

**İSTANBUL BİLGİ ÜNİVERSİTESİ**  
**LİSANSÜSTÜ PROGRAMLAR ENSTİTÜSÜ**  
**BİLİŞİM VE TEKNOLOJİ HUKUKU YÜKSEK LİSANS PROGRAMI**

**TÜRKİYE'DEKİ ESPORCULARIN HAKLARININ VE ESPOR**  
**EKOSİSTEMİ İÇERİSİNDE İŞLENEN KİŞİSEL VERİLERİNİN**  
**DEĞERLENDİRİLMESİ**

**Dođaner DOĐANAY**

**118692031**

**Prof. Dr. Leyla KESER BERBER**

**İSTANBUL**

**2022**

Türkiye’deki Esportçuların Haklarının ve Esport Ekosistemi İçerisinde İşlenen  
Kişisel Verilerinin Değerlendirilmesi  
Assessment of the Rights of Esports Players in Turkey and Their Personal Data  
Processed within the Esports Ecosystem

Dođaner DOĐANAY  
118692031

**Tez Danışmanı :** **Prof. Dr. Leyla KESER BERBER** (İmza).....  
İstanbul Bilgi Üniversitesi

**Jüri Üyeleri :** **Dr. Öğr. Üyesi Mehmet Bedii KAYA** (İmza).....  
İstanbul Bilgi Üniversitesi

**Dr. Öğr. Üyesi Sezen KAMA IŞIK** (İmza).....  
İstanbul Medeniyet Üniversitesi

Tezin Onaylandığı Tarih : 08.06.2022

Toplam Sayfa Sayısı : 88

Anahtar Kelimeler (Türkçe)

- 1) espor
- 2) kişisel verilerin korunması
- 3) dijital oyun
- 4) espor ekosistemi
- 5) esportçuların hakları

Anahtar Kelimeler (İngilizce)

- 1) esports
- 2) personal data protection
- 3) digital game
- 4) esports ecosystem
- 5) rights of esports players

## ÖNSÖZ

Yüksek lisansa başlamama vesile olan sevgili arkadaşım Oğuz KARTÖZ'e, program içerisinde her daim yüksek enerjisiyle ve eve dönüş yolu boyunca yaptığı bilgi paylaşımlarıyla ufkumu genişleterek heyecanımı her daim taze tutan, tez sürecinde her koşulda bana destek veren kıymetli hocam Prof. Dr. Leyla KESER BERBER'e, bu alanda ilerlemem konusunda bana en başından beri desteklerini esirgemeyen değerli meslek büyüklerim Hafize ÖZDİLEK ve Ali Osman ÖZDİLEK'e, çalışmalarını benimle paylaşan tüm akademisyenlere ve tez yazım sürecinde iş süreçlerine destek olan çalışma arkadaşlarıma teşekkür ederim.

Hayatımın ayrılmaz birer parçaları olan, süreç içerisinde maddi ve manevi ellerinden gelen her türlü desteği veren annem Gülçin GÜLER'e, babam Serdar DOĞANAY'a ve hayat arkadaşım Elara BAHAT'a; evimizin neşesi oldukları için Çiko, Kuki ve Nohut'a da şükranlarımı sunarım.

## İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ.....	iii
İÇİNDEKİLER.....	iv
KISALTMALAR.....	vii
ABSTRACT.....	x
ÖZET.....	xi
GİRİŞ.....	1

## BİRİNCİ BÖLÜM

### ESPOR KAVRAMI VE UNSURLARI

1. Kavramsal Olarak Espor.....	3
2. Esporun Başlangıcı ve Tarihsel Gelişimi.....	4
3. Esporun Türkiye’deki Tarihsel Gelişimi.....	10
4. Espor Spor Mudur Tartışması.....	11
5. Espor ile İlgili Yasal Düzenlemeler.....	15
5.1.Fransa Örneği.....	16
5.2.Güney Kore Örneği.....	17
5.3.Türkiye Örneği.....	18

## İKİNCİ BÖLÜM

### TÜRKİYE’DEKİ ESPOR EKOSİSTEMİNDE ESPORCULAR VE ESPORCULARIN KİŞİSEL VERİLERİNİ İŞLEYEN TARAFLAR

1. Esporcular.....	22
--------------------	----

1.1.Esporcu Kimdir?.....	22
1.2.Esporcunun Durumu.....	24
1.3.Esporcunun Hakları.....	25
2. Takımlar.....	28
3. Koçlar.....	29
4. Taraftarlar/seyirciler.....	30
5. Sponsorlar.....	31
6. Organizatörler.....	31
7. Oyun Geliştiricileri ve Dağıtıcıları.....	32
8. Yayın Platformları.....	33
9. Donanım Üreticileri.....	33

## ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

### ESPORCULARIN KİŞİSEL VERİLERİNİN ESPOR EKOSİSTEMİNDE İŞLENMESİ

1. Kişisel Verilerle İlgili Tanımlar ve Bu Tanımların Esporcularla İlişkisi	35
2. Esporcuların Kişisel Verilerinin Toplanması ve Kullanımı.....	35
2.1.Esporcuların Kişisel Verilerinin Kayıt Aşamasında Toplanması.....	37
2.2.Esporcuların Kişisel Verilerinin Kafaya Takılabilen Ekranla Sahip VR Cihazları Aracılığıyla Toplanması.....	52
2.3.Esporcuların Oyun İçerisindeki Performanslarının Ölçülmesi ve Gelişimi.....	55
2.4.Esporcuların Kişisel Verilerinin Analiz Edilmesi ve Oyun Geliştirilmesi.....	57
2.4.1. Oyun Geliştiricilerinin Kendi Elde Ettikleri Kişisel Verilerle Yaptıkları Analizler.....	57

2.4.2. Esportcuların Kendi Deneyimleri Sonrasında Oyunların Geliştirilmesine Katkıda Bulunmaları.....	59
2.5.Esportcuların Kişisel Verilerinin Seyirci Kitleleriyle Paylaşımı.....	60
2.5.1. Esportcunun Kendisinin Paylaştığı Kişisel Veriler...	60
2.5.2. Sponsorların ve Takımların Esportcularla İlgili Paylaştığı Kişisel Veriler.....	62
2.5.3. Oyunların İnternet Sitelerinde Esportcularla İlgili Paylaşılan Kişisel Veriler.....	63
2.5.4. Üçüncü Kişilerin Esportcularla İlgili Paylaştıkları Kişisel Veriler.....	64
<b>SONUÇ.....</b>	<b>65</b>
<b>KAYNAKÇA.....</b>	<b>67</b>

## KISALTMALAR

Anayasa	:	Türkiye Cumhuriyeti Anayasası
BEPP	:	Blizzard Entertainment Privacy Policy
Borçlar Kanunu	:	6098 sayılı Türk Borçlar Kanunu
BSKS	:	Blizzard Son Kullanıcı Sözleşmesi
BTK	:	Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu
COD	:	Call of Duty
CONIFA	:	The Confederation of Independent Football Associations
CPL	:	Cyberathlete Professional League
CS: GO	:	Counter-Strike: Global Offensive
Çalıştay	:	Dijital Dünya'da e-Spor Çalıştayı
Dolar	:	Amerikan doları
DOTA	:	Defence of the Ancients
DWANGO	:	Dial-up Wide-Area Network Gaming Operation
ECGP	:	Ek Oculus Gizlilik Politikası
EGGP	:	Epic Games Gizlilik Politikası
ESL	:	Electronic Sports League
FamiCom	:	FamilyComputer
FIBA	:	Federation Internationale de Basketball Amateur
FIFA	:	Federation Internationale de Football Association

FPS	:	Birinci Şahıs Nişancı
GamePlan	:	gameplan.com
HKS	:	Hile Karşıtı Sözleşme
HMD	:	Head Mounted Display
IESF	:	Uluslararası Espor Federasyonu
ISPO	:	The Internationale Fachmesse für Sportartikel und Sportmode
İş Kanunu	:	4857 sayılı İş Kanunu
KeSPA	:	Korean eSports Association
KVKK:		6698 sayılı Kişisel Verilerin Korunması Kanunu
LOL	:	League of Legends
MLG	:	Major League Gaming
MOBA	:	Çevrim İçi Çok Oyunculu Savaş Arenası
NBA	:	National Basketball Association
Özelge	:	Maliye Bakanlığı'nın 25.07.2019 tarih ve 603722 sayılı Özelgesi
PII	:	Kişisel Tanımlayıcı Bilgiler
PUBG	:	Playerunknown's Battleground
RGGHŞ	:	Riot Games Genel Hizmet Şartları
RGGP	:	Riot Games Gizlilik Politikası
RTS	:	Gerçek Zamanlı Strateji
SAS	:	Steam Abonelik Sözleşmesi

TBMM	:	Türkiye Büyük Millet Meclisi
Tebliğ	:	Aydınlatma Yükümlülüğünün Yerine Getirilmesinde Uyulacak Usul ve Esaslar Hakkında Tebliğ
TESFED	:	Türkiye Espor Federasyonu
TÜDOF	:	Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu
VGP	:	Valve Gizlilik Politikası
VR	:	Virtual Reality
YS	:	Yazışma Sözleşmesi

## ABSTRACT

The rights of esports players, being one of the most important actors of esports, which entered our lives half a century ago and which has created its own ecosystem as a rising value of the entertainment industry in recent years, and their personal data being processed within the ecosystem constitute the subject of this study.

In the study, the legal status of esports players in Turkey is revealed and it is aimed to find answers to the questions such as what their rights are, how their relations are with the parties processing their personal data in the esports ecosystem, whether the personal data processing activities carried out in the esports ecosystem comply with the Law on Protection of Personal Data No. 6698 and what can be done to make these activities appropriate if deemed inappropriate; by examining the academic studies in the literature, national and international legislation and the websites of the parties in the esports ecosystem.

In order to specify the rights of esports players in the study, it has been determined that regulations should be made to make a definition of esports that will be accepted by all institutions and individuals in Turkey, to equalize the distance of the people in the Turkish Esports Federation to the parties in the esports ecosystem and to protect the rights of esports players in accordance with the dynamics of esports.

Another main result of the study is that the parties in the esports ecosystem serving esports players in Turkey do not act in compliance with the data protection legislation in Turkey during they process the personal data of esports players, for this reason, it has become necessary to communicate with the relevant parties in order to ensure the privacy of esports players, to increase the privacy perceptions of esports players and to raise awareness of the parties processing the data of esports about the data protection legislation in Turkey.

**Keywords:** esports, personal data protection, digital game, esports ecosystem, rights of esports players

## ÖZET

Yarım asır önce hayatımıza giren ve son yıllarda eğlence sektörünün yükselen bir değeri olarak kendi ekosistemini oluşturan esporun en önemli aktörlerinden birisi olan esporcuların, hakları ve ekosistem içerisinde işlenmekte olan kişisel verileri bu çalışmanın inceleme konusunu oluşturmaktadır.

Çalışmada, Türkiye'deki esporcuların hukuki durumları ortaya koyularak haklarının neler olduğu; espor ekosistemindeki kişisel verilerini işleyen taraflarla arasındaki ilişkilerin nasıl olduğu, espor ekosisteminde yapılan kişisel veri işleme faaliyetlerinin 6698 sayılı Kişisel Verilerin Korunması Kanununa uygun olup olmadığı ve eğer uygun olmadığı değerlendirilirse bu faaliyetlerin uygun hale getirilebilmesi adına neler yapılabileceği sorularına literatürdeki akademik çalışmalar, ulusal ve uluslararası mevzuat ve espor ekosistemindeki tarafların internet siteleri incelenerek cevap aranması amaçlanmıştır.

Çalışmada, esporcuların haklarının belirlenebilmesi adına Türkiye içerisindeki tüm kurum ve kişiler tarafından kabul görececek bir espor tanımının yapılması; Türkiye Espor Federasyonundaki kişilerin, espor ekosistemindeki taraflara olan mesafesinin eşitlenmesi; esporun dinamiklerine uygun olarak esporcuların haklarını koruyacak düzenlemelerin yapılması gerektiği tespit edilmiştir.

Çalışmanın bir diğer ana sonucu ise, Türkiye'deki esporculara hizmet veren espor ekosistemi içerisindeki tarafların, esporcuların kişisel verilerini işledikleri süreçlerde Türkiye'deki veri koruma mevzuatına uyumlu olarak hareket etmedikleri; bu sebeple esporcuların mahremiyetlerinin sağlanması adına ilgili taraflarla iletişime geçilmesi, esporcuların mahremiyet algılarının artırılması ve Türkiye'deki veri koruma mevzuatı hakkında esporcuların verilerini işleyen tarafların bilinçlendirilmesi gerektiği olmuştur.

**Anahtar kelimeler:** espor, kişisel verilerin korunması, dijital oyun, espor ekosistemi, esporcuların hakları

## GİRİŞ

Espor, adının başında da yer aldığı üzere sporun e (elektronik) hali olarak karşımıza çıkmaktadır. Günümüzde halen çoğu kişi tarafından esporun ne olduğu ve spor olup olmadığı tartışılabilir dursun espor endüstrisi 2021 yılında bir önceki yıla oranla %14,5 artışla toplam 1.084 Milyar Amerikan doları (Dolar) olarak değerlendirilerek tartışmalardan bağımsız olarak yükselen bir değer olduğunu ispat etmiştir<sup>1</sup>.

Espor, espor oyunlarını oynayan ve bu oyunları takip eden kitlenin hızla artmasıyla birlikte özellikle oyun yapımcıları ve espor oyunculuğu başta olmak üzere medya sektöründe icra edilen ve turnuva organizatörlüğü, antrenörlük gibi birçok mesleğin espor ekosistemi içerisinde kendisine yer bulmasına ve bu meslekler üzerinden sürdürülebilir şekilde gelir elde edilebilmesine imkân tanır hale gelmiştir. Geline bu evrede de artık paraya dönüştürülebilen esporun, gençlerin bir araya gelip eğlence amaçlı dijital oyunlar oynamalarının ötesine geçmiş olduğu, bu işi meslek olarak gören esporcuların sayısının hızla artış gösterdiği tespit edilmektedir<sup>2</sup>.

Espor sektörünün gelirlerinin artması ve espor oyunlarına verilen emeklerin ve elde edilen başarıların yüksek gelirler sağlaması sebebiyle esporun gelişim evresinden beri var olan amatör ruh yerini geleneksel sportlardaki kurumsallaşma ve disipline bırakmaya, esporcular da geleneksel sporcularla benzer davranışlar sergilemeye başlamıştır<sup>3</sup>.

Bu çalışmanın birinci bölümü içerisinde hala toplum tarafından ne olduğu tam olarak anlaşılamamış olan espor kavramı, esporun tarihsel gelişimiyle birlikte ele alınarak somutlaştırılmaya ve esporun, spor ile arasındaki bağa temas edilerek bu

---

<sup>1</sup>Statista, Global ESports Market Revenue 2024, Mart 2021, <https://www.statista.com/statistics/490522/global-esports-market-revenue/>, (Erişim Tarihi: 06.12.2021).

<sup>2</sup> Mehmet Kartal, “Küreselleşme Bağlamında Türkiye’de E-spor” (Doktora Tezi, Malatya, İnönü Üniversitesi, 2020), 16.

<sup>3</sup> Kartal, 51-52.

bağ sonucunda esporcuların hukuki durumu ile esporcuların mevcut haklarının neler olduđu belirlenmeye çalışılacaktır.

Çalışmanın ikinci bölümü içerisinde Türkiye’deki espor ekosisteminde var olan aktörlerin kimler olduđu ve esporcuların kişisel verilerinin üzerindeki etkilerinden bahsedilerek üçüncü bölüm öncesinde esporcuların kişisel verileri üzerinde tasarrufta bulunan tarafların daha anlaşılır kılınması ve konu bütünlüğünün sağlanması amaçlanmıştır.

Çalışmanın üçüncü bölümü içerisinde ise genellikle sadece kazanma odaklı olarak hareket eden esporcuların kişisel verilerinin, esporculuk kariyerlerinin başlangıç anından (espor oyunlarına kayıt olunması) itibaren ikinci bölümde açıklanmış olan Türkiye espor ekosisteminde yer alan taraflarca nasıl, hangi amaçlarla ve hangi hukuki sebeplerle işlenmekte olduđu; esporcuların ekosistem içerisinde kişisel verilerinin işlendiği süreçlerin ve bu süreçlerdeki haklarının neler olduđu tespit edilerek hem esporcular hem de toplum nezdinde farkındalık oluşturulması hedeflenmiştir.

## BİRİNCİ BÖLÜM

### ESPOR KAVRAMI VE UNSURLARI

#### 1. Kavramsal Olarak Espor

Esporum tanımı yapılırken başlarda “geleneksel spor” tanımının üzerine “bilgi ve iletişim araçlarının kullanılarak yapılması” ifadesi eklenmiş<sup>4</sup>; ancak zaman geçtikçe bu tanım, özellikle günümüzde fiziksel ve elektronik ortak kullanılan karmaşık sistemler gözetildiğinde çeşitli insan dışı aktörleri kapsayamaması sebebiyle eksik bulunmuştur<sup>5</sup>. Yakın tarihte ise espor, oyuncuların girdilerine (oyun kumandası, klavye, fare kullanımı veya vücut sensörleriyle veri aktarımı) ve espor sisteminin çıktılarına insan-bilgisayar ara yüzlerinin aracılık ettiği, sporun temel unsurlarının elektronik sistemler aracılığıyla kolaylaştırıldığı bir spor türü olarak tanımlanmaya başlanmıştır<sup>6</sup>. Türkiye Espor Federasyonu (TESFED) tarafından 2018 tarihinde yayımlanan ve şu an yürürlükte olmayan Türkiye E-spor Federasyonu Başkanlığı Sporcu Lisans, Tescil, Vize ve Transfer Talimatı’nın Tanımlar başlıklı 4’üncü maddesinin f bendinde ise “*Elektronik bir cihaz vasıtasıyla gerçekleştirilen çevrimiçi ve çevrimdışı ortamda gerek bireysel gerekse takım halinde katılım gösterilen her türlü aktivite*” şeklinde tanımlanmıştır<sup>7</sup>. Özellikle dijital oyun – espor ayrımının yapılması noktasında önemli olduğu değerlendirilen “rekabet” unsuruna bu tanım içerisinde yer verilmemişse de espor, takımlı veya bireysel olarak edilen rekabetin sonunda kazanan ve kaybeden tarafların olduğu ve kazanan taraflara da itibari para, oyun parası, teknolojik cihaz, kıyafet, bilgisayar donanımı ve çevre bileşenlerinin ödül olarak dağıtıldığı, çevrim

---

<sup>4</sup> Michael G Wagner, “On the Scientific Relevance of ESports” (2006 International Conference on Internet Computing and Conference on Computer Game Development, Las Vegas, Nevada: CSREA Press, 2006), 4.

<sup>5</sup> Emma Witkowski, “On the Digital Playing Field How We ‘Do Sport’ With Networked Computer Games”, *Games and Culture* 7 (17 Ağustos 2012): 367, <https://doi.org/10.1177/1555412012454222>.

<sup>6</sup> Juho Hamari ve Max Sjöblom, “What Is ESports and Why Do People Watch It?”, *Internet Research* 27, sy 2 (03 Nisan 2017): 5, <https://doi.org/10.1108/IntR-04-2016-0085>.

<sup>7</sup>Türkiye Espor Federasyonu, Sporcu, Lisans, Tescil, Vize ve Transfer Talimatı, 2018, <http://tesfed.gov.tr/PublicFederasyon/Edit/images/FEDERASYON/105/Sporcu,%20Lisans,%20Tescil,%20Vize%20ve%20Transfer%20Talimat%C4%B1.pdf>, (Erişim Tarihi: 20.06.2021).

içi ya da fiziki olarak gerçekleştirilen turnuva organizasyonlarına sahip; dijital oyunlar olarak da ele alınmaktadır<sup>8</sup>.

Teknolojik altyapının günden güne her anlamda iyileşmesi (internet hızı<sup>9</sup>, saniye başına kare sayısı; monitörün yenileme frekansı, giriş gecikmesi süresi ve görüntü iletim hızı; farelerde inç başına düşen nokta sayısı, tepki hızı vb.) esporu daha geniş kitlelerce oynanabilir kılmış ve hem daha rekabetçi ve tutarlı bir seviyeye getirmiş hem de birçok farklı donanım ve çevre birimi seçeneği ile büyük bir ekonomi yaratmıştır.

Çağımızda espor olarak oynanan oyunların temelini tarihin ilk bilgisayarları ve oyun konsolları için yazılan "dijital oyunlar" oluşturmaktadır ve 2021 yılının eylül ayı itibarıyla esporu da içerisine alan dijital oyun endüstrisi; müzik, sinema, tiyatro vb. eğlence sektörlerinin daha üzerinde bir gelir elde ederek en büyük medya kategorisi haline gelmiştir<sup>10</sup>.

Esporum gelişimi, dijital oyunların gelişimiyle paralel olarak ilerlemiş ve her espor oyunu temelde bir dijital oyun olsa da her dijital oyunun espor oyunu olmaya elverişli olmaması esporun ayrı bir alan olarak ele alınmasını gerekli kılmıştır. Buna karşılık geçmişten günümüze espor kitlelerce kabul gören, akademik bir tanıma kavuşmamıştır.

## 2. Esporun Başlangıcı ve Tarihsel Gelişimi

Günümüzden yaklaşık yarım asır öncesinde, modern oyun konsolları ve bilgisayarların oyun cihazı olarak kullanılmadığı; kişisel kullanıma müsait olmayan PDP-1 adlı, gününün minik, bugünün ise devasa kalan bilgisayarıyla 1972 yılında Stanford Üniversitesi'nde yapılan Spacewar turnuvası ile esporun temelleri atılmıştır<sup>11</sup>. Aynı yıl Spacewar'dan uyarlanan Computer Space isimli ticari amaçla

---

<sup>8</sup> Kartal, 16.

<sup>9</sup> T.C. Ulaştırma ve Altyapı Bakanlığı - Fiber Yatırımlarımız İle Yatırımlarımız Daha da Artacak, 24 Şubat 2021, <https://www.uab.gov.tr/haberler/fiber-yatirimlarimiz-ile-iletisim-hizi-daha-da-artacak>, (Erişim Tarihi: 10.11.2021).

<sup>10</sup> Bitcraft Ventures, Gaming Industry Nearly Twice as Large as Reported, at \$336B, 15 Eylül 2021, <https://www.bitkraft.vc/gaming-industry-market-size/>, (Erişim Tarihi: 06.12.2021).

<sup>11</sup> David Hedlund, Gil Fried, ve Rick Smith, *Esports Business Management* (Human Kinetics, 2020), 4.

(jeton aracılığıyla çalışan) ilk seri üretime geçen video oyununu<sup>12</sup> tasarlayan Nolan Bushnell ve Ted Dabney tarafından Atari şirketi kurulmuş<sup>13</sup> ve kuruldukları yıl Pong isimli ticari olarak ilk başarılı video oyununu<sup>14</sup> piyasaya sürmüşlerdir. Takip eden yıllarda hem Atari hem de farklı yapımcılar tarafından video oyun makineleri için oyunlar üretilmeye devam edilmiştir. Kapladığı yer sebebiyle ev kullanımına uygun olmayan bu makineler de esporun elektronik veya jeton aracılığıyla çalışan diğer oyunların konumlandırıldığı, Türkiye’de “atari salonu” olarak adlandırılan eğlence merkezlerine<sup>15</sup> taşınmasına yol açmıştır.

1970’lerin ortalarına gelindiğinde video oyun makinesi üreticisi Sega’nın sponsorluğunda Japonya genelinde 300 yerel şampiyonunun bulunduğu havuzun 16 finalistinin yarıştığı ilk ulusal video oyun turnuvası düzenlenmiş ve esporun gelecekte de kendine yer bulacağını habercisi olmuştur<sup>16</sup>.

1970’lerin sonlarına doğru ise Atari ve çeşitli firmalar ev tüketicilerini de hedeflemiş ve atari salonlarında oynanılan oyunları tüketicilerin evlerine sokmayı başarmışlardır. Atari’nin piyasaya sürülen ilk konsolu (Atari 2600) üzerinden oynanan Space Invaders oyununun 1980 yılında Atari tarafından düzenlenen turnuvasına 10.000’in üzerinde kişi katılmıştır<sup>17</sup>. Bu sayede video oyunları daha geniş kitlelerce tanınmış ve “niş” bir alan olmaktan çıkmaya başlamıştır.

1980 yılında çıkan Pac-Man ve bir sonraki yıl onu takip eden Donkey Kong isimli video oyunları ve arkalarındaki ivme ile hem Atari 2600 hem de atari

---

<sup>12</sup> Hosch W.L., electronic shooter game, *Encyclopedia Britannica*, 30 Temmuz 2018, <https://www.britannica.com/topic/electronic-shooter-game>, (Erişim Tarihi: 07.12.2021).

<sup>13</sup> Atari, About Us, <https://www.atari.com/about-us/>, (Erişim Tarihi: 27.06.2021).

<sup>14</sup> Stephan Daultrey, “1972: First Commercially Successful Arcade Computer Game”, Guinness World Records, 19 Ağustos 2015, <https://www.guinnessworldrecords.com/news/60at60/2015/8/1972-first-commercially-successful-arcade-computer-game-392971>, (Erişim Tarihi: 27.06.2021).

<sup>15</sup> Cambridge Dictionary, Arcade, <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/arcade>, (Erişim Tarihi: 27.06.2021).

<sup>16</sup> Michael Borowy ve Dal Yong Jin, “Pioneering E-Sport: The Experience Economy and the Marketing of Early 1980s Arcade Gaming Contests”, *International Journal of Communication 7* (2013): 2262.

<sup>17</sup> Ross Sylvester ve Patrick Rennie, “The World’s Fastest-Growing Sport: Maximizing The Economic Success of Esports Whilst Balancing Regulatory Concerns and Ensuring The Protection of Those Who Involved”, *Gaming Law Review* 21, sy 8 (Ekim 2017): 625-29, <https://doi.org/10.1089/qlr2.2017.21811>.

salonları altın çağını yaşamıştır. Bu çağ içerisinde 1982 yılında Starcade adında katılımcıların video oyun makinelerinde birbirleriyle yarıştığı bir espor turnuvası konseptli televizyon programı yapılmış ve bu program aracılığıyla da gününün kanal kısıtlılığı da göz önünde bulundurulduğunda video oyunları iki sene boyunca adını daha geniş kitlelere duyurma fırsatı yakalamıştır<sup>18</sup>.

Ancak zaman ilerledikçe geliştirilen video oyunlarında kalite kontrolünün uygulanmaması, konsol ve teknoloji gelişiminin önceliklendirilmemesi, birbirinin kopyası oyunların çoğalması, piyasada çok fazla benzer konsolun bulunması ve büyük umutlarla tanıtılan E.T., Pac-Man [Video oyun makineleri için hazırlandıktan sonra uyarlama (video oyun makinesini için hazırlanan oyunu Atari 2600'de oynatmak üzere yeniden düzenleme) lisansının Atari tarafından satın alınması sonrasında Atari 2600'e uyarlanan sürümü kastedilmektedir.] gibi oyunların başarısızlıkları sonucunda 1983 yılı Amerika'da "Video Oyunlarının Büyük Çöküşü" olarak adlandırılmış ve altın çağı sona ermiştir. Atari bir yıl içerisinde 536 Milyon Dolar zarara uğramış ve pek çok Amerikalı video oyun endüstrisine olan inancını kaybetmiş; satılmayan Atari 2600'ler ise New Mexico'ya gömülmüştür<sup>19</sup>.

Tüm bu yaşananlara rağmen hem Atari hem de diğer konsollar Avrupa, Japonya ve Kanada içerisindeki satışlarına devam etmiş ve video oyun endüstrisi bu ülkelerde aktifliğini sürdürmüştür. 1985 yılına gelindiğinde de Nintendo'nun geliştirdiği NES/FamiCom (FamilyComputer) isimli Atari 2600'e göre daha ergonomik kontrolcüsü olan ve kendinden önce üretilen bütün sistemlerden daha fazla renk ve daha detaylı grafik gösterebilen ev bilgisayarları Amerika'daki ilgiyi de tekrar canlandırarak video oyunlarının ve dolayısıyla esporun gelişimine katkı sağlamıştır<sup>20</sup>.

---

<sup>18</sup> Borowy ve Jin, 2267-68.

<sup>19</sup> Steve L. Kent, *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokémon and beyond: The Story behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*, 1st ed (Roseville, Calif: Prima Pub, 2001), 239-40.

<sup>20</sup> Kent, 278-79.

1988 yılında yayınlanan internet üzerinden takımlı olarak oynamaya imkan tanıyan ve açık sunucuları üzerinde kalıcı kullanıcı bilgilerini tutabilen ilk çevrim içi oyun olan Netrek<sup>21</sup>, dönemine göre sadece bilim insanları tarafından enstitülerde oynanabilmiş olsa da internetin kullanımıyla birlikte esporu başka bir boyuta taşımıştır<sup>22</sup>.

1990'lı yıllara gelindiğinde ise Nintendo'nun video oyun endüstrisindeki yükselişi devam etmiş ve kendi yükselişiyle birlikte 1990 ve 1994'te düzenlediği dünya şampiyonalarıyla esporun da yükselişine katkı sağlamıştır.

Bu sırada 1992 yılında günümüzdeki Birinci Şahıs Nişancı (FPS) oyunlarının atası olarak ele alınabilecek Wolfenstein 3D ID Software tarafından geliştirilmiştir. Bir sonraki yıl aynı firma tarafından yine FPS türünde bir oyun olan Doom ve hemen takip eden yıl Doom 2 geliştirilmiştir. 1994 yılında geliştirilen DWANGO (Dial-up Wide-Area Network Gaming Operation)<sup>23</sup> sayesinde, Doom, çevrim içi olarak iki gerçek oyuncunun farklı bilgisayarlar aracılığıyla birbirleriyle rekabet etmesine imkan tanıyan ilk oyun olarak tarihe kazanmış ve birçok ülkeden Doom seven insanların birbirleri ile uzaktan rekabet etme imkanının ortaya çıkmasıyla birlikte espor da boyut atlamıştır.

Yıllar 1997'yi gösterdiğinde artık internet üzerinden oyuncuların rekabet etmesinin önündeki engeller de kalkmış olduğundan yine bir ID software oyunu olan Quake'ye ilişkin düzenlenen Ferrari ödüllü Red Annihilation Tournament çevrim içi olarak 2000 katılımcının birbirleriyle teke tek olarak karşılaşmalarıyla tamamlanmıştır. Bu turnuva da medyada kendisine yer bulmuş ve dikkat çeken ödülü sayesinde hem esporun hem de Quake'in tanınırlığını tüm dünyada arttırmıştır<sup>24</sup>. Aynı yıl The Cyberathlete Professional League kurulmuş (CPL) ve

---

<sup>21</sup> Julia Hiltcher ve Tobias M Scholz, *ESports Yearbook 2013/14*, 2015, 10.

<sup>22</sup> Florian Larch, "The Internationale Fachmesse Für Sportartikel Und Sportmode (ISPO), The History of the Origin of ESports", 01 Kasım 2019, <https://www.ispo.com/en/markets/history-origin-esports>, (Erişim Tarihi: 17.08.2021).

<sup>23</sup> Alex Hope, "The Evolution of the Electronic Sports Entertainment Industry and its Popularity", içinde *Computers For Everyone*, 1st Edition (Derby, United Kingdom, 2014), 87.

<sup>24</sup> American Esports, The History Of Esports, 24 Ocak 2020, <https://americanesports.net/blog/the-history-of-esports/>, (Erişim Tarihi: 18.08.2021).

salt oyuncu kavramı yerini siber atlet / esporcu kavramına bırakmaya başlamıştır. İlerleyen zamanlarda bu ligdeki turnuvaların başına konan ödüllerin 15.000 Dolar seviyesine çıkması ve lig içerisindeki tanınmış kişilerin sponsorluk anlaşmalarıyla gelirlerini farklı alanlarda da arttırmalarıyla birlikte esporcu olmak artık sadece bir hobi olmanın ötesinde profesyonel anlamda ilgilenilen ve karşılığında da cazip paralar kazandıran bir konuma doğru evrilmiştir<sup>25</sup>.

1998 yılında Blizzard tarafından geliştirilen Gerçek Zamanlı Strateji (RTS) oyunu Starcraft özellikle finansal krizin ortasında olan Asya bölgesinde hızlı şekilde popülerleşmiş ve bu ilginin sonucunda 2000 yılına gelindiğinde ilk espor birliği/federasyonu/derneği Korean eSports Association (KeSPA) Güney Kore’de bakanlık tarafından alınan onayla kurulmuştur<sup>26</sup>. Bu sayede espor kamusal alanda ilk kez varlık göstermeye başlamış ve esporun diğer ülkelerde de ilgili kamu organları tarafından düzenlenmesi tetiklenmiştir.

Günümüzde esporun merkezinde olan ve döneminde turnuvaların çok daha profesyonel boyutta ve küresel şekilde yayılmasını sağlayan Electronic Sports League (ESL) 2000 yılında kurulmuş, internetin yaygınlaşmasıyla birlikte tanınırlığını arttırarak kısa sürede geniş bir kitleye ulaşıp hemen ardından da büyük etkinlikler düzenlemeye başlamıştır. ESL gibi World Cyber Games de milenyumda kurulmuş ve düzenlediği büyük etkinliklerle esporun kitesini genişletmiştir<sup>27</sup>. Bir diğer organizasyon olan Major League Gaming (MLG) de 2002’de kurularak dönemsel etkinlikler yerine sezonluk lig usulünün benimsemiş ve espordaki heyecanın sezon boyu canlı kalmasını sağlamıştır<sup>28</sup>.

---

<sup>25</sup> British Esports Association, A Brief History of Esports and Video Games, 06 Aralık 2016, <https://britishesports.org/news/a-brief-history-of-esports-and-video-games/>, (Erişim Tarihi: 18.08.2021).

<sup>26</sup> Yuri Seo, “Electronic Sports: A New Marketing Landscape of the Experience Economy”, *Journal of Marketing Management* 29, sy 13-14 (Ekim 2013): 1545, <https://doi.org/10.1080/0267257X.2013.822906>.

<sup>27</sup> World Cyber Games, About WCG, <https://www.wcg.com/about?lang=en>, (Erişim Tarihi: 07.12.2021)

<sup>28</sup> Alican Peçenek, Burak Dalo, ve A Azmi Yet, “Futbol ve League of Legends Ekonomilerinin Karşılaştırılması”, *Gazi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi* 25, sy 3 (2020): 229.

2001 ile 2010 arasında yapılan espor turnuvalarında Counter-Strike en geniş katılımcılı ve en çok para ödülü veren oyun olarak zirvede kalmış, çoğu zaman kendisini Starcraft takip etmiştir. Ancak özellikle 2011 yılında Starcraft 2 ve Defence of the Ancients (DOTA) 2 oyunlarının çıkışı ve Call of Duty (COD) serisine giderek artan ilgi ile birlikte Counter-Strike zirveden düşmüştür. Aynı yıl ise bir önceki yıl espor sahnesine atılan League of Legends (LOL) oyununun bir anda 6. sıraya gelerek atağa kalktığı bir yıl olmuştur. 2012 yılına gelindiğinde de LOL oldukça hızlı bir ivmeyle 4 Milyon Dolar üzerinde verdiği ödül ile en çok kazandıran espor oyunu olmuş, aynı yıl hem geçmişten gelen Counter-Strike hem yeni çıkan Counter-Strike: Global Offensive (CS: GO) hem de Counter-Strike Source birbirlerine çok yakın sıralarda ilk 10 içerisinde kendilerine yer bulmuş; ancak Counter-Strike alanına adanmış esporcular arasında da hangi oyunun ana akım olacağı konusunda netliğin olmadığını gözler önüne sermiştir. Bu durum ise çok sürmemiş 2013'ten itibaren ilk 10 içerisinde sadece CS: GO kendisine yer edinmiş ve istikrarlı bir şekilde yerini korumuştur<sup>29</sup>.

2013'ten günümüze gelirken yeni bir oyun türü olan hayatta kalma (battle royale) türü doğmuştur. Bu türe ait Fortnite, Playerunknown's Battleground (PUBG), Apex Legends ve COD: Warzone oyunları da hem dağıtılan ödül hem de aylık aktif oyuncu sayısı olarak kendilerine ön sıralarda yer bulmuşlardır. Yine bu zaman diliminde ortaya çıkan Riot Games'in LOL'den sonraki hit olan oyunu Valorant ve Blizzard'ın Overwatch oyunları da kendilerine FPS alanında faaliyet gösteren yıllarca ana akımda kalmış Counter-Strike serisinden CS: GO ile birlikte üst sıralarda yer bulmuşlardır. Aylık aktif oyuncu sayısı olarak değerlendirildiğinde ise günümüzde zirve LOL'e attır<sup>30</sup>.

2020 ve 2021 yılları içerisinde yaşanan pandemi sebebiyle turnuvalar ve dolayısıyla turnuvalarda dağıtılan ödüller diğer yıllara göre düşüş kaydetse de geçmiş senelerden günümüze bakıldığında ödüllerin miktarı ve turnuva sayıları

---

<sup>29</sup> Esports Earnings, Top Players of 2021, <https://www.esportsearnings.com/history>, (Erişim Tarihi: 24.08.2021).

<sup>30</sup> Newzoo, Most Popular PC Games | Global, <https://newzoo.com/insights/rankings/top-20-pc-games/>, (Erişim Tarihi: 29.08.2021).

düzenli olarak artan bir grafik çizmiştir<sup>31</sup>. Pandeminin bir götürüsü olarak fiziksel etkinlikler azalmış olsa da, mevcuttaki en popüler yayın platformlarından olan Twitch üzerindeki istatistiklere bakıldığında pandeminin ortaya çıkışından itibaren insanların evlerinde daha çok vakit geçirmeye başlamalarıyla birlikte son zamanlarda görülen en çok anlık izleyici ve ortalama izleyici sayılarına yine bu dönemde ulaşılmıştır<sup>32</sup>.

### 3. Esportun Türkiye'deki Tarihsel Gelişimi

Atari'nin çıkarttığı oyunlar ve bu oyunların konumlandırıldığı makineler 80'li yıllarda Türkiye'ye gelmiş, bu makinelerin de boyutlarının büyük olması sebebiyle geniş alanlara konumlandırılmıştır<sup>33</sup>. Bu yerler de zamanla halk arasında atari salonu olarak anılmaya başlamıştır. Bu salonlara giden oyuncuların birbirleriyle rekabet etmelerinin de Türkiye'deki ilk esport faaliyetleri olarak ele alınması uygun olacaktır.

İlerleyen dönemde ise esport, başlarda sadece çok kısıtlı sayıda kişinin doğrudan kullanabildiği internet ve diğer kişilerin de kullanabilmesi adına internetin ve bilgisayarların kullandırıldığı internet kafe adı verilen mekanların dünyada çıktıktan hemen sonra 1995 yılında Türkiye'ye gelerek yaygınlaşmasıyla birlikte başka bir boyuta evrilmiştir<sup>34</sup>.

Türkiye'deki internet kafelerde dünyada da olduğu gibi Quake, Counter Strike, Age of Empires ve DOTA oyunları ana akım olarak oynanmış ve internet kafelerde turnuvaları yapılmış<sup>35</sup>, Türkiye'nin bilinen ilk ve halen faaliyet gösteren esport

---

<sup>31</sup> Esports Earnings, Top Games of 2019, <https://www.esportsearnings.com/history/2019/games>, (Erişim Tarihi: 29.08.2021).

<sup>32</sup> TwitchTracker, Twitch Statistics & Charts, <https://twitchtracker.com/statistics>, (Erişim Tarihi: 29.08.2021).

<sup>33</sup> Ceyda Ilgaz Büyükbaykal ve İnci Abay Cansabuncu, "Türkiye'de Yeni Medya Ortamı ve Dijital Oyun Olgusu", *Electronic Journal of New Media* 4, sy 1 (2017): 7-8, <https://doi.org/10.17932/IAU.EJNM.25480200.2020.4/1.1-9>.

<sup>34</sup> Celalettin Aktaş, "Türkiye'de Bilgisayar ve İnternet Kullanımının Yaygınlaştırılmasında İnternet Kafelerin Rolü", *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi | Istanbul University Faculty of Communication Journal*, sy 27 (16 Ocak 2012): 9, <https://doi.org/10.17064/iüifhd.30984>.

<sup>35</sup> Tunahan Aslan, "Güçlü ve Zayıf Yönleri ile Esport: Yönetici ve Akademisyen Bakış Açısına Dayalı Nitel Bir Çalışma", *Spor Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 03 Mayıs 2021, 120, <https://doi.org/10.25307/jssr.904500>.

kulübü Dark Passage bu dönemde kurulmuş<sup>36</sup> ve espor turnuvaları hem bölgesel hem de ülke genelinde düzenlenmeye başlamıştır<sup>37</sup>.

Esporun evlere taşındığı dönemde ise internet kafelerde oynanan çoğu oyunun bir sonraki sürümleri (CS: GO, DOTA 2, Starcraft 2) ve LOL, PointBlank gibi yeni oyunlar ön plana çıkmış<sup>38</sup> ve turnuvalar hem çevrim içi hem de karma yapıda (ön elemeler veya lig maçları çevrim içi, final serileri ise internet kafelerde) ilerletilmeye başlamıştır<sup>39</sup>.

2011 yılına gelindiğinde esporun artan popülerliğine devlet tarafında kayıtsız kalınmamış ve Gençlik ve Spor Bakanlığı tarafından 2011 yılında Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu (TÜDOF) kurulmuştur<sup>40</sup>. 2013'te ise TÜDOF ayrıca bir federasyon olmaktan çıkartılarak Gelişmekte Olan Spor Branşları Federasyonu bünyesine katılmıştır<sup>41</sup>. Espor 2013 yılından sonra da hem Türkiye hem de dünyada büyümeye ve gelişmeye devam etmiş ve bunun karşılığında TESFED 2018'de Gençlik ve Spor Bakanlığı'nın onayı ile Spor Genel Müdürlüğü'ne bağlı olarak kurulmuş ve halen aktif bir şekilde varlığını sürdürmektedir<sup>42</sup>.

#### 4. Espor Spor Mudur Tartışması

Esporun spor olup olmadığı espor kavramı ilk ortaya çıktığı zamanlardan beridir süre gelen bir tartışma konusudur. Halen daha günümüzde bu konuda bir fikir birliğine varılamamış olsa da literatürdeki yaygın görüşler ve bir aktivitenin spor olarak kabul edilebilmesiyle ilgili ölçütlerin -özellikle diğer bölümlerde esporcuların haklarının ve statülerinin belirlenmesi noktasında önemli olacağından- bu başlık altında incelenmesi amaçlanmıştır.

---

<sup>36</sup> Rüstem Mustafaoğlu, "e-Sports and Health", *Current Addiction Research*, sy 0 (2019): 9, <https://doi.org/10.5455/car.105-1539257171>.

<sup>37</sup> Ali Paşlı vd., *E-spor: Hukuki Bakış* (Ankara: Seçkin Yayıncılık, 2021), 59.

<sup>38</sup> Mustafaoğlu, 6.

<sup>39</sup> Kartal, 89.

<sup>40</sup> Hakkı Mert Doğu, "E-Spor ve E-Spor Hukuku'nda Sporcu Sözleşmeleri", *Ankara Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi* 69, sy 2 (28 Aralık 2020): 446, <https://doi.org/10.33629/auhfd.848644>.

<sup>41</sup> Dijital Oyunlar Raporu 2019 (Güvenli İnternet Merkezi, 2019), 17, <https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/RjARy.pdf>.

<sup>42</sup> Türkiye Espor Federasyonu, Hakkımızda, <http://tesfed.gov.tr/hakkimizda>, (Erişim Tarihi: 07.12.2021).

Spor olan aktiviteleri tanımlarken göz önünde bulundurulması gereken kriterler çeşitli öğretilere göre değişse de temelde ele alınan unsurlar şu şekildedir: fiziksel aktivite, rekabet, yetenek, süreklilik ve kurumsallık<sup>43</sup>.

Bu unsurlar içerisinde de literatür taraması içerisinde en çok tartışıldığı tespit edilen unsur fiziksel aktivitedir. Özellikle bir aktivitenin spor olabilmesi için doğrudan fiziksel aktivite içermesi ve bunun yanında yapılan fiziksel aktivitelerin, oyunun kazanılmasıyla mutlak bir ilişki içerisinde olması gerekmektedir. Bu sebeple birtakım akademisyenler satranç oyununda satranç taşının kaldırılarak bir kare içerisine yerleştirilmesi şeklindeki fiziksel hareketin de oyunun kazanılması noktasında doğrudan belirleyici unsur olmadığı; sadece yanlışlıkla farklı bir kareye taşınma durumlarında oyuna etki edeceğini öne sürmüşlerdir. Aynı durumu espor için değerlendirecek olursak, espor turnuvalarına hazırlanan oyuncuların uzun sürelerde doğru zamanda doğru şekilde fare, klavye, oyun kontrolcüsü kullanmaları gerektiği ve bu yapılan hareketlerin de oyunların sonuçlarını doğrudan etkilediğini görmekteyiz<sup>44</sup>.

Bununla birlikte el (oyun stiline bağlı olarak omuz, kol ve parmaklar)- göz koordinasyonunun ve reflekslerin de üst düzeyde önemde olduğu esporda ancak "kısıtlı aktivite" kavramına katılmak mümkün olacaktır. Kıyaslayacak olursak, satranç bir spor olarak kabul görmüşse ondan pekâlâ daha çok fiziksel aktivite gerektiren esporun da "spor" olarak kabul görmemesi için herhangi bir sebep olmadığı aşikardır<sup>45</sup>.

Bu durumun istisnası olarak, günümüzde popüler bir espor oyunu olan Blizzard'ın Hearthstone adlı kart oyunu dakika başına yapılan hareket sayısının veya reflekslerin önemli olmadığı, yapılan fiziksel hareketin doğrudan oyun değiştirici ya da kazandırıcı bir özelliğe sahip olmadığı bir oyun olduğu

---

<sup>43</sup> George B. Cunningham vd., "ESport: Construct Specifications and Implications for Sport Management", *Sport Management Review* 21, sy 1 (01 Ocak 2018): 5, <https://doi.org/10.1016/j.smr.2017.11.002>.

<sup>44</sup> Seth E. Jenny vd., "Virtual(Ly) Athletes: Where ESports Fit Within the Definition of 'Sport'", *Quest* 69, sy 1 (02 Ocak 2017): 8-9, <https://doi.org/10.1080/00336297.2016.1144517>.

<sup>45</sup> Kalle Jonasson ve Jesper Thiborg, "Electronic Sport and Its Impact on Future Sport", *Sport in Society* 13, sy 2 (Mart 2010): 289-90, <https://doi.org/10.1080/17430430903522996>.

değerlendirilmiştir<sup>46</sup>. Sıra tabanlı oynanışı ve genel olarak düşünme ve strateji kurma üzerine dayalı olmasıyla birlikte bu oyunun da satranç ile benzer özellikler taşıdığı tespit edilmektedir. Uluslararası Olimpiyat Komitesi tarafından spor olarak tanınan satranç oyununun<sup>47</sup> yanında espor türlerinin spor sayılmaması için fiziksel aktivite unsurunun da bu sebeple belirleyici olmaması gerektiği savunulabilir. Bunun yanında eğer fiziksel aktivitenin oyun üzerinde sonuç doğurması gerektiğine dair tartışmalar devam ettirilecek ise de en azından espor oyunlarının içerisindeki FPS, Çevrim İçi Çok Oyunculu Savaş Arenası (MOBA) gibi türler açısından yapılan fiziksel hareketin çok kritik öneme sahip olduğu sabit olduğundan, tüm espor oyunları için “spor değildir” şeklinde genellemenin yine doğru bir yaklaşım olmayacağı değerlendirilmektedir<sup>48</sup>.

Esporum spor olup olmadığı noktasında bir diğer çok tartışılan unsur da kurumsallıktır. Öğretide, oyunların yazıldığı kaynak kodunu oyunun kurallarını oluşturan kodlar bütünü olduğu ifade edilmiştir<sup>49</sup>. Bu bağlamda değerlendirildiğinde aynı firmaya ait yayınlanan farklı oyunlara ilişkin farklı kuralların olması, kaynak kodu yazan kişilerle oyunun yapımcılarının ve yayıncılarının aynı olmaması, turnuva organizatörlerinin ve düzenleyici otoritelerin dahi oyunun kurallarına karışmaması ve söz sahibi olamaması, oyun yapımcılarının istedikleri zaman bir yama veya güncelleme getirerek kurallarda değişiklik yapabiliyor olmalarının oyuncular ve sektör üzerinde doğrudan bir etki doğuracak olması ve bunun önünde herhangi bir engel olmaması da kurumsal yapının önündeki engeller olarak ele alınmaktadır<sup>50</sup>.

---

<sup>46</sup> Hearthstone, How To Play, <https://playhearthstone.com/en-us/how-to-play/>, (Erişim Tarihi: 01.09.2021).

<sup>47</sup> International Olympic Committee, International Sports Federations Recognized by the IOC, 30 Ağustos 2021, <https://olympics.com/ioc/recognised-international-federations>, (Erişim Tarihi: 01.09.2021).

<sup>48</sup> Armağan Ebru Bozkurt-Yüksel, “Intellectual Property Rights of Gamers in Esports”, *Justice Academy Of Turkey, Law & Justice Review*, 11, sy 21 (16 Ocak 2021): 279-80.

<sup>49</sup> Cem Abanazir, “Institutionalisation in E-Sports”, *Sport, Ethics and Philosophy* 13, sy 2 (03 Nisan 2019): 121, <https://doi.org/10.1080/17511321.2018.1453538>.

<sup>50</sup> Jim Parry, “E-Sports Are Not Sports”, *Sport, Ethics and Philosophy* 13, sy 1 (02 Ocak 2019): 11, <https://doi.org/10.1080/17511321.2018.1489419>.

Espor turnuvalarının yürütüldüğü lig veya şampiyona olarak henüz oturmuş bir lig ya da turnuva bulunmaması ve sürekli yeni turnuvaların ortaya çıkıp var olan diğerlerinin artık düzenlenmemesinin sporun bir diğer özelliği olarak ele alınan süreklilik kavramıyla da tam olarak örtüşmediği; bunlarla birlikte günümüzde futbol ve basketbolda bile liglerin açılıp kapandığı, aynı ülke içerisinde birbiriyle rekabet eden liglerin ortaya çıktığı, aynı spor branşını düzenleyen federasyonların (FIBA – NBA) birbirlerinden farklı kurallar koydukları ve ilgili düzenleyici kuruluşların (FIFA – CONIFA) sadece kendi üyeleri nezdinde bu kuralları dayatabilmelerinin aksine oyun yapımcılarının, oyunu oynayanların bütünü üzerinde mutlak bir hakimiyet içerisinde oldukları ve esporun daha çok başlarda olduğu gözetildiğinde ileride olacaklarla ilgili şimdiden net bir tahminde bulunmanın güç olduğu ve doğrudan sadece açılıp kapanan turnuvalar ve farklılaşan kurallar özelinde “Espor kurumsal değildir.” algısının oluşturulmaması, süreklilik ve kurumsallığın varlığıyla ilgili tespit için biraz daha beklenmesi ve ardından çıkarımlarda bulunulması gerektiği düşünülmektedir<sup>51</sup>.

Bir sporun sahip olması gerektiği ifade edilen rekabet ve yetenek unsurlarının espor içerisindeki varlığıyla ilgili genel bir görüş birliği olsa da ölçümlenebilir bir unsur olan yeteneğin espor müsabakalarına ve dolayısıyla espora etkisinin tespit edilmesi amacıyla çeşitli çalışmalar yapılmıştır. Yapılan çalışmalarda özellikle esporun içerisinde “yetenekli” olarak kabul edilen oyuncuların sadece eğlenmek için oynayan insanlarla oynadıklarında üstün bir farklarının olduğu tespit edilmiştir<sup>52</sup>.

Esporun, normal oyun oynama alışkanlıklarından farklı olarak sanal dünya aracılığıyla gerçeklikten uzaklaşılması veya oyuncunun kendini oynanan oyunun hikayesine kaptırmasından ziyade oyun oynayan diğer kişilerle önceden belirlenmiş kurallar üzerinden rekabet edilmesi üzerine kurulduğu, bu kuralların rekabeti ortaya çıkartacak şekilde oluşturulduğu ve bu kurallara uyularak oynanan oyunların da boş

---

<sup>51</sup> Abanazir, 122-27.

<sup>52</sup> C. Shawn Green ve Daphne Bavelier, “Action Video Game Training for Cognitive Enhancement”, *Current Opinion in Behavioral Sciences* 4 (Ağustos 2015): 103-6, <https://doi.org/10.1016/j.cobeha.2015.04.012>.

vakit öldürmek için oynanan bilgisayar oyunlarından ayrıştığı ifade edilmektedir<sup>53</sup>. Gerçekten de bakıldığında espor olarak anılan oyunların neredeyse tamamının turnuvalar ve ligler üzerinden ilerlemesi ve doğrudan kişilerin birbirleriyle veya takımlar halinde birbirlerine üstünlük kurmak üzerine oynadığı oyunlar olduğu ve rekabetin sonucunda da kazanan bir taraf olduğu göze çarpmaktadır.

Bu başlıkta bir aktivitenin spor olarak sayılabilmesi için göz önünde bulundurulması gereken beş unsurun espor içerisinde olup olmadığı incelenmiştir. Bu unsurların bazılarında tartışmaların olması ve unsurların karşılanıp karşılanmadığıyla ilgili net bir sonuca ulaşabilmek adına zamana ihtiyaç duyulması esporun spor olarak tanımlanması noktasında literatürde görüş birliğinin sağlanamamasına yol açmaktadır<sup>54</sup>. Bununla birlikte incelemede görüldüğü üzere esporun bu unsurları büyük çoğunlukla karşıladığına ilişkin netlik olmakla birlikte karşılamadığını ispat etmek ise güçtür. Bu sebeple de esporun bir “spor” olarak ele alınması gerektiği savunulabilecektir.

## 5. Espor ile İlgili Yasal Düzenlemeler

Esporum tüm dünyaya yayılması, geniş bir izleyici kitlesine sahip olması, yüksek ödül havuzuna sahip turnuvalarının dünyanın dört bir yanında yapılmaya başlanması -kısacası gelişimi- ile birlikte esporun düzenlenmesi adına otoriteler kurulmuş ve bu otoriteler aracılığıyla da yasal düzenlemeler yapılmaya başlanmıştır<sup>55</sup>. Toplam 107 ülkenin ulusal otoritesinin üyesi olduğu Uluslararası Espor Federasyonu (IESF) ise küresel çapta standardizasyonu ve espor profesyonellerinin (hakem, menajer vb.) yetiştirilmesini hedeflemekte; bunun yanında üye sayısını artırmayı hedefleyerek ve dünya şampiyonaları düzenleyerek esporu dünyaya “gerçek bir spor” olarak tanıtmaktadır<sup>56</sup>. Bu başlık altında espor

---

<sup>53</sup> Yuri Seo, “Professionalized Consumption and Identity Transformations in the Field of ESports”, *Journal of Business Research* 69, sy 1 (Ocak 2016): 3, <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2015.07.039>.

<sup>54</sup> Memduh Kocadağ, “Elektronik Spor Kariyeri ve Eğitim - Esports Career and Education” 1 (15 Ekim 2017): 52.

<sup>55</sup> Kartal, 76.

<sup>56</sup> International Esports Federation, What We Do, <https://iesf.org/about/what-we-do>, (Erişim Tarihi: 13.09.2021).

alanında öncü olan çeşitli ülkelerin esporcuların haklarının korunması ve yasal sınırların belirlenmesi adına nasıl adımlar attıklarının incelenmesi amaçlanmıştır.

### 5.1.Fransa Örneği

Fransa 28.09.2016 tarihinde yürürlüğe giren Dijital Cumhuriyet Kanunu ile dünya üzerinde esporu yasal olarak düzenleyen ilk ülke olmuştur. Bu Kanun içerisinde esporcuların ve takımların hakları, esporcuların profesyonel olarak lisanslanmaları ve esporculara profesyonel atlet statüsünde vize tanımlanması, esporun bahis ve kumardan ayrıştırılması, esporcuların kazançlarının vergilendirilmesi gibi birçok unsur düzenlenmiştir<sup>57</sup>.

Kanunu takiben 09.05.2017 tarihinde çıkartılan iki adet kararname ile esporcu sözleşmelerini yapmaya yetkili kılınmış akredite kurumlar ve şirketler arasında yer alabilmek adına kriterler (esporcuların antrenman koşulları, fiziksel ve mental olarak denetimleri, esporculuğun getirdiği riskleri en aza indirmek üzere kullanılan araçların neler olduğu), esporcuların en fazla ve en az kaç ay ile istihdam edilebilecekleri (5 yıl; 1 yıl), resmi espor turnuva organizasyonlarının düzenlenebilmesi adına uygulanacak kurallar (turnuva organizasyonundan en az 30 gün öncesinde Fransız otoriteleri ile iletişim kurulması, hangi oyun türlerinin oynatılacağı, ortalama ne kadarlık bir katılım beklendiği, organizasyona katılım ücreti olarak katılımcılardan toplanacak ortalama para; turnuva organizasyonunun toplam giderleri, gelirleri ve ödülleri hakkında bilgi verilmesi) netlik kazanmıştır. Bunun yanında ilk kararnamede reşit olmayan kişilerin turnuva organizasyonuna katılımıyla ilgili koşullar da detaylandırılmıştır<sup>58</sup>.

Fransa'da getirilen düzenlemelere bütüncül olarak yaklaşıldığında, esporun bir spor olarak kabul edilmiş olması, esporculara işçilik haklarının tanınması ve sözleşmelerinin düzenlenmesinin akredite kurumların kontrolüne bırakılarak

---

<sup>57</sup> Barbaros Bostan, ed., *Game User Experience And Player-Centered Design*, International Series on Computer Entertainment and Media Technology (Cham: Springer International Publishing, 2020), 94, <https://doi.org/10.1007/978-3-030-37643-7>.

<sup>58</sup> Bird & Bird, France Is 'Stepping up Its Game' with the Adoption of New Esports Regulatory Rules <http://www.twobirds.com/en/news/articles/2017/france/france-is-stepping-up-its-game-with-adoption-of-esports-regulatory-rules>, (Erişim Tarihi: 15.09.2021).

şartlarının denetim altına olması, esporun kumar ve bahis oyunlarından ayrıştırılması ve suiistimal edilmemesi için gerekli önlemlerin alınmasıyla birlikte esporun içerisinde oldukça geniş bir kitleyi oluşturan, reşit olmayan kişilerin turnuva organizasyonuna katılımlarıyla ilgili kuralların detaylandırılması, esporun kurumsallaşması ve ülke içerisinde espora duyulan güvenin artması yönünde önemli adımların atılmış olduğu tespit edilmektedir.

## 5.2.Güney Kore Örneği

Dünya üzerindeki ilk espor birliğini 2000 yılında kuran ülke olan Güney Kore için esporu düzenleme çalışmalarının çok erken başladığı söylenebilir. 2012 yılında çıkartılan Esportun Tanıtılması Hakkında Kanunun (Act on Promotion of E-Sports) 12'nci maddesi<sup>59</sup> uyarınca Kültür, Turizm ve Spor Bakanlığı'nın espor oyunlarındaki çeşitliliği artırmak adına hangi espor oyunlarının öne çıkartılacağına belirlenmesiyle ilgili bir kurumu yetkilendirebileceği hükme bağlanmıştır. Tahmin edilebileceği üzere bu konuda KeSPA yetkilendirilmiştir<sup>60</sup>.

Güney Kore içerisinde esporu ve turnuvalarını etkileyen diğer yasal düzenlemeler de Gençlik Koruma Kanunu (Youth Protection Act) ve Oyun Endüstrisinin Tanıtılması Hakkında Kanun (Game Industry Promotion Act)'dur.

Gençlik Koruma Kanununun İnternet Oyunlarının Kullanıcılarına İlişkin Ebeveyn Otoritesine Sahip vb. Kişilerin İzni başlıklı 24'üncü maddesinde gerçek zamanlı olarak oynanan oyunlara 16 yaşının altındaki gençlerin abone veya üye olması durumunda gençlerin ebeveynlerinden, velilerinden veya yasal temsilcilerinden onay alınması gerektiği hükme bağlanmıştır<sup>61</sup>. Hangi oyun ürünlerinin izne tabi olacağı, izin alma yönteminin ve prosedürünün nasıl olacağı gibi konuları belirleme yetkisinin de Oyun Endüstrisinin Tanıtılması Hakkında

---

<sup>59</sup>Act on Promotion of E-Sports (Electronic Sports), 11315 § (2012), [https://elaw.klri.re.kr/eng\\_mobile/viewer.do?hseq=43120&type=part&key=17](https://elaw.klri.re.kr/eng_mobile/viewer.do?hseq=43120&type=part&key=17).

<sup>60</sup>Esports Laws of the World Report (DLA Piper, 2020), 98, [https://www.dlapiper.com/~media/files/insights/publications/2020/05/esports-laws-of-the-world\\_report.pdf?la=it&hash=56697357670BE61E7D1BFF77F76ECA37AE7908CD](https://www.dlapiper.com/~media/files/insights/publications/2020/05/esports-laws-of-the-world_report.pdf?la=it&hash=56697357670BE61E7D1BFF77F76ECA37AE7908CD).

<sup>61</sup>Youth Protection Act, 14067 § III (2016), [https://elaw.klri.re.kr/eng\\_service/lawView.do?hseq=38401&lang=ENG](https://elaw.klri.re.kr/eng_service/lawView.do?hseq=38401&lang=ENG).

Kanunun 12'nci maddesinin 3'üncü fıkrası uyarınca Başkanlık Kararnamesi ile belirleneceđi ifade edilmiştir. Buna göre 16 yaşından küçük olan gençlerin internet üzerinden oynanan espor oyunlarını oynayıp oynamamaları yasal temsilcilerinin inisiyatifine bırakılmıştır<sup>62</sup>.

Gençlik Koruma Kanununun İnternet Oyunlarının Gece Geç Saatlerde Oynanmasına İlişkin Kısıtlama başlıklı 26'ncı maddesinde hiçbir internet oyunu sağlayıcısının 16 yaşından küçük gençlere gece yarısı (00:00) ile sabah 6 arasında oyun oynamasını sağlayamayacağı, bu saat kısıtlamasına tabi olan oyun ürünlerinin kapsamının Cinsiyet Eşitliği ve Aile Bakanı tarafından iki yılda bir kez kontrol edildikten ve Kültür, Turizm ve Spor Bakanı ile değerlendirildikten sonra gerekli iyileştirme önlemlerinin alınacağı sabit hale gelmiştir<sup>63</sup>. Bu doğrultuda gençler ebeveynlerinin izinlerine dayanarak espor oyunlarını oynuyor olsalar dahi gece yarısından sonra bu oyunlara erişemeyecekler, “zorunlu kapama sistemi (Mandatory Shut Down System)” devreye girecektir. Kanun içerisinde 2 yıla kadar hapis veya para cezasının öngörölmüş olması da Güney Kore'nin bu işi ne kadar ciddiye aldığını gösterir niteliktedir. Bu sebeple espor oynayan, bir takıma dahil olan gençlerin antrenman ve oyun saatlerinin de kanuni gereklilikler göz önünde bulundurularak düzenlenmesi oldukça önemlidir.

### 5.3.Türkiye Örneđi

Türkiye'de esporun kurumsallaşması adına ilk adımlar 2011 yılında TÜDOF kurulumuyla gerçekleştirilmiş olsa da kuruluşu sonrasında dijital oyunların düzenlenmesi ve derecelendirilmesine ilişkin yönetmelikleri çıkartmadığı ve yurt çapında Türk oyunlarının dijitalleştirilerek geniş kitlelere ulaşmasının sağlanması adına nitelikli dijital oyun yazılımlarının yapılmadığı sebebiyle esporun yaygınlığını sağlayamadığı değerlendirilen TÜDOF'un 2013 yılı itibarıyla lav edilerek Gelişmekte Olan Spor Branşları Federasyonuna bağlanmasıyla birlikte

---

<sup>62</sup>Game Industry Promotion Act, 17396 § (2020), [https://elaw.klri.re.kr/kor\\_service/lawView.do?lang=ENG&hseq=54546](https://elaw.klri.re.kr/kor_service/lawView.do?lang=ENG&hseq=54546).

<sup>63</sup> Youth Protection Act.

kurumsallaşma ve yasal düzenlemelerin oluşturulması süreci de bir süreliğine yarıda kalmıştır<sup>64</sup>.

2013 sonrasında esporun ivmelenerek büyümeye devam etmesi, tanınırlığının oldukça artması ile espor odaklı oyunların Türkiye pazarını hedeflemeleri ve burada kurulan yerleşkelerinin<sup>65</sup> kalıcı hale gelmesiyle birlikte bir önceki federasyona oranla kapsamı espor ile sınırlı tutulan Türkiye Esport Federasyonu (TESFED) 24/04/2018 tarihli ve 277144 sayılı Bakanlık Oluru ile kurulmuştur<sup>66</sup>. TEFED tarafından, TÜDOF'un kapanma kararının alınmasına yol açan unsurlardan birisi olan yasal düzenlemelerin yapılmaması noktasında kurulduğu yıl içerisinde üç adet talimat hazırlayarak esporun yasal düzenlemeleri noktasında da etkinliğini gösterir adımlar hızlıca atılmıştır.

Sporcu Lisans, Tescil, Vize ve Transfer ile Hakem Talimatlarının, Spor Genel Müdürlüğü tarafından yayımlanan Yönetmeliklerin espora uyarlanması şeklinde 25.09.2018 tarihinde yayımlandığı görülmektedir.

17.12.2018 tarihinde ise öncekilere oranla espora daha özgü bir düzenleme olarak “Özel E-Spor Salonları ve Yeterlilik Belgesi Talimatı” yayımlanmıştır<sup>67</sup>. Bu Talimat uyarınca tescil belgesi verilen, farklı illerde yer alan 47 adet özel espor salonu bulunmaktadır<sup>68</sup>. Esport salonlarının düzenlenmesiyle birlikte esporcuların takım halinde kaldıkları, antrenmanlarını yaptıkları ve turnuvalara katıldıkları oyun evlerinin (gaming house) ve buradaki koşullarla ilgili ayrıca bir düzenleme yapılması gerektiğine dair görüşler de mevcuttur<sup>69</sup>. Gerçekten de profesyonel

---

<sup>64</sup> Türkiye Büyük Millet Meclisi, 7/32326 Esas Numaralı Yazılı Soru Önergesinin Cevabı, 30 Aralık 2013, <https://www2.tbmm.gov.tr/d24/7/7-32326c.pdf>, (Erişim Tarihi: 19.09.2021).

<sup>65</sup> Webrazzi, Riot Games Türkiye pazarına açılıyor, 20 Şubat 2012, <https://webrazzi.com/2012/02/20/riot-games-turkiye/>, (Erişim Tarihi: 19.09.2021); Webrazzi, Crytek İstanbul ofisini açtı, önümüzdeki 5 yılda 20 milyon Euro yatırım yapmayı planlıyor, 17 Ocak 2013, <https://webrazzi.com/2013/01/17/crytek-istanbul-ofisini-aciyor/>, (Erişim Tarihi: 19.09.2021).

<sup>66</sup> Türkiye Esport Federasyonu, Hakkımızda.

<sup>67</sup> Türkiye Esport Federasyonu, Özel E-Spor Salonları ve Yeterlilik Belgesi Talimatı, 17 Aralık 2018, <http://tesfed.gov.tr/uploads/legislations/ozel-e-spor-salonlari-ve-yeterlilik-belgesi-talimati-tr.pdf>, (Erişim Tarihi: 19.09.2021).

<sup>68</sup> Türkiye Esport Federasyonu, Tescil Belgesi Verilen Esport Salonları, <http://tesfed.gov.tr/esport-salonlari>, (Erişim Tarihi: 08.12.2021).

<sup>69</sup> D.B. Çakar ve M.H. Yiğit, “eSports eSports Regulations and Problematics”, *The Journal of Eurasia Sport Sciences and Medicine*, 31 Aralık 2019, 126.

seviyede oynayan esporcular özel espor salonlarından ziyade oyun evlerini tercih ettiği bilinmektedir. Bu durumda esporun doğası gereği ortaya çıkan bu oyun evleriyle ilgili düzenlemelerin getirilmesinin de özellikle çocuk yaştaki esporcular başta olmak üzere esporcuların mental ve fiziksel sağlıklarının korunması, sosyal ve eğitim hayatlarının gelişimi ile ev içerisindeki yaşam ve çalışma koşullarının belirlenmesi adına oldukça büyük öneme sahip olduğu açıktır.

TESFED tarafından bu düzenlemeleri takip eden 2020 yılında Spor Genel Müdürlüğü'nün çıkartmış olduğu Yönetmelikler uyarınca Antrenör Talimatı<sup>70</sup> ve bir öncekini yürürlükten kaldıran Sporcu Lisans, Tescil, Vize ve Transfer Talimatı<sup>71</sup> şeklinde iki talimat; 30.03.2021 tarihinde ise Yarışma Talimatı yayımlanmış olup genel itibarıyla bunların da “espor uyarlaması” şeklinde olduğu, doğrudan espora özgü veya esporun nitelikleriyle örtüşen şekilde olmadıkları göze çarpmaktadır.

TESFED üyeleri arasında Riot Games'in Türkiye Müdürü'nün ve SuperMassive Blaze takımının kurucularının da - TEFED Başkanı dahil olmak üzere- bulunuyor olmasına karşılık sektördeki diğer kulüplerin ve oyun geliştiricisi veya yayıncılarının bulunmayışı, TEFED içerisinde yer almayan aktörlerin espor ekosisteminde rekabet konusunda geriye düşmelerine yol açabileceği ve TEFED'in espor oyun liglerinde ortaya çıkan yaptırımlara dair vereceği kararlar ile çıkartacağı yasal düzenlemelerdeki tarafsızlığının etkilenebileceği sebepleriyle eleştiri konusu olmaktadır<sup>72</sup>. Türkiye üzerinde aktif olarak oynanan farklı oyun türlerinde birçok oyun ve yine buna bağlı olarak çok sayıda geliştirici ve yayıncı olduğu göz önünde bulundurulduğunda TEFED'in içerisinde tek bir takımın kurucularının ve tek bir oyuna ait temsilcilerin bulunmasının çıkar çatışmalarına ve

---

<sup>70</sup> Türkiye Esport Federasyonu, E-spor Federasyonu Antrenör Eğitimi Talimatı, 07 Ekim 2020, <http://tesfed.gov.tr/uploads/legislations/e-spor-federasyonu-antrenor-egitimi-talimati-tr.pdf>, (Erişim Tarihi: 08.12.2021).

<sup>71</sup> Türkiye Esport Federasyonu, E-Spor Federasyonu Sporcu Lisans, Tescil, Vize ve Transfer Talimatı, 13 Temmuz 2020, <http://tesfed.gov.tr/uploads/legislations/e-spor-federasyonu-sporcu-lisans-tescil-vize-ve-transfer-talimati-tr.pdf>, (Erişim Tarihi: 08.12.2021).

<sup>72</sup> GoodGamers.Biz, Riot Games ve SuperMassive'in Yakınlaşması Tartışma Yarattı, 23 Ekim 2018, <https://goodgamers.biz/tr/genel-tr/riot-games-ve-supermassivein-yakinlasmasi-tartisma-yaratti/>, (Erişim Tarihi: 19.09.2021).

rekabette eşitliğin bozulmasına yol açabileceği; sporcuların ise bu yapı içerisinde temsil edilmelerinin güç olduğu değerlendirilmektedir<sup>73</sup>.

Bu sebeplerle Türkiye'deki bir siyasi partide Bilgi ve İletişimden Sorumlu Genel Başkan Yardımcılığı görevini yürüten bir milletvekili tarafından da esporun Dijital Mecralar Komisyonunun gündemine alınarak mevcut sorunlara çözüm üretecek yasal düzenlemelerin oluşturulması ve Türkiye'nin Avrupa'ya açılan bir merkez (hub) olması yönünde adımların atılması gerektiği belirtilmiştir<sup>74</sup>.

---

<sup>73</sup> Çakar ve Yiğit, 127.

<sup>74</sup> Yurttan Sesler, Dijital Mecralar Komisyonu'nda 'Espor' teklifi, <https://www.yurttansesler.org/istanbul/dijital-mecralar-komisyonunda-espor-teklifi-h12452.html>, (Erişim Tarihi: 29.09.2021).

## İKİNCİ BÖLÜM

### TÜRKİYE'DEKİ ESPOR EKOSİSTEMİNDE ESPORCULAR VE ESPORCULARIN KİŞİSEL VERİLERİNİ İŞLEYEN TARAFLAR

#### 1. Esporcular

Espor ile ilgili literatürde süren tartışmalar esporcuyu kavramına da yansımıştır. Bu noktada esporcunun kim olduğunu ortaya çıkartabilmek adına esportunun nasıl tanımlandığı da önem taşımaktadır. Bu başlık altında esport tanımından yola çıkılarak esporcunun kim olduğu, durumu ve hakları ele alınacaktır.

##### 1.1.Esporcuyu Kimdir?

Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu (BTK)'nun düzenlemiş olduğu 2017 tarihli Dijital Dünyada e-Spor Çalıştayı (Çalıştay)'nda esport tanımının yapılmasının bir ihtiyaç olduğu belirlenerek öncelikli konular arasında ele alınmış ve bu tanım ile dijital oyun ile esport arasındaki farkın ortaya koyulması ve kamuoyu nezdinde kabul görececek bir tanımın oluşturulması hedeflenmiştir<sup>75</sup>. TESFED tarafından 2019 yılında gerçekleştiren 1. Espor Çalıştayı'na dair sonuç raporu içerisinde de TESFED'den beklentilerin görüşüldüğü ikinci oturumda esport ile ilişkili kamuoyunda var olan kafa karışıklığında ortak bir dilin oluşturulamamasının etkilerinin olduğu, bu konuda TESFED öncülüğünde çalışma yapılarak bir terminolojinin geliştirilmesi ve bundan sonra bu terminolojinin kullanılmasının esportun anlaşılması ve yaygınlaşmasını kolaylaştıracağı sonucuna varılmıştır<sup>76</sup>.

Türkiye'de kurumsal düzeyde ilk esport tanımı, TESFED tarafından yayımlanan ve sonradan yürürlükten kaldırılan Sporcuyu, Lisans, Tescil, Vize ve Transfer Talimatı içerisinde yapılmış olmakla birlikte TESFED tarafından yayımlanan sonraki düzenlemelerde bu tanıma yer verilmemiştir. Bu yaklaşım günümüzde hala değişen teknolojiler ve koşullarda esportu değişmeyecek kalıplara

<sup>75</sup> Dijital Dünyada e-Spor Çalıştayı Sonuç Raporu (Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu, 10 Ekim 2017), <https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/LwFcY.pdf>, (Erişim Tarihi: 10.10.2021).

<sup>76</sup> Espor Çalıştayı Raporu (Türkiye Espor Federasyonu, 25 Eylül 2019), <http://tesfed.gov.tr/uploads/databanks/espor-calistayi-raporu-tr.pdf>, (Erişim Tarihi 08.12.2021).

koymamak için stratejik bir karar olarak düşünülecek olsa da kurumsal boyutta öncü adımlar atan Türkiye’de TESFED’in belirlediği amaca ulaşmak ve vizyonunu gerçekleştirme noktasında<sup>77</sup>; espor tanımının yapılıyor, vatandaşlar tarafından biliniyor ve kabul görüyor olmasının esporun geniş kitlelere doğru bir şekilde yayılmasıyla birlikte esporcu kavramının netlik kazanması adına da önemli olduğu değerlendirilmektedir. Günümüze gelindiğinde BTK’nın yapmış olduğu Çalıştay’da belirlenen hedefe ulaşamamış olduğu ve TESFED’in 1. Espor Çalıştayı’ndaki beklentileri karşılayamadığı göz önünde bulundurulduğunda espor tanımının yapılmasının hala öncelikli olduğu da açıktır.

TESFED’in 2018 yılında yayımladığı Sporcu, Lisans, Tescil, Vize ve Transfer Talimatı içerisinde geçen espor tanımı Türkiye’deki espor ekosistemi içerisinde geçerli kabul edilecek olur ise esporcu da “elektronik bir cihaz vasıtasıyla gerçekleştirilen çevrimiçi ve çevrimdışı ortamda gerek bireysel gerekse takım halinde katılım gösterilen her türlü aktiviteyi icra eden kişi” olarak ele alınabilecektir.

Bu aşamada şunu belirtmek gerekir ki, TESFED Gençlik ve Spor Bakanlığına bağlı bir federasyon olarak kurulduğu için<sup>78</sup> yayımladığı talimatlar ve düzenlemelerde de Spor Hizmetleri Genel Müdürlüğüne bağlı şekilde ilerlemektedir. Bu doğrultuda da esporcuyu, Gençlik ve Spor Bakanlığı ve ona bağlı diğer federasyonların genel geçer olarak sporcuyu tanımladığı şekliyle “lisans verilen kişi” olarak tanımlamıştır. Bu bağlamda TESFED onayıyla düzenlenen yarışmalarda yarışabilmek için Sporcu lisansı, Sporcu Lisans, Tescil, Vize ve Transfer Talimatı’nın Üçüncü Bölümü içerisinde yer alan vize ve transfer (sporcunun başka bir kulüp adına katılabilmesi için) işlemlerinin tamamlanması, bu işlemlerin tamamlanabilmesi adına da “lisanslı bir esporcu” olunması gerekmektedir. Sporcu lisansı, Sporcu Lisans, Tescil, Vize ve Transfer Talimatı’nın Tanımlar başlıklı 4’üncü maddesinin k bendinde “*Sporcunun spor dalı ve*

---

<sup>77</sup> Türkiye Espor Federasyonu, Hakkımızda.

<sup>78</sup> Spor Hizmetleri Genel Müdürlüğü, Spor Hizmetleri Genel Müdürlüğüne Bağlı Federasyonlar, <https://shgm.gsb.gov.tr/Federasyonlar>, (Erişim Tarihi: 10.10.2021); Türkiye Espor Federasyonu, Hakkımızda.

*faaliyetlerine katılabilmesine imkân veren izin belgesi”* şeklinde tanımlanmıştır. Bu izin belgesini alabilmek adına da aynı Talimat içerisindeki Sporcu lisansı başlıklı 5’inci maddede belirtilen şartların sağlanması ve madde içerisinde sayılan belgelerle birlikte il ve ilçe müdürlüğüne lisans başvurusunun yapılması gerekmektedir. Başvuru yapıldıktan sonrasında yine aynı Talimat içerisindeki Sporcu lisansı işlemleri başlıklı 6’ncı maddesinin birinci fıkrası uyarınca *“Başvuru şartlarını taşıyan ve gerekli belgeleri ibraz eden kişilerin sporcu lisansı kayıtları yapılır.”* ve aynı maddenin ikinci fıkrası uyarınca da *“Sporcu lisansı, il/ilçe müdürlükleri tarafından düzenlenir.”*<sup>79</sup> Kartal’ın esportcular ile yaptığı görüşmelerden birisinde esportcu, söz konusu lisansın diğer spor branşlarına göre çok daha kolay alınabildiği, TESFED turnuvalarına katılmak ve ödül almak için gerekli olmanın dışında herhangi bir özelliğinin bulunmadığı ve bu süreçte yeterli bir bilgilendirme ve eğitim sürecinin yer almadığını belirtmiştir<sup>80</sup>. Bu yönüyle TESFED’in onayıyla düzenlenen yarışmalara katılmak ve ödüle sahip olmak için ön koşul olarak dayatılan esportcu lisansı yoluyla Türkiye içerisinde esportcu havuzu oluşturmanın hedeflendiği değerlendirilmektedir<sup>81</sup>.

## **1.2.Esportcunun Durumu**

Esportcunun durumu temelde birinci bölümün dördüncü başlığı altında ele alınan esportun spor olup olmadığı tartışmasındaki gibi, esportcunun da sporcu sayılıp sayılmadığı ekseninde şekillenmektedir.

Esportcunun durumuna göre, esportcunun sporcu olarak yararlanabileceği birtakım haklar ile esport faaliyetlerinin bir kulüp bünyesinde yürütülmesi halinde kulüp ile arasındaki sözleşme ilişkisinin niteliği ve buna bağlı olarak çalışan/işçi sayılması durumunda ortaya çıkacak yükümlülükleri ve hakları değişiklik göstermektedir.

---

<sup>79</sup> Türkiye Esport Federasyonu, E-Sport Federasyonu Sporcu Lisans, Tescil, Vize ve Transfer Talimatı.

<sup>80</sup> Kartal, 149.

<sup>81</sup> Kartal, 199.

Esporcunun durumunu değerlendirebilmek adına kurumsal olarak Türkiye’de esporu düzenleyen TESFED tarafına bakıldığında, Gençlik ve Spor Bakanlığı’na bağlı olarak çıkartılan düzenlemelerde<sup>82</sup> sporcu tanımının esportcular için de aynen geçerli olduğu mevzuat içerisinde net bir şekilde görülmektedir<sup>83</sup>. Bu kapsamda esporun, “spor” olduğunun kurumsal olarak sabit hale geldiğini görülse de Maliye Bakanlığı’nın 25.07.2019 tarih ve 603722 sayılı Özelgesi (Özelge)’nde sporcuların tabi oldukları 193 sayılı Gelir Vergisi Kanununun geçici 72’nci maddesi uyarınca belirlenen oranlar üzerinden vergilendirilmesinin ve esportculara yapılan ödemelerin, sporculara yapılan ücret ödemesi olarak değerlendirilmesinin mümkün bulunmadığı; esporun “*Bilgisayar, konsol ve mobil platformlar üzerinden çevrimiçi ve çevrimdışı bireysel ve takım olarak oynanan, rekabetçi çok oyunculu, dijital oyunların çeşitli modlarıyla oynanan bir alan olan tanımlanmaktadır. Kısaca e-spor, bilgisayar, konsol ve mobil platformlar vasıtasıyla oynanan, çok oyunculu dijital oyunlara verilen genel addir.*” şeklinde tanımlanarak TESFED’e göre tam tersi bir yaklaşımın ortaya konulduğu görülmektedir. TESFED’in bu yaklaşım sonrasında düzenlemiş olduğu 1. Espor Çalıştayı’nda da Türkiye’de Espor Durum Analizi başlıklı tartışma içerisinde katılımcılar tarafından “*Genel anlamda espor branşının önünün açılması ve gelişiminin hızlanması için öncelikle devlet makamları, kamuoyu, aileler, markalar gibi ilgili tüm katmanda esporun doğru anlatılması ve farkındalık geliştirilmesinin elzem olduğu görülmektedir.*” şeklinde bir görüş sunulmuştur<sup>84</sup>.

Buradan yola çıkılarak henüz esportcuların durumuyla ilgili Türkiye’deki kurumlar arasında bir görüş birliği kurulamadığı değerlendirilmektedir.

### **1.3.Esporcunun Hakları**

Esporcuların, espora rekabetçi bir anlayış ile yaklaşan kimseler oldukları, esporu temel geçim kaynağı olarak gördükleri ve katıldıkları organizasyonlarda da

---

<sup>82</sup> Sporcu Lisans, Vize ve Transfer Yönetmeliği, 14 Aralık 2019, Resmî Gazete (Sayı: 30978), <https://www.resmigazete.gov.tr/eskiler/2019/12/20191214-3.htm>, (Erişim Tarihi: 17.10.2021).

<sup>83</sup> Türkiye Espor Federasyonu, E-Spor Federasyonu Sporcu Lisans, Tescil, Vize ve Transfer Talimatı.

<sup>84</sup> Espor Çalıştayı Raporu, 3.

dereceye girip başarı elde etmek üzerine çabaladıkları literatürde değerlendirilmiştir<sup>85</sup>. Bu değerlendirmeye, esporcuların katıldıkları organizasyonlarda derece elde etmeleri ya da gösterdikleri performans neticesinde herhangi bir ödüle sahip olmaya ilişkin gerekli koşulların karşılanmış olması durumunda, önceden belirlenmiş olan ödüle ve organizasyonların vermeyi taahhüt ettiği ödülün bağımsız olarak çatısı altında mücadele ettikleri kulüpleriyle aralarında kararlaştırılmış olan prim, ek ödemeler veya aktif oyunculuk süreleri boyunca kendilerine periyodik olarak yapılacağı kararlaştırılan ödemelere sahip olmaları ve bunları talep etmeleri esporcuların en temel hakları olarak ortaya çıkmaktadır.

TESFED'in düzenlemiş olduğu 1. Espor Çalıştayı'nda esporcular tarafından belirtilen sorunların başında ekonomik unsurların yer aldığı, diğer spor branşlarından maddi olarak geride sözleşmelerinin olduğu ya da hiç sözleşmelerinin olmadığı Sonuç Raporu'nda yer alırken TEFED'den beklentiler ile değerlendirme ve sonuç kısımlarında ekonomik unsurların düzeltilmesi (vergilendirme, sözleşme, ücret vb.) yönünde somut bir görüş ve çalışma planı tespit edilememiştir<sup>86</sup>.

Esporcuların haklarının korunabilmesi adına ilk önce haklarını teminat altına alan ve uyuşmazlık durumunda kulüplerin yükümlülüklerinin açık bir şekilde tespit edilebileceği sözleşmelerinin yapılmasının önemli olduğu düşünülmektedir. Bununla birlikte esporcular sporcu sayıldıklarından, esporcularla yapılacak sözleşmelere 4857 sayılı İş Kanunu (İş Kanunu)nun 4'üncü maddesinin g bendi<sup>87</sup> uyarınca İş Kanunu hükümlerinin uygulanamayacağı ve kendileriyle 6098 sayılı Türk Borçlar Kanunu (Borçlar Kanunu) hükümlerine göre bir sözleşmenin akdedilmesi gerektiği literatürde savunulmaktadır<sup>88</sup>.

Diğer yandan yapılan akademik bir çalışmada esporcuların ortaya maddi bir ürün çıkartmasalar dahi evlerinde antrenmanlar yaptıkları, kendi oyunlarını

---

<sup>85</sup> Mertkan Üçüncüoğlu, "Bilgi Toplumunun Sportif Bir Yansıması Olarak Espor ve Modern Spor ile Etkileşimi" (Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, İstanbul Üniversitesi, 2018), 37.

<sup>86</sup> Espor Çalıştayı Raporu, 4.

<sup>87</sup> İş Kanunu, 4857 § (2003), 8424-2, <https://www.mevzuat.gov.tr/MevzuatMetin/1.5.4857.pdf>.

<sup>88</sup> Çakar ve Yiğit, 127.

yayınladıkları ve turnuvalara katıldıklarını; bu etkinlikler esnasında çok ciddi bir işçilik ortaya koyarak kitleleriyle etkileşimlerinin temeli olan verileri ve bir deneyim ürettiklerini, bu sebeple esporcuların da “eğlence sektörü” içerisinde birer “çalışan” oldukları fikri ortaya atılmıştır<sup>89</sup>.

Bir önceki bölümde Özelge bağlamında değinildiği üzere, esporcular Maliye Bakanlığı tarafından sporcu olarak tanımlanmadığından kendilerini sporcu durumunda kabul ederek Borçlar Kanunu uyarınca bir sözleşme akdedilmesi de daha düşük oranda vergi kesintisi imkanından faydalanmaları bakımından olumlu bir etki oluşturmamaktadır.

Bu kapsamda Türkiye’de espora ilişkin hukuki durumun ve sonuçlarının henüz netlik kazanmadığı<sup>90</sup> ve özellikle esporcuların durumlarına bağlı olarak tabi olacakları kanun uyarınca edinecekleri hakların net bir şekilde belirlenebilmesi adına sadece Gençlik ve Spor Bakanlığına bağlı olarak çıkartılan talimatlarda vb. düzenlemelerde ve TESFED tarafından değil, Türkiye’deki tüm resmi kurumlar tarafından ve Türk hukuk sistemi içerisindeki bütün düzenlemelerde esporcuların, sporcu olarak kabul görmesi ve sporcu olmanın getirdiği haklara sahip olduklarına dair Türkiye içerisinde birliğin sağlanması gerektiği değerlendirilmektedir.

Esporcuların, durumlarından bağımsız olarak Türkiye Cumhuriyeti Anayasası (Anayasa) uyarınca sahip oldukları birtakım temel haklar bulunmaktadır. Anayasanın 20’nci maddesinin üçüncü fıkrası “*Herkes, kendisiyle ilgili kişisel verilerin korunmasını isteme hakkına sahiptir. Bu hak; kişinin kendisiyle ilgili kişisel veriler hakkında bilgilendirilme, bu verilere erişme, bunların düzeltilmesini veya silinmesini talep etme ve amaçları doğrultusunda kullanılıp kullanılmadığını öğrenmeyi de kapsar. Kişisel veriler, ancak kanunda öngörülen hallerde veya kişinin açık rızasıyla işlenebilir. Kişisel verilerin korunmasına ilişkin esas ve usuller kanunla düzenlenir.*” uyarınca esporcuların kişisel verilerinin korunmasını

---

<sup>89</sup> Önder Can, “E-Sports and Gaming Houses in Turkey: Gender, Labor, and Affect” (Yüksek Lisans Tezi, Koç Üniversitesi, 2018), 18-19.

<sup>90</sup> Kartal, 211.

isteme hakkı bulunmaktadır<sup>91</sup>. Kişisel verilerin korunmasına ilişkin esas ve usullerin düzenlendiği 6698 sayılı Kişisel Verilerin Korunması Kanunu (KVKK)nun 11'inci maddesinde<sup>92</sup> de kişisel verisi işlenen ilgili kişi konumunda olan esporcuların hakları sayılmıştır. Esporcuların kişisel verilerinin hangi şartlarda, hangi amaçlarla ve hukuki sebeplerle işlendiği; hangi aşamalarda hangi taraflarca ne türde kişisel verilerinin toplandığı üçüncü bölüm altında farklı durumlar özelinde incelenerek detaylandırılacaktır.

## 2. Takımlar

Günümüzde en geniş kitlelere yayılmış olan MOBA ve Shooter türündeki oyunların çoğunluğunda<sup>93</sup> 5 kişilik takımlara karşı 5 kişilik takımların mücadele ettiği görülmektedir. Bu sayı, oyunlara göre değişkenlik gösterse de dövüş, spor ve kart oyunları haricindeki türlerde genel olarak takımlar arası rekabet ön plana çıkmaktadır. Özellikle espora yatırım yapan geleneksel spor kulüplerinin de etkisiyle takım olgusu ve mevcut espor endüstrisinin üzerine kurulduğu bir unsur olan takımların pazarlanabilirliği ön plana çıkmaktadır<sup>94</sup>.

Üst üste CS: GO oyununda şampiyonluk yaşayan Astralis takımının formasının köklü ve revaçta olan spor kulüplerinin formalarına yakın fiyatta satılması<sup>95</sup>, aynı zamanda kendi marketinde çok çeşitli ürünlerinin olması; Virtus Pro takımının toplam 100 milyon Dolar üzerinde yatırım alması<sup>96</sup> gibi olaylar doğrultusunda espor içerisindeki takım değerinin geleneksel sporlara yaklaştığı ve bu yaklaşımla takımların, espor ekosistemi içerisinde esporculardan sonra gelen en önemli aktörlerden birisi olarak ele alınabileceği değerlendirilmektedir.

---

<sup>91</sup> Türkiye Cumhuriyeti Anayasası, 2709 § (1982), 7, <https://www.mevzuat.gov.tr/MevzuatMetin/1.5.2709.pdf>.

<sup>92</sup> Kişisel Verilerin Korunması Kanunu, 6698 § (2016), 12304-5, <https://www.mevzuat.gov.tr/MevzuatMetin/1.5.6698.pdf>.

<sup>93</sup> Newzoo, Most Popular PC Games | Global.

<sup>94</sup> Justin Ronquillo, "The Rise of Esports: The Current State of Esports, Its Impacts on Contract Law, Gambling, and Intellectual Property", *Intellectual Property and Technology Law Journal* 23, sy 2 (2019): 82.

<sup>95</sup> Astralis, Astralis 2021/2022 Game Jersey, <https://shop.astralis.gg/shop/astralis-21-22-1296p.html>, (Erişim Tarihi: 20.10.2021).

<sup>96</sup> HLTV.Org, Virtus.pro Gets \$100m+ Investment, <https://www.hltv.org/news/16170/virtuspro-gets-100m-investment>, (Erişim Tarihi: 20.10.2021).

Türkiye’ye bakıldığında da yukarıda belirtilen popüler oyun ligleri içerisinde Galatasaray, Fenerbahçe ve Beşiktaş gibi Türkiye’nin üç büyükleri olarak anılan futbol kulüplerinin geleneksel spordaki rekabeti ve kitlelerinin bir bölümü espor ortamına taşıdıkları görülmektedir<sup>97</sup>.

Üç büyüklere ek olarak belediyelere ait spor kulüplerinin de espor alanında varlık göstermeleri<sup>98</sup> kurumsal boyutta da esporun Türkiye içerisinde kabul gördüğü ve bu alana yatırım yapıldığının somut bir kanıtı olarak ortaya çıkmaktadır.

Takımlar, taraftarlarına ve espor ekosistemine kendi bünyelerindeki esporcuların tanıtımı için esporcuların oyun içi tercihleri ve istatistikleri şeklindeki kişisel verilerini ve bir bütün olarak takımın oynadığı oyunlara, başarılarına ve turnuvalara hazırlık süreçlerine ilişkin esporculara ait görsel ve işitsel kayıtları kamuoyu ile paylaşarak takımlarındaki esporculara ait kişisel verileri işlemektedirler.

### 3. Koçlar

Esporda koçluk, esporun doğuşundan sonra takımların profesyonelleşmesiyle birlikte gelişen bir alandır. Özellikle Türkiye’de birçok espor koçu, esporculuk kariyerini noktalamış eski esporculardan oluşmaktadır<sup>99</sup>. Bu sebeple koçluk, aktif esporcular tarafından da espor sektöründeki kariyer imkanlarından birisi olarak algılanmaktadır<sup>100</sup>.

Koçlar temelde esporcuların geçmiş oyunlarından toplanan istatistiki verileri ve oyun kayıtları üzerinden performanslarını analiz ederek esporcuların oynayışları içerisinde iyileştirilebilecek, gelişime açık noktaları tespit ederek hem esporcuların kendilerini en iyi şekilde gerçekleştirmelerine ve potansiyellerini en üst seviyeye

---

<sup>97</sup> Galatasaray, Galatasaray Espor Takımı League of Legends Şampiyonu!, <http://www.galatasaray.org/haber/amator-subeler/esports/galatasaray-espor-takimi-league-of-legends-sampiyonu/49288>, (Erişim Tarihi: 21.10.2021); Beşiktaş, Branşlar / Espor, <https://bjk.com.tr/tr/takim/516/takim.html>, (Erişim Tarihi: 21.10.2021); Fenerbahçe, Takımlar, <https://fenerbahceespor.com/teams>, (Erişim Tarihi: 21.10.2021).

<sup>98</sup> Zula, Takımlar / ABB ASKİ Espor, <https://espor.zulaoyun.com/takim/abb-aski-espor>, (Erişim Tarihi: 21.10.2021); Zula, Takımlar / KBB Kağıtspor Espor, <https://espor.zulaoyun.com/takim/kbb-kagitspor-espor>, (Erişim Tarihi: 21.10.2021).

<sup>99</sup> Yasir Çınar, “E-sporcular ve Dijital Oyun Oynayan Bireylerin Dijital Oyun Oynama Motivasyon Düzeylerinin İncelenmesi” (Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, 2020), 40; Kartal, 127.

<sup>100</sup> Kartal, 145.

çıkartmalarına yardımcı olmakta hem de takım ve esporcular arasındaki uyumu ve motivasyonu sağlamak üzerine yoğunlaşmaktadırlar.

Türkiye’de TESFED tarafından lisanslı olarak koçluk yapılabilmesi için ise Antrenör Eğitim Talimatı<sup>101</sup>, ndaki şartları sağlayan Gençlik ve Spor Bakanlığı tarafından verilen Temel Eğitim sınavını başarıyla tamamlayan veya beden eğitimi veya spor eğitimi veren fakülte veya yüksekokullarından mezun olan adaylar tarafından TESFED’in verdiği antrenörlük kursunun başarıyla tamamlanması gerekmektedir<sup>102</sup>.

#### **4. Taraftarlar/seyirciler**

Taraftarlar ve seyirciler, esporun spor olup olmadığının değerlendirildiği birinci bölümün dördüncü başlığı altında esporu spor olmaya yaklaştıran önemli unsurlardan birisi olarak ele alınmıştır. Günümüzde espor tutkunları ve rastlantısal olarak espor izleyicilerinin toplam sayısı 577.3 milyona ulaştığı; espor ekosistemindeki gelirlerin seyirci ve taraflara bağlı olarak sponsorlar üzerinden geldiği, medya ve yayın hakları ile perakende ürünler ve biletler gibi birtakım gelir kalemlerinin de taraftarlar ve seyircilere endeksli olduğu düşünüldüğünde taraftarların ve seyircilerin espor ekosistemi için öneminin oldukça büyük olduğu değerlendirilmektedir<sup>103</sup>.

Seyirci kategorisine giren, rastlantısal olarak espor izleyen kitlenin anlık olarak esporcularla etkileşimleri olabilse de espor tutkunu olarak adlandırabileceğimiz diğer kitle özellikle taraftarı oldukları takım, idol olarak gördükleri veya severek takip ettikleri esporcuların oyunlarına, hayatlarına çok daha fazla dahil olabilmekte ve onlarla ilgili çeşitli kişisel verileri işleyerek kendilerine ait ortamlarda paylaşabilmektedirler.

---

<sup>101</sup> Türkiye Esport Federasyonu, E-spor Federasyonu Antrenör Eğitimi Talimatı.

<sup>102</sup> Türkiye Esport Federasyonu, E-spor Antrenörlük Kursu Başlıyor! (29 Kasım - 04 Aralık 2021), <http://tesfed.gov.tr/haberler/e-spor-antrenorluk-kursu-basliyor-29-kasim-04-aralik-2021>, (Erişim Tarihi: 04.12.2021).

<sup>103</sup> Statista, Global ESports Viewership by Viewer Type 2022, Mart 2021, <https://www.statista.com/statistics/490480/global-esports-audience-size-viewer-type/>, (Erişim Tarihi: 04.12.2021).

## 5. Sponsorlar

Espor ekosisteminin çarklarının dönmesindeki en önemli gelir kalemini sponsorlar oluşturmaktadır<sup>104</sup>. Sponsorlar, doğrudan espor ekosisteminin içerisinde asli aktör olarak yer alan çevre birimi üreticileri ile özellikle esporu izleyen Z kuşağı ve genç kitleye ulaşmak isteyen ilgili kurumlar olarak iki farklı türde ele alınarak aşağıda değerlendirilecektir.

Çevre birimi üreticilerinin davranışları incelendiğinde, esporcularla yaptıkları iş birlikleri ile üzerlerinde esporcuların imzası olan veya tasarımında katkıda buldukları ürünleri piyasaya sürmekte ve bu sayede daha geniş müşteri kitlesine ulaşmayı ve satışlarını artırmayı hedeflemekte oldukları<sup>105</sup>; bu süreçlerde de görsel çekimler dahil olmak üzere ürün tasarımları noktasında esporculara ait el ölçüleri, ürün kullanım tercihleri gibi ek kişisel bilgilere ulaştıkları tespit edilmektedir.

Günümüzde dikkatlerinin çekilmesi ve geleneksel pazarlama kanalları üzerinde yakalanması daha zor olan Z kuşağı ve genç kitleye ulaşmak isteyen ilgili kurumlara bakıldığında ise hitap ettikleri müşteri kitlesinin daha çok gözü önünde olmayı ve tanınırlıklarını arttırmayı hedefledikleri değerlendirilmektedir<sup>106</sup>.

## 6. Organizatörler

Espor ekosistemi içerisinde esporun hem gelişmesi hem de kitlelerle buluşarak uygun alanlarda oynanmasına imkân tanımak üzere organizasyonlar yapılmaktadır. Bu organizasyonların kimi zaman doğrudan oyun geliştiricileri ve dağıtıcıları tarafından yapılabildiği kimi zaman da bu işi profesyonel olarak oyun geliştiricileri

---

<sup>104</sup> Statista, Global ESports Market Revenue by Segment 2021, Mart 2021, <https://www.statista.com/statistics/490358/esports-revenue-worldwide-by-segment/>, (Erişim Tarihi: 01.12.2021).

<sup>105</sup> Xtrfy, Mice / MZ1 – Zy’s Rail, <https://xtrfy.com/mice/mz1/>, (Erişim Tarihi 04.12.2021); Logitech Gaming, G303 Shroud Edition Wireless Mouse, <https://www.logitechg.com/en-us/products/gaming-mice/g303-shroud-wireless-mouse.910-006103.html>, (Erişim Tarihi 04.12.2021).

<sup>106</sup> Oğuzcan Akgöl, “Spor Endüstrisi ve Dijitalleşme: Türkiye’de Espor Yapılanması Üzerine Bir İnceleme”, TRT Akademi, Spor Yayıncılığı, 4, sy 8 (2019): 20; Red Bull, İsmail ‘Isopowerr’ Can Yerinde, <https://www.redbull.com/tr-tr/athlete/isopowerr>, (Erişim Tarihi 04.12.2021).

ve dağıtıcılarıyla iş birliği içerisinde ilerleyen organizatör kurumlar tarafından yapıldığı görülmektedir.

Yapılan organizasyonlar temelde hazırlık, organizasyon anı ve organizasyon sonrası olarak üç evrede incelenmiştir. Başlangıç olarak hazırlık evresinde organizasyon başlamadan önce gerekli uçak bileti, kalacak yerin temini; organizasyon anı evresinde organizasyon alanında ve konaklama esnasında esporculara sağlanacak yemek tercihlerinden diğer gerekliliklere, görsel çekimlere ve son olarak organizasyon sonrasında basılı ve görsel olarak paylaşılan içerikler üzerinden esporcuların kişisel verileri işlenmekte olduğu tespit edilmiştir<sup>107</sup>.

## **7. Oyun Geliştiricileri ve Dağıtıcıları**

Günümüzde tüm espor ekosistemi oyun geliştiricilerinin yaptığı ve dağıtıcılar tarafından sunulan oyunların oynanması etrafında şekillenmektedir. Geçmiş yıllardan farklı olarak esporda rekabetin artmasıyla birlikte oyun geliştiricileri de artık esporun dinamiklerine ve esporcular ile kitlelerin beklentilerine daha hâkim oldukları için oyunlarını piyasaya sürdükleri günden itibaren espor odaklı olarak pazarlama imkanına sahip olmaktadır. Yakın zamanda kapalı beta aşamasında bile esporun oyunda nasıl bir yer edineceği dair açıklamaların yapıldığı<sup>108</sup> ve çıktıktan sonra hızlıca dereceli modlarının getirilerek büyük organizasyonlara ev sahipliği yapan Riot Games'in geliştiricisi ve dağıtıcısı olduğu Valorant oyunu bu duruma en yakın örnek olarak gösterilebilir<sup>109</sup>.

Oyun geliştiricilerinin oyun içi veya internet sitelerinde yer alan geri dönüş sistemleri, oyun içi hile karşıtı uygulamalar ve oyunun kendisi aracılığıyla esporcuların kişisel verilerini topladıkları ve bunları da oyunlarının geliştirilmesi, iyileştirilmesi, bakımı, sürdürülebilirliği için işlemekte oldukları tespit

---

<sup>107</sup> ESL Gaming, Privacy policy, 28 Temmuz 2021, <https://www.eslgaming.com/privacypolicy>, (Erişim Tarihi: 04.12.2021).

<sup>108</sup> Valorant, Haberler, Valorant Espor ve Topluluk Rekabeti, 15 Nisan 2020, <https://playvalorant.com/tr-tr/news/dev/valorant-espor-ve-topluluk-rekabeti/>, (Erişim Tarihi: 04.12.2021).

<sup>109</sup> Valorant, Haberler, Valorant First Strike: Türkiye Şampiyonu BBL Esports!, 06 Aralık 2020, <https://playvalorant.com/tr-tr/news/esports/valorant-first-strike-turkiye-sampiyonu-bbl-esports/>, (Erişim Tarihi: 04.12.2021).

edilmektedir. Bu platformların işlediği verilere üçüncü bölüm içerisinde detaylıca yer verilecektir.

## **8. Yayın Platformları**

Yayın olarak bahsedildiğinde bundan birkaç sene önce sadece televizyon ve radyo gibi konvansiyonel medya araçları akıllara gelse de teknolojinin dijital medyayı getirdiği son noktada yayın yapılmasına imkân tanıyan platformların gelişmiş olduğu görülmektedir. Bu platformlar üzerinden esporcuların başta görsel ve işitsel olmak üzere, esporcuların kendilerinin platforma verdikleri kişisel verileri ve platformun kayıt aşamasından başlayarak yayınlar esnasında esporculardan topladığı kişisel veriler işlenmektedir.

Bu platformlardan YouTube Gaming Live, Facebook ve Twitch içerisinde 2021'in üçüncü çeyreğinde en çok izlenme saatine Twitch'in ulaştığı tespit edilmiştir<sup>110</sup>. Bu sebeple çalışmanın inceleme konusu olarak YouTube, Instagram, TikTok, Facebook gibi sosyal medya platformları üzerinden espor yayınlarının yapılmasına karşılık mevcut olarak özellikle oyunların yayınlanması amacıyla kurulan ve birçok esporcuya ev sahipliği yapan, en çok saat izlenmeye sahip olan Twitch platformu üçüncü bölüm içerisinde ele alınacaktır.

## **9. Donanım Üreticileri**

Esporun, espor oyunlarının oynanmasına imkan tanıyacak donanım öğelerinden bağımsız olarak ele alınması mümkün değildir. Bu donanımlar, temelde oyunların sistem gereksinimlerini karşılayacak işlemci, grafik kartı gibi öğeler olabileceği gibi, giriş gecikmesi ile görüntü iletim hızındaki gecikmenin az, yenileme hızının ise yüksek olması sayesinde bilgisayar veya konsollar içerisinde üretilen görüntüyü ekrana daha hızlı taşıyacak ve oyunları daha akıcı hale getirecek monitörler ya da aktivasyon noktasının kısa olması sayesinde basıldıktan çok kısa süre sonra etki

---

<sup>110</sup> Statista, Top Game Streaming Platforms Hours Watched 2021, Ekim 2021, <https://www.statista.com/statistics/1030795/hours-watched-streamlabs-platform/>, (Erişim Tarihi: 04.12.2021).

edecek ve birden çok hareketin kayıt altına alınarak oyun içerisinde aktif hale getirilebilen makro tuşlarına sahip klavyeler olabilir.

Günümüzde espor oyunlarının oynanmakta olduğu bilgisayarlar veya konsolları oluşturan donanım öğeleri genellikle oyuncuları ayırt edilebilir kılan kişisel verileri üretmek konusunda daha basit kalmaktadırlar. Ancak klavye ve fare gibi bilgisayar veya konsollara bağlanabilen diğer bileşenler, bir oyun içerisinde ortalama tuş basım süresi, esporcuların refleksleri, ısı haritaları ve oyun tarzları hakkında daha detaylı analizler sunabilmektedirler<sup>111</sup>.

Bunların yanında, tüketici grubunda kendisine yeni yeni yer edinen VR teknolojisinin kullanıldığı, entegre kamerası ve sensörleri sayesinde kişisel verileri çok kapsamlı şekilde işlemekte olan kafaya takılan ekrana sahip VR cihazları bulunmaktadır. Bu cihazların ve bu cihazlar aracılığıyla oynanan oyunların esporculardan topladığı verilere de üçüncü bölüm içerisinde detaylıca yer verilecektir.

---

<sup>111</sup> Alexander Korotin vd., "Towards Understanding of eSports Athletes' Potentialities: The Sensing System for Data Collection and Analysis", *arXiv:1908.06403 [cs]*, 18 Ağustos 2019, 6, <http://arxiv.org/abs/1908.06403>.

## ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

### ESPORCULARIN KİŞİSEL VERİLERİNİN ESPOR EKOSİSTEMİNDE İŞLENMESİ

#### 1. Kişisel Verilerle İlgili Tanımlar ve Bu Tanımların Esporcularla İlişkisi

Kişisel veri KVKK’da “kimliği belirli veya belirlenebilir gerçek kişiye ilişkin her türlü bilgi” olarak, kişisel verilerin işlenmesi de “*Kişisel verilerin tamamen veya kısmen otomatik olan ya da herhangi bir veri kayıt sisteminin parçası olmak kaydıyla otomatik olmayan yollarla elde edilmesi, kaydedilmesi, depolanması, muhafaza edilmesi, değiştirilmesi, yeniden düzenlenmesi, açıklanması, aktarılması, devralınması, elde edilebilir hâle getirilmesi, sınıflandırılması ya da kullanılmasının engellenmesi gibi veriler üzerinde gerçekleştirilen her türlü işlem*” olarak tanımlanmıştır<sup>112</sup>.

Esporcular üzerinden bu tanımları değerlendirecek olursak; esporcuların oyunlara kayıt olurken vermiş oldukları kimlik, iletişim ve demografik veriler ile oyun esnasında kendilerinden toplanan sistem, donanım, bağlantı bilgileri ve doğrudan kimliklerini belirlenebilir kılan oyun içi tecrübe puanı, dereceleri, karakter görünümleri, performansları, fiziksel hareketleri, buldukları çevre, beden ölçüleri ve elde ettikleri başarımlar; yaptıkları yayınlardaki görsel ve işitsel kayıtları gibi birçok kişisel verilerinin espor ekosistemi içerisinde çeşitli taraflarca işlenmekte olduğu tespit edilmektedir. Bu bölümün ikinci başlığı altında da bahsi geçen işleme faaliyetleri detaylıca ele alınacaktır.

#### 2. Esporcuların Kişisel Verilerinin Toplanması ve Kullanımı

Esporculara ait kişisel veriler başta espor oyunları olmak üzere espor takımı sahipleri ve espor takımı içerisindeki kişiler, organizatörler, koçluk uygulamaları, donanıma bağlı kamera ve sensörler, donanım ve çevre birimleri geliştiricilerinin yazılımları, yayın platformları gibi birçok farklı taraf ve kanal aracılığıyla toplanmaktadır.

---

<sup>112</sup> Kişisel Verilerin Korunması Kanunu.

Günümüzde espor olarak adlandırılan oyunların oynanması adına, espor oyuncularının ilgili oyunlara kaydolmaları gerekmektedir. Bu kayıt esnasından itibaren espor oyunlarında oyuncuların kişisel verileri toplanmaya başlamaktadır.

Bu bölümün birinci başlığı içerisinde 2021'in üçüncü çeyreğinde en çok etki bırakan ve 2021'in ilk çeyreğinde en çok ödül havuzuna sahip oyunların<sup>113</sup> oynanması için kaydolunması gereken, ikinci bölümün yedinci başlığı içerisinde de tanıtılan, oyun yapımcısı veya dağıtıcısı olan aşağıda yer verilen şirketlerin internet siteleri ve gizlilik politikaları incelenecektir.

- Blizzard (OverWatch, Call of Duty: Warzone, Call of Duty: BlackOps ColdWar, Starcraft, Starcraft II, Hearthstone)
- Epic Games (Fortnite, Rocket League)
- Steam (CS: GO, Dota 2, Rainbow Six:Siege, PUBG)
- Riot Games (Valorant, LOL)
- Proxima Beta (Arena of Valor, PUBG Mobile)

Bu bölümün diğer başlıklarında ise yukarıda anılan platformlarla birlikte, esporcuların kişisel verilerini toplayan ve işleyen birçok farklı şirket ve platforma yer verilmiştir.

Bu bölümdeki incelemenin amacı espor alanındaki şirketlerin politikalarının benzerliklerini ve farklılıklarını ortaya çıkartmak, kişisel verilerin korunmasına dair hassasiyetlerini, KVKK'nın 10'uncu maddesinde yer alan Aydınlatma Yükümlülüğü ile Aydınlatma Yükümlülüğü'nün yerine getirilmesiyle ilgili yayımlanan Aydınlatma Yükümlülüğünün Yerine Getirilmesine Uyulacak Usul ve Esaslar Hakkında Tebliğ (Tebliğ)<sup>114</sup> uyarınca ve platformların politikalarındaki farklılıklarını dikkate almak suretiyle ortaya koymaktır. İnceleme esnasında KVKK

---

<sup>113</sup> Statista, Top Global ESports Games by Tournament Prize Pool 2021, Ağustos 2021, <https://www.statista.com/statistics/501853/leading-esports-games-worldwide-total-prize-pool/>, (Erişim Tarihi: 09.11.2021).

<sup>114</sup> Aydınlatma Yükümlülüğünün Yerine Getirilmesinde Uyulacak Usul ve Esaslar Hakkında Tebliğ, 10 Mart 2018, Resmî Gazete (Sayı: 30356), <https://www.mevzuat.gov.tr/mevzuat?MevzuatNo=24454&MevzuatTur=9&MevzuatTertip=5>, (Erişim Tarihi: 08.12.2021).

veya Tebliğ'e aykırılık teşkil eden unsurlara ilişkin çözüm önerileri ise tezin sonuç kısmında sunulacaktır.

## 2.1. Esporcuların Kişisel Verilerinin Kayıt Aşamasında Toplanması

Günümüzde çok geniş bir oyun kütüphanesi olmasının yanı sıra aktif olarak en çok oynanan espor oyunlarının birkaçının dağıtıcısı olan Steam'in kayıt ekranları kendi internet sitesinden<sup>115</sup> yakalanmış olup şu şekildedir:

Hesap oluşturma aşaması iki adıma ayrılmıştır. İlk aşamada e-posta adresi, ikamet edilen ülke bilgisi alınmakta; 13 yaşından büyük olduğuna ilişkin taahhüt ile birlikte Steam Abonelik Sözleşmesi ve Valve Gizlilik Politikası'nın kabulüne ilişkin beyan alınmaktadır. İkinci aşamada ise e-postaya gelen doğrulama bağlantısı aracılığıyla e-posta adresi doğrulandıktan sonra Steam hesap adı ve parola seçilerek hesap oluşturulabilmektedir.

Valve Gizlilik Politikası (VGP)<sup>116</sup> incelendiğinde, kayıt aşamasında toplanan verilerin Steam hesabının ayarlanması için toplandığı ve VGP'nin 2. maddesinde yer alan sözleşmenin gerekliliklerinin yerine getirilmesi, yasal yükümlülüklerin karşılanması, meşru ve yasal menfaatler ve açık rıza olarak sayılan işleme amaçlarıyla eşleştirme yapıldığında da toplanan verilerin Steam Abonelik

<sup>115</sup> Steam, Hesabınızı Oluşturun, <https://store.steampowered.com/join/?l=turkish>, (Erişim Tarihi: 10.11.2021).

<sup>116</sup> Valve, Gizlilik Politikası Antlaşması, 08 Ocak 2021, [https://store.steampowered.com/privacy\\_agreement/?snr=1\\_44\\_44\\_](https://store.steampowered.com/privacy_agreement/?snr=1_44_44_), (Erişim Tarihi: 10.11.2021).

Sözleşmesi<sup>117</sup> (SAS)'nin yükümlülüklerinin yerine getirilmesi için gerekli olduğu çıkarımı yapılmaktadır. Kayıt aşaması tamamlandığında da hesabın Steam ID olarak belirlenen bir ID ile eşleştirilerek, hesap üretilirken oluşturulan kişisel verilerden bağımsız olarak kullanıcı hesabına bu ID üzerinden referans verildiği belirtilmektedir. SAS'ın 1. maddesinde de Steam'in 13 yaşından küçükler için tasarlanmamış ve 13 yaşından küçüklerin abone olmalarının yasak olduğu, 13 yaşından küçüklere ait kişisel verilerin bilerek toplanmayacağı belirtilmektedir.

VGP bir bütün olarak incelendiğinde ise, GDPR, CCPA ve UK GDPR'ye uyumlu olduğuna dair atıflarda bulunulduğu ve ilgili kişinin hakları sayılırken Avrupa Birliği Ekonomik Alanı ile İngiltere mukimlerine özel eklemeler yapılmış olmakla birlikte KVKK'nın 11'inci maddesinde sayılan ilgili kişinin haklarına yer verilmediği ve metin genelinde KVKK atfının olmadığı, “veri mahremiyeti ve gizliliğinizle ilgili uygulanabilir tüm mevzuat” denilerek çok geniş bir küme çizilmeye çalışıldığı tespit edilmektedir.

Metin dilinin İngilizce olması ve metin genelinde KVKK'nın anılmaması sebebiyle Türkçe'ye çevrildiğinde KVKK'da da işleme şartı olarak karşılık bulan hukuki sebeplerin (legitimate interest, explicit consent, legal obligations vb.) KVKK'da tanımlanmış anlamlarıyla kullanılıp kullanılmadığıyla ilgili netlik bulunmadığı görülmektedir. Bu yönüyle, Tebliğ'in usul ve esaslar başlıklı 5'inci maddesinin h bendi (*Kanunun 10 uncu maddesinin birinci fıkrasının (ç) bendinde yer alan “hukuki sebep” ten kasıt, aydınlatma yükümlülüğü kapsamında kişisel verilerin Kanunun 5 ve 6 ncı maddelerinde belirtilen işleme şartlarından hangisine dayanılarak işlendiğidir. Aydınlatma yükümlülüğünün yerine getirilmesi esnasında hukuki sebebin açıkça belirtilmesi gerekmektedir.*) hükmüne aykırılık teşkil ettiği sonucuna varılabileceği değerlendirilmektedir.

Veri sorumlusunun kimliğinin, veri işleme amaçlarının ve kişisel verilerin kimlere ve hangi amaçlarla aktarılabileceği bilgisinin bulunduğu tespit edilmiş olmakla birlikte; metnin, İngilizce olması sebebiyle, Türkiye sınırları içerisinde

---

<sup>117</sup> Steam, Steam Abonelik Sözleşmesi, 28 Ağustos 2020, [https://store.steampowered.com/subscriber\\_agreement/](https://store.steampowered.com/subscriber_agreement/), (Erişim Tarihi: 10.11.2021).

verisi işlenen ilgili kişiler tarafından anlaşılama ihtimali bulunduğundan, Tebliğ'in 5'inci maddesinin 3'üncü bendi (*Aydınlatma yükümlülüğü kapsamında ilgili kişiye yapılacak bildirim anlaşılır, açık ve sade bir dil kullanılarak gerçekleştirilmesi gerekmektedir.*) hükmüne de aykırılık teşkil edebileceği, bir bütün olarak ise Tebliğ'e uygun düşmediği tespit edilmektedir.

Blizzard'ın kayıt ekranlarına<sup>118</sup> bakıldığında çok katmanlı olduğu göze çarpmaktadır. Sırasıyla üyelik aşamasında şu adımlardan geçilmektedir:

<sup>118</sup> Blizzard, Blizzard Account Creation, <https://account.battle.net/creation/flow/creation-full>, (Erişim Tarihi: 10.11.2021).

## Review Terms

Please review the terms and opt-ins below.

Receive carefully selected news, event information and special offers about third-party products and services.

I have reviewed and understand the Privacy Policy. For more information about how we use information and your rights to object, see our [Blizzard Entertainment® Privacy Policy](#)

⚠ All documents must be accepted to continue.

By clicking on "Continue", I agree to the [Blizzard End User License Agreement](#), [Chat Agreement](#) and [Anti-cheating Agreement](#)

**Continue**

## Create Your BattleTag

This name will be your public identity. You'll be able to change it once for free.

Enter your Battletag name

**Randomize**

Bu adımlarda göze çarpan, toplanan bilgilerle ilgili hem “just-in-time” hem de katmanlı aydınlatma metinlerinin yer almasıdır. İlk üyelik ekranında ülke ve doğum tarihi bilgileri istenmektedir. Bu alanda neden bu bilgilere ihtiyaç olduğunu öğrenmek isteyenler için de altı çizili şekilde bir metin konumlandırılmıştır. Bu metnin üstüne fare imleciyle gelindiğinde “pop-up” şeklinde bir metin çıkmakta ve neden bu bilgilere ihtiyaç olduğuna dair anlık olarak bilgi sağlanmaktadır. Bir sonraki ekranda ad ve soyad bilgisi talep edilmekte; ancak bu bilginin sadece Blizzard ile olacak ileriki iletişimler için kullanılacağı, mevcut olarak Real ID (gerçek ad- soyad) bilgisinin herkesin erişimine açık olmayacağı bilgisi verilmekte ve detaylı bilgi almak isteyenler için bir bağlantı bırakılmaktadır. Bu bağlantıya gidildiğinde de topluluk tarafından gerçek ad ve soyad bilgisinin kullanılmasının önüne geçebilmek için kullanıcının neler yapabileceği ve hangi durumlarda gerçek ad ve soyad bilgisinin paylaşılacağı net ve anlaşılır bir dille açıklanmaktadır. Diğer bir adımda hesabın tanımlanması işlemleri ana olarak e-posta üzerinden ve isteğe bağlı olarak da e-posta bilgisinin yanı sıra telefon bilgisi verilerek yapılmaktadır. Tanımlayıcı bilgilere neden ihtiyaç olacağı direkt olarak açıklanmakta, buna ek

olarak telefon bilgisinin verilmesinin neden faydalı olduğuna ilişkin ise kullanıcıların yine fare imceliyle üzerine gelerek öğrenebilecekleri bir bilgilendirme pop-up'ı çıkartılmaktadır. Sondan bir önceki adımda, koşulların gözden geçirilmesi başlığı altında kullanıcılara ticari elektronik ileti alıp almama tercihleri sorulmakta; kişisel verilerin nasıl kullanıldığı ve kullanıcıların haklarına ilişkin bilgilerin yer aldığı Blizzard Entertainment Privacy Policy (BEPP)<sup>119</sup> gözden geçirildiğine ilişkin beyan alınmakta ve bu beyanın işaretlenerek ilerlenmesi durumunda Son Kullanıcı Lisans Sözleşme, Yazışma Sözleşmesi ve Hile Karşıtı Sözleşme'nin kabul edilmiş olacağı bilgisi verilmektedir.

Bu aşamada ilerlemeden önce BEPP incelenecek olursa; kayıt aşamasında toplanan kişisel verilerin kayıt için işleneceği belirtilmekle birlikte herhangi bir işleme şartına/hukuki sebebe yer verilmemektedir. Çocuklar ve Ebeveynleri başlıklı 8'inci bölüm içerisinde ise 13 yaşından küçük olduğunu belirten çocukların kaydolmadığı ve 13 yaşından küçük çocuklara dair kişisel tanımlayıcı bilgilerin (PII) bilerek toplanmadığı ve depolanmadığı bilgisine yer verilmektedir.

En son aşamada ise, savaş kimliğinin belirlenmesi istenmekte ve bunun topluluğa açık olacağı ve bir kereliğine değiştirilebileceği bilgisi verilmektedir.

Her ne kadar tam zamanında ve katmanlı aydınlatmalar kullanıcıları sürece dair bilgilendirse de BEPP ve aydınlatma süreci bir bütün olarak incelendiğinde VGP ile aynı sebeplerle (KVKK'nın 11'inci maddesinde sayılan ilgili kişinin haklarına yer verilmemesi, İngilizce olan metnin Türkiye sınırları içerisinde verisi işlenen ilgili kişiler tarafından "anlaşılır" olmaması, KVKK'nın 5 ve 6'ncı maddelerinde yer alan işleme şartlarından hangisine dayanıldığının "açıkça" ifade edilmemesi) Tebliğ'e uygun düşmediği tespit edilmektedir.

Hesap oluşturulma sürecinde "devam et" butonuna tıklayarak kabul edildiği belirtilen sözleşmeler de ayrıca incelenmiştir.

---

<sup>119</sup> Blizzard Entertainment, Legal, Blizzard Entertainment Privacy Policy, Eylül 2020, <https://www.blizzard.com/en-us/legal/41e60b3d-244d-4776-be75-e2c6b3eba9a3/blizzard-entertainment-privacy-policy>, (Erişim Tarihi: 01.12.2021).

Blizzard Son Kullanıcı Sözleşmesi (BSKS)<sup>120</sup> içerisinde hesap oluşturulması sırasında verilen kişisel verilerin ve buna ek olarak belirli oyunların oynanması ve platformun sunduğu belirli tekliflerin kabulü esnasında ödeme bilgileri gibi ek bilgilerin sağlanmasının gerekebileceği ve ek bilgilerin de BEPP içerisinde belirtilen şekliyle işleneceği; Global Play özelliği olan oyunlarda kayıt aşamasında Blizzard'a bildirilen birtakım veya tüm bilgilerin seçilen sunuculara aktarımını gerektirebileceği ve Global Play'e katılmayı tercih ederek bu durumun kabul edilmiş olacağı bildirilmektedir.

Büyük harflerle yazılarak özellikle dikkat çekilmeye çalışılan "İzleme Faaliyetine İzin" başlıklı bölümde, platform (oyunlar dahil olmak üzere) kullanılırken, kullanıcının cihazının yetkilendirilmemiş üçüncü taraf yazılımların çalıştırılmasının önlenmesi amacıyla izleneceği, buna ek olarak belirli oyunların öçüttüğü durumlarda kullanıcı bilgisayarının Blizzard'a sistem ve sürücü bilgileri dahil olmak üzere birtakım bilgileri iletmesini sağlayacak bir araç içerdiği, BSKS'nin kabulü durumunda da Blizzard'ın bu verileri toplamasına ve kullanılmasına izin verildiğinin kabul edileceği açıklanmaktadır. "Kullanıcı Tarafından Oluşturulan veya Yüklenen İçerik" bölümünde de içeriklerin başka kişilerin mahremiyetini ihlal etmemesi gerektiği belirtilmektedir.

Yazışma Sözleşmesi (YS)<sup>121</sup> incelendiğinde, Blizzard'ın oyuncularına sağlayacağı yazışma araçlarının hukuki anlamda bir elektronik iletişim hizmeti olmadığı, bu sebeple de bu iletişim araçlarını kullanarak gönderilen mesajların kişisel veya özel olarak algılanmaması gerektiği; YS'nin kabul edilmesi durumunda Blizzard veya iştiraklerinin, Battle.Net servisi üzerinde oynanabilen herhangi bir oyun içerisinde veya diğer alanlarda gönderilen ve alınan mesajların depolanması ve bu yazışmaların BSKS, Battle.Net üzerinden oynanan oyunların kullanım kurallarına veya hukuka aykırılık teşkil edebilecek potansiyel eylemlerin

---

<sup>120</sup> Blizzard Entertainment, Legal, Blizzard End User License Agreement, 17 Eylül 2021, <https://www.blizzard.com/en-us/legal/08b946df-660a-40e4-a072-1fbde65173b1/blizzard-end-user-license-agreement>, (Erişim Tarihi: 13.11.2021).

<sup>121</sup> Blizzard Entertainment, Legal, Chat Agreement, <https://www.blizzard.com/en-us/legal/966f03a4-29e1-440c-b142-e54ee091e52d/chat-agreement>, (Erişim Tarihi: 13.11.2021).

araştırılması için gözden geçirileceğinin kabul edilmiş olunacağı açıklanmaktadır. İşleme faaliyetinin sınırları ise Blizzard'ın saklanan bu mesajları sadece ihlalleri tespit etmek ve bunlara karşı aksiyon almak amacıyla kullanacağı belirtilerek çizilmektedir.

Hile Karşıtı Sözleşme (HKS)<sup>122</sup> içerisinde ise hileyi ve BSKS'nin ihlal edilmesini önlemek amacıyla kullanılan hile karşıtı yardımcı program aracılığıyla Blizzard oyununa ayrılan Random Access Memory, Blizzard oyunlarının işlemi, Windows işlem listesi ve Blizzard oyunlarının işlemini işleyen Windows işleyicilerinin listesinin tarandığı belirtilmektedir. Aynı YS'de olduğu gibi HKS'de de işleme amacının sınırı yetkisiz üçüncü taraf yazılımlarının ve BSKS ihlallerinin önlenmesi olarak çizilmekte ve YS'den farklı olarak edinilen bu bilgilerin hiçbir şekilde pazarlama amaçlı olarak kullanılmayacağı veya yargı süreçleri haricinde asla üçüncü taraflara satılmayacağı, kiralanmayacağı ve transfer edilmeyeceği açıklanmaktadır. Son olarak yetkilendirilmemiş bir üçüncü taraf yazılım tespit edilmesi halinde ise Blizzard'a kullanıcının hesap adı, tespit edilen üçüncü taraf yazılım adı saat ve tarih bilgisi ile sınırlı olmamak üzere diğer bilgilerin gönderileceği bildirilmektedir.

Yukarıda açıklanan tüm sözleşmelerin kabulü anlamına gelen devam etme butonuna tıkladığında ise son aşamada savaş künyesi oluşturulmasına dair ekran kullanıcının karşısına çıkmakta ve bu ekran üzerinde bu ismin topluluğa duyurulacak kimlik olduğu, bir defaya mahsus olarak da değiştirilebileceği bilgisi verilmekte, savaş künyesi oluşturulduktan sonra da kayıt aşaması tamamlanmaktadır.

Epic Games'in kayıt ekranları incelendiğinde e-posta ile kaydolunması haricinde Facebook, Google, Playstation, Nintendo, Steam, Xbox Live gibi farklı platformların hesapları üzerinden de kayıt yapma seçenekleri karşımıza çıkmaktadır. Bu aşamada herhangi bir aracı platform üzerinden verilerin

---

<sup>122</sup> Blizzard Entertainment, Legal, Anti Cheating Agreement, 03 Şubat 2016, <https://www.blizzard.com/en-us/legal/cd5930c0-2784-420c-a23d-1e0d6ff8599b/anti-cheating-agreement>, (Erişim Tarihi: 14.11.2021).

aktarılmadığı, doğrudan sadece Epic Games'e kaydolunan "e-posta ile kaydol" seçeneği seçilerek ilerlenecektir. Epic Games'in kaydolma ekranı<sup>123</sup> diğerlerinin aksine e-posta doğrulama haricinde tek bir aşamadan meydana gelmektedir.

Bu aşamada kabul edilmesi zorunlu olan Hizmet şartları<sup>124</sup> içerisinde, Hizmet şartları kabul edilerek Epic Games'in Gizlilik Politikası (EGGP)<sup>125</sup> dahil olmak üzere Epic Games'in tüm politikalarının kabul edildiği bilgisi de bulunmaktadır. Steam ve Blizzard'dan farklı olarak Hizmet şartlarının kabulü için ikamet edilen ülkede "yetişkin" olunması gerektiği belirtilmektedir. Bu durum ile paralel olarak kaydolma esnasında ülke seçiminin de zorunlu tutulduğu; ancak ülke tercihinin "ikamet edilen ülke" şeklinde detaylandırılmadığı gözükmektedir.

Hizmet şartları içerisinde; Hizmetlere Erişim ve Hesap Güvenliği bölümünde belirli hizmetlere erişmek için kayıt bilgilerinin ve diğer bilgilerin sağlanmasının istendiği, bu bilgilerin de doğru, eksiksiz ve güncel olması gerektiği; Kullanıcı

<sup>123</sup> Epic Games, Bir Epic Games hesabına kaydol, <https://www.epicgames.com/id/register/epic>, (Erişim Tarihi: 15.11.2021).

<sup>124</sup> Epic Games, Terms of Service, Epic Games, <https://www.epicgames.com/site/tr/tos>, (Erişim Tarihi: 15.11.2021).

<sup>125</sup> Epic Games, Privacy Policy, Epic Games, <https://www.epicgames.com/site/tr/privacypolicy>, (Erişim Tarihi: 15.11.2021).

Katkıları bölümünde ise kullanıcıların oluşturdukları içeriklerin mahremiyeti ihlal edici olmaması gerektiğine ve paylaşılan katkıların Epic Games tarafından dünya çapında EGGP'ye uygun şekilde paylaşılacağı bilgisi yer almaktadır.

EGGP incelendiğinde, Topladığımız Bilgiler başlığı altında bilgilerin üç şekilde toplandığı bilgisine yer verilerek süreçlerin kategorize edildiği gözlemlenmektedir. Kaydolma sürecine ilişkin olarak (1) Sizin Sağladığınız Bilgiler başlığı altında Epic hesabı oluşturulması sırasında halka açık bir ekran adı, şifre, ikamet ülkesi ve e-posta adresi gibi temel kayıt bilgilerinin toplandığı bilgisine yer verilmektedir.

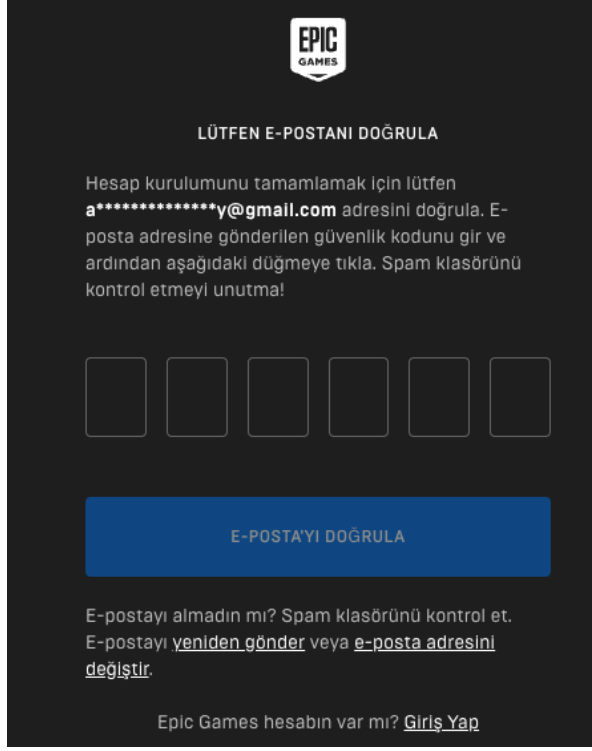
Toplanan bu bilgilerin kullanımına ilişkin bilgiler ise, Bilgileri Nasıl Kullanıyoruz ve Paylaşıyoruz bölümünde (1) Kullanma ve (2) Paylaşma başlıkları altında açıklanmaktadır. Kayıt süreciyle ilişkilendirildiğinde, kayıt sürecinde gönüllü olarak sağlanan bilgilerin, ürün ve hizmetlerin sunulması amacıyla kullanıldığı ve bu amacın dışında Epic Games'in hizmetlerini dünya çapında desteklemek amacıyla Epic Games'in yan kuruluşlarıyla paylaşılabilmesi çıkarımı yapılmaktadır.

EGGP içerisinde, Çocukların Gizliliği başlığı altında, Hizmet şartlarında yer aldığı üzere, Epic Games hizmetlerinin çocuklar için tasarlanmamış olduğu ve ebeveynlerden gerekli izinler alınmaksızın çocuklara ait kişisel bilgilerin bilerek toplanmayacağı bilgisi verilmektedir.

EGGP'nin Bilgi Aktarımı bölümüne gelindiğinde ise, Epic Games'in dünya çapında faaliyet gösteren bir şirket olduğu; Epic Games hizmetleri kullanılarak, bilgilerin, bulunulan bölgeden farklı veri koruma çerçevelerine sahip olabilecek diğer ülkelerde, ikamet edilen ülkenin dışında da işlenebileceğinin kabul ve beyan edilmiş olacağı belirtilmektedir.

İncelenen tüm bu bilgiler ışığında, KVKK'nın 11'inci maddesinde sayılan ilgili kişinin haklarına yer verilmemesi, KVKK'nın 5 ve 6'ncı maddelerinde yer alan işleme şartlarından hangisine dayanıldığına "açıkça" ifade edilmemesi sebepleriyle EGGP'nin de KVKK ve Tebliğ'e uygun olmadığı tespit edilmektedir.

Devam et butonuna tıklanarak ilerlendiğinde ise kaydolma aşamasında verilen e-posta hesabına gönderilen doğrulama kodu aracılığıyla bu hesaba erişim olup olmadığı kontrol edilmekte ve bu aşamadan sonra hesap oluşturulmuş olmaktadır.



The image shows a black verification screen for an Epic Games account. At the top center is the Epic Games logo. Below it, the text reads "LÜTFEN E-POSTANI DOĞRULA". The main instruction says: "Hesap kurulumunu tamamlamak için lütfen a\*\*\*\*\*y@gmail.com adresini doğrula. E-posta adresine gönderilen güvenlik kodunu gir ve ardından aşağıdaki düğmeye tıkla. Spam klasörünü kontrol etmeyi unutma!". Below this text are six empty square boxes for entering the verification code. A blue button with the text "E-POSTAYI DOĞRULA" is positioned below the boxes. At the bottom, there is a link: "E-postayı almadın mı? Spam klasörünü kontrol et. E-postayı [yeniden gönder](#) veya [e-posta adresini değiştir](#)". At the very bottom, there is a link: "Epic Games hesabın var mı? [Giriş Yap](#)".

Günümüzde Türkiye’de kurulu yerleşkesi olan ve Türkiye Müdürü’nün de TESFED içerisinde yer aldığı Riot Games’in kayıt ekranları incelendiğinde sayfaların Türkçe olduğu ve Türkiye’ye özgü ek gizlilik açıklamalarının yer aldığı göze çarpmaktadır. Legends of Runeterra ve Valorant’ın kayıt ekranlarının doğrudan riotgames.com üzerinden olduğu; ancak LOL, Teamfight Tactics ve LOL: Wild Rift’in kayıtlarının leagueoflegends.com üzerinden olduğu görülmektedir.




Riotgames.com üzerindeki kayıt ekranlarında<sup>126</sup> herhangi bir yasal metin üyelik aşamasında kullanıcıların karşısına çıkartılmamaktadır.

<sup>126</sup> Riot Games, Hesap Oluştur, [https://auth.riotgames.com/login#client\\_id=prod-xssso-riotgames&code\\_challenge=agRGJgFBQ9aCOZ\\_3-X5EwUgz4GOz6WikmXsVCx3nOj8&code\\_challenge\\_method=S256&redirect\\_uri=https%3A%2F%2Fxsso.riotgames.com%2Fredirect&response\\_type=code&scope=openid%20account&state=98d05018676ec9870cb67c8d92](https://auth.riotgames.com/login#client_id=prod-xssso-riotgames&code_challenge=agRGJgFBQ9aCOZ_3-X5EwUgz4GOz6WikmXsVCx3nOj8&code_challenge_method=S256&redirect_uri=https%3A%2F%2Fxsso.riotgames.com%2Fredirect&response_type=code&scope=openid%20account&state=98d05018676ec9870cb67c8d92), (Erişim Tarihi: 16.11.2021).

### E-posta adresin ne?

Riot Games'den haberler, özel teklifler, geribildirim anketleri ve oynanış testi davetleri al.

AYRICA ŞUNLARLA DA HESAP OLUŞTURABİLİRSİN:

### Doğum tarihin ne?

Hadi kaç yaşında olduğunu öğrenelim.

GÜN	AY	YIL
DD		

### Şifre seç

Kuvvetli bir şifre seçtiğinden emin ol.

ŞİFRE  
.....

**Güçlü**

- Güvenlik düzeyi iyi veya daha yüksek olmalı.
- Şifre en az 8 karakter uzunluğunda.
- Şifre en az bir harf veya sayı içeriyor.

ŞİFREYİ ONAYLA  
.....

### Kullanıcı adı seç

Tüm oyunlarımıza giriş yaparken kullanılır.

Herhangi bir yaş sınırı bilgisine yer verilmemiş olmakla birlikte doğum tarihi bilgisinin 13 ve daha küçük olarak beyan edildiği durumlarda gereksinimlerin karşılanmadığına dair aşağıdaki şekilde bir hata alındığı;

### Hesap oluşturulamıyor.

Hesap oluşturmak için mevcut gereksinimleri karşılamıyorsun.

Aynı hata mesajının bilinçli olarak kullanılan e-posta adresi girildiğinde de alındığı, bu süreçte hatanın hangi durumdan kaynaklandığı bilgisinin kaydolmak isteyen kullanıcıya açık bir şekilde verilmediği tespit edilmiştir.

Bu alanların yanı sıra leagueoflegends.com üzerindeki kayıt alanında<sup>127</sup> ilk iki aşamada riotgames.com ile benzer olsa da son aşamada diğerlerinden farklı olarak gizlilik politikası ile kullanıcı sözleşmesi çıkartılmakta; ancak diğer platformlarda kabul edileceği sayılan veya kabul edilmesi amacıyla kutucuk işaretletirilen gizlilik politikalarının aksine Riot Games Gizlilik Politikası (RGGP)'nın sadece okunup anlaşıldığına dair beyanın alındığı tespit edilmektedir. Bu aşamada ayrıca Riot Games Genel Hizmet Şartları (RGGHŞ) de kabul ettirilmektedir. Bu işlem tek bir kutucuk üzerinden gerçekleştirilmektedir.

RGGHŞ<sup>128</sup> incelendiğinde, Kullanım Kuralları bölümünde, Riot Games çalışanları veya başka oyunculara ait bilgileri kamuya açık olarak sergilemek ve kişisel bilgi mayınlama, kazıma ve el koymaya yönelik faaliyetlerin disiplin yaptırımına yol açabileceği; Gözetim ve Hile Koruması bölümünde ise Riot'un aktif bir gözetim yapılabileceği, daha fazla bilgilendirme için ise RGGP'ye bakılması gerektiği belirtilmektedir.

RGGP<sup>129</sup> içerisinde ise kişisel verilerin temelde üç ana başlıkta toplandığı, bunlardan birisinin de kullanıcılar tarafından sağlanan veriler olduğu kayıt aşamasında kullanıcıların sağladığı veriler örneği ile açıklanmıştır. Kullanıcılar tarafından sağlanan bilgiler başlığı altında da e-posta adresi, doğum tarihi, oyun içi ad ve benzer iletişim bilgilerinin kayıt aşamasında sağlanmakta olduğu tekrar edilmiştir. Doğrudan kayıt esnasında toplandığı belirtilmemekle birlikte, kullanıcı adı ve şifre gibi Riot hizmetlerine erişim için kullanılan bilgiler olduğu bilgisine de yer verilmiştir.

Kayıt aşamasında toplanan işbu verilerle ilgili olarak Yasal Dayanaklar başlığı altında yer alan unsurlarla eşleştirme yapıldığında, Hizmet Şartları içerisinde belirtilen hizmetlerin tedariki (Hizmet Şartları'nın uygulanması ve Riot

---

<sup>127</sup> League of Legends, League of Legends'a Kayıt Ol, <https://signup.tr.leagueoflegends.com/>, (Erişim Tarihi: 16.11.2021).

<sup>128</sup> Riot Games, Hizmet Şartları, 30 Nisan 2021, <https://www.riotgames.com/tr/terms-of-service-TR>, (Erişim Tarihi: 17.11.2021).

<sup>129</sup> Riot Games, Gizlilik Politikası, 28 Nisan 2021, <https://www.riotgames.com/tr/privacy-notice-TR>, (Erişim Tarihi: 17.11.2021).

Hizmetlerinin tedariki için gerekli olması) yasal dayanağı ve Bilgilerin Kullanılması başlığı altında yer alan Riot Hizmetlerini tedarik edilmesi ve kullanıcılarla iletişim kurulması amacıyla bu verilerin işlendiği çıkarımı yapılmaktadır.

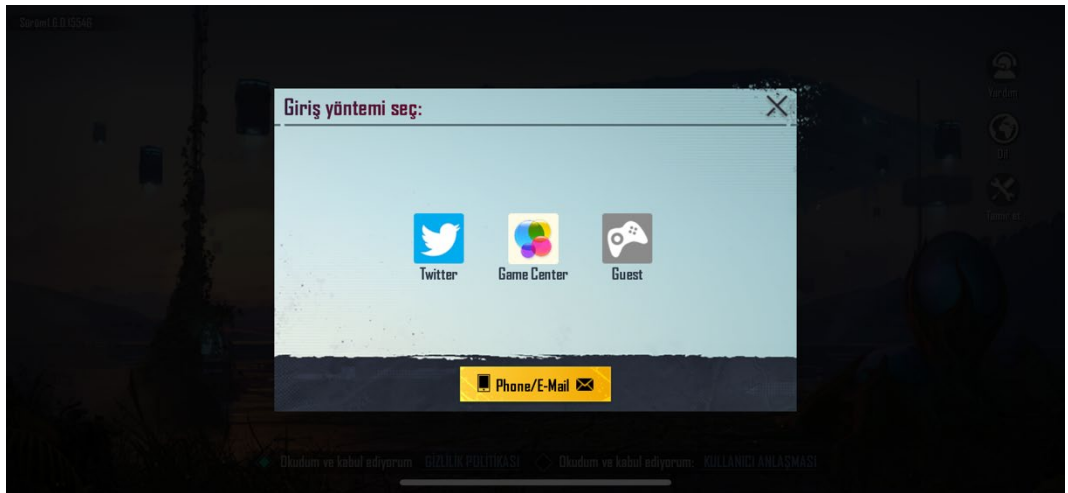
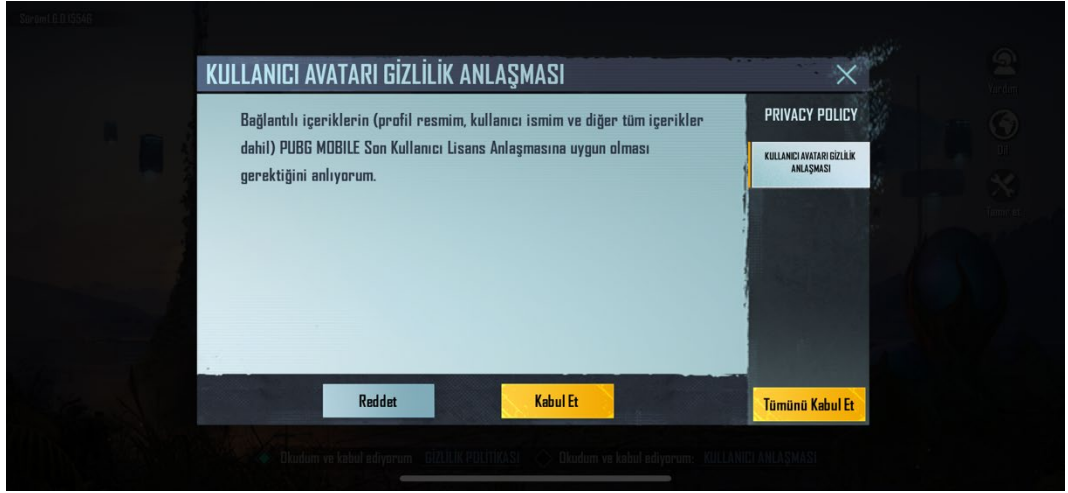
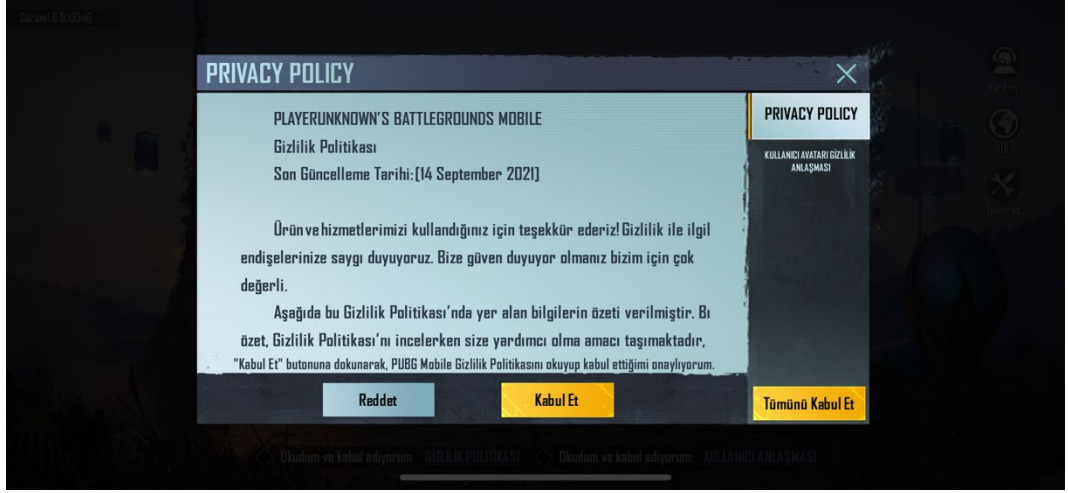
İşlenen kişisel verilerin kullanıcının bulunduğu ülkenin dışarısında işlenebileceği bilgisi Riot'un küresel bir şirket olmasına bağlanarak Bilgilerin Paylaşılması başlığı altında izah edilmektedir. Bilgilerin Paylaşılması başlığı altında ayrıca oluşturulan oyun içi ismin (sihirdar adı veya Riot ID) ve oyun istatistiklerinin üçüncü tarafların erişimine açık olduğuna dikkat çekilmektedir. Bu boyutuyla oyun içi istatistiklerin ve kullanıcı adının Riot tarafından "alenileştirildiği" tespit edilmektedir.

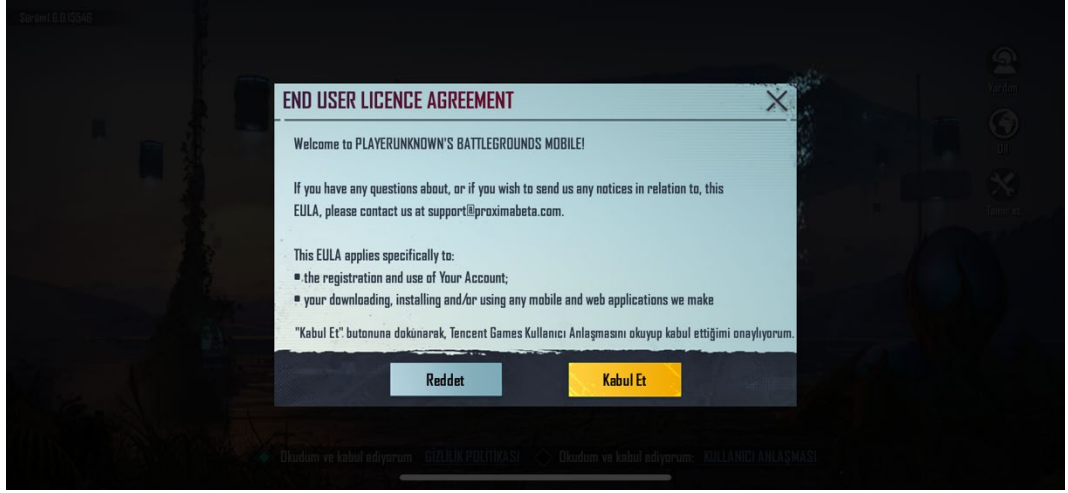
İşlenen kişisel verilere dair Haklarınız, Seçimleriniz ve Kontrolleriniz başlığı altında ise kişisel verilerin en iyi uygulama olarak tavsiye edilen asgari sürelerde veya kanunun gerektirdiği kadar tutulacağı, Riot tarafından işlenen verilere erişim ve bu verileri sildirme haklarının nasıl kullanılacağı belirtilmektedir.

RGGP'ye bir bütün olarak bakıldığında esporcuların yararlanabileceği faydalı bilgilerin yer almasına karşılık EGGP ile aynı sebeplerle (KVKK'da sayılan ilgili kişi haklarına yer verilmemesi, KVKK'nın 5 ve 6'ncı maddelerinde yer alan işleme şartlarından hangisine dayanıldığına "açıkça" ifade edilmemesi) Tebliğ'e uygun olmadığı tespit edilmiştir.

Proxima Beta tarafından sağlanan PUBG Mobile ve Arena of Valor oyunlarına bakıldığında her iki oyuna da Proxima Beta hesabı oluşturularak kaydolunmadığı; mevcut sosyal medya sağlayıcıları veya platformları üzerinden kaydolunabildiği ya da misafir olarak ilerlemenin kayıt altına alınmayacağı şekilde oynanabildiği bu bağlamda her iki oyuna ait incelenen gizlilik politikasında da oyun içi kullanıcı adı ve lokasyon bilgisinin misafir kaydı ya da diğer bir adıyla "giriş" aşamasında işlendiği tespit edilmiştir.

iOS işletim sistemi üzerinden indirilen oyunlara ilişkin giriş ekranları şu şekildedir:





İlgili ekranlara bakıldığında ilk giriş anında Gizlilik Politikaları çıkartılmakta; akabinde bunlar kabul edilerek devam edildiği takdirde (Reddedildiğinde devam edilmeye izin verilmemektedir.) ise Son Kullanıcı Lisans Sözleşmesi de kabul ettirilerek kullanıcının bölge bilgisi alındıktan sonra bölgeye göre ilgili sunucuyla bağlantı sağlanmaktadır. Her iki oyuna ait gizlilik politikaları ayrıca tarayıcı üzerinden erişilebilen internet sitelerinde de yer almaktadır. PUBG Gizlilik Politikası<sup>130</sup> ve Arena of Valor Gizlilik Politikası<sup>131</sup> incelendiğinde; diğer incelenen politikalardan farklı olarak KVKK'nın 11'inci maddesi kapsamında yer alan ilgili kişi haklarına da yer verilmiş olduğu; buna karşılık kişisel verilerin işleme şartlarına

<sup>130</sup> Proxima Beta, PUBG Gizlilik Politikası, 13 Mayıs 2022, <https://pubgmobile.proximabeta.com/privacy/tr.html>, (Erişim Tarihi: 17 Mayıs 2022).

<sup>131</sup> Proxima Beta, Arena of Valor Gizlilik Politikası, 26 Nisan 2022, [https://www.arenaofvalor.com/a20200403privacy/privacy\\_tr.html](https://www.arenaofvalor.com/a20200403privacy/privacy_tr.html), (Erişim Tarihi: 17 Mayıs 2022).

yer vermiş olmakla birlikte, diğer politikalarla benzer olarak KVKK'nın 5 ve 6'ncı maddelerinde yer alan işleme şartlarından hangisine dayanıldığına "açıkça" ifade edilmediği tespit edilmektedir.

## **2.2. Esportcuların Kişisel Verilerinin Kafaya Takılabilen Ekranla Sahip VR Cihazları Aracılığıyla Toplanması**

Özellikle son yıllarda kafaya takılabilen ekrana (HMD) sahip virtual reality (VR) cihazlarının ucuzlaşarak esportla ilgilenen tüketici kitle tarafından da erişilebilir hale gelmesiyle birlikte esport olarak oynanan VR oyunlarının ve VR oyunları oynayan esportcuların sayısında da artış meydana gelmiştir<sup>132</sup>.

Mevcut VR teknolojisi, fiziksel aktiviteye dayanan oyunların temelini oluşturan, kameraların önünde yapılan hareketlerin algılanması teknolojisinin ötesine geçmiştir. Günümüzde artık sabit bir donanıma bağlı kalmaksızın, HMD ve hareket algılayacağı sensörleri (dokunsal geribesleme) barındıran aksesuarlar aracılığıyla görsel ve işitsel ortamı da içerisine alarak üç boyutlu bir sanal gerçeklik evreninde fiziksel aktivitelere dayalı olarak esport oyunlarının oynanma imkanı bulunmaktadır<sup>133</sup>.

Oynanan oyunlar aracılığıyla toplanan verilere gelmeden önce, bir cihaz olarak VR, cihaz içerisinde yer alan kamera ve sensörleri aracılığıyla kullanan esportcuların özel nitelikli kişisel verileri dahil olmak üzere birçok kişisel verisini toplamaktadır. Esportcuların yüz kaslarının ve hareketlerinin takibi gibi hareket algılayıcı sensör ve kameralarla toplanan veriler dışında, barındırdığı farklı donanım öğeleri (Farklı VR HMD üreticileri cihazlarında farklı donanımlar, sensörler vb. kullanılmaktadır.) aracılığıyla sağlık değerleri ve sanal olayların gerçek dünyada yarattığı duygu durum değişikliklerini tespit edebilmektedir. Bu

---

<sup>132</sup> Selen Turkey vd., "Virtual Reality Esports - Understanding Competitive Players' Perceptions of Location Based VR Esports", içinde *Proceedings of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (CHI '21: CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, Yokohama Japan: ACM, 2021), 1, <https://doi.org/10.1145/3411764.3445073>.

<sup>133</sup> Çağlar Yıldırım vd., "Video Game User Experience: To VR, or Not to VR?", içinde *2018 IEEE Games, Entertainment, Media Conference (GEM)* (2018 IEEE Games, Entertainment, Media Conference (GEM), Galway: IEEE, 2018), 125, <https://doi.org/10.1109/GEM.2018.8516542>.

özelliğiyle VR aynı zamanda espor turnuvalarından bağımsız olarak travma sonrası stres bozukluğu tedavisinde bir tıbbi cihaz olarak da kullanılmaktadır<sup>134</sup>.

ESL'nin küresel VR ligi<sup>135</sup> içerisinde yer alan oyunlardan Space Junkies, Echo Arena, Echo Combat ve Onward ile geniş bir VR kütüphanesi bulunan Steam platformu üzerinden en yaygın olarak kullanılan üç HMD markasının<sup>136</sup> (Oculus, HTC, Valve) gizlilik politikaları incelendiğinde;

Ubisoft'un yayıncısı olduğu Space Junkies ile ilgili özel bir gizlilik politikası olmadığı, Ubisoft'un en son iki yıl önce güncellenen gizlilik politikası<sup>137</sup> içerisinde de VR üzerinden toplanan verilerle ilgili herhangi bir bilgi bulunmadığı tespit edilmektedir.

Onward oyununun yayıncısı olan Downpour Interactive'in Gizlilik Politikası<sup>138</sup>, na bakıldığında temelde VR oyunları üreten bir yayıncı olması karşılık VR üzerinden, sensörler aracılığıyla toplanan kişisel verilere ilişkin herhangi bir bilgilendirmenin olmadığı; VR olmayan diğer oyunlara benzer, oldukça kısıtlı bir gizlilik politikaları olduğu görülmektedir.

Aynı yayıncıya sahip Echo Combat ve Echo Arena'nın tabi oldukları, Ready At Dawn firmasına ait gizlilik politikası incelendiğinde yaklaşık iki yıl önce güncellenmiş olduğu ve Downpour Interactive'in gizlilik politikasına benzer bir şekilde, Oculus üzerinden sadece cihaz ve oyuncuyu tanımlayıcı bilgilerin toplandığı bilgilerinin yer aldığı, VR ve sensörler aracılığıyla toplanan verilere ise yer verilmediği saptanmaktadır.

---

<sup>134</sup> Devon Adams vd., "Ethics Emerging: The Story of Privacy and Security Perceptions in Virtual Reality", 2018, 1, <https://doi.org/10.13016/M2B853K5P>.

<sup>135</sup> ESL Play, VR League, <https://play.eslgaming.com/global/vrleague>, (Erişim Tarihi: 15 Mayıs 2022).

<sup>136</sup> Statista, Steam User VR Headset Share by Device 2022, <https://www.statista.com/statistics/265018/proportion-of-directx-versions-on-the-platform-steam/>, (Erişim Tarihi: 15 Mayıs 2022).

<sup>137</sup> Ubisoft, Ubisoft Gizlilik Politikası, Mayıs 2020, <https://legal.ubi.com/privacypolicy/en-GB>, (Erişim Tarihi: 15 Mayıs 2022).

<sup>138</sup> Downpour Interactive, Privacy Policy, 29 Nisan 2021, <https://www.downpourinteractive.com/privacy-policy.html>, (Erişim Tarihi: 15 Mayıs 2022).

Bir önceki başlıkta detaylı şekilde incelenen VGP içerisinde Valve’ın geliştiricisi olduğu Valve Index HMD hakkında herhangi bir özelleştirilmiş bilgi bulunmamaktadır. Benzer şekilde HTC Vive’in üreticisi olan HTC’nin Gizlilik Politikası<sup>139</sup> incelendiğinde, HTC Vive aracılığıyla toplanan verilere özelleştirilmiş herhangi bir bilgiye yer verilmediği tespit edilmektedir.

Meta’nın sahibi olduğu Steam üzerinden farklı ürünleriyle en çok kullanım oranına sahip Oculus özelinde, Oculus ürünlerinin kullanımı için Oculus hesabıyla giriş yapan kullanıcılar için hazırlanan 11.10.2020 tarihli Oculus Privacy Policy<sup>140</sup> içerisinde VR kullanımıyla ilgili bilgiler bulunmakla birlikte, Oculus hizmetlerine Facebook hesabıyla giriş yapanlar için hazırlanan 11.04.2022 tarihli Ek Oculus Gizlilik Politikası (ECGP)<sup>141</sup> incelendiğinde Oculus’un VR hizmetleriyle ilgili topladığı verilere ilişkin daha detaylı açıklamalar karşımıza çıkmaktadır.

Oculus’un kullanımı esnasında çevreye, fiziksel hareketlere ve ölçülere ilişkin verilerin toplandığı, örnek olarak da Oculus Guardian System kullanıldığında sınırlara yaklaşıldıkça verilen uyarı aracılığıyla oynanılan oyun alanını tanımlayıcı bilgilere; el takibi özelliği aktifleştirildiğinde ortalama el büyüklüğü ve el hareketleri gibi ek verilere erişilebildiği belirtilmektedir. Meta, burada toplanan verileri tek tek saymamış, bunun yerine üst başlığı olarak fiziksel hareketler, çevre ve ölçüler şeklinde tanımda bulunarak, veri tiplerine ilişkin örnekler vermekle yetinmiştir.

Hem ana akım oyunların hem de diğer VR HMD üreticilerinin VR üzerinden işlenen kişisel verilere yer verilmediği, Tebliğ’in 5’inci maddesinin j bendi (*Aydınlatma yükümlülüğü yerine getirilirken eksik, ilgili kişileri yanıltıcı ve yanlış bilgilere yer verilmemelidir.*) hükmünce “eksik” şekilde hazırlanmış gizlilik

---

<sup>139</sup> HTC, Privacy Policy, 25 Mayıs 2018, <https://www.htc.com/eu/terms/privacy/>, (Erişim Tarihi: 15 Mayıs 2022).

<sup>140</sup> Meta, Oculus Privacy Policy, 11 Ekim 2020, <https://store.facebook.com/legal/quest/privacy-policy-for-oculus-account-users/>, (Erişim Tarihi: 17 Mayıs 2022).

<sup>141</sup> Meta, Supplemental Oculus Data Policy, 11 Nisan 2022, [https://store.facebook.com/legal/quest/privacy-policy/?utm\\_source=www.google.com&utm\\_medium=oculusredirect](https://store.facebook.com/legal/quest/privacy-policy/?utm_source=www.google.com&utm_medium=oculusredirect), (Erişim Tarihi: 15 Mayıs 2022).

politikalarına nazaran ECGP içerisinde VR kullanımıyla ilgili açıklamalara yer verilmiş olsa da kişisel verilerin işlenmesine ilişkin hukuki dayanaklara ve KVKK'nın 11'inci maddesi kapsamında yer alan ilgili kişi haklarına ise hiçbir alanda yer verilmediği tespit edilmekte ve bununla birlikte İngilizce olan metnin Türkiye sınırları içerisinde verisi işlenen ilgili kişiler tarafından “anlaşılır” olmadığı, bu sebeplerle de ECGP'nin de Tebliğ'e uygun düşmediği değerlendirilmektedir.

### **2.3. Esportcuların Oyun İçerisindeki Performanslarının Ölçülmesi ve Gelişimi**

Esportcuların oyun içerisindeki performanslarının ölçülmesi hem kendi performanslarının iyileştirilmesi hem de takımlı oyunlar özelinde takımın birbiriyle olan uyumunun ortaya çıkartılması ve takım olarak gelişime açık yönlerin bulunarak yeni taktiklerin ve oyun düzenlerinin denenmesi adına önem taşımaktadır.

Esportcuların performanslarını istatistiksel olarak ortaya koyan oyunlar bulunmakla birlikte (*“League of Legends gibi çok oyunculu oyunlar oynadığınızda, oyun istatistikleriniz ve performansınız gibi bazı bilgilerin kamuya açık olarak başkalarının erişimine açık olacağına dikkatinizi çekeriz<sup>142</sup>.”*) bunlar genellikle oyunun sonucuna doğrudan etki eden unsurların genel bir özeti şeklinde oyun sonlarında sunularak çok genel bir üst bakış sağlamakla birlikte oyun içeriğine dair detaylı bilgi sağlayamamaktadır.

Bu bağlamda özellikle takım koçlarının esportcuları takip edip gelişimlerine katkı sağlamaları ve takımlarını yönetmeleri için “koçluk” uygulamaları geliştirilmiştir. Bu uygulamalar aracılığıyla esportcular bireysel olarak da gelişimlerine katkı sağlayabilmektedir. Henüz geniş kitlelere ulaşamamış olsalar dahi insights.gg ve gameplan.com (GamePlan) üzerinden sunulan hizmetler ele alındığında oynanan oyunların kaydedilerek sonrasında esportcularla ortak bir şekilde tekrar izlenerek üzerinde yorum ve işaretlemelerin yapılabildiği tespit

---

<sup>142</sup> Riot Games, Gizlilik Politikası.

edilmekte ve bu tür uygulamaların yaygınlaşarak koçların iş süreçlerini kolaylaştıracağı ve iyileştireceği değerlendirilmektedir.

Bu uygulamalar aracılığıyla toplanan esporculara dair kişisel veriler incelendiğinde ise tahmin edildiği üzere oyun esnasında alınan kayıt ve oyun içi istatistiklerin yanında daha başka hangi kişisel verilerin toplandığı da öğrenilmeye çalışılmıştır. Bu doğrultuda GamePlan “GDPR Uyumlu” şeklinde ana sayfasında<sup>143</sup> bir logo bulundursa dahi, GamePlan ürününün sahibi Learn2Esport şirketinin Gizlilik Politikası<sup>144</sup> incelendiğinde diğer ülkelerin veri koruma mevzuatı ve özellikle KVKK kapsamında herhangi bir ifadeye yer verildiği tespit edilememiştir. Learn2Esport şirketinin Gizlilik Politikası bir bütün olarak incelendiğinde, VGP ve BEPP ile aynı sebeplerle (KVKK’nın 11’inci maddesinde sayılan ilgili kişinin haklarına yer verilmemesi, İngilizce olan metnin Türkiye sınırları içerisinde verisi işlenen ilgili kişiler tarafından “anlaşılır” olmaması, KVKK’nın 5 ve 6’ncı maddelerinde yer alan işleme şartlarından hangisine dayanıldığının “açıkça” ifade edilmemesi) Tebliğ’e uygun düşmediği tespit edilmektedir.

Diğer bir uygulama olan insights.gg web sitesinde yer alan gizlilik politikası<sup>145</sup> incelendiğinde ise, gizlilik ile ilgili bir sayfasının olduğu ve bu sayfa içerisinde kayıt, ödeme, siteyi ziyaret gibi süreçlerde toplanan ve işlenen kişisel verilerden bahsedilmekle birlikte uygulamanın temel özellikleri aracılığıyla ve bağlanan oyun hesapları, oyun içi performansların işlenmesine ilişkin bir bilginin yer almadığı; bu bakımdan Insights Gaming’in Gizlilik Politikası’nın Tebliğ’in 5’inci maddesinin j bendi kapsamında “eksik” bilgi barındırmakla birlikte VGP, BEPP ve Learn2Esport şirketinin Gizlilik Politikası ile aynı sebeplerle Tebliğ’e uygun düşmediği tespit edilmektedir. Başlık içerisinde yer verilen tüm sebeplerle her iki uygulamanın internet sitesi de esporcuları bilgilendirmekten uzak ve yetersiz gözükmektedir.

---

<sup>143</sup> Gameplan, The Esports Management System, <https://gameplan.com/>, (Erişim Tarihi: 22.11.2021).

<sup>144</sup> Learn2Esport, Privacy Policy and Data Processing Agreement, 13 Ekim 2020, <https://learn2esport.s3.eu-central-1.amazonaws.com/Appendix+2+-+Data+Processing+Agreement.docx.pdf>, (Erişim Tarihi: 17 Mayıs 2022).

<sup>145</sup> Insights.gg, Privacy Policy, <https://insights.gg/privacy>, (Erişim Tarihi: 22.11.2021).

## **2.4.Esporcuların Kişisel Verilerinin Analiz Edilmesi ve Oyun Geliştirilmesi**

Esporcuların kişisel verileri günümüzde analiz edilerek oyunların ve oyun platformlarının sunduğu hizmetlerin geliştirilmesi, iyileştirilmesi ve değiştirilmesi gibi farklı amaçlarla kullanılmaktadır. Oyun platformlarının doğrudan esporculardan topladığı veriler dışında esporcuların kendi istekleriyle oyun platformlarına verdiği geri dönüşler ile de oyun geliştirilmesi süreci ilerlemektedir. Birbirinden farklı bu iki durum aşağıda detaylarıyla ele alınacaktır.

### **2.4.1. Oyun Geliştiricilerinin Kendi Elde Ettikleri Kişisel Verilerle Yaptıkları Analizler**

Esporcuların kişisel verileri oyunların oynandığı her an analiz edilmekte ve bu analizlerle birlikte oyunların optimize edilmesi, geliştirilmesi ve üzerinde değişikliklerin yapılması söz konusu olmaktadır. Bu bölümdeki 2.1. Esporcuların Kişisel Verilerinin Kayıt Aşamasında Toplanması başlığı altında incelenmiş olan oyun platformlarının gizlilik politikalarına bakıldığında da esporcuların verilerinin bu süreçlerde işlendiği göze çarpmaktadır.

VGP'nin 3.5. maddesinde servislerin sağlanması adına; oyun içerisindeki ilerlemelerin, başarımların oyun süresinin, oyun tercihlerinin kullanılan cihazla ilişkileri bilgilerin “oyun istatistikleri” altında işlendiği açıklanmıştır<sup>146</sup>.

BEPP'nin 3.a başlığı altında ise oynanış deneyimini iyileştirmek adına; işleyiş ve geçmiş, oyun içi sosyal, açılanlar ve satın alınan eşyaların; 3.b başlığı altında sorun giderme ve belirleme amacıyla; uygulama ve servislerden toplanan sorun giderme ve belirleme, hata ve sorunların analitiği, hizmet performansı izleme bilgilerinin; 3.d başlığı altında da servis geliştirme ve iş süreçlerinin optimize edilmesi amacıyla; alfa ve beta testlerine katılım, analitik ve veri segmentasyonu,

---

<sup>146</sup> Valve, Gizlilik Politikası Antlaşması.

araştırma ve çalışma, eğitim ve geliştirme, raporlama, geliştirici platform yönetimi bilgilerinin işlendiği belirtilmiştir<sup>147</sup>.

Proxima Beta şirketine ait gizlilik politikaları incelendiğinde ise, kullanıcı bölgesi bilgileri ile cihaz bilgilerinin; hizmet geliştirme ve oyun analizleri yapılması, oyun performansı ve ödemelerin gözden geçirilmesi, sorunsuz oyun oynanmasının sağlanması ve teknik sorunların ele alınması, düzeltilmesi, hata düzeltme ve hata ayıklama gibi sorun giderme işlemlerinin sağlanması amacıyla hizmeti sağlamak üzere esporcuyla olan sözleşmenin yerine getirilmesi için gerekli olması hukuki sebebine dayanarak işlendiği bilgisine yer verildiği tespit edilmektedir<sup>148</sup>.

EGGP'nin Otomatik Olarak Topladığımız Bilgiler başlığı altında esporcuların oynadıkları oyun, oynama süresi ve ne zaman oynandığı, oynama denemeleri, ilerleme durumları ve sonuçları, kaydedilmiş tercihleri ile çökme raporları gibi bilgilerle birlikte bu oyunları çalıştıran bilgisayar, cihaz, donanım ve yazılımla ilgili IP adresi, cihaz tanımlayıcısı gibi teknik bilgiler; internet hizmet sağlayıcısı, cihaz için işlem ve tanımlayıcı (marka, model, özelleştirmeler vb.) bilgiler ve IP adresi üzerinden konum bilgilerinin toplandığı belirtilmektedir. Söz konusu toplanan kişisel verilerin Bilgileri Nasıl Kullanıyoruz başlığı altında yer alan Epic Hizmetleri'nin iyileştirilmesi, geliştirilmesi; ilgi alanlarının analizine göre kişiselleştirilmiş özellikler sunulması, promosyonların özelleştirilmesi; alfa, beta veya erken erişim testlerinin yönetilmesi ve veri analizlerinin yapılması şeklindeki işleme amaçlarıyla eşleştirilebileceği değerlendirilmektedir<sup>149</sup>.

Bu başlık içerisinde son olarak RGGP'yi inceleyecek olursak; Otomatik Olarak Topladığımız Bilgiler başlığı altında oyun istemcisindeki faaliyetler ve etkileşim, bilgisayar ve cihaz bilgileri (IP adresi, cihaz ID'leri, imalatçı, model, bölge, dil ayarı, ekran çözünürlüğü, konum vb.), oyuna bağlanırken kullanılan bağlantı bilgisi (işletim sistemi, internet servis sağlayıcısı vb.), oyun performansı gibi bilgilerin

---

<sup>147</sup> Blizzard Entertainment, Legal, Blizzard Entertainment Privacy Policy.

<sup>148</sup> Proxima Beta, Arena of Valor Gizlilik Politikası; Proxima Beta, PUBG Gizlilik Politikası.

<sup>149</sup> Epic Games, Privacy Policy.

toplandığı ve bu toplanan bilgilerin de Bilgilerin Kullanılması Başlığı altında yer alan Riot Hizmetleri'nin tedariki, hizmetlerin ve işletme performansının ölçümü, izlenmesi, analiz edilmesi, korunması ve iyileştirilmesi; Riot Hizmetleri ve onların kullanımına dair araştırmalar yapılması ve onların daha iyi anlaşılması; Riot Hizmetleri'nin kişiselleştirilmesi; İşletme'nin yürütülmesi ve büyütülmesi ve Riot Hizmetleri'nin iyileştirilmesi, güncellenmesi (oyunların güncellenmesi ve yeni içeriklerin oluşturulması) amaçlarıyla eşleştirebileceği ve muvafakat, meşru menfaat ile sözleşmenin ifası işleme şartlarına dayanılarak işlendiği çıkarımı yapılmaktadır<sup>150</sup>.

#### **2.4.2. Esportcuların Kendi Deneyimleri Sonrasında Oyunların Geliştirilmesine Katkıda Bulunmaları**

Günümüzde bir önceki başlıkta bahsi geçen oyunların esportculardan topladığı kişisel verilerin yanında esportcular da kendi deneyimleri doğrultusunda yaptıkları geri bildirimlerle ve önerileriyle oyunların geliştirilmesine katkıda bulunmaktadırlar. Birçok oyun kullanıcıları tarafından yapılacak geri bildirimleri ve önerileri teşvik etmekte<sup>151</sup> ve bunun için geri bildirim veya öneri sistemleri inşa etmektedirler<sup>152</sup>.

Gizlilik politikaları 2. bölüm içerisinde incelenmiş olan oyun platformlarına bakıldığında EGGP içerisinde alfa, beta veya erken erişim testlerinin yönetilmesi ve bildirimlerin toplanması sürecinde; RGGP içerisinde ise destek bağlantılı bilgilerin (Riot geri dönüşleri “destek” sistemi üzerinden toplamaktadır.) toplandığı belirtilmektedir<sup>153</sup>.

Süreç bütüncül olarak değerlendirildiğinde sadece otomatik olarak değil, doğrudan esportcuların kendi istekleri doğrultusunda yapacakları katkılarla da

---

<sup>150</sup> Riot Games, Gizlilik Politikası.

<sup>151</sup> Epic Games, Kullanıcı Deneyim Araştırması, <https://www.epicgames.com/site/tr/ux>, (Erişim Tarihi: 30.11.2021).

<sup>152</sup> Electronic Arts Inc., EA App Open Beta, 05 Haziran 2021, <https://www.ea.com/ea-app-beta>, (Erişim Tarihi: 30.11.2021); Valorant, Destek, <https://support-valorant.riotgames.com/hc/tr>, (Erişim Tarihi: 30.11.2021).

<sup>153</sup> Epic Games, Privacy Policy; Riot Games, Gizlilik Politikası.

kendilerine ait kişisel verileri oyun platformlarına aktararak bu oyunların geliştirilmesi süreçlerine katkıda buldukları tespit edilmektedir.

## **2.5. Esportcuların Kişisel Verilerinin Seyirci Kitleleriyle Paylaşımı**

Esportcuların oyunları, hayatları ve içerisinde buldukları ekosistem seyirci kitleleriyle çeşitli yayın ve sosyal medya platformları, internet siteleri üzerinden paylaşılmaktadır.

Günümüzde esportcu verilerinin seyirci kitleleriyle paylaşımı büyük ölçüde esportcunun kendisinin kullandığı platformlar üzerinden paylaşım yapması ve seyircileri tarafından sonrasında bu paylaşımların derlemeler, kesitler şeklinde aynı veya benzer hedef kitleye sunulması şeklinde gerçekleşmektedir. Bunun yanında esportcuların şahsi veya grup ya da takım olarak yer aldıkları; marka, sponsorluk ve iş birliklerinin ön plana çıkartıldığı; kendilerini takip eden seyirci kitlelerine ulaşmak veya daha geniş seyirci kitlesi elde etmek amacıyla TikTok, Instagram, Twitter, Facebook, YouTube, Twitch gibi platformlar üzerinden ve kendilerinin, takımlarının, sponsorlarının veya iş birlikçilerinin sahibi oldukları internet siteleri üzerinden yapılan paylaşımlar da bulunmaktadır.

Bu başlık altında da esportcuların çeşitli kanallar ve taraflarca verilerinin ne şekilde paylaşıldığı, yapılan bu paylaşımlarda verilerinin mahremiyetinin ne ölçüde önemsendiği ve bu konuların hukuki olarak nasıl değerlendirilebileceği ele alınacaktır.

### **2.5.1. Esportcunun Kendisinin Paylaştığı Kişisel Veriler**

Esportcular günümüzde yukarıdaki ana başlıkta bahsedildiği üzere çeşitli sosyal medya kanalları ve platformlar aracılığıyla kendilerine dair verileri paylaşmaktadırlar. Oyunlara özgülenmemiş, TikTok, Twitter, Instagram, Facebook ve YouTube üzerinden oyun kesitleri, güncel gelişmeler ve özel hayatlarına dair anlar paylaşıyor olmalarına karşılık bu başlık altında özellikle oyunlara özgülenmiş bir yayın platformu olan Twitch üzerinden yaptıkları paylaşımlar ve Twitch'in bu esportcuların paylaştığı verileri nasıl kullandıkları incelenecektir.

Yayımlar üzerinden elde edilen kazançların bugün 25.1 Milyon Dolar büyüklüğe ulaşmış<sup>154</sup> ve bazı esporcuların kariyer tercihlerini şekillendirmekte olduğu görülmektedir. Yayınlar, sadece üzerinden gelen bağışlar ve platform özelliklerine göre beğeni ve izlenme sayısına göre kazanç getirmekle kalmayıp aynı zamanda dolaylı olarak sponsorluklar, medya hakları ve iş birliklerine elverişli ortam sağlayarak da gelir kaynaklarını arttırmaktadır.

Esporcuların yaptıkları bu yayımlar incelendiğinde kitleleriyle platformlar üzerinden anlık olarak oynadıkları oyunun ve tercihe bağlı olarak kendi yüzleriyle birlikte oynadıkları ortama dair görüntüleri paylaştıkları görülmektedir. Yapılan bu yayımların bazıları planlı bir televizyon programı şeklinde düşünülebilecekse de bazıları doğaçlama şekilde oyuncuların oyun seanslarına seyircileri dahil etmesi şeklinde ilerlemektedir. Bu bağlamda esporcunun yayın esnasında kendi isteğiyle paylaştığı veriler ve Twitch üzerinde kendi profillerinde kendileriyle ilgili verdiği bilgiler hem oyun hem de özel hayatlarıyla ilişkilendirilmektedir.

Söz konusu kişisel verilerin işlenmesiyle ilgili Twitch'in Aydınlatma Metni<sup>155</sup> incelendiğinde, Sizin Hakkınızda Toplanan Kişisel Veriler başlığı altında oyuncuların seyirci kitleleriyle paylaştığı verilerin gönderilen içeriklerde yer alan görüntü ve ses, Twitch adı bilgileri ve profilde esporcunun alenileştirildiği veriler olduğu ve Twitch Kişisel Verileri Nasıl Kullanır başlığı altında bu verilerin hizmetlerin sağlanması, yürütülmesi, sürdürülmesi ve geliştirilmesi amaçlarıyla işlendiği çıkarımı yapılmaktadır. Twitch'in aydınlatma metni bir bütün olarak incelendiğinde ise, ECGP ile aynı sebeplerle (kişisel verilerin işlenmesine ilişkin hukuki dayanaklara ve KVKK'nın 11'inci maddesi kapsamında yer alan ilgili kişi haklarına ise hiçbir alanda yer verilmemesi ve bununla birlikte İngilizce olan metnin Türkiye sınırları içerisinde verisi işlenen ilgili kişiler tarafından "anlaşılır" olmaması) Tebliğ'e uygun düşmediği değerlendirilmektedir.

---

<sup>154</sup> Statista, Global ESports Market Revenue by Segment 2021.

<sup>155</sup> Twitch.tv, Privacy Notice, 19 Ekim 2021, <https://www.twitch.tv/p/tr-tr/legal/privacy-notice/#how-twitch-uses-personal-information>, (Erişim Tarihi: 03.12.2021).

## 2.5.2. Sponsorların ve Takımların Esporcularla İlgili Paylaştığı Kişisel Veriler

Esporcular, espor ekosistemi içerisinde kendilerinin dahil oldukları takımları ve varsa bu takımların veya kendilerinin sponsorlarıyla çok yakın etkileşim halindedirler. Sponsorlar, ikinci bölümde değinildiği üzere, doğrudan espor ekosisteminin içerisinde bir aktör olarak yer alan hizmet ve ürün tedarikçileri olabileceği gibi bu ekosisteminin dışından kurumlar da olabilmektedirler. Bu başlık altında da sponsorların ve esporcuların kendi takımlarının esporcularla ilgili paylaştıkları veriler ele alınacaktır.

Takımların esporcularla ilgili paylaştıkları kişisel veriler temelde oyuncularla yapılan röportaj, onlar hakkında yapılan haberlerde kullanılan görseller ve bağlantılı veriler<sup>156</sup> olabileceği gibi Astralis örneğindeki gibi doğrudan oyuncuların oyun içi ayarlarını sergiler<sup>157</sup> şekilde de olabilmektedir.

Sponsorlar ise özellikle eğer kendileri espor ekosistemi içerisinde üretici konumundalarsa kendi ürünlerinin tanıtımı amacıyla esporcularla ve takımlarla iş birlikleri yaparak bunları internet sitelerine taşımaktadırlar<sup>158</sup>. Tıklanmalarını artırmak amacıyla esporcularla yapılan röportajlar da hem espor ürünleri üreten sponsorlar hem de ekosisteme yakın olan; ancak doğrudan espor ekosistemine ürün üretmeyen şirketler tarafından internet sitelerinde yayımlanmaktadır<sup>159</sup>. Aynı amaç doğrultusunda espor ile ilgili güncel haberler ve merak edilen, göz önünde olan oyunculara dair oyun içerisinde ayarların paylaşıldığı da görülmektedir<sup>160</sup>.

---

<sup>156</sup> Sentinels, Haberler, Fortnite World Champion, Kyle 'Bugha' Giersdorf, Re-Ups Deal With Winning Sentinels Esports Organization, 04 Şubat 2021, <https://www.sentinels.gg/news-content/bugha-extends-contract>, (Erişim Tarihi: 03.12.2021).

<sup>157</sup> Astralis, Teams, <https://astralis.gg/teams>, (Erişim Tarihi: 03.12.2021).

<sup>158</sup> SteelSeries, Espor, <https://tr.steelseries.com/esports>, (Erişim Tarihi: 03.12.2021).

<sup>159</sup> Zowie, Anakin Röportajı, 25 Eylül 2019, <https://zowie.benq.com/tr-tr/knowledge/monitor/anakin.html>, (Erişim Tarihi: 03.12.2021); Red Bull, cNed'in İlham Verici Kariyer Yolculuğu, 08 Temmuz 2021, <https://www.redbull.com/tr-tr/mehmet-yagiz-cned-ipek-valorant-kariyeri>, (Erişim Tarihi: 03.12.2021).

<sup>160</sup> Red Bull, CS:GO Crosshair Kodları 2021, 22 Eylül 2020, <https://www.redbull.com/tr-tr/cs-go-crosshair-kodlari-2020>, (Erişim Tarihi: 03.12.2021).

Paylaşımların birçoğunun esporcunun kendisi tarafından alenileştirilen veriler olduğu, takım içi ve sponsorlarla yapılan görsel çekimlerin de büyük ölçüde başından itibaren bilindiği veya öngörülebilir olduğu değerlendirildiğinde esporcuların mahremiyetleri üzerinde olumsuz etkilerinin çok kısıtlı olduğu değerlendirilmektedir. Esporcuların bu yöndeki haklarını nasıl kullanacaklarının ise takımları ve sponsorlarıyla aralarındaki sözleşmelerde detaylandırılması gerektiği; esporcunun mevcut takımından ayrılması veya sponsorluk anlaşmasının sonlanması sonrasında ve bu süreler içerisinde kişisel verilerinin ne şekilde korunacağı ve bu verilerin akıbetinin ne olacağının da sözleşmeler içerisinde net ve açık bir dille yer almasının faydalı olacağı düşünülmektedir.

### **2.5.3. Oyunların İnternet Sitelerinde Esporcularla İlgili Paylaşılan Kişisel Veriler**

Esporcuların oyun içerisindeki davranışlarının ve istatistiklerinin oyunlar tarafından aktif olarak kaydedildiği ve kişisel verilerinin işlendiğinde bir önceki bölümde değinilmiştir. Bu başlık altında ise oyunların paylaştığı veriler ele alınacaktır.

Bu doğrultuda espor oyunlarının kendi internet siteleri incelendiğinde esporcuların, takımların ve sponsorların dışında kendilerinin de doğrudan esporculardan elde ettikleri verileri kendi sitelerinde kitleleriyle paylaştığı tespit edilmektedir. Bunlar içerisinde esporcuların son oyunlarına dair görsel ve yazılı içerik, bu maçlardaki istatistikleri, kişisel oyun içerisindeki tercihleri, ekipmanları ve oyunlar hakkında görüşlerinin yer aldığı röportajlar gibi veriler bulunmaktadır<sup>161</sup>.

Röportajların doğrudan esporcunun kendi bilgisi ve isteği dahilinde yapıldığı, oyun sahnesinde oyunculara ait toplanan görsel içeriklerin de geleneksel sporcularda olduğu gibi kamera karşısında performans göstermeleri nedeniyle öngörülebilir olduğu ve esporculara dair oyun içerisindeki istatistiklerin, performans bilgilerinin de oyun özetlerinden erişebileceği düşünüldüğünde

---

<sup>161</sup> Zula, Oyuncu, Koko, <https://espor.zulaoyun.com/oyuncu/koko>, (Erişim Tarihi: 03.12.2021).

oyunların esporcularla ilgili paylaştıkları verilerin mahremiyet üzerinde olumsuz bir etkisi olmadığı düşünülmektedir.

#### **2.5.4. Üçüncü Kişilerin Esporcularla İlgili Paylaştıkları Kişisel Veriler**

Espor ekosistemi içerisinde esportçuya doğrudan teması bulunan takım, sponsor ve oyunlar dışında bir de esportçuları takip eden, onların içeriklerini izleyen ve bu içeriklerden kesitler oluşturup kendilerine ait alanlarda paylaşan bir kitle mevcuttur. Genellikle esportçuların sadık kitleleri tarafından oluşturulan ve esportçuların en iyi anlarının, akıllıca oyunlarının veya komik ve beklenmeyen başarısızlıklarının yer aldığı bu kesitlerin kimi zaman esportçuların kendi paylaşımlarından daha çok ilgi çektiği görülmektedir.

Çoğu zaman esportçuların kendileri tarafından da yapılan bu paylaşımlar tanınırlıklarının artması sebebiyle olumlu karşılanmakta olsa da esportçuların yayınlarında yaşanan birtakım istenmeyen, mahremiyetlerini zedeleyen kesitlerin de yayımlandığı görülmektedir. Bu tür kesitlerin kötü niyetli kişiler tarafından ifşa edildiği durumlarda ilgili platformlarla iletişim halinde olduğu takdirde bu kesitlerin kaldırılması mümkün olsa da esportçuların mahremiyetleri üzerinde olumsuz etkisinin yüksek olabileceği ve bu paylaşımları yapan tarafların da genellikle bireysel kullanıcılar olduğu düşünüldüğünde esportçunun haklarının korunması noktasında günümüz koşullarında sonuç alınmasının zor olacağı değerlendirilmektedir.

## SONUÇ

Bu çalışma içerisinde, kamuoyunda tanınırlığı yüksek olmayan Türkiye'deki esporcuların, haklarının neler olduğu ve espor ekosistemi içerisinde işlenen kişisel verileri; ulusal ve uluslararası hukuki düzenlemeler, makaleler, eserler ve espor ekosisteminin aktörlerinin (espor oyunu geliştiricileri ve dağıtıcıları, espor takımları, espor federasyonları, espor dernekleri, espora yatırım yapan sponsorlar, çevre birimi üreticileri vb.) internet siteleri taranarak incelenmiştir.

Esporun, bir aktivitenin spor olarak sayılması için gereken çoğu unsuru karşılmasına rağmen, süreklilik ve kurumsallık unsurlarını net bir şekilde karşıladığının ortaya koyulamadığı, bunun için zamana ihtiyaç olduğu tespit edilmiştir. Türkiye'deki esporun tanımı ve esporcuların hukuki durumuna bakıldığında ise bu kavramların tanımlarıyla ilgili netlik olmadığı hatta devlet kurumları arasında birbirinin tersi yaklaşımların bulunduğu görülmüştür. TESFED'in esporun geleceğiyle ilgili vizyonunun gerçekleştirilmesi adına en temelde Türkiye içerisinde yeknesak bir espor tanımının yapılması ve bu tanım üzerinden esporcunun hukuki durumunun netleştirilerek sözleşme, ücret, vergilendirme gibi ekonomik unsurlarının da bu doğrultuda değerlendirilmesi adına yapılacak farkındalık çalışmalarıyla kamuoyu ile devlet kurumlarının bilgilendirilmesi gerektiği düşünülmektedir.

Türkiye'deki esporcuların kişisel verilerinin espor ekosistemi tarafından işlendiği süreçlerde, bu çalışma içerisinde incelenmiş olan 9 şirket tarafından yayımlanan gizlilik politikaları, aydınlatma metinleri ve kişisel verilerin işlenmesi hakkında bilgi veren benzeri dokümanları KVKK'nın 10'uncu maddesi ve Tebliğ kapsamında değerlendirildiğinde, tamamında veri sorumlusunun kimliği, işleme amaçları ve kişisel verilerin kimlere ve ne amaçla aktarılabilceği hususlarına yer verildiği; bununla birlikte kişisel verileri toplamanın yöntemi ve hukuki sebebinin belirtilmesi noktasında hiçbirisinin KVKK'nın gerekliliklerini karşılayamadıkları; Proxima Beta haricinde KVKK'nın 11'inci maddesinde yer alan ilgili kişi haklarına hiçbir şirket tarafından yer verilmediği; metinlerini Türkçe olarak hazırlayan Epic Games, Riot Games ve Proxima Beta haricinde diğer şirketlerin metinlerinin

Tebliğ'in anlaşılır, açık ve sade bir kullanılması gerektiğine ilişkin hükmüne uygun düşmediği; bu sebeplerle de hiçbir şirketin metnelerinin Türkiye'deki veri koruma mevzuatına tam olarak uygun olmadığı ve KVKK'nın Proxima Beta haricinde hiçbir küresel kurum tarafından doğrudan dikkate alınmadığı tespit edilmiştir.

Türkiye'deki esporcuların mahremiyetlerinin en üst seviyede korunması adına Kişisel Verileri Koruma Kurumu ve TESFED iş birliğinde KVKK'nın küresel ölçekteki kurumlara tanıtılması, diğer veri koruma mevzuatlarına verilerin önemin KVKK için de gösterilmesinin sağlanması; genel olarak metnelerin Türkiye'de ikamet eden ilgili kişiler için de dil yönünden anlaşılır kılınması, ilgili kişi olarak KVKK'nın 11'inci maddesinde yer alan haklarına ilişkin bilgilere yer verilmesi ve özellikle tüm şirketler özelinde eksik olduğu tespit edilen, ilgili kişilerin, kişisel verilerinin hangi yöntemle ve KVKK'nın 5 ve 6'ncı maddelerinde belirtilen hangi işleme şartlarına dayanılarak işlendiğine yer verilerek güncellenmesi gerektiği; bu aşamaya gelinene kadar da Türkiye'deki esporcuların mahremiyetlerini nasıl koruyabileceklerine yönelik çalışmaların artırılması gerektiği değerlendirilmektedir.

## KAYNAKÇA

- Abanazir, Cem. "Institutionalisation in E-Sports". *Sport, Ethics and Philosophy* 13, sy 2 (03 Nisan 2019): 117-31. <https://doi.org/10.1080/17511321.2018.1453538>.
- Act on Promotion of E-Sports (Electronic Sports), 11315 § (2012). [https://elaw.klri.re.kr/eng\\_mobile/viewer.do?hseq=43120&type=part&key=17](https://elaw.klri.re.kr/eng_mobile/viewer.do?hseq=43120&type=part&key=17).
- Akgöl, Oğuzcan. "Spor Endüstrisi ve Dijitalleşme: Türkiye’de Espor Yapılanması Üzerine Bir İnceleme". *TRT Akademi*, Spor Yayıncılığı, 4, sy 8 (2019): 20.
- Adams, Devon, Alseny Bah, Catherine Barwulor, Nureli Musabay, Kadeem Pitkin, ve Elissa M. Redmiles. "Ethics Emerging: The Story of Privacy and Security Perceptions in Virtual Reality", 2018. <https://doi.org/10.13016/M2B853K5P>.
- Aktaş, Celalettin. "Türkiye’de Bilgisayar ve İnternet Kullanımının Yaygınlaştırılmasında İnternet Kafelerin Rolü". *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi | Istanbul University Faculty of Communication Journal*, sy 27 (16 Ocak 2012). <https://doi.org/10.17064/iüifhd.30984>.
- Aslan, Tunahan. "Güçlü ve Zayıf Yönleri ile Espor: Yönetici ve Akademisyen Bakış Açısına Dayalı Nitel Bir Çalışma". *Spor Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 03 Mayıs 2021. <https://doi.org/10.25307/jssr.904500>.
- Aydınlatma Yükümlülüğünün Yerine Getirilmesinde Uyulacak Usul ve Esaslar Hakkında Tebliğ, 10 Mart 2018, Resmî Gazete (Sayı: 30356), <https://www.mevzuat.gov.tr/mevzuat?MevzuatNo=24454&MevzuatTur=9&MevzuatTertip=5>.
- Borowy, Michael, ve Dal Yong Jin. "Pioneering E-Sport: The Experience Economy and the Marketing of Early 1980s Arcade Gaming Contests". *International Journal of Communication* 7 (2013): 2254-74.
- Bostan, Barbaros, ed. *Game User Experience And Player-Centered Design*. International Series on Computer Entertainment and Media Technology. Cham: Springer International Publishing, 2020. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-37643-7>.
- Bozkurt-Yüksel, Armağan Ebru. "Intellectual Property Rights of Gamers in Esports". *Justice Academy Of Turkey*, Law & Justice Review, 11, sy 21 (16 Ocak 2021): 275-307.
- Can, Önder. "E-Sports and Gaming Houses in Turkey: Gender, Labor, and Affect". Yüksek Lisans Tezi, Koç Üniversitesi, 2018.

Cunningham, George B., Sheranne Fairley, Lesley Ferkins, Shannon Kerwin, Daniel Lock, Sally Shaw, ve Pamela Wicker. "ESport: Construct Specifications and Implications for Sport Management". *Sport Management Review* 21, sy 1 (01 Ocak 2018): 1-6. <https://doi.org/10.1016/j.smr.2017.11.002>.

Çakar, D.B., ve M.H. Yiğit. "eSports eSports Regulations and Problematics". *The Journal of Eurasia Sport Sciences and Medicine*, 31 Aralık 2019.

Çınar, Yasir. "E-sporcular ve Dijital Oyun Oynayan Bireylerin Dijital Oyun Oynama Motivasyon Düzeylerinin İncelenmesi". Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, 2020.

Daultrey, Stephan. "1972: First Commercially Successful Arcade Computer Game". Guinness World Records, 19 Ağustos 2015. <https://www.guinnessworldrecords.com/news/60at60/2015/8/1972-first-commercially-successful-arcade-computer-game-392971>.

Doğu, Hakkı Mert. "E-Spor ve E-Spor Hukuku'nda Sporcu Sözleşmeleri". *Ankara Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi* 69, sy 2 (28 Aralık 2020): 443-53. <https://doi.org/10.33629/auhfd.848644>.

Game Industry Promotion Act, 17396 § (2020). [https://elaw.klri.re.kr/kor\\_service/lawView.do?lang=ENG&hseq=54546](https://elaw.klri.re.kr/kor_service/lawView.do?lang=ENG&hseq=54546).

İş Kanunu, 4857 § (2003). <https://www.mevzuat.gov.tr/MevzuatMetin/1.5.4857.pdf>.

Jonasson, Kalle, ve Jesper Thiborg. "Electronic Sport and Its Impact on Future Sport". *Sport in Society* 13, sy 2 (Mart 2010): 287-99. <https://doi.org/10.1080/17430430903522996>.

Kartal, Mehmet. "Küreselleşme Bağlamında Türkiye'de E-spor". Doktora Tezi, İnönü Üniversitesi, 2020.

Green, C. Shawn, ve Daphne Bavelier. "Action Video Game Training for Cognitive Enhancement". *Current Opinion in Behavioral Sciences* 4 (Ağustos 2015): 103-8. <https://doi.org/10.1016/j.cobeha.2015.04.012>.

Hamari, Juho, ve Max Sjöblom. "What Is ESports and Why Do People Watch It?" *Internet Research* 27, sy 2 (03 Nisan 2017): 211-32. <https://doi.org/10.1108/IntR-04-2016-0085>.

Hedlund, David, Gil Fried, ve Rick Smith. *Esports Business Management*. Human Kinetics, 2020.

Hiltscher, Julia, ve Tobias M Scholz. *ESports Yearbook 2013/14*, 2015.

Hope, Alex. “The Evolution of the Electronic Sports Entertainment Industry and its Popularity”. İçinde *Computers For Everyone*, 1st Edition., 176. Derby, United Kingdom, 2014.

Ilgaz Büyükbaykal, Ceyda, ve İnci Abay Cansabuncu. “Türkiye’de Yeni Medya Ortamı ve Dijital Oyun Olgusu”. *Electronic Journal of New Media* 4, sy 1 (2017): 1-9. <https://doi.org/10.17932/IAU.EJNM.25480200.2020.4/1.1-9>.

Kent, Steve L. *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokémon and beyond: The Story behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*. 1st ed. Roseville, Calif: Prima Pub, 2001.

Kişisel Verilerin Korunması Kanunu, 6698 § (2016). <https://www.mevzuat.gov.tr/MevzuatMetin/1.5.6698.pdf>.

Kocadağ, Memduh. “Elektronik Spor Kariyeri ve Eğitim - Esports Career and Education” 1 (15 Ekim 2017): 15.

Korotin, Alexander, Nikita Khromov, Anton Stepanov, Andrey Lange, Evgeny Burnaev, ve Andrey Somov. “Towards Understanding of eSports Athletes’ Potentialities: The Sensing System for Data Collection and Analysis”. *arXiv:1908.06403 [cs]*, 18 Ağustos 2019. <http://arxiv.org/abs/1908.06403>.

Mustafaoğlu, Rüstem. “e-Sports and Health”. *Current Addiction Research*, sy 0 (2019): 1. <https://doi.org/10.5455/car.105-1539257171>.

Parry, Jim. “E-Sports Are Not Sports”. *Sport, Ethics and Philosophy* 13, sy 1 (02 Ocak 2019): 3-18. <https://doi.org/10.1080/17511321.2018.1489419>.

Paslı, Ali, Sinan Görkem Gökçe, Yağmur Yollu, ve Nimet Karaca. *E-spor: Hukuki Bakış*. Ankara: Seçkin Yayıncılık, 2021.

Peçenek, Alican, Burak Dalo, ve A Azmi Yet. “Futbol ve League of Legends Ekonomilerinin Karşılaştırılması”. *Gazi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi* 25, sy 3 (2020): 225-40.

Ronquillo, Justin. “The Rise of Esports: The Current State of Esports, Its Impacts on Contract Law, Gambling, and Intellectual Property”. *Intellectual Property and Technology Law Journal* 23, sy 2 (2019): 19.

Seo, Yuri. “Electronic Sports: A New Marketing Landscape of the Experience Economy”. *Journal of Marketing Management* 29, sy 13-14 (Ekim 2013): 1542-60. <https://doi.org/10.1080/0267257X.2013.822906>.

Seo, Yuri. “Professionalized Consumption and Identity Transformations in the Field of ESports”. *Journal of Business Research* 69, sy 1 (Ocak 2016): 264-72. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2015.07.039>.

Sporcu Lisans, Vize ve Transfer Yönetmeliği, 14 Aralık 2019, Resmî Gazete (Sayı: 30978), <https://www.resmigazete.gov.tr/eskiler/2019/12/20191214-3.htm>.

Sylvester, Ross, ve Patrick Rennie. “The World’s Fastest-Growing Sport: Maximizing The Economic Success of Esports Whilst Balancing Regulatory Concerns and Ensuring The Protection of Those Who Involved”. *Gaming Law Review* 21, sy 8 (Ekim 2017): 625-29. <https://doi.org/10.1089/glr2.2017.21811>.

Turkay, Selen, Jessica Formosa, Robert Cuthbert, Sonam Adinolf, ve Ross Andrew Brown. “Virtual Reality Esports - Understanding Competitive Players’ Perceptions of Location Based VR Esports”. İçinde *Proceedings of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1-15. Yokohama Japan: ACM, 2021. <https://doi.org/10.1145/3411764.3445073>.

Türkiye Cumhuriyeti Anayasası, 2709 § (1982). <https://www.mevzuat.gov.tr/MevzuatMetin/1.5.2709.pdf>.

Üçüncüoğlu, Mertkan. “Bilgi Toplumunun Sportif Bir Yansıması Olarak Espor ve Modern Spor ile Etkileşimi”. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi, 2018.

Wagner, Michael G. “On the Scientific Relevance of ESports”, 437-40. Las Vegas, Nevada: CSREA Press, 2006.

Witkowski, Emma. “On the Digital Playing Field How We ‘Do Sport’ With Networked Computer Games”. *Games and Culture* 7 (17 Ağustos 2012): 349-74. <https://doi.org/10.1177/1555412012454222>.

Yildirim, Caglar, Michael Carroll, Daniel Hufnal, Theodore Johnson, ve Sylvia Pericles. “Video Game User Experience: To VR, or Not to VR?” İçinde *2018 IEEE Games, Entertainment, Media Conference (GEM)*, 1-9. Galway: IEEE, 2018. <https://doi.org/10.1109/GEM.2018.8516542>.

Youth Protection Act, 14067 § III (2016). [https://elaw.klri.re.kr/eng\\_service/lawView.do?hseq=38401&lang=ENG](https://elaw.klri.re.kr/eng_service/lawView.do?hseq=38401&lang=ENG).

## İNTERNET KAYNAKLARI

American Esports. “The History Of Esports”. Son güncelleme 24 Ocak 2020. <https://americanesports.net/blog/the-history-of-esports/>.

Arena of Valor. “Kahramanlık Arenası Gizlilik Politikası”. Son güncelleme 13 Ekim 2021. [https://www.arenaofvalor.com/a20200403privacy/privacy\\_tr.html#Sec3](https://www.arenaofvalor.com/a20200403privacy/privacy_tr.html#Sec3).

Astralis. “Astralis 2021/2022 Game Jersey”. Erişim 20 Ekim 2021. <https://shop.astralis.gg/shop/astralis-21-22-1296p.html>.

Astralis. “Teams”. Erişim 03 Aralık 2021. <https://astralis.gg/teams>.

Atari. “About Us”. Erişim 07 Aralık 2021. <https://www.atari.com/about-us/>.

Beşiktaş. “Branşlar / Espor”. Erişim 21 Ekim 2021. <https://bjk.com.tr/tr/takim/516/takim.html>.

Bird & Bird. “France Is ‘Stepping up Its Game’ with the Adoption of New Esports Regulatory Rules”. Erişim 15 Eylül 2021. <http://www.twobirds.com/en/news/articles/2017/france/france-is-stepping-up-its-game-with-adoption-of-esports-regulatory-rules>.

Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu. “Dijital Dünyada e-Spor Çalışmayı Sonuç Raporu”. Son güncelleme 10 Ekim 2017. <https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/LwFcY.pdf>.

Bitkraft Ventures. “Gaming Industry Nearly Twice as Large as Reported, at \$336B”. Son güncelleme 15 Eylül 2021. <https://www.bitkraft.vc/gaming-industry-market-size/>.

Blizzard. “Blizzard Account Creation”. Erişim 10 Kasım 2021. <https://account.battle.net/creation/flow/creation-full>.

Blizzard Entertainment. “Legal, Anti Cheating Agreement”. Son güncelleme 03 Şubat 2016. <https://www.blizzard.com/en-us/legal/cd5930c0-2784-420c-a23d-1e0d6ff8599b/anti-cheating-agreement>.

Blizzard Entertainment. “Legal, Blizzard End User License Agreement”. Son güncelleme 17 Eylül 2021. <https://www.blizzard.com/en-us/legal/08b946df-660a-40e4-a072-1fbde65173b1/blizzard-end-user-license-agreement>.

Blizzard Entertainment. “Legal, Blizzard Entertainment Privacy Policy”. Son güncelleme Eylül 2020. <https://www.blizzard.com/en-us/legal/41e60b3d-244d-4776-be75-e2c6b3eba9a3/blizzard-entertainment-privacy-policy>.

Blizzard Entertainment. “Legal, Chat Agreement”. Eriřim 13 Kasım 2021. <https://www.blizzard.com/en-us/legal/966f03a4-29e1-440c-b142-e54ee091e52d/chat-agreement>.

British Esports Association. “A Brief History of Esports and Video Games”. Son gncelleme 06 Aralık 2016. <https://britishesports.org/news/a-brief-history-of-esports-and-video-games/>.

Cambridge Dictionary. “Arcade”. Eriřim 07 Aralık 2021. <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/arcade>.

DLA Piper. “Esports Laws of the World Report”. Son gncelleme 2020. [https://www.dlapiper.com/~media/files/insights/publications/2020/05/esports-laws-of-the-world\\_report.pdf?la=it&hash=56697357670BE61E7D1BFF77F76ECA37AE7908CD](https://www.dlapiper.com/~media/files/insights/publications/2020/05/esports-laws-of-the-world_report.pdf?la=it&hash=56697357670BE61E7D1BFF77F76ECA37AE7908CD).

Downpour Interactive, “Privacy Policy”. Son gncelleme 29 Nisan 2021. <https://www.downpourinteractive.com/privacy-policy.html>.

Electronic Arts Inc. “EA App Open Beta”. Son gncelleme 05 Haziran 2021. <https://www.ea.com/ea-app-beta>.

Epic Games. “Bir Epic Games hesabına kaydol”. Eriřim 15 Kasım 2021. <https://www.epicgames.com/id/register/epic>.

Epic Games. “Kullanıcı Deneyim Arařtırması”. Eriřim 30 Kasım 2021. <https://www.epicgames.com/site/tr/ux>.

Epic Games. “Epic Games, Privacy Policy”. Eriřim 15 Kasım 2021. <https://www.epicgames.com/site/tr/privacypolicy>.

Epic Games. “Epic Games, Terms of Service”. Eriřim 15 Kasım 2021. <https://www.epicgames.com/site/tr/tos>.

ESL Gaming. “Privacy policy”. Son gncelleme 28 Temmuz 2021. <https://www.eslgaming.com/privacypolicy>.

ESL Play, “VR League”. Eriřim 15 Mayıs 2022. <https://play.eslgaming.com/global/vrleague>.

Esports Earnings. “Top Games of 2019”. Eriřim 29 Aęustos 2021. <https://www.esportsearnings.com/history/2019/games>.

Esports Earnings. “Top Players of 2021”. Eriřim 24 Aęustos 2021. <https://www.esportsearnings.com/history>.

Fenerbahęe. “Takımlar”. Eriřim 21 Ekim 2021. <https://fenerbahceespor.com/teams>.

Galatasaray. “Galatasaray Spor Takımı League of Legends Şampiyonu!”. Erişim 21 Ekim 2021. <http://www.galatasaray.org/haber/amator-subeler/esports/galatasaray-espor-takimi-league-of-legends-sampiyonu/49288>.

Gameplan. “The Esports Management System”. Erişim 22 Kasım 2021. <https://gameplan.com/>.

GoodGamers.Biz. “Riot Games ve SuperMassive’in Yakınlaşması Tartışma Yarattı”. Son güncelleme 23 Ekim 2018. <https://goodgamers.biz/tr/genel-tr/riot-games-ve-supermassivein-yakinlasmasi-tartisma-yaratti/>.

Güvenli İnternet Merkezi. “Dijital Oyunlar Raporu 2019”. Son güncelleme 2019. <https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/RjARy.pdf>.

Hearthstone. “How To Play”. Erişim 01 Eylül 2021. <https://playhearthstone.com/en-us/how-to-play/>.

HlTV.Org. “Virtus.pro Gets \$100m+ Investment”. Erişim 20 Ekim 2021. <https://www.hltv.org/news/16170/virtuspro-gets-100m-investment>.

HTC, “Privacy Policy”. Son Güncelleme 25 Mayıs 2018. <https://www.htc.com/eu/terms/privacy/>.

Insights.gg. “Privacy Policy”. Erişim 22 Kasım 2021. <https://insights.gg/privacy>.

International Esports Federation. “What We Do”. Erişim 13 Eylül 2021. <https://iesf.org/about/what-we-do>.

International Olympic Committee. “International Sports Federations Recognized by the IOC”. Son güncelleme 30 Ağustos 2021. <https://olympics.com/ioc/recognised-international-federations>.

Larch, Florian. “The Internationale Fachmesse Für Sportartikel Und Sportmode (ISPO), The History of the Origin of Esports”. Son güncelleme 01 Kasım 2019. <https://www.ispo.com/en/markets/history-origin-esports>.

League of Legends. “League of Legends’a Kayıt Ol”. Erişim 16 Kasım 2021. <https://signup.tr.leagueoflegends.com/>.

Learn2Esport, “Privacy Policy and Data Processing Agreement”. Son güncelleme 13 Ekim 2020. <https://learn2esport.s3.eu-central-1.amazonaws.com/Appendix+2+-+Data+Processing+Agreement.docx.pdf>.

Newzoo. “Most Popular PC Games | Global”. Erişim 29 Ağustos 2021. <https://newzoo.com/insights/rankings/top-20-pc-games/>.

Meta, “Oculus Privacy Policy”. Son güncelleme 11 Ekim 2020. <https://store.facebook.com/legal/question/privacy-policy-for-oculus-account-users/>.

Meta, “Supplemental Oculus Data Policy”. Son güncelleme 11 Nisan 2022. [https://store.facebook.com/legal/quest/privacy-policy/?utm\\_source=www.google.com&utm\\_medium=oculusredirect](https://store.facebook.com/legal/quest/privacy-policy/?utm_source=www.google.com&utm_medium=oculusredirect).

Proxima Beta, “Arena of Valor Gizlilik Politikası”. Son güncelleme 26 Nisan 2022. [https://www.arenaofvalor.com/a20200403privacy/privacy\\_tr.html](https://www.arenaofvalor.com/a20200403privacy/privacy_tr.html).

Proxima Beta, “PUBG Gizlilik Politikası”. Son güncelleme 13 Mayıs 2022. <https://pubgmobile.proximabeta.com/privacy/tr.html>.

Red Bull. “cNed’in İlham Verici Kariyer Yolculuğu”. Son güncelleme 08 Temmuz 2021. <https://www.redbull.com/tr-tr/mehmet-yagiz-cned-ipek-valorant-kariyeri>.

Red Bull. “CS:GO Crosshair Kodları 2021”. Son güncelleme 22 Eylül 2020. <https://www.redbull.com/tr-tr/cs-go-crosshair-kodlari-2020>.

Red Bull. “İsmail ‘Isopowerr’ Can Yerinde”. Erişim 04 Aralık 2021. <https://www.redbull.com/tr-tr/athlete/isopowerr>.

Riot Games. “Gizlilik Politikası”. Son güncelleme 28 Nisan 2021. <https://www.riotgames.com/tr/privacy-notice-TR>.

Riot Games. “Hesap Oluştur”. Erişim 16 Kasım 2021. [https://auth.riotgames.com/login#client\\_id=prod-xssso-riotgames&code\\_challenge=agRGJgFBQ9aCOZ\\_3-X5EwUgz4GOz6WikmXsVCx3nOj8&code\\_challenge\\_method=S256&redirect\\_uri=https%3A%2F%2Fxsso.riotgames.com%2Fredirect&response\\_type=code&scope=openid%20account&state=98d05018676ec9870cb67c8d92](https://auth.riotgames.com/login#client_id=prod-xssso-riotgames&code_challenge=agRGJgFBQ9aCOZ_3-X5EwUgz4GOz6WikmXsVCx3nOj8&code_challenge_method=S256&redirect_uri=https%3A%2F%2Fxsso.riotgames.com%2Fredirect&response_type=code&scope=openid%20account&state=98d05018676ec9870cb67c8d92).

Riot Games. “Hizmet Şartları”. Son güncelleme 30 Nisan 2021. <https://www.riotgames.com/tr/terms-of-service-TR>.

Sentinels. “Haberler, Fortnite World Champion, Kyle ‘Bugha’ Giersdorf, Re-Ups Deal With Winning Sentinels Esports Organization”. Son güncelleme 04 Şubat 2021. <https://www.sentinels.gg/news-content/bugha-extends-contract>.

Spor Hizmetleri Genel Müdürlüğü. “Federasyonlar”. Erişim 10 Ekim 2021. <https://shgm.gsb.gov.tr/Federasyonlar>.

Statista. “Global ESports Market Revenue 2024”. Son güncelleme Mart 2021. <https://www.statista.com/statistics/490522/global-esports-market-revenue/>.

Statista. “Global ESports Market Revenue by Segment 2021”. Son güncelleme Mart 2021. <https://www.statista.com/statistics/490358/esports-revenue-worldwide-by-segment/>.

Statista. “Global ESports Viewership by Viewer Type 2022”. Son güncelleme Mart 2021. <https://www.statista.com/statistics/490480/global-esports-audience-size-viewer-type/>.

Statista. “Top Game Streaming Platforms Hours Watched 2021”. Son güncelleme Ekim 2021. <https://www.statista.com/statistics/1030795/hours-watched-streamlabs-platform/>.

Statista. “Top Global ESports Games by Tournament Prize Pool 2021”. Son güncelleme Ağustos 2021. <https://www.statista.com/statistics/501853/leading-esports-games-worldwide-total-prize-pool/>.

Statista, Steam User VR Headset Share by Device 2022”. Erişim 15 Mayıs 2022. <https://www.statista.com/statistics/265018/proportion-of-directx-versions-on-the-platform-steam/>.

Steam. “Hesabınızı Oluşturun”. Erişim 10 Kasım 2021. <https://store.steampowered.com/join/?l=turkish>.

Steam. “Steam Abonelik Sözleşmesi”. Son güncelleme 28 Ağustos 2020. [https://store.steampowered.com/subscriber\\_agreement/](https://store.steampowered.com/subscriber_agreement/).

SteelSeries. “Espor”. Erişim 03 Aralık 2021. <https://tr.steelseries.com/esports>.

T.C. Ulaştırma ve Altyapı Bakanlığı. “Fiber Yatırımlarımız İle Yatırımlarımız Daha da Artacak”. Son güncelleme 24 Şubat 2021. <https://www.uab.gov.tr/haberler/fiber-yatirimlarimiz-ile-iletisim-hizi-daha-da-artacak>.

Türkiye Büyük Millet Meclisi. “7/32326 Esas Numaralı Yazılı Soru Önergesinin Cevabı”. Son güncelleme 30 Aralık 2013. <https://www2.tbmm.gov.tr/d24/7/7-32326c.pdf>.

Türkiye Espor Federasyonu. “E-spor Antrenörlük Kursu Başlıyor! ( 29 Kasım - 04 Aralık 2021)”. Erişim 04 Aralık 2021. <http://tesfed.gov.tr/haberler/e-spor-antrenorluk-kursu-basliyor-29-kasim-04-aralik-2021>.

Türkiye Espor Federasyonu. “Espor Çalıştayı Raporu”. Son güncelleme 25 Eylül 2019. <http://tesfed.gov.tr/uploads/databanks/esp-or-calistayi-raporu-tr.pdf>.

Türkiye Espor Federasyonu. “E-spor Federasyonu Antrenör Eğitimi Talimatı”. Son güncelleme 07 Ekim 2020. <http://tesfed.gov.tr/uploads/legislations/e-spor-federasyonu-antrenor-egitimi-talimati-tr.pdf>.

Türkiye Espor Federasyonu. “E-Spor Federasyonu Sporcu, Lisans, Tescil, Vize ve Transfer Talimatı”. Son güncelleme 13 Temmuz 2020. <http://tesfed.gov.tr/uploads/legislations/e-spor-federasyonu-sporcu-lisans-tescil-vize-ve-transfer-talimati-tr.pdf>.

Türkiye Espor Federasyonu. “Hakkımızda”. Erişim 07 Aralık 2021. <http://tesfed.gov.tr/hakkimizda>.

Türkiye Esport Federasyonu. “Özel E-Spor Salonları ve Yeterlilik Belgesi Talimatı”. Son güncelleme 17 Aralık 2018. <http://tesfed.gov.tr/uploads/legislations/ozel-e-spor-salonlari-ve-yeterlilik-belgesi-talimati-tr.pdf>.

Türkiye Esport Federasyonu. “Tescil Belgesi Verilen Esport Salonları”. Erişim 19 Eylül 2021. <http://tesfed.gov.tr/esport-salonlari>.

TwitchTracker. “Twitch Statistics & Charts”. Erişim 29 Ağustos 2021. <https://twitchtracker.com/statistics>.

Twitch.tv. “Privacy Notice”. Son güncelleme 19 Ekim 2021. <https://www.twitch.tv/p/tr-tr/legal/privacy-notice/#how-twitch-uses-personal-information>.

Ubisoft, “Ubisoft Gizlilik Politikası”. Son güncelleme Mayıs 2020. <https://legal.ubi.com/privacypolicy/en-GB>.

Valorant. “Destek”. Erişim 30 Kasım 2021. <https://support.valorant.riotgames.com/hc/tr>.

Valorant. “Haberler, Valorant Esport ve Topluluk Rekabeti”. 15 Nisan 2020. <https://playvalorant.com/tr-tr/news/dev/valorant-esport-ve-topluluk-rekabeti/>.

Valorant. “Haberler, Valorant First Strike: Türkiye Şampiyonu BBL Esports!”. Son güncelleme 06 Aralık 2020. <https://playvalorant.com/tr-tr/news/esports/valorant-first-strike-turkiye-sampiyonu-bbl-esports/>.

Valve. “Gizlilik Politikası Antlaşması”. Son güncelleme 08 Ocak 2021. [https://store.steampowered.com/privacy\\_agreement/?snr=1\\_44\\_44\\_](https://store.steampowered.com/privacy_agreement/?snr=1_44_44_).

Webrazzi. “Crytek İstanbul ofisini açtı, önümüzdeki 5 yılda 20 milyon Euro yatırım yapmayı planlıyor”. Son güncelleme 17 Ocak 2013. <https://webrazzi.com/2013/01/17/crytek-istanbul-ofisini-aciyor/>.

Webrazzi. “Riot Games Türkiye pazarına açılıyor”. Son güncelleme 20 Şubat 2012. <https://webrazzi.com/2012/02/20/riot-games-turkiye/>.

World Cyber Games. “About WCG”. Erişim 07 Aralık 2021. <https://www.wcg.com/about?lang=en>.

Xtrfy. “Mice / MZ1 – Zy’s Rail”. Erişim 04 Aralık 2021. <https://xtrfy.com/mice/mz1/>.

Yurttan Sesler. “Dijital Mecralar Komisyonu’nda ‘Esport’ teklifi”. Erişim 29 Eylül 2021. <https://www.yurttansesler.org/istanbul/dijital-mecralar-komisyonunda-esport-teklifi-h12452.html>.

W.L., Hosch. “Electronic Shooter Game, Encyclopedia Britannica”. Son gncelleme 30 Temmuz 2018. <https://www.britannica.com/topic/electronic-shooter-game>.

Zowie. “Anakin Rportajı”. Son gncelleme 25 Eyll 2019. <https://zowie.benq.com/tr-tr/knowledge/monitor/anakin.html>.

Zula. “Oyuncu, Koko”. Eriřim 03 Aralık 2021. <https://espor.zulaoyun.com/oyuncu/koko>.

Zula. “Takımlar / ABB ASKİ Espor”. Eriřim 21 Ekim 2021. <https://espor.zulaoyun.com/takim/abb-aski-espor>.