



e-Spor Hukuku: W,A,S,D'den Çok Daha Fazlası

*Özellikle genç jenerasyonun yüksek ilgisi ile gelişmekte olan **Elektronik Spor** veya kullanılan yaygın adıyla **e-Spor** endüstrisi hakkında hukuki alt yapı hazırlıkları dünyanın çeşitli yerlerinde başlamış ve hızla devam etmektedir.*

[Abdülkadir Güzeloğlu, Tarık Kurban](#)

17 Mart 2017

2017 yılı itibari ile dünyadaki toplam büyüklüğü 696 Milyon Amerikan Doları ve toplam izleyici kitlesi 191 Milyon kişi olması beklenen ve büyük bir hızla büyümeye devam eden **Elektronik Spor** veya kullanılan yaygın adıyla **e-Spor** endüstrisi, Türkiye'de de atılımını, özellikle genç jenerasyonun yüksek ilgisi ile gerçekleştirmiştir. Toplumsal hayatın her alanını düzenleyen hukuk biliminin, bu yeni ve büyük potansiyeller barındıran alana müdahil olup düzenleyici fonksiyonunu ifa etmesi kaçınılmazdır.

Diğer taraftan, günümüzde e-Spor organizasyonları, özel oluşumlar tarafından devlet kontrolü en az olacak şekilde düzenlenmekte olup, pazarlama, imtiyaz ve sponsorluk anlaşmaları, bilet ve yayıncılık gelirleri de bahsedilen e-Spor organizatörleri tarafından kontrol edilmektedir.

Bu durumda, e-Spor takımlarının ve e-Spor oyuncularının şeffaflık ve tutarlılık noktasında tatmin edici seviyelere ulaşamayabilen sistemler içerisinde eşit olmayan koşullarla,

sürdürülebilir temelde faaliyet göstermelerinin tehlikeli hale gelmesi kaçınılmaz olmaktadır. Birçok durumla örneklendirilebilecek istenmeyen durumları engelleyebilmek için, profesyonel sporcular gibi, e-Spor oyuncularının da hak ettikleri yeterli bir hukuki koruma düzeyine ulaştırılmaları gerekmektedir. Bu amaçla dünyada e-Spor'un resmi bir spor dalı olabilmesi için çalışmalar yapılmaktadır. Böylelikle e-Spor oyuncularının resmi 'Sporcu' konumuyla buluşmaları hedeflenmekte, e-Spor oyuncularının takımlarla ve organizatörlerle yapacakları sözleşmelere kanuni bir çerçeve getirilerek onların haklarının korunması için çaba gösterilmektedir.

e-Spor Hakkında Dünyada Gerçekleştirilen Düzenlemeler

Fransa

Fransız İç Güvenlik Yasası uyarınca yarışmacıların fiziksel olarak hazır bulunduğu, halka açık gerçekleştirilen, ödül veya başka bir şekilde para kazanılan, az veya çok şans faktörüne bağlı bulunan ve katılımcıların yarışmaya girmeleri için belli bir ücret vermelerinin gerektiği müsabakalar bahis veya kumar olarak nitelendirilmektedir. Bu tanıma göre e-Spor müsabakalarının kumar ve bahis organizasyonu sayılıp sayılmayacağı konusunda tartışmalar uzun süredir yaşanmaktaydı. Dolayısıyla, e-Spor müsabakalarının düzenlenmesi ve katılıma açık hale getirilmesi zorluk teşkil etmekteydi.

Bu durumu aşmak için, 28 Eylül 2016 tarihinde, Fransız Meclisi 28 Eylül 2016 tarihinde kabul edilen Numeric Law vasıtasıyla elektronik sporu yasal olarak düzenleyen ve elektronik spor hukuku hazırlayan ilk ülke sıfatını elde etmiş oldu.

Yasanın kapsamı incelendiğinde;

- Video oyunu karşılaşmalarının "iki oyuncu veya takımın skor veya galibiyet için çekişmesi" olarak tanımlandığı görülmektedir. Böylelikle e-Spor karşılaşmaları,

kumar ve bahis oyunlarından açık bir şekilde farklı bir konuma yerleştirilmiştir. Böylece uzun bir süredir devam eden, e-Spor karşılaşmalarının kumar ve bahis oyunları ile karıştırılması veya buna benzer sınıflandırma hataları yapılması, belki de bunun tehlike arz etmesi, ilk defa yasal düzlemde çözülmüştür.

- Profesyonel e-Spor oyuncuları ise “Resmi olarak lisans verilmiş bir birlik veya şirketle kazanç amaçlı resmi sözleşme yaparak rekabetçi oyunları oynayan maaşlı yarışmacı” olarak tanımlanmaktadır.
- Profesyonel e-Spor oyuncusu ile yapılacak sözleşmelerin, süre bakımından en fazla 5 yıl ve en az 12 ay veya ilgili Bakanlık tarafından kurulacak olan bir birim veya bir federasyonun belirleyeceği sezon süresinden az olamayacağı belirlenmiştir.
- Profesyonel e-Spor oyuncuları ile yapılacak sözleşmenin geçerliliği resmi şekil şartına bağlanmaktadır. Buna göre ilgili Bakanlık veya federasyon tarafından oluşturulacak olan yetkili birim tarafından onaylı bir şekilde üç nüsha şeklinde düzenlenecek olan sözleşmenin bir nüshası oyuncuya, bir nüshası takım sahibi şirket veya birliğine, diğer nüshası da Bakanlığa verilecektir.
- Profesyonel e-Spor oyuncuları ile yapılacak sözleşmelerin tek tarafa fesih hakkı veren maddeleri ise geçersiz kabul edilmiştir.
- Profesyonel e-Spor oyuncularına, Fransız İş Kanununun işçilere sağlamış olduğu hak ve korumalar sağlanmış olmaktadır. Buna göre e-Spor oyuncularına ulusal sigorta güvencesi, işsizlik sigortası ve ödemesi ile emeklilik hakları tanınmıştır.
- 16 yaşından küçük e-Spor oyuncularının sözleşme yapabilmeleri ise tıpkı diğer bütün sözleşmelerde olduğu gibi ebeveynlerinin onayına bağlanmıştır.
- E-Spor oyuncularının sporcu vizesi alabilmeleri de bu kanunla birlikte kabul edilmiştir. Böylece e-Spor oyuncularının yurt dışında turnuvalara katılırken en çok zorlandıkları konu olan turist vizesi alamama durumu ortadan kaldırılmıştır.
- E-Spor yayıncıları veya takımlarını bünyelerinde bulunduran şirketler veya kulüpler bakımından oyunların yerel vergi kanunlarına tabi tutulacağı da kabul edilmiştir.

Güney Kore

Güney Kore’de ise hukuki düzenleme ihtiyacına farklı bir çözüm getirilmiştir. E-spor disiplininin doğduğu olarak yer olarak kabul edilebilecek Güney Kore’de 1990’lı yılların sonunda yayınlanmış StarCraft oyunu ülke genelinde toplam 4.5 milyon kopya satmış ve ülke için e-Spor alanında bir dönüm noktası olmuştur. Bahsedilen dönemde, genç nüfusun bu oyunu oynayabilmesi için “PC Bang” olarak adlandırılan internet kafeler açılmaya başlamıştır. StarCraft oyunu ile PC Bang internet kafeleri, ülke gençlerinin yaşlılarıyla buluşup oynayabileceği, hakkında sohbet edip beraber vakit geçirebilecekleri sosyalleşme alanları haline gelmiştir. 1998 yılında 100 civarı olan internet kafe sayısı, ülke genelinde internete erişim oranı %85,7 olmasına rağmen, günümüzde 25 bine yükselmiştir. Peki Güney Kore, e-Spor alanındaki hukuki düzenlemeleri nasıl gerçekleştirmektedir?

Güney Kore’de e-Spor düzenlemeleri Kore e-Sporları Derneği (KeSPA) tarafından yapılmaktadır. KeSPA Güney Kore Kültür, Spor ve Turizm Bakanlığı tarafından, 2000 yılında kurulmuştur. Dernek Güney Kore devleti tarafından desteklenmekte ve yarı-resmi olarak nitelendirilmektedir. Derneğin amacı e-Spor turnuvalarının kalitesini belli bir seviyede tutmaktır. KeSPA bunu şu yöntemler ile yapmaktadır;

- KeSPA herhangi bir e-Spor ligi veya turnuvasını organize etmemektedir. KeSPA bunları lisans ihdas ederek yönetmektedir. Her ne kadar KeSPA, turnuvaları kendisi düzenlemiyor olsa da bütün hakemlerin lisansları KeSPA tarafından verilmekte ve KeSPA bütün maçları denetlemektedir.
- Diğer taraftan KeSPA oyunların yayın haklarını da yönetmektedir.
- Profesyonel e-Spor oyunculuğu lisansları da KeSPA tarafından verilmektedir. KeSPA bunun için çok ilginç bir yöntem seçmiştir. Buna göre KeSPA tarafından yönetilen bir turnuvada mücadele etmek için ‘programlama lisansı’ sahibi olmak gereklidir. Bu lisansı kazanabilmenin ise iki yolu vardır. İlk olarak ayda bir

düzenlenen herkese açık turnuvalardan birini kazanmak ki bu yöneme ‘Cesaret’ denmektedir, ikinci olarak da KeSPA tarafından tanınmış takımların üyesi olmak gerekmektedir. Belirtilmek gerekir ki KeSPA’nın belirlemiş olduğu bu zor şartlar nedeniyle, her yıl daha az oyuncu profesyonel e-Spor lisansı alabilmektedir.

- KeSPA lisanslı profesyonel e-Spor oyuncuları istedikleri turnuvalarda oynayamamakta, sadece KeSPA tarafından onaylanmış ve lisans verilmiş e-Spor ligi ve turnuvalarına katılabilmektedirler. Aksi taktirde e-Spor oyuncusu lisansını kaybetmek riskiyle karşı karşıya kalabilmektedir. Bu yöntemle KeSPA oyun sayısını sınırlamış fakat oynanan e-Spor müsabakalarının kalitesini artırmayı hedeflemiştir.

Amerika Birleşik Devletleri

Amerika Birleşik Devletleri’nde, e-Spor sektörü, her ne kadar Kore’de ki kadar milli bir spor ruhuna kavuşmamış olsa da, devasa boyutlara ulaşmayı başarmıştır. Buna rağmen ABD’de e-Spor ile ilgili henüz bir yasal düzenleme yapılmamıştır.

Ancak 2013 yılında dünyanın en ünlü League of Legends oyuncularından Kanadalı e-Spor oyuncusu olan Danny 'Shiphtur' Le, sadece ABD’de müsabakaya katılacak olan, uluslararası kabul görmüş performans düzeyindeki profesyonel atletlere verilen “P1 Vizesi”ni almıştır. P1 vizesi çoğunlukla Amerikan profesyonel spor takımlarında oynayan yabancı oyunculara verilmektedir. Örneğin David Beckham P1 vizesi olarak ABD takımlarından Los Angeles Galaxy’de oynayabilmiştir. P1 vizesi sayesinde atletler 5 yıla kadar ABD’de kalma ve yanlarında eşleri ve 21 yaşından küçük çocuklarını da getirme hakkını elde etmektedirler.

Amerikan Vatandaşlık ve Göçmen Ofisi’nin (USCIS) vermiş olduğu bu kararlar e-Spor oyuncuları, Amerikan Devleti için “Profesyonel Atlet” niteliğine kavuşmuştur. Daha sonra Riot Games’in yoğun çalışmalarıyla North America League of Legends Championship Series (NALCS) organizasyonuna katılacak olan takımların yabancı oyuncu getirebilmesi için e-Spor

oyuncularına P1 vizesi alım süreci kolaylaştırılmıştır. Bunun üzerine bir çok e-Sporcu ABD’de NA LCS’ye P1 vizesi alarak katılma ve ödül kazanma imkanı ile buluşmuştur.

Türkiye Cumhuriyeti’ndeki Durum

2011 yılında Gençlik ve Spor bakanlığı tarafından Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu kurulmuştur. Ancak bu federasyon 2013 yılının Eylül ayında Gelişmekte Olan Sporlar Federasyonuna bağlanarak lağvedilmiştir. Halihazırda Dijital Oyunlar, Gençlik ve Spor Bakanlığı Gelişmekte Olan Federasyonlar kapsamında asbaşkanlık seviyesinde temsil edilmektedir.

Oyun Yapım ve Dağıtım Firmalarının Organizasyon Kuralları

Oyun yapım ve dağıtım firmaları, lisans verdikleri organizasyonlarda oynanan oyunların kalitesini artırmak için oyunculara, takımlara ve organizasyonlara firma tarafından düzenlenmiş olan kurallara uymalarını şart koşmaktadırlar. Bu kuralların, e-Spor oyuncularının haklarını, takımlara ve organizasyonlara karşı koruyan fonksiyonu önem arz etmektedir. Bu yöntem her ne kadar resmi bir cezalandırıcı sistem olmasa dahi, e-Spor oyuncularının haklarının korunması açısından umut verici bir uygulama olmaktadır.

Bu açıdan Riot Games, e-Spor oyuncularını, kendi takımlarına karşı korumasıyla ön plana çıkmaktadır. Riot Games, League of Legends Şampiyonluk Ligi (ŞL) Resmi Kural kitapçığında, ŞL’ye katılacak olan e-Spor oyuncularının yaşlarını, kazandıkları asgari ücretleri, küçüklerin ebeveyn izinleri gibi hususları bizzat kendisi kontrol etmektedir.

Ayrıca Riot Games, e-Spor oyuncusu ile yapılacak olan sözleşmelerin birer kopyasını veya özet metninin kendilerine gönderilmesini şart koşmaktadır. Riot Games, e-Spor oyuncusu ile takımı arasında çıkan uyuşmazlıklarda, gönderilen bu sözleşmelere göre değerlendirme yapmakta ve haksız tarafa bir yaptırım uygulamaktadır. Böylelikle e-Spor oyuncusunun sözleşme ile belirlenmiş hakları, bir seviyeye kadar koruma altına alınmış olmaktadır.

Son olarak belirtmek gerekir ki, e-Spor dünyasında, FIFA gibi global veya UEFA gibi bölgesel federasyonlar kurulmaya çalışılmış, müsabaka ve turnuvaların düzenlenmesi veya denetlenmesi hedeflenmiş olsa da, henüz hiçbir organizasyon bu güce ulaşabilmiş değildir.

Sonuç

Her geçen gün artmakta olan popülaritesi ile yayın haklarından, kulüpleşmeye ve sponsorluk anlaşmalarına kadar pek çok konuda hem ulusal hem de uluslararası pek çok şirketin ve spor kulübünün, e-Spor yatırım bütçelerini oluşturdukları veya mevcut olanları arttırdıkları bir ortamda, devasa boyuttaki e-Spor ekonomisine devletlerin kayıtsız kalması şaşırtıcıdır. Bu konuda devletler çok yavaş hareket etmektedirler.

Ülkemizde e-Spora ilişkin hukuki düzenlemeler henüz tatminkar bir seviye ulaşmamıştır. Genç ve dinamik nüfusu ile e-Spor alanında dünyada liderlik koltuğuna oturabilecek potansiyele sahip olan Türkiye’de, e-Spor oyuncularının emeklilik ve sağlık sigortası zorunluluğu getirilmesi, 3. Kişilerle gerçekleştirecekleri sözleşmelerine asgari standartlar getirilmesi, asgari bir ücret belirlenmesi, eğitimlerinin aksamaması için gerekli önlemlerin alınması veya askerliği tecil etme hakkı verilmesi gibi birçok hususun düzenlenmesi gerekmektedir.

e-Spor hukuku hakkında sorularınız için bize info@guzeloglu.legal adresinden ulaşabilirsiniz.