



YENİ BİR MESLEK GRUBU: E-SPOR OYUNCULARI VE ÇALIŞMA HAKLARI¹

A NEW OCCUPATIONAL GROUP: E-SPORTS PLAYERS AND WORKER RIGHTS

Emre ÜNAL*  & Namık HÜSEYİNLİ** [10.21492/inuhfd.1192979](https://doi.org/10.21492/inuhfd.1192979) 

Makale Bilgi

Gönderi: 21/10/2022
Kabul : 31/12/2022

Anahtar Kelimeler

E-spor,
E-spor Sözleşmesi,
Hizmet Sözleşmesi,
Çalışma Hakları.

Article Info

Received: 21/10/2022
Accepted: 31/12/2022

Keywords

E-sports,
E-sports Contract,
Employment Contract,
Working Rights.

Özet

E-Spor; bilgisayar, oyun konsolları, akıllı telefon ve oyun oynamaya elverişli diğer teknolojik cihazlar aracılığıyla profesyonel sporcuların/oyuncuların beraber veya tek başına, birbirleri ile ve/veya yapay zekâya karşı mücadele ettikleri, rekabete dayalı bir spor dalıdır. Son yıllarda ülkemizde çok rağbet gören e-spor oyuncu sayısında önemli artış yaşanmış olması, bu oyuncuların çalışma statüsü açısından hukuki nitelikleri, çalışma ilişkisinden doğan hakları, iş sağlığı ve güvenliklerinin korunması ve diğer hakları tartışılmaya başlamıştır. Yine bu çalışanların ücret ve yayın gelirleri, sendika hakları ve sosyal güvenlik hakları gibi hukuki korumadan yararlanıp yararlanmayacakları hususunda mevzuatta bir boşluk vardır. Bilindiği üzere e-sporcular oyun yapımcıları veya onların izin verdiği üçüncü kişiler tarafından düzenlenen liglerde, turnuvalarda bir e-spor kulübüne bağımlı olarak çalışmaktadırlar. Aşırı rekabetçi çalışma ortamında, e-sporcular ara vermeksizin uzun sürelerle teknolojik cihazlarla bağlantıyı kesmeden çalışmalarını sürdürmektedirler. Nitekim ülkemizde de e-spor piyasasına sürekli olarak katılımın artması bu oyun çalışma ilişkisinde birçok uyumsuzluğu ortaya çıkaracaktır. Çalışmamızda e-spor oyuncu/çalışanların hizmet sözleşmesi kapsamında bağımlı çalışan niteliği üzerinde durularak bu bağlamda çalışma ilişkisinden doğan hakları ele alınmıştır

Abstract

E-Sports is a competitive sport in which professional athletes/players fight together or alone, against each other or artificial intelligence, through computers, game consoles, smartphones and other technological devices suitable for playing games. The fact that there has been a significant increase in the number of e-sports players, which are very popular in our country in recent years, the legal qualifications of these players in terms of their working status, their rights arising from the labour relations, the protection of occupational health and safety and other rights have begun to be discussed. Again, there is a gap in the legislation as to whether these players will benefit from legal protection such as wages and broadcasting incomes, union rights and social security rights. As it is known, e-sports players are dependent on an e-sports club in leagues and tournaments organized by game producers or third parties authorized by them. In an extremely competitive working environment, e-sports players continue to work for long periods of time without interrupting, without disconnecting from technological devices. As a matter of fact, the continuous increase in participation in the e-sports market in our country is likely to cause many conflicts to arise in the near term. In our study, the rights of e-sports players/employees arising from the labour relations are discussed by focusing on the dependent employee qualification within the scope of the service contract.

 Bu eser Creative Commons Atıf-GayriTicari 4.0 Uluslararası Lisansı ile lisanslanmıştır.¹ Bu çalışma 18-20.10.2022 tarihli 20. Uluslararası Türk Dünyası Sosyal Bilimler Kongresinde sunulmuş bildiri kapsamında hazırlanmıştır.

*Avukat.

**Doç. Dr., Alanya Alaaddin Keykubat Üniversitesi, İktisadi, İdari ve Sosyal Bilimler Fakültesi, İşletme Bölümü.

Atıf Şekli | **Cite As:** ÜNAL Emre/HÜSEYİNLİ Namık, "Yeni Bir Meslek Grubu: E-Spor Oyuncuları ve Çalışma Hakları", İnÜHFD, 13(2), 2022, s.563-578. **İntihal** | **Plagiarism:** Bu çalışma intihal programında kontrol edilmiş ve en az iki hakem incelemesinden geçmiştir. | This article has been controlled via a plagiarism software and reviewed by at least two blind referees.

EXTENDED SUMMARY

E-Sports is a competitive sport in which professional athletes/players fight together or alone, against each other or artificial intelligence, through computers, game consoles, smartphones and other technological devices suitable for playing games. There are many discrepancies between e-sports and classic sports. Nevertheless, it can be easily stated that there are similarities between the two sports; Professional athletes, coaches, leagues, teams, cups, awards, and their own fan groups are the common points between the two sports branches. The biggest difference between e-sports from classical sports branches is that the intellectual and industrial rights of game makers dominate the e-sports market.

The fact that there has been a significant increase in the number of e-sports players, which are very popular in our country in recent years, the legal qualifications of these players in terms of their working status, their rights arising from the labour relations, the protection of occupational health and safety and other rights have begun to be discussed. Again, there is a gap in the legislation as to whether these players will benefit from legal protection such as wages and broadcasting incomes, union rights and social security rights. As it is known, e-sports players are dependent on an e-sports club in leagues and tournaments organized by game producers or third parties authorized by them. In an extremely competitive working environment, e-sports players continue to work for long periods of time without interrupting, without disconnecting from technological devices. As a matter of fact, the continuous increase in participation in the e-sports market in our country is likely to cause many conflicts to arise in the near term.

E-sports in which reflex, speed and sudden response are very important, athletes with these qualities are mainly children and young workers. The professionalization age of athletes in e-sports is quite low. Child and young workers start to struggle as athletes at an early age. E-sports players try to improve themselves by playing games very intensely and constantly, except for tournaments in order not to lose their jobs and their positions in the team. In such a working tempo, it is impossible not to affect the health of the worker.

The time spent by an e-sportsman broadcasting with the order and instruction of the employer should be counted as working time. However, if the athlete broadcasts voluntarily, the time spent on the air without being under orders and instructions will not be counted as working time and it will not be possible to qualify these periods as overtime. It is not possible to qualify the work done without the employer's request and approval as overtime work. Athletes broadcast in game houses that are under the management and control of the employer. The employer who remains silent on this situation means that he/she has implicitly approved the overtime work. We believe that such broadcasts of e-sportsmen should be counted as working time.

The working relationship arising from the e-sports contract gives rights and obligations for the employer club within the scope of this contract. In return for the athlete to compete on behalf of her club for a certain fee, broadcast and undertake other obligations, the employer will be under the obligation to pay wages and meet other debts. Again, it will be among the obligations of the employer to provide all materials and physical environment for the preparation of e-sportsmen for tournaments and organizations and to provide training to the athletes in accordance with the developing technology.

The provisions regarding the age of employment, the prohibition of employing children and night work in the Labour Law are important for children and young workers who are e-sports workers. Although it can be said that athletes are not subject to the Labour Law, it would be appropriate to make comments and develop protective provisions considering the working conditions of child and young workers. We are of the opinion that especially for the protection of children and young workers, these workers should be benefited from protective provisions by making an interpretation within the scope of the Turkish Code of Obligations. The employer who establishes a business relationship with an e-sports player will be liable in accordance with the Turkish Code of Obligations due to contractual responsibility. Because the contract signed between e-sports players and employer clubs is a service contract, the provisions of this law will be taken into account and the employer's responsibility will be evaluated within the framework of defect liability. In our study, the rights of e-sports players/employees arising from the labour relations are discussed by focusing on the dependent employee qualification within the scope of the service contract.

I. GİRİŞ

Toplumsal değişimler ve çalışma hayatımızda gerçekleşen gelişmeler zamanla belirli meslekleri sona erdirmiş, aynı zamanda yeni meslekleri işgücü piyasasına kazandırmıştır. Günümüzden yıllar önce var olan bazı meslekler, özellikle teknolojik değişimler ile hayatımızdan çıkmış, belirli mesleklere gerek kalmamış ya da ihtiyaç oldukça azalmıştır. İnceleyeceğimiz ve yeni olarak nitelendirdiğimiz meslek grubu ise e-sporculardır². Daha önce hobi olarak görülen video oyunu oynamak, artık yeni bir meslek alanı olarak eğlencenin yanı sıra bir çalışma alanına dönüşmüştür.

İnternetin ve teknolojik cihazların gelişimi e-sporun büyümesine yardımcı olmuştur. Rekabetçi video oyunlarının geçmişi 1980 yıllarına kadar geriye gitse de e-spor kavramı görece daha yenidir³. On yıldan daha uzun süredir kullanılan e-spor terimi, profesyonelleşme ve e-spor piyasasının ekonomik olarak büyümesi ile tüm dünyanın dikkatini çekmeye başlamıştır. Öyle ki, e-spor piyasasının ekonomik büyüklüğü bir milyar doları aşmış olup⁴ sektörün doğrudan ve dolaylı olarak yarattığı ekonomik değeri ölçmek çok kolay değildir. E-sporun yarattığı ilgiden faydalanmak isteyen bazı markalar e-spor piyasası dışında, e-spor ile ilgili birçok ürünü üreterek satışa sunmaktadırlar. Baskılı kalemler, çantalar, telefon kılıfları, defterler, figürler, kulaklıklar, hatta e-spor oyunlarını konu alan dizi ve filmler satış için üretilen ürünlerin bir kısmıdır. E-spor seyircilerinin ilgisini çekmek için üretilen özel ürünler ve e-spor turnuvalarının yarattığı turizm geliri önemli bir değeri oluşturmaktadır⁵. Büyük çaplı turnuvalar binlerce kişilik stadyumlarda, e-spor seyircileri önünde gerçekleştirilmektedir. Farklı ülkelerden seyirciler stadyumlara gelerek rekabeti takip etmektedirler⁶. E-spor takipçilerinin seyahatleri, ev sahibi ülkeler açısından turizm geliri oluşması için büyük şanstır.

E-spor ve klasik spor arasında birçok farklılık söz konusudur. Yine de iki spor dalı arasında benzerliklerin olduğunu da söyleyebiliriz; profesyonel sporcular, koçlar, ligler, takımlar, kupalar, ödüller, kendilerine ait taraftar grupları iki spor dalının ortak noktalarıdır⁷. E-spor'da, klasik spor dallarında olduğu gibi sporcu transfer sözleşmelerine ve koç, teknik direktör anlaşmalarına rastlamak mümkündür. Öyle ki e-sporcular, transfer sözleşmeleri ile çok küçük yaşlarda dahi farklı ülkelerde çalışmaya gitmektedirler.

E-spor ve klasik spor dalları arasındaki en büyük fark ise kuşkusuz oyun yapımcılarının fikrî ve sınaî haklarının e-spor piyasasına egemen olmasıdır⁸. Fikrî ve sınaî haklara sahip olan ve ekonomik olarak da güçlü durumda olan oyun yapımcıları, e-spor piyasasında karar verici konumdadırlar. Turnuvaların düzenlenmesi, lig sisteminin oluşturulması, sporcuların yarışması ancak oyun yapımcısının, oyunun kullanılması için verdiği onay ile gerçekleşmektedir⁹. Klasik spor dallarında genel olarak karşılaşılmayan bu durum e-sporun kendine özgü doğasını açığa vurmaktadır. E-spor yayınlarının çoğunlukla ücretsiz platformlarda yayınlanması da klasik spor ile e-spor arasındaki bir başka farktır. E-spor yayınları genellikle internet bağlantısı olan herkesin ücretsiz olarak izleyebileceği internet siteleri üzerinden yapılmaktadır. Yayına erişimin kolay olması da e-spora ilginin artmasında önemli bir faktördür¹⁰.

Hâlâ gelişim aşamasında olan e-spora, iş hukuku perspektifi ile bakmak ve bağımlı çalışan e-sporcuların hukuki durumuna açıklık kazandırmaya ihtiyaç bulunmaktadır. Gittikçe büyüyen bir piyasa olan e-spor sektöründe yeterli düzenlemelerin olmaması, sektörde çalışanların hakları açısından birçok uyuşmazlığı ortaya çıkaracaktır. Çalışmamızda e-sporun, spor olup olmadığı gibi tartışmalara ve açıklamalara genel olarak yer verilmiş olup asıl olarak bağımlı çalışan e-sporcuların çalışma ilişkisinden doğan hakları incelenmiştir.

II. E-SPOR KAVRAMI

E-spor; iki oyuncunun mücadele etmesi şeklinde icra edilebileceği gibi belirli sayıda oyuncudan oluşan, her oyuncunun bir rol üstlendiği takım oyunu şeklinde de oynanmaktadır. Klasik sporlardan farklı olarak e-spor, içerik üretimi ve tüketimine dayanan, izleyicisinin sohbet sistemleri aracılığıyla oyunla ve

² İngilizce electronic sports'un kısaltması olan e-spor; espor, E-spor ve eSpor başta olmak üzere birçok farklı şekilde kısaltılmaktadır. Biz çalışmamızda e-spor kısaltmasını kullanmayı tercih ediyoruz.

³ CHANDLER, Martin: "The Costs of Squadding Up: Determining the Employment Status of High-Profile Esports Streamers", San Diego International Law Journal, 22(1), s.154.

⁴ RUSS, Hilary: "Global esports revenues to top \$1 billion in 2019: report", 12.02.2019, Global esports revenues to top \$1 billion in 2019: report | Reuters (Erişim: 10.04.2022).

⁵ KIM, Young Hoon/NAURIGHT, John/SUVEATWATANAKUL, Chokechai: "The rise of E-Sports and potential for Post-COVID continued growth", Sport in Society, 23(11), s.1862.

⁶ DİLEK, Sebahattin Emre: "E-sport Events Within Tourism Paradigm: A Conceptual Discussion", International Journal of Contemporary Tourism Research, 3(1), 2019, s.14.

⁷ WONG, Jackson: "More Than Just a Game: The Labor and Employment Issues Within Esports", UNLV Gaming Law Journal, 11(1), 2020, s.124.

⁸ HOLDEN, T. John/III A. BAKER, Thomas: "The Econtractor? Defining the Esports Employment Relationships", American Business Law Journal, 56(2), 2019, s.397; McLEOD, M. Christopher/HANHAN Xue/I. NEWMAN, Joshua: "Opportunity and Inequality in the Emerging Esports Labor Market" International Review for the Sociology of Sport, 2021, s.4.

⁹ ANSGAR, Thiel/M.JOHN, Jannika: "Is eSport a 'real' sport? Reflections on the Spread of Virtual Competitions", European Journal for Sport and Society, 15(4), 2019, s.312.

¹⁰ HOLLIST, E. Katherine: "Time to be Grown- Ups About Video Gaming: The Rising eSports Industry and The Need for Regulation", Arizona Law Review, 57(3), 2015, s.829; JOHNSON, R.Mark/WOODCOCK, Jamie: "Work, play, and precariousness: An overview of the labour ecosystem of esports" Media,Culture&Societys, 43(8), 2021, s.1456.

sporcularla daha fazla etkileşimde olduğu spor branşı olarak dikkat çekmektedir¹¹. E-sporu ilk tanımlayan kişilerden biri olan Wagner'e göre ise e-spor: "İnsanların zihinsel veya fiziksel yeteneklerini geliştirmek amacıyla bilgi ve iletişim teknolojilerini kullanarak yerine getirdiği spor aktiviteleri"dir¹². Her ne kadar ortak bir tanımına rastlanılmasa da bizce e-spor: bilgisayar, oyun konsolları, akıllı telefon ve oyun oynamaya elverişli diğer teknolojik cihazlarla profesyonel sporcuların/oyuncuların beraber veya tek başına birbirleri ile ve/veya yapay zekâya karşı mücadele ettiği, rekabete dayalı bir spor dalıdır. E-spor oyunlarında, ulaşılmak istenen bir hedef vardır. Futbol oyununda hedef karşı takımı yenmektir. Moba (*çevrimiçi çok oyunculu savaş arenası*) olarak adlandırılan oyun tiplerinde; rakibin üssünü ele geçirmek, bayraklarını çalmak gibi amaçlar söz konusu olur. Bu anlamda video oyunlarının amatörce oynanması, rekabetin söz konusu olmaması, yukarıda bahsedildiği gibi bir hedefin olmaması durumlarında e-sporun varlığından bahsedilemeyecektir. E-sporun, spor olup olmadığı tartışmaları ise günümüzde genel olarak sonlanmış olup¹³, e-sporun artık spor olarak kabul edildiği ve e-spor oyuncularının da yabancı hukuk literatüründe çoğu zaman sporcu olarak nitelendirildiği görülmektedir¹⁴.

Türk hukukunda, sporcu kavramı amatörlük-profesyonellik ayrımı üzerine kurulmuştur¹⁵. 7405 sayılı Spor Kulüpleri ve Spor Federasyonları Kanunu¹⁶ (SKSFK) ile sporda profesyonelliğe ilişkin yeni düzenlemeler hayata geçirilmiştir. SKSFK m.45/2, bir spor dalının profesyonel olarak nitelendirilmesi için ilgili spor federasyonun görüşünün alınarak bakanlık tarafından karar verilmesi gerektiği belirtilmiştir. Sosyal Güvenlik Kurumu tarafından çıkarılan 2013/11 sayılı Genelgeye göre,

"herhangi bir spor dalını kendisine meslek edinen ve bundan kazanç sağlayan kişilere profesyonel sporcu denilmekte, bu kişiler kulüplerinin gösterdiği yerlerde tespit edilmiş çalışma saatlerine tabi olarak ve işveren veya vekilinin emir ve talimatı altında antrenman ve müsabakalar yaptıklarına, mukabilinde önceden yapılmış anlaşma ile tespit edilmiş ücretleri aldıklarına göre, anılan kimselerin işverenle hukuki ilişkileri bir hizmet akdine dayanmaktadır".

E-spor açısından SKFSK anlamında bir profesyonellikten bahsetmek mümkün değildir. Ancak; e-spor çalışanlarını amatör olarak nitelendirmek kanaatimizce mümkün görünmemektedir. E-spor çalışanları bir devamlılık içerisinde, gelir elde etme amacıyla sürekli olarak mesleklerini icra ederler. Bir spor dalı profesyonel olarak kabul edilmese dahi, sporcu gelir elde etme amacıyla kulüp bünyesinde sporu icra ediyorsa profesyonel sporcu sayılacaktır¹⁷.

Ülkemizde e-spor bir federasyon olarak kurumsal yapıya kavuşmuştur. 2018 yılında kurulan Türkiye E-spor Federasyonu, sporcular ve spor kulüplerine ilişkin birçok talimatı yürürlüğe koymuştur. Bunun yanı sıra ülkemizde büyük spor kulüplerinin bazıları e-spor takımları kurmuştur. Bu takımlar ulusal ve uluslararası liglerde yarışmaktadır. Görüldüğü üzere e-sporun genel olarak spor olarak kabul edildiğini söylemek yanlış olmayacaktır¹⁸. E-spor, spor olarak kabul edilmese dahi e-sporcuların bir işveren veya kulüp bünyesinde bağımlı çalışmaları nedeniyle iş görme ilişkisi içinde oldukları için işgörme ilişkisinden kaynaklanan çalışma haklarından e-sporcuların yararlandırılması gerekir. Bu bağlamda e-sporcuların sporcu olup olmadığı hangi kanuna tabi oldukları açısından önem arz eder.

III. E- SPOR SÖZLEŞMESİNİN BİREYSEL İŞ HUKUKU AÇISINDAN DEĞERLENDİRİLMESİ

A. E-Spor Sözleşmesinin Unsurları

E-sporun yaygınlaşması e-spor hukuku adı altında genç ve yeni bir spor hukuku alt dalını ortaya çıkarmıştır. E-sporcular ile akdedilen sözleşmelerin, iş sözleşmesi olup olmadığı uygulanacak hükümler bakımından tartışmaya açıktır. Bilindiği üzere iş sözleşmesinin üç temel unsuru olan iş görme, ücret ve bağımlılık unsurlarının varlığı bir sözleşmenin, iş sözleşmesi olup olmadığını tespit etmek açısından önem arz eder. Bu üç unsur da e-sporcu sözleşmelerinde yer almaktadır. E-sporcu, işveren ile yaptığı sözleşme gereğince ücret karşılığı "*oyun oynamakta*" yani iş görmektedir. Bu anlamda işverenin ücret ödeme borcu, e-sporcunun da iş görme borcunun doğduğunu söyleyebiliriz.

İş sözleşmesini, iş görmeye ilişkin diğer sözleşmelerden ayıran unsur bağımlılık unsurudur¹⁹. E-sporcular ile akdedilen sözleşmelerin, iş sözleşmesi olduğunu kabul edebilmek için bağımlılık unsurunun

¹¹JUHO, Hamari/SJÖBLOM, Max: "What is eSports and Why do people Watch It, Internet Research", Internet Research, 27(2), 2017, s.213; AKGÖL, Oğuzcan: "Spor Endüstrisi ve Dijitalleşme: Türkiye'de Espor Yapılanması Üzerine Bir İnceleme", TRT Akademi, 4(8), 2019, s.212.

¹²WAGNER,G.Michael: "On the Scientific Relevance of eSports, International Conference on Internet Computing, s.439.

¹³E-sporun, spor olarak kabulüne ilişkin ayrıntılı açıklama için bakınız; HALLMAN, Kirstin/GİEL, Thomas: "eSports-Competitive sports or recreational activity?", Sport Management Review, 21(1), 2017, s.14-20.

¹⁴ANSGAR/M.JOHN, s.312.

¹⁵KÜÇÜKGÜNGÖR, Erdal: "Türk Hukukunda Sporcuların Hukuki Durumu", Gazi Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi, 1(2), 1998, s.128.

¹⁶RG: 26/04/2022, 31821.

¹⁷KÜÇÜKGÜNGÖR, s.130.

¹⁸Uluslararası Olimpiyat Komitesi, sanal olimpiyat serileri düzenlenmesi yolunda bazı adımlar atmıştır. Bakınız; IOC, <https://olympics.com/ioc/news/international-olympic-committee-makes-landmark-move-into-virtual-sports-by-announcing-first-ever-olympic-virtual-series>. (Erişim: 18.05.2022).

¹⁹ÇELİK Nuri/CANİKLİOĞLU, Nurşen/CANBOLAT Talat/ÖZKARACA Ercüment: İş Hukuku Dersleri, 34. Bası, Beta Yayıncılık, 2021, s.182; SENYEN, KAPLAN E. Tuncay: Bireysel İş Hukuku, Yenilenmiş 10.B, Ankara, 2019, s.83.

varlığını araştırmamız gereklidir. Bağımlılık unsuru ile kastedilen, işçinin kişisel/hukuki bağımlılığıdır²⁰. Bağımlılık unsuru uyarınca işçi, işverenin otoritesi altında, işverenin emir ve talimatları ile iş görür²¹. İşveren çalışma şekli, çalışma saatleri ve birçok konuda işçiye verdiği emir ve talimatlarla işin görülmesini sağlamaktadır. Bağımlılık işçinin mesleğine, konumuna ve diğer etkenlere göre farklı yoğunlukta olabilir. Bazı meslek gruplarında bağımlılık unsurunun yoğunluğunun daha az olması mümkündür. Yapılan iş nitelikli bir iş olması sebebiyle e-sporculara işverenler tarafından işin görülmesine yönelik doğrudan emir ve talimatlar verilmesi her zaman mümkün olmayabilir. Ancak bu durum bağımlılık unsurunun ortadan kalktığı anlamına gelmez. Çünkü e-sporcu işverenin genel emir ve talimatları altında iş görme borcunu yerine getirmektedir²².

E-spor piyasasında genel olarak e-sporcuların bağımlı çalışan olduğu değil, bağımsız çalışan statüsünde olduğu görüşü öne sürülmektedir²³. Bunun en önemli nedeni işverenlerin, İş Hukuku'ndan kaynaklanan sorumluluklardan kurtulmak amacıyla olmasıdır²⁴. Yukarıda bahsettiğimiz üzere işverenlerin e-sporcular üzerinde emir ve talimat verme yetkilerini kullandıkları, e-sporcu ile işveren arasında bağımlılık ilişkisinin olduğu çok açıktır.

E-sporcular, kendi adlarına işçi istihdam edemezler. E-sporcular, bağımsız çalışanlarda görünmeyecek şekilde tek bir işverene sahiptirler. Gelirlerinin büyük çoğunluğunu bu işverenden kazanmaktadırlar²⁵. Bunun yanı sıra, bağımlılık unsurunun tespitine yarayan diğer ek ölçütler uyarınca²⁶ işin yönetimi gerçek anlamda işverendedir. E-sporcular, işverenlerin belirlediği turnuvalarda mücadele etmek zorundadırlar. Bu turnuvalara katılma veya katılmamak kararları e-sporcular tarafından değil işveren tarafından verilir. E-sporcular, işi reddetme olanağına sahip değildir. E-sporcular, bazen katıldıkları turnuvalarda başarılarına göre ödüller kazansalar da başarısızlık durumunda herhangi bir risk üstlenmezler.

Uygulamada genel olarak basit ve eksik olarak nitelendirilebilecek sözleşmeler imzalanmaktadır. Bu sözleşmelerde işverenler, kendi şartlarını dikte etmekte ve e-sporcular da kabul etmek zorunda kalmaktadırlar. Yeni yeni farkındalığın artmakta olduğu bu sektörde, e-sporcular çalışma ilişkisinden kaynaklı işçilik haklarının var olduğunu çoğu zaman bilmemektedirler. Özellikle çocuk ve genç işçilerin çok yoğun çalıştığı e-spor sektöründe, işverenler bu kişiler üzerinde sözleşme kurulması sırasında daha fazla baskı kurmaya çalışmaktadırlar²⁷. Turnuvalarda başarı elde edemeyen, sponsorluk ve reklam anlaşmaları yapamayan e-sporcular düşük ücretlerle çalıştırılmaktadırlar²⁸. E-sporcuların bağımlı olarak iş gördükleri açıktır. İşverenlerin emri ve talimatı ile e-sporcular günlük antrenmanlar yapmakta ve bir sonraki mücadeleye hazırlanmaktadırlar. Bu nedenle e-sporcuların hukuki durumunun ve hangi kanun hükümlerine tabi olacaklarının belirlenmesi gerekmektedir.

B. E-Spor Sözleşmesinin Hukuki Kaynağı

E-sporun anavatanı olarak adlandırılan Güney Kore'de, federasyon ve benzeri yapılar çok daha erken tarihlerde hayata geçirilmiştir. Güney Kore'de, Kültür ve Turizm Bakanlığı tarafından desteklenen Kespa (Korea e-Sports Association), e-sporu düzenlemek amacıyla 2000 yılında kurulmuştur²⁹. Kespa, e-sporun geliştirilmesi ve e-sporcuların korunması için düzenleyici işlemler yapmaktadır. E-sporu tanıtmak amacıyla olan Uluslararası e-Spor Federasyonu da önemli bir diğer uluslararası kurumdur. Bu kurumların faaliyet ve düzenlemeleri genel anlamda e-spor alanında yapılacak hukuki düzenlemelere ışık tutacaktır.

Ülkemizde de faaliyet gösteren e-sporcuların hukuki statüsü ve hangi kanun kapsamında olduğunu tespiti önem taşımaktadır. E-sporculara, 4857 sayılı İş Kanunu (İŞK)³⁰ veya 6098 sayılı Türk Borçlar Kanunu (TBK)³¹ kapsamında hangi kanun hükümlerinin uygulanabileceği tartışmaya açıktır. İş Kanunu m.4, bu kanunun kapsamında olmayan iş ve iş ilişkilerini sıralamıştır. Madde 4/1-g'de sporcuların İş Kanunu kapsamında olmadığı açıkça belirtilmektedir. Yargıtay bir kararında, İş Kanunu m.4'te yer alan hükmün, sporcular ile kulüpler arasında var olan sözleşmenin, iş sözleşmesi olarak nitelendirilmesini

²⁰ DEMİR, Fevzi: İş Hukuku ve Uygulaması, 11.B, Albi Yayınları, İzmir, 2018, s. 5-76; AKYİĞİT, Ercan: İş Hukuku, Güncellenmiş 13.B, Seçkin Yayıncılık, Ankara 2021, s.102.

²¹ SÜZEK, Sarper: İş Hukuku, 21.B, Beta Yayıncılık, İstanbul 2021, s.235; MOLLAMAHMUTOĞLU, Hami/ASTARLI, Muhittin/BAYŞAL, Ulaş: İş Hukuku Ders Kitabı, 5.B, Ankara, 2021, s.83.

²² PATEL, Roshan: "Esports Player Positions, and the Benefits on Unionization", Sport Journal, 20(9), 2017, s.240.

²³ HOLDEN /III A.BAKER, s.394.

²⁴ YILDIZ, Gaye Burcu: Atipik Çalışma Kavramı Çerçevesinde Bağımlılık İlişkisinin Değerlendirilmesi, Prof. Dr. Savaş Taşkent'e Armağan, (Ed. Kübra Doğan Yenisey), Onikilevha Yayıncılık, 2019, s.784.

²⁵ YILDIZ, s.795, Yargıtay 9.HD. 02.03.2015, E.2015/2903, K.2015/8612 sinerjimevzuat.com.tr/ (Erişim: 26.04.2022).

²⁶ DOĞAN, Sevil: İş Sözleşmesinde Bağımlılık Unsuru Atipik İş İlişkileri Açısından Değerlendirilmesi, Seçkin Yayıncılık, Ankara 2016, s.222 vd.

²⁷ HOLLIST, s. 831; WU, Yifan: "Booming e-sports industry faces contract challenges", 14.04.2017, Booming e-sports industry faces contract challenges - Mediil Reports Chicago (northwestern.edu), (Erişim:12.04.2022); PATEL, s.240; SHMATENKO, Leonid: "Esports-It's in the Game": The Naissance of a New Field of International Arbitration", 40 under 40 International Arbitration 2021, (Ed. Carlos González-Bueno), s.403.

²⁸ RIDENHOUR, Kelsey F.: "Traditional Sports and Esports: The Path to Collective Bargaining", Iowa Law Review, (105), 2019, s.1881; WALKER, Dylan: "Esports is the Wild West: The sad truth about gaming orgs" 10.03.2016, Esports is the Wild West: The sad truth about gaming orgs (yahoo.com), (Erişim: 12.04.2022).

²⁹ CHANDLER, s.161.

³⁰ RG: 10/06/2003, 25134.

³¹ RG: 04/02/2011, 27836.

engellemeyeceğini belirtmiştir³². Ancak sporcular işçi sayılsalar da İş Kanunu uygulanmayacaktır. Yüksek Mahkeme, sporcular ile kulüpleri arasında çıkan uyuşmazlıkların federasyonun kendi özel yasalarında veya hukuk talimatlarında belirlenen özel kurullar ve tahkim ile çözümlenmesi gerektiğini, bu nedenle sporcuların işvereni olan kulüplerle ilgili uyuşmazlıklarda öncelikle bağlı olduğu federasyonun kurullarına başvurması gerektiğini belirtmiştir.

Yüksek Mahkemenin gerekçesinden hareketle yorum yaparsak, e-sporcular açısından aynı federasyon yapısının oluştuğunu söylemek mümkün değildir. E-sporcuların başvurabilecekleri etkin bir kurul, federasyon ve tahkim uygulamada söz konusu değildir. Her ne kadar ülkemizde e-spor federasyonu var olsa da federasyon etkin olmaktan çok uzaktır. E-spor sektöründe kurallar çoğu zaman oyun yapımcısı şirketler tarafından konulmaktadır. Turnuvayı düzenleyen şirket, kuralları koyduğu gibi kurallara aykırılık hâlinde denetimi de kendisi yapmaktadır. E-sporcular verilen cezalara karşı ancak oyun yapımcısına itiraz edebilmektedir³³. E-spor federasyonları bu sürece çoğu zaman müdahil olmamaktadır.

Oyun yapımcılarının keyfi olarak oyunculara ceza verebilmesini ve e-sporcunun kariyerini sonlandırmasını engelleyen hiçbir düzenleme bulunmamaktadır³⁴. Profesyonel e-sporcu olmak için eğitim hayatlarını yarıda bırakabilen yüz binlerce sporcunun var olduğunu düşündüğümüzde³⁵, bu sektörde gerekli mevzuatın olmaması oyun ilişkisinde yapımcı tarafından keyfi olarak ceza uygulamasına fırsat verecektir. Ayrıca kuralı koyan, denetim yapan, ceza veren ve itirazları değerlendirenin aynı kişi olması da hukuk mantığı ile bağdaşmamaktadır³⁶.

Klasik spor dallarında yer alan federasyon ve benzeri yapıların getirdiği sporcuları koruyucu hükümler ile sporcuların sağlıkları, gelirleri ve kariyerleri korunmaktadır. E-spor açısından tarafsız kurumlar tarafından getirilen düzenleyici ve koruyucu düzenlemelerden bahsetmek genellikle mümkün değildir. Bu nedenle bazı yazarlar tarafından CAS (Spor Tahkim Mahkemesi) benzeri bir oluşumun, e-spor açısından da düşünülebileceği belirtilmiştir³⁷. E-spor sektörünün bazı paydaşlarının bir araya gelerek kurduğu World eSports Association (WESA) tarafından kurulan Arbitration Court for eSports (ACES) yani WESA E-spor Tahkim Mahkemesi ve World e-Sports Consortium (WeSCO) tarafından kurulan Court of Arbitration for Esports (CAES), Türkçesi ile Esport Tahkim Mahkemesi, bu yönde atılmış önemli adımlardır. Ancak bu oluşumların tarafsızlığına karşı olan şüphe, söz konusu oluşumların tam anlamıyla başarıya ulaşmasına engel olmuştur³⁸.

Klasik spor dallarının bugün olduğu seviyeye gelmesi uzun yıllar almıştır. Kuşkusuz e-spor da yeni bir girişim olduğu için bu alanda yapılacak hukuki düzenlemelerin tam olarak geliştirilmesi gelecek zaman dilimi içinde mümkün olacaktır. Henüz gelişim aşamasında olan federasyonlar tarafından düzenlenen normların etkisiz ve uygulanamaz durumda olduğu görülmektedir.

E-sporcular ile işveren kulüpleri arasında imzalanan sözleşme hizmet sözleşmesi olduğu için TBK hükümlerinin dikkate alınması gerektiği açıktır. Yine İş Kanunu temel ilkelerinin yanı sıra 6331 sayılı İş Sağlığı ve Güvenliği Kanunu (İSGK)³⁹ ve 6356 sayılı Sendikalar ve Toplu İş Sözleşmesi Kanunu (STİSK)⁴⁰, e-spor işçileri açısından uygulama alanı bulacaktır. Ayrıca e-sporun, spor olarak kabulü hâlinde 6222 sayılı Sporda Şiddet ve Düzensizliğin Önlenmesine Dair Kanun da uygulama alanı bulabilir.

C. E-Spor Sözleşmesinin Tarafları

1. Yapımcı

E-sporcu, oyun yapımcıları veya turnuva düzenleyicisi tarafından düzenlenen liglerde, turnuvalarda bir e-spor kulübüne bağlı olarak çalışmaktadırlar. Oyun yapımcıları, kulüplerin e-sporculara verebileceği asgari ücreti belirlemektedir⁴¹. Yine oyun yapımcısı veya turnuvayı düzenleyen organizasyon bazen işveren kulüp ile e-sporcunun çalışma şartlarını birlikte düzenlemektedirler⁴². Yapımcı, kulüp kadrolarının yönetimi ve reklam yapılması hususlarında da söz hakkına sahiptir. E-sporcuların kullanabilecekleri donanımların standartları yine yapımcılar tarafından belirlenmektedir. Özellikle sponsorluk anlaşmalarının yoğun olduğu

³² Yargıtay 9.HD, 14.09.2015, E.2015/17745, K.2015/25607. sinerjimevzuat.com.tr/ (Erişim: 13.04.2022).

³³ RIOT GAMES: “College of League of Legends”, 03.11.2021, <https://rsaa.riotgames.com/wp-content/uploads/2021/11/2022-College-LoL-Season-Rules.pdf>, (College), (Erişim: 21.04.2022).

³⁴ Çok popüler olan bir oyunda yer alan hileyi, kendisine herhangi bir avantaj sağlamayacak şekilde turnuva dışında çektiği video ile izleyicilerine göstermeye çalışan bir profesyonel oyuncu, oyun yapımcısı tarafından süresiz olarak yasaklanmıştır. Bakınız; WEBB, Kevin: “A teenager's lifetime ban from 'Fortnite' sheds light on a dark reality in the esports business”, 10.11.2019, <https://www.businessinsider.com/jarvis-fortnite-ban-epic-games-esports-ninja-2019-11> (Erişim: 25.04.2022).

³⁵ CHANDLER, s.158; RIDENHOUR, s.1881.

³⁶ En popüler e-spor turnuvalarından biri olan League of Legends adlı oyunun yapımcısı Riot Games, kuralları kendisi belirlediği gibi cezaların uygulanmasına da kendisi karar vermektedir. Yapımcı tarafından yayınlanan kurallar için bakınız; GAMES: (Erişim: 21.04.2022).

³⁷ BOONSTRA, s.117-118.

³⁸ SHMATENKO, s.394.

³⁹ RG: 20/06/2012, 28339.

⁴⁰ RG: 07/11/2012, 28460.

⁴¹ BAYLISS, Amadeus Hunter: “Not Just a Game: the Employment Status and Collective Bargaining Rights of Professional ESports Players”, Washington and Lee Journal of Civil Rights and Social Justice, 22(2), 2016, s.372.

⁴² WONG, s.134.

sektörde yapımcılar⁴³, sponsorların sağladığı veya sponsorların logolarının olduğu donanımların kullanılmasını şart koşmaktadırlar. Yapımcılar e-sporcuların kulüp değişimlerini uygun kabul etmedikleri durumlarda oyuncuları cezalandırabilmektedir⁴⁴. Dolayısıyla yapımcı, geniş kurallar koymakta ve iş ilişkisinin sürdürülmesine dair koyduğu kurallar kulüpleri ve e-sporcuları bağlamaktadır.

Yapımcı hazırlamış olduğu şablon sözleşme örnekleri ile kulüp ve e-sporcu arasındaki sözleşme hakkında kendisinin bilgilendirilmesini talep hakkına sahiptir⁴⁵. Yapımcı, turnuvaları lig sistemlerine göre düzenlemekte ve bu ligler de genel olarak coğrafi bölgeler esas alınarak örneğin, Avrupa, Asya, Kuzey Amerika olarak belirlenmektedir. Bir e-sporcunun tek bir coğrafyada turnuvaya katılmasını şart koşulabilmektedir. Ayrıca yapımcılar zaman zaman e-sporcunun video yayın platformlarında kendi kişisel tercihine dayanarak yayın yapmasını da yasaklayabilmektedir⁴⁶.

E-spor çalışma ilişkisinde oyun yapımcısı ve lig düzenleyicisi üçüncü kişi açısından asıl işveren-alt işveren ilişkisine benzer bir durum söz konusudur. Oyun yapımcısı, kulüpler ve e-sporculara uygulanacak kurallar koysa da doğrudan e-sporculara emir ve talimatlar vermemektedir⁴⁷. E-sporcu, iş görme edimini de kulübe karşı borçlanmakta ve ifa etmektedir. Yapımcı daha çok federasyon gibi hareket ederek, düzenleyici işlemler ile standartları belirlemektedir. Yine e-spor sözleşmesinde yapımcı ile işveren kulüp arasında kurulan sözleşmenin franchising sözleşmesi niteliğinde bir sözleşme olduğunu da söylemek mümkündür. Her somut olayın ayrıca değerlendirilmesi gerektiği açık olmakla beraber oyun yapımcısının asıl işveren veya birlikte işveren olarak değerlendirilemeyeceği kanaatindeyiz.

2. İşveren

Genel anlamda sporcu sözleşmesinin nitelik olarak hizmet sözleşmesi kapsamında kabul edilmesi görüşü literatürde belirtilmektedir⁴⁸. TBK m. 393/I'de tanımlanan hizmet sözleşmesinin unsuru olan bağımlılık unsuru hem klasik spor hem de e-spor sözleşmelerinin ayrılmaz unsuru olduğu açıktır. Bu bağlamda e-sporcunun bağımlı olarak çalıştığı işveren hizmet sözleşmesinin sonuçlarından sorumlu olacaktır.

İşverenin emir ve talimatı ile e-spor oyuncusu bağımlı olarak, yayıncılara röportaj vermekte, antrenman yapmakta, müsabakalara katılım sağlanmakta ve internet üzerinden yayın yaparak çalışmasını sürdürmektedir. Yine e-sporcular, işverenlerin belirlediği turnuvalarda mücadele etmek zorundadırlar. Bu turnuvalara katılma veya katılmamak kararları işveren tarafından alınmaktadır.

İşveren marka değerini korumak amacıyla e-sporcunun başka liglerde çalışmasını yasaklayabilmektedir. Bu durum özellikle e-spor işçisinin rekabet içinde olan iki farklı kulüp bünyesinde mücadele etmesinde görülmektedir. Ayrıca e-sporcuların, kendi adlarına video yayın platformlarında yayın yapmasına dair yasaklar da zaman zaman işverenler tarafından uygulanmaktadır⁴⁹.

Üretilen içerikler oyun yapımcıları, turnuvaları düzenleyen organizasyonlar, üçüncü kişiler ve en nihayetinde e-sporcuların kendileri tarafından yayına verilebilmektedir. E-sporcular, işverenleri tarafından verilen emir ve talimatlar uyarınca yayın yapabildikleri gibi sadece kendi kişisel tercihlerine dayanarak da yayın yapabilmektedirler. İşverenin emri ve talimatı altında hareket eden e-sporcu yayın sırasında işveren markasını kullanmakta ve işverenin reklamını yapmakla yükümlüdür⁵⁰. Bu yükümlülüklerin kapsamı işveren ile oyuncu arasında yapılan sözleşme ile belirlenecektir.

3. Oyuncu

Sporcular e-spor sözleşmesinin taraflarından biridir. Turnuvalar ve karşılaşmalar haricinde internet üzerinden birçok platformda yapılan yayınlar, üretilen videolar ile de gittikçe büyüyen bir sektörde⁵¹ işveren ve çalışan arasında iş ilişkisinin kurulduğu açıktır. Nitekim bu sektör içinde oyuncular, turnuvada yer alan oyuna göre değişen oyuncu sayısından oluşan takımlar halinde faaliyette bulunmaktadır. Sanal bir dünyada yapımcı ve işveren tarafından belirlenen ilgili düzenlemeler sınırı içinde oyuncular işverene bağımlı olarak oyun oynayarak işverene kâr sağlamaktadırlar.

E-sporcular da klasik sporcular gibi çok yoğun bir şekilde antrenmanlar yapmakta ve reflekslerini dinç tutmaya çalışmaktadırlar⁵². El ve göz koordinasyonu, motor becerileri, dayanıklılık gibi hususlarda e-sporcular kendilerini geliştirmeye çalışmaktadırlar. Teknolojik cihazların ve oyunların saliselik tepkilere açık olması, e-sporcuların reflekslerinin hızlı olmasını gerektirmektedir.

⁴³ MEOLA, Andrew: "The biggest companies sponsoring eSports teams and tournaments", 12.01.2018, Top ESports Sponsors&Gaming Sponsorships (businessinsider.com), (Erişim: 13.05.2022).

⁴⁴ BAYLISS, s.373.

⁴⁵ Bakınız; RIOT GAMES: "Official Eri Rulebook 2022 Season", s.34 vd., <https://assets.contentstack.io/v3/assets/bltd9188aa9a70543a/blt884d00bfa94ea7e7/ERL-EM-Rulebook.pdf>, (ERL), (Erişim: 21.04.2022).

⁴⁶ HOLDEN/III A. BAKER, s.433.

⁴⁷ WONG, s.36.

⁴⁸ AYDOS, Oğuz Sadık: Sporcu Sözleşmesinin Feshi, AÜHF, 62(3), 2013, s.648.

⁴⁹ WONG, s.147.

⁵⁰ WU, Yifan: "Booming e-sports industry faces contract challenges", 14.04.2017, Booming e-sports industry faces contract challenges - Medill Reports Chicago (northwestern.edu), (Erişim: 12.04.2022).

⁵¹ JUHO/SJÖBLOM, s.212.

⁵² ÖNDER, Ahmet: "Oyundan İşe, Oyunculuktan İşçiliğe: E-Spor Oyuncularının Emek Süreçlerine Dair Eleştirel Bir Değerlendirme", Emek Araştırma Dergisi, 12(19), 2021, s.68.

E-spor oyuncularının çalışma ilişkisi içinde işverene bağımlı olarak iş görme yükümlülüğü içinde oldukları görülmektedir. Özellikle, yasal düzenlemesi bulunmayan bu sektörde profesyonel takım oyuncuları açısından lig ve turnuva zamanlarında haftalık çalışma sürelerinin yaklaşık 60 saati bulunduğu görülmektedir⁵³. E-sporun bağımlılık ilişkisi içinde ve ücret karşılığında yerine getirilmesi halinde taraflar arasındaki ilişkinin hizmet sözleşmesine dayandığını kabul etmek doğru olacaktır. Ancak sporcular İş Kanunu kapsamı dışında tutuldukları için kendilerine Borçlar Kanunu hükümlerinin uygulanması gerekecektir⁵⁴.

D. Tarafların Hak ve Yükümlülükleri

E-spor sözleşmesi taraflara belirli hak ve yükümlülükler öngörmektedir. Tarafların e-spor sözleşmesi ile belirlenen yükümlülüklerine uygun olarak davranması gerekmektedir. Söz konusu sözleşmenin yanı sıra klasik spor hukuku açısından düzenlenen hak ve yükümlülükler dikkate alınması gerekecektir. E-spor sporcu sözleşmesine niteliği uygun düştüğü ölçüde Profesyonel Futbolcuların Statüsü ve Transferleri Talimatı 24 ve 25. maddelerde yer alan ve tarafların hak ve yükümlülüklerini düzenleyen hükümlerinin uygulanması gerektiği literatürde ifade edilmektedir⁵⁵. Bu bağlamda e-sporcuların çalışma süreleri, dinlenme hakları, ücret hakları, çalışma ilişkisinden ortaya çıkacak diğer hakları ve yükümlülükleri mevcut düzenlemeler ve genel hükümler çerçevesinde yorumlanarak belirlenebilir.

1. E-Sporcuların Hak ve Yükümlülükleri

Çalışma ilişkisinden kaynaklanan hakların korunması açısından önemli sorunlar yaşanmakta ve e-sporcuların hakları ihlal edilmektedir. Spor endüstrisinde sporcuların sözleşmelerinin kayıt dışılığı, ücret alımlarında yaşanan sorunlar, sosyal ve ekonomik güvencelerden yoksunluk gibi sorunlar⁵⁶, e-sporcular açısından da geçerlidir. Özellikle çalışma sürelerinin belirsizliği ve herhangi bir iş güvencesinin olmaması bu sorunların en önemlileri olarak örnek verilebilir. Nitekim uygulamadan bilindiği üzere oyuncuları koruyan yeterli yasal düzenlemeler olmadığı için işverenler oyuncular ile sözleşmeyi her an feshederek iş ilişkisini sonlandırılabilir. Bunun dışında söz konusu oyuncuların hizmet sözleşmesiyle uzaktan çalışan statüsünde oldukları fiilen bir gerçeklik olduğu göz önünde bulundurulduğunda, bu çalışanların da sigortalı çalıştırılması gerektiği açıktır. Bu bağlamda uzaktan çalışanlar ile diğer çalışanlar arasında herhangi bir farkın gözetilmemesi gerekmektedir⁵⁷.

a. E-Sporcuların Çalışma ve Dinlenme Süreleri

E-sporcuların çalışma şekli, çalışma süresi ve dinlenme süresi arasındaki sınırı ortadan kaldırmaktadır⁵⁸. Sporcular, mevzuatta günlük asgari dinlenme sürelerini dahi kullanamamakta, normal çalışma sürelerinin çok üzerinde çalışmış olmalarına rağmen uygulamada fazla çalışma ücreti alamamaktadırlar. Aynı şekilde hafta tatili, yıllık ücretli izin, ara dinlenmesi gibi hakları e-spor işçileri ve e-spor çalışma piyasasında uygulanmamaktadır. E-sporcular açısından dinlenme sürelerinin yasal sınırlarının belirlenmesi ve uygulanması açısından mevzuatta ve uygulamada boşluk bulunmaktadır.

E-sporcular, antrenman ve müsabakalar harici yayınlar yapmaktadırlar Yayınlar iki şekilde; işverenin emri ve talimatı ve e-sporcunun kendi isteğiyle yapılmaktadır. İşverenin emri ve talimatı ile yayın yapan e-sporcunun, yayında geçirdiği süre çalışma süresinden sayılması gerekir. Ancak kendi isteğiyle yayın yapması halinde emir ve talimat altında olmadığı için yayında geçirdiği süre çalışma süresi sayılmayacak ve bu sürelerin fazla çalışma olarak nitelendirilmesi mümkün olmayacaktır. İşverenin talebi ve onayı olmadan yapılan çalışmayı fazla çalışma olarak nitelendirmek mümkün değildir. Uygulamada sıklıkla görüldüğü üzere işverenler, oyun evi (gaming house) olarak adlandırılan işyeri ve lojman işlevlerini bir arada gören yerlerde kalan işçilerin yayın yapmasını desteklemektedirler. Sporcular, işverenin yönetim ve denetimi altında olan oyun evlerinde yayın yapmaktadırlar. Bu duruma sessiz kalan işveren zımni olarak fazla çalışmayı onaylamış demektir. E-sporcuların bu nitelikte yayınlarının çalışma süresinden sayılması gerektiği kanaatindeyiz.

E-sporcuların çalışma sürelerine ilişkin bir diğer özel durum ise, ulaşılama haklarının sürekli ihlal ediliyor olmasıdır. Ulaşılama hakkı, günümüz çalışma hayatında işçilerin, iş ve özel hayatı arasındaki dengenin gittikçe bozulmasına karşı tartışılmalı bir kavramdır⁵⁹. Ulaşılama hakkı; işçinin dinlenme süreleri içerisinde ve çalışma süreleri dışında, iş ilişkisinde herhangi bir olumsuz sonuçla karşılaşmadan, iş ile ilgili her türlü bağlantıyı kesmesi ve işle ilgili olarak rahatsız edilmemesi olarak tanımlanabilir. Yoğun olarak teknolojik cihazlarla çalışan e-sporcular, teknolojik cihazlarla bağlantıyı kesememektedirler. Sürekli bağlantıda kalınması e-sporcuların hayatlarının sadece işten oluşması ve iş yaşam dengelerinin bozulması

⁵³ DEMİR, Can: Bilişim Sektöründe Esnek Çalışanların Sorunları: E-Spor Sektörü Çalışanları Üzerine Bir İnceleme, ÇOMÜ SBE, Yayınlanmamış YL Tezi, s.116.

⁵⁴ ÇELİK/CANIKLIOĞLU/CANBOLAT/ÖZKARACA, s.174; SENYEN KAPLAN, s.80.

⁵⁵ DOĞU, Hakkı Mert: E-spor ve E-Spor Hukukunda Sporcu Sözleşmeleri, AÜHFD, 69(2), 2020, s.449.

⁵⁶ ŞASMAZ ATAÇOCUĞU, Muazzez/ZELYURT, Mert Kerem: “Profesyonel Futbolda Emek-Sermaye İlişkileri: Alt Liglerde Ücret, Sosyal Güvence ve Sendika Olgusu Üstüne Nitel Bir Çalışım”a, Sportif Bakış, Spor ve Eğitim Bilimleri Dergisi, 3(2), 2016, s.104.

⁵⁷ SAKAR, Müjdat/SAHİN ERKAN, Duygu: “Esnek Çalışma Modellerinden Uzaktan Çalışma ve Uzaktan Çalışanların Sigortalılığı”, SGD-Sosyal Güvenlik Dergisi, 11(2), 2021, s.249-267.

⁵⁸ JOHNSON/WOODCOCK, s.1450.

⁵⁹ ALPAGUT, Gülsevil: Teknolojik Gelişmelerin İşçilik Haklarına Etkisi-Daimi Ulaşılabilirlik, Prof. Dr. Turhan Esener III. İş Hukuku Uluslararası Kongresi, (Ed. Ender Demir/Beste Gemici Filiz), Ankara, 2021, s.325; Eurofound and the International Labour Office: Working Anytime, Anywhere: The Effects on the World of Work, Publications Office of the European Union, Luxembourg, and the International Labour Office, 2017, s.49.

anlamına gelmektedir. Sürekli iş ile bağlantıda kalınması e-sporcuların stres başta olmak üzere birçok psikosozal risk ile karşı karşıya kalmasına sebep olmaktadır. E-sporcuların çalışma kariyerlerinin kısa sürme nedenlerinden biri olan iş ile bağlantıyı kesmelerine engel olan çalışma şekillerinin olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. E-sporcuların ulaşılama hakkının korunması daha sağlıklı bir çalışma ortamının sağlanması açısından elzem niteliktedir.

b. E-Sporcuların Ücret ve Yayın Gelirleri

E-spor sektöründe internet üzerinden yayınlar yapılmakta ve videolar üretilmektedir⁶⁰. İnternet üzerinden yayın yapılan platformlarda, izleyicilerin yayıncı e-sporculara bağış yapması çok sık karşılaşılan bir durumdur. Yayıncının sahip olduğu şöhret, ilgi çekici ve izleyicileri bağlayıcı akış, yayıncılara üçüncü kişilerden doğrudan gelir kazandırmaktadır. Yapılan bu bağışın işverene mi yoksa sporcuya mı ait olacağı tartışma konusudur⁶¹. Öncelikle belirtmek gerekir ki, e-sporcu dışında sadece oyun yayını yaparak gelir elde eden kişiler de vardır. Söz konusu kişiler, bağımsız olarak yayın yapabildikleri gibi bir işverene bağımlı olarak da yayın yapabilmekte ve e-sporculardan farklı bir statüde bulunmaktadırlar. Amacımız yayın yapan e-sporcuları incelemek olup bu şekilde sadece işverene bağımlı yayın yaparak para kazanan yayıncılar bu araştırmanın konusu dışında tutulmuştur.

E-sporcunun, tamamen kendi kişisel tercihi ile yayın yaparak gelir elde etmesi durumunda, işverenin bu gelir üzerinde herhangi bir talep hakkı olmadığını söyleyebiliriz. Ancak yapılan yayının iş sözleşmesi kapsamında, işverenin emri ve talimatı altında yapılması durumunda iş görme ilişkisi oluşacaktır. Ücret ödeme yükümlüsü sadece işveren olmayıp 3. Kişiler tarafından da sağlanabilecektir. Üçüncü kişilerce yapılan ödemeler özellikle yüzde usulü ücret ile çalışanları kapsamakta olup, bu şekilde ödemeler ücretin tamamı olabileceği gibi işveren tarafından ödenen ücrete ek olarak yapılan ödeme olacağı da kararlaştırılabilir⁶².

TBK kapsamında bulunan profesyonel sporcuları istihdam eden kulüplerin en önemli yükümlülüğünü oluşturan ücret, onların en temel hakkıdır. Profesyonel futbolcular kulüpleri ile sözleşme imzalayarak iş görme borcu, kulüpler de bunun karşılığında futbolculara ücret ödeme yükümlülüğü altına girmektedirler⁶³. Aynı hak ve yükümlülüğün e-sporcular açısından da kabul edilmesi gerekir.

İşveren, yayın gelirlerinin bir kısmını veya tamamını prim olarak işçiye ödeyebilir. Ödemelerin niteliğinin belirlenmesi için sözleşmenin hükümlerine bakmak gerekir. E-sporcunun yayın gelirlerinin ücret veya prim olarak kabul edilmesi farklı sonuçları ortaya çıkaracaktır. Yayın gelirlerinin ücret olarak kabulü hâlinde; temel ücreti esas alınarak hesaplanan fazla çalışma gibi işçilik alacaklarının hesabında, yayın gelirlerinde dikkate alınması gerekir. Ancak yayın gelirlerinin prim olarak kabulü hâlinde, temel ücret esas alınarak hesaplanan işçilik alacaklarının hesabında yayın gelirlerinin göz önüne alınmayacağı görüşündeyiz.

E-sporcuların kazandıkları gelirler İstanbul Vergi Dairesi Başkanlığınca hazırlanan bir özelge doğrultusunda ücret olarak değerlendirilmekte ve normal ücret kazancı gibi artan oranlı gelir vergisi tarifesine tabi tutulmaktadır. Klasik sporculara ise yapılan ödemeler ücret kazancı kabul edilerek bu kazancın vergilendirilmesinde genel oranlar kullanılmamakta, sporu teşvik etmek amacıyla sabit bir oran üzerinden liglerin seviyesine göre çeşitli oranlar belirlenmektedir. Ancak e-sporcular vergilendirme açısından sporcu değil oyuncu olarak kabul edilmektedir. Bu bağlamda bizim katıldığımız görüş olarak, vergi mevzuatında klasik sporculara uygulanan vergilendirilmenin e-sporculara da uygulanması gerektiği çalışmalarda belirtilmektedir⁶⁴.

2. İşverenin Hak ve Yükümlülükleri

E-spor sözleşmesinden kaynaklanan çalışma ilişkisi işveren kulüp için bu sözleşme kapsamında hak ve yükümlülükler tanımlanmaktadır. Doğal olarak sporcunun belirli bir ücret karşılığında kulübü adına yarışması, yayın yapması ve çalışma ilişkisinde doğan diğer yükümlülükleri taahhüt etmesi karşılığında işveren de çalışma ilişkisinden doğan borçları karşılama yükümlülüğü altında olacaktır. E-sporcuların turnuva ve organizasyonlara hazırlanması için tüm iş araç ve malzemeleri, fiziksel ortam işveren tarafından sağlanacaktır. Ancak; TBK m.413 uyarınca taraflar bunun aksine anlaşma yapabilecektir. Gelişen teknolojiye uygun olarak sporcuya eğitimler verilmesi de işverenin yükümlülükleri arasında olacaktır.

E-spor sözleşmesi kapsamında işveren sözleşmeye aykırı davranan sporcuya yaptırımlar uygulayabilecektir. İşverenler özellikle yönetim hakkına dayanarak takım kadrolarının oluşturulmasında

⁶⁰ JUHO/SJÖBLOM, s.212.

⁶¹ Faze Clan adlı profesyonel e-spor kulübü, çalıştığı e-sporcunun aralarındaki sözleşmeye aykırı davranarak kulübe zarar verdiğini iddia etmiştir. Kulüp, e-sporcunun yayınlar aracılığıyla ve sponsorluk anlaşmaları ile kazandığı geliri sözleşmeye uygun olarak kulüp ile paylaşmadığını iddia ederek, dava açmıştır. Bakınız; ALEXANDER, Julia: “Faze Clan sues Fortnite star Tfue, claims he earned more than \$20 million from streaming”, 01.08.2019, Faze Clan sues Fortnite star Tfue, claims he earned more than \$20 million from streaming-The Verge (Erişim: 12.04.2022).

⁶² ŞAKAR, Müjdat: İş Hukuku Uygulaması, 12.B, Beta Yayınları, İstanbul, 2018, s.98; EYRENCİ, Öner/TAŞKENT, Savaş/ULUCAN, Devrim/BASKAN, Esra: İş Hukuku, 10.B, Beta Yayıncılık, İstanbul 2020, s.140.

⁶³ AYDIN, Ufuk/CANBEY ÖZGÜLER Verda/KOCABAŞ, Fatma/YALIZ SOLMAZ, Dilek/KATIRCI, Hakan/DEMİRKAYA, Seher/YÜCE, Arif/ETCİ, Hilmi: Türkiye’de Profesyonel Sporcuların Çalışma Koşulları ve Örgütlenme Eğilimleri. Çalışma ve Toplum Dergisi, 55(4), 2017, s.1878.

⁶⁴ ÖZ, Melek/BÜLBÜL, Duran: “Türkiye’de E-Spor Oyuncularının Vergilendirilmesi”, Legal Mali Hukuk Dergisi, 2020, 16(184), s.789–814; KIZIL, Erkan: “Türk Vergi Sisteminde Sporcuların ve Elektronik Sporcuların Vergilendirilmesi”, Mali Çözüm, 30(159), s.261-273.

kararlar almakta, e-sporcuların oyun içinde nasıl mücadele edeceklerini yine diğer işçileri ile olan koçlar aracılığıyla belirlemekte ve e-sporcuların uyması gereken kuralları koymaktadırlar. Ayrıca e-spor işçilerine reklam amaçlı bazı markaların⁶⁵ ve işverenlerin logolarını içerir özel formalar giymeleri talimatları verilmektedir. Bunun yanı sıra saliselik internet bağlantısının kopması dahi sorun çıkaracağı için işverenler turnuvalara katılım amacıyla e-sporcuların özel olarak belirlenmiş, belirli bölgelerde kalmalarını ve bu bölgelerin dışına çıkmalarını yasaklayabilmektedir⁶⁶.

Uygulamada, işverenler tarafından belirlenen bireysel yada takım antrenmanlarının gerçekleştiği odalar, diğer deyimle oyun evi olarak bilinen mekanlarda; e-sporcular konaklamakta, antrenmanlar yapmakta ve mücadele etmektedirler⁶⁷. Oyun evleri, e-sporcuların konaklaması amacıyla kullanılmasının yanı sıra işyeri niteliği taşımaktadır⁶⁸. E-sporcuların antrenmanlara katılması, turnuva ve karşılaşmalar öncesi hazırlanması, koçlar eşliğinde taktik geliştirmesi, yayıncı kuruluşlar varsa bunlara röportaj vermesi hususları da işverenlerin talep haklarının olduğu konulardır.

E-spor liglerini düzenleyenler kendilerine rakip gördükleri, benzer oyun ve mücadele mantığı olan oyunların popülerliğinin artmasını engellemek için kendi liginde yarışan e-sporcuların başka liglerde yarışmasını ve farklı işler görmesini çoğu zaman yasaklamaktadır⁶⁹. Örnek olarak bir futbol oyunu liginde yarışan e-sporcu, bir savaş oyunu liginde yarışan başka takıma çoğu zaman dahil olamamaktadır. İki oyun tamamen farklı liglere ait olsa bile uygulamada çoğunlukla bu yasaklarla karşılaşmaktadır. İşverenler de bazen birden çok ligde mücadele etmeleri ve diğer ligde yer alan kulüplerle hâlihazırda rekabet içinde olmaları nedeniyle bu tür yasakları uygulamaktadırlar.

Oyun yapımcısı, işveren ve işçi arasında bu tür yasakların esasen sadakat borcu kapsamında değerlendirilmesi gerekir. Özellikle oyun yapımcısının e-sporcuya getirdiği yasaklamaların Borçlar Kanunu çerçevesinde rekabet yasağı kaydına uygun olması gerektiği kanaatindeyiz. Aksi takdirde e-sporcuların ekonomik geleceğini tehlikeye düşürecek yasaklamaların rekabet yasağı kurallarına aykırılık nedeniyle geçersiz sayılması doğru olacaktır.

Uygulamada e-sporcuların harici yazılım veya cihazlarla hile yaptığı veya doping uyguladığı görülmektedir⁷⁰. Sportmenlik ve centilmenlik dışı değerlendirilebilecek söz konusu eylemler, e-sporcunun iş sözleşmesinin haklı nedenle derhal feshine neden olabileceği nitelikte davranışlardır. Bu bağlamda söz konusu sporcuların faaliyetleri sırasında şike ve bahis eylemlerine başvurdukları da bilinmekte olup bu davranışların aynı kapsamda değerlendirilmesi gerekir⁷¹. Sporcuların sözleşmeye aykırı davranışları, işveren kulübün turnuvalardan men edilmesine sebep olabilir. Nitekim çalışma ilişkisi içinde ahlak ve iyi niyet kurallarına aykırı davranışlar nedeniyle işveren, sporcunun hukuki sorumluluğuna ilişkin hükümlere başvurabilecektir. E-sporcu açısından söz konusu çalışma ilişkisine aykırı davranışlara bir hukuki yaptırım belirlenmemiş olsa bile sadakat ilkesi, ahlak kuralları ve dürüstlük kuralları bu durumda belirleyici olacak ve söz konusu davranışlar hukuken himaye edilmeyecektir.

IV. E-SPOR ÇALIŞMA İLİŞKİSİNİN TOPLU İŞ HUKUKU AÇISINDAN DEĞERLENDİRİLMESİ

Ülkemizde e-sporcular açısından sendikalaşma ve toplu iş sözleşmesi girişimleri henüz söz konusu değildir. Dünyada ise e-spor alanında sendikalaşma yönünde bazı adımlar atıldığı görülmektedir⁷². Ayrıca bu sektörün öncülerinden olan oyun yapımcısı Riot Games, sendika benzeri bir yapıyı hayata geçirmeye çalışmaktadır⁷³. Ancak oyun yapımcısı tarafından hayata geçirilmeye çalışılan yapıyı, sendika olarak nitelendirmek sendikal örgütlenmenin temel ilkelerine aykırıdır. Çünkü işveren, işveren vekili ve işçinin bir çatı altında oluşumunu hedefleyen bu örgütlenmeleri sendika olarak nitelemek mümkün değildir. Söz konusu yaklaşım sendika saflığı ilkesine aykırılık teşkil etmektedir.

İşveren karşısında bireysel olarak güçsüz konumda olan işçiler, sendikalar aracılığıyla daha güçlü bir pazarlık gücünün elde edebilir. İş yaşam dengesinin bozulduğu, aralıksız çalışmaların yapıldığı, yıpratıcı ve aşırı rekabetçi olan e-spor sektöründe, e-sporcuların korunması için en uygun yol sendikalaşma olacaktır.

⁶⁵ E-spor sektörü dışında yer alan büyük otomobil markaları dahi e-spor sektörüne sponsorluk sözleşmeleri ile dahil olmaktadır. Bakınız; STEINBERG, Jessy: “The Explosive Growth of Esports–Trends to Watch in 2018”, 08.01.2019, The Explosive Growth of Esports – Trends to Watch in 2018 (provokemedia.com), (Erişim: 13.04.2022). Bir otomobil markası olan Lexus, e-spor piyasasının yükselen değerini dikkate alarak ABD merkezli bir e-spor takımının adını taşıyan otomobil üretmiştir. Bakınız; SESSIONS, Leigh, Anne/SCHNEIDER, Eric: Lexus X 100 Thieves Customized Vehicle Features First Design Generated by Championship Gameplay, 14.06.2022, <https://www.pnnewswire.com/news-releases/lexus-x-100-thieves-customized-vehicle-features-first-design-generated-by-championship-gameplay-301566951.html>, (Erişim: 14.06.2022).

⁶⁶ WONG, s.130.

⁶⁷ JOHNSON/WOODCOCK, s.1458.

⁶⁸ ÖNDER, s.68.

⁶⁹ HOLLIST, s.829; HOLDEN/III A.BAKER, s.412.

⁷⁰ SHMATENKO, s.401.

⁷¹ “Starcraft 2: E-sport stars charged with match fixing”, 25.04.2016, Starcraft 2: E-sport stars charged with match fixing - BBC News (Erişim: 05.2022).

⁷² MULLEN, Liz: “Two groups vie to establish esports players associations”, 13.04.2018, Two groups vie to establish esports players associations - L.A. Business First (bizjournals.com), (Erişim: 22.04.2022).

⁷³ KOGEL, Jonathan: “State of the Esports Player Union: Drawbacks and Legal Challenges”, 08.05.2018, State of the Esports Player Union: Drawbacks and Legal Challenges – ARCHIVE - The Sports Observer (Erişim: 14.05.2022)

Kişisel beceri ve yeteneklerini kullanarak, izleyicileri ve taraftarları oyuna çekerek asıl geliri kazandıran e-sporcular, bu sektörün en kırılgan öznesi durumundadır.

İçerik üretimi ve tüketimi ile doğrudan ilişkili olan e-spor, e-spor çalışanlarının korunması sendikalar aracılığıyla sağlanabilir. Ayrıca genç ve çocuk işçilerin emeğinin çok yoğun olduğu bu sektörde, çalışanların daha fazla korumaya ihtiyaçları olduğu açıktır. Özellikle yol gösterici olması açısından İŞK'da yer alan asgari çalıştırma yaşı ve çocukları çalıştırma yasağı ile gece çalışmasına ilişkin hükümler e-spor işçisi çocuk ve genç işçiler açısından önem arz eder⁷⁴. Diğer mesleklerle kıyasla kısa sayılabilecek e-spor kariyerleri sonrası, e-sporcular için sosyal ve ekonomik güvence sağlanmasında sendikaların önemli etkisi olabileceği kanaatindeyiz.

Ancak, e-spor sektöründe sendikalaşma kendine has bazı zorluklar içermektedir. E-spor, standart olmaması, her oyunun, ligin veya turnuvanın kendine has özelliklerinin olması başlıca sorunlardan biridir⁷⁵. Ayrıca oyun yapımcısı, kulüp ve e-sporcu üçgeni sendikalaşmayı zorlaştırmaktadır⁷⁶. Oyun yapımcısının işveren olarak kabul edilmemesi hâlinde toplu iş sözleşmesi görüşmelerinin sadece işveren olan takım ile yapılması söz konusu olacaktır. Bu durum, oyun yapımcılarının fikrî ve sınaî haklarının sendikalaşmaya etkisini tahmin etmeyi daha da zorlaştırmaktadır. Ayrıca oyun yapımcısının oyunu kullanımdan kaldırmasını engelleyen bir yasaklama mevcut değildir. Oyunun kullanımdan kaldırılması durumunda ise herhangi bir toplu iş sözleşmesi görüşmesinden bahsetmek mümkün olmayacaktır⁷⁷.

E-spor sektöründe e-sporcuların sürekli takım, kulüp değiştirmeleri, yeni çıkan oyunlara yönelmeleri ya da e-sporu belirli nedenlerle kısa veya uzun süreli icra etmeyi bırakmaları çok sık karşılaşılan durumdur. Özellikle yeni bir oyunun piyasaya sürülmesi ile e-sporcuların öncü olma niyetiyle yeni oyunda çalışmalara başlamaları, zamanlarının büyük çoğunluğunu yeni oyuna ayırmaları ve ortaya çıkan yeni fırsatları değerlendirmek amacıyla bağımlı çalışmaktan bir süreliğine vazgeçmeleri sendikalaşma ve toplu iş sözleşmeleri önünde engel olabilecektir⁷⁸.

Ülkemizde mevzuata göre sendikal örgütlenmenin amaç ve düzeyini işkolu esaslı belirlemektedir⁷⁹. E-sporcular açısından örgütlenmenin genel bir e-spor sendikası şeklinde mi olacağı ya da oyun bazında mı bir sendikalaşma mı olacağı tartışılabilir diğer bir husustur⁸⁰. Her iki yaklaşım birtakım avantajlar ve dezavantajlar içermektedir. Örnek vermek gerekirse, oyun bazlı bir sendikalaşmada, ilgili e-spor oyununa ilişkin özel şartların değerlendirilmesi daha sağlıklı şekilde yapılabilir. Ancak bugün icra edilen bir e-spor oyunu çok kısa bir süre sonra piyasadan silinebilir, takipçilerini kaybedebilir ve birçok nedenle tercih edilmeyebilir⁸¹. Böyle durumlarda sendikaların faaliyetlerinin sona erdirilmesi gerekecektir. Ayrıca, e-spor oyununu temel alan sendikalaşma yaklaşımı, sendikaların faaliyetleri için gerekli olan maddi desteğin e-sporcular için masraflı olmasına sebep olabilir. Bu yaklaşımda sendikaların sayıca az üyeye sahip olması da pazarlık gücünü azaltabilir⁸². Genel bir e-spor sendikası yaklaşımında ise pazarlık gücü daha yüksek olacaktır. Ancak dezavantaj olarak, çok değişken olan e-spor piyasasına uyum sağlamanın zorlukları nedeniyle sorunların ortaya çıkabileceği söylenebilir.

E-sporcu sayısında her yıl sürekli artış yaşanmasına rağmen, henüz yeteri kadar bilinmemesi bazı sorunları beraberinde getirmektedir. Örnek olarak toplu iş sözleşmesi yapılması sürecinde, yetkili sendikayı belirlemek için gerekli olan baraj koşulunun sağlanıp sağlanmadığı hususu ancak e-sporun hangi işkoluna girdiği tespiti yapıldıktan sonra cevaplanabilir. E-sporun, var olan iş kollarından birine dahil olduğu tespiti edilmesi durumunda STİSK m.41/1'de belirtilmiş olan %1 baraj koşulunun sağlanması ise çok zor bir ihtimaldir. E-sporcuların toplam sayısında yetersizliği baraj koşulunun sağlanamaması anlamına gelebilir. Ancak gelecek yıllarda e-sporcu sayısının daha yüksek sayılara ulaşacağı düşüncesindeyiz. İşverenlerin birçok farklı oyunda mücadele eden takımlar kurdukları göz önüne alındığında, işletme toplu iş sözleşmesi hükümlerinin uygulama alanı bulabileceği söylenebilir.

Ayrıca, 6356 sayılı Kanunu'nda sendika tanımı açısından meslek esasına dayalı bir örgütlenmenin dışlanmış olduğu eleştirisine⁸³ rağmen söz konusu kanun kapsamında meslek veya işyeri esasına göre işçi sendikası kurulamayacağına ilişkin yasak kanundan çıkartılmıştır. Bu çerçevede profesyonel sporcuların

⁷⁴ Gece çalışması için bakınız; MÜLAYİM, Baki Oğuz: İş Hukukunda Gece Çalışması, Ankara, 2016; DURSUN ATEŞ, Sevgi: "Turizm, Özel Güvenlik Ve Sağlık Hizmeti Yürütülen İşlerde Gece Döneminde Yapılan Çalışmalar", 16(61), 2019, Legal İHSGHD s.81-126.

⁷⁵ CHANDLER, s.181.

⁷⁶ Oyun yapımcısı Riot Games, yayınladığı kurallar kitabı m.6.3.'de açıkça, kendi çıkarlarını korumak amacıyla uygun bulmadığı davranışları engellemek için ceza uygulayabileceğini belirtmiştir. Yapımcının, sendikalaşmanın önüne geçmek için e-sporcular üzerinde baskı kurması ve cezalar vermesi çok muhtemeldir. Bakınız; RİOT GAMES, (ERL), s.21.

⁷⁷ Oyun yapımcısı Blizzard, bir oyuna ait e-spor turnuvasını sonlandırmıştır. Bu oyunda uzmanlaşmış birçok e-sporcu ise kapatma kararı nedeniyle işsiz kalmıştır. Bakınız; TEREAN, Brent: "Blizzard ends the Heroes of the Storm Global Championship", 13/12/2018, Blizzard ends the Heroes of the Storm Global Championship (upcomer.com) (Erişim: 16.06.2022).

⁷⁸ PATEL, s.245; RIDENHOUR, s.1883.

⁷⁹ EYRENCİ/TAŞKENT/ULUCAN/BASKAN, s.462.

⁸⁰ PATEL, s.244.

⁸¹ PATEL, s.244.

⁸² HEGGEM, Timothy: "It's Complicated": Analyzing The Potential for Esports Players' Unions", Arizona State University Sports and Entertainment Law Journal, 6(3), 2017, s.454-455.

⁸³ YENİSEY DOĞAN, Kübra: "Sendikal Örgütlenmede İşkolu Esası ve İşkolunun Belirlenmesi", Çalışma ve Toplum, 4(39),2013, s.45-46.

sendikaya üye olmalarının yararları göz önünde bulundurularak bu sporcuların çalışma koşullarından kaynaklanan sorunlarına çözüm aramaları için tek çatı altında sendikal örgütlenmeye gerek duyulmaktadır⁸⁴. Böyle bir sendika içinde e-sporcuların da hakları korunabilecektir.

V. E-SPORCULARIN SOSYAL GÜVENLİK MEVZUATINA GÖRE HAKLARI

Uygulamada işverenlerin e-spor oyuncularını ya özel sigorta yaptırdıkları ya da hiçbir sigorta yaptırmadan kayıt dışı çalıştırdıkları görülmektedir. Ancak profesyonel sporcular 4857 sayılı İş Kanunu kapsamı dışında tutulmuş olmasına rağmen sosyal güvenlik haklarından yararlanmaktadır⁸⁵. Profesyonel sporcular dışında menajerler, teknik direktör ve antrenörler 5510 Sosyal Sigortalar ve Genel Sağlık Sigortası Kanunu⁸⁶ m.4/a kapsamında “hizmet akdi ile bir veya birden fazla işveren tarafından çalıştırılanlar” sigortalı olarak sayılmaktadır. Nitekim sürekli spor faaliyetleri ile uğraşanların amatörlik olgusunun dışında kalacakları ve çalışan konumunda olacakları için sigortalı olmaları gerekmektedir⁸⁷.

Sosyal Güvenlik Kurumu’na sporcularını sigortalı olarak bildirmeyen veya daha düşük oranda bildiren profesyonel spor kulüpleri idari ceza işlemine tabi tutulmakla birlikte, sporcunun kendi kulübünden ayrıldığı yıl sonundan itibaren beş yıl içerisinde hizmet tespit davası açma hakkı bulunacaktır. Profesyonel sporcuların aksine amatör sporcular ile üye olduğu spor kulübü arasında işçi işveren ilişkisi olmadığından dolayı sigortalı sayılmazlar⁸⁸.

VI. E-SPORCULARIN İŞ SAĞLIĞI VE GÜVENLİĞİNE İLİŞKİN SORUNLARI

İş sağlığı ve güvenliği kuralları açısından ele alındığında, sürekli teknolojik cihazlarla çalışan e-sporcuların sağlığının tehlikede olduğu görülecektir. Teknolojik cihazların yaydığı mavi ışık nedeniyle karşılaşılabilecek göz hastalıkları, sürekli oturma nedeniyle karşılaşılabilecek fizyolojik sorunlar, fare ve klavye kullanmak nedeniyle ortaya çıkan elde titreme benzeri sorunlar ve uyku problemleri ile daha birçok risk ve tehlike e-sporcuları tehdit etmektedir⁸⁹. Sosyalleşme gibi ihtiyaçların giderilememesi nedeniyle ortaya çıkan stres ve diğer psikososyal riskler de e-sporcuların karşılaştıkları tehlikelerdendir. Aşırı çalışmanın e-sporcular üzerinde oluşturduğu fiziksel ve psikolojik baskı da dikkate değerdir⁹⁰. E-spor sektöründe görülen çalışma şekilleri, e-sporcuların yeme ve uyku problemlerini artırmaktadır. Teknolojik cihazlara ve oyunlara olan bağımlılık nedeniyle yurtdışında e-sporcular arasında intihar vakaları görüldüğü belirtilmektedir⁹¹.

E-spor piyasasında çalışma ilişkileri ve koşullarının tam anlamıyla düzenleme altına alınmamış olması e-sporcuların sağlık ve güvenliklerini etkilemektedir. Nitekim aşırı rekabetçi çalışma ortamı, e-sporcuların ara vermeksizin uzun sürelerle teknolojik cihazlarla bağlantıyı kesmeden çalışmalarına sebep olmaktadır⁹². İşlerini ve takımdaki pozisyonlarını kaybedecekleri düşüncesiyle e-sporcular turnuvalar harici de çok yoğun ve sürekli şekilde oyun oynayarak kendilerini geliştirmeye çalışmaktadırlar. Söz konusu antrenmanlar, işverenin emri ve talimatı ile yapılmasının yanı sıra zaman zaman e-sporcunun kendi tercihi ile de yapılabilmektedir. Böyle bir çalışma temposu içinde e-sporcunun sağlığının etkilenmemesi imkansızdır. Bu bağlamda söz konusu e-sporcuların çalışma şekli ve bu iş için ayırdıkları hangi sürelerin çalışma süresi sayılması gerektiği hususu tartışmaya açık konulardır.

E-sporcular çok erken yaşlarda çalışmaya başladıkları gibi çoğu zaman yirmili yaşların ortasında kariyerlerini sonlandırdıkları görülmektedir⁹³. Özellikle stres ve tükenmişlik e-sporcuların erken denilebilecek bir yaşta mesleklerini sonlandırmalarına sebep olmaktadır⁹⁴. E-sporcuların ortalama emekli olma yaşını göz önüne aldığımızda, e-sporcuların en erken mesleği bırakan meslek grubu olduğunu söylemek mümkündür.

E-sporcuların oyun sırasında birçok donanım ve ekipman kullanması gerekmektedir. Turnuvalarda kullanması gereken donanımlar oyun yapımcıları ve turnuva düzenleyicileri tarafından belirlenmektedir. Yapımcılar ve düzenleyiciler, özellikle sponsorluk anlaşmalarının korunması ve uygulanması amacıyla belirli donanımların kullanılmasını şart koşmaktadırlar. Yapımcı ve/veya düzenleyici tarafından belirlenen

⁸⁴ ÖZTUNA, Barış: “Profesyonel Türk Sporcularının Sendikal Hakları”, International Journal of Sport Culture and Science, 4(Özel Sayı 2), 2016, s.476.

⁸⁵ ÖZTUNA, Barış: “Türk Sporcularının Sosyal Güvenliği”, International Journal of Sport Culture and Science, 3(Özel Sayı 1), 2015, s.807.

⁸⁶ RG: 16/06/2006, 26200.

⁸⁷ SÖZER, Ali Nazım: İşçi, Bağımsız Çalışan ve Kamu Görevlileri Bakımından Türk Sosyal Sigortalar Hukuku, 4.B, Beta Yayıncılık, İstanbul, 2019, s.121.

⁸⁸ ÖZTUNA, 2015, s.805.

⁸⁹ Terrance Moore isimli e-sporcu, canlı yayımlanan bir turnuva sırasında hayatını kaybetmiştir. Bkz; CROSSLEY, Rob: “Donations Pour in After Pro-Gamer Dies During Tournament”, 22.10.2014, <https://www.gamespot.com/articles/donations-pour-in-after-pro-gamer-dies-during-tournament/1100-6423078/>, (Erişim: 27.04.2022).

⁹⁰ ÖNDER, s.71.

⁹¹ HATTENSTONE, Simon: “The rise of eSports: are addiction and corruption the price of its success?”, 16.06.2017, The rise of eSports: are addiction and corruption the price of its success? | Sport | The Guardian, (Erişim: 16.06.2022).

⁹² Sağlık sorunları nedeniyle hastaneye kaldırılan e-sporcu, formdan düşmemek için hastanede oyun oynamaya devam etmiştir. Bakınız; MITCHELL, Ferguson: “‘League of Legends’ star plays with a collapsed lung from hospital bed”, 30.04.2014, ‘League of Legends’ star plays with a collapsed lung from hospital bed | Dot Esports (Erişim: 27.04.2022).

⁹³ HOLLIST, s.832.

⁹⁴ STANTON, Rich: “The secret to eSports athletes' success? Lots -- and lots -- of practice” 29.05.2015, ESports athletes put in hours of training to reach the pinnacle (espn.com), (Erişim: 30.04.2022).

sınırlar dışında donanımların kullanımı çoğunlukla mümkün olmamaktadır. Belirlenen donanım kuralına uyulmaması halinde e-sporcunun ve/veya takımın, kulübün turnuvaya/lige katılmaması şeklinde yaptırım uygulanabilmektedir. Bu donanımlar için görülmesi için gerekli olduğu gibi e-sporcunun sağlığı ve güvenliği açısından da önem arz etmektedir.

Uygulamada oyun yapımcısı ve turnuva düzenleyicisi tarafından seçilen donanımların iş sağlığı ve güvenliği için uygun olmaması hâlinde, işverenler çoğu zaman bu kuralları değiştirememektedir. Kuralların belirlenmesinde yapımcılar ve düzenleyiciler karar verici durumdadırlar. İlgili donanımların iş sağlığı ve güvenliğine aykırı olması ve neticede iş kazası ile meslek hastalıklarının ortaya çıkması halinde sorumluluğun kime yükleneceği sorusu ortaya çıkacaktır. Oyun yapımcısı ve turnuva düzenleyicisi ile işveren arasındaki ilişkinin, illiyet bağımlı kaldırılabilecek nitelikte olup olmadığı önemli bir sorundur.

Öncelikle, işverenin iş kazasından doğan hukuki sorumluluğunun kanuni dayanağı kısaca açıklığa kavuşturulmalıdır. İşverenin, iş kazasından doğan sorumluluğunun kusur sorumluluğu ya da kusursuz sorumluluk olduğu yönünde görüşler hem öğretilerde hem de yargı içtihatlarında kendisine yer bulmuştur⁹⁵. İşveren, koruma ve gözetim borcu işçinin yaşam, sağlık, beden bütünlüğü ve işçinin kişilik değerlerine dahil her türlü hakkın korunmasını gerektirir⁹⁶. İşverenin, sorumluluğunun kanuni dayanağı kural olarak TBK m.417'dir. TBK'den anlaşılacağı üzere, işverenin sorumluluğu akdi bir sorumluluktur. TBK'nin yanı sıra İSGK'de, işverenin sorumluluğuna ilişkin hükümler bulunmaktadır. İşverenin genel yükümlülüklerini belirten İSGK m.4'de belirtildiği üzere işveren her türlü önlemi almak mecburiyetindedir.

Müsabaka ve turnuvalarda, yapımcı ve/veya turnuva düzenleyicileri tarafından konulan donanım kurallarının emsal Yargıtay kararı ışığında değerlendirilmesi hâlinde, işverene iş kazaları nedeniyle sorumluluk yüklenemeyeceği anlamı çıkartılabilir⁹⁷. Donanım kuralları açısından işverenin herhangi bir yetkisi olmaması sebebiyle olası bir iş kazası veya meslek hastalığı hâlinde işverenin sorumlu tutulmayacağı akla gelebilir⁹⁸. Ancak kanaatimizce, işverenin iş kazasından doğan hukuki sorumluluğunun bu şekilde yorumlanması ve işverenin sorumlu olmadığını söylemek hatalı olacaktır. İşveren her ne kadar ekipman ve donanımların belirlenmesinde yetkiye sahip olmasa da söz konusu müsabakada veya turnuvada yarışmadan önce donanım kurallarını bilmektedir. İşveren, iş sağlığı ve güvenliğine ilişkin hususları bilerek ve kabul ederek, istihdam sağlamakta ve müsabaka ile turnuvalarda mücadele etmektedir. İşverenin, oyun yapımcısı ve turnuva düzenleyicisinin belirlediği donanımların iş sağlığı ve güvenliği önlemlerine uygun olmaması hâlinde, koruma ve gözetim borcu uyarınca turnuvaya, müsabakaya hiç katılmamayı da göz önünde bulundurabileceği kanaatindeyiz. Bu sebeple, işverenin donanım kurallarının belirlenmesi hususunda herhangi bir yetkisinin olmadığı ve illiyet bağımlı kesildiği söylenerek, işverenin kusurunun olmadığını ve sorumsuz olduğunu söylemek kanaatimizce mümkün değildir.

Önemle belirtmek gerekir ki, yaptığımız yorum turnuva ve müsabakalar dahilinde konulan donanım kurallarına ilişkindir. E-sporcunun, müsabaka ve turnuva dışında da antrenman veya işverenin talimatıyla yapılan yayın sırasında kullandığı donanım ve ekipmanlar nedeniyle karşı karşıya kalabileceği iş kazalarından ve meslek hastalıklarından işverenin sorumlu olduğu açıktır. Çünkü antrenman ve yayın sırasında kullanılacak donanım ve ekipmanlar üzerinde, işveren tam bir tasarruf yetkisini haizdir.

Türkiye Futbol Federasyonu (TFF) tarafından yayınlanan, Sağlık Ekiplerinin Yapılanmaları ve İşleyişleri Talimatı ve ekleri, sporcuları koruyucu iş sağlığı ve güvenliği talimatları açısından güzel bir örnektir. Ancak Türkiye E-spor Federasyonu, henüz TFF tarafından çıkartılan talimata benzer bir talimatı yayınlamamıştır. Türkiye E-spor Federasyonu tarafından yayınlanan özel bir talimatın hazırlanması, e-sporcular için yararlı olacaktır.

VII. SONUÇ VE DEĞERLENDİRME

Her geçen gün insanların ilgisinin arttığı ve dikkatleri üzerine çeken e-spor, klasik spor dallarının yıllar önce geçtiği benzer yollardan yavaş yavaş ilerlemektedir. Önceleri sadece bir hobi olarak görülen oyun oynamak, artık bir iş görme edimi hâlini almıştır. E-spor, diğer spor dallarında görülmeyen kendisine has özellikleri ile büyük bir piyasa olmaya adaydır. Öyle ki e-sporun uluslararası olimpiyatlarda yer almasının gerektiğine dair tartışmalar devam etmektedir.

Bir spor dalı olarak tanımladığımız e-spor alanında akla gelebilecek ilk tartışma e-sporcuların, işçi sıfatını haiz olup olmadığıdır. Çalışmamızda ayrıntılı olarak bahsettiğimiz üzere işverenin emir ve talimatı ile mücadele eden, yayıncılara röportaj veren, antrenman yapan müsabakalara katılan, internet üzerinden yayın yapan e-sporcular, bağımlı çalışan olarak hareket etmektedirler. İş görme edimini ücret karşılığı yapan e-sporcular geçimlerini de e-sporun kazandıkları ücret ile sağlamaktadırlar. Bağımlı çalışan sporcular

⁹⁵ Bu konuda görüşler için bakınız; SÜMER, Halük Hâdi: İş Sağlığı ve Güvenliği Hukuku, 5.B, Seçkin Yayıncılık, Ankara 2021, s.210 vd.; CANIKLIOĞLU, Nurşen: "İş Sağlığı ve Güvenliği Kanunu Çerçevesinde İşverenin İş Kazasından Doğan Hukuki Sorumluluğu", Prof.Dr.Turhan Esener I. İş Hukuku Uluslararası Kongresi, (Ed. Yeliz Bozkurt Gümrükçüoğlu/Ender Demir), Seçkin Yayıncılık, Ankara 2016, s.43 vd.; SÜZEK, s.429-430; Yargıtay HGK, 03.02.2012, E.2010/21-36, K.2010/67 sinerjimevzuat.com.tr/, (Erişim: 09.06.2022).

⁹⁶ UŞAN, M. Fatih/ERDOĞAN, Canan: İş ve Sosyal Güvenlik Hukuku, 2.B, Seçkin Yayıncılık, Ankara, 2021, s.140-141; SÜZEK, s.425; AKYİĞİT, s.207.

⁹⁷ Yargıtay HGK, 03.02.2010, E.2010/21-36, K.2010/67, sinerjimevzuat.com.tr/ (Erişim: 20.06.2022).

⁹⁸ Karar incelemesi için bkz; AYDINLI, İbrahim: "İşverenin Koruma Yükümlülüğünün Sınırına İlişkin Hukuk Genel Kurulu Kararının Değerlendirilmesi", İş Dünyası ve Hukuk: Prof.Dr. Tankut Centel'e Armağan, İstanbul Üniversitesi Yayınları, İstanbul, 2011, s.98-120.

olduğunu düşündüğümüz e-sporcular, İş Kanunu m.4/1-g uyarınca İş Kanunu kapsamında olmasalar da Türk Borçlar Kanunu'nun hizmet sözleşmesine ilişkin hükümleri uygulama alanı bulacaktır. Bunun yanı sıra, İş Sağlığı ve Güvenliği Kanunu, Sendikalar ve Toplu İş Sözleşmesi Kanunu, Sporda Şiddet ve Düzensizliğin Önlenmesine Dair Kanun ve İş Hukuku'na ilişkin diğer mevzuat hükümleri de e-sporculara uygulanacaktır. Yakın tarihte söz konusu kanunlarda “e-spor iş sözleşmesi” şeklinde bir kavramın hukuk literatüründe yer alacağı kanaatindeyiz.

E-sporun kendine has özelliklerinin başında, kuşkusuz oyun yapımcılarının fikrî ve sınai haklarının, e-spor piyasası üzerinde yarattığı etki gelmektedir. E-spora konu oyunu piyasaya süren, çeşitli düzenlemeler ve güncellemeler ile oyunu oynanabilir durumda tutan ve bundan ticari gelir elde eden oyun yapımcıları, e-sporun popülerliğinin artmasını istemektedirler. Oyun yapımcıları, e-sporun gelişmesi için çabalarken kendi gelirlerinin korunması ve artması amacını ilk sıraya koymaktadır. E-spor aracılığıyla büyük bir gelire kavuşan yapımcılar, oyunlarının popüleritesini ve devamlılığını korumak amacıyla birçok önlem almaktan çekinmemektedirler. Örnek vermek gerekirse rakip oyunların popülerliğinin artmasını engellemek amacıyla yapımcılar, kendi oyunlarını oynayan e-sporcuların, başka e-spor oyunlarında mücadele etmesini istememektedirler. Ayrıca e-sporculara getirilen yayın yasakları da e-sporcuların gelir elde etmesi önünde yapımcılar tarafından koyulan engellerdendir.

Oyun yapımcılarının e-spor üzerindeki en önemli gücü ise kuşkusuz e-sporcular üzerindeki yaptırım gücüdür. Oyun yapımcıları hazırladıkları kurallar ile e-sporculara birçok sorumluluk yüklemektedir. Yapımcı, kendi koyduğu kuralın ihlal edilmesi hâlinde, soruşturmayı ve cezalandırmayı yine kendisi yapmaktadır. E-sporcu verilen cezaya karşı itirazı da ancak yapımcıya yapabilmektedir. Yapımcının ceza vermesi ve e-sporcunu, kariyerini sonlandırması önünde hiçbir engel yoktur.

E-sporcuların sorunlarının birçok çözüm yolu olmakla beraber kuşkusuz ilk akla gelen sendikalaşma ve toplu iş sözleşmesidir. E-spor piyasasında gerçek anlamıyla bir sendika henüz söz konusu olmasa da sendikacılık fikri gittikçe yaygınlaşmakta ve tartışılmaktadır. Ancak daha önce de bahsettiğimiz üzere oyun yapımcılarının fikrî ve sınai hakları sendikacılık önünde engel olarak göze çarpmaktadır. Ayrıca hızlı ve değişken e-spor piyasası sendika ve toplu iş sözleşmesi önünde engeller çıkarabilir.

Her çalışanın olduğu gibi e-sporcuların da iş sağlığı ve güvenliğinin sağlanmasını isteme hakkı bulunduğu muhakkaktır. Çalıştıkları işin ve işyerinin özelliklerine uygun, riskleri tamamen kaldırmak veya en aza indirmek amacıyla, işveren tarafından uygun ve yeterli önlemlerin alınması bir zorunluluktur. E-sporcunun sağlıksız ve vücut bütünlüğünü ihlal eden çalışma ortamında çalışması beklenemez. E-spora özgü durum ise müsabaka ve turnuvalarda kullanılacak donanım ve ekipmanların belirlenmesinde işverenin yetkisinin çoğu zaman olmamasıdır. Oyun yapımcısı ve/veya turnuva düzenleyicileri belirledikleri ekipman ve donanımların kullanılmasını zorunlu kılmaktadır. Söz konusu donanım ve ekipmanların iş kazası ile meslek hastalığına sebep olması durumunda işverenin sorumluluğu ayrı bir tartışma konusu olarak ortaya çıkmaktadır.

Gün içinde 12 saat ve daha fazla çalışan e-sporcular, çoğu zaman asgari dinlenme sürelerinden dahi yararlanamamaktadır. Teknolojik cihazlarla sıkı bir bağlantı içerisinde olan e-sporcular teknolojik cihazlarla bağlantıyı kesmemekte ve bu sebeple stres, uykusuzluk, fizyolojik rahatsızlıklar gibi birçok sorunla baş başa kalmaktadırlar. Mevzuatta belirlenen çalışma sürelerinin çok üzerinde çalışan e-sporcular, çoğu zaman fazla çalışma yapmakta ve hafta tatillerinde dahi çalışmaktadırlar.

E-sporcular arasında çok sık görülen internet platformları üzerinden yayın yapmak bazı soruları ve sorunları beraberinde getirmektedir. E-sporcular yaptıkları yayınlar ile üçüncü kişilerden, uygulamada bahsedildiği üzere, “bağış”, “abonelik” ücreti almaktadırlar. E-sporcuların, elde ettikleri bu gelirlerin ücret aslı veya prim kapsamında değerlendirileceği görüşündeyiz.

Zazar Beyanı | Author's Declaration

Mali Destek | Atf Şekli: Yazarlar Emre ÜNAL ve Namik HÜSEYİNLI, bu çalışmanın araştırılması, yazarlığı veya yayınlanması için herhangi bir finansal destek almamıştır. | Emre ÜNAL & Namik HÜSEYİNLI who are the authors have not received any financial support for the research, authorship, or publication of this study.

Yazarların Katkıları | Authors' Contributions: Yazarların makaleye katkı oranları eşittir. | Authors' contribution rates to the article are equal.

Çıkar Çatışması/Ortak Çıkar Beyanı | The Declaration of Conflict of Interest/Common Interest: Yazarlar tarafından herhangi bir çıkar çatışması veya ortak çıkar beyan edilmemiştir. | No conflict of interest or common interest has been declared by the authors.

Etik Kurul Onayı Beyanı | The Declaration of Ethics Committee Approval: Çalışmanın herhangi bir etik kurul onayı veya özel bir izne ihtiyacı yoktur. | The study doesn't need any ethics committee approval or any special permission.

Araştırma ve Yayın Etiği Bildirgesi | The Declaration of Research and Publication Ethics: Yazarlar, makalenin tüm süreçlerinde InÜHFD'nin bilimsel, etik ve alıntı kurallarına uyduğunu ve verilerde herhangi bir tahrifat yapmadığını, karşılaşılabilecek tüm etik ihlallerde InÜHFD'nin ve editör kurulunun hiçbir sorumluluğunun olmadığını ve bu çalışmanın InÜHFD'den başka hiçbir akademik yayın ortamında değerlendirilmediğini beyan etmektedir. | The authors declare that they comply with the scientific, ethical, and quotation rules of InULR in all processes of the paper and that they do not make any falsification of the data collected. In addition, they declare that Inonu University Law Review and its editorial board have no responsibility for any ethical violations that may be encountered, and that this study has not been evaluated or published in any academic publication environment other than Inonu University Law Review.

KAYNAKÇA

- AKGÖL, Oğuzcan: “Spor Endüstrisi ve Dijitalleşme: Türkiye’de Esport Yapılanması Üzerine Bir İnceleme”, TRT Akademi, 4(8), 2019, s.206-225.
- AKYİĞİT, Ercan: İş Hukuku, Güncellenmiş 13.B, Seçkin Yayıncılık, Ankara, 2021.
- ALPAGUT, Gülsevil: “Teknolojik Gelişmelerin İşçilik Haklarına Etkisi-Daimi Ulaşılabilirlik”, Prof. Dr. Turhan Esener III. İş Hukuku Uluslararası Kongresi, (Ed. Ender Demir/ Beste Gemici Filiz), Seçkin Yayıncılık, Ankara, 2021, s.317-338.
- ANSGAR, Thiel/M.JOHN, Jannika: “Is eSport a ‘real’ sport? Reflections on the Spread of Virtual Competitions”, European Journal for Sport and Society, 15(4), 2019, s.311-315.
- AYDIN, Ufuk/CANBEY ÖZGÜLER Verda/KOCABAŞ, Fatma/YALIZ SOLMAZ, Dilek/KATIRCI, Hakan/DEMİRKAYA, Seher/YÜCE, Arif/ETCİ, Hilmi: “Türkiye’de Profesyonel Sporcuların Çalışma Koşulları ve Örgütlenme Eğilimleri”, Çalışma ve Toplum Dergisi, 55(4), 2017, 1873-1912.
- AYDINLI, İbrahim: “İşverenin Koruma Yükümlülüğünün Sınırına İlişkin Hukuk Genel Kurulu Kararının Değerlendirilmesi”, İş Dünyası ve Hukuk: Prof.Dr. Tankut Centel’e Armağan, İstanbul Üniversitesi Yayınları, İstanbul, 2011, s.98-120.
- AYDOS, Oğuz Sadık: “Sporcu Sözleşmesinin Feshi”, Ankara Üniversitesi Hukuk Fakültesi, 62(3), 2013, s.643-690.
- BAYLISS, Amadeus Hunter: “Not Just a Game: the Employment Status and Collective Bargaining Rights of Professional ESports Players”, Washington and Lee Journal of Civil Rights and Social Justice, 22(2), 2016, s.359-410.
- BOONSTRA, Ryan: “Player 3 Has Entered the Game: Arbitration Comes to the eSports Industry”, Arbitration Law Review, 10(1), s.103-118.
- CANİKLİOĞLU, Nurşen: “İş Sağlığı ve Güvenliği Kanunu Çerçevesinde İşverenin İş Kazasından Doğan Hukuki Sorumluluğu”, Prof. Dr. Turhan Esener I. İş Hukuku Uluslararası Kongresi, (Ed. Yeliz Bozkurt Gümrükçüoğlu/Ender Demir), Seçkin Yayıncılık, Ankara 2016, s.35-70.
- CENDEL, Tankut: “Türk Borçlar Kanunu’nda Genel Olarak İşçinin Kişiliğinin Korunması, Sicil İş Hukuku Dergisi, 24, 2011, s.13-18.
- CHANDLER,Martin: “The Costs of Squadding Up: Determining the Employment Status of High-Profile Esports Streamers”, San Diego International Law Journal, 22(1), 2020, s.152-188.
- ÇELİK, Nuri/CANİKLİOĞLU, Nurşen/CANBOLAT, Talat/ÖZKARACA,ERCÜMENT: İş Hukuku Dersleri, Yenilenmiş 34. Bası, Beta Yayıncılık, 2021.
- DEMİR, Fevzi: İş Hukuku ve Uygulaması, 11.B, Albi Yayınları, İzmir, 2018, s.75-76.
- DİLEK, Sebahattin, Emre: “E-sport Events Within Tourism Paradigm: A Conceptual Discussion”, International Journal of Contemporary Tourism Research, 3(1), 2019, s.12-22.
- DOĞAN, Sevil: İş Sözleşmesinde Bağımlılık Unsuru Atipik İş İlişkileri Açısından Değerlendirilmesi, Seçkin Yayıncılık, Ankara, 2016.
- DOĞU, Hakkı Mert: “E-spor ve E-Spor Hukukunda Sporcu Sözleşmeleri”, AÜHFD, 69(2), 2020, s.443-453.
- DURUN ATEŞ, Sevgi: “Turizm, Özel Güvenlik Ve Sağlık Hizmeti Yürütülen İşlerde Gece Döneminde Yapılan Çalışmalar”16(61) 2019, Legal İHSGHD, s.81-126.
- EUROFOUND and the INTERNATIONAL LABOUR OFFICE: “Working Anytime, Anywhere: The Effects on the World of Work”, Publications Office of the European Union, Luxembourg, and the International Labour Office, 2017.
- EYRENCİ, Öner/TAŞKENT, Savaş/ULUCAN, Devrim/BASKAN, Esra: İş Hukuku, 10.B, Beta Yayıncılık, İstanbul, 2020.
- HALLMAN, Kirstin/GIEL, Thomas: “eSports-Competitive sports or recreational activity?”, Sport Management Review, 21(1), 2017, s.14-20.
- HEGEM, Timothy: “‘It’s Complicated’: Analyzing The Potential for Esports Players’ Unions”, Arizona State University Sports and Entertainment Law Journal, 6(3), 2017, s.447-458.
- HOLLIST, E. Katherine: “Time to be Grown- Ups About Video Gaming: The Rising eSports Industry and The Need for Regulation”, Arizona Law Review, 57(3), 2015, s.823-848.
- JOHNSON, R.Mark/WOODCOCK, Jamie, “Work, play, and precariousness: An overview of the labour ecosystem of esports” Media, Culture&Societys, 43(8), 2021, s.1449-1465.
- JUHO, Hamari/SJÖBLOM, Max: “What is eSports and Why do people Watch It, Internet Research”, 27(2), 2017, s.211-232.
- KIM, Young Hoon/NAURIGHT, John/SUVEATWATANAKUL, Chokechai: “The rise of E-Sports and potential for Post-COVID continued growth”, Sport in Society, 23(1), 2020, s.1861-1871.
- KIZIL, Erkan: “Türk Vergi Sisteminde Sporcuların ve Elektronik Sporcuların Vergilendirilmesi”, Mali Çözüm, 30(159), s.261-273.
- KÜÇÜKGÜNGÖR, Erdal: “Türk Hukukunda Sporcuların Hukuki Durumu”, Gazi Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi, 1(2), 1998, s.127-139.
- McLeod, M. Christopher/HANHAN Xue/I. NEWMAN, Joshua: “Opportunity and Inequality in the Emerging Esports Labor Market” International Review for the Sociology of Sport, 2021, s.1-22.
- MOLLAMAHMUTOĞLU, Hami/ Astarlı, Muhittin/ Baysal, Ulaş: İş Hukuku Ders Kitabı, Güncellenmiş 5.B, Ankara, 2021.
- MÜLAYİM, Baki Oğuz: İş Hukukunda Gece Çalışması, Ankara, 2016.
- ÖNDER, Ahmet: “Oyundan İşe, Oyunculuktan İşçiliğe: E-Spor Oyuncularının Emek Süreçlerine Dair Eleştirel Bir Değerlendirme”, Emek Araştırma Dergisi, 12(19), 2021, s.61-76.
- ÖZ, Melek/BÜLBÜL, Duran: “Türkiye’de E-Spor Oyuncularının Vergilendirilmesi”, Legal Mali Hukuk Dergisi, 2020, 16(184), s.789-814.
- ÖZTUNA, Barış: “Profesyonel Türk Sporcularının Sendikal Hakları”, International Journal of Sport Culture and Science, 4(Özel Sayı 2), 2016, s.469-476.
- ÖZTUNA, Barış: “Türk Sporcularının Sosyal Güvenliği”, International Journal of Sport Culture and Science, 3(Özel Sayı 1), 2015, s.802-808.
- PATEL, Roshan: “Esports, Player Positions, and the Benefits on Unionization”, Sport Journal, 20(9), 2017, s.232-248.
- RIDENHOUR, Kelsey F.: “Traditional Sports and Esports: The Path to Collective Bargaining”, Iowa Law Review, 105, 2019, s.1857-1897.

- SENYEN, KAPLAN E. Tuncay: Bireysel İş Hukuku, Yenilenmiş 10.B, Ankara, 2019.
- SHMATENKO, Leonid: “Esports - 'It's in the Game': The Naissance of a New Field of International Arbitration”, 40 under 40 International Arbitration 2021, (Ed. Carlos González-Bueno), s.393-410
- SÖZER, Ali Nazım: İşçi, Bağımsız Çalışan ve Kamu Görevlileri Bakımından Türk Sosyal Sigortalar Hukuku, 4.B, Beta Yayıncılık, İstanbul, 2019.
- SÜMER, Halûk Hâdi: İş Sağlığı ve Güvenliği Hukuku, Güncellenmiş 5.B, Seçkin Yayıncılık, Ankara 2021.
- SÜZEK, Sarper: İş Hukuku, Beta Yayıncılık, Yenilenmiş 21.B, İstanbul, 2021.
- ŞAKAR, Müjdat/ŞAHİN, Erkan, Duygu: Esnek Çalışma Modellerinden Uzaktan Çalışma ve Uzaktan Çalışanların Sigortalılığı. SGD-Sosyal Güvenlik Dergisi, 11(2),2021, s.249-267.
- ŞAKAR, Müjdat: İş Hukuku Uygulaması, 12.B, Beta Yayınları, İstanbul, 2018.
- ŞAŞMAZ ATAÇOCUĞU, Muazzez/ZELYURT, Mert Kerem: “Profesyonel Futbolda Emek-Sermaye İlişkileri: Alt Liglerde Ücret, Sosyal Güvence ve Sendika Olgusu Üstüne Nitel Bir Çalışma”, Sportif Bakış: Spor ve Eğitim Bilimleri Dergisi, 3(2), 2016, 99-115.
- HOLDEN, T.John/III A. BAKER, Thomas: “The Econtractor? Defining the Esports Employment Relationships”, American Business Law Journal, 56(2), 2019, s.391-440.
- UŞAN, M. Fatih/ ERDOĞAN, Canan: İş ve Sosyal Güvenlik Hukuku, 2.B, Seçkin Yayıncılık, Ankara, 2021.
- WAGNER, G. Michael: “On the Scientific Relevance of eSports”, International Conference on Internet Computing, s.437-442.
- WONG, Jackson: “More Than Just a Game: The Labor and Employment Issues Within Esports”, UNLV Gaming Law Journal, 11(1), 2020, s.123-152.
- YENİSEY DOĞAN, Kübra: “Sendikal Örgütlenmede İşkolu Esası ve İşkolunun Belirlenmesi”, Çalışma ve Toplum, 4(39), 2013, s.43-68.
- YILDIZ, Gaye Burcu: “Atipik Çalışma Kavramı Çerçevesinde Bağımlılık İlişkinin Değerlendirilmesi”, Prof. Dr. Savaş Taşkent’e Armağan, (Ed. Kübra Doğan Yenisey), Onikilevha Yayıncılık, 2019.
- İnternet Kaynakları
- ALEXANDER, Julia: “Faze Clan sues Fortnite star Tfue, claims he earned more than \$20 million from streaming”, 01.08.2019, Faze Clan sues Fortnite star Tfue, claims he earned more than \$20 million from streaming-The Verge (Erişim: 12.04.2022).
- CROSSLEY, Rob: “Donations Pour in After Pro-Gamer Dies During Tournament”, 22.10.2014, <https://www.gamespot.com/articles/donations-pour-in-after-pro-gamer-dies-during-tour/1100-6423078/> (Erişim: 27.04.2022).
- IOC: <https://olympics.com/ioc/news/international-olympic-committee-makes-landmark-move-into-virtual-sports-by-announcing-first-ever-olympic-virtual-series>. (Erişim: 18.05.2022)
- KOGEL, Jonathan, “State of the Esports Player Union: Drawbacks and Legal Challenges”, 08.05.2018, State of the Esports Player Union: Drawbacks and Legal Challenges – ARCHIVE - The Esports Observer (Erişim: 14.05.2022).
- MEOLA, Andrew: “The biggest companies sponsoring eSports teams and tournaments”, 12.01.2018, Top ESports Sponsors&Gaming Sponsorships (businessinsider.com) (Erişim: 13.05.2022).
- MITCHELL, Ferguson: “‘League of Legends’ star plays with a collapsed lung from hospital bed”, 30.04.2014, ‘League of Legends’ star plays with a collapsed lung from hospital bed | Dot Esports (Erişim: 27.04.2022).
- RIOT GAMES: “College of League of Legends”, 03.11.2021, <https://rsaa.riotgames.com/wp-content/uploads/2021/11/2022-College-LoL-Season-Rules.pdf>, (College), (Erişim: 21.04.2022).
- RIOT GAMES: “Official ERL Rulebook 2022 Season”, s.34 vd. <https://assets.contentstack.io/v3/assets/bltad9188aa9a70543a/blt884d00bfa94ea7e7/ERL-EM-Rulebook.pdf>, (ERL), (Erişim: 21.04.2022).
- RUSS, Hilary: “Global esports revenues to top \$1 billion in 2019: report”, 12.02.2019, Global esports revenues to top \$1 billion in 2019: report | Reuters (Erişim: 10.04.2022).
- SESSIONS, Leigh, Anne/SCHNEIDER, Eric: Lexus X 100 Thieves Customized Vehicle Features First Design Generated by Championship Gameplay, 14.06.2022, <https://www.prnewswire.com/news-releases/lexus-x-100-thieves-customized-vehicle-features-first-design-generated-by-championship-gameplay-301566951.html>, (Erişim: 14.06.2022).
- STANTON, Rich: “The secret to eSports athletes' success? Lots-and lots-of practice” 29.05.2015, ESports athletes put in hours of training to reach the pinnacle (espn.com), (Erişim: 30.04.2022).
- STEINBERG, Jessy: “The Explosive Growth of Esports – Trends to Watch in 2018”, 08.01.2019 The Explosive Growth of Esports–Trends to Watch in 2018 (provokemedia.com), (Erişim: 13.04.2022).
- TEREAN, Brent: “Blizzard ends the Heroes of the Storm Global Championship”, 13/12/2018, Blizzard ends the Heroes of the Storm Global Championship (upcomer.com) (Erişim: 16.06.2022).
- WALKER, Dylan: “Esports is the Wild West: The sad truth about gaming orgs” 10.03.2016, Esports is the Wild West: The sad truth about gaming orgs (yahoo.com), (Erişim: 12.04.2022).
- WEBB, Kevin: “A teenager's lifetime ban from 'Fortnite' sheds light on a dark reality in the esports business”, 10.11.2019, <https://www.businessinsider.com/jarvis-fortnite-ban-epic-games-esports-ninja-2019-11> (Erişim: 25.04.2022).
- WU, Yifan: “Booming e-sports industry faces contract challenges”, 14.04.2017, Booming e-sports industry faces contract challenges-Medill Reports Chicago (northwestern.edu), (Erişim: 12.04.2022).
- “Starcraft 2: E-sport stars charged with match fixing”, 25.04.2016, Starcraft 2: E-sport stars charged with match fixing - BBC News (Erişim: 18.05.2022).