



Av. Gürkan ÖZOCAK ile

E-SPOR HUKUKU

Hakkında Konuştuk

Birçok hukukçu tarafından halen bir "spor" olarak anılıp anılamayacağı tartışılan bir alandan bahsediyoruz. Ancak bugün, sporun klasik tanımı açısından değerlendirdiğimizde de, e-sporun bir spor dalı olarak kabulünün gerektiği kanısındayım.

E-spor nedir, klasik anlamıyla bir "spor" mudur?

E-sporun tanımı birçok kişi tarafından farklı şekillerde yapılabilir. Nihayetinde birçok hukukçu tarafından halen bir "spor" olarak anılıp anılamayacağı tartışılan bir alandan bahsediyoruz. Ancak bugün, sporun klasik tanımı açısından değerlendirdiğimizde de, e-sporun bir spor dalı olarak kabulünün gerektiği kanısındayım. Zira, sporu, en genel ve klasik tanımıyla, kişilerin, önceden belirlenmiş belli kurallar dahilinde, eğlenmek ve/veya yarışmak amacıyla yapmış oldukları, yaratıcılık ve beceri gerektiren fiziksel aktiviteler bütünü olarak tanımlıyoruz. Elektronik sporlara bakıldığında da, bu kriterlerin tamamının karşılandığını söyleyebiliriz. E-sporda, diğer spor dalları gibi, önceden belirlenmiş kurallar var, eğlenme ve yarışma amacı var, hatta kıyasıya bir rekabet var, yaratıcılık ve beceri var, fiziksel aktivite var. Bu durumda e-sporun spor olarak kabul edilemeyeceğini söyleyenlerin hiçbir hakkı

gerekçesi olmadığını düşünüyorum. Bu nedenle, artık e-sporun spor olup olmadığı tartışmalarının aşılması ve bir "spor" dalı olarak kabul edilmesi gerekiyor.

E-sporu, bu kabul çerçevesinde, sporun yeni bir formu olarak, bilgisayar, konsol veya mobil platformlar üzerinden, çevrimiçi veya çevrimdışı şekilde, bireysel ve/veya takım halinde oynanan ve neticesine bir tarafın kazanması amaçlanan, rekabetçi ve çok oyunculu dijital oyunlar şeklinde tanımlayabiliriz.

Elbette bu noktada şunu da belirtmemiz gerekir ki, e-spor, diğer spor dalları gibi tek bir oyundan oluşan bir spor değil. Örneğin, futbol, basketbol, voleybol dendiğinde, Dünyanın hemen her yerinde aynı kurallarla icra edilen tek bir spor dalından söz ediyoruz. Ancak e-sporda, birbirinden çok farklı kuralları olan, tamamen bağımsız dijital oyunlar söz konusu ve bunların her birinin dinamikleri de farklılık arz ediyor. Bir başka deyişle, yukarıdaki tanıma uyan ve müsabakası yapılan ne kadar bilgisayar oyunu varsa, o kadar da e-spor var. Ancak yine de, e-spor türlerini sınıflandırmamız gerekirse; bunları şimdilik, çevrimiçi çok oyunculu savaş alanı oyunları, çevrimiçi çok oyunculu rol yapma oyunları, gerçek zamanlı strateji oyunları, FPS, yani sanal karakterin gözünden oynanan oyunlar, dövüş oyunları ve geleneksel spor oyunları şeklinde sıralayabiliriz.

Dünden bugüne e-spor tarihi

E-sporun tarihini 1970'li yıllara kadar götürmek mümkün. Zira e-sporun temelini oluşturan rekabetçi ve çok oyunculu müsabakalar, hemen hemen video oyunlarının ilk çıkışından beri varlar. Ancak yine de bir sınır veya bir çıkış noktası koymamız gerekirse, e-sporun resmi tarihini, Dünyadaki ilk video oyun turnuvasının düzenlendiği 1980 yılından başlatabiliriz. 1980 yılında Atari firması tarafından ABD'de düzenlenen Space Invaders Turnuvası ilk video oyun turnuvası ve turnuvaya ABD'de 10 binden fazla kişi katılıyor. Bu, bugüne göre bile çok ciddi bir sayı. Bundan sonra 1980'li yıllarda Atari, Sega, Nintendo gibi firmalar benzer turnuvalar düzenliyorlar, 1990'lı yıllarla beraber hem bilgisayar oyunlarının artışı, hem de İnternetin yaygın olarak kullanılır hale gelmesiyle, e-spor organizasyonlarında da ciddi bir artış gözlemleniyor. Az evvel saydıklarımızı bir tarafta tutarsak, 1997 yılında eş zamanlı yarışan 2bin dolayında kişinin katıldığı Quake turnuvası ilk gerçek e-spor müsabakası olarak kabul ediliyor.

2000'li yıllardan sonra ise hepimizin bildiği üzere çevrimiçi oyunlar, sosyal medya ve yayın platformlarının artmasıyla ve teknolojik gelişmelerin etkisiyle e-spor bugünkü formuna bürünüyor ve yüzmilyonlarca izleyicisi ile milyar dolarları bulan dev bir endüstri halini alıyor.

E-spor hukuku nasıl ortaya çıktı?

Sorunuza cevap vermeden önce şunu vurgulamak gerekir ki, bugün hala sınırları tam olarak çizilmiş, kapsamı belli bir "e-spor hukuku"ndan bahsetmek zor. Zira az önce dediğim gibi, halen e-sporu spor olarak kabul etmeyen çok sayıda muhafazakar bakış açısına sahip hukukçu ve bu konuda ciddi bir direnç mevcut. Bununla beraber, konuya tekniğin ve mevcut olguların ilerlemesi bağlamında baktığımızda, ortaya çıkan, gelişen, çok sayıda kişinin ilgilendiği, tutkuyla bağlandığı ve bununla beraber ticari hayata, iş hayatına dahil olan alanlara hukukun kayıtsız kalması düşünülemez. Bundan yıllar önce spor hukukundan veya bilişim hukukundan bahsetmek de çok mümkün değilken, artık bu alanlar, hiçbir hukukçu tarafından varlığı tartışılmayan multidisipliner hukuk alanları olarak kabul ediliyor. E-spor hukuku da, bu düşünceyle, konunun önemini farkederek hukukçular tarafından çalışılan bir hukuk alanı haline gelmeye ve gelişmeye devam ediyor. Zira e-spor ekosistemini düşündüğümüzde, publisher dediğimiz oyun firmaları, oyun platformları, e-spor kulüpleri ve e-sporcular arasındaki hukuki ilişkinin düzenlenmesi ve ihtilafların çözülmesi, fikri mülkiyet konusu, yayıncılık ve sponsorluk sözleşmeleri, bunun yanı sıra e-sporun federasyonlaşmasıyla birlikte işin idare hukuku boyutu gibi çok farklı hukuk disiplinini ilgilendiren hususlar ve sorunlar söz konusuysa ve bu sorunların e-sporun temel kavramları ve ilkeleri kullanılarak, bu ilkelere hakim olunarak çözülmesi gerekirken, e-spor hukuku diye bir alanın ortaya çıkmamasını düşünmek de mümkün görünmüyor. Ancak tekrar vurgulamam gerekir ki, konuya ilişkin halen neredeyse hiçbir akademik çalışma yok. Bu nedenle, e-spor hukukunu ortaya çıkmış, fakat sınırları, kavramları ve ilkeleri belirlenmeye devam eden, dolayısıyla gelişmekte olan yeni bir hukuk disiplini olarak düşünmemiz ve kabul etmemiz gerekiyor.

E-spor hukukunun inceleme alanları nelerdir?

Az önce de değindiğim gibi, e-spor hukukunun öncelikli sorunu publisherlar, spor kulüpleri ve sporcular arasındaki sözleşmesel ilişkiler ve bunların çözümü. Bugün özellikle kulüpler ile sporcular arasındaki hukuki ilişkiyi Türk Borçlar

Kanunu'nun hizmet sözleşmesine ilişkin genel hükümleriyle çözmek mümkün ise de, bu ihtilafların e-sporun kavramlarına hakim olunmadan ve bunlar baz alınmadan ele alınması mümkün değil. Bunun dışında, e-sporcuların hukuki statüleri, lisans ve vize sorunları, e-spor aktörleri arasındaki ilişkiler, e-sporcuların halen çözüm bekleyen sigorta ve emeklilik hakları gibi sorunlar, imaj hakları, publisherların ve spor kulüplerinin fikri hakları, e-spor müsabakalarında uygulanacak kurallar, disiplin ihlalleri, şike, hile yazılımları, doping ve diğer cezai ihtilaflar gibi çok sayıda inceleme alanı mevcut. Ayrıca, ülkemizde e-sporun federasyonlaşması ve Devlet tarafından resmen bir "spor" olarak kabulü ile birlikte, 6222 sy. Sporda Şiddet ve Düzensizliğin Önlenmesi Kanunu'nun da e-spor açısından uygulanması hususunun da yakın gelecekte ciddi bir biçimde ele alınması ve bu kanunda yer alan spor alanı, müsabaka vb. kavramların e-spor yönünden yeniden değerlendirilmesi gerektiğini düşünüyorum.

Hangi devletler e-sporu tanımaktadır, e-spora hangi ülkeler öncülük etmektedir? Dünyada e-spor hukuku alanındaki gelişmeler nelerdir?

Bu işin Dünyadaki öncülüğünü Güney Kore yapıyor. Dünyadaki e-spor organizasyonun en tepesinde şu an kısaltması leSF olan, Asya Olimpiyat Konseyi tarafından da tanınan, Uluslararası e-Spor Federasyonu bulunuyor. Bu uluslararası federasyon yaklaşık 10 yıl önce Güney Kore'nin Seul kentinde kuruldu ve misyonunu elektronik sporları tüm dünyada meşru bir spor olarak tanıtmak ve kabul ettirmek olarak açıkladı. Bunun için de kendisine üye ülkelerin sayısını arttırmak, uluslararası e-sporlar için yeknesak kurallar koymak ve standartlar oluşturmak, hakem eğitmek ve uluslararası e-spor şampiyonalarına ev sahipliği yapmak gibi hedefler koydu. leSF'in şu an 5 kıtadan 50'ye yakın üye ülkesi var ve 2009'dan bugüne kadar League of Legends'tan FIFA'ya, CS:GO'dan Star Craft'a kadar çeşitli dijital oyunlarda toplam sekiz dünya şampiyonası düzenledi. Dolayısıyla, federasyon bazında Dünya e-spor piramidinin en üstüne leSF'i koymamız yanlış olmayacaktır.

Bugün 50'ye yakın ülkede e-spor federasyonu bulunuyor. Ancak e-sporun öncü ülkeleri olarak Güney Kore ve Çin'i sayabiliriz. Özellikle Güney Kore'de e-spor adeta "milli spor" olarak kabul ediliyor. Güney Kore'de e-spora ilişkin düzenlemeler Kore e-sporları Derneği KeSPA

tarafından yapılıyor. Bu kuruluşun adı dernek, bir özel hukuk tüzel kişisi, ama Güney Kore Kültür ve Spor Bakanlığı tarafından kuruluyor 2000 yılında. Dolayısıyla Devlet tarafından desteklenen, bir nevi yarı resmi statüde bir dernek. Güney Kore'deki e-spor turnuvaları KeSPA tarafından organize edilmiyor, ama tüm denetlemeyi bu dernek yapıyor. E-sporcu lisanslarını yine KeSPA veriyor, lisans alma şartlarını bu kuruluş belirliyor. Dolayısıyla KeSPA, Güney Kore'de e-spor üzerinde ciddi anlamda hakimiyete ve otoriteye sahip bir kuruluş.

ABD'de de e-spor önemli bir spor olarak kabul ediliyor. Elbette Güney Kore'deki gibi bir "milli spor" anlayışı ve yasal bir düzenlemesi yok. Buna karşın, ABD'de e-sporcular profesyonel atlet statüsünde sayılıyor ve sporcu vizesi olan P1 vizesi alabiliyorlar.

Burada Fransa'ya bir başlık açmak gerekiyor. Zira Fransa, e-sporla ilgili yasal düzenleme yapan ve bir ölçüde "e-spor hukuku"nu yasal zemine kavuşturan ilk ülke. Fransa, Eylül 2016'da çıkarttığı bir kanunla e-sporu yasal olarak düzenledi. Bu kanunda, özetle: e-spor tanımlandı, spor olarak kabul edildi, kumar ve bahis oyunlarından net bir şekilde ayrılarak sınırları belirlendi, profesyonel e-sporcuların statüleri düzenlendi, e-sporcu sözleşmeleri için "tip sözleşme" belirlenerek şekil şartı konuldu, sözleşme süreleri vb. hususlara yönelik düzenlemeler yapıldı, sporcu vizesi gibi haklar çözüldü ve çok önemli bir gelişme olarak, profesyonel e-sporcular yönünden Fransız İş Kanunu'nun işçiler için öngördüğü hak ve korumalar sağlanarak, e-sporculara sigorta güvencesi ve emeklilik hakları tanındı. Dolayısıyla Fransa'daki bu yasal düzenleme, bugün e-sporla ilgili Dünyada yasal zeminde atılmış en önemli adımlardan biri olarak karşımızda duruyor.

Uluslararası bazda bakıldığında da, az evvel belirttiğim gibi, Asya'da e-spor bütün sporların üzerine çıkmış durumda. leSF Asya Olimpiyat Konseyi tarafından tanınan bir uluslararası federasyon haline geldi ve e-sporun 2022 Asya Oyunları'nda da madalya branşı olacağı öngörülüyor. Bunun yanı sıra Dünyadaki spor yapılanmasının en üst basamağında bulunan Uluslararası Olimpiyat Komitesi IOC bugün halen e-sporu bir spor branşı olarak kabul etmiş değil. Her ne kadar bir dönem IOC'nin e-spora yakınlaştığı gözlemlenmiş ise de, Komitenin yakın zamandaki tutumuna bakıldığında, ufukta e-sporun IOC tarafından kabullenileceğini söylemek zor. Ancak, klasik spor anlayışının yavaş yavaş kırılmasının ve özellikle e-spora olan ilginin bu denli hızlı artıp devasa boyutlara gelmesinin

etkisiyle, IOC'nin de çok uzak olmayan bir gelecekte e-spora kayıtsız kalamayacağını düşünüyorum. Bugün e-sporun tüm Dünyada futboldan sonra en çok izlenen ve takip edilen ikinci spor branşı olduğu düşünüldüğünde, spor ve hukuk dünyasının muhafazakar kalıplarının da bu gelişmenin karşısında çok uzun süre dayanamayacağı kanaatindeyim.

Türkiye'de E-spor açısından bugünkü durum nedir?

Türkiye'nin, Dünyadaki e-spor ekosistemine bakıldığında, Güney Kore, Çin gibi öncü ülkelerin hemen ardından geldiğini söyleyebiliriz. Gerek oyuncu ve izleyici sayısı, gerekse bu spora yapılan yatırımlar ve kamuoyu ilgisi nezdinde, e-spor Türkiye'de hızla büyüyor. An itibarıyla birçok dijital oyun turnuvası yapılmaktaysa da, publisherının düzenlediği, tabiri caizse "resmi" e-spor turnuvası statüsündeki tek turnuva halen Riot Games tarafından organize edilen League of Legends turnuvası. "LoL Şampiyonluk Ligi" verilen bu turnuva her yıl ilgili oyunun sahibi olan ve Türkiye'de de faaliyet gösteren ABD menşeli Riot Games tarafından organize ediliyor, çok ciddi yatırımlar ve sponsorluklar alıyor, yüzbinlerce kişi tarafından takip ediliyor ve her geçen gün daha büyük bir ilgiye mazhar oluyor. Riot Games, sadece e-spor müsabakalarında kullanılmak üzere İstanbul'da 15bin kişilik bir e-spor arenası yaptırıyor, bu gelişme de ülkemizde e-spora olan ilginin ne boyutlarda olduğunun bir göstergesi sanırım.

Bunun yanı sıra, bilindiği üzere Nisan 2018 itibarıyla artık bir E-Spor Federasyonumuz var. Federasyonun Yönetim Kurulu ve diğer kurulları oluştuktan sonra, e-sporcuların öncelikli sorunlarının çözümü için, biri sporcuların lisans ve vize konularıyla, diğeri de hakemlerle ilgili olmak üzere iki talimat yayınladılar. Diğer talimatların da hazırlıkları devam ediyor. Bu bağlamda, Türkiye E-Spor Federasyonu'nun talimatlarını hazırlaması, kuruluşunu ve organizasyonunu tamamlaması, disiplin kurulu gibi önemli kurullarını oluşturup özerkliğini sağlaması sonrasında, ülkemizdeki e-spor organizasyonlarında Federasyonun söz sahibi olacağını, ülkemiz e-sporunun daha hızlı bir şekilde büyüyüp kurumsallaşacağını düşünüyorum ve umuyorum.

Nasıl lisanslı e-sporcu olunur?

Türkiye E-Spor Federasyonu'nun yayınladığı ilk talimat, Sporcu Lisans, Tescil, Vize ve Transfer Talimatı oldu, çünkü e-sporcularla ilgili çözülmesi gereken en acil konu buydu. Dolayısıyla ülkemizde artık e-sporcu lisansı bu Talimata göre alınacak ve e-spor oyuncularını lisanslı sporcu statüsüne kavuşabilecekler.

Talimatta e-sporcu olmak için asgari yaş sınırı 6 olarak belirlendi. Buna göre, 6 yaş ve üzeri e-sporcular sporcu lisansı alabilecekler ve bu lisanslar 1 yıllık olacak. Talimattaki düzenleme uyarınca, e-sporcu lisansları, diğer spor branşlarında olduğu gibi, Gençlik ve Spor Bakanlığı Spor Genel Müdürlüğü tarafından verilecek. Lisans almak isteyen sporcular TC Kimlik numaralarını beyan ederek, sağlık raporları, doldurulmuş tescil fişi ve iki adet vesikalık fotoğraflarıyla lisans almak için başvurabilecekler.



Ancak buradaki sağlık raporunun, diğer spor branşlarından farklı olarak, dijital oyunlar için verildiği ve kişinin bilgisayar başında oyun oynamasını etkileyecek bir sağlık sorununun bulunmadığı bilgisini içermesi gerekiyor. Sağlık raporu alacak sporcuların bu hususa özellikle dikkat etmeleri ve rapor alırken bu bilgiyi ilgili sağlık kuruluşuna iletmeleri önemli.

Buna göre belgelerini hazırlayan sporcuların, bulunduğu şehirdeki Gençlik ve Spor İl Müdürlüğü'ne başvurmaları ile süreç tamamlanacak ve oyuncular bu şekilde lisanslı e-sporcu statüsüne kavuşacaklar.

E-spor da şike, hile ve doping ile ilgili durum nedir?

Şike ve doping, tüm spor dünyasının kara bir lekesi. Çünkü yarışmacı anlamda sporu spor yapan şeylerin başında adil rekabet ve sporcuların eşit şartlarda yarışması geliyor. Doping ve şike ise sporun bu amacını tamamen ortadan kaldıran, kirlüten, adeta spor üzerindeki bir ur gibi. Zaten bu nedenle spor dünyasında, engellenip engellenemediği her ne kadar şüpheli de olsa, en azından kağıt üzerinde, şike ve dopinge sportif anlamda en ağır cezalar uygulanıyor. Örneğin doping ile ilgili, ikinci kez doping yapan bir sporcu, spordan ömür boyu men ediliyor.

Şike ve doping, tüm sporlarda olduğu gibi, elbette e-spor da gündem konusu ve kararlılıkla mücadele edilmesi gereken hususlar. Şike, bildiğiniz üzere, bir spor müsabakasının sonucunu etkilemek için başkasına kazanç veya sair menfaat temini olarak tanımlanıyor kanunda ve bu amaçla kazanç veya sair menfaat temini için anlaşmaya varılmış olması dahi şikenin varlığı için yeterli sayılıyor. E-spor yönünden de şike anlaşmaları güncelliğini ve yakıcılığını koruyan bir mesele. Bu bağlamda, e-spor artık federatif yapıya kavuşan ve Devlet tarafından resmen tanınan bir spor branşı olduğundan, e-spor müsabakalarında şike yapılması durumunda, sportif yaptırımların yanı sıra, 6222 sy. Kanunun da uygulanacağını ve şike yapan kişilere bu kanun uyarınca hapis cezalarının da tatbik edileceğini düşünüyorum.

Doping de, yine diğer spor dallarında olduğu gibi, e-spor yönünden de çok önemli bir mesele. E-spor, özellikle çok genç yaşlarda yapılan ve sporcunun ekran başında uzun süre kalabilmesini, bu sürede de azami dikkat göstermesini ve ayrıca çok güçlü reflekslere ve güçlü kas hareketlerine sahip olmasını gerektiren bir spor. Dolayısıyla e-sporadaki doping vakaları, daha çok dikkat toplayıcı, uyku dağıtıcı veya refleks güçlendirici ilaçlar yoluyla karşımıza çıkıyor. Mesela hatırladığım, bundan sanıyorum 3 sene önce, ABD'deki bir CS:GO turnuvasında ünlü bir e-sporcu turnuvadan önce Adderall kullandığını itiraf etmiş ve sonrasında da turnuvadan diskalifiye edilmişti. Adderall, dikkat bozukluklarını önlemek amacıyla kullanılan ve

tüketen kişide aşırı derecede odaklanmaya sebebiyet veren bir ilaç. O dönemde bu konu çok gündeme gelmiş ve uluslararası bazda e-sporla ilgili sükse yapan ilk doping vakası olmuştu. Ülkemiz açısından bakıldığında da, örneğin Riot Games, LoL Şampiyonluk Ligi Kural Setinde dopingi ciddi bir ihlal olarak sayıyor ve yaptırıma bağlıyor. Federasyon da yeni çıkaracağı talimatlarda bu konuyu ele alacaktır. Ancak buradaki temel mesele dopingin düzenlenmesinden ziyade, kontrollerinin düzenli ve sağlıklı bir şekilde yapılabilmesi. Bugün halen uluslararası ölçekteki şampiyonalar dışında e-spor turnuvalarında ciddi bir doping kontrolü yapılmıyor, bu nedenle de konu halen suistimale açık gibi gözüküyor.

E-sporla ilgili bir diğer temel sorun da hile yazılımları. Çok yakın zamanda, Asya'nın en önemli uluslararası CS:GO organizasyonlarından biri olan eXTREMESLAND ZOWIE Asia 2018 finallerinde, bir Hindistan takımının sporcusu, turnuva esnasında bilgisayara daha önceden yerleştirdiği hack, yani hile yazılımını kurarken yakalandı. Biliyorsunuz turnuvalarda kullanılan bilgisayarlar ve diğer teknik ekipmanlar, organizasyon veya platform tarafından sağlanan ekipmanlar. Sporcu bir şekilde daha önceden bu bilgisayara erişip hile yazılımlarını Word dosyası gibi bilgisayara atıyor, turnuva esnasında da bunları açmaya çalışırken hakemler tarafından yakalanıyor. Tabi takım doğrudan turnuvadan diskalifiye ediliyor. Hile yazılımları ile ilgili de LoL Şampiyonluk Ligi Kural Seti'nde çeşitli yaptırımlar öngörülüyor ve Federasyon da tahmin ediyorum disiplin talimatlarında bu hususa yer verecektir. Ancak burada bir diğer önem arzeden husus şu ki: hile yazılımlarının yüklendiği bilgisayarlar oyuncunun kendisine değil, oyun firmasına veya turnuvayı organize eden şirkete ait ekipmanlar. Örneğin, Türkiye'deki LoL organizasyonunda, LoL takımlarının müsabaka esnasında kullandıkları bilgisayar, kulaklık vb. tüm ekipman Riot Games'e ait. Bu durumda, eğer bir sporcu o şirketin izni ve rızası dışında, o bilgisayara yetkisiz bir şekilde erişip oraya bir program yükler veya herhangi bir veri yerleştirirse, bu aynı zamanda bir suç fiiline sebep oluyor. Zira Türk Ceza Kanunu'nun 244. maddesinde bir bilişim sistemine hukuka aykırı olarak veri yerleştirmek suç olarak sayılıyor ve bu fiil karşılığında suçu işleyen kişiye 1 yıldan 5 yıla kadar hapis cezası veriliyor. Dolayısıyla, bir e-spor müsabakasında, müsabakayı organize eden firmaya ait bir bilgisayara habersiz bir şekilde hile yazılımı yerleştiren sporcu, bu eylemi nedeniyle sportif ve

disiplinle ilgili yaptırımlarla karşı karşıya kalacağı gibi, bu eyleminden kaynaklı ceza sorumluluğu da doğacak ve 5 yıla kadar hapis cezası alabilecektir.

E-sporcuların hakları ve sorunları nelerdir?

E-sporcuların hakları ve sorunları esasen bu röportaja sığmayacak, çok kapsamlı bir konu. Öncelikle şunu söylememiz gerekir ki, sporcuların hakları, yapmış oldukları sözleşmelerden kaynaklanıyor. E-sporcuların hukuki statüleri de Türk Borçlar Kanunu'nun genel hükümleriyle belirlendiğinden ve sporcular bu kanuna göre birer çalışan olduklarından, hizmet sözleşmesinden kaynaklı hakları her zaman mevcuttur. Dolayısıyla burada ücret isteme ve bununla ilgili yasal yollara başvurma hakkı başta olmak üzere, kanundan kaynaklanan tüm haklarını kullanabilirler, bununla ilgili genel mahkemelerde hak arayışında bulunabilirler.

Ülkemizdeki önemli sorunlardan birisi, sporculara sigorta yaptırılmaması sorunu. E-Spor kulüplerinin büyük kısmı sporculara sigorta yaptırmıyorlar. Oysa ki, az önce de söylediğim gibi, bu sporcular, birer şirket niteliğindeki kulüplerle sözleşmesel ilişki içerisinde olan birer işçi. Dolayısıyla kulüplerin esasen sporcularına sigorta yapma zorunlulukları bulunuyor. Bu nedenle, kulüplerin sporculara sigorta yaptırmadığı durumlarda, sporcuların hizmet tespiti davası açabileceklerini ve sözleşme ilişkilerinin, dolayısıyla istihdamın devam ettiği süre boyunca sigorta primlerinin yatırılmasını talep etme haklarının olduğunu düşünüyorum.

Aynı şekilde e-sporcuların emeklilik konusu da ayrı bir problem. Dünyada profesyonel e-sporcu olma yaşı 16-17 ilâ 25 yaş arası. E-spor maksimum çevikliğe, dikkate ve çok hızlı reflekslere ihtiyaç duyan bir spor dalı olduğundan, 25-26 yaşlarından sonra bu refleksler zayıflıyor ve üst klasman sporculuk hayatı sona eriyor. 25-26 gibi çok erken yaşta emekli olan sporcuların da emeklilik ile ilgili ciddi sorunları oluyor. Fransa'da kanuni düzenlemeyle bu işi çözdüler, ancak Türkiye'de henüz bunları konuşmaya sıra gelmedi. Bir süre

sonra bu hususların da tartışılacağını ve bununla ilgili, biraz da e-spor kamuoyunun oluşması ve daha bilinçli hale gelmesiyle, somut adımlar atılabileceğini düşünüyorum.

Bu saydıklarım dışında da, e-sporcuların imaj hakları, örneğin maç yayını değil de antrenman videoları üzerinde fikri haklarının bulunup bulunmadığı, disiplin yaptırımlarıyla ilgili gidebilecekleri hukuki çözüm yolları vs. gibi birçok konuda tartışmalar mevcut.

E-spor hukukunun geleceğini nasıl görüyorsunuz?

E-spor, artık bugünün klasik ve muhafazakar spor anlayışını kıran, geleceğin sporu olarak adlandırabileceğimiz çok önemli bir alan haline geldi. Hep söylediğim gibi, spor ve hukuk dünyası içerisinde e-spora karşı halen güçlü bir direnç olduğunu düşünüyorum. Ancak, artık bu kısır tartışmaları

aşıp ve e-spor realitesini kabul edip, Türkiye'yi Dünyadaki e-spor ekosisteminin en üst sıralarına nasıl taşıyız diye düşünmek gerekiyor. Birçok alandan farklı olarak, e-sporla ilgili şu an için Dünyanın gerisinde değiliz ve gerek organizasyonel, gerek yönetsel, gerekse de hukuki konularda Dünyadaki öncü ülkelerden birisi olmamız için hiçbir sebep bulunmuyor.

Ülkemizin e-spor iklimi de,

konuyla ilgilenen insan malzemesi de, attığımız adımlar da buna imkan tanıyor. Bu bağlamda, e-spor yakın gelecekte çok daha fazla büyüyebilecekken, e-spor endüstrisi onmilyar dolarları

bulacak ve yüzmilyonlarca yeni insan bu sporun tutkunu olmaya devam edecekken, hukukun bunun dışında kalmasını beklememek gerekiyor. Bugün e-spor ve hukuk konusu, hepimizin çabalarıyla, panellerde ve sempozyumlarda konuşulmaya, henüz kısır da olsa bazı yazınsal faaliyetlerin konusu olmaya, spor hukuku ile ilgili çalışmaların programlarına girmeye başladı. Bu bilinçteki, yenilikçi, e-sporun ve dijital oyunların diline, kavramlarına ve ilkelerine hakim ve gelişmelerin gerisinde kalmayıp içinde ilerleyen yeni nesil hukukçular ile, e-sporun hukukunun da hızla oluşacağına ve e-sporun hızlı ilerleyişine mümkün olduğunca ayak uyduran dinamik bir hukuk alanı haline geleceğine inanıyorum.

