kurtarılmış fakat diğer bir taraftan ironik olarak bu teknolojilerin sermaye güçleri açısından meta olarak yeni bir anlam kazanmasına yol açmışlardır (Dyer-Witthford ve de Peuter, 2009: 10).

Video oyunlar her ne kadar kapitalist üretim sistemi açısından böylesi bir okumaya alan açmış olsalar da literatür açısından video oyunlar ve emek tartışmalarının çok yönlü gerçekleştiğini görmek mümkündür. Bu çok yönlülüğün kaynağı kuşkusuz çok katmanlı ve çok öznel bir süreci içerisinde barındırıyor oluşudur. Örnelemek gerekirse video oyun endüstrisi içerisinde emek tartışmalarının kimi zaman direkt oyunların geliştiricilerine, kimi zaman hayranı oldukları oyunlara gönüllü olarak yeni özellikler ekleyen mod geliştiricilere, kimi zaman da bizzat oyuncuların kendilerine odaklandığını görmek mümkündür ve dahası çok doğaldır. Nitekim bir endüstriyel ürün olarak video oyunları bir yandan oyunların yaratıcıları olan geliştiricilerin emeklerine gerek duyarken diğer bir yandan da sahip oldukları ve/ya gerek duydukları etkileşime dayalı modelleri uyarınca oyuncuların üretkenleşen duygusal ve maddi emeklerine ihtiyaç duymaktadır (Humphreys, 2004). Bu doğrultuda çalışmanın bu bölümünde çalışmaya konu olan e-sporculuğa dair çağdaş bir emek izleği oluşturulurken video oyun endüstrisinin bu çeşitli emek görüntülerinden yola çıkılacak ve bu tarihsel çalışmaların izinden e-sporculuğa dair bir rota oluşturmanın imkânı aranacaktır.

Video oyunlar ve emek ilişkisine dair erken tartışmaların odağına bakıldığında eğlence aktivitesi olarak düşünülen video oyunların esasen içerisinde barındırdığı faaliyetler ya da gerektirdiği disiplinin gündelik hayat içerisindeki emek süreçlerine benzerliği (Yee, 2006) üzerine yöneldiğini görmek mümkündür. Örneğin Yee'nin düşüncesine göre video oyunları iş ve oyun arasında bir bulanıklık yaratarak bu kavramların birbirinden ayırt edilir yönlerini görünmez kılma eğilimindedir (2006). Kuşkusuz bu noktada belirtilmesi gereken Yee'nin çalışmasına ve bu aşamada burada detaylandırılacak çalışmalara konu

olan video oyunların MMOG (Massively Multiplayer Online Game) yani devasa çok oyunculu çevrimiçi oyun türüne ait oyunlar olduğudur. Bu tarz oyunlar, aynı anda anlık olarak çok sayıda oyuncu tarafından erişilebilen çevrimiçi sanal dünyalardır (Castronova, 2002). Bu sanal dünyalar yapıları gereği oyuncuların etkinlikleriyle, üretimleriyle varlıklarını sürdürürler (Humphreys, 2004). Oyun ve dünyası her ne kadar yapım şirketinin geliştiricileri tarafından programlanmış ve tasarlanmış olursa olsun onların ortaya koyduğu dünyayı anlamlandıran oyunculardır, bu dünyaya oyuncular bir karakter verirler (Dyer-Witthford ve de Peuter, 2009: 127). Oyuncular oyun dünyasının bizzat içerisinde kurucu niteliklerinin yanı sıra aynı zamanda kendi aralarında kurdukları topluluklar aracılığıyla, oyun üzerine yürüttükleri tartışmalar ya da oyun ile ilgili hatalar veya rahatsız oldukları konular ile ilgili yönetimle iletişim kurmalarıyla oyunun sanal dünyasının ötesinde de katkıda bulunurlar (Humphreys, 2004). Kuşkusuz bu oyun türünün tam da bu yönleriyle araştırmacıların odağında yer alması şaşırtıcı değildir. MMOG oyunlar ve üzerine yürütülen tartışmaların bu tez çalışması açısından önemi ise en temelde oyun ve emek tartışmaları içerisinde direkt olarak oyunculara odaklanmasından ileri gelmektedir. Bu anlamıyla da her ne kadar e-spora konu olan oyunlardan farklı bir bağlama sahip olsalar da <sup>23</sup>MMOG oyunları üzerinden yürütülen tartışmalar hem oyuncuların oyunlar içerisindeki kurucu niteliklerini görmeyi hem de bu video oyunlar içerisinde oyuncuların nasıl değer üretim süreçlerine koşulduğunu ve hangi durumlarda bunlara karşı çıkışlar sergileyebildiğini göstermesi açısından yol göstericidir. Bu nedenle de çalışmanın bu noktasında ele alınmaktadır.

Konuya geri dönmek gerekirse, bu oyunlar içerisinde oyuncuların pek çok faaliyette bulunmasının mümkün olduğu görünecektir. Oyuncular diğer oyuncularla sohbet edebilir, ticaret yapabilir, savaşabilir, oyun görevleri gerçekleştirebilir (Castronova, 2002). Öte yandan sanal dünyalar olarak bu oyunların dayanmış olduğu tıpkı gerçek ekonomiler gibi üretimle, ticaretle, enflasyonla vb. ile tanımlanan bir de sanal ekonomilerden söz etmek mümkündür, oyuncular bu sanal ekonomi içerisinde “yaşar, çalışır, tüketir ve tıpkı gerçek Dünya’da olduğu gibi servet biriktirir” (Castronova, 2002). Bu tarz oyunlar her ne kadar çoğunun bir tür feodal fantastik evrende geçmesinden dolayı

---

<sup>23</sup> MMOG oyunlarda nihai bir zaferden bahsetmek olanaklı değildir. Bu oyunlar sürekli olarak yeni özellikler, görevler, bölgeler eklenerek oyuncuyu yeni hedeflere kanalize etmeyi amaçlamaktadır (Dyer-Witthford ve de Peuter, 2009: 130).

takas ve yağma gibi usulleri de içerisinde barındırıyor olsa da her birinin kendine ait sanal para birimlerinin varlığından söz etmek mümkündür ve oyuncular oyun içindeki karakterlerini geliştirebilmek adına silahlar, zırhlar, geliştirmeler alabilmek için bu sanal para birimlerine ihtiyaç duyarlar (Dyer-Witthoford ve de Peuter 2009: 138). Dolayısıyla oyuncuların bu sanal dünyalar içerisinde hayatta kalmak, gelişim göstererek diğer oyuncularla rekabet edebilmek için bu sanal ekonominin içerisine dahil olmaları, üretimle ilişkilenmeleri gerekecektir. Neticesinde böylesi bir gereklilik oyuncular açısından oyunun gündelik hayatlarındaki işlerine benzer ikinci bir iş haline gelmesine neden olmuştur (Yee, 2006). Yine böylesi bir gereklilik doğal olarak oyunu eğlenceden ziyade bir zorunlu faaliyetler bütününe dönüştürme eğilimine hizmet eder (Yee, 2006). Nitekim Taylor, Bergstrom, Jenson ve de Castell'in birlikte yürüttükleri araştırma (2015) bu oyunlardan birisi olan 'EVE Online' oyunu içerisinde 'sanayici' oyuncular adını verdikleri oyuncu profilleri ekseninde oyunun nasıl da bir emek sürecine, oyuncuların da emekçilere dönüştüğünü göstermişlerdir. Söz konusu tipteki oyuncuların oyun dünyası içerisinde üstlendikleri görevler temelde hammadde çıkarmak, bu hammaddeleri işlemek ve ticaretini yapmaktır (Taylor vd., 2015). Öte yandan bu görevler oyuncuların yetkinleşmesi gereken pek çok başka konuyu da beraberinde getirmektedir. Oyuncular 'değer üretimlerini optimize etmek, bu değer korunmasını ve genişletilmesini sağlamak için' karmaşık bilgi sistemleri ile boğuşmak durumundadır (Taylor vd., 2015). Bunun için de gerçekleştirilmesi gereken bilişsel, sosyal ve iletişimsel pek çok vazifeden bahsedilebilir (Taylor vd., 2015). Oyuncular örneğin bir taraftan hammadde fiyatlarını takip etmek durumundayken diğer taraftan hem iş birliği yaptığı oyuncu gruplarıyla hem de oyun içerisindeki diğer oyuncular ve oyuncu gruplarıyla sürekli iletişim kurmak, bu yolla oyun içerisindeki kişisel ve ticari dengelerini gözetmek durumundadır (Taylor vd., 2015). Neticesinde Taylor ve arkadaşlarının gösterdiği üzere oyuncular açısından iş ve oyun artık birbirinden farklı anlamlar ihtiva etmez hale gelebilmektedir (2015).

Öte yandan oyun içerisinde üretime dahil olmak sadece belirli profildeki oyuncular için geçerli değildir. Oyuncuların birincil amacı sosyalleşmek olsa dahi bu imkânın bizzat kendisinin bile oyun ekonomisine bağlı eşyalara, teçhizatlara sahip olması nedeniyle bu sanal ekonomiyle bir şekilde ilişkilenmek durumunda kalmaktadırlar (Dyer-Witthoford ve de Peuter, 2009: 138). Bu yönüyle sanal dünyalar üzerine kurulu MMO oyunların ekseriyeti için geçerli olan gerçek belirli amaçlara ulaşmak için diğer oyuncularla iş

birliđi kurmanın kaçınılmazlıđıdır (Dyer-Witthford ve de Peuter, 2009: 130). Kuşkusuz bu kaçınılmazlıđın yapısal olarak oyunlarda bulunmasının oyun şirketleri açısından oyuncuların sosyal ve duygusal ilişkilerinin oyunun başarısına doğrudan katkı sunmasıyla yakından ilişkili olduđu düşünülebilir. (Humphreys, 2004). Dolayısıyla bu oyunlar yapısı geređi oyuncuların üretken iş birliđine ihtiyaç duymakta ve onu teşvik etmekte görünmektedir. Neticesinde oyuncuların iş birliđine dayanan bu gereklilik lonca (guild) adı verilen oluşumların ortaya çıkmasına neden olmuştur. Loncalar, Oyuncuların oyun içerisindeki iş birlikleri sonucunda oyundaki kimi görevleri gerçekleştirmeyi kolaylaştırmak, diđer oyuncularla sosyalleşmek gibi amaçlar etrafında gönüllü olarak bir araya geldiđi yapılardır (Zhang ve Fung, 2014). Oyuncular, kimi zorlu görevleri tek başına başaramayacađı ve doğal olarak bu görevlerin ödülleri ulaşamayacađı için nihayetinde bu loncalara girmek durumunda kalır (Williams, Ducheneaut, Xiong, Zhang, Yee ve Nickell, 2006). Zhang ve Fung'a göre MMO oyunları içerisinde gelişiminin ilk yıllarında loncalar çok kalabalık olmayan, birkaç oyuncu etrafında örgütlenen ve katı bir hiyerarşiye dayanmayan destek gruplarıdır (2014). Oysa zamanla loncalar önemli bir ticarileşme süreci yaşamıştır (Zhang ve Fung, 2014). Bu sürecin içerisinde ticarileşen ve büyüyen loncalar bunun geređi olarak daha örgütsel bir yapı kazanarak gönüllü birlikteliklerden ziyade resmi yönetim mekanizmalarının devreye girdiđi organizasyonlar görüntüsünü almıştır (Williams vd., 2006). Öte yandan esasen temelinde oyuncuların birbirlerine mal, hizmet vs. sundukları ekonomik birimler olarak loncalardaki (Kücklich 2009) faaliyet her ne kadar oyuncuların iş birliđine dayansa da ve bu yönüyle oyunun dünyasını, nasıl oynandıđını, algılayışı deđiştirebilirse de (Taylor, 2006) burada oyuncuların ödenmemiş emeđinin söz konusu olduđunu söylemek mümkündür (Humphreys, 2004). Nitekim Humphreys'in gösterdiđi gibi oyun dünyası oyuncuların emeđini de içeren kolektif bir çabayla yaratılır fakat günün sonunda oyunların fikri mülkiyeti onları dışlayan bir bireysellik üzerinden tanımlanır (2004). Oyuncular gerek ticaret yaparak gerekse savaşıarak bir dünya oluştururlar. Fakat bu dünya üzerinde son kertede söz söyleme tasarrufları kullanıcı sözleşmeleri aracılıđıyla sınırlandırılır (Taylor vd., 2015). Oyuncular aslında teknik olarak hiçbir şeye sahip deđillerdir ve esasen bu dünyadaki ürettikleri her şey oyunu oynamaya başlarken kabul ettikleri son kullanıcı sözleşmesine uygun olarak şirketlere aittir (Taylor vd., 2015). Sonuç olarak MMOG oyunlarının dünyasına bu açıdan bakıldıđında oyuncuların fikri mülkiyetleri açısından

mülksüzleştirilerek şirketlerin birikim sağladığını söylemek mümkün görünmektedir. Öte yandan ironik olan tam da Yee'nin bahsettiği gibi oyuncuların bu video oyunları oynamak yani başka bir açıdan çalışmak için aylık olarak abonelik ücreti ödemesidir (2006). Fakat elbette oyuncular da günün sonunda pasif ve edilgen özneler değildirler. Oyuncuların kaçış noktaları ve direniş çizgileri yine aynı oyunlar etrafında bölümün sonunda tartışılacaktır.

Bu aşamada video oyunlar ve emek tartışmalarının ilerlediği ekseni incelemeye devam etmek gerekirse, bir başka izleğin gönüllü mod geliştiricilere yönelmiş olduğu söylenebilir. Gönüllü mod geliştiriciler de video oyunların oyuncuları olmakla birlikte onların üretim sürecinde karakterlerini belirleyen gönüllü bir şekilde bu video oyunlar için yaptıkları geliştirmelerdir. Oyun modu geliştiriciliğinin ne olduğundan kısaca bahsetmek gerekirse, mod geliştiriciliği basitçe, bir oyunun genellikle tutkulu oyuncuları tarafından yazılımsal kodları, tasarımları değiştirilerek kimi zaman küçük yeni özellikler eklenmesi, kimi zaman ise neredeyse baştan aşağı değiştirilerek oyunun yeni bir hüviyete büründürülmesini sağlayan aktivite olarak tanımlanabilir. Böylesi bir aktivite olarak oyun modu geliştiriciliği Postigo'nun belirttiği üzere internetin yaygın olarak kullanımıyla birlikte dijital oyunların hayran kitlelerinde önemli bir artışın gerçekleşmesiyle yakından ilintilidir (Postigo, 2003b). Bu bağlamda oyun şirketleri de internetin etkileşim kurmak adına daha çok olanak sunduğu söz konusu hayranlara oyunları üzerinde modlama yapmalarının önünü açarak oyuncuların oyuncu kimliklerinin ötesinde yeni roller almalarını teşvik etmişlerdir (Lowood, 2006). Düşünüldüğünde oyuncuların hayranı oldukları oyunları yalnızca oynamak bir yana bu dünyayı kendi hayal güçleri ölçütünde değiştirebilme ihtimalleri kuşkusuz etkileyici ve ilgi çekicidir. Nitekim Postigo gönüllü mod geliştiriciliğinin de tıpkı internet üzerinde kendisini var eden diğer bedava emek pratikleri gibi bir yabancılaşmayı aşma girişimi olarak kavranabileceğini düşünmektedir (2003b). Ona göre mod geliştiriciler sevdikleri oyunlar üzerinde bu şekilde çalışarak emeklerine ve emeklerinin nihai ürünlerine yani yeni oyun modlarına yabancılaşmadıkları için böylesi bir pratiğe gönüllü olarak devam etmektedirler (2003b). Öte yandan mod geliştirme pratiği, oyun şirketlerinin oldukça iyi bir şekilde kavradığı üzere, oyuncuların ve oluşturdukları toplulukların oyunlara olan sadakatini arttırması açısından da oldukça önemli bir yer kaplamaktadır (Kücklich, 2005). Nitekim gönüllü mod geliştiriciler yalnızca oyun üzerinde teknik konularla ilgilenmekle kalmayıp aynı

zamanda oyuna dair bir topluluğun oluşmasında ve gelişmesinde ön planda yer alarak özellikle topluluğun yeni katılımcıları açısından bir tür rehber görevi görmektedirler (Postigo, 2003b). Fakat gönüllü mod geliştiricilerin oyun şirketleri açısından kullanılabilirliğinin bu bağlamda kalmadığını görmek mümkündür. Nitekim Kücklich'e (2005) göre gönüllü mod geliştiriciler oyun endüstrisi için emek havuzu oluşturan güvencesiz emekçilerdir ve genel anlamda oyun şirketleri açısından iki önemli görev üstlenirler. Mod geliştiriciler, ilk olarak oyuna yeni özellikler, haritalar, görevler vb. ekleyerek doğal olarak oyunun oyuncular tarafından daha fazla saat oynanmasını sağlar ve bu anlamıyla oyunun raf ömrünü uzatırlar. Dahası ve belki de daha önemlisi dijital oyun dünyası gibi tek bir başarısız oyunun şirketler için batma riski anlamına geldiği bir sektörde ticari risk almaktan çekinen şirketlerin duyduğu yenilik ihtiyacını gönüllü olarak karşılarlar (Kücklich, 2005). Nihayetinde görülebileceği gibi gönüllü mod geliştiriciliği oyun şirketlerine ticari açıdan ve hatta belki varlıklarını sürdürebilmeleri açısından önemli kazançlar sağlamaktadır. Fakat Kücklich'in göstermiş olduğu gibi bu pratiğin kavranışı onu yalnızca "bir boş zaman etkinliği ya da basitçe oyunun bir uzantısı" görmek şeklinde olmuştur (2005). Dolayısıyla ona göre mod geliştiriciliğinin bu şekilde kavranışı, endüstri ve mod geliştiriciler arasında gelişen sömürü ilişkisine kaynaklık etmektedir (Kücklich, 2005). Kuşkusuz böyle bir mantığa göre mod geliştiriciler yalnızca bir tür oyuna devam etmektedir ve nihayetinde bu etkinliğin değer üreten bir emek süreci oluşu perdelenmiş olur. Diğer bir yandan gönüllü geliştiriciler açısından bu pratiğin olası istihdam olanaklarıyla da ilişkisinden bahsetmek mümkün görünmektedir. Nitekim mod geliştirici, geliştirdiği bir modun kazanacağı olası bir başarı ile gönüllüler topluluğundan profesyoneller topluluğuna geçiş yapabilmektedir (Postigo, 2003b). Sonuç olarak mod geliştiriciler açısından oyunun bir uzantısı olarak görülen ve sömürüden azade bir alan olarak algılanan bu pratiğin direkt olarak kapitalist değer üretimiyle ilişkisinden bahsedilebilir. Bu noktada endüstrinin gönüllüleri için tablo böyleyken peki bizzat oyunlarda geliştirici olarak çalışanlar için durum nedir? Sorusunu sormak uygun düşecektir. Nitekim mod geliştiriciler günün sonunda oyunculardır ve böylesi bir süreci oyun olarak görmeleri daha doğal görünmektedir. Peki ya ücretli emeğin içerisindeki geliştiriciler için bu süreç ne anlam ifade eder?

Greig de Peuter ve Nick Dyer-Witford odaklarını gönüllü mod geliştiricilerden bizzat oyunların geliştiricilerine kaydardıklarında durumun çok da farklı olmadığını

göstermişlerdir. Yazarlar, tıpkı gönüllü mod geliştiriciliği örneğinde olduğu gibi bir meslek olarak oyun geliştiriciliğinin de işin bir oyun olarak algılanması, üretim sürecinin yaratıcı bir hazza dayanıyor olması gibi niteliklerinin sömürü süreçlerini görünmez kılan varlığının altını çizmektedir (De Peuter ve Dyer–Witthof, 2005). Benzer bir şekilde Ergin Bulut da Amerika’da bir oyun stüdyosunda gerçekleştirdiği saha çalışması etrafında gerçekleştirdiği araştırmasında bir yaratıcı endüstri olarak video oyun endüstrisinde “işini aşkla yapmak” ya da “aşk duyulan işi yapmak” söyleminin güvencesizlik ve sömürü süreçleri üzerinde yarattığı illüzyonlara dikkat çekmiştir (Bulut, 2022: 9). Bu anlamda tıpkı gönüllü mod geliştiricileri tartışmasında olduğu gibi yabancılaşmadan azade olma düşüncesinin profesyonel geliştiriciler açısından da merkezi bir yer kapladığını görmek mümkündür. Video oyun endüstrisinin bu şekilde duygu yüklü, aşkla tanımlanan bir çalışma ortamına sahip oluşuyla çalışanların yaşamış olduğu yabancılaşma hissini azalması arasında bir ilişki den bahsedilebilir (Bulut, 2022: 63-64). Nitekim oyun geliştiricileri özelinde ortaya çıktığı görülebilecek bir şekilde çalışanların kendilerini işçi yerine ayrıcalıklı bir yaratıcı sınıfın mensubu olarak tahayyülü bu gerçekliğin varlığını daha net olarak görünür kılmaktadır (Bulut, 2022: 66). Yine bu anlamda özellikle şirket yönetimlerinin post-fordist esnekleşmeyle uyumlu bir şekilde çalışanlarına daha özerk bir alan sunmayı amaçlamasının bu tasavvur ile yakından ilişkili olduğunu görmek mümkündür. Bulut’un çalışmasında konu edilen oyun stüdyosunda görüldüğü gibi şirket özellikle oyun geliştiriciler için önemli serbestlikler sağlamış ve emekçilerin yaratıcılığına duyduğu ihtiyaçtan dolayı onlara önemli özerklik alanları da sağlamak ihtiyacı duymuştur (Bulut, 2022: 69). Neticesinde Ergin Bulut’un göstermiş olduğu gibi iş ile kurulan ilişkinin bu özel biçiminin bulunduğu, iş yerinin çalışanların arzularını yansıtacak şekilde düzenlendiği ve çalışanların önemli özerkliklere sahip olduğu böylesi bir ortamda yabancılaşmayı yeniden konumlandırmak ve bu biçim içerisinde nasıl gerçekleştiğini yeniden gözden geçirmeyi gerekli kılmaktadır (2022: 70). Yine de en başta çok uzağa gitmeye gerek kalmadan işçinin ürettiği ürün üzerinde bir tasarrufu olmayışı açısından bir yabancılaşmanın varlığından söz etmek mümkün durmaktadır. Daha net ifade etmek gerekirse, işin oyunsallaşması gibi kulağa hoş gelen pratiklerin günün sonunda oyun geliştiricilerinin ortaya koydukları ürünler olarak oyunları üzerindeki tasarruflarını yitirdikleri gerçeğini değiştirmediği görülür. Oyun şirketleri ile imzalanan sözleşmeler neticesinde geliştiricilerin ekseriyetine oyunları üzerinde herhangi

bir mülkiyet hakkı sunulmaz (De Peuter ve Witheford, 2005). Öte yandan Ergin Bulut oyun geliştiriciler açısından işe motivasyonun negatiften ziyade eğlence, oyun, özerklik gibi pozitif duygulanımlardan sağlandığını ifade ederken yabancılaşmanın da bu pozitif duygulanımlarla ilişkili bir tür ‘‘saplantı’’ şeklinde ortaya çıktığına işaret eder (Bulut, 2022: 70). Bu saplantı oyun geliştiriciler açısından tam da işlerinden keyif almalarını sağlayan pozitif duygulanımlar etkisinde geliştiricilerin sürekli olarak işlerini düşünecek noktaya gelmeleriyle ilgilidir (Bulut, 2022: 70). Bu noktada Bulut’un bu saplantıyı tarifi oldukça çarpıcıdır. Ona göre, ‘‘yeni ekonomide eğlenerek çalışan özneler kokain bağımlılarına benzemektedir’’ (2022: 70). Diğer bir yandan Ergin Bulut video oyun endüstrisi içerisinde çalışan başka bir emekçi profili olarak oyun testi işçilerinin yabancılaşma süreçlerini ele alırken kullandığı ‘‘eğlencenin değersizleştirilmesi’’ kavramı oldukça zihin açııcıdır. Eğlencenin değersizleştirilmesi Bulut’a göre temelde test işçisi oyuncuların, oyuna ve oyun oynamaya yabancılaşmasıyla ilgilidir (2022: 199). Test işçilerinin ekseriyetle oyun oynama kültürüne tutkulu oyuncular olduğu düşünüldüğünde bu nokta önemlidir. Nitekim test işçiliği bağlamında böylesi bir yabancılaşmanın kaynağı, oyun oynama eyleminin yönetimin istekleri etrafında disipline edilmiş ve yine yönetimin talimatlarına bağlı çerçevede gerçekleşmesidir (Bulut, 2022: 199). Dolayısıyla eğlencenin değersizleştirilmesi ‘‘en nihayetinde insanın oyun tutkusunu azaltan süreçlere atıfta bulunmaktadır’’ (2022: 201). Eğlencenin değersizleştirilmesine dair tanımlayıcı ekseninde Bulut’un şu maddeleri öne sürdüğünü görmek mümkündür: ‘‘oynamanın ölçülebilir görevlere dönüştürülmesi, uzun çalışma saatleri, güvencesiz çalışma koşulları, tekrarlayan görevler, işyerinde katmanlaşma ve iş dışındaki video oyunların ‘‘sadece’’ keyfini çıkarma olanağından mahrum kalma’’ (2022: 199). Bulut’un eğlencenin değersizleştirilmesine dair çizdiği bu çerçeveyi bu tez çalışmasının özneleri olan e-sporcular bağlamına taşımak da mümkün görünmektedir. Nitekim Ahmet Önder’in e-sporculara odaklanarak gerçekleştirdiği araştırması, e-sporculuk çerçevesinde eğlencenin değersizleşmesi olgusunun ne şekilde kendisini gösterdiğini işaret etmesi açısından bu anlamda önemlidir (2021). Önder’in değindiği üzere oyuncular açısından profesyonelleşme süreçlerinin yoğunlaşmasıyla birlikte oyunun eğlence yönü gittikçe azalmakta ve yerini başka olgulara bırakmaktadır (2021). Dolayısıyla benzer bir oyunculuğa ve oyuna yabancılaşmayı e-sporcuların da yoğun olarak yaşadığını görmek mümkündür. Bu tez çalışma içerisinde de saha verilerinin sunulduğu bulgular bölümünde



eğlencenin değersizleştirilmesi hususunun oyuncuların deneyimlerinde ne şekilde kendine yer bulduğunu yine oyuncuların görüşleriyle görmek mümkün olacaktır.

### 3.5.3.1 Oyun Emeginde Kaçış ve Direniş Noktaları

De Peuter ve Witheford video endüstrisinde bir emek tartışması yaparken video oyunları maddi olmayan metalar, üreticilerini ise maddi olmayan emekçiler olarak tarif ettiklerini dile getirirler (2005). Oyun endüstrisinde emeğin görünümü çeşitli açılardan yukarıda tartışılmaya çalışılmıştır. Fakat de Peuter ve Dyer-Witheford'u takip ederek bu endüstri içerisinde üretilen emeği maddi olmayan emek bağlamında tartışmak oyuncuların ya da geliştiricilerin emeğinin ticareten ne şekilde işe konulduğuna bakmanın yanı sıra endüstrinin içerisindeki muhalif hareketlerin, direniş ve kaçış çizgilerinin de nerelerde kendini gösterebileceğini tartışmak anlamına gelecektir (2005). Yukarıda da tartışıldığı üzere video oyun endüstrisi içerisinde iş ve oyun arasındaki çizginin bulanıklaşarak emeğin işe konulduğu görülmüştür. Oysa işin oyunsallaşması ve emeğin eğlenceyle ilişkilendirilmesinin sermaye için yüzleşilecek öteki bir yüzü vardır. Yani açmak gerekirse işin oyunsallaşması yazarların belirttiği üzere ‘mülkiyetin oyun haline gelmesi’ tehlikesini de şirketler için doğurur (De Peuter ve Witheford, 2005). Bu duruma dair en somut örneklerden birisi dijital korsanlıktır. Dijital korsanlık pratiğinde oyun dosyaları ‘kırılarak’ internet ortamına sızdırılır ve böylelikle mülkiyetin kendisini oyunlaştırılmış olur (De Peuter ve Witheford, 2005). Bu doğrultudaki bir başka direniş pratiği ise oyun modu geliştiriciliği açısından gerçekleştirilmeye açıktır. Bu anlamda yazarlara göre mod geliştiriciliği bir direniş haline geldiğinde oyunu değiştirmek, ona değer katmak yerine onun kötü yönlerini teşhir eder hale gelecektir (De Peuter ve Witheford, 2005). Fakat mülkiyetin oyunsallaştırılması açısından yine yukarıda tartışılmış olan MMO kültürü içerisindeki bir etkinlikten bahsetmek daha somut bir tablo ortaya koyacaktır. Bu etkinlik ‘altın çiftçiliği’ olarak tanımlanmaktadır. Altın çiftçiliği temelinde oyunların sanal ekonomisi içerisinde oyuncuların kazançlarını gerçek paraya çevirebilmesiyle ilgilidir (Castronova, 2002). Julian Dibbel’in World of Warcraft oyunu örneğinde göstermiş olduğu gibi bu tarz oyunlarda her oyuncunun oyundaki sanal karakterini geliştirebilmek, güçlü canavarlar ile savaşabilmek için sahip olması gereken teçhizatlara ihtiyacı vardır. Ve aynı zamanda bu teçhizatları edinebilmek için de oyunun

sanal para birimine ihtiyaç duyarlar (2007). Dibbell'in göstermiş olduğu gibi bu sanal parayı kazanmanın oyuncular için iki yolu görünmektedir, bunlardan birincisi oyun içerisindeki sanal parayı kazanmak için vakitlerini harcamak, ikincisi ise bu işi başka oyunculara gerçek para karşılığı vekalet etmektir (2007). Esasen bu pratik 'Gerçek Para Transferi' (RMT) olarak adlandırılan daha geniş bir olgunun dallarından biri olarak görülebilir. 1990'lı yıllarda MMO oyunlarında ortaya çıkan oyun içi eşyaların, altınların gerçek para karşılığında transferi daha sonraları oyun şirketleri tarafından ağırlıklı olarak yasaklanmış ya da belirli etkinliklerle kısıtlanacak şekilde oyun şirketinin bu ticareti kendi gözetimi altına alacak şekilde dönüşmüştür (Dibbell, 2007). Nitekim Kücklich'in gösterdiği gibi altın çiftçiliği gibi pratiklerin artışıyla birlikte World of Warcraft oyununun kendi sanal ekonomisi içerisinde yaşanan enflasyon sonrası oyun şirketi Blizzard'ın binlerce oyuncuyu oyundan yasakladığını görmek dahi mümkün olmuştur (2009). Fakat burada görüleceği gibi şirketin bu konuda izlediği politika oldukça 'incelikli' görünmektedir. Nitekim altın çiftçiliği yapan oyuncuların hesapları yasaklanırken para karşılığı bu hizmeti satın alan oyuncuların hesaplarına herhangi bir işlem yapılmamıştır (Dibbell, 2007).

Öte yandan altın çiftçiliğini takip eden ve mantıksal olarak onu izleyen bir diğer aktivite ise yine gerçek para karşılığında oyuncuların hesaplarını onlar yerine oynayarak hesaplara hızlıca seviye atlatmaktır (Dyer-Witthford ve de Peuter, 2009: 139). Hesapları bu şekilde hızlıca para karşılığı geliştirmek esasen oyunun üzerine oturduğu mantığı sarsmak anlamına gelecektir. Nitekim Castronova'nın belirttiği gibi MMO oyunları temelde oyuncularına dipten başlayarak zirveye, zenginliğe ulaştıkları bir süreci deneyim olarak sunmayı amaçlar (2002). Fakat hem altın çiftçiliği hem de parayla seviye atlatma etkinlikleri aracılığıyla oyun vaktinin ve oyun karakterinin gelişim çizelgesinin bir nevi satın olunmuş olmasıyla oyunun dipten zirveye yaşatmaya çalıştığı bu deneyimin dengesi bozulmaya açık olur. Nitekim böylesi bir durumun varlığı, bu şekilde kimi oyuncuların 'hileli' yollar ile ilerleyebildiğini gören diğer oyuncular açısından oyuna olan tutkuyu azaltma ve oyun için abonelik gelirlerine zarar verme ihtimalini taşır (Castronova, 2002). Ki oyuncu topluluğu içerisinde altın çiftçiliği yapan oyunculara karşı oyunun diğer oyuncuları tarafından kimi zaman şiddetli tepkilerin yükseldiğini de görmek mümkündür (Dibbell, 2007).

Peki bu etkinliklerin direniş yol açan kapasitesi nerededir? En başta, çiftçilik ve onu takip eden bu pratikler oyun şirketlerinin kullanıcı sözleşmeleri ve fikri mülkiyet hakları etrafında oyun içerisinde ‘‘çitle çevirdiği değer yaratma kapasitesini’’ bu alanın dışına taşıyan bir isyan hareketi olarak görülebilir (Dyer-Witthford ve de Peuter, 2009: 149). Aynı zamanda oyunları oyuncular için kâr yaratan bir alan haline getirerek oyun emeği üzerindeki yayıncı tahakkümüne karşı da bir karşı çıkışı ifade ettiği söylenebilir (Dyer-Witthford ve de Peuter, 2009: 148). Nitekim daha önce yukarıda tartışıldığı gibi oyuncuların esasen sahip oldukları hiçbir şey günün sonunda yoktur. Bu yöntemler ise onların oyun dünyasındaki becerilerini gerçek hayatta bir getiriye tahvil etme imkânı açmaktadır. Fakat yine de bu karşı çıkışın anlamının sınırlarını iyi çizmek de fayda olacaktır. Nitekim oyunun içerisindeki yapıyı her ne kadar ters yüz eden bir yönü olsa da bu çiftçilik ağlarının kendisi de kapitalist bir girişimdir (Dyer-Witthford ve de Peuter, 2009: 149) ve görülebileceği gibi dünyanın az gelişmiş ülkelerindeki oyuncuların gelişmiş ülkelerindeki oyuncular için çalıştığı bir başka sömürü resmini de ortaya koyduğu söylenebilir (Dibbel, 2007)<sup>24</sup>. Ki Dibbell’in gösterdiği gibi altın çiftçiliği kimi aracı şirketler bünyesinde gerçekleştirirken altın çiftçiliği yapan oyuncular günde 12 saat gibi süreler de çalışan ücretli işçilerdir (2007). Fakat yine de böylesi bir emek sürecinin yani işin ve oyunsallaşmanın iç içe geçtiği noktada burada sömürünün kendine özgü karakterini unutmadan bu durumun altı çizilmelidir. Nitekim altın çiftçiliği yapan oyuncuların 12 saat süren mesai saatlerinin sonunda kendi hesaplarına girerek oyunu oynamaya devam etmeleri (Dibbel, 2007) oyunlar ve iş meselesinin kendine özgü yanını oldukça iyi yansıtmaktadır.

Bu çalışmanın konusu olan e-spor açısından da çok benzer bir kaçış ve karşı çıkış noktasından bahsetmek mümkündür. MMO oyunlar içerisinde kendisini ‘altın çiftçiliği’ ya da hesaplara vekalet etme şeklinde kendini gösteren pratiğin elektronik spor ve League of Legends özelinde ‘elo boost’ şeklinde gösterdiği söylenebilir. Elo boost konusu oyuncuların da görüşleriyle yine son bölümde detaylı olarak ele alınacaktır.

<sup>24</sup> Dibbell’in çalışması altın çiftçiliğinin Çin Halk Cumhuriyeti’nde nasıl bir sektör haline geldiğini gözler önüne sermektedir. Ayrıca Dyer-Witthford ve de Peuter’in ifadeleriyle WoW oyuncuları için, altın çiftçileri direkt olarak ‘‘Çinli’’ çağrışımı yaratmaktadır (2009: 142). Aynı şekilde Meksika ve Doğu Avrupa’da da altın çiftçiliği için şirketlerin kurulmuş olduğunun altını çizerler (2009: 138).

### 3.5.4 Maddi Olmayan Emek ve Elektronik Sporculuk

Bu çalışma video oyun oynamanın özel bir biçimine dayanan elektronik sporculuğu maddi olmayan emek teorileri etrafında kavrayabilmenin imkânı üzerine kendisini konumlandırmıştır. Bu bağlamda da video oyun oyunculuğunun bu türünün nasıl bir üretim sürecini içerdiğini, ne ürettiğini ya da Lazzarato'nun üretim döngüsü (2017: 146) olarak adlandırdığı biçimde nereye oturduğunu göstermek gerekir. Tıpkı daha önceki bölümlerde ele alınan video oyunlarda çağdaş emek tartışmalarında görülebileceği gibi elektronik spor oyunculuğu da çeşitli şekillerde değer üretimiyle ilişkilendirilir. MMO oyunlarında tartışıldığı üzere bu oyunlarda oyunun oyuncularının oyun dünyasını tabiri caizse kuran güçler oldukları görülmüştü. Elektronik spor oyunculuğu açısından da en temelde tıpkı bu örneğe benzer bir pratiğin var olduğundan söz edilebilir. Elbette söz konusu e-spora konu olan oyunlar olduğunda MMOG oyunları gibi sanal bir dünyanın inşası söz konusu değildir. Nitekim e-spora konu olan oyunların ekseriyetinde ve özellikle bu çalışmaya konu olan League of Legends oyununda sanal dünyanın sınırlılıkları ve çerçevesi oldukça net bir şekilde oyun tasarım sürecinde belirlenmiştir. Dolayısıyla League of Legends oyunu ekseninde oyuncuların inşa ettikleri daha çok rekabetçi koşullarda kendilerine fayda sağlayacak olan stratejilerdir. Örneğin, hangi eşyaların kombinasyonunun mevcut durumda daha güçlü olacağı, her bir benzersiz oyunda hangi şampiyonun avantaj sağlayacağı, oyunun kaçınıcı dakikasında hangi hamlenin gerçekleştirilmeye başlanacağı gibi sayısız örnekten bahsetmek mümkündür. Bu daha önce genel zekâ başlığında tartışıldığı gibi tekrar oyun metası konusuna geri dönmeyi gerektirir. Oyun metası olarak adlandırılan olguyu bizzat oyuncuların oyuna dair kolektif bilgisinin bir bütünü oluşturmaktadır. Fakat oyuna dair bu kolektif bilgi bütünü her zaman geçicidir ve yeniden inşa edilmeyi gerektirir. Bu geçicilik yapımcı şirketin oyuna 2 haftada bir getirdiği güncellemelerde yatar. Her seferinde büyük değişiklikler olmasa da bu güncellemeler ile oyunda kimi eşyalar, şampiyonlar yapımcı şirket tarafından güçlendirilir ya da zayıflatılır. Sonuçta bu durum her yeni metada oyuncuların keşfettikleri ve diğerlerine nazaran çok daha baskın kimi stratejilerin, eşyaların ya da şampiyonların "dengelenmesi" olarak da tabir edilir. Dolayısıyla oyunda kazanç sağlayan geçerli stratejilerin bilgisi her bir yeni dönemde değişir. Ve bu oyunun oynanış biçimini de doğal olarak her bir yeni dönemde önemli ölçüde değiştirir. Bunun

oyuncular üzerindeki etkisi son bölümde tartışılacaktır. Fakat meta ve güncellemeler arasındaki bu ilişki en başta oyun şirketinin oyuncuların inşa ettiği oyunun bu kolektif bilgi bütününe müdahale etme gücünü ortaya serer. Brandon Agha'nın da belirttiği üzere kullanıcılar tarafından oluşturulan oyun metası, teknik olarak oyun şirketi Riot Games'in mülkiyetindedir. Ve bu durum ona göre işin "işin değişen doğasını vurgular" (2015: 79). Esasen Agha'nın dikkat çektiği gibi gönüllü mod geliştiriciliği pratiğiyle oyuncuların oyun metasını oluşturması arasında önemli benzerliklerden bahsetmek mümkündür (2015: 68). Bu bağlamda Agha'nın düşünce hattını izlemek gerekirse, nasıl mod geliştiriciler oyuna tasarımsal ya da yazılımsal anlamda oyunu değiştirecek yeni özellikler ekliyorsa League of Legends oyuncularının da metayı oluştururken, oyunun oynanış biçimine yenilikler getirdiği ya da daha net olarak yeni oynanış biçimlerini ortaya çıkardıkları söylenebilir. Böylelikle e-sporcuların, Agha'nın dikkat çektiği üzere tıpkı mod geliştiriciler gibi oyun üzerine olan bu çabalarıyla şirketin yenilik yaratmak konusunda alması gereken riskleri üstlendikleri (2015: 68) görülebilir. Nitekim oyuncular oyuna dair bilgilerinden yola çıkarak en nihayetinde meta olarak anılan oyunun mevcut anında baskın hale gelen karmaşıklaşmış stratejiler ve beceriler geliştirirken oyun şirketi gelişen metayı baz alarak oyunda yenilikler, güncellemeler yapar ve oyunun takipçilerinin ilgisini sürdürmeyi amaçlar (Agha, 2015: 79). Öte yandan Agha, meta ve güncelleme arasındaki ilişkiyi oyun şirketi Riot Games'in başka hangi açılardan kendi yararına kullanabildiğini göstermektedir. Bu doğrultuda Agha, oyunun diğer oyuncularının, profesyonellerce -ekseriyetle turnuvalarda- başarısı test edilmiş olan metanın güçlü taktikleri ve şampiyonlarını onlar gibi oynayarak taklit ettiklerine işaret eder (2015: 37). Bu durumda ona göre Riot Games, profesyoneller ve oyunun diğer oyuncuları arasındaki bu ilişkiyi gözeterek güncellemeler ile metaya müdahale ederken daha fazla kostüm<sup>25</sup>vb. ürünler satmak istediği şampiyonları daha görünür kılmak adına yeni metada kullanılması için güçlendirir (2015: 37). Dolayısıyla oyun şirketinin metaya güncellemeler aracılığıyla olan müdahalesinin yalnızca kimi şampiyonlar ya da taktiklerin diğerlerine oranla fazla baskın kalması kadar 'masum' bir zeminde işlemediği görülmüş olur. Güncellemelerin önemli bir ticari zemini olduğu böylece daha net görülmüş olur. Öte yandan belirtilmesi gereken bir nokta Agha'nın metayı profesyonel

---

<sup>25</sup> Oyundaki her bir şampiyon onun görünümünü özelleştirecek birden çok "kostüm"e (skin) sahiptir. Oynanan şampiyonun dış görünüşünü özelleştiren bu kostümler gerçek para ile satın alınabilmektedir.

oyuncular bağlamında sınırlı kalarak ele almış olduğudur. Oysa bu çalışmada daha önce de belirtildiği gibi meta olarak adlandırılan olgu oyunun tüm oyuncularının oyuna dair mevcut andaki kolektif bilgisini cisimleştirir. Elbette profesyonel oyuncular bu işi bir meslek olarak yaptığı için yeni stratejiler ve kendileri için avantaj sağlayacak noktaları sürekli ararlar ve doğal olarak daha da çok bulurlar. Ve neticesinde metanın oluşumu açısından çok daha ağırlıklı bir konumda oldukları söylenebilir. Bu yönüyle günün sonunda oyun metasının oluşumu tam da Tiziana Terranova'nın "kültürün bilgili tüketiminin üretim etkinliğine çevrildiği an" (2015) olarak tasvir ettiği duruma işaret eder. Bu üretim kuşkusuz kolektif bir üretimdir çünkü oyun metası olarak adlandırılan gerçeklik oyuncuların birbirleriyle iş birlikleri veya mücadelelerine dayanan ortak bir çabanın ürünüdür. Görülebileceği gibi e-sporde değer üretimi ilk aşamada oyuncuların oyuna dair kolektif bilgileri neticesinde ortaya çıkan stratejilerin, seçimlerin oyun şirketi tarafından temellük edilmesi ve güncellemeler aracılığıyla sürekli yeniden yapılandırması şeklinde gösterir.

Öte yandan oyuncuların değer üretimi onların ortak üretimi olarak oyun bilgisi şeklinde oyun metasında kendisini gösterebileceği gibi farklı biçimlerde özellikle duygulanımların üretimi biçiminde gerçekleşebilir. Nitekim Önder Can'ın işaret ettiği gibi e-sporcular herhangi maddi bir emtia üretmezler (2018). Oyuncuların üretimdeki rolleri daha çok e-spor müsabakalarının takipçileriyle reklam verenleri, sponsorları buluşturmaya yönelik "sembolik deneyimler" üretmektir (Can, 2018). Bu sembolik deneyim, e-sporcuların oyun üzerindeki bilgilerini yaratıcı bir kullanımla müsabakalarda cisimleştirmeleri ve bir performans olarak oyun topluluğuna sunmalarıyla gerçekleşir. Bu durumun birden çok yönlü etkisi olduğundan söz edilebilir. İlki bu müsabakaların duygulanımsal bir üretimin temelini oluşturduğudur. E-sporcuların daha önce de ele alındığı üzere müsabakalarda cisimleşen yaratıcı performansları aracılığıyla oyunun fikri mülkiyetini genişlettiği söylenilebilir. Bu genişlemenin gerçekleşmesinde ise duygulanımlar önemli bir rol oynar. Tekrar etmek pahasına belirtmek gerekirse tıpkı yukarıda Agha'nın dikkat çektiği ve Ben Egliston'un da gösterdiği üzere profesyonel turnuvalar boyunca e-sporcularca oynanan oyun şampiyonları takip eden süreç içerisinde bu oyuncuların takipçileri, izleyicileri olan amatör oyuncular tarafından da ağırlıklı olarak tercih edilir (2016: 51). Kuşkusuz burada oyunun diğer oyuncularının başarılı olmak için profesyonellerin taktiklerini uygulamalarının ötesinde duygulanımların rolünden de bahsetmek mümkün

görülmektedir. Nitekim Brandon Agha'nın belirttiği gibi duygulanımsal emeğin bir yönü "maddi olmayan emeğin üretimi ile bu emeği tüketme arzusu arasındaki ilişkiyi temsil eder" (2015: 61). Dolayısıyla elektronik sporcular, oyunun yaratıcı bilgisini turnuvalardaki performanslarıyla cisimleştirerek oyunun gündelik, amatör, yarı profesyonel oyuncu gruplarının tüketme arzusunu, yani oyun oynamaya dair isteklerini harekete geçirirler. Ya da başka bir deyişle oyuna olan tutkularını sürdürmelerini sağlarlar. Böylelikle e-sporcular bir yandan mevcut oyuncuların oyuna bağlanmasında, diğer yanda yeni oyunculara ulaşılmasında önemli bir görev görürler. Bu anlamda duygulanım hususunu daha net görmeye yarayan başka bir örnekten bahsetmek de mümkündür. Oyuncuların müsabakalardaki performansları gündelik oyuncuların oynadığı şampiyon tercihlerine etki etmekle birlikte onların bu şampiyonların görünümelerini özelleştirmelerine yarayan kostüm tercihlerinde de etkili olabildiği görünür. Açmak gerekirse, profesyonel e-sporcuların turnuvalardaki tercihlerinin gündelik oyuncuların kostüm tercihleri açısından da önemli bir rol oynadığını söylemek mümkündür. Bu bağlamda kostüm meselesinin işleyişi iki hattı izleyebilmektedir. Brandon Agha'nın gösterdiği gibi bu durum bir yandan e-spor müsabakaları içerisinde e-sporcuların oynadıkları şampiyonda tercih etmiş olduğu kostümlerin izleyici kitle tarafından da ilgi görmesinin yolunu açması (2015: 21-22), diğer bir yandan ise büyük turnuvaları kazanan oyuncuların oynadıkları şampiyonlarda onların ismiyle anılan özel kostümler tasarlanıp satışa sunulması şeklinde gerçekleşebilmektedir (2015: 22-23). Nitekim Josh Jarret'in oyunun gündelik oyuncularıyla görüşmelere dayanan araştırmasının göstermiş olduğu üzere oyun içerisindeki kostümlerin, oyuncuların oyununu eğlenceli hale gelmesi ve kendilerini "benzersiz" hissetmeleri gibi oyuna bağlanmalarını sağlayan durumlar için önemli bir etken olduğu görülür (2021). Neticesinde profesyonel e-sporcuların sundukları performans ve bu performanstaki şampiyon, kostüm, taktik vb. seçimleri aracılığıyla oyunun diğer oyuncularının duygulanımlarını harekete geçirerek oyunla olan ilişkilerini sağlamlaştırmak açısından önemli bir görev gördüğü ve farkında olsunlar ya da olmasınlar bu yönde bir emek sarf ettikleri söylenebilir. Dolayısıyla tekrar Riot Games'in oyun metasına müdahalesi ve kimi şampiyonları öne çıkarması ve böylelikle turnuvalarda oynanmasını sağlamasının ticari yönü daha belirginleşmiş olur.

Bir diğ er yandan e-sporcuların deę er üretim s¼ reçlerinde bedava ya da ödenmemiş emeęinin söz konusu olduę unu da görmek mümkündür. Bu konuda en net ö rnek yine Brandon Agha'nın göstermiş olduę u gibi "solo q" adı verilen etkinlik olarak ortaya çıkar. Solo-q etkinlię inin profesyonel oyuncular açısından yeni stratejiler, hareketler, "numaralar" keş fettikleri yani, metanın yeni görünümünü oluşturdıkları ya da var olan metaya adapte olmaya çalış tıkları bir tür antrenman sahası olduę u sö ylenebilir. Kuş kususuz bu yönüyle ilk olarak bu etkinlik yine yukarıda deę inilmiş olan oyun metası olarak adlandırılan olgunun oluş umunda önemli bir rol oynar. Ö te yandan oyuncuların solo-q etkinlikleri içerisinde farklı şek illerde de deę er üretimine dahil olduklarını görmek mümkündür. Bunlardan en gö ze ç arpanı oyuncuların solo-q adı verilen maçlarını canlı yayın platformlarında takipçileriyle anlık olarak paylaşabilmesidir. Bu tabii ki her oyuncunun canlı yayın yaptıę u anlamına gelmez fakat bu pratię in oyuncular arasında yaygın olduę unu söylemek mümkündür. Bu yolla esasen oyuncular League of Legends oyunun ve içerisindeki promosyonel öğ elerin ücretsiz olarak tanıtımını yaparlar ve bunun için herhangi bir ek ücret almazlar (Agha, 2015: 73). Ö te yandan solo-q oyunların oyun şirketinin ö tesinde e-sporcuların takımları açısından da katkısından bahsetmek mümkündür. Takımlar solo-q için oyuncularına ayrı bir ödeme yapmazken oyuncu ne kadar solo-q oyunu oynarsa kendini ve oyununu geliştireceę i için kuş kususuz takımların yararınadır (Agha, 2015: 73). Nitekim ileride oyuncu görüşmelerinde daha net görülebileceę i gibi oyuncular takım yönetimlerinde daha fazla solo-q maç yapması yönünde teş vik edilmektedir.

Bunun yanında solo-q oyunlar ve ücreti ö denmeyen emeę in genişletilebileceę i bir diğ er ö rnek takımsız e-sporcular ya da profesyonel e-sporcu olmak isteyen amatör, yarı-profesyonel oyunculardır. Onların üretmiş oldukları emek Postigo'nun bedava emeę in olası istihdam biçimleriyle olan ilişkisini hatırlatır. Ya da Kuehn ve Corrigan'ın "umut emeę i" (2013) olarak adlandırdıę u ö rneę i çağ rıştırır. Kuehn ve Corrigan'ın işaret ettię i üzere bedava emek hem bir tür kendini gerçekleştirilmeye dayanan yaratıcılık, kişisel tatmin gibi gü dülere dayanabildię i gibi aynı zaman da bir tür "ertelenmiş ö demeye" de dayanabilir (2013) Dolayısıyla tıpkı profesyonel e-sporcular gibi günlerinin 10-11 saatlerini gerek solo-q oynayarak gerekse de çeş itli baş ka antrenmanlarla geçiren bu "aday" e-sporcuların sarf ettikleri emeę i bu bağ lamda düşünmek mümkündür. Nitekim bu emek bir yandan oyunda galibiyetler olarak tanınırlık sağlamak gibi bir gü dülle diğ er



bir yandan ise bunların ötesinde olası finansal ödüllerle yani takım bulmak ile yakından ilgili görünmektedir.

Öte yandan profesyonel oyuncular açısından ödenmemiş emeğin bir başka tezahürünün meta takip siteleri olarak adlandırılabilir internet sitelerinde kendisini gösterdiği söylenebilir. Bu siteler, oyunun takipçilerine güncel meta üzerine fikir sunarlar. Oyuncuların oyundaki en güçlü eşya-şampiyon gibi kombinasyonlara ulaşmalarını sağlarlar. Oyunun gündelik bir oyuncusu bir solo-q maça girdiğinde seçtiği şampiyona dair en iyi eşya, yetenek vb. kombinasyonları bu siteler aracılığıyla öğrenebilir. Sitelerin bu yöndeki içeriğinin en önemli kısmını ise profesyonel oyuncuların özellikle solo-q maçlarındaki verileri oluşturur. Daha net bir şekilde, bu siteler profesyonel oyuncuların müsabakalardaki şampiyon seçimleri, bu şampiyonlarda kullandıkları eşya dizilimleri, yetenek dağılımları gibi verileri toplayarak meta hakkında fikir edinmek ve kendi müsabakalarına uygulamak isteyen oyunculara sunarlar. Burada amaç oyunun diğer oyuncularına herhangi bir müsabakaya girdiklerinde oynadıkları şampiyonları daha önce oynamış olan profesyonelleri takip edebilmelerini, onların eşya dizilimlerini vs. kendilerinin de uygulayabilmelerini sağlamaktır. Bu sitelerin League of Legends ve Riot Games ile herhangi bir organik bağı yoktur<sup>26</sup>. Öte yandan bu sitelerin oyuncuların oyun içerisindeki bilgilerini, tercihlerini kendileri açısından bir ticari kazanç çevirdiklerini görmek mümkündür.

Sonuç olarak görülebileceği gibi çağdaş bir emek biçimi olarak e-sporculuk çeşitli yönleriyle değer üretim süreçlerine katılır. Esasında maddi olmayan emeğin ikili tanımı hatırlandığında onun bu yönünü görmek açısından da oldukça iyi bir örneği teşkil eder. Yani oyuncular bir yandan oyun metası gibi konularda enformatik, bilgiye ve fikirlere dayalı bir üretimde bulunurken aynı zamanda bir e-spor müsabakası içerisindeki analitik görevleri yerine getirir ve maç içerisinde karşılaştıkları sorunlara karşı problem çözerek maddi olmayan emeğin karakteristiğini yansıtır. Maddi olmayan bir diğer yönü açısından ise onun duygulanımsal bağlamını görmeye olanak sağlarlar. Bu anlamda gerek müsabakaların canlı performansları vasıtasıyla gerekse gündelik hayatlarının bir

---

<sup>26</sup> Bunun yanında Riot Games son dönemlerde hayata geçirdiği bir yenilik ile bu üçüncü parti uygulamaların kimi özelliklerini oyunun içerisine entegre etmiştir. Örneğin oyuncular eşya almak için oyunun sanal dükkanına girdiklerinde bu uygulamaların oynadıkları şampiyonlar için önerilen eşya dizilimlerini görme olanağına ulaşırlar.

performans haline geliŖiyle takipçilerinde çeŖitli duygulanımlar üretirler. Bu duygulanımların deęer üretim süreçleri açısından önemi yukarıda da görülebileceęi gibi en sonunda ticari bir çıktıya ulaşmasıdır. Bu anlamda belki de e-sporun deęer üretim sürecindeki yeri tıpkı Arvidsson ve Colleoni'nin bahsettięi gibi reputasyon, marka deęeri gibi duygulanımsal ölçekler etrafında anlaşılabilir (2012). Nitekim onların sosyal medya mecralarında göstermiş oldukları gibi bu mecralarda deęeri yaratan kullanıcıların kurmuş olduęu toplumsal ilişkiler ve duygusal yakınlık ilişkileridir (2012). Bu bağlamda bölümün başında işaret edildięi gibi e-spor ekosisteminin sponsorlara dayalı yapısı düşünöldüğünde gerçekten de böylesi bir varlıktan söz etmek mümkün durmaktadır. Yine bu çalışmada elektronik spora dair endüstriyel veriler bölümünde değinildięi üzere elektronik spor endüstrisi aęırlıklı olarak sponsorluk gelirlerine baęımlıdır. Gelir kalemlerinin neredeyse %60'lık bir oranını sponsorluk gelirleri oluşturmaktadır. Ve bu sponsorluk faaliyetleri sadece e-spor müsabakalarının gerçekteŖtięi organizasyonlar temelinde gerçekteŖmekten ziyade sponsorluk ilişkilerinin e-sporcularının gündelik hayatının işleyişinde de yer ettięi söylenebilir. Bu anlamda tıpkı Tobias Scholz'un Facebook kullanıcılarını "insan billboardlar" olarak tanımlaması gibi e-sporcuların da böylesi bir durum içerisinde olduęu söylenebilir. Bu anlamda e-sporcular bu sponsor markalar açısından toplumsal ve duygusal ilişkilerin, yakınlıkların üreticisi olur. Bu anlamda deęerin ölçeęi olarak da onların turnuvalarda ne kadar başarılı olduęu, reputasyona sahip olduęu gibi meseleler önemli hale gelir.

## 4. BÖLÜM

### BULGULAR VE DEĞERLENDİRME

Bu tez çalışması kendisine elektronik sporculuk fenomenini konu ederken onu çağdaş kapitalizmin değer üretiminin genişleyen mantığı içerisinde kavramayı amaçlamıştır. Bu bağlamda çağdaş kapitalizmin değer üretim açısından yeni uğraklarını açıklamakta yararlı olabileceği düşünülen maddi olmayan emek teorisi ile e-sporculuğu bir arada tartışmanın yollarını aramıştır. Daha önceki bölümlerde görülebileceği üzere maddi olmayan emek teorisi hem daha önceden iş olarak kabul edilmeyen etkinliklerin nasıl değer yaratım sürecine dahil olabileceğini hem de gündelik hayatın benzer biçimde değer yaratım süreçlerinin yeri haline gelebileceğine dair önemli görüşler sağlamıştır. Bu tez bir yandan e-sporcuların emek süreçleri açısından maddi olmayan emek teorisini kendine çıkış noktası alırken diğer bir yandan da e-sporun bir endüstri olarak işleyişine dair bir portre sunmanın da gereğine inanmış ve bu bağlamda onu yaratıcı endüstriler kavramsallaştırması içerisinden okumuştur. Bir diğer yandan ise tez kendisini e-sporcular ile yapılan yarı-yapılandırılmış görüşmelere dayandırmaktadır. Bu görüşmeler ışığında amaçlanan oyuncuların bizzat kendi deneyimleriyle yani sahadaki pratikle teorinin yola çıktığı noktaların hangi ölçüde eşleşip eşleşmediğini gösterebilmektir. Bu kuşkusuz bir yandan daha önce bahsedildiği gibi maddi olmayan emek teorisine getirilen ampirik yönden zayıf olma eleştirisine yönelik yeni bir anlayış sağlama imkânı sunmakla birlikte diğer bir yandan da teorinin sahadaki gerçeklikle olan ilişkisini de sınama olanağı da vermektedir. Öte yandan sahadan toplanan görüşler sadece bu anlamda değil Türkiye’de e-spor ekosistemine dair fikir sağlaması açısından da önemlidir. Nitekim bu tez çalışması e-spor literatürü açısından yeterince kendisine yer bulunulmadığı düşünülen kimi konulara dair saha verilerini de değerlendirerek e-spor ekosisteminin güncel görüntüsüne -tabii ki League of Legends oyunu özelinde- dair bir betimleme yapma gereğine de ihtiyaç duymuştur. Yani bir yandan teorinin sahayla olan ilişkisine bakılırken diğer bir yandan da ekosistemin güncel görünümüne dair bir tablo sunmanın olanakları aranmıştır.

Bu bağlamda bu tez çalışması içerisinde 10 profesyonel League of Legends e-sporcusu ile yarı yapılandırılmış görüşmeler yapılmıştır. Bu oyuncuların kimi henüz kariyerlerinin başında sayılabilecekken kimi de ‘veteran’ olarak adlandırılacak yıllarca profesyonel

olarak e-sporculuk yapmış kariyerli oyunculardır. Oyuncuların seçimi içerisindeki bu dağılım hem e-sporun Türkiye’de tarihsel olarak yaşamış olduğu kırılma noktalarına bizzat şahit olmuş oyuncuların görüşlerine hem de güncel olarak bulunduğu noktayı deneyimleyen oyuncuların görüşlerine yer verme olanağı sağlamıştır. Daha önceki bölümlerde tartışıldığı üzere League of Legends oyunu ve yapımcısı Riot Games şirketi Türkiye’de e-sporun yaşamış olduğu kırılma noktalarının baş aktörleri ve en büyük paydaşları olmaları açısından, e-spor ekosistemine dair en kapsamlı ve bütünlüklü görüşü sağlayabilme olanağı sağlar. Dolayısıyla görüşmeler ve veri toplama açısından en başta bu oyuna ve oyuncularına yönelmiş olmanın sebebinin altında bu nitelikleri yatar. Elbette bu tez çalışmasının odağını yalnızca oyuncuların oluşturmasının kimi sınırlılıklar yarattığından bahsedilebilir. Fakat tezin öncelikli odağının oyuncuların emek süreçlerine yönelmek olduğu ve endüstriye dair bir tablo çizmenin bir zorunluluk olarak ortaya çıktığını söylemek de araştırmacı açısından mümkündür. Tüm bunları belirtmenin ardından bu noktadan itibaren oyuncular ile yarı yapılandırılmış görüşmelerden elde edilmiş veriler tartışmaya başlanılabilir. Bu anlamda tıpkı çalışmanın en başında e-sporun ne olduğu ve onun nasıl tanımlanabileceği düşüncesinden yola çıkıldığı gibi bu noktada da oyuncular açısından e-sporun nasıl tanımlandığı ve onu farklı kılanın ne olduğu hususu bir başlangıç noktası sağlayacaktır.

#### **4.1 OYUNCULARIN E-SPORU TANIMLAYIŞLARI**

E-spora dair kuramsal anlamda getirilen tanımlar ilk bölümde tartışılmıştı. Bu tanımlar e-sporu akademik anlamda bir çerçeveye yerleştirmek açısından oldukça faydalı ve kaçınılmazdır. Öte yandan oyuncuların e-sporu kendi ifadeleriyle nasıl tanımladıkları da bu çalışma açısından ilgiyi cezbetmektedir. Ve bu yönüyle de değerlendirme kısmının başlangıcını oyuncuların tanımları oluşturacaktır. Tıpkı ilk bölümde olduğu gibi bu aşamada da bir yandan onların e-sporu nasıl tanımladığı gösterilirken diğer bir yandan ise yine onlara göre e-sporun diğer video oyun oynama biçimlerinden ayrık ve özel yönlerine işaret edilmeye çalışılacaktır. Bu anlamda çalışmaya katılan e-sporculara e-sporu nasıl tanımladıkları sorulduğunda, onlar için bir tanım yapmanın zorluğu özellikle çevrelerindeki insanlara açıklamanın güçlüğüyle birleşmiştir. Oyuncular, e-sporu ve e-sporculuğu yani yaptıkları işi tanımlarken insanların genelde böylesi bir pratiğe yabancı

oluşundan dolayı geleneksel sporlarla bağdaştırarak açıklamaya çalıştıklarını ifade etmektedirler. Örneğin bir katılımcı bu durumu şöyle açıklamaktadır:

Hiç bilmiyorlarsa direkt şey olarak giriyorum. Hani futbolun bilgisayar halinde yapılan versiyonu diye. Bilgisayardan oyun oynuyoruz, sektörden bahsederken işte futbolu da katıyorum. İşte futboldaki gibi sponsorlar var, takımlar var, turnuvalar var. Sadece sporumuzu bilgisayar üzerinden League of Legends adlı bir oyun oynayarak gerçekleştiriyoruz diyorum (Katılımcı 10, 10.02.2022 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Bir diğer katılımcının tanımlayışında da yine futbolla benzerlik kurmaya gittiğini görmek mümkündür:

Şöyle, profesyonel olarak bilgisayar oyunu oynuyoruz. Yani bir futbol gibi bir bilgisayar oyununda sözleşmeli bir oyuncuyuz (Katılımcı 2, 29.11.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Bu iki katılımcıda görülebileceği gibi oyuncuların yaptıkları işi geleneksel sporlarla özdeşlik kurarak tanımlama yolunda bir eğilimleri olduğu söylenebilir. Öte yandan özdeşlik kurulan sporlar futbol gibi fizikselliğin ağırlıkta olduğu sporlara ek, zihinsel eforun daha belirleyici olduğu sporlar da olabilmektedir. Kimi e-sporcuların tanımlarında futbol örneği yerine e-sporculuk ile bağdaştırmanın daha uygun olacağı düşünülen satranç gibi sporlarla özdeşlik kurduğunu görmek mümkündür.

(...) Mesela satranç da bir oyun sonuçta. Bilgisayarın da kendine ait oyunları var. O oyunlardan birisinde ben çok üst düzey oynuyorum ve hani turnuvalara katılacak, yurtdışına gidecek kadar iyi oynuyorum. Yani strateji oyunu diye anlatıyordum, satrancın birazcık daha gelişmiş gibi anlatıyordum ben. E sporculuğu da e-sporu da bunun üzerine düzenlenmiş turnuvalar ve bu turnuvalara katılmak isteyen insanlar diye tanımlıyordum (Katılımcı 3, 01.12.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Yine bir başka oyuncunun tanımında görülebileceği üzere:

Ben direkt bunu hani spor olarak tanımlıyorum... Spor branşında, bunlarda az efor sarf edilen spor ne var mesela? Dart, bowling shooting sporları. Bunlar var. Az efor gerektiren, fiziksel olarak az efor ama beyin ve vücut olarak fazla efor gerektiren stresli bir spor olarak tanımlıyorum ben bunu (Katılımcı 4, 11.12.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Neticesinde oyuncuların e-spora dair tanımları bir referans noktası olarak kendine geleneksel sporları almaktadır. Bunun asli sebebi olarak ise yeni bir olgu olarak e-spora dair toplumun yaşamış olduğu genel kafa karışıklığı ya da e-spora olan uzaklığı gösterilebilir. Bu sebeple de oyuncuların tanımlarında yaptıkları işi daha kolay açıklayabilmek adına geleneksel sporlar ile benzeşim kurma yoluna gittiğine şahit

olunmaktadır. Tabii ki gözden kaçırılmaması gereken bir önemli nokta, oyuncuların e-sporu tanımlarken geleneksel sporlar ile kurmuş oldukları bu benzeşimin yalnızca yaptıkları işi açıklamada kolaylık sağlamasından ileri gelmediğidir. Görülebileceği gibi oyuncuların bu tutumu, e-sporun gerçekten de tıpkı söz konusu geleneksel branşlar gibi bir spor olduğuna dair inançlarından da kaynaklanmaktadır. Ki e-spora en uzak olan insan açısından bile onun bir spor olup olmadığının ilk akla gelen tartışma gündemi olduğu düşünüldüğünde oyuncuların da mesleklerini bu yönde ele almaları şaşırtıcı görünmemektedir. Peki oyuncular açısından e-sporu diğer video oyun oynama pratiklerinden ayrı kılan, özel bir deneyim yapan koşullar nelerdir? Sorusu sorulduğunda, oyuncuların ilk dikkat çektiği noktalardan birisi rekabettir:

Rekabet varsa ciddiye alıp oynarım. Bilgisayara karşıysa çok ciddiye almıyorum genelde. Ben hani gerçek insanlara karşı oynadığım oyunlardan daha fazla zevk alıyorum. Birini yenme hissi beni çok sevindiriyor. Ya da birine yenilip yenmeye çalışma hissi (Katılımcı 10, 10.02.22 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Rekabet gelişimin anahtarı olarak görülür.

Bence rekabet, çok önemli. Çünkü, kendimizi geliştirmek istiyorsak bir kıyaslamamız gereken ya da geliştirmemiz gereken biri, bir şey olması gerekiyor. Çünkü mesela rekabet olmasa herkes öylesine, eğlencesine oynayıp. Kimse kendini geliştirmeyi düşünmez. Ama rekabet olduğu için insanlar kendini geliştirmeyi, birini yenmeyi hani şampiyon olmayı hedeflediği için sürekli bunun için çalışıyor sürekli kendini geliştirmeye adıyor kendini bu yüzden rekabet bence çok önemli bir etken (Katılımcı 2, 29.11.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Bu rekabetin ise para kazanma olgusuyla birleşimi yine oyuncular tarafından dikkat çekilen noktalardan birisidir.

(...) Mesela nasıl diyeyim, hikâyeli oyunlar vardır. Bir de elektronik spor oyunları dediğim demin anlattım zaten, karşılıklı rekabet edebildiğin oyunlar var. Tabii bunu eğlence için de yapabilirsin, bir de bunun e-spor kısmı var tamamen rekabete artık yüksek seviyelere falan dayanan. Birisi eğlence için diyelim birisi de tamamen rekabet üst düzey, para kazanma falan diyebiliriz profesyonel (Katılımcı 1, 21.11.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden).

E-sporu bir video oyun deneyimi olarak ayrı kılan bir diğer özelliği ise Katılımcı 2'nin dikkat çektiği gibi e-sporun video oyun oynamayı meslek haline getirmesi ve böylelikle 'keyfin yerini ciddiyetin alması' durumudur.

Şöyle, normal bir oyun oynarken daha çok böyle zevk almaya bakılıyor ya da hadi keyif geçirmeye ama e-sporunda bu bir meslek olduğu için biraz ciddi oynamamız gerekiyor (...) Maçta değil de normal bir günümüzde bile oyun oynarken ekstra bir çaba göstermemiz lazım ki hani bize bir şeyler katsın, hani boşuna oynamamış olalım

diye daha bir performansımızı yükseltmeye çalışıyoruz (Katılımcı 2, 29.11.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Aynı noktaya dikkat çeken bir başka oyuncu video oyun oynamak işi olarak e-sporun ‘ciddiyetinin’ altını çizmektedir. Oyun bir iş, meslek haline geldiği için eğlenceden ziyade bir sorumluluğa dönüşmüştür.

Temel faktör bunu zaten iş olarak görüyoruz (...) Mesela bu görüşmeden sonra da mesela ben oyun oynamaya devam edeceğim ama hani oyun oynayıp kendimi geliştirmek için devam edeceğim, eğlenmek için girmeyeceğim mesela. Tabi eğleniyoruz bazen eğlendiğimiz zamanlar da oluyor ama bu işin ciddiliği yani. Kendimizi geliştirmemizin gerekliliğinden dolayı oynadığımız oyunlar yani bunu ayıran şey eğlenceden (Katılımcı 10, 10.02.2022 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Dolayısıyla e-spor, oyuncular açısından en başta tıpkı geleneksel sporlar gibi bir tür spor iken diğer bir yandan onun belirleyici öğeleri; rekabet, bu rekabet yoluyla para kazanma, keyif ve ciddiyetin bir tür birleşimi olarak ortaya çıkmaktadır. Bu durum esasen çağdaş değer üretim mekanizmasının gerilimlerine de işaret etmektedir. Bir yandan emekçi kendini özgür hissetmeli ve bu işe duyduğu tutkuyu sürdürmeye devam etmeli fakat diğer bir yandan ise işin ciddiyetinin farkında olmalı ve ‘ciddiyetini’ korumalıdır.

#### 4.2 EĞLENCE NASIL PROFESYONELLEŞTİ?

E-sporcular için video oyun oynamanın profesyonel bir süreç haline gelişi izlendiğinde, hem video oyun kültürünün kendi akışı içerisinde gerçekleşen bir sürece hem de bu çalışma özelinde oyun şirketi Riot Games’in önemli ölçüde teşvik ettiği bir sürece şahit olunur. Belki de daha doğrusu Riot Games’in video oyun kültürünün kendi pratikleri içerisine çok akıllıca hamleler ile ‘sızmış’ olmasıdır. Şaşırtıcı olmayacak şekilde e-sporcular için video oyun oynamak profesyonel kariyerleri öncesi de oldukça yoğun bir faaliyettir. Katılımcı 3 League of Legends oyununa başlamadan önce nasıl uzun erimli başka bir oyunculuk deneyimi olduğunu ortaya koyar.

Şimdi bu oyun, zaten işte önceden Dota’nın<sup>27</sup> içinde bir daha doğrusu Warcraft 3 oyununun içerisinde Dota diye bir harita vardı. O haritanın üzerinden geliştirdi. Onun yapımcılarından işte bazıları Riot’un şirketine girdi ve LoL’ü yaptı (...) Ben de o oyunu oynuyordum önceden daha da önceden 2008-2007 belki daha öncesi ilk çıktığı dönemlerde oynuyordum yani. Sonrasında başka bir oyuna geçtim ben World

<sup>27</sup> Dota, Defens of Ancients adlı oyunun kısaltması olarak kullanılmaktadır.

of warcraft oyununu oynuyordum. Oradaki arkadaşlarım LoL oynuyoruz gel deyince onlarla beraber geçtim. (Katılımcı 3, 01.12.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Öte yandan oyuncuların bir araya geldiği mekanlar ise ağırlıklı olarak internet kafelerdir. İnternet kafe kültürü bir yandan oyuncuların geleneksel olarak video oyun oynadıkları ve sosyalleştikleri bir ortamı sağlamakla birlikte çalışmanın kimi oyuncuları için League of Legends oyununa başlamalarında ve ilerleyen süreçte profesyonelleşmeye adım atmalarında önemli bir yer tutmuştur.

(...) Oyun ilk çıktığında 2011’de internet kafede herkes oynuyordu bunu. Ben de internet kafeye gidiyordum o zamanlar. Ama ben Counter Strike oynuyordum mesela. Hani herkes bakıyorum League of Legends tamamen ayrı bir dünya, herkes oynuyor (Katılımcı 1, 21.11.2021 tarihli görüşme deşifresinden).

Bir başka katılımcı da benzer bir şekilde League of Legends ile internet kafede tanışmıştır.

Ben küçükken çok internet kafeye giderdim. Başka oyunlar oynardım. Bir gün yanımdaki bir abi bu oyunu oynuyordu. O zamanlar tabii daha 1-2 sene olmuş bu oyun çikalı. Daha bu kadar popüler değil. Ben demiştim abi bu oyunun adı ney? (Katılımcı 2, 29.11. 2021 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Görülebileceği gibi oyuncular için internet kafeye gitmek daha önceden edinilmiş bir alışkanlıktır ve nihayetinde League of Legends ile tanışmalarının bir olanağı da yine video oyun kültürünün bu ‘kadim’ ortamında sağlanır. Fakat oyuncuların League of Legends ile tanışmaları şirket tarafından çok da böylesi bir şansa bırakılmamış görünmektedir. Daha önce yukarıda da tartışıldığı üzere Riot Games yıllar içerisinde oyunculara ulaşmak adına oldukça çaba sarf etmiştir. Katılımcı 4 bir ‘gamer’ olarak video oyun kültürüyle olan sıkı geçmişini vurgularken Riot Games’in çabalarının onun oyunculuk seyrinin ilerleyişi açısından ne kadar önemli olduğunu ifade eder.

Ben küçüklüğümden beri zaten video oyunları ile vakit geçiyordum. İlk önce Playstation ile başladı. Sonra Playstation evresi bittikten sonra bilgisayar evresine geçtim. Ondan sonra da ben gene normal rpg<sup>28</sup> oyunları falan oynarken Dota da oynuyordum aynı zamanda. Warcraft 3’ten gelen bir geçmişim var. O zamanlar da oynuyordum ama hani biraz daha eğlencesine oynuyordum. Malum liseyi bitirme zamanlarım. Ondan sonra Riot Türkiye’ye geldi. Ben lise sona doğru Dota’yı oynarken ciddi ciddi lise sonlara doğru hani dedim, Riot Türkiye’ye geldi ve hani işte hatırlarsınız siz de hani böyle patır patır hep bir organizasyon, hep bir turnuva hiç durmuyor, internet kafelerde falan kodlar, etkinlikler, mini turnuvalar hiç durmuyordu (Katılımcı 4, 11.12.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden).

---

<sup>28</sup> RPG yani ‘Role Playing Games’ Türkçesi ile rol yapma oyunlarıdır.



Katılımcı 4'ün ifadeleri Riot Games'in henüz Türkiye'ye adım attığı 2012 yılına ışık tutar. Yani bu dönemde esasen Riot Games'in toplulukla böylesi 'agresif' bir iletişim stratejisi güttümesinin iki yönünden bahsedilebilir. Kuşkusuz bunlardan ilki, internet kafeler gibi oyun kültürünün o dönem merkezi olan ve yukarıda görülebileceği gibi kulaktan kulağa çeşitli oyunların oyuncular arasında yayılabileceği ortamlara bizzat iştirak ederek oyunlarının oyuncu sayısını ve onların sadakatini arttırmaktır. Öte yandan bir diğerinin ise yine ödüllü turnuvalar vb. aracılığıyla bir e-spor kültürünün de oluşmasını sağlamak ve oyunun profesyonel arenasında mücadele edebilecek potansiyel oyunculara ulaşmak ya da böyle bir oyuncu grubu yaratmak olduğu söylenebilir. Öyle ki gerçekten de oyuncular açısından o dönemde hala eğlence daha ön plandadır.

Yani varlığından haberdar olduğum oyun hani Counter Strike'tı. İnternette turnuvalarını izliyordum ama League of Legends zaten ilk sezonda başladım, oyun yeni çıktığında. Hiç turnuva olduğundan falan haberdar değildim tabii tamamen eğlence amaçlı başladım (Katılımcı 1, 21.11.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Nitekim bu yönde bir e-spor kültürü oluşturma çabası önemlidir. Çünkü özellikle Şirketin Türkiye'ye ilk olarak girdiği bu dönemde e-sporculuk kavramı oyuncular açısından yabancı olunan bir kavramdır.

Ben dünya üzerinde de hiç e-spor maçı ne izlemişim, e-sporun adını bile bilmiyordum. Ben yani başladık işte 1-2 yıl geçti. İşte Riot Games yarı profesyonel şekilde turnuvalara başladı (Katılımcı 9, 08.02.2022 tarihli görüşmenin deşifresinden).

O zamanlar hiç bilmiyordum hatta o zamanlar dünyada bile büyük ihtimal bu kadar popüler değildi bu e-spor sektörü (Katılımcı 2, 29.11.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Dolayısıyla Riot Games'in, eğlencenin profesyonelleşmesi sürecine giden yolda taşları özenle döşemiş olduğu söylenebilir. Bu anlamda şirketin bir diğer faaliyeti ise Türkiye'de oyun sunucusu açmış olmaktadır. Bu durumun önemini belirtmek gerekir. Çünkü Türkiye'de oynayan oyuncular açısından çoğu zaman oynadıkları oyunun bir Türkiye sunucusu olmaması sorun yaratır. Bunun nedeni başka bir ülke sunucusunda oynadıkları zaman oyuncuların internet bağlantılarının o ülkede oynayan oyunculara karşı dezavantajlı kalmasındandır. Dolayısıyla şirket Türkiye'de bir sunucu açarak hem çoğu oyun şirketinin Türkiye'de atmadığı bir adımı atmış, bu yönüyle oyuncu topluluğunun sevgisini kazanmış hem de oyuncuların bu tarz dezavantaj yaşayacağı durumları ortadan kaldırmayı amaçlamıştır.

(...) Zamanında Riot Games Türkiye'ye özel Türklere özel sunucu açtı. Orada yani kendimi yavaş yavaş keşfetmeye başlamıştım. İlk 15'e kadar çıkmıştım. İlk 15'inci sıraya kadar. O kırılma noktası oldu. Zaten yavaş yavaş takım teklifleri gelmeye başladı. Kendi takımımı kurup turnuvalara katılmaya başladım falan filan. Sürekli değişti tabii ki. O kırılma noktası oldu diyebilirim (Katılımcı 1, 21.11.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Görülebileceği gibi Türkiye sunucusu ve oyunun sahip olduğu dereceli sistem oyuncuların oyun süreçlerinin farklılaşmasında rol oynar. Esasen oyuncular açısından profesyonel bir düzeyde e-sporu düşünmeye başlamak Riot Games'in tüm bu faaliyetlerinin yanı sıra dereceli sistemde başarı göstermeleriyle yakından ilgilidir. Oyuncular Riot Games'in ürettiği söylem ve yaratmaya çalıştığı ekosistemi gördüklerinde oyundaki başarılarından gelir elde edebileceklerini de düşünmeye başlarlar ve oyunculukları da bu yönde bir evrim yaşar.

Dedim bunlar ciddi. Çünkü Dota'nın Türkiye ayağında da bir şey yok. Çünkü o ara Dota 2 çıkmıştı. Dota'nın Türkiye ayağında da bir şey yoktu. Dedim ki hani insanlar ciddi, fanbase oluşuyor, insanlar burada yatırım yapıyor, sponsorlar geliyor buraya. Madem Dotayı oynuyorum, ben bir LoL'e geçiyim de hani daha ciddi hale getirip bir yerlere geleyim. İşte oynadığım oyunu bir meslek haline getireyim diye LoL'e geçmiştim (Katılımcı 4, 11.12.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Benzer bir süreci başka oyuncular da görmek mümkündür.

(...) Şey oldu ben bir zaman sonra günde işte 12 oyun, işte 10 saat boyunca bilgisayar başındayım. Okula gidiyorum, dönüyorum bilgisayar başına geçiyorum LOL oynuyorum falan. Çok fazla zevk alıyordum başlarda, hiç şey gibi bir amacım da yoktu bu oyunda ileride para kazanacağım ve bu oyundan hayatımı geçindireceğim gibi bir amacım da yoktu. Başlarda eğlenerek başladım ondan sonra 3 sezon 4 sezon boyunca 3-4 sene boyunca oyun baya zevk veriyordu bana oynarken. Ondandan sonra böyle o zamanlar yeni yeni profesyonelleşiyordu bu iş. Yani bir ekosisteme dönüyordu. Ben de iyi oynadığımı düşündüğüm için şey dedim yani neden olmasın? Ben deneyeyim şansımı belki olursa buradan işte hayatımı geçindirebilirim. Çünkü zevk aldım bir şey ve zaten her insanın amacı da zevk aldığı keyif duyduğu bir işte çalışmak. O zaman da neden olmasın dedim o şekilde başladı yani (Katılımcı 5, 24.01.2022 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Dolayısıyla görülebileceği gibi Riot Games operasyonlarıyla oyuncuların eğlenceden profesyonelliğe geçişine önemli ölçüde etki eder. Oyuncular eğlendikleri faaliyetin bir kazanç sağlayabileceğini düşündüğü anda artık oyuna yönelişleri değişir.

Oyunda belli bir seviyeye gelmiştim ve kendime şey demiştim yani böyle oynayarak nereye kadar gideceğim artık hani bir şeyler yapmam gerektiğini düşünmüştüm. Hani çünkü mesela iyi oynuyorum bu kadar yani sadece puan kasabiliyorum. Kendime bir hedef koydum e-sporcu olmak istiyorum hani madem iyi oynuyorum bunu bari mesleğe dönüştürebilir miyim diye bir denemek istedim (Katılımcı 2, 29.11.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Sonuç olarak özellikle Riot Games'in Türkiye'ye giriş yapmış olduğu tarihten bu yana oyuncuların oyuna dair yaklaşımlarında farklılık sağlamış olduğunu görmek mümkündür. Bu bir yandan internet kafelerde başlayan minik turnuvalarla diğer bir taraftan Türkiye'ye özel sunucu açılması gibi özelliklerle desteklenmiştir. Bu dönemde oyuna başlayan oyuncuların çok azı esasen e-spor gibi bir düşünceden haberdardır. Riot Games'in böylesi bir kültürü yürüttüğü faaliyetler ile oyuncu topluluğuna aşladığı söylenebilir. Bu durum destekleyen diğer bir yön oyunun dereceli aşama sistemidir. Şirket, bir yandan oyunculara yerel turnuvalar, etkinlikler aracılığıyla böylesi bir kültürün olanaklılığını gösterirken dereceli sistemle de bu durumu teşvik etmeye devam eder. Ve günün sonunda oyuncular oyun oynamanın bir meslek olabileceğine inandıkları anda oyuna olan yaklaşımlarının da değişmeye başladığı görülür. Tanımlar kısmında görülebileceği gibi oyunun ciddi bir iş görüntüsü alması süreci tarihsel olarak böylesi bir arka plan içerisinde işler görünmektedir.

Bu bağlamda eğlence ve ciddiyetin gerilimini içerisinde taşıyan ve bu çalışma içerisinde maddi olmayan emek bağlamında ele alınan e-sporculuğun emek süreçlerinin ne tür bir bileşimine dayandığını yine oyuncuların ifadeleri ışığında çözümlenmek mümkün olacaktır.

### **4.3 ELEKTRONİK SPORDA MADDİ OLMAYAN EMEĞİN 'ÜÇLÜ KUVVETİ'**

Üçlü Kuvvet (Trinity Force) League of Legends oyununun en önemli ve işlevsel eşyalarından birisidir. Bu eşyanın tamamlanabilmesi için önce üç farklı eşyanın alınması gerekir ve en sonunda bu üç eşyanın birleşimi 'üçlü kuvvet' eşyasına dönüşür. Bu eşya tamamlandığında ise oyuncunun yönettiği şampiyon aynı anda; can, mana, saldırı gücü, saldırı hızı, bekleme süresi, hareket hızı gibi özelliklerinin hepsinde önemli geliştirmeler elde eder. Yani kısacası oyunun en kilit ve güçlü eşyalarından birisidir. Elektronik spor endüstrisi ve League of Legends oyunu özeline bakıldığında da e-sporcular bu endüstrinin kendini var edebilmesi açısından tıpkı üçlü kuvvet eşyası kadar önemli bir misyon üstlenirler. Ve tıpkı üçlü kuvvet eşyasında olduğu gibi birbirlerinden ayıramayacak ve nihai bir bütün oluşturacak üç özelliği kendileriyle bütünleştirirler. Bir profesyonel oyuncuda bütünleşmiş bu üç özellik; fiziksel, bilişsel ve iletişimsel yetiler olarak ortaya

çıkar. Yani, oyuncu bir yandan oyunun gerektirdiği fiziksel mekanikleri, fiziksel tepkileri, refleksleri iyi bir şekilde verebilmelidir. Diğer bir yandan yukarıda uzunca tartışıldığı üzere oyunun bilgisine sahip olmalı ve bu bilgiyi her bir müsabakanın kendine özgü gelişen koşulları içerisinde anlık olarak yaratıcı bir şekilde kullanabilmeli, sorun çözebilmelidir. Ve en nihayetinde bir takım oyunu olduğu düşünülürken diğer takım arkadaşlarıyla oyun içinde ve hatta oyun dışında sürekli iletişim ve etkileşim halinde olmalıdır. Bizzat katılımcıların görüşleri de e-spor da maddi olmayan emeğin bu üçlü kuvvetini ortaya koyar. Örneğin katılımcı 2'ye göre bu öğelerin kimi daha önemli olsa da bu üç öğenin birlikteliği öne çıkar.

En önemlisi tabii ki yetenek. El yeteneği. Sonra zekâ giriyor işin içine çünkü yeteneğinizi nasıl kullandığınız nerede ne yaptığınız oyun içi kararlarımız, refleksler bunlar önemli oluyor. Sonra tabii ki takımca bir oyun olduğu için iletişimde bu işin içine giriyor. Mesela ben bazı oyuncular tanıdım çok yetenekli ama doğru düzgün iletişim sağlayamadığı için kötü gözüküyor, istediğini şey yaptıramayan. Sıralama benim için böyle. Üç tane önemli etken var (Katılımcı 2, 29.11.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Bir diğer oyuncu da yine bu üç elementin bir arada olması gerektiğinin altını çizmektedir.

(...) Sadece oyunu iyi oynadığımız için bir takım size ciddi paralar ödemez. Şey de gerekiyor yani takımı sırtlayabilmeniz, gerektiği zaman sorumluluk alabilmeniz ya da oyunda bir hata varsa bu hatayı rahat bir şekilde dile getirebilmeniz ve takımın gelişmesine katkısı sağlayabilmeniz vesaire birçok şey var. O yüzden işte dediğim gibi, sadece oyun iyi oynayarak bir şeyler yapabilirsiniz ama bir adım ileri gitmek istiyorsanız yeterli değil bence (Katılımcı 5, 24.01.2022 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Yine katılımcı 1'nde benzer bir şekilde bu öğelerin her birinin bir oyuncuda birleşmesinin önemine dikkat çektiğini görmek mümkündür. Oyun her ne kadar ilk bakışta el maharetinin öne çıktığı bir yapıya sahip görünse de oyuncuların dikkat çektiği üzere içinde önemli iki yön daha vardır.

Tabii ki tek başına el koordinasyonu yetersiz yani (...) Takımla iyi anlaşabilmesi ve karar mekanizmasının da iyi olması gerekiyor. Yani mausu iyi tutabilmesi hani iyi mekanik düzeyinin iyi olması yeterli değil (Katılımcı 1, 21.11.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden)

Dolayısıyla oyuncuların ifadelerinden de görülebileceği üzere bu üç öğenin birbiriyle olan ilişkisi elzemdir. Bu elementlerin ahenkli kullanımı olmadan profesyonel e-sporculuk da başarıdan bahsetmek zor görünmektedir. Bu noktaya kadar e-sporculukta cisimleşen maddi olmayan emeğin üçlü kuvvetini en genel haliyle bu şekilde betimlemek mümkündür. Şimdi bu söz konusu üçlü kuvvetin bileşenlerine odağı biraz daha arttırarak

bunların ne anlama geldiğine ve oyuncuların nasıl yaklaştığını incelemek faydalı olacaktır.

İlk olarak fizikseli ele almak gerekirse, dışarıdan bir göz için, profesyonel oyuncuların sahip olduğu fiziksel becerilerin ilk bakışta anlaşılmasının zor olacağı söylenebilir (Mctee, 2014). Oysa motor beceriler elektronik spor açısından belirleyici unsurlardan biridir (Hilvoorde ve Pot, 2016). Pek çok çalışmanın göstermiş olduğu gibi elektronik spor oyunculuğunda profesyonelleşmek önemli fiziksel becerileri gerektirir. Esasen elektronik spora konu olan oyunların fiziksel beceriler ile olan ilişkisi en başta oyunların tasarımıyla karşımıza çıkar. Rambusch ve arkadaşlarının e-sporlara konu olan bir başka oyun ‘Counter Strike’ oyunu özelinde göstermiş olduğu gibi bu tarz oyunların tasarımı bizatihi oyuncunun fiziksel becerilerini ödüllendirmek üzerinedir (Rambusch vd., 2007). Dolayısıyla en başta tasarımıyla oyun, oyuncusunun kendisini var edebilmesi için bir takım fiziksel becerileri geliştirmesini gerekli kılar. Buna paralel olarak yine bu oyunlar içerisinde “iyi oynamanın temel noktası hareket etmektir.” (Reeves vd., 2009). Burada hareketten kasıt esasen oyuncunun kontrol etmiş olduğu sanal karakterin oyun dünyası içerisindeki hareketidir. Fakat neticesinde oyuncunun kontrol etmiş olduğu sanal karakterin hareketlerini yönetebilmesi için el becerisine ihtiyacı vardır (Reeves vd., 2009). Witkowski’ye göre de oyuncuların bu sürekli hareketinin gereği oyun içerisinde rakibine karşı avantaj yakalamak adına gereklidir (2012). Ki bu çalışmaların üçü de her ne kadar ‘Counter Strike’ oyununu araştırmalarına konu etseler de hareketin sürekliliği durumunu elektronik spor oyunlarının ekseriyetine genellemek yanlış olmayacaktır (elbette kart oyunları gibi örnekler dışarıda bırakıldığında). Oyuncuların oyunda yönettikleri karakterlerin sürekli olarak hareket halinde olmasını sağlayabilmesi ise kullanmış oldukları klavye, Maus gibi ekipmanlar aracılığıyla verdikleri komutlara bağlıdır (Witkowski, 2012). Simon Ferrari’ye göre de e-spor içerisinde fiziksel bir çaba harcamadan başarılı olmak mümkün değildir (2013). Bu anlamda onun sunmuş olduğu çerçeveyi ‘mekaniklerin rutin hale gelmesini sağlamak’ olarak nitelendirmek mümkündür. Mekanik nedir ve onun rutinleşmesi ne anlama gelir? Sorusuna yanıt vermek gerekirse, Ferrari’nin ifadeleriyle mekanik: “Rekabetçi video oyunlarında, bedensel eylemi (tıklama, yazma, tuşlara basma) sanal eyleme dönüştürme yeteneği” olarak tanımlanır (2013). Oyuncunun başarılı olabilmesi için ise mekanik olarak adlandırılan bu yetenekleri rutin hale getirmesinin gereği ortaya çıkar (Ferrari, 2013).

Mekaniklerin “rutin hale gelmeleri için talim edilmeleri gerekir” (Ferrari, 2013). Başka bir deyişle, oyuncuların; oyun içerisinde gereken maus tıklamalarını, combo adı verilen, tuşlara belirli kombinasyonlar içerisinde basmayı gerektiren yetenekleri sürekli pratik yaparak ‘içselleştirmeleri’ gerekir. Fakat elektronik spor oyunlarının içermiş olduğu yüksek rekabet ortamı düşünüldüğünde bu hareketlerin doğru yapılmasının yanı sıra hızlı ve aynı zamanda verimli de olması gerekir (Witkowski, 2012). Dolayısıyla bu noktada oyuncular oyundaki karakterlerine gerekli komutları gönderdikleri klavye ve mauslarını kullanım bakımından rakip oyuncuların önüne geçmelidir. Oyuncular, oyunda kontrol ettikleri karaktere komutlarını iletmeyi sağlayan bu araçları ne kadar hızlı ve aynı zamanda verimli kullanabilirse karşı takıma o ölçüde avantaj sağlayabilirler (Witkowski, 2012). Bu durum doğal olarak, oyuncuların söz konusu gerekli komutları hızlı ve verimli bir şekilde verebilmesi için bu ekipmanlar ile egzersiz etmelerini gerektirir (Witkowski, 2012). Arnaud’a göre de üst düzey elektronik spor oyunculuğu, oyuncunun taşımış olduğu belirli alışkanlıkları barındırır. Bunlar “devamlı olarak günlük ve ciddi pratik yapmak, herhangi bir durum karşısında hızla tepki verebilmek için reflekslere ve soğuk kanlılığa sahip olmak” gibi alışkanlıklardır (Arnaud, 2010: 11). Neticesinde oyuncunun yönettiği sanal görüntüsünü kontrol etmek için ‘mekanik’ olarak adlandırılan fiziksel becerilere ihtiyacı olduğu ve bu becerilerin rutinleşmesi adına devamlı fiziksel pratiğin gerekliliği ortaya çıkar. Aynı tınıları, pek çok elektronik spor turnuvasına ve elektronik spor takımına, oyuncusuna sponsorluk yapan, bilgisayar işlemcisi üreten bir firma olan ‘Intel’in internet sitesinde profesyonel oyuncu olmak isteyen oyuncular için yayınlamış olduğu bir anlamda kılavuz niteliği taşıyan makalesinde de görmek mümkündür. Bu metne göre de “Profesyonel oyuncular, formda kalmak ve küçük iyileştirmeler yapmak için oyun mekanikleri üzerine usanmadan alıştırmaya yaparlar.” (“How to Become a Pro Gamer in 10 steps”, t.y) Metin boyunca pratiğin ve onun düzenli hale getirilmesinin önemine dair vurgunun devam ettiğini görmek mümkündür. Profesyonel olmak isteyen oyunculara şöyle seslenilmektedir: “Kazanmak istiyorsan pratik yapman gerekecek”. Yine aynı metinde oyunculara verilen bir diğer öğüt, “Oyuna özel beceriler kas hafızana yerleşinceye kadar onları öğrenmeye yoğunlaş” (Intel, t.y) şeklindedir. Intel sitesinde yayınlamış olduğu bir başka makalede bu pratiklerin niteliğini biraz daha netleştirir. Buna göre, “League of Legends gibi köklü bir e-spor oyunu için pratik zamanı, özünde normal oyuncuların tekrar tekrar (ve tekrar) oynadığı aynı oyunu oynamak”tır (Intel, t.y).

Dolayısıyla elektronik spor oyunculuğu açısından fiziksel becerilerin ve onların pratik edilmesinin öneminin ifade edildiği görülür. Bu çalışmanın konusu olan League of Legends oyunu ekseninde baktığımızda çalışmanın katılımcısı olan profesyonel oyuncuların da bu yetilerini geliştirmek adına sürekli olarak oyunu pratik ettikleri görülür. ‘Solo-q’ olarak adlandırılan bu pratiğin oyuncuların becerilerini geliştirmek için en ‘ilkel’ ve aynı zamanda en temel antrenman biçimi olduğu söylenebilir.

Antrenman aslında bir sürü şey var. İlki mesela solo q. Solo q’da bir şeyler deneyip. Yeni şeyler görüp kendimizi geliştirmek. Bir antrenmanımız bu (Katılımcı 2, 29.11.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Bu aktiviteyle oyuncuların olabildiğince fazla müsabaka yaparak resmi müsabakalarda geliştirebilecek farklı durumlara kendilerini adapte etme aynı zamanda da mekanik yeteneklerini keskinleştirmeyi amaçladığı söylenebilir:

Benim ilk başladığım zamanlar ben, oynuyordum, çok solo-q atıyordum hem de hangi oyuncu ne oynuyor onlara bakıyordum (Katılımcı 4, 11.12.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Bu noktada ilgi çekici olan hem mekanikleri geliştirmek hem oyun tecrübesi kazanmak hem de yanlışlarını görebilmek adına oyuncuların gerçekten de sürekli olarak oyunu oynamasıdır. Bu durumun oyuncuların gündelik hayatlarının ne kadarını kapladığını görmek ilgi çekici olacaktır. Öyle ki bir profesyonel oyuncunun becerilerini geliştirebilmek için ortalama harcadığı vaktin 10 saati geçebildiği ve hatta geçmesi gerektiğinin düşünüldüğü görülmektedir.

(...) 10 saat az bile hatta. Mesela, kendi takımımdan örnek vereceğim eskiden. 3 saat iki blok olarak 3er saat toplam 6 saat olarak takımca beraber çalıştığımız antrenmanımız oluyor o da 6 saat en az diyebilirim. Ama genelde 6 saat oluyordu. Bir de yaklaşık 6 saat de bireysel olarak çalıştığımız yani solo-q attığımız saatlerimiz oluyordu. Bunda takımla alakalı bir şey yapmamıza gerek yok kendimiz istediğimiz gibi oynayabiliyorduk. Yani öyle. Genelde 12 saat ideal falan diyebilirim. Ama 15 saate kadar çıkması gerekebiliyor bazen tabii ki. (Katılımcı 1, 21.11.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Bir başka katılımcı da profesyonel bir oyuncunun diğer oyuncularından geri kalmamak için temel ihtiyaçlar haricinde günün her anı oyun oynayarak becerilerini geliştirmesi gerektiğini ifade eder:

Yani aslında yapması gereken bana sorarsanız. Uyandıktan sonra, bu temel ihtiyaçları hariç her zaman uyuyana kadar oynaması. Yani böyle yapan da çok insan var. Geride olanlar özellikle hep bunu yapıyor. Biraz daha iyiyse biraz daha kendine güveniyorsa daha farklı çalışma yöntemleri olanlar da var. Bazıları mesela çok az çalışıp çok iyi olabiliyor. Bence ortalaması bir kere 24 saat üzerinden düşünersek en az bir 10 saat vardır yani ya (...) Çok fazla oynaması lazım, çok şey yapması lazım

ki her gün her şey değişiyor hepsine yetişmesi lazım. (Katılımcı 3, 01.12.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Görülebileceği gibi oyuna dair fiziksel beceriler önemli bir yer kaplar ve bu becerilerin geliştirilebilmesi ya da Ferrari'nin yukarıda değinilen deyişle mekaniklerin rutin hale gelebilmesi için sürekli pratik yapmak gerekir. Fakat bu pratikler oyuncuların günde 10-15 saatini alabildiğine göre gerçekten de kelimenin tam anlamıyla sürekli görünmektedir. Oyuncular açısından bu pratikler ağırlıklı olarak solo-q olarak adlandırılan oyunlara girmek şeklinde kendini gösterse de bunun haricinde takımca çalıştıklarını da görmek mümkündür. Bir ara not olarak oyuncuların bu pratiklerine göz atmak gerekirse takımca yapılan bu pratiklerin en başında başka profesyonel takımlar ile yapılmış olan hazırlık maçları kendisini gösterir.

Randevu alıyorsun maçlar yapıyorsun. Sonra o maçları izleyebiliyorsun maç geçmişlerinden. Büyük turnuvalar oluyor onları kesinlikle izliyorsun, takımla beraber izleyip yorum yapmak falan bunlar önemli. Koç bir şeyler anlatacaksa anlatıyor. Bunlar da antrenmana dahil yani koçların anlattığı işte bir şeyler varsa onlar dinleniyor. İşte takım içerisinde bir şey konuşulacaksa theory craft yapılıyor, brainstorm yapılıyor (Katılımcı 3, 01.12.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Görüleceği gibi bu tarz bir çalışma sadece maç yapmayı içermez. Maç sonrası takım koçu yahut varsa koç ekibinin oyuncularla bir araya gelerek maçı analiz ettiği bir ortamı içerir:

(...) Antrenman sonrası mesela büyük bir televizyonumuz oluyor. Orada antrenmanda ne hatalar yaptık ya da oynadığımız profesyonel maçlarda ne hata yaptık neyi değiştirebiliriz her şeyi verimli bir şekilde konuşabiliyoruz (Katılımcı 1, 21.11.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Öte yandan bölümün başında bahsedildiği gibi e-spor da maddi olmayan emek üçlü bir kuvveti gerektirir. Bunlardan bir diğeri bilişsel yetilerdir. Kuşkusuz oyunun sürekli pratik edilmesinin oyuncular açısından sadece fiziksel beceriler geliştirmenin yanı sıra oyuncunun oyun hakkındaki bilgisini, nerede hangi stratejiyi uygulayacağına dair öngörüler geliştirebilmesi açısından da önemli bir yeri vardır. E-sporculuğu mükemmel hale getirmek de yalnızca fiziksel mekaniklerin uzmanlaşmasına ya da fiziksel olarak yaratılan farklara dayanmaz. Oyunda başarılı olmak için, oyun hakkında yukarıda detaylıca ele alınmış olan meta hakkında bilgi sahibi olmak, oyunun içerdiği bağlama hâkim olmak, teknik detaylarda uzmanlaşmak gibi farklı parametreler saymak mümkündür (Taylor, 2012: 38). Nitekim Taylor'un belirttiği üzere "Profesyonel düzeyde oynanan oyunlar tipik olarak öğrenilmesi gereken bir tür dünyaya, haritalara sahiptir" (Taylor, 2012: 93). Oyuncunun oyun üzerinde sahip olması gereken bilgilerden



birisi olarak oyun haritasına dair bilgisi, haritaya dair kaba bir fiziki bilginin ötesinde ona kazanç sağlayabilecek, rakibi zor durumda bırakacak ve kaçınılması gereken noktaları bilmekten de geçer (Taylor, 2012: 93). Reeves ve arkadaşlarına göre oyuna dair bilgileri geliştirmek aynı oyun üzerinde oynama pratikleriyle gerçekleşir (Reeves vd., 2009). Buna göre oyuncu her yeni oyuna başladığında geçmiş oyun tecrübeleriyle biriktirdiği bilgilerin ve stratejilerin bir senteziyle hareket eder (Reeves vd., 2009). Fakat oyun içerisinde geçmişten gelen tecrübelerin etkisiyle ortaya koymuş olduğu davranışların avantaj ya da dezavantaj sağlama durumuna göre oyuncular yeni stratejiler geliştirebilirler (Reeves vd., 2009). Oyuna dair bilgiye sahip olmanın gerekliliğine bu tez çalışmasına konu olan League of Legends oyunu ekseninde baktığımızda bu durumun başarılı olmak için kaçınılmazlığı göze çarpar. Öyle ki daha önce de bahsedildiği gibi oyun her iki haftada bir, ‘patch’(yama) adı verilen güncellemeler ile sürekli yeni bir hüviyet kazanmakta ve oyuna yeni özellikler gelmektedir. Dolayısıyla özellikle profesyonel oyuncuların oyunun bu güncel verilerine detaylı bir şekilde hâkim olup oyunda kendi lehlerine kazanç sağlayacak şekilde kullanmaları gerekir. Oyunun bilgisine sahip olmanın gerekliliğini katılımcı 2 şu şekilde tarif eder:

Şimdi şöyle, e-sporcu olduğumuz için zaten sürekli oyunu oynuyoruz. Sürekli o meta denen şeyi neler güçlü, neler değişti bunları takip etmek zorunda kalıyoruz. Ve bunlara en kısa sürede adapte olmaya çalışıyoruz çünkü lig zamanı metayı hemen erkenden çözüp neyin güçlü olduğunu öğrenip onda kendimizi geliştirmemiz gerekiyor ve lig maçlarına da böyle çıkıp ekstra bir avantajımız olması için sürekli bunlara dikkat ediyoruz. Ne güçlü, hangi itemi <sup>29</sup> almamız. Hangi şampiyon bu itemlerle güçlü, neye karşı güçlü diye sürekli kendimizi güncellememiz gerekiyor. Ama güncellemeyeceğim ben diye şey tutturursanız geride kalıyorsunuz (Katılımcı 2, 29.11.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Bir diğer katılımcının da yeniliklere adapte olmanın önemine vurgu yaptığını görmek mümkündür. Öyle ki oyuncuya göre oyunun içerisindeki yenilikleri yakalayabilmek mekanik yeteneklerden bile daha mühim bir noktadadır. Oyuncu, oyun bilgisinin bu yenilenmiş haline hâkim olan oyuncuların her zaman bir adım önde olduğunun altını çizmektedir:

Zaten iyi oyuncuların iyi kalmalarının sebebi aslında en güçlüye en iyi şekilde adapte olabilmek. Adapte olabilmek yeteneği zaten bu oyunun ya da oyuncuların belki de en büyük yeteneği. Herhangi bir mekanik, herhangi bir şey değil, eğer yeni şeye güçlü

---

<sup>29</sup> Oyun eşyası

şeye adapte olabiliyorsan iyisin (Katılımcı 3, 01.12.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Çalışmanın bir diğer katılımcısının bu konudaki ifadeleri ise yine dikkat çekmeye değerdir. Katılımcı 1 bir yandan oyuna dair bilginin sürekli yenilenmesi ve yorumlanması gerekliliğine katılırken diğer bir yandan da bu yeniliğin oyuncular açısından keyif verici bir durum olduğunu da göstermektedir.

(...) Sürekli okumanız lazım mesela haftalık yama geliyor mesela o eşya mesela güçlendirilmiş, düşürülmüş onu sürekli takip etmeniz gerekiyor o yüzden zorluğu o diyelim ama aynı kalırsa da oynanmaz yani oyun (Katılımcı 1, 21.11.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Bu noktayı biraz daha açmak gerekirse, oyuncular ile gerçekleştirilen görüşmelerde güncellemeler ile yenilenen oyunun bilgisine ve değişen koşullara yeniden uyumlanmanın oyuncular açısından önemli bir tatmin unsuru olduğunu görmek mümkündür. Katılımcı 4'ün ifadeleri bir e-sporcu 'refleksi' olarak oyunda avantaj sağlayacak açıkları yakalamak, daha iyi olmayı getirecek stratejileri, nüans noktalarını bulmak gibi özellikleri gün yüzüne çıkarır. Dolayısıyla e-sporculuğun bizzat bir tür kaşifliğe dayanan merak ve tatmin duygusuyla oldukça sıkı bir ilişkisi olduğu düşünülebilir.

(...) Biz e-sporcular oyunların kilit ve kolay yollarını anlayabiliriz, hızlı kavrarız öyle diyeyim yani. Şey mesela, hemen örnek veriyorum Valorant'a<sup>30</sup> geçsin bir e-sporcu hemen nasıl elo kasacağını, neyi abuselayacağını<sup>31</sup> o kolay yolunu anlar. Şey diye düşünmez yani çünkü. Ben tıklayayım da beş adam vurayım, ah headshot<sup>32</sup> düşünmez. Direkt oturur, evet ne yapıyoruz, şimdi şuradan hemen bir Youtube'u açar, işte b'de pusulur, işte hani her şeyin böyle en ince ayrıntısına kadar otomatikman muscle memoryden bunu yapmaya çalışıyoruz. Hani şey yok yani, en küçük mario oynasak bile mesela onu en hızlı şekilde bitirmeye çalışırız. Bence, o competitive ruhumuz hiç bitmiyor (Katılımcı 4, 11.12.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Katılımcı 10'da benzer şekilde oyunun değişimine adapte olmanın zorluğunun ve bunun daha fazla pratik yapmakla yani söz konusu oyunu oynamakla olan bağına işaret eder. Öte yandan ise bu sürecin oyuna eğlence kattığını düşünür.

Ya bence güzel bir şey. Bize zorluk yaratıyorsa bütün herkese zorluk yaratıyor. Çünkü bir şeye adapte olması gerekiyor takımların. İlk adapte olan, ilk metayı çözen

<sup>30</sup> Riot Games'in üretmiş olduğu FPS türünde olan bir başka oyun.

<sup>31</sup> İngilizce'de kötüye kullanma, suiistimal etme anlamındaki kelime. Video oyuncu literatürü içerisinde bu kelime benzer bir şekilde, oyunun oyuncuya avantaj sağlayacak yönlerinin oyuncu tarafından maksimize edilmesi anlamında kullanılır.

<sup>32</sup> FPS oyunlarında rakip oyuncuya nişanı kafadan isabet ettirmek anlamındaki kelime.

zaten kazanmaya başlıyor o hafta. Bunun da zorluğu o zaten. Antrenmanları o yüzden daha sık yapmalısın, daha fazla şey denemelisin. Bu şekilde zaten ilk adapte olan kazanıyor genelde. Zor oluyor hep yani. Ama şey de çok sıkıcı olurdu. Bence eğlenceli oluyor. Oyun hep aynı kalsa herkesin ne yapacağı belli olurdu. Bütün hamleler belli olurdu (...) Şimdi adamın teki geliyor mesela, iki üç hafta önce çıktı Janna Top oynuyor smitela yani. <sup>33</sup>Bunu nasıl öngörebilirsin ki hiç görmeden (Katılımcı 10, 10.02.22 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Buna ek olarak Katılımcı 4, kariyerinin başlarında yeni koşullara adapte olmanın zor olduğunu fakat profesyonellikte belirli bir aşamaya ulaşmanın ardından oyunun güncellenen bilgisine adapte olmanın kolaylaştığını ifade eder.

İlk başlarda oyuna yeni başlayan seviyelerde competitive anlamda çok zorlayıcı olmuştu (...) Ondan sonra ama artık oturmuşlukta gelen küçük şeyler çok göze batmıyor. Çünkü adam zaten kafasında her şeyi biliyor. Küçük bir şey geliyor, bu neymiş diyor. Yeni şampiyon ya da yeni bir patch, en büyük patch gelse bile maksimum bir hafta versen onu oturtur. Çünkü hani dediğim gibi onu nasıl abuselayacağını kolay yolunu bulabiliyor hemen (...) Her iki haftada bir gelen patch ile e-spor şeyinde bir farklılığın olması güzel oluyor. Çünkü e-sporcular günde 10 oyun 15 oyun attıkları için veya yayıncılar hep aynı şeyleri oynamak istemiyor. Bir değişiklik görmek istiyor (Katılımcı 4, 11.12.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Fakat profesyonel seviyede yeni koşullara adaptasyonun her zaman bu kadar kolay ve eğlenceli olmadığını altını çizmek gerekir. Bu seviye içerisinde her zaman kendini yenilemek, her yeni güncellemede aynı üst düzey oyunculuk becerisini sürdürebilmek ya da oyunun avantaj sağlayan gediklerini bulmak o kadar da kolay ve eğlenceli olmamaktadır.

Her yıl farklı bir LoL'ün yeni sürümünü oynuyorsun aslında. Bu da oyunculara burn out olmaya, daha çabuk yorulmasına neden. Çünkü sürekli yeni şeyler öğrenme, yeni şampiyonlar öğrenmesi lazım. Kendi oynadığı şampiyonu da sürekli değiştiriyor üstüne. Çok zorluk verici ama aynı zamanda keyif verici de diyebilirim. Aynı şey olsa monotonlaşır çünkü. Benim için en azından daha keyif verici, başka oyuncular için de öyledir. Ama aynı zamanda burn out. Hem iyi hem kötü gibi diyebilirim (Katılımcı 9, 08.02.2022 tarihli görüşmenin deşifresinden).

---

<sup>33</sup> Oyuncu esasen burada meta ve güncelleme arasındaki ilişkiyi oldukça güzel bir örnekle ortaya koymuştur. Janna oyun içerisindeki bir şampiyondur. Bu şampiyon aslında bir destek rolü şampiyonudur. Fakat oyuncunun örneklediği gibi bir başka oyuncu bu şampiyonu üst koridorda oynamıştır. Buna ek olarak ise smite ise bir sihirدار büyüdür. Bu sihirدار büyü ise orman şampiyonlarında kullanılır. Oysa katılımcının bahsettiği oyuncu bir destek şampiyonunu üst koridorda orman şampiyonu sihirدار büyü ile oynamıştır. Kuşkusuz bu oyuncunun gelen güncellemeler ile birlikte böylesi bir seçimin ona avantaj getireceğine inanmasından kaynaklanır. Yani burada görülecek olan metanın dönüşümüdür. Gerçekten de oyuncular böyle ekstrem seçimler yaparak metanın değişmesi üzerinde önemli tesirde bulunabilirler.

Böylesi bir durumun yani oyunun yenilenen bilgisine adaptasyonda zorlanmanın özellikle de profesyonel seviyede bir oyuncu için yaşanıyor olması demek oyuncunun bulunduğu konumu kolaylıkla kaybedebileceği gerçeğiyle yüzleşmesini sağlar. Bu durumu bizzat yaşamış bir oyuncunun ifadelerinde bu gerilimi netleştirmek gerekirse,

Benim mesela e-spor kariyerimin düşüşe geçmesinin sebeplerinden biri budur zaten. Ben çünkü halihazırda her şeyini ezberlediğim bir sistem biliyorum ve bu sistem bir anda yok oluyor. Öyle olunca sizin de hani ayak uydurmanız gerekiyor. Benim kişiliğim, benim oyuncu stilim benim yaptıklarım daha farklıysa bunu da yapacak bir alan yoksa ve hızlı da adapte olamıyorsam geri düşüyorum. (Katılımcı 3, 01.12.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Oyuncunun oyunun değişen dinamiklerini yakalamakta geriye düşmesi doğal olarak yalnızca kendisini değil takımını da etkilemektedir. Bu durumun da takımın müsabakada belirli avantajlarını kaybetmesine ya da başka bir deyişle kimi noktalarda dezavantajlı olarak müsabakaya başlamasına neden olur:

Takımı mesela bir şampiyona göre bile dizmek gerekiyor bazen ama sen o şampiyonu oynayamıyorsan çok sıkıntı oluyor. Bu tüm takıma etki ediyor, koça etki ediyor. Tüm takımın DNA'sını bozuyor. O yüzden güncel kalmamak baya sıkıntı e-sporcu için (Katılımcı 2, 29.11.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Öte yandan yine oyuncuların ve takımların böylesi durumlar için de zaman zaman yaratıcı çözümler bulabildiklerini görmek mümkündür. Örneğin; Katılımcı 4, normalde iyi oynayamadığı ama meta içerisinde güçlü olan bir şampiyonu rakiplerini şaşırtmak, onlara bu şampiyonu oynayabildiğini düşündürmek için sürekli normal, solo-q maçlarda oynadığını belirtir.

Mesela ben Taliyah<sup>34</sup>'ı oynayamıyordum ilk zamanlar (...) Giryordum solo q'da sırf Taliyah oynuyordum. Bu adamlar bakıyor profilime, aa Taliyah oynuyor, çok iyi skorları var şeyleri var sanıp Taliyah banlıyorlardı<sup>35</sup> mesela. Bilmiyorlar ki oynamıyorum. Böyle taktikler de vardı mesela. (Katılımcı 4, 11.12.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden)

Bu bağlamda görülebileceği gibi oyuna dair bilişsel yetenekler kuşkusuz oyuna dair bilgiyle kısıtlı değildir. Oyuncunun bu bilgileri yaratıcı bir biçimde oyun içerisinde cisimleştirmesi gerekir. Ek olarak yukarıdaki oyuncunun ifadelerinde görülebileceği gibi

<sup>34</sup> League of Legends oyununda bir şampiyon.

<sup>35</sup> League of Legends resmi müsabakalarında, müsabaka başlamadan önce seçim ekranı adı verilen aşamada oyuncular bir yandan oynayacakları şampiyonları seçerken diğer bir yandan karşı takımın oynamasını istemediği 5 şampiyonu banlama (yasaklama) hakkına sahiptir. Oyuncu burada o noktaya işaret ediyor.

bu yaratıcılık henüz müsabaka başlamadan seçim-yasaklama aşamasında dahi gerçekleşebilir. Fakat oyun içerisinde de oyunun bilgisinin yaratıcı kullanımına ihtiyaç vardır. Oyuncular anlık kararlar vermeli, problemleri hızlı bir şekilde çözmeli ve karşı takımın stratejisine yanıt verebilmelidir.

Düz mekanik savaşlar olmuyor official gamede. Sürekli bir şey kurman gerekiyor, plan kurman gerekiyor. Sonra o karşı takım senin hareketini görüp bunu yaparsa, bunu düşünmen gerekiyor. Hani bayağı bir senaryo düşünmen gerekiyor oyun içerisinde. Dediğim gibi official maçta mekanikten çok oyunu okumak oyunda bir şeyler kurmak kat kat daha önemli (Katılımcı 8, 26.01.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Katılımcı 3'te anlık kararların ve karşı stratejileri geliştirmenin önemine dikkat çekerken diğer bir yandan bu yetilerin fiziksel mekaniklerle birleştirilmesi gerektiğini tekrar hatırlamaya yardımcı olur.

Burada bunu yapmalıyım, burada şunu yapmalıyım bunları düşünmezsen eğer zaten bitersin (...) Size gelen hamleleri doğru karşılayabilmek ve karşı hamleyi doğru yapabilmek ve bunun her oyunda farklı olması, hızlı düşünme yeteneği ve hızlı karar verme yeteneğiyle alakalı ve bunu sizin mekaniklerinizin yani klavye mausu tutuşunuz da desteklemesi. Bunlar e-sporcuyu en iyi yapıyor şeyde, oyunun içindeki o mikro anda. Yani karaktere hâkim olacaksınız ve o gelen unique anda basmakalıp bir şey var önceden belki ama o gelen anda onu kullanabilme yeteneği (Katılımcı 3, 01.12.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Sonuç olarak görülebileceği gibi e-sporculukta cisimleşen maddi olmayan emeğin bir başka ayağını da oyunun sürekli yenilenen bilgisine sahip olma ve oyun içerisinde bu bilgiyi koşullara uygun olarak kullanma oluşturur. Öte yandan oyunun yenilenen bilgisini yakalayamamak ya da oyunun değişmesi sonrası güçlü olan stratejilere, güçlü olan şampiyonlara adapte olamamak meselesi oyuncular açısından önemli bir zorluk yaratır. Ve bir anlamda kariyerlerini zora sokar. Yine de bu süreç kimi yönlerden oyuncular açısından tatmin edicidir. Diğer bir taraftan ise oyun bilgisine dair bu yetkinliklerle fiziksel gereklerin birbiriyle oldukça önemli bir ilişkiye sahip olduğu söylenebilir. Bu yetilerin gelişimi eş anlı olarak bir diğerini geliştirmeye de olanak sağlar. Öyle ki tekrarlayan pratikler sonucunda gerekli mekaniklerini üst düzey hale getiren oyuncunun oyun içerisinde karar almak konusunda da kendisine kolaylık sağladığı söylenebilir (Brock ve Fraser, 2018). Dahası oyun hakkında bilgiye sahip olmak bu bilgilerin somut bir çıktıya dönüşebilmesi adına fiziksel beceriyi de gerektirir (Taylor, 2012: 38). Böylelikle onların ayrılmaz ilişkisi daha net anlaşılmış olur. Bu ayrılmaz ilişkinin üçüncü ayağına gelindiğinde iletişimsel beceriler ile karşılaşılır.

E-sporculukta cisimleşen maddi olmayan emeğin üçlü kuvveti olarak tanımlanan elementlerinden bir diğeri ise iletişimselliktir. İletişimsel ve sosyal becerilerin yokluğu ya da az gelişimi de tıpkı iki diğeri elementte olduğu gibi e-sporculuk açısından bir noksanlık oluşturur. Bu tez çalışmasına konu olan oyun özelinde bakıldığında League of Legends bir takım oyunudur ve oyuncunun takım arkadaşlarıyla kurmuş olduğu iletişimi kaçınılmaz kılar. Hatta oyuncuların birbirleriyle anlık iletişimleri oyun açısından can alıcı bir önem taşır. Öyle ki çalışmaya katılan oyuncuların neredeyse her birinin oyunu oynamak konusunda çok yetenekli ama iletişimsel ve sosyal yönden çok da yetenekli olmayan ve bu yüzden de ‘‘tutunamamış’’ oyunculara dair hikâyelere sahip olmaları bu durumun önemini daha net bir şekilde göz önüne serer. Örneğin Katılımcı 1’e göre:

İstediği kadar iyi olsun, takımla iyi anlaşabilmesi ve karar mekanizmasının da iyi olması gerekiyor. Yani mausu iyi tutabilmesi hani mekanik düzeyinin iyi olması yeterli değil. Çünkü öyle çok oyuncu var mesela hani bireysel bu solo q dediğimiz şeylerde zaten üst seviyelerde bireysel olarak iyi oynayan çok kişi görüyoruz. Ama tabii onların hepsini takımda görmüyoruz. Çünkü ya onları, hani başkalarından kötü kılan etkenler vardır mesela, adam mesela takım antrenmanını kaldıramayabilir. Ya da takım antrenmanında iletişimi iyi olmayabilir (Katılımcı 1, 21.11.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Katılımcı 2’de yukarıda bahsedildiği gibi iletişimsel yetenekleri iyi olmadığı için başarılı olamayan oyuncuların varlığına dikkat çeker.

Tabii ki takımca bir oyun olduğu için iletişim de bu işin içine giriyor. Mesela ben bazı oyuncular tanıdım çok yetenekli ama doğru düzgün iletişim sağlayamadığı için kötü gözükten istediğini şey yaptırılmayan (Katılımcı 2, 29.11.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Katılımcı 4 ise takım arkadaşlarıyla oyun içerisinde sağlıklı iletişim kuramayan eski bir takım arkadaşıyla yaşadıklarını şöyle anlatıyor:

Adama soruyorum, mid işte bir şey lazım mı diyorum. Bir şey demiyor. Tak ölüyor örnek veriyorum. Öldün hani neden konuşmuyorsun? İşte orayı resetlemem lazımdı diyor. E onu söylesene (...) Aslında söyleyecek şey çok basit ama kafasında şey var. Ben şimdi yardım isteyeceğim belki jungleim başka bir şey yapıyor ona muhtaç olmayayım bir şey. Bin bir şey düşünüyor ama o sosyal şeyi, skilli olmadığı için, konuşma becerisi veya ne düşündüğünü söylemediği için o çünkü 5 saniye bile çok önemli, bana vereceği call ile jungle için konuşuyorum mesela bot lane’in bana erken vereceği info benim bütün rotasyonumu ona göre ayarlamamı gerektirebiliyor (Katılımcı 4, 11.12.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Katılımcı 7 ise tıpkı fiziksel ve bilişsel yetilerden birini öne çıkaran oyuncular gibi iletişimsel yetinin en önemli yeti olduğunu düşünmektedir.

Çok iyi el yeteneğın olmasa bile iletişimle çok değerli bir oyuncu olabiliyorsun ama takım içi konuşmayan birisi ne kadar iyi oynarsa oynasın yani çok şey olmuyor. Yardımcı olamıyor takıma (Katılımcı 7, 26.01.2022 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Katılımcı 8 ise oyun içi kadar oyun dışı iletişimin önemli olduğunu belirtir. Ve takımların oyuncu seçimlerinde bu kriterleri gözettiğini ifade eder.

Mekanik, tuşa basma dışında da çoğu şeye ihtiyaç var. Çünkü bir takımsın burada sonuçta ve iletişimin de çok önemli olması gerekiyor. Çünkü hani anlaşman gerekiyor, karşındakini dinlemen gerekiyor, sosyal iletişimin falan iyi olması gerekiyor. Zaten iyi olmayanların sonu çok iyi olmuyor yani. Sonraki sene takım falan bulamıyorlar. İyi oynadığın kadar da takım içerisinde, oyun dışında, oyun içinde iletişim de baya önemli bu arada (Katılımcı 8, 26.01.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Katılımcı 3 ise solo-q maçlarında oldukça başarılı olan yabancı bir oyuncunun Türkiye kariyerinde yaşadığı iletişimsel sorunlar neticesinde başarılı olamadığına dikkat çeker.

Bu oyuncu Avrupa birincisi oluyor çok uzun süre böyle 1-2 sene falan 2018 yılı falan olması lazım (...) Neyse, bu oyuncu geliyor şimdi çok iyi bir oyuncu. Birinci yani daha iyisi yok. Mekanikleri çok iyi, oyunculğu çok iyi. Solo-q'da herkesi yeniyor ama oyuncu takım oyununda hiç iyi değil. Konuşmıyor çünkü ve oynadıkları o sezonda hiç başarı elde edemiyorlar. Çok kötü geçiyor. Bu kadar iyi bir oyuncu yani hiç beklemezsin. Neden diye soruluyor. Ne oluyor burada diye işte o takımdaki oyuncuların açıklamaları adam konuşmuyor diyor (...) Yani iletişim kurması, sıcaklık gerekiyor. İki soğuk insan birbirine şey yapamaz yani ciddi oynayamaz birlikte diye düşünüyorum ben. Yani o aradaki bağ önemli (...) Takım sahiplerinin de istediği budur. Yöntemi de budur yani. İyi bir takım olmak istiyorsan orada yani soğuk davranmak yoktur. İleriden selam çakamazsın yani gidip orada sarılacaksın. Bu takım oyununun şeyidir yöntemi budur yani yolu budur. Takım oyuncularının hepsinin sarılması gerekir. Bu yani iletişimin iyi değilse olmaz yapamazsın (Katılımcı 3, 01.12.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Dolayısıyla katılımcı 3'ün ifadelerinde de görülebileceği gibi e-spor için iletişim, aslında yalnızca oyun içerisinde iyi bir iletişim kurmanın ötesindedir. Oyuncunun ifadeleri, oyuncular arasında sağlıklı bir sosyal bağın kurulması, gündelik hayatta da iletişimin sürmesinin gereğini gösterir. Öte yandan iletişim hususunda League of Legends özelinde değinilmesi gereken bir diğer nokta kimi rollerin daha iletişim yoğun olduğudur. Oyundaki özellikle destek ve ormancı rolleri kendilerinden daha çok takım arkadaşlarının ilerleme sağlanması, hayatta kalması, skor yapması gibi görevler üstlenirler. Dolayısıyla bu oyuncuların diğer oyuncularla iletişiminin daha da fazla olması gerekir.

Rolüne göre bence değişiyor. Mesela ad carry oynuyorsan, çok da bir konuşmana gerek yok bence. Sadece takımını takip etsen yetiyor ama takımın diğer rollerinde hani top ve ad carry diyelim hadi top da birazcık konuşsa, jungle, mid, support olarak yani bayağı bir iletişim gerekiyor takım içinde (Katılımcı 10, 10.02.2022 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Orman rolünde oynayan Katılımcı 8 rolünün iletişim yoğunluğunu şu sözlerle ifade eder:

(...) Benim oynadığım rol en çok iletişim, en çok konuşması gereken rol. O yüzden hani, ben herkesten daha fazla iletişim kurmak zorundayım. Oyun içerisinde de dışında da. Hani, sürekli ben konuşuyorum, ben soruyorum. Ben info alıyorum. infoyu veriyorum. Çünkü dediğin gibi orman rolü en önemlisi konuşma açısından. O yüzden benim rolde çok konuşması gerekiyor. Senin dediğin gibi o iletişim şeyi var ya özellikle benim rolde çok gerekiyor. Çünkü anlaşabilmen gerekiyor. Sürekli sorup info alman gerekiyor. İletişim kurman gerekiyor. Oyun dışında da kurman gerekiyor ki takım arkadaşlarımı falan anlayabilmen için (Katılımcı 8, 26.01.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Orman rolünde oynayan bir başka oyuncu olan Katılımcı 4'ün aktarımları oyun içerisinde adeta bir iletişim stratejisi geliştirdiğini gösterir. Oyuncu diğer oyuncularla ne yönde bir iletişim kuracağına dair tecrübelerine dayanan bir şablona sahiptir.

Benim oyuncularım iyiye sallıyorum, çocuk çok iyi oynuyor çocuğa ne versen taşıyor. Şimdi bu çocuk bu haldeyken ben bu çocuğu dinlerim. Ne yapacağı, nasıl kazandıracağını da biliyor, kafalarımız uyuşuyor ben bu çocuğu dinlerim ama x bir oyuncu var diyelim mid lanede bu bir iki tane hata yapıyorsa hee derim ben ipleri bu çocuğa vermeyim (Katılımcı 4, 11.12.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Öte yandan Katılımcı 4'ün devamında söyledikleri rolünün oyun içi iletişimsellik açısından öneminin yanında aynı zamanda diğer oyuncuların egolarını da yönetmekle ilgili olduğunu görmeyi sağlar.

O yüzden bu hem karakter hem de oyun içini analiz etme diye düşünüyorum. Nabza göre şerbet diyeyim yani (...) mesela takımında Muse<sup>36</sup> varsa oraya gideceksin. Çünkü bu oyuncularda şöyle bir mantık çalışıyor (...) Tamam sen bana bota gelmedin ama ne yaptın? Sorusuna bir cevap veremedin mi o bitiyor. O zaman bari gel ben taşıyayım. Kafalarında bu şey var (Katılımcı 4, 11.12.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Sonuç olarak görülebileceği gibi bir değer üretim alanı olarak e-sporunda emeğin içerdiği ve gerçekleştirdiği üç ana görevden bahsedilebilir. Fiziksel, bilişsel ve iletişimsel yetiler bu tür bir emek için son derece önemli ve dahası birbirinden ayrılmazdır. Nitekim Hardt ve Negri'nin göstermiş olduğu gibi maddi olmayan emekten bahsedildiğinde onun maddi birtakım gerekler içermediği iddiasında bulunulmaz. Aksine maddi olmayan emek "her zaman maddi emek biçimleriyle iç içe geçer." (Hardt ve Negri, 2004: 123) Dolayısıyla elektronik sporculuk maddi olmayan emeğin bu karakteristiğine uygun olarak bu süreçlerin somutlaştığı bir ortam olarak gün yüzüne çıkar. Elektronik sporculuk tam da

<sup>36</sup> Burada oyuncunun Türkiye'de bilinen bir başka e-sporcunun ismini ve nick nameini telaffuz etmesinden dolayı ilgili kısım anonimleştirilmiştir.



Hardt ve Negri'nin belirttiği üzere maddi olmayanın emek süreçleri değil, emeğin ürünü olduğu (2004: 123) bir örneği teşkil eder. Ve onların çizdiği bağlama uygun olarak bir yandan duygulanımların, ortaklıkların, toplumsal hayatın kendisinin kurulduğu bir ortamı hazırlar. Yukarıda tartışılan maddi olmayan emeğin e-sporunda cisimleşen üçlü kuvveti ise bu değer nasıl üretildiğini gösterme olanağı taşır. Oyuncular daha önce tartışıldığı üzere bir yandan ortaklığı oyunun ortak bilgisini üretirken diğer bir yandan ise takipçiler için duygulanımlar üretirler. Bu üretimi gerçekleştirebilmeleri için ise emeğin bu bölümde bahsedilen süreçleri içermesi elzemdir.

#### **4.4 E-SPORDA İŞ BİRLİĞİ: İYİLERDEN ÖĞRENMEK, TAKLİT ETMEK, YENİDEN UYARLAMAK**

Maddi olmayan emek teorisinin iş birliğine ve ortak üretime dair vurgusundan ve bu durumun oyun metası biçiminde e-sporculukta cisimleştiğinden bahsedilmişti. Bu ortak üretimin sahadaki yansımalarına bakıldığında ise en dikkat çekici olan e-sporcuların birbirlerini izleyerek, bir diğerinden öğrenmesi biçiminde gerçekleştiği görülür. Oyuncuların birbirlerini izleyerek öğrenmesinin yukarıda daha önce Henry Lowood'un topluluk oyuncuları kavramsallaştırmasında görüldüğü gibi oldukça geleneksel ve eski bir pratik olduğu söylenebilir. Nitekim e-spor kariyerine Türkiye için erken sayılabilecek 2014 yılında başlayan katılımcı 4'ün deneyimleri takip edildiğinde, izleyerek öğrenmenin imkânların kısıtlı olduğu dönemlerde de geçerli olduğunu görmek mümkün olacaktır.

(...) İşte o zamanlar pek Youtube'a pek böyle replaydir falan işte içeriktir falandır çıkmıyordu. Çok içerik çıkaran veya oyuncuların replaylerini koyan kanallar olmuyordu. O yüzden yani şey anlamında iyi oyuncuların yani, yüksek elolardaki oyuncuların o maçlarını izleyerek analiz etmek çok faydalıydı benim için (Katılımcı 4, 11.12.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Katılımcı 4 buna ek olarak izlemenin oyuncunun gelişimi açısından önemini işaret eder. Yaygın olarak oyuncu gelişiminin anahtarı olarak görülen çok fazla solo-q maç oynamanın aksine izlemenin daha faydalı olduğunu belirtir.

Ben 20 maç atacağıma 5 maç atayım ama diğer kalan zamanımı onları izleyerek daha çok şey katıyordu. Çünkü o geri kalan 15 maçın hiçbir verimi olmuyor. Bir şey üstüne koymadığın sürece ama görüp deneyip hatanın nerede yanlış yaptığını anladıktan sonra o diğer maçları atmasan da oluyor yani onu fark ediyorsun (Katılımcı 4, 11.12.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Öte yandan oyuncuların başka oyuncuları izleyişi onların oynayış ve metaya uyumlanış tarzından yeni bir şeyler öğrenmektir. Bu yönüyle oyuncuların oyuna dair bilgilerini genişletmek konusunda ilk başvurdukları adresin oyunun diğer profesyonel oyuncuları olduğu görülür. Bu keşif süreci kuşkusuz e-spor ekosisteminde rollerin geçişkenliği hususunu yeniden hatırlatır ve bilgi dışında duygulanımların rolünü de göz önüne serer. Örneğin Katılımcı 1'in bir izleyici olarak konumu yine bir başka e-sporcunun onun duygulanımlarını nasıl harekete geçirdiği bu konuda güzel bir örnektir.

Sneaky diye bir esporcu vardı zamanında. E-sporcuydu her gece gittiğimde eve yani sabaha kadar onu izlerdim bildiğiniz çok zevk alarak izlerdim (Katılımcı 1, 21.11.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden)

Öte yandan bahsedildiği gibi oyun bilgisini genişletmek için izlemek burada öne çıkan asli unsurdur.

Kore olsun, LEC<sup>37</sup> olsun. Sürekli izlemek gerekiyor. Çünkü yeni bir şey deniyorlar. Yeni bir şeyler oynuyorlar veya adamlar nerede nasıl hareket ettiğini görmek veya ne için hareket ettiğini anlamak bayağı iyi oluyor veya bu şampiyonu nasıl oynuyor, ne yapması gerekiyor. Bayağı önemli sürekli maç izlemek (Katılımcı 8, 26.01.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Diğer oyuncuları izleme pratiği bir yönüyle oyuncuların kendi oyunları, stratejileri üzerine düşünömsel hale gelmelerini sağlar.

Onların işte oyunlarını izliyorum ben de. Korelilerin, Çinlilerin falan. Niye böyle yaptıklarını düşünüyorum. Sorguluyorum (Katılımcı 7, 26.01.2022 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Öte yandan oyuncuların bu izleme pratiği, tıpkı oyunun gündelik oyuncularının profesyonelleri taklit etmeleri gibi çalışmanın katılımcılarının da bahsi geçen liglerdeki oyuncuları taklit etmesi şeklinde kendini gösterebilir. Nitekim oyuncuların bu ligleri izlemesinin altında yatan sebep buradaki oyuncuların kendilerinden daha ileride olduklarına inanmalarıdır. Böylelikle onları izleyerek ve zaman zaman taklit ederek oyuna dair bilgilerini ve yetilerini genişletebilirler. Dahası profesyonel arenada oynayan oyuncular açısından bu durumun mantığını anlamak mümkündür. Başka bir profesyonel ligde test edilmiş ve başarıya ulaşmış bir taktiği ya da oyuncu özelinde bir oynanış stilini Türkiye'de de uygulamak başarıya götürebilir.

Ben profesyonel olurken sadece maç izleyip oyun oynuyordum. Başka hiçbir şey yapmıyordum. Benden daha iyi oyuncuların maçlarını izliyordum, onları taklit

<sup>37</sup> Tam adıyla 'League of Legends European Championship' League of Legends oyununun Avrupa Liginin kısaltmasıdır.

ediyordum ya da neden böyle yapıyor diye kendime sorup kendimi geliştireyordum (Katılımcı 10, 10.02.2022 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Katılımcı 8 bu durumu daha açık olarak ifade eder:

Nasıl diyeyim hani adamın yaptıklarını kopyalayabiliyorsun. Çalışıyorsun direkt bu baya önemli. Kendi kafanda kurman gerekmiyor. Çünkü adamlar daha üst bir lig olduğu için daha iyi oynuyorlar tabii her maç olmasa da. Çoğu maçıtan bir şeyler öğreniyorsun kopyalıyorsun ve bayağı önemli bir şey izlenmesi şart (Katılımcı 8, 26.01.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Öte yandan bu sürecin tek taraflı olarak sürekli bir taklide dayandığı söylenemez. Oyuncular e-sporculuk kariyerlerinin başında ya da yeni bir metanın oluşumunda bu şekilde taklit yoluna gitseler de daha sonra öğrendiklerini kendi koşullarına, oyun stillerine uyarlama yoluna gittikleri görülmektedir.

Zaten bir yerden sonra bakmayı bırakıyorsun. Neyin ne mantıkla yapılacağını oturtuyorsun (Katılımcı 4, 11.12.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Katılımcı 5 bu sürecin evrimi daha net bir şekilde ortaya koyar.

O yüzden bence daha çok şey böyle, o çok iyi hamleleri çözmesi oyuncuların 1 ayı 2 ayını alıyor bence ve ondan sonra zaten bu rekabetçi arena, ligler falan başlıyor. Oyun değiştikten bir ay sonra vesaire zaten diğer ligleri izleye izleye insanlar birbirlerini izleye izleye bu kötüymüş, bu iyiymiş, bu şekilde oynamak kötü vesaire, çok fazla bilgi alabildiğiniz için bir sürü ligten ve günün sonunda şey oluyor, tamam bu şampiyon en güçlüsü bu şampiyon açık kalırsa bunu alman lazım. İşte bu şampiyona şunu yaparsan neredeyse %90 yakın bir kazanma win ratei var mesela, ya da %60-70 şey yani böyle 1-2 ay sonra genelde şeyler belli oluyor (Katılımcı 5, 24.01.2022 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Neticesinde Katılımcı 9'un ifade ettiği gibi her oyun yeni bir oyundur ve her taktiğin her koşulda geçerli olduğu söylenemez. Burada artık oyuncunun kendisinin bu bilgiyi yaratıcı olarak kullanabilme kapasitesi devreye girer.

O yüzden her oyun aslında farklı bir oyun. Benzer ama o küçük böyle şeyler var hani şampiyonlar farklı olduğu için küçük hamleler var. Aslında o küçük hamleleri, sürprizleri iyi yapanlar da iyi oyuncu olup zaten iyi yerlerde oluyor. Eğer ki aynı şeyleri yapan oyuncular da yerinde sayıyor diyebilirim (Katılımcı 9, 08.02.2022 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Sonuç olarak oyuncuların özellikle oyunun bilgisine ya da oyunun metasına üretimi bu tür bir iş birliğine, birbirlerinden öğrendikleri, zaman zaman taklit ettikleri fakat en sonunda oyunun bilgisini yeni bir bağlama oturttukları süreci içerir. Bu durum ortak üretim sürecinin herkesin katılımının eşit olmadığı ve tamamıyla pürüzsüz işlemediğini görme olanağı da sağlar. Ve oyuncular açısından bir tür hiyerarşinin varlığını da gösterir.

Yine de günün sonunda oyuncuların birbirlerinden öğrendiği dahası özellikle izleyerek öğrendiği bir sürecin varlığını açık kılar.

#### 4.5 SEVİLEN İŞİ YAPARKEN EĞLENMEMEK

Daha önce de tartışılmış olduğu gibi e-spor endüstrisinin işleyişi bakımından oyuncuların işi sevmesi, günlük 10-15 saati bilgisayar başında geçirilen bu işte çalışmayı sürdürmeleri açısından elzem görünmektedir. Nitekim bu çalışmaya katılım sağlayan e-sporcuların, e-spor ekosistemi içerisinde yer alışlarını tariflerken ekseriyetle kullandıkları anekdot işlerini sevdikleri ya da daha doğru bir deyişle severek yaptıkları bir şeyin işleri haline gelmesi olmuştur. Sevdikleri bir aktivite aracılığıyla yani video oyun oynayarak para kazanıyor olmaları oyuncuların bu ekosistem içerisinde bulunuşlarına dair olumlu nokta olarak dikkat çektikleri ilk nokta olmuştur.

(...) Keyif aldığım işi yapıyorum ve iyi yaparsan bu işi güzel bir getirisi de oluyor maddi olarak. O yüzden hem keyif aldığımız iş yapıp hem de bir noktada geleceğinizi garanti altına alabiliyorsunuz (Katılımcı 5, 24.01.2022 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Olumlu yönleri işte sevdiğim oyunun mesleğim haline gelmesi birinci olarak, ikinci olarak tabii ki de gelir (Katılımcı 1, 21.11.2021 tarihli görüşme deşifresinden).

Olumlu olarak, sonuçta zevk aldığım bir işten para kazanıyorum. Ya sonuçta oyun oynamak herkes seviyordur (Katılımcı 2, 29.11. 2021 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Öte yandan oyuncuları bir iş olarak e-sporculuğa bağlayan başka faktörlerden de bahsetmek mümkündür. Örneğin bu Katılımcı 4 için yeni arkadaşlar edinmek, farklı kültürler tanımak gibi faktörlerin etkisidir.

Hem sevdiğiniz işi yapıyorsunuz hem para kazanıyorsunuz hem dünyayı geziyorsunuz hem de farklı farklı ülkelerden arkadaşınız oluyor. Yani benim İsviçre'den de Portekiz'den, İspanya'dan her ülkeden arkadaşım var. Hani farklı kültürlerle de tanışmış oluyorsunuz (Katılımcı 4, 11.12.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden)

Buraya kadar görülebileceği gibi oyuncuları işe ‘‘bağlayan’’ unsurlar olarak sevdikleri işi yapmak, sevdikleri şeyden para kazanmak, sosyal kazanımlar gibi örnekler öne çıkar. Bunlara ek olarak ise öne çıkarılabilecek bir diğer faktör şöhret ve tanınırlıktır. Yaratıcı endüstriler bağlamında daha önce tartışıldığı gibi yeteneğin şöhrete dönüştürülmesi

oyuncuların üretken kapasitesini hayata geçirmek için önemli bir etken olarak ortaya çıkar.

Ve insanlar, benim en sevdiğim şey de insanlara iyi oyunlarımı göstermek. Yaptığım bir beceriyi insanlara göstermek. Mesela şarkı söyleyebilsem, şarkı söyleyip gösterirdim ama burada oyun oynamak olduğu için hani insanların oynadığım oyunları izlemeleri hoşuma gidiyor benim (Katılımcı 10, 10.02.2022 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Katılımcı 3'te benzer bir noktayı işaret ederek hayranlara sahip olma gibi faktörlerin oyuncuların e-spora bir meslek olarak bağlanmasıyla arasındaki ilişkiyi gösterir.

Yani bu açılardan baktığımızda çok güzel bir communitynin olması, sizi sevenlerinizin olması. Bir kere insan zaten ilgi ister ya da böyle tanınmak ister bilinmek ister çünkü bir kere geliyor bu hayata ve hani bir mark koymak ister (...). Bu prestij ya da bu güç ya da bunun verdiği tatmin çok güzel bir şey (Katılımcı 3, 01.12.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Neticesinde oyuncuları bir meslek olarak e-sporculuğa "bağlayan" birkaç etmen göze çarpar. Oyuncular açısından bir yandan sevdikleri işi yapmak, bu yolla para kazanmanın getirdiği tatmin vurgulanırken diğer bir yandan ise bu işin sosyal olarak onlara kattığı arkadaşlık ve tanınırlık gibi etmenlerin de onların işleriyle kurdukları ilişkiyi olumlu yönde etkilediği söylenebilir. Öte yandan bulgular bölümünün en başında oyuncu tanımlarının ele alındığı kısımda görüldüğü gibi bir taraftan da oyuncuların oyuna dair keyif aldıkları bu noktaların bir iş ciddiyetine dönüşebildiği görülür. Bu noktanın oyuncuların görüşlerinde yine daha detaylı olarak kendisini gösterdiği söylenebilir. Gerçekten de oyuncular bir yandan e-sporculuğun bu tür getirilerinden dolayı memnundurlar fakat öte yandan aslında bu getirilerin özellikle sevdikleri işi yaptıklarına dair söylemlerinin tam zıttı başka bir söyleme de sahiplerdir. Bu durum teorik tartışmalarda daha önce değinilmiş olan Ergin Bulut'un "eğlencenin değersizleştirilmesi" kavramını yeniden çağırmayı gerektirir. Burada tekrar etmek gerekirse eğlencenin değersizleştirilmesi Bulut'un tanımlamasıyla "en nihayetinde insanın oyun tutkusunu azaltan süreçlere atıfta bulunmaktadır" (2022: 201). Ve oyuncunun, sadece oyunun keyfini çıkarma olanağından mahrum kaldığı bir durumu işaret eder (2022: 199). Oyuncuların ifadelerinde de eğlencenin değersizleştirilmesi sürecine oldukça net rastlamak mümkündür.

Her şeyini vermen gerekiyor oyuna yani oyunla yatıp kalkıyorsun. Bu işin, yapmak zorundasın. Hani, iş oluyor yani dümdüz ben de eskiden full oyun oynuyordum ama

o zamanlarda profesyonel oyuncu değildim. Daha rahattım. Böyle istediğim zaman falan hiçbir pressure yoktu üzerimde veya illa oynamam gerektiğinden değil de hani keyfim olduğundan oynuyordum. Şu an artık oynamam gerekiyor hani öyle bir kafa içerisindeyim. Gideyim canım sıkıldı diyerek oyun oynamıyorum da işim bu oynamam gerekiyor oynuyorum. Yani eğlenmek yok artık. Hani o şey geçti. Çünkü o kadar oynuyorum ve işim. Hani eğlenmiyorum, işimi yapıyorum diyebilirim (Katılımcı 8, 26.01.2022 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Katılımcı 6'nın bu yönde e-sporculuğun en karakteristik özelliği olarak 'eğlenmek için oynamamak' örneğini vermesi bu bağlamda oldukça ilgi çekicidir.

Espor işte belirli bir düzeyde, yüksek bir düzeyde oynamak ve eğlenmek için oynamamak. Sıradan oyunculardan tek farkı bu. Eğlenmek için oynamıyoruz. Eğlenceyi ikinci plana atıyoruz. Hatta daha da geri plana (Katılımcı 6, 26.01.2022 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Dolayısıyla oyuncular açısından tıpkı Bulut'un tanımladığı gibi bir sürecin varlığından söz etmek mümkün görünür. Kuşkusuz bu durum e-sporun rekabete dayanan ortamıyla yakından ilgilidir. E-sporun rekabeti ödüllendiren yapısı, oyuncular tarafından eğlencenin geri plana itilmesi, değersizleştirilmesi anlamına gelir. Öte yandan bu durumun oyuncular açısından son derece içselleştirilmiş olduğu da görülür. Oyuncular eğlenmeyi bilinçli olarak bir kenara bırakırlar. Bu durumun bir yandan gerçekten de oyuncuların rekabetçi iç güdülerinden geliyor olduğu görünmekle birlikte, diğer bir yandan e-spor endüstrisi içerisinde onun karakteristiği olarak inşa edilen bir kanaat olduğu da söylenebilir. Örneğin Türkiye sunucusu ve Batı sunucusunun oyuncu profillerini karşılaştıran Katılımcı 2 bu kanaati paylaşmaktadır.

Türkiye'de insanlar öyle çok kendini geliştirme çabasında olmuyorlar ya da durup ben bu oyunda bir yerlere geleyim kafasında değil de birincisi bile eğlenme peşinde olduğu için o server da biraz önemsenmiyor. O yüzden ama mesela batı sunucusunun en altlarındaki biri bile ben kendimi geliştirmeliyim, hani hep böyle iyi düşünüyor pozitif düşünüyor eğlenmek değil de iş amaçlı bakıyor hep buna, o yüzden Batı sunucusu daha önemli oluyor (Katılımcı 2, 29.11. 2021 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Görülebileceği gibi esasen oyuncular açısından eğlencenin ortadan kayboluşunun rekabetin belirleyici olmasıyla yakından ilişkisi vardır. Bu noktada söylenebilecek olan e-sporcular için eğlencenin yerini rekabetin aldığıdır. Bu durum ise en başta yola çıkılan nokta olarak sevilen, keyif alınan işi yapmak konusunda bir gerilim yaratır. Ki oyuncular açısından oyunun keyif verici yönleri önemli ölçüde törpülenmiştir, keyif alınan rekabettir.

Rekabeti çok seviyorum, rekabet hatta birinci sırada benim için (...) Rekabet diye bir şey olmasa şu oyunda oynamazdım büyük ihtimal (Katılımcı 10, 10.02.2022 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Rekabete eşlik eden duygu ise hırs olarak kendisini gösterir.

Hırs şöyle ayırıyor hani normal oynadığınızda yenme hırsı oluyor evet tabii ki ama bunda artık yani ben en yukarıyı hedefliyorum hırsına geçiyorsun yani sadece, bir oyun kazanmak değil. Ya da sadece günde birkaç saat oynayıp yine en yukarı seviyede olabilirsin ama herhangi bir hırsın yoksa ben dünyaya bunu ispatlamak istiyorum demiyorsa aslında herhangi bir karşılığı yok (Katılımcı 3, 01.12.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Dolayısıyla son noktada tekrar belirtilmesi gereken oyuncular açısından oyun eğlence yerine ciddi bir sorumluluğa dönüşürken ve ondan keyif almamak artık normal karşılanırken onun yerini ikame edenin hırs ve rekabet olduğu tekrar tekrar görülür. League of Legends e-sporunun yıldız ve veteran oyuncularından birisi olan Katılımcı 9'un ifadelerinde rekabetin oyuncular açısından ne kadar önemli olduğu tekrar göze çarpar.

Zaten yıllardır ben yayıncı olsam ya da yayına yönelsem. Çok daha fazla para kazanabilirdim yayıncılıktan ama beni mutlu etmiyor. Beni mutlu eden şey, e-sporunda turnuvada başarılı olmak. Yurtdışına gidip kendimi göstermek vesaire. O yüzden, yine e-sporunda kalmayı istiyorum (Katılımcı 9, 08.02.2022 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Tüm bu bağlam yani rekabetin ve kazanma hırsının eğlencenin önüne geçtiği böyle bir ortam, başarısızlık gibi durumlarda ne tür bir reaksiyonun gösterildiğini de incelemeyi gerekli kılar. E-spor ekosistemi içerisinde can alıcı sorunlardan birisi olan "toksik davranış" meselesi kuşkusuz bu hata kaldırmayan, eğlencenin kaybolduğu ve kazanma hırsının hiyerarşide en tepede bulunduğu ortamın bir sonucu olarak düşünülebilir.

#### **4.6 DUYGULANIMLARIN NEGATİF HALİ: E-SPORDA TOKSİK DAVRANIŞ OLGUSU**

Rosalind Gill ve Andy Pratt (2008) maddi olmayan emek teorisinin duygulanımları ele alışını eleştirirken bu teorinin duygulanımlara iki noktayla sınırlı kalarak yaklaştığını ifade eder. Buna göre maddi olmayan emek teorisi duygulanımlara birinci adımda bu duygulanımların işin post-fordist örgütlenmesinde nasıl harekete geçirilerek "işe konulduğuna" odaklanırken ikinci olarak bu emeğe içkin olan iş birliği kapasitesinin

nasıl serbest bırakılacağı, komutadan özgürleşebileceği konusuna odaklanır. Oysa onlara göre duygulanımlara böylesi sınırlı bir çerçeveden yaklaşmak sorunludur işe dair olumsuz duyguların anlaşılmasının önünü kapatır (Gill ve Pratt, 2008). Böylesi bir çerçeve içinden emek sürecinin barındırdığı yorgunluk, hayal kırıklığı vs. gibi duygulanımların rolünü anlamak ve dahası gelecek korkusu, rekabet gibi başka öğeleri de kavramak mümkün olmaz (Gill ve Pratt, 2008).

Bu anlamda e-sporculuğa geri döndüğümüzde oyuncular açısından nasıl en başta işlerini sevmek, tanınırlık, sosyal bağlar kurmak gibi duygulanımların etkili olduğunu görmek mümkünse aynı zamanda Gill ve Pratt'ın bahsetmiş olduğu gibi pek çok olumsuz duygulanımdan da bahsetmek mümkündür. Bu yukarıda bahsedilmiş olduğu gibi en başta e-spor endüstrisinin dayanmış olduğu amansız rekabet ortamının getirdiği bir durum olarak ortaya çıkmış görünmektedir. Bu anlamda burada ele alınacak olan bu olumsuz duygulanımın e-spor da cisimleşmiş hali olan toksikliğin iki şekilde işlediği söylenebilir. Bu anlamda daha önce de değinildiği gibi e-spor endüstrisinin dayandığı yayıncılık anlayışı üzere e-sporcular müsabakalar aracılığıyla izleyici kitleye ulaşır ve çeşitli duygulanımlar üretirler. Yukarıda daha önce bu duygulanımların ne şekilde değer üretimine koşulduğu görülmüştü. Öte yandan bu bölümde görülebileceği gibi oyuncuların seyircilerde yaratmış oldukları duygulanımlar yalnızca olumlu yönde olmamaktır. Seyirciler de tıpkı oyuncular gibi e-spor endüstrisinin bu rekabete dayalı ve başarısızlığı, hata yapmayı kabul etmeyen yapısını içselleştirmiş görünmektedir. Ve destekledikleri takımın ya da oyuncuların, başarısızlığa uğraması ya da hata yapması durumunda tepkileri de ağır olabilmektedir. Bu video oyunlar içerisinde toksik davranış olarak bilinen oyunculara yönelik olumsuz ve aşırı tepkileri doğurabilmektedir. Ve bunun oyuncular üzerindeki etkilerini de izleyebilmek mümkündür. Örneğin uzun yıllardır bu ekosistemin içerisinde olan Katılım 3 hala toksik davranışların kendisini etkileyebildiğini ifade eder.

Ne biliyim işte sana toksiklik yapıyor. Kötü oynuyorsun diyor, bir şey diyor. Böyle şeyler ağır negatif etkiler yaratabiliyor. Başlarda işte hiç takmamaya çalışıyorsun ama takmamayı öğrenmek ya da hani İngilizce thick skin, kalın deri deniyor ya o aşamaya ulaşmak hiç kolay değil. Sadece takmayan insanlara bakıp örnek almaya çalışıyordum ama sadece onların kopyası olabiliyordum. Ben aslında takıyorum ama takmıyormuş gibi görünüyorum kadar gelebildim. Her oyuncu takar bence, her oyuncu önemser çünkü hani size yöneltilen bir şey var suçlama var yani. Kötüsün, şeysin hani buna bir cevap vermen lazım. Senin çünkü, public facein yani herkesin gördüğü yüzüne bir domates gibi bir şey bu yani, onu yaralayan zedeleyen bir şey onurunu kıran bir şey belki de. Bu yüzden yani bu tarz yorumlara karşı o deriyi geliştirmek yani o alinganlığı engellemek içimizde onu bastırmak hiç kolay değil.



Çok büyük zaman gerekiyor. Hala mesela böyle şeyler yaşıyorum (Katılımcı 3, 01.12.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden)

Henüz kariyerinin başında olan Katılımcı 7 açısından da toksik yorumların etkili olabildiği hatta bu yorumlara zaman zaman cevap yazdığını ifade ettiği görülür.

Taraftarlardan gelen yorumlar da bazen moralimi bozuyor baya üzücü oluyor ama yani yapacak bir şey olmuyor. Cevap vermemek en iyisi o durumda ama ben bazen maç kaybettikten sonra moralim bozuk olunca arada cevap veriyorum (Katılımcı 7, 26.01.2022 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Öte yandan kimi oyuncuların da bu davranışlara karşı kayıtsız kaldıklarını, ilgilenmediklerini ifade ettikleri görülür. Katılımcı 2 toksik davranışlara yönelik profesyonel oyuncuların tutumuna dair iki e-sporcu profili çizmektedir.

Şimdi bu daha çok, oyuncunun yapısına göre mesela, benim için kötü yorumlar hiç önemli değil (...) Ama bazı insanlar için kötü yorumlar çok daha önemli böyle hani çok kafayı buna takan insanları ben tanıyorum. Hani bu biraz insandan insana değişiyor. Bazıları hiç umurunda bile değil yorumlar. Bakmıyor bile ne olursa olsun. Bazıları ne yazmış diye her dakika böyle her yere bakan insanlar oluyor. Hani bu insandan insana değişiyor bence (Katılımcı 2, 29.11.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Örneğin Katılımcı 8, yukarıdaki alıntıda Katılımcı 2'nin bahsetmiş olduğu ilk profile uygun olarak herhangi bir yorumu umursamadığını ifade eder.

Yani, şey sosyal medyadakiler falan veya toksik şeyler, iyi veya kötü yorum takmıyorum dümdüz. Bakmıyorum da çok da umrumda olmuyor açıkçası. Dışarıdan, nasıl diyeyim randomların yazdığı şey hani, isimsizlerin falan hani hiç iyi yazsın kötü yazsın hiç umrumda olmuyor. Çünkü hiçbir şeyimi etkilemeyecek (Katılımcı 8, 26.01.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Diğer bir taraftan ise kimi oyuncular da artık bu yorumlara alıştıklarını ve böylesi durumları kanıksadıklarını ifade etmektedirler. Fakat yine de Katılımcı 9'un ifadelerinde cisimleştiği gibi bunun her zaman o kadar da kolay olmadığı da görülür.

Ya o izleyenler artık şey değil yani. Ignorelamayı öğreniyorsun bence. Artık komik geliyor yani. Zaten, ne bileyim bir maçtan sonra ya da bir kayıptan sonra insanların sana ne diyeceğini önceden anlıyorsun. O yüzden, beklenmedik bir şey olmadığı için sanırım. O kadar etkilemiyor ama beklenmedik şeyler olursa sinirlendirebiliyor. Mesela, iyi oynadığını düşünüyorsun maçtan çıktın. Kötü bir yorum görüyorsun, hala sinirlenebiliyorsun. O bambaşka bir durum. Ya da mantıksız bir yorum. O sanırım geçmeyen bir şey, kişiden kişiye değişiyor. Ben beklenmedik olunca ya da sinirlendirmek için yapıyorsa eğer bilerek biraz sinirlenebiliyorum (Katılımcı 9, 08.02.2022 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Yine tecrübeli bir oyuncu olan Katılımcı 5'in de benzer bir noktada olduğu görülür.

Benim için yaratmıyor ama yaratmasının sebebi muhtemelen zaten hali hazırda 4 senedir ve bunu yarı profesyonel olarak sayacaksam bayağı uzun süredir oyun oynuyorum zaten ve 2018 senesinde çok fazla toksiklik görmüştüm sosyal medyada bana karşı. O yüzden şey diyorum yani her zaman, daha kötü ne olabilir diyorum (Katılımcı 5, 24.01.2022 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Öte yandan e-sporlarda ve e-sporculukta toksikliğin bir diğer yönü takım içerisinde yaşanabilen toksik davranışlardır. Yani oyuncular açısından bu tarz olumsuz duygulanımlar yalnızca izleyiciler tarafından değil bizzat takım arkadaşları tarafından da yaratılabilmektedir. Öte yandan sahadaki görüşmelerden çıkan ilgi çekici bir sonuç oyuncuların takım arkadaşlarından gelen toksik davranışları hele ki toksik davranışı sergileyen oyuncu iyi ve yıldız bir oyuncuysa nasıl normal karşıladıkları olmuştur. Yani bu noktada ortaya çıkan, toksik davranışa karşı tutumun, sergileyen oyuncunun oyundaki başarısına göre değişebileceğidir. Katılımcı 5 toksikliğe yönelik bu değişken tutumun oyuncular ve takım yönetimleri açısından ne şekilde kendini gösterdiğini açık bir şekilde ifade eder.

Burada birçok mesela bir durum söz konusu olabiliyor. Bir takımda toksik bir oyuncu vardır ama şimdi toksikliğin nasıl olduğu da önemli. Eğer şöyle bir toksiklik mi? Mesela sallıyorum oyuncu toksik ama dediği şey de haklı. Şey diyor mesela siz nasıl bunu yapamıyorsunuz? Yani bu yapılması en kolay bir şey, bunu yapmanız lazım vesaire deyip toksikliyor takımını diyelim. Bir de şey toksik var, haksız olup ve kendini haklı göstermek için karşı tarafı bastırmaya çalışan bir toksiklik var. O mesela direkt şey yani öyle bir insan olduğunda direkt takımdan atılır muhtemelen ama eğer bir oyuncu iyi oynuyorsa yani takımını sırtlayacak şekilde iyi oynuyorsa ve takımını daha ileriye taşımak için toksikliyor takımını, genelde uyarılıyor bu şekilde davranmaman lazım diye takımın yönetim kısmından veya koç, koç genelde uyarıyor ama takımdan atılmaz muhtemelen. Çünkü takımını sırtlıyor, yani burada farklı farklı toksiklik durumları var. İyi oynayıp toksikliyor takımını uyarı alır genelde. Hem kötü oynayıp hem toksikliyor takımından atılır (Katılımcı 5, 24.01.2022 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Katılımcı 4'ün de neredeyse aynı şekilde bu durumu tarif ettiği görülür.

Takım içi toksiklik şöyle diyeyim. Bence, toksiklerin çoğu iyi oyuncu bence. Hani kötü oyuncuya ben toksik demem. O kötüdür. Kötü oyuncu olduğu için toksiklik yapıyordur ama iyi oyuncunun toksikliğini ben kaldırabilirim. Şey anlamında hani, çünkü kazanma isteği var adamda. Kazanma şeyi var çünkü adam işler doğru olsa niye toksiklik yapsın. He iyi oyuncudur, boş yapıyordur o onun şeyi, suçu başkasına atma gibi şeyler de oldu zamanında bazı oyuncuların ama iyi oyuncuların toksikliğinin bence her takımda bulunması lazım. Çünkü bir kişinin kırbaççı olması gerekiyor her takımda. Yoksa beş kişi laylaylom takım olunca işler şey oluyor. Bırak o toksik olsun hiç kimse sevmesin ama o adam işini düzgün yapıyorsa ben ona okeyim. Böyle oyuncularla da oynadım ben zamanında. Adam toksik evet, işini güzel yapıyor mu? Yapıyor. Artısı varsa eksisi de var. Hani adam rolünün en iyisi bu eksisi var. Bunu kaldırabiliyor musun, takım sahibi veya oyuncu olarak tamam o zaman hani devam. Sonuçta işler güzelse bu adam niye toksiklik yapsın. Bu şekilde

bakıyorum kötü, her oyuncu kaldıramaz ama yani iyi oynayan bir oyuncunun cidden iyi oynayan bir oyuncunun toksikliği şey olmaz batmaz bence (Katılımcı 4, 11.12.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Nitekim oyunun yıldız oyuncularından olan Katılımcı 9'a takım içerisinde toksik bir durumla karşılaşp karşılaşmadığı sorulduğunda konumundan dolayı böyle bir şeyle karşılaşmadığını ifade eder. Daha çok kimi durumlarda toksik davranışla karşılaşan oyuncuların yanında durarak olaya müdahale etme yoluna gittiği yine ifadelerinde görülür. Bu durum gerçekten de oyunun iyi oyuncularının hem toksik davranışta bulduklarında aldıkları tepkiler anlamında hem de onlara takım içi toksik bir davranışın yönelme ihtimali anlamında ayrıksı bir yerde durduğunu gösterir.

Takım içerisinde bana karşı olmadı. Yani olamıyor zaten. O da konumumdan dolayı. Başkalarına olunca korumacı davranabiliyorum bazen. Bazen de hiçbir şey yapmıyorum şahsen. O kişinin çünkü kendini şey yapması gerekiyor, koruması gerekiyor (Katılımcı 9, 08.02.2022 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Bu durum kuşkusuz yaratıcı endüstriler içerisinde kendine yer bulan 'yıldız' figürüyle yakından ilgili görünmektedir. Nitekim yaratıcı endüstriler anlatısı Banks ve Hesmondhalgh'ın gösterdiği üzere kendini gerçekleştirmiş yıldızlara dair anlatılar etrafında örülür ve bu yıldızların faaliyetlerine öncelik tanır, onları merkezine alır (2009). E-spor açısından da bunun etkisini görmek mümkündür. Ve bu durum yalnızca toksik davranış meselesinde ortaya çıkmaz daha geniş bir bağlama işaret eder. Yıldız oyuncuların aynı zamanda takımdan kimin gönderilip kimin kalacağına kadar geniş bir etki alanına sahip oldukları görülür. Ve esasında yine oyuncular açısından buldukları endüstrinin bir gereği olarak bu durumun da normal karşılandığı görülebilir.

Bir de oyun içerisinde bir mevzu var. Oyun içerisinde de şöyle, her karakterin bir rolü var ya da her oyuncunun bir rolü var. Bu bir takım oyunu çünkü. Takım oyununda takımı sırtlayan bir oyuncu varsa o sırtlayan oyuncunun artık egosuna ya da onun insafına kalıyorsunuz. O eğer ipleri eline alırsa ve kontrol etmek isterse çok rahat edebilir. Yani eğer bu durumdan da mutlu değilseniz de o zaman kapı orada durumu oluyor. Çoğu zaman da yani böyle oyuncular kullanıyor bu gücünü. Yani çünkü kazanmak istiyor, dominant taşıyıcı bir rolde. Bu yüzden hani mesela takım içerisindeki düzeni kendisine göre ayarlayabiliyor. Takımdan çıkarmak istediği oyuncular varsa yönetime bildiriyor bunu. Mesela çok kolay, yönetim buna asla hayır diyemez çünkü o süperstar (Katılımcı 3, 01.12.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden)

Katılımcı 4'te yıldız oyuncuların sahip oldukları bu gücün boyutlarını gösterir.

(...) Bizim ülkemizde bu star oyunculara bazen çok fazla yetki veriliyor takım nezdinde. Hani adam yönetmeyi bilmiyor takım sahibi ve bütün gücü bu star oyuncuya veriyor. Sallıyorum bu adam, bunu at bunu getir şunu yap, bu oyuncu çok

kötü. Adam hiç kimseyi analiz etmiyor mesela. Takım sahibi veya o an da menajer bir şey, aa tamam en iyi sen bilirsin sen star oyuncusun diyerek onun ağızına bakıyor. Bu bence kötü, bunu yapan takım sahipleri vardı zamanında. Onların ağızına bakıp onları da yönetmeyi bilmedikleri için. Tamam bu kötü oynuyor deyip atılan oyuncular çok var. Yani bu, takım sahibinin gereksiz onlara yetki vermesinden dolayı çıkan sorunlar olmuştu zamanında (Katılımcı 4, 11.12.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Yıldız bir oyuncu olan, Katılımcı 9'a yıldızların sahip olduğu bu durum sorulduğunda ise onun da önemli bir güce sahip olduğu ve bunu kullandığını belirttiği görülür.

Bilmiyorum yıldız oyuncu genelinde, kendim için söylemek gerekirse evet. Ama bence o şeyle alakalı biraz da. Yapıyla alakalı. Çok yıldız oyuncu olup şeyle de ilgili yani ben yönetmeyi seven ve becerebilen biriyim bence. O yüzden yönetim de zaten mantıklı olarak beni de çoğunlukla dahil ediyor bu tarz şeylere (Katılımcı 9, 08.02.2022 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Neticesinde görülebileceği gibi pozitif duygulanımlar olduğu kadar e-sporcuların emek süreci içerisinde rol alan ve bu sürecin iyi ya da kötü yönde ilerlemesi sürecini etkileyen negatif duygulanımlardan da bahsetmek mümkündür. Dolayısıyla bir değer üretim süreci olarak e-sporculuk bu duygulanımların yönetilebilmesini de gerektirir. Duygulanımları yönetebilme kabiliyeti e-sporculuk açısından oldukça önemli bir nokta olarak göze çarpar. Öyle ki bu durum seyircilerden gelen olumsuz davranışları yönetebilmenin ötesinde takım içerisindeki oyuncu arkadaşlarıyla olan duygulanımsal ilişkileri de yönetmeyi gerektirir. Pek çok oyuncu açısından bunun için ikili bir strateji yürütüldüğü görülür. Oyuncular takımın yıldız ve taşıyıcı kolonu olan oyunculara karşı bu duygulanımların yönetiminin incelikli bir biçimini sergilerler. Öte yandan bu durum görülebileceği gibi kazandıkları sürece geçerlidir. Kaybedilmeye başladığı an da bu yöndeki eğilimler hızla değişebilir. Dolayısıyla e-sporculuk çok çeşitli yetileri içerisinde barındırmakla birlikte o yetilere duygulanımları üretmek kadar yönetimini de eklemek doğru olacaktır. Nitekim Önder Can'ın işaret ettiği üzere "samimiyetlerin düzenlenmesi bu endüstri içerisinde bir zorunluluk haline gelir." (2018) İlişkilere dair düzenleme çabasının ise görülebileceği gibi farklı koşullarda farklı şekillerde kendisini gösterdiğini görmek mümkündür.

## 4.7 OYUN EVLERİ

Ergin Bulut yaratıcı endüstriler içerisinde şirketler açısından mekânsal düzenlemenin gerekliliklerinden bahsederken böylesi bir düzenlemeye ihtiyaç duyulan nedenlerden birisi olarak da ‘‘emekçilerin üretken kapasitelerini kendi çıkarları doğrultusunda yönlendirmek ve bu kapasitenin meyvelerini toplamak amacıyla’’ (2022: 119) gerçekleştirebileceğini gösterir. E-spor endüstrisinde ise oyuncuların mekânsal düzenlemeyle üretken kapasitelerine ulaştırılmasına yönelik çabanın karşılığı ‘‘Gaming House’’ (Oyun Evi) olarak ortaya çıkar. Oyun evleri, e-spor takımlarının tüm oyuncularının birlikte söz konusu oyun üzerine çalıştığı ve aynı zamanda bilfiil yaşadıkları da evlerdir. Bu evler gerçekten de tamamen oyuncuların üretken kapasitelerine ulaşmaları açısından donatılmış görünmektedir. En temelde bu evler, tüm oyuncuların fiziki olarak bir arada çalışmaları imkânını sunar. Bunun önemi, oyuncuların her biri kendi evlerinden oyuna bağlandıklarında yaşayacakları internet, ekipman sorunu gibi sorunların önüne geçmeye imkân sağlamasıdır. Diğer bir yandan daha önce de tartışılmış olduğu gibi takım içerisindeki sosyal ilişkiler oyun içindeki başarı açısından da oldukça önemlidir ve böylesi bir araya geliş ve hayatı ortak paylaşma sürecinin bu bağlamda önemli olduğu da söylenebilir. Öte yandan oyun evleri antrenmanlar ve günlük pratiklerde oyuncuları fiziki olarak bir araya getirmenin yanı sıra sahip olduğu imkânlarla oyuncuların oynadıkları maçları büyük ekranlar aracılığıyla teknik ekiple analiz etme imkânı gibi imkânlar da sağlarlar. Fakat oyun evleri belirtildiği gibi oyuncuların hem iş yeri hem de konutlarıdır. Yani oyuncuların neredeyse tüm günü bu evlerde geçmektedir. Bu çalışmanın katılımcısı olan e-sporcuların ekseriyeti açısından bakıldığında görülebileceği gibi oyun evleri profesyonel e-spor için bir zorunluluk olarak kabul edilir. Öyle ki Katılımcı 2’nin ifadelerinde görülebileceği gibi oyunun yapımçı şirketi ve aynı zamanda turnuva ve liglerin de düzenleyicisi olan Riot Games takımlara oyun evine sahip olma zorunluluğu dahi getirmiştir.

Bence yüzde yüz olması gerekiyor. Tüm oyuncular hem bir arada olması lazım. Hem aynı şartlar altında hani çünkü birinin evinde farklı bir şey olabilir. Hani mesela aynı şeyleri yaşayamayabilir diye böyle bir zorunluluk var zaten. Hani Riot Games direkt her takıma bir gaming house olmak zorunda diye şart koyuyor hatta. Hani öyle ben gaming house açmayayım diye bir şey yok. Çünkü herkes aynı şartta olması lazım. Herkesin bilgisayar olması lazım. Sonra hani benim evimde sıkıntı çıktı falan filan diye denmesin diye böyle bir zorunluluk var (Katılımcı 2, 29.11. 2021 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Katılımcı 5 ise oyun evlerini oyuncularını ve dolayısıyla rekabeti geliştirecek bir faktör olarak görür ve gerekliliğinin altını çizer.

Şöyle bence gerekli bir şey. Çünkü ben işte dediğim gibi rekabeti seviyorum ve rekabeti arttırabilecek en büyük şeylerden biri de bütün oyuncuların aynı evde kalıp aynı düzen de yaşayıp ve aynı fikirlere sahip olması. Bu bütün takımlar bunu yapınca otomatikman oynanılan oyunun kalitesi de artıyor (Katılımcı 5, 24.01.2022 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Katılımcı 6 benzer noktalara dikkat çekerken oyun evinin arkadaşlık ilişkileri ve benzer alışkanlıkların sağlanması adına önemli olduğunu düşünür.

Bence kesinlikle olması gereken bir şey. Biz çünkü hepimiz aynı sayfada olmalıyız. Mesela şöyle diyeyim, işte yani herhangi birinin evinde sorun olabilir bireysel yani bunu çözemeyiz ama burada bir sorun olursa çözebiliriz. Ve herkes aynı saatte yemek yiyor herkes aynı şeyi yapıyor. Daha iyi, daha iyi arkadaş olabilirsin. Bazen olmayabilir de tersi de olabilir ama genelde böyle olur (Katılımcı 6, 26.01.2022 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Katılımcı 4 ise oyun evinin kendisinden çok, evin yönetsel anlamda başarılı bir şekilde yönetilmesinin önemini altını çizer.

Gaming house kültürü iyi ama bunun disipline eden kişi çok önemli içerideki (...) Oradaki momentum bir kere kaybedince mesela sallıyorum biz senle aynı takımdayız, sen bir gün kalkmadın. Öbür gün öbürü kalkmadı. Öbür gün öbürü, her hafta biri kötü oynasa zaten lig bitti. Ya da her hafta biri düzeni bozsa, her hafta birinin başı ağrırsa, her hafta biri uykusunu alamazsa zaten lig bitiyor. O yüzden o içerideki menajer midir, koç mudur kim diye adlandırıcaksak, o içerideki kişinin düzene sokması çok önemli. Bence olmalı. Çünkü, profesyonel bir anlamda şey olacaksa, çünkü her şey yüz yüze belli oluyor. İnsanın karakteri yüz yüze belli oluyor. Ne yaptığı da, çalışmıyor mu arkada oyun oynarken alta Hearthstone<sup>38</sup> oynuyordur onu bilemezsin yani. O yüzden hani, o içerideki işleri düzenleyen adam çok önemli bence gaming houselarda. (Katılımcı 4, 11.12.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden)

Öte yandan çalışmanın en deneyimli iki katılımcısı ise oyun evlerinin Türkiye’de düzgün işlemediği için varlıklarının zorunlu olmadığını düşünür. Örneğin Katılımcı 9 Amerika, Kore gibi ülkelerde ev ve ofis bölümlerinin ayrıldığı büyük kompleksler olarak oyun evlerinin varlığını işaret ederek Türkiye’de oldukça kısıtlı bir bağlama sıkışmış oyun evi anlayışının faydalı olmadığını belirtir.

Yani ben, şu anda yani, bu ev ve ofis sistemi ayrı ayrı yapamayacaksa bir takım. Bence gaming house sistemi de olmamalı. Benim hayatım burada böyle geçti. 10 yıl yani dile kolay bir şey. Olmamalı yani böyle bir ev şey ayrımı olmayacaksa (...) Bilgisayar başında yan yanasın sürekli. 2-3 kişi yatıyorsun. Eğer ki böyle bir sistem kuramayacaksa, bir oda bile veremeyecekse takım bence online olsa daha iyi ve

<sup>38</sup> Bir video oyun.

online olunca da yüz yüze olmaktan çok büyük bir farkı var mı diye soracaksan bence neredeyse hiç yok. Zaten her şeyi internet üzerinden yapıyorsun, internet çağı. Oyun oynuyorsun, yan yana yüz yüze olunca yapabileceğin tek şey işte, uyku düzenini vesaire koç oturtabiliyor ama insan kendini biliyorsa zaten ya da o sistemi başka türlü oturtabilirse onlinein da gaming house olmasından neredeyse hiç farkı yok derim ben (Katılımcı 9, 08.02.2022 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Katılımcı 3'ün de benzer şekilde oyun evlerinin amacına hizmet etmediğini düşündüğünü görmek mümkündür.

Bence hiçbir şekilde gerekmiyor. Belki de aslında buradaki düşünce ne biliyor musunuz? Kore'de bunu çok iyi yapmaları. Kore'de bayağı böyle facility var. Sadece bir ev yok yani. Yanındaki binada ofis var, yukarıda gym var, aşağıda havuz var, yanda masaj var, yukarıda psikolog var hani. O bir facility, bütün binayı almışlar yani ve her şeyini düşünmüşler ama bizde nasıl oluyor. İstanbul zaten yani küçük evler (...) Hiçbir şekilde hani isteneni vermiyor. Aslında şöyle bir şey oluyor. Ortam oluyor birincisi. Oyuncular için takılmaca, daha iyi bond bağlantı kurma ve hani o derin bağı kuvvetlendirme. Takım sahibi için şu iyi oluyor. Geliyor görüyor böyle hani heh çalışıyor bunlar durumu oluyor. İşte koç koyuyor bir tane başlarına falan filan (Katılımcı 3, 01.12.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Oyuncuların bu yöndeki ifadelerinde ortak olan Avrupa, Amerika, Kore gibi bölgelerde oyun evi sisteminin gelişkin bir temele oturmuş olduğudur. Katılımcı 1'de Avrupa'daki oyun evi sistemini örnek olarak verir.

Çünkü Avrupa'daki takımları örnek vereyim mesela (...) Onların bildiğimiz ofis gibi gaming house demeyeyim de gaming ofisi var. Mesela çalışma saatleri belli. Sabah o saatte kalkıyorlar. İşe gidiyorlar mesela, sallıyorum sporlarını yapıyorlar takımca, akşamda belirli bir saatte çıkıp evlerine gidiyorlar. En sağlıklı odur. İş yerine gidiyorsun çalışıyorsun sonra evine gidiyorsun. (...) Gaming housela hem yaşadığın yer birleşince ben deneyim edindiğim için söyleyebilirim çok iyi değil yani (Katılımcı 1, 21.11.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Neticesinde görülebileceği gibi oyuncular oyun evlerini bir gereklilik olarak görürken Türkiye'deki oyun evi sisteminin işleyiş sisteminden memnun değildirler. Bu yönüyle bölümün en başında belirtilen oyuncuların üretken kapasitesini arttırmak adına mekânsal bir müdahale olarak görülebilecek oyun evleri Türkiye özelinde bu amacını tam anlamıyla gerçekleştirmekten yoksun görünmektedir. Öte yandan oyun evlerinin kimi başka yönlerinden bahsetmek mümkündür. Oyuncular açısından oyun evlerinin barındırdığı bir diğer sorun onları önemli ölçüde oyun dışında bir sosyal hayattan mahrum bırakmasıdır.

Ya kısacası böyle sevdiğinize çok vakit geçiremiyorsunuz çünkü bütün gün boyunca oyun evinde oyun oynamak zorundasınız kısacası. Böyle 10 saat bir mesaisi oluyor minimum günde. Bunun dışında zaten 6-7 saat uyku desen şey yani, geri kalan 5 saati de işte dinlenmedir yemektir, ondan sonra böyle günde free kaldığı 3-4

saatin oluyor Onda da zaten çok fazla dışarı çıkmak istemiyorsun. Çünkü bir noktadan sonra alışkanlık haline geliyor bilgisayar başında oturup zaman geçirmek ve bütün arkadaşlarımızın çoğu sanal ortamdan edindiğiniz için genelde bilgisayar başında oluyorsunuz (Katılımcı 5, 24.01.2022 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Olumsuz olarak sosyal hayattan çok kısıyor bence en olumsuz yönü bu. Sezon dışı evet, 4-5 ay şey var, off season var sezon dışı yani. Ama diğer 6 hatta 7 ay falan 7-8 ay bir oyun evindesin ve sadece bir günün off day. Sadece pazartesi günü tatil oluyorsun ve onun dışında sadece oyun oynuyorsun. Hep takım evindeki arkadaşlarınla, kendi evin de yok (Katılımcı 10, 10.02.2022 tarihli görüşmenin deşifresinden).

İşinin en kötü yönlerinden birinin oyun evlerinde kalmak olduğunu söyleyen Katılımcı 9, istese de bir sosyal hayatının bu yüzden olamayacağını belirtir.

Gaming House'ta yaşamak zorundasın en kötü şeyi bu bence ve tamamen evdesin. Yani şey yapamıyorsun sosyal hayatın vesaire istesen de olamıyor (Katılımcı 9, 08.02.2022 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Dahası Katılımcı 9 e-sporcuların kariyerlerinin çok uzun olmamasını var olan oyun evi sistemine bağlamaktadır.

Çünkü sosyal hayatı yok, sürekli çalışıyor, sürekli çalışıyor. 2-3 yılda bitiyor adam. Bunun en büyük nedeni gaming house'a bağlıyorum ben şahsen. Bu yani. Şu an için bence sürdürülebilir bir şey değil özellikle Türkiye'deki bu sistem için (Katılımcı 9, 08.02.2022 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Katılımcı 3 ise oyun evinin oyuncuların hayatında kapladığı alandan dolayı iş dışında ayrı bir sosyal hayatı inşa etmenin zorluğuna dikkat çeker.

İşte mesela bir kız arkadaşınız olsa ne yapacaksınız ki. Ya da bir arkadaşınız gelecek hani illa diğer arkadaşlarını takım arkadaşlarıyla tanıştırmak zorunda mısınız? Bir odada iki kişi neden kalıyorum ben yani (Katılımcı 3, 01.12.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Bu bağlamda görünen, esasen oldukça sosyal ilişkilere ve sosyal bir topluluğa, izleyici kitlesine hitap eden elektronik sporun, bu endüstrinin merkezinde yer alan e-sporcular açısından işi tüm hayatın kendisi haline getirdiğidir. Oyuncuların oyun sistemi dışarısında bir sosyal hayat kurmaları için çok alan bırakmaz. Bu alan bırakmama durumu oyun evleri üzerinden görülebileceği gibi kelimenin düz anlamıyla da gerçekten hayat bulmaktadır. E-sporcular için işleri ve hayatları arasında anlamlı bir ayırım koyabilmelerinin bu anlamda pek olanağı görünmemektedir. Öte yandan oyuncuların Katılımcı 3'ün yukarıdaki ifadelerinde de görülebileceği gibi sorunları bunların ötesine de taşar. Nitekim birden fazla kişiyle odalarını paylaşmak oyuncuların ekseriyeti için Türkiye şartlarında bir oyun evinin normali olarak görünmektedir. Bu anlamda oyuncuların bu evlerde



kendilerine dair kişisel bir alan oluşturmalarının da oldukça güç olacağı söylenebilir. Bu anlamda bir oyuncunun kendine ait bir odasının olması da Türkiye şartlarında onun hiyerarşideki yeri açısından bir gösterge olarak kabul edilebilir. Toksiklik meselesinde olduğu gibi bu noktada da oyuncular arasındaki hiyerarşik durum kendisini gösterir. Yine katılımcı 3'ün ifadelerinde görülebileceği gibi böylesi bir ortamda oyuncunun kendi kişisel alanına sahip olması oldukça zordur.

Kişisel alan diye bir şey zaten kalmıyor. Tek başına kaldığın oda bulabildiğin bir şey yoktur herhalde yani takım falan (Katılımcı 3, 01.12.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Yine katılımcı 9'un ifadelerinde bu durumu izlemek mümkündür.

İnsanın kendine ait bir odası bile yok. Şimdi benim var, bazılarının böyle çok şey oyuncuların var ama çoğu oyuncu hala 2-3 kişi aynı yerde yatıyor yani. Özel alanı yok (Katılımcı 9, 08.02.2022 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Öte yandan oyun evlerinin işe dair güvencesizlikle de önemli bir ilişkisinden bahsedilebilir. Öyle ki Can'ın bahsettiği üzere, oyuncular için işlerini kaybetmek aynı zamanda evlerini de kaybetmek anlamına gelecektir (2018). İleride değinileceği üzere oyuncuların kontrat sürelerinin genelde oldukça kısa süreli yani genelde 6 ay ile 1 yıl arası olduğu düşünüldüğünde oyuncuların bir yandan rekabetçi kalmaya devam ederken diğer bir yandan mevcut oyun evinden başka bir oyun evine böylesi kısa sürelerde adapte olmasını gerektiren durumlar ortaya çıkabilir.

Çünkü zor, sürekli taşıyorsun. Bir yıl içerisinde başka takımlara gidip direkt lokasyon değiştirdiğin durumlar oluyor (Katılımcı 9, 08.02.2022 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Sonuç olarak oyun evleri oyuncular açısından her ne kadar profesyonel arenada bir zorunluluk olarak görülse de en büyük şikayetleri Türkiye'de bu sistemin nizami bir şekilde ilerlemeyişi, söz konusu evlerin gerekli fiziki koşulları karşılamaması ve sosyal hayatın yokluğu ile kişisel bir alanın eksikliği üzerinedir. Dolayısıyla emekçilerin üretken kapasitelerinin arttırılacağı yani e-spor lügati içerisinde konuşmak gerekirse oyuncuların turnuva, lig kazanmaları için performanslarının maksimize edileceği yerler olarak oyun evlerinin Türkiye'deki mevcut yapısı özellikle diğer büyük liglerden bu ligin rekabetçi arenada geride kalmasının sebeplerinden biri olarak okunabilir. Öte yandan, oyun evlerinin mevcut koşullarının oyuncuların işleri olan e-sporun tüm hayatlarını kolonize ettiği bir süreci çağıracağı söylenebilir. Bu süreci takip eden bir şekilde son kısımda

tartışılmış olan oyuncuların işleri açısından güvencesiz bir ortam sağladığı söylenebilecek iki madde olarak sırasıyla eğitim ve kontrat meselesini ele almak faydalı olacaktır.

#### 4.8 E-SPORCULUK VE EĞİTİM: BİTMİYEN GERİLİM

Daha önce belirtildiği üzere Türkiye’de e-spora dair yerleşik bir sistemin oturmadığı henüz erken dönemlerde oyuncular, video oyunlarda uzmanlaşmada herhangi bir gelecek görmedikleri için eğitimlerine devam etmeyi tercih ederek video oyunları rekabetçi düzeyde oynamaktan geri kalmışlardır. Öte yandan günümüzde e-sporun geldiği noktada bu durumun tam tersine döndüğü söylenebilir. Nitekim çalışmanın katılımcılarının göstermiş olduğu gibi oyuncuların çoğunluğu eğitimini yarıda bırakmıştır. Bunun en temel sebebi daha önceki bölümlerde tartışılmış olduğu gibi oyuncuların günün 10-15 saatini oyun evlerinde çalışarak geçirmek zorunda olmalarıdır. Dolayısıyla profesyonel e-sporculuk ile üniversite eğitimini sürdürmek bu anlamda oldukça zordur.

Açıkçası ikisini birlikte götürmek çok zor. Çünkü günümüzün çoğu saati bilgisayar başında geçiyor. Derslere odaklanmak zor oluyor. O yüzden çoğu oyuncu bir üniversiteye girip donduruyor (Katılımcı 2, 29.11.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Katılımcı 9 günlük rutinini tarif ederek eğitim için herhangi bir boşluk olmadığını gösterir.

Zaten şimdi bakıyorsun takvime, takvime bakalım. Kalkıyorsun, antrenman maçları 4’te. 4 ya da 5 maç oynuyorsun 9. Bunun dışında solo-q oynaman gerekiyor. 5 ile 10 maç arası. Zaten minimum günlük 10 saatini vermen gereken bir iş bence e-spor (...) Senin 10 saatini verdiğin ve tamamen beynini yoran bir aktivite 10 saat boyunca oynamak. Bunun dışında zaten okula kafan kalmıyor bence. Ya da okula gidersen, okula kafanı verirsen bu sefer oyuna kalmıyor. Vücut yorgunluğunu şeyini geçtim zaten, git gel vesaire. Başarılı olmak istiyorsan imkânsız bence okulla birlikte yürütmesi (Katılımcı 9, 08.02.2022 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Katılımcı 1’in ise bu yöndeki kişisel hikayesi eğitim ve profesyonel e-spor arasındaki gerilimi görmeye olanak sağlar. Ve e-sporun günün sonunda bu gerilimin kazanan tarafı olduğunu da gösterir.

Ben kendimden direkt örnek veriyim size. Sezon 8 2018’de ben hem üniversiteye başladım hem de bir yandan profesyonel oyunculuk yapmaya çalışıyordum, hazırlık senem ama. Okula sabahın köründe gidiyorum. Geliyorum akşam. Benim yüzümden sırf az antrenman atmak zorunda kalıyorduk ve ben kendi bireysel antrenmanımı sırf okul var diye az atıyordum ve takım arkadaşlarıma göre geride kalıyorum haliyle. Sırf o yüzden hazırlığı bir an önce bitirdim. Yarım dönem dondurup, dondurmamak

zorunda kalmıştım okulumu. Hem okulla hem profesyonel League of Legends'ı götüremiyordum. O yüzden dondurmak zorunda kaldım ve çoğu oyuncu ya açıktan okuyor ya da hiç okumuyorlar yani. Direkt tamamen kariyerini dondurmuş durumdalar (Katılımcı 1, 21.11.2021 tarihli görüşme deşifresinden)

Oyuncuların bu gerilimi aşmak yönündeki en yaygın çabası okul kayıtlarını dondurmaktır. Öte yandan bu yöntemin ise ancak geçici bir çözüm sağladığı görülür.

E-spor dan sonra ya da boş bir dönemi olursa eğer bir takıma giremezse o zaman devam ediyor. E-spor varken okul biraz zor oluyor kimse de devam etmiyor açıkçası (Katılımcı 2, 29.11.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Bu anlamda üniversite eğitimini e-sporu bıraktığı dönemde tamamlayan Katılımcı 3 oyuncuların bu durumunu şöyle betimler:

Yani gitmiyorlar ya da bırakıyorlar (...) Ya da işte çok parası var özel üniversitede takılıyor işte. Yani ben bırakmasam e-sporu hayatta bitiremezdim bir bölümü. Onu söyleyeyim. İki birden çok zor yani üniversite en kolay bölüm bile olsa yine de zordur (...) Benim açıkçası tanıdığım ve bildiğim bütün e-sporcular benimle de oynamış olanlar eğitimi bitti yani gitti (Katılımcı 3, 01.12.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Oyuncuların bu gerilimi aşmaları için öne çıkan bir diğer yöntem ise e-spor bursu seçeneğidir. <sup>39</sup> Oyuncuların seçeneklerden birisi olarak burs olanağından bahsettiği görülür. Örneğin katılımcı 10'un e-spor bursu aldığını görmek mümkündür. Fakat söz konusu bursun da yaşanan gerilimlerin üstesinden gelmek için yetersiz olduğu görülür.

Aslında ben sporcu iken bile hani hem okul hem üniversite e-sporculuk birlikte götürmeye çalışıyordum (...) Okulla böyle bir anlaşamamazlık oldu bizim. Çünkü burs alıyordum, e-sporculuk bursu. Okulla anlaşamamazlık oldu. Orada bir şey gittim ayrıma gittim, e-sporcu mu olacağım, okulumu okuyup normal bir insan mı olacağım diye. Orada bir en büyük kırılma noktam oydu zaten. Ondan sonra tümüyle kendimi e-spora verince zaten başarılar da geldi (Katılımcı 10, 10.02.2022 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Nihayetinde eğitim sorunu oyuncular açısından önemli bir güvencesizliğin kapısını açmaktadır. Eğitim sorununu oyuncular açısından güvencesizliğe bağlayan esas mesele profesyonel e-sporculuk kariyerinin çok uzun yıllar sürdürülemeyen yapısıdır. Dolayısıyla oyuncular bir yandan profesyonel kariyerleri için eğitimlerini yarıda bırakırken diğer bir yandan e-sporculuk kariyerinin onlara uzun yıllar gelir getiren bir kapı olmaması önemli bir gelecek güvencesizliği sorunuyla oyuncuları karşı karşıya

<sup>39</sup> Oyunculara profesyonel kariyerlerinin yanında eğitimlerini sürdürmeye imkân veren söz konusu burs sisteminin Türkiye'de yaygın bilinen mevcut bir örneği Bahçeşehir Üniversitesi'dir bkz. (<https://applybau.com/esp-or-bursu-nedir>).

bırakır. E-sporculuğun neden uzun yıllar sürdürülemeyeceğine dair oyuncular açısından değişen görüşlerden söz edilebilir. Örneğin Katılımcı 1 için el yeteneklerinin gerilemesi veya stres gibi konular bu anlamda en büyük sebeplerdir.

Uzun süre olması imkânsız çünkü en azından League of Legends için bahsediyorum. Çünkü sürekli oyun değişiyor ve el yetenekleriniz hep aynı kalmaz. Yani ister istemez el yeteneklerinizi kaybediyorsunuz ve zaman geçtikçe hani ya artık profesyonellik tamamen farklı da nasıl diyeyim ben mesela çok stres olduğum için artık bırakmak istedim yani (...) Oyunculuk açısından ben uzun süreli olacağını imkânsız buluyorum direkt League Of Legends için (Katılımcı 1, 21.11.2021 tarihli görüşme deşifresinden).

Öte yandan Katılımcı 2'ye göre e-sporculuk en fazla 28-29 yaşına kadar sürdürülebilir bir meslektir. Ve yeteneklerin gerilemesine ek olarak oyundan ve oyun evi yaşantısından sıkılmak gibi durumlar da e-sporculuğu bırakmaya neden olan etkenlerdir.

Bence, en fazla 28-29 çünkü bunun sebebi de biraz reflekslerin azalması, biraz da oyun oynama isteğinin kaçmasından dolayı bence. Çünkü belli bir yaştan sonra hani artık oyun oynamak istemiyorsunuz. Ya da gaming house'a şey yapıyorsunuz böyle artık gaming house'ta mı yaşayacağım ben kaç yaşına geldim diye hani e-sporcu olma isteği azalana kadar bence bu yaş şeyinin bir sınırı yok. Ama ister istemez 28 29'dan sonra bu istek geliyor. Zaten insanlar genellikle bu yaşlarda emekli oluyorlar (Katılımcı 2, 29.11.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden)

Bir başka katılımcı ise fiziksel ve zihinsel olarak e-sporculuğu uzun yıllar sürdürmenin zorluğuna dikkat çekerken bu durumun gelecek güvencesi açısından yarattığı sıkıntıları göz önüne sermektedir. Öte yandan oyun şirketinin politikalarının bir e-sporcunun kariyerine olan etkilere yaptığı vurgu da oldukça ilgi çekicidir.

(...) O yüzden hani bu uzun süre bu mesleği devam ettirmek hiç kolay değil. Mental olarak da fiziksel olarak da çok zorlu bir meslek. En iyisi değilseniz en tepede değilseniz normal bir iş olarak bakılamayacak bir şeydir. Futbolculukla da asla karşılaştırmıyorum çünkü onların elde ettiği ün, kazandığı para bir ömür yetebilecek bir para ama bu o kadar küçük ki yani kazanılan şeyler. Büyük kısmı kazananlar çok az zaten. Birkaç kişi için genelleme yapmaya gerek yok (...) Neden böyle düşünüyorum çünkü dönen paralar öyle şey kadar büyük değil futboldaki ya da başka diğer sporlardaki kadar büyük değil. Böyle bütün ömrünü idare edebilecek miktarlar değil ve hani oyun şirketlerinin birazcık insafına kalıyor her şey yani. Oyun şirketi bir gün turnuvada işte daha az para verirse bitti iş. Ne bileyim turnuvayı sana göre yapmazsa bitti işin falan filan yani (Katılımcı 3, 01.12.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Benzer bir kazanç ve gelecek sorununa Katılımcı 4'ün de dikkat çektiğini görmek mümkündür.

Türkiye’de e-sporcu olmasının sıkıntısı da o. Hani, hep ikinci, b planını düşünmek zorunda. Türkiye’de final takımı değilsen, çok iyi paralar kazanmıyorsun, final oyuncusu değilsen. Kazanıyorsun, okey ama bu sürdürülebilir olmadığı için yıllara bölünce aslında normal ücret kazanmış oluyorsun ama hani bir sürdürülebilirliği olursa, belli bir düzeni olursa daha iyi olabilir ama olmuyor (Katılımcı 4, 11.12.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden)

Öte yandan oyuncular açısından en yaygın gelecek planları olarak, e-spor ekosistemi içerisinde başka görevler almak ya da Youtube, Twitch tv gibi mecralarda içerik üreticisi olmak gibi planların öne çıktığı söylenebilir. Bu anlamda kimi e-sporcuların bu olanakları işaret ederek geleceğe yönelik daha az kaygıya sahip olduğu görülebilir. Katılımcı 5 oyunculuk sonrası seçenekleri şöyle sıralar:

Oyuncuların oyunculuk kariyerinden sonra bence yapabilecekleri birçok şey var. Bu tamamıyla oyuncunun kendi isteğine bağlı. Eğer oyuncu atıyorum yayıncılık veya YouTube üzerine videolar çekmek istiyorsa oyunlarla ilgili, atıyorum buna oyunculuk kariyerinde yavaştan başlayıp bir kendine bir kitle oluşturabilir ve bu kitleyi oyunculugu bıraktığında ilerletip oradan da bir maddi getiri elde edebilir. Onun dışında koç olabilir bir takım bünyesinde veya bir takımın bünyesinde menajer vesaire de olabilir. Bence bu birazcık şeyle alakalı, oyuncunun ekosisteminde geçmek istediği pozisyona göre olan insan ilişkileri ile alakalı. Mesela oyuncu insanlarla iyi iletişim kurmasını biliyorsa veya çözüm odaklı bir insansa bu onu ileride Koç da yapabilir. Menajer de yapılabilir veya çok eğlenceli bir tipse bu onu yayıncı yapabilir veya YouTube içerikleri çekecek bir insana dönüştürebilir. Bence şey var yani sadece oyuncu olanların ileride sadece oyunculuktan kazandığı parayla yetineceklerini düşünmüyorum ben. Bence bayağı bir opsiyonu var. Bu tamamıyla oyuncunun isteği ve kendi karakteri ile alakalı (Katılımcı 5, 24.01.2022 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Örneğin Katılımcı 2 de oyunculuktan sonra e-spor ekosistemi içerisinde bir kariyer hedeflediğini ifade eder.

Yani açıkçası ben espor sektöründe kalabildiğim kadar kalmak istiyorum. Koç olsun sonra mesele menajerlik olur, caster falan. Çünkü ben seviyorum espor sektörünü. Oyun oynamayı seviyorum. League of Legends’ı da sevmeye devam ettiğim sürece. Onunla iç içe kalmak isterim (Katılımcı 2, 29.11.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Öte yandan katılımcı 4 ise Türkiye e-spor ekosisteminde oyunculuk dışındaki görevlere çok önem verilmediğini ve bu yüzden seçeneklerin oldukça az olduğunu söylemektedir:

Şimdi mesela şöyle, yurtdışında bir oyuncu oyunu oynadıktan sonra oyunculuk kariyerini bitirdikten sonra çok fazla şeye evrilebiliyor. Hani, koçluk analizcilik, takım sahipliği, menajerlik bir şey hani. Ajansta çalışma, e-spor direktörü falan sonsuz ama burada bizim ülkemizde e-sporcu tutuluyor, diğerleri hep alt klasmanda hani. Fark ettiysen bir analistin ismini şey yapmazsın veya bir koçun ismi konuşulmaz (...) Türkiye’de esporcu musun? Sahnede misin? Sahnede değilsen yoksun. Arka planda da gözüküyor. Hani o yüzden birazcık daha Türkiye’nin e-

sporun gelişiminde, geliştikten sonra olacağını düşünüyorum Türkiye’de (Katılımcı 4, 11.12.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Katılımcı 3 ise e-spor kariyerinde elde edinilen tanınırlığın daha sonraki kariyer planlarına tahvil edilebilirliğini gösterir.

İnternette içerik üreticiliği diye bir meslek var değil mi? İşte makyaj da yapabilirsin, yemek de yapabilirsin, vlog da çekebilirsin. Herhangi bir şey yapabilirsin. Bu e-spor sana belli bir ün verme ihtimali olan bir şey. Bağlantı verme ihtimali olan bir şey. İşte Youtube’da, benim mesela Twitter’da tikim var. Bunu bana e-spor sağladı. İşte, normalde bir içerik üretici olduğunuzda 10 kişi izlerse e-sporcu olarak başladığınızda aynı işi yapsanız bile mesela sakallarımı kesme videoları çekiyorum diyelim ki normal bir insan olsam 5 izlenecek ama e-sporcu olduğum için önceden getirdiğim bir kitle olduğu için 500 izlenecek. Böyle bir avantajı oluyor. (Katılımcı 3, 01.12.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Öte yandan yine Katılımcı 3 e-sporculuk gibi günde 10-15 saat video oyun oynamaya ve söz konusu oyunda uzmanlaşmaya yönelen bir mesleki pratiğin ardından karşısına çıkan kariyer olanağı olarak içerik üreticiliğinin bambaşka gereklere, yetilere dayanan bir iş olması nedeniyle başarılı olmanın zorluklarına da dikkat çeker.

(...) İşte bunu içerik üreticiliğine çevirmek bambaşka bir şey. Birisinde ağzının suyu akararak salyalı bir şekilde oyun oynuyorsun. Yani unutuyorsun, yani dünyayı unutuyorsun. Asosyal oluyorsun kısacası aslında. Sadece böyle sabit ekrana bakıyorsun 15 saat. Sonra senden istediği hayatın ya da hani kariyer planı olarak insanların yol olarak bildiği şey şu, yayıncıya dönüş. E yayıncı dediğin bambaşka bir şey yani sosyal olman lazım, chati okuman lazım, insanlarla etkileşime geçmen lazım. Ve hani işte şirket olayları bilmem neler, oraya git buraya gel bağlantı falan filan. Ondan ona geçmek hiç kolay bir süreç değil (...) Yapılabilir böyle bir şey ama hiç kolay değil. Yani, çok büyük olma biraz daha kendini yetecek kadar ol evet belki onu sağlama ihtimali de var ama yapamayan boşa gitmiş bir sürü hayat da olduğunu düşünüyorum ben. Çünkü üniversitesini de bırakıyor en değerli yılları yani. 18-22 yaşları arasında e-sporcu oluyor mesela ya da 15-20 arasında. O yüzden en değerli yıllarını feda ettiğinde karşılığı acaba değer mi diye sorguluyor bana. Hani e-spor tabii ki şey değildir. Hani ben içinden gelerek ve kötü şeyleri gördüğüm için belki evil bakıyorum korkunç kötü bir şeymiş gibi düşünüyorum (Katılımcı 3, 01.12.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Yani e-sporcular açısından profesyonel kariyerlerinin ardından yeni olanakların varlığından bahsetmek mümkündür. Fakat bu olanakların yeni bir kariyer patikası olarak hayata geçebilmesi her zaman kolay olmamaktadır. Nitekim endüstrinin her bir oyuncusuna böylesi olanaklar açabildiğini söylemek de zordur. Katılımcı 3’ün bahsettiği gibi bir kitleye, tanınırlığa ulaşmadan e-spor ekosistemi içerisinden gelip geçen pek çok oyuncunun varlığı düşünüldüğünde bu tür olanaklara ulaşmanın yolları kapalıdır. Nitekim Katılımcı 9’un ifadeleri bu gelip geçen ve başka bir sektöre geçmek bir kenara e-spor

içerisinde bile oyuncu olarak sağlam bir yer edinememiş oyuncu grubunun varlığını kavramaya yardımcı olur.

2-3 yılda bir ligi açarsanız her zaman başka oyuncular var. Ne oluyor bu oyunculara, kayboluyorlar bitiyor, gidiyor adam yani (Katılımcı 9, 08.02.2022 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Sonuç olarak profesyonel e-sporculuk ve oyuncuların eğitim süreçleri arasındaki gerilim oyunculara gelecek açısından güvencesiz koşullar oluşturmaktadır. Oyuncuların profesyonel oyunculuk kariyerlerinin en iyi koşullarda bile oldukça kısa sürüyor olması bunda en temel kriter olarak gösterilebilir. Buna ek olarak oyunculuk sonrası kariyer olanaklarından bahsetmek mümkünse de yukarıda görüldüğü gibi e-spor ekosistemi içerisinde Türkiye’de oyunculuk dışındaki rollerde olanaklar oldukça kısıtlıdır. İçerik üreticiliği gibi bir başka olanak ise oyuncuların yaptıkları işin mahiyetinin ve hayat pratiklerinin önemli ölçüde değişmesini gerektirdiği için hem zorluk yaratabilmekte hem de bu yönüyle başarı şansının düşebildiğini göstermektedir. Ve endüstri içerisinde her oyuncunun bu olanaklara ulaşma imkânının aynı olmadığını da tekrar belirtmek gerekir.

#### **4.9 GÜVENCESİZLİĞİ AŞMAK İÇİN KISA SÖZLEŞME YAPMAK**

E-sporculukta ve tabii ki bu çalışma özelinde League of Legends e-sporculuğunda görüşmelerde ortaya çıkan neticelerden birisi de oyuncuların takımları ile yaptıkları sözleşmelerin kısıtlılığıdır. Bu durum ilk olarak akıllara oyuncuların mesleki güvencelerini sorgulamayı getirir. Dikkat çekici olan ise takımlarla yapılan sözleşmelerin kısa dönemli olmasını bizzat e-sporcuların istemesidir. Bu bağlamda oyuncuların bu yöndeki görüşleri izlendiğinde kısa sözleşmelerin tam aksine Türkiye’deki mevcut e-spor koşullarında kendilerini daha güvenli noktalara taşıyabilmelerinin bir aracı olarak benimsendiği görülür.

Ya iyi oyuncular, iyi oyuncular genelde en az bir sene hatta en fazla bir sene yapmak peşinde oluyor. Çünkü bir sene sonra o bir senede daha iyi işler başarıp, çok daha iyi bir kontratla başka bir takıma gidebilirim diye düşündükleri için (Katılımcı 2, 29.11.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Bu noktada daha önce de tartışıldığı gibi E-sporun profesyonel bir meslek olarak uzun ömürlü bir kariyer olmayışı, Türkiye’de e-spor gelirlerinin diğer bölgelere olan

düşüklüğü gibi unsuların etkisiyle oyuncuları olabilecek en hızlı şekilde kendilerine daha iyi maddi koşullar sağlayacak sözleşmelere imza atma arayışına sokmuş görünmektedir.

Türkiye’de dönen paralardan dolayı genelde hani, düşük gelir olduğu için genelde 1 senelik ya da maksimum 2 senelik gördüm hani. Çok uzun süre görmedim ben Türkiye’de kontrat (Katılımcı 1, 21.11.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Oyuncular iyi oynadıkları bir sezonun ardından bu performanslarını daha iyi kazançlarla ödüllendirebilecekleri takımlara gitmeyi amaçlamaktadır. Sözleşmelerin kısa olmasına yönelik istekleri de bu şekilde anlanılır. Oyuncular olabildiğince hızlı bir şekilde daha iyi kazançlara ulaşmayı amaçlar. Bu anlamda oyuncuların Türkiye’de daha iyi koşullara sahip takımlara geçmeyi amaçladığı da söylenebileceği gibi asıl hedeflerinin yurtdışındaki takımların dikkatini çekmek ve kariyerlerini orada sürdürmek olduğu söylenebilir.

Kolay kolay hiçbir oyuncu 2 yıllık sözleşme imzalamak istemez. Çünkü eğer bir oyuncu iyi oynarsa cidden, yani buradan Avrupa’ya ve Amerika’ya gidip dolar ve euro kazanması oyuncu için çok iyi bir şey, özellikle şu anki ekonomik durumlarda (Katılımcı 5, 24.01.2022 tarihli görüşmenin deşifresinden).

1 yıllık sözleşme çoğu oyuncu için en mantıklısı eğer kendine güveniyorsa diyelim. Çünkü bir yıl oynayıp birden işte yurtdışına gidip, Türkiye’de kazandığının 10larca kat fazlasını belki kazanabiliyor. 2 yıllık yaptığındaysa, mesela birinci yılında çok iyi oynadı ikinci yılında neredeyse yakın diyelim fiyata oynuyor (Katılımcı 9, 08.02.2022 tarihli görüşmenin deşifresinden).

2 yılın uzun bir süre olarak kabul edildiği bu koşullarda 2 yıllık sözleşmelerin ancak genç ve e-spora yeni atılmış oyuncular tarafından imzalandığı görülür. Bu noktada takımların da genç ve potansiyelli oyuncular söz konusu olduğunda 2 yıllık sözleşmelere sıcak baktığı da yine oyuncuların ifadelerinde görülür.

(...) Daha yeni mesela e-spora girdi amatör diyelim. 2 yıllık yapmasında bir sakınca görmüyorum ben. Bu takım için de mantıklı, takım için tabii ki iyi potansiyeli olan oyuncuların olabildiğince fazla yıl atması mantıklı çünkü potansiyel olup satabilir. Öyle durumlar da oluyor (Katılımcı 9, 08.02.2022 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Potansiyelli oyuncuları ben geliştireyim sonra yine benimle devam etsin diye en az iki üç senelik yapıyor takımlar (Katılımcı 2, 29.11.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Öte yandan sözleşmelerin kısalığının bir diğer yönünün Türkiye’deki e-sporun içinde bulunduğu belirsiz koşullar olduğu söylenebilir.

6 ay 1 sene daha iyi ne kadar kısaysa o kadar iyi aslında. Çünkü işlerin nasıl gideceğini bilmiyor kimse. Oyuncu kendine güveniyorsa kısa yapmak istiyor. Çünkü



hani biliyor ki ben yükseleceğim şey yapacağım (Katılımcı 3, 01.12.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Bu anlamda oyunun yapımcı şirketi ve aynı zamanda oyunun liginin yönetimini elinde bulunduran Riot Games'in yürütmüş olduğu politikaların da sözleşmelerin mahiyeti açısından önemli bir etkisinin olduğu görülür.

(...) Mesela seneye şu an nasıl bir lig sistemi olacak LoL'de orası çok belli değil. Onlar falan da var. Yani Riot çıkıp derse ki biz beş sene boyunca işte bir takım alıp mesela, biz 5 veya 3-4 sene boyunca seninle devam edeceğiz derse belki o kontratlar yapılabilir (Katılımcı 5, 24.01.2022 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Öte yandan oyuncuların sözleşmelere dair anlatılarında ekseriyetle kariyerin yukarıya doğru ilerlediği bir durum tasarladığı görülür. Yani esasında oyuncuların kötü oynadıklarında işlerini kaybetmek gibi bir kaygılarına rastlanmamaktadır. Oyuncular her şekilde Türkiye'de League of Legends ekosisteminde kendilerine yer bulabileceklerini düşünürler.

Öyle kaygı olduğunu da ben düşünmüyorum oyuncularda. Çünkü elbet bir takıma zaten giriliyor. Çünkü Türkiye'de çok oyuncu bulunmuyor şu an. En kötü bir takım her türlü alıyor seni (Katılımcı 2, 29.11. 2021 tarihli görüşmenin deşifresinden)

Daha iyi kontrat alırım diye düşünüyor (...) risk yani kendine güveniyor. Yer bulur eninde sonunda ama kendine güveniyor ve risk alıyor (Katılımcı 6, 26.01.2022 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Oyuncuların bu yönde herhangi bir kaygısı yok görünse de daha önceki bölümlerde bir oyuncudan alınılandığı gibi ligdeki oyuncuların çehresi her 2-3 senede bir büyük ölçüde değişmektedir. Dolayısıyla mesleklerini korumak açısından da çok güvenceli bir konumda olmadıkları söylenebilir. Öte yandan oyuncuların kaygısı daha çok, maddi olarak geleceklerini sağlama alabilecekleri gelirleri kazanmak üzerinedir. Ve bu yönüyle kısa kontratlar tercih ettiklerini görmek mümkündür. Öte yandan League of Legends özelinde söylenebilecek ligin içindeki belirsizlik durumu, Riot Games'in lige dair tutumu gibi etmenlerin de kontratların kısalığıyla ilgisinden bahsedilebilir. Bu anlamda oyun şirketinin geleceğe dair alacağı kararların oyuncu sözleşmelerinin ne yönde değişeceği açısından en büyük etken olacağı söylenebilir. Neticesinde her koşulda sözleşme meselesinin oyuncuların geleceğine dair güvencesiz koşullarını izini sürmek açısından önemli bir çıkış noktası olduğu söylenebilir.

#### 4.10 DAYANIŞMA ALANLARI

E-spor ekosistemi içerisinde oyuncular arasında dayanışma biçimlerinin olmadığı söylenemez. Fakat aynı zamanda herhangi örgütlü bir dayanışma ağının varlığından da bahsetmek çok mümkün görünmemektedir. Bu anlamda istisnai fakat yine de geçici bir örnek League of Legends oyuncuları önderliğinde kurulmuş oyuncular birliğidir. Oyuncular birliği daha önce de değinilmiş olduğu gibi oyuncuların özellikle kontrat, maaş ödemeleri vb. gibi sorunlar konusunda bir araya gelmeleri amaçlanan bir çatı olarak tasarlanmıştır. Öte yandan birliğin vadettiklerini ne ölçüde hayata geçirebilmiş olduğu soru işaretidir. Nitekim birlik varlığını bugün sürdürmemektedir. Öyle ki kimi oyuncuların birliğin akıbetinden dahi haberinin olmadığı görülmektedir.

Uzun zamandır duymadığım bir şeydi bu. Eskiden vardı da şu an ne oluyor hakkında bir fikrim yok. (Katılımcı 2, 29.11.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden)

Benzer bir şekilde Katılımcı 6'da güncel olarak herhangi bir oluşumun olmadığını belirtir.

Yani böyle şeyler daha kişisel, bir oluşum yok. Kurumsal bir oluşum hiç yok (Katılımcı 6, 26.01.2022 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Öte yandan söz konusu birliğe ya da böylesi bir birlik fikrinin olanaklılığına yönelik karamsar yaklaşımlara da rastlamak mümkündür.

Oyuncular birliği tarafına gelirsek, oyuncular dediğimiz zaten hem yaşları küçük hem bu işlerden anlamazlar (...) O yüzden oyuncu birliği olayları falan çok ilerlemez... Şu an birazcık daha alan memnun veren memnun tarafı oluyor. Şey olsa bile toplu bir ses çıkarabilecek belki de bunları organize edebilecek birisi yok. Belki hani biraz daha yaş almış birilerinin bunu yapması lazım. (Katılımcı 3, 01.12.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden)

Dolayısıyla oyuncuların ifadeleri izlendiğinde oyuncular birliğinin ya da oyuncular arasında herhangi bir örgütlü hak arama mekanizmasının en azından League of Legends oyunu açısından -ki tez boyunca tartışılmış olduğu gibi e-spor arenasında belki de en profesyonel ve kurumsallaşmış olanıdır- ortada olmadığını söylemek mümkün görünmektedir. Öte yandan oyuncular her ne kadar bir örgüt ya da dernek çatısı altında buluşmamış olsalar da topluluğun kendi içerisinde bir dayanışma mekanizmasının var olduğunu görmek mümkündür. Örneğin Katılımcı 9'un aktarmış olduğu üzere oyuncuların yaşamış olduğu en yaygın problemlerden birini kontrat meselelerinin oluşturduğu görülebilmektedir.

(...) Yani, eskiden bu tarz scam dediğimiz, sözleşmelere böyle küçük, kimsenin bilmediği maddeler konulup şey yapıldığı çok olay oluyordu (Katılımcı 9, 08.02.2022 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Katılımcı 10'un ifadeleri ise bu konuda tecrübeli oyuncuların sözleşmeler hususunda ekosisteme yeni adım atan oyunculara nasıl yardımcı olduklarını gösterir.

Genelde işleyiş şey oluyor, yeni oyuncular genelde bizlere danışıyor. Hani, bana danışan çok oldu mesela akademi liginden. Genelde biz bakıyoruz ya, öyle oluyor yani. Genelde öyle oluyor. Çok oldu öyle sözleşme baktığım yeni giren akademiye (Katılımcı 10, 10.02.2022 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Ek olarak sözleşme sorunlarında olduğu gibi oyuncuların takımlar tarafından mağdur bırakıldıkları kimi diğer sorunlarda da Katılımcı 5'in aktarmış olduğu gibi informal dayanışma örneklerinin ortaya çıktığını görmek mümkündür.

Genelde şey oluyor ya dediğim gibi mesela ben bir sorun yaşıyorum takımda ve ben bunu takıma dile getiriyorum ve takım bunu çözmiyor. Ben bunu genelde nasıl diyeyim kendi tanıdığım profesyonel oyunculara, yakın hissettim kendime profesyonel oyunculara gidip normal özelden mesela konuşuyorum. Şey diyorum, kanka sakın bu takıma girme. Bu takımın böyle sorunu var (...) O yüzden genelde şey oluyor böyle, insanlar birbirlerine kötülüyor öyle bir durum olduğunda. Bu takıma gidersem böyle sıkıntılar yaşarsın haberin olsun veya bazı takımlarda işte oyuncu mesela şey diyor, bu takım benim paramı zamanında ödemedi veya bu takım paramı ödemiyor diyor. Onlar genelde şey böyle çok sosyal medya tarafında bilinmiyor da şey böyle oyuncular kendi aralarında konuşuyorlar. Sonra takımın adı çıkıyor. O takım bir daha kolay kolay iyi kadro kuramıyor vesaire vesaire. Genelde öyle ilerliyor yani (Katılımcı 5, 24.01.2022 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Öte yandan profesyonel arenaya adım atmak isteyen oyunculara yardımcı olmanın da bir pratik olarak kendisini var ettiği söylenebilir.

Çocuk ekliyor, mesela sallıyorum benim oyunumda iyi oynadı. Ad carry. Ekliyor beni. Abi ben takım arıyorum. İşte beni şey yapar mısın falan diye. Bir iletişim haline girebiliyorlar. Ya da Twitter'dan bize dm atıyorlar. Ağabey takım arıyorum ama işte bir tanınırlığım bir şey yok insanlara söyler misin? Sonuçta bizim de bir çevremiz olduğu için takım sahipleri örnek veriyorum Dark Passage Akademi ad carry arıyor. Ben diyorum ki Ahmet diye bir çocuk vardı oyunuma gelmişti iyi oynuyordu veya Twitter'dan bana yazmıştı. Fena oynamamıştı istersen şunla bir iletişim haline gir diyorum. Hani genelde böyle yeni oyuncular kontakt kurma süreci böyle oluyor (Katılımcı 4, 11.12.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Dolayısıyla görülebileceği gibi oyuncular arasında herhangi kurumsal bir örgütlülüğün bahsetmek mümkün değildir. Her ne kadar oyuncular birliği bu yönde bir örnek olarak düşünülebilecekse de onun da ömrünün çok uzun olmadığı görülür. Öte yandan

oyuncuların yukarıdaki ifadelerden de görülebileceği gibi informal olarak çeşitli dayanışma biçimlerini var ettiği söylenebilir. Diğer taraftan kulüplerin ise bu anlamda daha örgütlü ve birlik içerisinde hareket ettiği görülür. Yine daha önce bahsedilen bir girişim olarak kulüpler birliği oyunculara nazaran daha aktif ve aksiyoner görünmektedir.

Kulüpler birliği diye bir şey kuruluyor bilmiyorum biliyor musunuz? Orada alınan kararlar var. Belli bir standardın üstüne belli bir maaşın üzerine çıkarmayalım diyorlar ki oyunculara karşı şey yapıyorlar aslında. Hani gelin rekabeti belli bir düzeyde tutalım. Çok para harcamayalım (Katılımcı 3, 01.12.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Görülebileceği gibi takım sahipleri oyuncuların aksine çok daha örgütlü ve planlıdır. Katılımcı 2'nin ifadelerinde de bunu görmek mümkündür.

(...) Takım sahiplerinin bir araya gelmesiyle oluşan bir kurum. Mesela tüm takım sahipleri bir karar verirken bir takım için hani herkes aynı kararı versin diye hani birbirleriyle karar verdiği bir şey (Katılımcı 2, 29.11. 2021 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Dolayısıyla bakıldığında oyuncular arası her ne kadar resmi olmayan dayanışma ağlarından bahsetmek mümkünse de kulüplerin bu anlamda oyunculara nazaran daha örgütlü bir biçimde bir araya geldiğini görmek mümkündür. Öte yandan oyuncuların kurumsal bir örgütsel birlikteliğe ulaşması katılımcı 3'ün karamsar görüşüne uygun bir biçimde yakın gelecekte pek mümkün görünmemektedir. Buna dair birkaç temel sebep söylemek gerekirse, birincisi ligdeki oyuncu sirkülasyonunun çok hızlı değişmesidir. Oyuncular genellikle 6 ay ya da 1 senelik sözleşmeleri tercih ederek hızlı bir şekilde takım değiştirmek, daha iyi olanaklara, maaş imkanlarına sahip özellikle yurtdışı takımlarına gitmek hedefinde görünmektedirler. Diğer yandan yine katılımcı 3'ün vurguladığı gibi oyuncular ancak büyük sorunlar yaşanmaya başladığında böylesi bir birliğin varlığına ihtiyaç duymaktadır. Aksi takdirde mevcut koşullardan ağırlıklı olarak memnun görünmektedirler.

#### **4.11 OYUNUN MERİTOKRATİK YAPISINI TERS-YÜZ ETMEK: ELO BOOST**

Daha önce video oyunlarda direnişin görünümüne dair bir tartışma yapılmıştı. Görülebileceği gibi, MMOG oyunlar üzerinde oyuncuların direnişi, oyunun kendisini üzerine inşa ettiği yapının manipülasyonuna dayanmaktaydı. Benzer bir şekilde bir tür

direniş mekanizmasının kendisini e-spor içerisinde de var ettiğini söylemek mümkündür. Bu çalışmanın odaklandığı oyun olarak League of Legends özelinde oyuncuların bu pratiği ‘elo boost’ olarak adlandırılır. Elo boostun ne olduğunu tanımlamak gerekirse, bu pratik temelde oyunun dereceli sistemi içerisinde düşük liglerde oynayan ve kendi becerileriyle daha üst liglere atlayamayan oyunculara ait hesapların oyunun üst liglerindeki yetenekli oyuncular tarafından vekaleten oynanması ve liglerinin yükseltilmesi olarak tanımlanabilir. Tabii ki bu işlemin para karşılığı olduğunu belirtmek gerekir. Esasen elo boost pratiğinin içerdiği mantık tam da Dyer-Witthford ve de Peuter’in daha önce değinilmiş olan işin ve oyun arasındaki çizgilerin bulanıklaşmasının tam da karşıt bir sonuç doğurarak mülkiyetin kendisini oyunlaştırdığı düşüncesine e-spor penceresinden önemli bir örnek teşkil eder. Burada oyunlaştırılan, oyunun kendisini dayandırdığı ve çoğu oyuncu için oyunda bulunmanın sebebi olan dereceli sisteminin kendisidir. Elo boost pratiğiyle bu dereceli sistemin dayanakları önemli ölçüde sarsılmış olur. Oyuncular elo boost sistemiyle, oyunun lig sisteminde yukarı çıkmak isteyen ama çıkamayan ya da buna vakti olmayan oyuncuların hesaplarında oyun oynarlar ve onların daha üst seviye liglere çıkmasını sağlarlar. Böylelikle elo boost sistemiyle esasen, oyunun kendisini üzerine inşa ettiği meritokratik evrene önemli bir darbe vurulmuş olur. Dolayısıyla tıpkı MMO oyunlarda diğer oyuncuların adalet duygusuna olan inancının sarsılması gibi elo boost pratiğiyle de oyunun diğer oyuncularının oyunun kendisini dayandırdığı bu liyakatli sistemi sorguladığı ve en nihayetinde oyunu terk edebildiği bir durumun ortaya çıkması mümkündür. Öte yandan elo boost işlemini yapabilmek doğal olarak işlemi yapan oyuncunun oyunu ileri seviyede oynayabilmesini, üst liglere ait olmasını gerektirir. Bu yönüyle elo boost yapanlara dair havuzu önemli ölçüde profesyonel e-sporcular oluşturur. Bu pratiğin ortaya çıkışının esasen Türkiye’de profesyonel League of Legends arenasının henüz tam anlamıyla kurumsallaşmadığı, gelirlerin oldukça az olduğu bir döneme dayandığı görünmektedir. Nitekim o dönemde oyuncuların ifadelerinde de görülebileceği gibi e-spordan kazancın oldukça düşük olması oyuncuları böyle bir arayışa itmiştir. Fakat bu kuşkusuz, elo boostun bugün hala devam etmediği anlamına gelmez. Bu anlamda yapımcı şirket Riot Games’in dönemsel olarak izlediği politikaların bu pratiğin yoğunluğunun artıp azalması açısından önemli bir rol oynadığını görmek mümkündür.

İnsanlar okulunu, işini her şeyini bırakıp buna yöneldiler ve istediklerini bulamadıkları için ve oyunu halihazırda iyi oynadıkları için bir kapı olarak gördüler. Ne kadar yasak olduğunu bilseler de. Buradan işte bir gelir madem oynuyoruz buradan da bir şey kazanalım (...) O anki imkanlar e-spor o zamanlar ilk zamanlar olduğu için kazanan başına 40 lira veriliyordu. Öyle diyeyim size (...) Sırf bunu görüp boost yapan oyuncular vardı (Katılımcı 4, 11.12.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Katılımcı 3 de benzer bir şekilde ilk dönemde oyuncular açısından gelirlerin azlığının böylesi bir pratik doğurduğunu gösterir.

Tabii ki keyfine de oynayabilirsin ama madem bu kadar iyisin ve para kazanma yöntemleri ortaya çıkmaya başlıyor neden yapmayasın (...) Riot buna hep karşı oldu buna şey yaptı aslında sopasını gösterdi ama hani gerçekten birine, hele tanınmış birini cezalandırmadan kimse hani bir şey olacağını düşünmüyordu (...) Riot oyuncuların aslında para açlığını doyuramadı ve bir fırsat varken de oyuncular boostu değerlendirdi (Katılımcı 3, 01.12.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Öte yandan oyuncuların görüşlerinde Riot Games'in izlediği politikaların bu pratiğe ne yönde etki ettiğine rastlamak da mümkündür.

Sonradan Riot baktı cidden az o zamandan ondan sonraki yıl zaten direkt maaş sistemine geçildi. Riot oyunculara maaş vermeye başladı (Katılımcı 4, 11.12.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Öyle ki yukarıdaki alıntıda görülebileceği gibi takımlar yerine Riot Games'in maaş ödediği bir sistem göze çarpar.

Fakat sonrasında bu Riot şöyle bir şey yaptı 2015'ten 2018'e kadar sanırım bütün takımlara böyle maaş verdi. Hem oyunculara çok para verdi hem takımlara, organizasyonlara çok para verdi. Böyle olunca da takımlar çok kazandı, oyuncular çok kazandı her şey çok güzel (...) 2018'de artık vermiyoruz biz dediler ve Franchisinge geçtiler.<sup>40</sup> Franchising döneminde tekrar bu elobost yani tabii ondan önce de devam ediyordur belki bu lig sisteminde ama franchisingde artık elobost tekrar başladı (...) Bunları da kim yapıyordu? Şimdi iyi takımlarda oynadı belki. Ya da lige çıkmaya çalıştı ya da çıkamadı. Ya da çıktı birkaç maç oynadı geri düştü. Daha böyle kaybetmiş, kaybolmuş oyuncular mecburen para kazanmak da istediği için ekosistemden, arkadaşlarından da gitmek istemediği için bu yolla devam etti yani. Bildiğim aktif olarak çok uzun süre yapan bir sürü böyle yükselmiş ama sonradan sönmüş oyuncu var (Katılımcı 3, 01.12.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden).

<sup>40</sup> Oyuncunun burada Franchising olarak bahsettiği durum. Türkiye'deki League of Legends liginin bir 'kapalı lig' haline gelmesi durumuna işaret etmektedir. Riot Games'in o dönemki kararıyla daha önce küme düşme, küme yükselme gibi olguların olduğu bir ligden, her takımın lig içerisinde belli bir miktar ödeyerek kendine yer ayırdığı özel bir lig haline gelmiştir. Herhangi başka takımın bu sözleşmeler sona erene kadar lige dahil olması bu şekilde mümkün olmaktan çıkmış ve lig kapalı hale gelmiştir.

Neticesinde göze çarpan e-sporcuların elo boost pratiğiyle güvencesiz koşullarında kendilerine yeni bir yol açma çabasında olduğudur. Nitekim, Riot Games'in duruma göre konumlandığı politikaların da nihai bir çözüm sağlayamadığı görülür.

(...) Riot'un önerdiği şey şu hani bundan sonra biz size para vermeyeceğiz ama sponsor bulacağız. Öyle de olmuyor hiçbir zaman o kadar fazla kazanamıyor artık takımlar. O yüzden hani zararına almış durumda falan da oluyor. Teoride güzel çünkü avrupa'da da yapılmış bir şey bu. Avrupada işledi yani ama Türkiye'de işlemedi çünkü Türkiye'de takım sahipleri de hiçbir şey yapmadan para kazanmaya bakıyordu (Katılımcı 3, 01.12.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Nihayetinde Katılımcı 3'ün çizdiği çerçeve izlendiğinde bu noktadaki düşülmeye takımların önemli etkisi görülür.

(...) Gerçekten hiçbir şey yapmıyor. Sadece nasıl daha fazla para kazanırım diye düşünüyor. Sponsorlara gidiyor. İşte bakın biz bu kadar izlenme alıyoruz. Ligde bu olduk işte. Forma çıkarıyor. Forma satıyor oradan kazanıyor biraz da şuradan kazanıyor buradan kazanıyor ama kendisi baktığımızda herhangi bir şey yapmıyor ya da hani herhangi bir etkisi yok oyunculara falan. Sadece oyunculardan para almak ya da Riot'tan para almak üzerine kurulmuş bir düzen (...) Sponsorlara da işte birazcık fake analiz falan filan verilmiş galiba benim bildiğim kadarıyla. Birkaç firma böyle küstürülüyor yani. Giyor espora birkaç firma ama yani kandırıldıkları için verdikleri istatistik tutmadığı için çıkıyorlar. Bir daha da hani şey yapmıyorlar. Böyle bir durum mevcut. Kurumsal değiller yani hiçbir şekilde açıkçası bakıyordu (Katılımcı 3, 01.12.2021 tarihli görüşmenin deşifresinden).

Dolayısıyla günün sonunda görülebileceği gibi oyuncular, emeklerinin değerinin ödenmediğini hissettiklerinde yeteneklerinin de yardımıyla oyunu var eden sistem içerisinde gedik açabilmişlerdir. Bu kuşkusuz bir yandan oyuncular için bir yandan bir nevi zorunluluktan doğmuş olsa da artık o zorunluluğun sınırlarını aşmış görünmektedir. Bu konumdaki tutumların ise oyuncuların ifadelerinde görülebileceği gibi dönemsel olarak, Riot Games'in politikaları neticesinde değişebildiğini görmek mümkündür. Öte yandan takımların ekosistem içerisinde oldukça pasif konumlanması ve tamamen Riot Games bağımlı bir varlık sürdürmelerinin de bu pratik açısından önemli bir neden olduğu söylenebilir. Son kertede ise tıpkı MMO örneğinde olduğu gibi her ne kadar oyun emeği üzerindeki şirket tekeli kırılmak ve oyun yapısını ters yüz etmek açısından isyankâr bir çıkış olarak görülebilecek olsa da elo boost tıpkı MMO örneğindeki etkinlikler gibi neticesinde kapitalist bir girişim olarak hayat bulmuştur. Bu yönüyle önemli bir gerilimi içerisinde barındırmaktadır. Ve direnişin bu emeğe içkinliği konusunda yeni soruları kuşkusuz doğurur.

## SONUÇ

Bu çalışma, henüz giriş kısmından itibaren vurgulandığı üzere, video oyun oyunculuğu ve onun özel bir biçimi olarak e-sporculuğu, çağdaş kapitalizm koşullarında sermayenin yöneldiği yeni değer yaratım alanlarından biri olarak ele almak amacıyla yola çıkmıştır. Bu amaçla da değer üretimindeki sözü edilen yeni uğrağı sorgulamayabilme adına, kapitalizmin post-Fordist örgütlenmesini işaret eden maddi olmayan emek teorisi, tez için önemli bir kavramsal bağlam oluşturmuştur. Tezin ikinci bölümünde ayrıntılı olarak tartışıldığı üzere; maddi olmayan emek teorisi, kapitalizmin yakın dönemli koşullarına değin iş olarak kabul edilmeyen gündelik pratiklerin ve bilgiye, iletişimselliğe, uygulanımlara dair faaliyetlerin bu yeni uğraktaki öneminin altını çizmiştir. Çalışma içerisinde de tezin bu yöndeki faaliyetleri açıklamak konusunda sunduğu olanaklar ele alınırken aynı zamanda teoriye kimi yönlerden eleştirel bir zeminde de yaklaşmıştır.

Sahadan toplanan veriler ışığında görülebileceği gibi, elektronik sporculuk yoğun bir biçimde bilgiye, iletişimselliğe, uygulanımlara -ve tabii ki es geçilmeyecek şekilde fizikselliğe- dayanan bir maddi olmayan emek biçimi olarak ortaya çıkar. Bu bağlamda tez bir diğer önemli soruya daha yönelir. Bu soru elektronik sporculuk gibi bir pratiğin kapitalist anlamda ürettiği değerine ne olduğu sorusudur. Tez içerisinde, sözü edilen sorunun kendi içerisinde bütüncül olarak yanıtlanabilmesi adına yine maddi olmayan emek teorisinin izleri takip edilmiş ve e-spor içerisinde değer üretimin kendine özgü koşulları olduğu görülmüştür. Nitekim e-spor endüstrisi içerisinde oyuncuların üretimleri elle tutulur bir emtia ortaya çıkarmamaktadır. Maddi olmayan emek teorisinin tıpkı emeğin yeni veçhelerini tanımlamak için söylemiş olduğu gibi elektronik sporculuğun; ilişkiler, uygulanımlar, bilgiler yani yeni bir toplumsallık ya da Hardt ve Negri'nin (2004: 84) tabiriyle ortaklıklar üretmiş olduğu görülür. E-spor ekosisteminin, müsabakalara konu olan oyunlar, profesyonel oyuncular, oyunun gündelik oyuncuları olarak izleyiciler ve sponsorlar arasında inşa edilen yapısı da bu durumu doğrular. E-sporcular, turnuvalarda ve liglerde sergilenen müsabakalar aracılığıyla sahip oldukları bilgi ve yaratıcılık ekseninde bir performans sergilerler.

Elektronik spor deneyiminde sergilenen performans ise aynı oyunun izleyicilerine, gündelik ve hatta diğer profesyonel oyuncularınadır. Söz konusu müsabakalar ve konu edilen performanslar çalışma içerisinde görülebileceği gibi video oyunun yayıncısı ve



turnuvalarının yürütücüsü olan Riot Games açısından oyunun değerinin genişletilmesi konusunda önemli bir olanak sağlar. Nitekim amatör ve profesyonel oyuncular bu müsabakaları takip ederek, öğrendiklerini kendi oyun pratiklerine uygulayarak yeni bir bağlam kazandırır. Ve bu çaba onların oyuna dair tutkularını diri tutmak konusunda yardımcı olur. Öte yandan e-spor ekosistemi içerisinde oyuncuların performansları sponsorlar açısından da arzu edilen tüketiciye ulaşmak açısından önemli bir fırsat sunar. Özellikle kimi e-sporcularla özdeşleşen ürünler bu konuda onlara çok daha fazla yardımcı olur. Kimi e-sporcular örneğin; yine kimi markaların klavye, maus, kulaklık gibi ürünlerini sürekli kullanmalarıyla bu ürünlerle özdeşleşirler ve isimleri birlikte anılır. Böylelikle e-sporcuları takip eden hayranlara da markalarca ulaşmak daha da kolaylaşır. Sonuç olarak sponsorlar açısından da hedef kitleye ulaşmak açısından e-spor organizasyonları ve e-sporcuların şöhretli kimlikleri önemli bir değer taşır. Kuşkusuz sponsorların hangi oyunculara ve takımlara yöneleceklerine dair etkilerini o takımların başarıları, şöhretleri ne kadar takip edildikleri gibi durumlar etkiler. Bu Ardivisyon ve Colleoni'nin (2012) değeri belirleyen artık bu tarz duygulanımsal öğeler olduğu düşüncesini doğrular görünmektedir. Fakat yine de tüm e-spor endüstrisinin işleyişini ve değer üretimini ikilinin 'etik artı değer' olarak adlandırdığı bu şekilde tarif etmek de mümkün görünmemektedir. Çalışma içerisinde tartışıldığı üzere oyuncuların oyuna dair ürettikleri kolektif bilgi ve stratejiler olarak adlandırılabilir 'oyun metası' gibi herhangi bir duygulanımsal yönü olmayan, daha çok enformatik ve yaratıcı süreçlere dayalı bir şekilde de değer üretim döngüsüne katılabileceği de görülür.

Öte yandan elektronik sporun bahsedilmiş olduğu gibi, oyuncular, sponsorlar, izleyiciler ekseninde süre giden yapısı onu bu çalışma içerisinde aynı zamanda bir yaratıcı endüstri olarak tartışmanın imkânını da sağlamıştır. Yaratıcı bireyselliğin temelinde olduğu yaratıcı endüstriler yaklaşımı, yaratıcı bireyselliğin şöhrete tahvil edildiği ve hatta bu şöhretin anlatısının mitleştirildiği bir ortamı da göz önüne serer. E-spor endüstrisi çalışma boyunca görüldüğü üzere, gerçekten de oyuncularının yaratıcılığına önemli ölçüde ihtiyaç duyar. Çünkü bir seyir olarak sunulan müsabakaların ilgi çekici olması ve izleyenlerini heyecanlandırması doğal olarak onların ve sponsorların ilgisinin de bu alana artmasını gerektirir. Çalışma içerisinde çokça tartışıldığı gibi gerek oyun metasına oyuncuların katkısı hususunda gerekse de müsabaka öncesinde ve içerisinde planlı ve anlık yaratıcı hamlelerle e-spor gerçekten de önemli bir yaratıcı faaliyeti içerisinde

barındırır. Ve gerek oturduğu söylem gerekse de öznelerinin yaratıcılığının refah üretiminin kaynağı olmasıyla bir yaratıcı endüstri olarak ele alınır. Buna ek olarak, saha kısmında görülmüş olacağı gibi yaratıcı bireysellik ve yaratıcı şöhret meselesi endüstri içerisinde ya da başka bir deyişle takımlar içerisinde ve oyuncular arasında can alıcı bir hiyerarşinin doğmasına yol açar. Bu anlamda sahadaki veriler incelendiğinde kimi oyuncuların başarılı ve yetenekli olmaları ve günün sonunda takımlarına da başarı kazandırıyor olmaları nedeniyle toksik davranışlarının takım arkadaşları ve takım yönetimlerince görmezden gelindiği ve normalleştirildiği ilgi çekici bir sürece şahit olunur. Bu durum kuşkusuz yaratıcı endüstriler ve yaratıcı bireysellik söyleminin gerçek hayatta o kadar da pürüzsüz bir zeminde işlemediğini görme imkânı sağlamıştır.

Bir diğer yandan bu çalışmada, teori ve sahadaki pratiğin birbiriyle olan ilişkisi mesele edilmiştir. Nitekim maddi olmayan emek teorisine yönelik önemli eleştirilerden birisi de onun fazla teorik zeminde kaldığı ve sahadan, saha verilerinden uzak olduğu yönünde olmuştur. Bu anlamda maddi olmayan emek teorisi etrafında düşünüldüğünde gerek üretim süreçleri gerek emeğin barındırdığı nitelikler açısından gerçekten de e-sporculuğun maddi olmayan emek teorisinin çıkarımlarına önemli ölçüde uyduğu sahadaki verilerle de görülmüştür. Fakat çalışma aynı zamanda teoriyi doğrulamayacak ve ona yöneltmesi gereken kimi eleştirilere de zemin hazırlamıştır. Bunlardan ilki duygulanımların rolü üzerinedir. Bulgular bölümünde ele alındığı üzere maddi olmayan emek teorisinin duygulanımlara yönelişi ekseriyetle onun olumlu, kurucu yönlerine yönelik olmuştur. Oysa daha önceki kimi çalışmalar ve bulgular bölümünün gösterdiği üzere negatif duygulanımlar maddi olmayan emek süreçleri içerisinde önemli bir yer edinir. Oyuncuların hem takım arkadaşlarıyla hem izleyiciler ile kurmuş olduğu ilişkiler ya da başka bir deyişle üretmiş oldukları duygulanımlar yalnızca olumlu olmanın ötesinde belki de daha çok negatiftir. Bu durum bir başka soruyu daha teoriye sormayı gerektirir. Teori emek süreçlerinde iş birliğine odaklanır ve bunda da haksız görünmemektedir. Gerçekten de bu çalışmada konu edilen e-sporde oyun metası gibi örnekler ele alındığında önemli ölçüde iş birliğine dayanır. Fakat bu iş birliğinin nasıl bir karakteri vardır? Oyuncular diğer oyuncuları izleyerek, onlarla karşılıklı oynayarak ya da başka platformlarda takip ederek onların oyun bilgilerinden faydalanırlar. Yani, onların faaliyetlerini kendi oynayış bağlamlarında ‘bilgili tüketim’leri ile yeni bir anlam kazandırır. Bir anlamda oyunun kolektif bilgi duvarına yeni bir tuğlayı eklerler. Fakat

bu kuşkusuz her şeyin bir uyum içerisinde sürüp gittiği bir ortamda gerçekleşmez. Aslında oyuncular ve takımlar arasında can alıcı bir rekabet vardır. Ve e-sporcular, birbirlerinin bilgilerinden bu rekabette öne geçmek adına faydalanmak zorundadır. Dolayısıyla gerçekten de Hardt ve Negri'nin (2004: 84) bahsettiği gibi maddi olmayan emek ortak üretmek zorunda görünür fakat bu ortaklığın mahiyetini belirleyen e-spor endüstrisi içerisinde organik bir iş birliğinden çok rekabet olarak görünmektedir. Neticesinde böylesi bir rekabet ortamında her ne kadar iş birliğine dayanan süreçleri barındırsa da e-sporun kaybetmeye tahammülün olmadığı yapısı içerisinde oyuncuların takım arkadaşlarına, izleyicilerin tuttukları takımın oyuncularına, rakiplerin birbirlerine karşı oldukça negatif duygulanımlar üretmesi şaşırtıcı değildir.

Bulgulara dayanarak teoriye getirilebilecek bir diğer eleştiri ise teorinin direnişe yönelik tutumudur. Maddi olmayan emek teorisi daha önce de değinildiği üzere direnişi bu emeğin kendisine içkin görmektedir. Direniş gerçekten de hem literatüre hem bu çalışmanın bulgularına bakıldığında büyüklüğü ya da biçimi ne olursa olsun bu süreçlere içkin görünmektedir. Fakat direnişin mahiyetinin ne olduğu soru işaretidir. Bu çalışmada görülebileceği gibi e-sporcular kazançlarının iyi olmadığı, güvencesiz hissettikleri durumlarda elo boost adı verilen yönteme yönelmeye başlarlar. Bu pratik önemli ölçüde oyunun dayandığı temellere de zarar verir. Fakat bu direnişin yöneldiği hedef nedir? Sorusu sorulduğunda, oyuncuların elo boost sistemiyle bu sefer kendilerinin kapitalist işletmeler kurduğu görülür. Burada gerçekten de 'sermayenin komünizmi' mi? (Virno, 2005: 125) Yoksa 'oyuncuların kapitalizmi' mi? Olduğu sorusu tartışılmaya açıktır. Fakat günün sonunda tekrar belirtilmesi gerektiği gibi ne olursa olsun oyuncular elo boost ile oyunun mantığında önemli gedik açarlar ve zaman zaman da oyun şirketinden istedikleri düzenlemeleri (daha iyi maaşlar, farklı lig sistemleri) alırlar. Fakat bu durum esasen, maddi olmayan emek teorisi ve takip ettiği geleneğin eleştirdiği noktaya düşer. Onlar koşulların iyileştirilmesini değil, işin hayat üzerindeki belirleyiciliğinin ortadan kalkmasını talep ederler. Sonuç olarak bu durum da sahanın teoriyle tartışmaya girdiği başka bir noktayı oluşturmuştur.

Günün sonunda bu tez çalışması elektronik sporculuğu çağdaş kapitalizmin yeni değer yaratım alanlarından biri olarak kabul ederek emek süreçlerine maddi olmayan emek teorisi ve endüstrinin işleyişi açısından da yaratıcı endüstriler yaklaşımları içerisinde

bakmaya çalışmıştır. Söylenilecek olan maddi olmayan emek teorisinin önemli ölçüde e-sporculuk pratiğinin işleyişini açıklamak açısından kullanışlı olduğudur. Fakat görülebileceği gibi teorinin kısıtlı kaldığı kimi noktaları da işaret etmek mümkündür ve gereklidir. Bu anlamıyla çalışma ne teoriyi mahkûm etme ne de onu her kapıyı açabilecek bir anahtar olarak görme yanlısından uzak durmaya çalışmıştır. Bu bağlamda elektronik sporculuk ve elektronik spor endüstrisine yönelik gelecek çalışmalar açısından değinilebilecek olan birkaç noktadan bahsetmek gerekirse, ilk olarak endüstrinin oyuncu dışı aktörlerinin; takım sahipleri, koçlar, yapımcı firma çalışanları gibi araştırmalara bir şekilde dahil edilmesi endüstrinin işleyiş mekanizmasına dair kuşkusuz daha aydınlatıcı sonuçlar ortaya çıkaracaktır. Buna ek olarak Türkiye’de takımların ve oyuncuların sponsorluk ilişkilerinin ya da oyuncu-izleyici ilişkilerinin irdelenmesi de aynı biçimde önemli bir eksiği kapatacaktır. Nitekim bulgular bölümünde görüldüğü üzere Türkiye koşullarında hala sponsorlar ile takımlar arasında bir güven eksikliğinden söz etmek mümkündür. Bu koşullara odaklanmak e-sporun Türkiye’de geleceğine yönelik çıkarımlar açısından da faydalı olacaktır. Diğer bir yandan bu çalışma sahip olduğu sınırlılıklar nedeniyle tek bir oyuna odaklanabilmiştir. Başka oyunların ve oyuncuların içerisinde bulunduğu koşulların incelenmesi, benzerliklerin ve farklılıkların ortaya konulması kuşkusuz yine Türkiye’de akademik anlamda e-spor ekosistemine dair bütünlüklü bir yazın oluşturulabilmesi açısından önemlidir. Elektronik spor ve özellikle onu emek tartışmalarıyla, kapitalist üretim ile ilişkilendiren literatür Türkiye içerisinde oldukça sınırlı ilgi görmüştür ve bu ilginin derinleştirilmesi de kuşkusuz hem sektörün emekçileri oyuncular açısından hem de alanla ilgili olan yeni araştırmacılara fikir verilebilmesi açısından oldukça can alıcıdır. Sonuç olarak küresel bir fenomen olarak elektronik spor Türkiye’de de önemli bir ilgiye mazhar olmuştur ve olmaya devam etmektedir. Dünya’da ve Türkiye’de oldukça yeni bir literatür olan e-sporu literatürü ise bu ilgiyle beraber kuşkusuz aynı ölçüde ilgiye sahip olacak ve yeni sorgulamalarla birlikte genişleyecektir.

## KAYNAKÇA

- Abanazir, C. (2018). Institutionalisation in E-Sports. *Sport, Ethics and Philosophy*, 1–15. <https://doi.org/10.1080/17511321.2018.1453538>
- Adamus, T. (2012). Playing Computer Games as Electronic Sport: In Search of a Theoretical Framework for a New Research Field. Johannes Fromme ve Alexander Unger (Ed.), *Computer Games and New Media Cultures* içinde (s. 477-490). Dordrecht: Springer.
- Agha, B. (2015). *League of Legends: Players and Esports* (Yüksek Lisans Tezi). McMaster University, Labour Studies. Hamilton, Ontario.
- Akalın, A. (2007). Duygulanım ve Duygulanımsal Emek Üzerine Notlar. *Birikim*, 217, 114-121. Erişim Adresi: <https://birikimdergisi.com/dergiler/birikim/1/sayi-217-mayis-2007/2400/duygulanim-ve-duygulanimsal-emek-uzerine-notlar/4913>
- Alioğlu, M. Ve Algül, A. (2021). Türkiye’de Dijital Oyun Durumu: E-Spor Oyuncularının Değerlendirmeleriyle League Of Legends Örneği. *İstanbul Aydın Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 13(1), 121–154. [https://doi.org/10.17932/iau.iausbd.2021.021/iausbd\\_v13i1005](https://doi.org/10.17932/iau.iausbd.2021.021/iausbd_v13i1005)
- Arnaud, J.C. (2010). ‘eSport – A New World’, Julia Christophers ve Tobias Scholz (Der), *eSports Yearbook 2009* içinde (s. 11-13). Norderstedt: Books on Demand GmbH.
- Arvidsson, A., & Colleoni, E. (2012). Value in Informational Capitalism and on the Internet. *Information Society*, 28(3), 135–150. <https://doi.org/10.1080/01972243.2012.669449>
- Banks, M., & Hesmondhalgh, D. (2009). Looking for work in creative industries policy. *International Journal of Cultural Policy*, 15(4), 415–430. <https://doi.org/10.1080/10286630902923323>
- Bell, D. (1999). *The Coming of Post-Industrial Society: A Venture in Social Forecasting*. New York: Basic Books.
- Berktaş, H. (2021, Ocak 13). Türkiye’de e-spor 850-900 milyon dolar büyüklüğe ulaştı. BloombergHT. Erişim Tarihi: 8 Ağustos 2021. <https://www.bloomberght.com/turkiye-de-e-spor-850-950-milyon-dolar-buyukluge-ulasti-2272481>
- Binark, M. Ve Bayraktutan-Sütcü, G. (2008). *Kültür Endüstrisi Olarak Dijital Oyun*. İstanbul: Kalkedon Yayınları.:

- Briziarelli, M. (2014). The Ideological Reproduction: (Free) Labouring and (Social) Working within Digital Landscapes. *TripleC: Communication, Capitalism & Critique.*, 12(2), 620–631. <https://doi.org/10.31269/triplec.v12i2.537>
- Brock, T., & Fraser, E. (2018). Is computer gaming a craft? Prehension, practice, and puzzle-solving in gaming labour. *Information Communication and Society*, 21(9), 1219–1233. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2018.1468920>
- Brown, B. a. (2015). Will work for free: Examining the biopolitics of unwaged immaterial labour. *TripleC: Communication, Capitalism & Critique.*, 12(2), 694–712.
- Bulut, E. (2022). Aşkla Çalışmanın Politikası: Video Oyun Endüstrisinde Hayaller ve Güvencesizlik Gerçeği. Çev. Y.E. Kara. İstanbul: Koç Üniversitesi Yayınları.
- Caffentzis, G. (1999). The end of work or the renaissance of slavery? A critique of Rifkin and Negri. *Journal of the Edinburgh Conference of Socialist Economists*, 24, 20–38. <http://commonsensejournal.org.uk/files/2010/08/CommonSense24.pdf#page=22>
- Can, Ö. (2018). E-Sports and Gaming Houses in Turkey: Gender, Labor and Affect (Yüksek Lisans Tezi). Koç Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Caraway, B. (2011). Audience labor in the new media environment: A Marxian revisiting of the audience commodity. *Media, Culture and Society*, 33(5), 693–708. <https://doi.org/10.1177/0163443711404463>
- Castells, M. (2008). Enformasyon Çağı: Ekonomi, Toplum ve Kültür, Birinci Cilt, Ağ Toplumunun Yükselişi. Çev. E. Kılıç. İstanbul: Bilgi Üniversitesi Yayınları
- Castronova, E. (2003). On Virtual Economies. *Game Studies*, 3 (2). Erişim: <http://www.gamestudies.org/0302/castronova/>
- Chen, C. (2003). Is the Audience Really Commodity? An Overdetermined Marxist Perspective of the Television Economy. Paper presented at the Annual Meeting of the International Communication Association. San Diego, CA.
- Christophers, J. (2010). ‘eSports Jobs’, Julia Christophers ve Tobias Scholz (Der), eSports Yearbook 2009 içinde (s. 17-23). Norderstedt: Books on Demand GmbH.
- Cote, M., & Pybus, J. (2011). Learning to Immaterial Labour 2.0: Facebook and Social Networks. *Ephemera: Theory and Politics in Organization*, 7(1), 88–106. <http://ephemeraweb.org/journal/7-1/7-1cote-pybus.pdf>
- Creswell, J. (2014). Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches. California: Sage Publications.

- Cunningham, S. (2002). From Cultural to Creative Industries: Theory, Industry and Policy Implications. *Media International Australia*, 102(1), 54–65.  
<https://doi.org/10.1177/1329878x0210200107>
- Dark Passage E-sports Club. (t.y). Hakkımızda. Erişim Tarihi: 10 Mayıs 2021. <https://dp-gaming.org/#hakkimizda>
- DataReportal (2019). Digital 2019: Understanding The Esports Opportunity. Erişim Adresi: <https://datareportal.com/reports/digital-2019-understanding-the-esports-opportunity?rq=esports%202019>. Erişim Tarihi: 12 Ağustos 2021.
- de Peuter, G., & Dyer-Witthof, N. (2005). A Playful Multitude? Mobilising and Counter-Mobilising Immaterial Game Labour. *FibreCulture Journal*, (5).
- Department for Digital, Culture, Media & Sport (2001). Creative Industries Mapping Documents. Erişim: <https://www.gov.uk/government/publications/creative-industries-mapping-documents-2001>.
- Dibbel, J. (2007, Haziran). The life of the Chinese Gold Farmer. The New York Times. Erişim: <http://cult320.onmason.com/files/2012/08/Video-Games-China-Money-Online-Games-New-York-Times.pdf>
- Dyer-Witthof, N. (1999). *Cyber-Marx: Cycles and Circuits of Struggle in High Technology Capitalism*. Chicago: University of Illinois Press.
- Dyer-Witthof, N. (2005). *Cyber-Negri: "General Intellect and Immaterial Labor"*, Timothy Murphy, Abdul-Karim Mustapha (Der), *Resistance in Practice The Phiosophy of Antonio Negri içinde* (s. 136-163). London: Pluto Press.
- Dyer-Witthof, N. Ve de Peuter, G. (2009). *Games of Empire: Global Capitalizm and Video Games*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Egliston, B. (2016). Playing Across Media: Exploring Transtextuality in Competitive Games and eSports. *Well Played: A Journal on Video Games, Values and Meaning* 5 (2) 34-62. <https://doi.org/10.1184/R1/6687041>
- Esportscharts (t.y). TCL Winter 2021. Erişim Tarihi: 18 Ağustos 2021. <https://escharts.com/tournaments/lol/tcl-winter-2021>
- Esportscharts (t.y). VCT 2021: Turkey Stage 3 Challengers 1. Erişim Tarihi: 18 Ağustos 2021. <https://escharts.com/tournaments/valorant/vct-2021-turkey-stage-3-challengers-1>
- Esportsearnings (t.y). Games. Erişim Tarihi: 18 Ağustos 2021. <https://www.esportsearnings.com/games>

- Esportsearnings (t.y). League of Legends. Erişim Tarihi: 18 Ağustos 2021. <https://www.esportsearnings.com/games/164-league-of-legends>
- European Commision. (2010). Unlocking the potential of cultural and creative industries. Brussels: European Commision. Erişim: <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/1cb6f484-074b-4913-87b3-344ccf020eef/language-en>
- Eyidilli, S. (2016, Eylül 15). League of Legends yapımcısı Riot Games'in 10 yıllık girişim hikayesi. Webrazzi. Erişim Tarihi: 10 Mayıs 2021. <https://webrazzi.com/2016/09/15/league-of-legends-yapimcisi-riot-gamesin-10-yillik-girisim-hikayesi/>
- Ferrari, S. (2013). eSport and the Human Body: foundations for a popular aesthetics. Digra: "Defragging game studies" başlıklı konferansta yapılan sunum. Erişim adresi: <http://www.digra.org/digital-library/publications/esport-and-the-human-body-foundations-for-a-popular-aesthetics/>
- Fisher, E. (2012). How less alienation creates more exploitation? audience labour on social network sites. *TripleC: Communication, Capitalism & Critique.*, 10(2), 171–183. <https://doi.org/10.31269/vol10iss2pp171-183>
- Flew, T. (2005). "Creative Economy", John Hartley (Der), Creative Industries içinde (s. 344-360). Oxford: Blackwell Publishing.
- Flew, T. (2012). *The Creative Industries: Culture and Policy*. London: SAGE.
- Florida, R. (2012). *The Rise of Creative Class Revisited*. New York: Basic Books.
- Fuchs, C. (2012). Dallas Smythe Today- The Audience Commodity, the Digital Labour Debate, Marxist Political Economy and Critical Theory. Prolegomena to a Digital Labour Theory of Value. Christian. *TripleC: Communication, Capitalism & Critique.*, 10(2), 692–740.
- GameXNow (2013). CNN Türk'te TBF Heyecanı. Erişim Tarihi: 10 Mayıs 2021. <https://www.gamexnow.com/cnn-turkte-tbf-heyecani/>
- GameXNow (2013, Şubat 27). League of Legends'tan haftalık cafe turnuvaları. Erişim Tarihi: 10 Mayıs 2021. <https://www.gamexnow.com/league-of-legendstan-haftalik-cafe-turnuvalari/>
- Gaming in Turkey (2019). Türkiye Oyun Sektörü 2019 Raporu. Erişim: <https://www.gaminginturkey.com/turkiye-oyun-sektoru-raporu-2019.pdf>
- Gaming in Turkey (2020). Türkiye Oyun Sektörü 2020 Raporu. Erişim: <https://www.gaminginturkey.com/turkiye-oyun-sektoru-raporu-2020.pdf>



- Garnham, N. (2005). From cultural to creative industries: An analysis of the implications of the “creative industries” approach to arts and media policy making in the United Kingdom. *International Journal of Cultural Policy*, 11(1), 15–30. <https://doi.org/10.1080/10286630500067606>
- Gill, R., & Pratt, A. (2008). Precarity and Cultural Work In the Social Factory? *Culture & Society*, 25(8), 1–30. <https://doi.org/10.1177/0263276408097794>
- Goetomo, F. (2017). “eSports in Korea: A Study on League of Legends Team Performances on the Share Price of Owning Corporations”, Julia Hiltcher ve Tobias Scholz (Der), eSports Yearbook 2015/16 içinde (s. 79-95). Norderstedt: Books on Demand GmbH.
- Güven, E. (2020). Riot Games espor sahnesi seyirci rekoru kırdı. OyunGezer. Erişim Tarihi: 8 Ağustos 2021. <https://oyungezer.com.tr/haber/riot-games-espor-sahnesi-seyirci-rekoru-kirdi/detay>
- Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it? *Internet Research*, 27(2), 211–232. <https://doi.org/10.1108/IntR-04-2016-0085>
- Hardt, M. (2005). “İtalyan Laboratuvarı”, Selen Göbelez ve Sinem Özer (Der), İtalya’da Radikal Düşünce ve Kurucu Politika içinde (s. 19-33), Çev. S. Göbelez, S.Özer. İstanbul: Otonom Yayıncılık.
- Hardt, M. Ve Negri, A. (2003). *İmparatorluk*. Çev. A.Yılmaz. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Hardt, M. Ve Negri, A. (2004). Çokluk: İmparatorluk Çağında Savaş ve Demokrasi. Çev. B. Yıldırım. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Hardt, M. Ve Negri, A. (2011). Ortak Zenginlik. Çev. B. Yıldırım. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Harney, S. (2010). Creative industries debate: Unfinished business: Labour, management, and the creative industries. *Cultural Studies*, 24(3), 431–444. <https://doi.org/10.1080/09502381003750401>
- Hartley, J. (2005). “Creative Industries”, John Hartley (Der), Creative Industries içinde (s. 1-41). Oxford: Blackwell Publishing.
- Hartley, J., Potts, J., Cunningham, S., Flew, T., Keane, M. Ve Banks, J. (2018). Yaratıcı Endüstrilerde Temel Kavramlar. Çev. A. Tolungüç, S. Gençtürk-Hızal, N. Gider-İşıkman, E. Demir. Ankara: Başkent Üniversitesi Yaratıcı Kültür Endüstrileri Araştırma ve Uygulama Merkezi.
- Harvey, D. (1997). Postmodernliğin Durumu. Çev. S.Savran. İstanbul: Metis Yayınları.

- Healy, K. (2002). What's new for culture in the new economy? *Journal of Arts Management Law and Society*, 32(2), 86–103.  
<https://doi.org/10.1080/10632920209596967>
- Hearn, A. (2010). Reality television, the Hills, and the limits of the immaterial labour thesis. *TripleC: Communication, Capitalism & Critique.*, 8(1), 60–76.  
<https://doi.org/10.31269/vol8iss1pp60-76>
- Hesmondhalgh, D. (2007). *The Cultural Industries*. London: SAGE.
- Hesmondhalgh, D. (2008). ‘Cultural and Creative Industries’, Tony Bennet ve John Frow (Der), *The Sage Handbook of Cultural Analysis* içinde (s. 552-570). London: SAGE.
- Higgs, P., & Cunningham, S. (2008). Creative Industries Mapping: Where have we come from and where are we going? *Creative Industries Journal*, 1(1), 7–30.  
[https://doi.org/10.1386/cij.1.1.7\\_1](https://doi.org/10.1386/cij.1.1.7_1)
- Hiltscher, J. (2015). ‘A Short History of eSports’, Julia Hiltscher ve Tobias Scholz (Der), *eSports Yearbook 2013/14* içinde (s. 9-15). Norderstedt: Books on Demand GmbH.
- Hilvoorde, I. Van. VE Pot, N. (2016). Embodiment and fundamental motor skills in eSports. *Sport, Ethics and Philosophy*.  
<https://doi.org/10.1080/17511321.2016.1159246>
- Howkins, J. (2005). *The Mayor's Commission on the Creative Industries*. John Hartley (Der), *Creative Industries* içinde (s. 117-126). Oxford: Blackwell Publishing.
- Humphreys, S. (2004). *Commodifying Culture: It's Not Just about the Virtual Sword*, paper presented at the Other Players Conference, Copenhagen, Denmark, 6–8 December.
- Hutchins, B. (2008). Signs of meta-change in second modernity: The growth of e-sport and the World Cyber Games. *New Media and Society*, 10(6), 851–869.  
<https://doi.org/10.1177/1461444808096248>
- Intel (t.y). How to Become a Pro Gamer in 10 Steps. Erişim Tarihi. 10 Mayıs 2021.  
<https://www.intel.com/content/www/us/en/gaming/resources/want-pro-gamer.html>
- Intel (t.y). Profesyonel Oyunlarda Oyuncuların Günlük Rutinler. Erişim Tarihi. 10 Mayıs 2021.  
<https://www.intel.com.tr/content/www/tr/tr/gaming/resources/gamer-life.html>

- Istanbul Wild Cats (t.y). Tarihimiz. Erişim Tarihi: 10 Mayıs 2021.  
<https://www.istanbulwildcats.com/tarihimiz>
- Jansz, J., & Martens, L. (2005). Gaming at a LAN event: the social context of playing video games. *New Media & Society*, 7(3), 333–355.  
<https://doi.org/10.1177/1461444805052280>
- Jarrett, J. (2021). Gaming the gift: The affective economy of League of Legends ‘fair’ free-to-play model. *Journal of Consumer Culture*, 21(1), 102–119.  
<https://doi.org/10.1177/1469540521993932>
- Jhally, S. (1982). Probing the Blindspot: The Audience Commodity. *Canadian Journal of Political and Social Theory*, 6(1–2), 204–210.
- Johnson, M. R., & Woodcock, J. (2021). Work, play, and precariousness: An overview of the labour ecosystem of esports. *Media, Culture and Society*, 1–17.  
<https://doi.org/10.1177/01634437211011555>
- Kartal, M (2020). Küreselleşme Bağlamında Türkiye’de E-Spor (Doktora tezi). İnönü Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Erişim adresi:  
[https://acikbilim.yok.gov.tr/bitstream/handle/20.500.12812/122342/yokAcikBilim\\_10325194.pdf?sequence=-1](https://acikbilim.yok.gov.tr/bitstream/handle/20.500.12812/122342/yokAcikBilim_10325194.pdf?sequence=-1)
- Kaymas, S. (2019). Yaratıcı Endüstriler Ekosistemi İçerisinde Ankara: Sorunlar, Olanaklar ve Potansiyeller Üzerine Bir Değerlendirme. *Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 10(2), 108–125.
- KEA (2006). The Economy of Culture in Europe. Brussels: KEA European Affairs.  
Erişim: [https://ec.europa.eu/assets/eac/culture/library/studies/cultural-economy\\_en.pdf](https://ec.europa.eu/assets/eac/culture/library/studies/cultural-economy_en.pdf)
- Kıyan, Z. (2015). Eski(meyen) Bir Tartışma: İzleyici Metası. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*. 24: 230-255.
- Kim, J. (2015). Metropolitanism and postcoloniality in Hardt and Negri's Empire trilogy. In *Journal of Postcolonial Writing* (Vol. 51, Issue 6, pp. 672–684). Jaecheol Kim.  
<https://doi.org/10.1080/17449855.2015.1080177>
- Kuehn, K., & Corrigan, T. F. (2013). Hope Labor: The Role of Employment Prospects in Online Social Production. *The Political Economy of Communication*, 1(1), 9–25.  
<http://www.polecom.org/index.php/polecom/article/view/9/64>
- Kücklich, J. (2005). Precarious Playbour: Modders and the Digital Games Industry. *FibreCulture*, (5), 1–11. <http://five.fibreculturejournal.org/fcj-025-precarious-playbour-modders-and-the-digital-games-industry/>

- Kücklich, J. R. (2009). Virtual worlds and their discontents: Precarious sovereignty, governmentality, and the ideology of play. *Games and Culture*, 4(4), 340–352. <https://doi.org/10.1177/1555412009343571>
- Küçüktepe, B. (2018, Eylül 25). Türkiye oyuncular birliği kuruldu. Playerbros. Erişim Tarihi: 10 Mayıs 2021. <https://playerbros.com/turkiye-oyuncular-birligi-kuruldu/>
- Lacroix, J.G. Ve Tremblay, G. (1997). The Institutionalization of Cultural Commodification: Logics and Strategies. *Current Sociology*, 45(4), 39-69.
- Laserface (2021, Ağustos 27). Derecelide aşamalar, kümeler ve sıralar. Riot Games. Erişim Tarihi: 10 Nisan 2022. <https://support-leagueoflegends.riotgames.com/hc/tr/articles/4406004330643-Derecelide-A%C5%9Famalar-K%C3%BCmeler-ve-S%C4%B1ralar>
- Lazzarato, M. (2017). ‘‘Maddi Olmayan Emek’’, Andrew Pendakis, Jeff Diamanti, Nicholas Brown, Josh Robinson, Imre Szeman (Der), Çağdaş Marksist Kuramda Tartışmalar: Yapılar, Sistemler, Süreçler içinde (s. 139-161). Çev. S. Torlak. Ankara: Dipnot Yayınları.
- League of Legends (t.y). Nasıl Oynanır. Erişim Tarihi: 16 Ağustos 2021. <https://www.leagueoflegends.com/tr-tr/how-to-play/>
- LeagueFeed (t.y). How many people play league of legends? League of Legends Player Count in 2021. Erişim Tarihi: 22 Eylül 2021. <https://leaguefeed.net/how-many-people-play-league-of-legends/>
- Level Online (2020, Şubat 17). Türk Oyuncusu Sonuç Odaklı. Erişim Tarihi: 10 Mayıs 2021. <https://www.level.com.tr/haber/riot-games-turkiye-direktoru-erdinc-iyikul-turk-oyuncusu-sonuc-odakli.html>
- Llorens, M. R. (2017). eSport Gaming: The Rise of a New Sports Practice. *Sport, Ethics and Philosophy*, 11(4), 464–476. <https://doi.org/10.1080/17511321.2017.1318947>
- LoL Fandom (t.y). Team Turquality. Erişim Tarihi: 10 Mayıs 2021. [https://lol.fandom.com/wiki/Team\\_Turquality](https://lol.fandom.com/wiki/Team_Turquality)
- Lowood, H. (2006). Community Players: Gameplay as Public Performance and Cultural Artifact. Paper for Symbolic System Forum, March 9. Stanford: Stanford University. Erişim: [https://web.stanford.edu/~lowood/Texts/symsys\\_community\\_players.pdf](https://web.stanford.edu/~lowood/Texts/symsys_community_players.pdf)
- Martončík, M. (2015). E-Sports: Playing just for fun or playing to satisfy life goals? *Computers in Human Behavior*, 48, 208–211. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.01.056>

- Marx, K. (1979). Grundrisse Ekonomi Politğin Eleştirisi İçin Ön Çalışma. Çev. S.Nişanyan. İstanbul: Birikim Yayınları.
- Marx, K. (2013). Grundrisse – Ekonomi Politğin Eleştirisinin Temelleri İkinci Kitap. Çev. A. Gelen. Ankara: SOL Yayınları.
- McNeil, C. (2021, Ekim 27). No, ‘‘Meta’’ Is Not Short for ‘‘Most Efficient Tactic Available’’. Erişim: <https://www.esportstalk.com/blog/no-meta-is-not-short-for-most-efficient-tactic-available/>
- McRobbie, A. (2011). Reflections On Feminism, Immaterial Labour And The Post-Fordist Regime. *New Formations*, 70(70), 60–76.  
<https://doi.org/10.3898/newf.70.04.2010>
- Mctee, M. (2014). E-Sports: More Than Just a Fad. In *Oklahoma Journal of Law and Technology* (Vol. 10, Issue 1).  
<http://digitalcommons.law.ou.edu/okjolt>  
<http://digitalcommons.law.ou.edu/okjolt/vol10/iss1/3>
- Murdock, G. (1978). Blindspots About Western Marxism: A Reply to Dallas Smythe. *Canadian Journal of Political and Social Theory*, 2(2), 109–115.
- Nalçakan, M. (2019). Riot Games’ten Türkiye’nin İlk, Avrupa’nın En Büyük Esport Sahnesi. Erişim Tarihi: 8 Ağustos 2021. <https://dijitalsporlar.com/haberler/riot-gamesten-turkiyenin-ilk-avrupanin-en-buyuk-espor-sahnesi>
- Negri, A. (2005a). Arkeoloji ve Proje: Kitlese İşçiden Toplumsal İşçiye. Selen Göbelez ve Sinem Özer (Der), İtalya’da Radikal Düşünce ve Kurucu Politika içinde (s. 251-286). Çev. S. Göbelez, S.Özer. İstanbul: Otonom Yayıncılık.
- Negri, A. (2005b). Değer ve Duygulanım. Çev. M. Çelik. Conatus Dergi 2 (4). 89-102. İstanbul: Otonom Yayıncılık.
- NESTA (2006). Creating Growth: How UK can develop world class creative bussinesses NESTA Research Report. London: Nesta.
- Newzoo (2020). 2020 Global esports market report. Erişim adresi: <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-esports-market-report-2020-light-version/>
- Newzoo (2021). Global Esports & Live Streaming Market Report. Erişim: <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoos-global-esports-live-streaming-market-report-2021-free-version/>
- O’Connor, J. (2010). The cultural and creative industries: a literatüre review. Newcastle: Creativity, Culture, Education.

- Önder, A. (2021). Oyundan İşe, Oyunculuktan İşçiliğe: E-Spor Oyuncularının Emek Süreçlerine Dair Eleştirel Bir Değerlendirme. *Emek Araştırma Dergisi*, 6(1), 61–76.
- Pasquinelli, M. (2015). Italian Operaismo and the Information Machine. *Culture & Society*, 32(3), 49–68. <https://doi.org/10.1177/0263276413514117>
- Postigo, H. (2003a). Emerging Sources of Labor on the Internet: The Case of America Online Volunteers. *International Review of Social History*, 48, 205–223. <https://doi.org/10.1017/S0020859003001329>
- Postigo, H. (2003b). From Pong to Planet Quake: Post-Industrial Transitions from Leisure to Work. *Information, Communication & Society*, 6(4), 593–607. <https://doi.org/10.1080/1369118032000163277>
- Prodnik, J. (2012). A note on the ongoing processes of commodification: From the audience commodity to the social factory. *TripleC: Communication, Capitalism & Critique.*, 10(2), 274–301. <https://doi.org/10.31269/triplec.v10i2.409>
- Rambusch, J., Jakobsson, P., & Pargman, D. (2007 Eylül). Exploring E-sports: A Case Study of Gameplay in Counter-strike. *3rd Digital Games Research Association International Conference: "Situated Play"*, DiGRA 2007, 157–164. Erişim adresi: <http://www.digra.org/digital-library/publications/exploring-e-sports-a-case-study-of-gameplay-in-counter-strike/>
- Reeves, S., Brown, B., & Laurier, E. (2009). Experts at play: Understanding Skilled Expertise. *Games and Culture*, 4(3), 205–227. <https://doi.org/10.1177/1555412009339730>
- Riot Games (t.y). Biz Kimiz. Erişim Tarihi: 10 Mayıs 2021. <https://www.riotgames.com/tr/biz-kimiz>
- Rojek, C. (1995). Decentring leisure: Rethinking leisure theory. London: Sage.
- Rose, J., & Spencer, C. (2016). Immaterial labour in spaces of leisure: producing biopolitical subjectivities through Facebook. *Leisure Studies*, 35(6), 809–826. <https://doi.org/10.1080/02614367.2015.1031271>
- Scholz, T. (2010). ‘eSports in the Working World’, Julia Christophers ve Tobias Scholz (Der), eSports Yearbook 2009 içinde (s. 57-59). Norderstedt: Books on Demand GmbH.
- Scholz, T. (2010). ‘Facebook as Playground and Factory’, D.E. Wittkower (Der), Facebook and Philosophy içinde (s. 241-252). Chicago: Open Court.
- Seo, Y., & Jung, S. U. (2016). Beyond solitary play in computer games: The social practices of eSports. *Journal of Consumer Culture*, 16(3), 635–655. <https://doi.org/10.1177/1469540514553711>

- Smythe, D. (2006). ‘‘On the Audience Commodity and Its Work’’, Meenakshi Gigi Durham ve Douglas M. Kellner (Der), *Media and Cultural Studies: Keywords* içinde (s. 231-253). London: Blackwell Publishing.
- Statista (2021a). eSports Market Revenue Worldwide From 2019 to 2024. Eriřim Adresi: <https://www.statista.com/statistics/490522/global-esports-market-revenue/> Eriřim Tarihi: 12 Aęustos 2021.
- Statista (2021b). eSports Audience Size Worldwide From 2019 to 2024. Eriřim Adresi: <https://www.statista.com/statistics/1109956/global-esports-audience/>. Eriřim Tarihi: 18 Aęustos 2021.
- Statista (2021c). Most Watched eSports Tournaments Worldwide as of May 2021. Eriřim Adresi: <https://www.statista.com/statistics/507491/esports-tournaments-by-number-viewers-global/>. Eriřim Tarihi: 18 Aęustos 2021.
- Statista (2019). Sponsorship Spending on eSports Worldwide in 2019, by Industry. Eriřim Adresi: <https://www.statista.com/statistics/526224/brand-spend-esports-sponsor-and-ads-global/>. Eriřim Tarihi: 12 Aęustos 2021.
- Taylor, N., Bergstrom, K., Jenson, J., ve De Castell, S. (2015). Alienated Playbour: Relations of Production in EVE Online. *Games and Culture*, 10(4), 365–388. <https://doi.org/10.1177/1555412014565507>
- Taylor, T. L. (2012). *Raising the Stakes: E-sports and the Professionalization of Computer Gaming*. Cambridge: MIT Press. <https://doi.org/10.1017/S0008197300122226>
- Terranova, T. (2015). Bedava Emek: Dijital Ekonomide Kltr retimi. ev. E. Bulut, A. Ateř. *Folklor/Edibiyat*, 83(3), 343–363.
- TESFED (2020). Sporcu Lisansı ve Vize İşlemleri. Eriřim Tarihi: 10 Mayıs 2021. <http://tesfed.gov.tr/HaberDetaylari/1/182663/sporcu-lisansi-ve-vize-islemleri.aspx>
- TESFED (2021). E-spor antrenrlk kursu bařlıyor. Eriřim Tarihi 10 Mayıs 2021. <http://tesfed.gov.tr/HaberDetaylari/1/226435/e-spor-antrenorluk-kursu-basliyor.aspx>.
- TESFED (2021). niversite Espor Kulpleri alıřtayı. Eriřim Tarihi: 10 Mayıs 2021. <http://tesfed.gov.tr/HaberDetaylari/1/226346/universite-espor-kulupleri-calistayi.aspx>.
- TESFED (t.y). Bilgi Bankası. Eriřim Tarihi: 10 Mayıs 2021. <http://tesfed.gov.tr/bilgi-bankasi>


- TESFED (t.y). Hakkımızda. Erişim Tarihi: 10 Mayıs 2021.  
<http://tesfed.gov.tr/hakkimizda>.
- TESFED (t.y). Ulusal Faaliyetler. Erişim Tarihi: 10 Mayıs 2021.  
<http://tesfed.gov.tr/Sayfalar/3087/3086/Ulusal%20Faaliyetler.aspx>.
- Throsby, D. (2008). Modelling the cultural industries. *International Journal of Cultural Policy*, 14(3), 217–232. <https://doi.org/10.1080/10286630802281772>
- Toms, S. (2008). “Immeasurability”: A critique of Hardt and Negri. *Ephemera. Theory & Politics in Organization*, 8(4), 433–446. [www.ephemeraweb.org](http://www.ephemeraweb.org)
- Tronti, M. (1974). Lenin in England. Red Notes (ed.). Working Class Autonomy and the Crisis. London: Red Notes.
- Tronti, M. (2005). Ret Stratejisi. Çev. A. Sarı. Conatus Dergi 2 (4). 165-176. İstanbul: Otonom Yayıncılık.
- Turner, G. (2011). Surrendering the space; convergence culture, cultural studies and the curriculum. *Cultural Studies*, 25(4–5), 685–699.  
<https://doi.org/10.1080/09502386.2011.600556>
- UNCTAD (2018). Creative Economy Outlook. Trends in international trade in creative industries 2002-2015. Country Profiles 2005-2014. Geneva: United Nations. Erişim: [https://unctad.org/system/files/official-document/ditcted2018d3\\_en.pdf](https://unctad.org/system/files/official-document/ditcted2018d3_en.pdf)
- UNCTAD. (2008). Creative Economy Report 2008. The Challenge of Assessing the Creative Economy: towards Informed Policy-making. Geneva: United Nations. Erişim: [https://unctad.org/system/files/official-document/ditc20082cer\\_en.pdf](https://unctad.org/system/files/official-document/ditc20082cer_en.pdf)
- UNESCO (2013). Creative Economy Report: 2013 Special Edition. Paris: UNESCO. Erişim: <http://www.unesco.org/culture/pdf/creative-economy-report-2013-en.pdf>
- Venturelli, S. (2005). ‘‘Culture and the Creative Economy in the Information Age’’, John Hartley (Der), Creative Industries içinde (s. 391-398). Oxford: Blackwell Publishing
- Virno, P. (2005). ‘‘Karşıdevrimi Hatırlıyor musunuz?’’, Selen Göbelez ve Sinem Özer (Der), İtalya’da Radikal Düşünce ve Kurucu Politika içinde (s. 53-79), Çev. S. Göbelez, S.Özer. İstanbul: Otonom Yayıncılık.
- Virno, P. (2013). Çokluğun Grameri. Çev. V. Kocagül, M. Çelik. İstanbul: Otonom Yayıncılık.



- Wagner, M. G. (2006, Haziran). On the Scientific Relevance of eSports. ‘‘International Conference on Internet Computing’’ başlıklı konferansta yapılan sunum. (437-442).
- WIPO (2015). Guide On Surveying The Economic Contribution Of The Copyright Industries 2015 Revisited Edition. Geneva: World Intellectual Property Organization. Erişim: [https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/copyright/893/wipo\\_pub\\_893.pdf](https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/copyright/893/wipo_pub_893.pdf)
- WIPO (2020). Study On The Economic Contribution Of Copyright Industries In Turkey 2015-2018. Erişim: [https://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/performance/pdf/econ\\_contribution\\_cr\\_tr\\_2018.pdf](https://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/performance/pdf/econ_contribution_cr_tr_2018.pdf)
- Williams, D., Ducheneaut, N., Xiong, L., Zhang, Y., Yee, N., & Nickell, E. (2006). From tree house to barracks: The social life of guilds in World of Warcraft. *Games and Culture*, 1(4), 338–361. <https://doi.org/10.1177/1555412006292616>
- Witkowski, E. (2012). On the Digital Playing Field: How We ‘‘Do Sport’’ With Networked Computer Games. *Games and Culture*, 7(5), 349–374. <https://doi.org/10.1177/1555412012454222>
- Wright, S. (2004). Gökyüzünü Fethetmek: İtalyan Otonomist Marksizminde Sınıf Bileşimi ve Mücadelesi. Çev. Ö. Yalçın. İstanbul: Otonom Yayıncılık.
- Wright, S. (2005). Reality check: Are We Living In An Immaterial World?, Mute Magazine, 2(1) [<http://www.metamute.org/en/node/5594>].
- Yee, N. (2006). The Labor of Fun How Video Games Blur the Boundaries of Work and Play. *Games and Culture*, 1(1), 68–71. <https://doi.org/10.1177/1555412005281819>
- Yörük, E. (2018). Yaratıcı Endüstriler Politikaları ve Yaratıcı Emek Üzerine Bir Tartışma. *Emek Araştırma Dergisi*. 9 (13), 49-72.
- Zhang, L., & Fung, A. Y. (2014). Working as playing? Consumer labor, guild and the secondary industry of online gaming in China. *New Media and Society*, 16(1), 38–54. <https://doi.org/10.1177/1461444813477077>
- Zhongxuan, L. (2018). Paradoxical Empowerment and Exploitation: Virtual Ethnography on Internet Immaterial Labour in Macao. *Journal of Creative Communications*, 13(1), 1–16. <https://doi.org/10.1177/0973258617743618>
- 5 Mid (2017). Türk takımları Espor Kulüpler Birliği kurdu. Erişim Tarihi: 10 Mayıs 2021. <http://www.5mid.com/haber/turk-takimlari-espor-kulupler-birligi-kurdu>

## EKLER

## EK 1: ORJİNALLİK RAPORU

 <p><b>HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ</b> <b>SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ</b> <b>YÜKSEK LİSANS TEZ ÇALIŞMASI ORJİNALLİK RAPORU</b></p>
<p><b>HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ</b> <b>SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ</b> <b>İLETİŞİM BİLİMLERİ ANABİLİM DALI BAŞKANLIĞI'NA</b></p> <p style="text-align: right;">Tarih: ...09/...06./...2022.....</p> <p>Tez Başlığı : Çağdaş Kapitalizmde Eğlencenin Profesyonelleşmesi: Türkiye'de Elektronik Spor Oyunculuğu</p> <p>Yukarıda başlığı gösterilen tez çalışmamın a) Kapak sayfası, b) Giriş, c) Ana bölümler ve d) Sonuç kısımlarından oluşan toplam .....164..... sayfalık kısmına ilişkin, ...09.../...06.../.....2022.. tarihinde şahsım/tez danışmanım tarafından Turnitin adlı intihal tespit programından aşağıda işaretlenmiş filtrelemeler uygulanarak alınmış olan orijinallik raporuna göre, tezin benzerlik oranı % 3..... 'tür.</p> <p>Uygulanan filtrelemeler:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1- <input type="checkbox"/> Kabul/Onay ve Bildirim sayfaları hariç</li> <li>2- <input checked="" type="checkbox"/> Kaynakça hariç</li> <li>3- <input type="checkbox"/> Alıntılar hariç</li> <li>4- <input checked="" type="checkbox"/> Alıntılar dâhil</li> <li>5- <input checked="" type="checkbox"/> 5 kelimedenden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç</li> </ol> <p>Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tez Çalışması Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esasları'nı inceledim ve bu Uygulama Esasları'nda belirtilen azami benzerlik oranlarına göre tez çalışmamın herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim.</p> <p>Gereğini saygılarımla arz ederim.</p> <p style="text-align: right;">Tarih ve İmza 09.06.2022</p> <p><b>Adı Soyadı:</b> Bahaeddin Umur YILDIRIM</p> <p><b>Öğrenci No:</b> N18134338</p> <p><b>Anabilim Dalı:</b> İletişim Bilimleri</p> <p><b>Programı:</b> İletişim Bilimleri Tezli Yüksek Lisans Programı</p>
<p><b>DANIŞMAN ONAYI</b></p> <p>UYGUNDUR.</p> <p style="text-align: center;"><i>Doç. Dr. A. Serhat Kaymas</i></p> <p style="text-align: center;">(Unvan, Ad Soyad, İmza)</p>

## EK 2: ETİK KOMİSYON İZİNİ



T.C.  
HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ  
Rektörlük



Sayı : E-35853172-300-00001795668  
Konu : Bahaeddin Umur YILDIRIM Hk. (Etik Komisyon İzni)

4.10.2021

### SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

İlgi : 09.09.2021 tarihli ve E-12908312-300-00001750471 sayılı yazınız.

Enstitünüz İletişim Bilimleri Anabilim Dalı Yüksek Lisans Programı öğrencilerinden **Bahaeddin Umur YILDIRIM**'in **Doç. Dr. Serhat KAYMAS** danışmanlığında hazırladığı "**Çağdaş Kapitalizmde Eğlencenin Profesyonelleşmesi: Türkiye'de Elektronik Spor Oyunculuğu**" başlıklı tez çalışması Üniversitemiz Senatosu Etik Komisyonunu **28 Eylül 2021** tarihinde yapmış olduğu toplantıda incelenmiş olup, etik açıdan uygun bulunmuştur.

Bilgilerinizi ve gereğini saygılarımla rica ederim.

Prof. Dr. Vural GÖKMEN  
Rektör Yardımcısı

Bu belge güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Belge Doğrulama Kodu: 007BB185-FB17-4034-A974-0BBD09CDBC53

Belge Doğrulama Adresi: <https://www.turkiye.gov.tr/bu-ebys>

Adres: Hacettepe Üniversitesi Rektörlük 06100 Sıhhiye-Ankara

Bilgi için: Duygu Didem İLERİ

E-posta: [yazind@hacettepe.edu.tr](mailto:yazind@hacettepe.edu.tr) İnternet Adresi: [www.hacettepe.edu.tr](http://www.hacettepe.edu.tr) Elektronik

Memur

Ağ: [www.hacettepe.edu.tr](http://www.hacettepe.edu.tr)

Telefon: .

Telefon: 0 (312) 305 3001-3002 Faks:0 (312) 311 9992

Keş: [hacettepeuniversitesi@hs01.kep.tr](mailto:hacettepeuniversitesi@hs01.kep.tr)

