

## E-SPORDA HİLE MÜMKÜN MÜ?<sup>1</sup>

Eren KÖSEN<sup>2</sup>  
Arş. Gör. Bahar ÜNSAL YILMAZ<sup>3</sup>  
Doç. Dr. Mehmet ŞAHİN<sup>4</sup>

### ÖZET

Bu çalışmanın amacı e-spor karşılaşmalarında yaşanmış spor ahlakının önemli bir sorunu olan hile yaparak kazanma olgusunu örnek olaylar üzerinden incelemektir. Yöntem olarak bu çalışma bir tarama ve betimsel arařtırmadır. Tarama arařtırmaları birçok farklı şekilde sınıflandırılabilir. Tarama arařtırmaları kesitsel, boylamsal ve geçmişe dönük arařtırmalar olarak da sınıflandırılabilir. 2014-2021 yılları arasında e-spor da yaşanmış, belgelenmiş ve cezai yaptırımlar ile kamuoyuna duyurulmuş hileye başvuran sporcular ele alınmaktadır. Bu arařtırmada 10 e-spor oyuncusunun hile yapan olarak tanımlandığı dönem ele alınmıştır. Bu dönem betimlenerek bundan sonra e-spor alanına gireceklere öneriler sunulmuştur. Sonuç olarak, kazanma ve kaybetmenin getirisi olarak kolaylaştırılmış yoldan maddi ödüller elde etme, şan şöhrete daha çabuk ulaşma söz konusu olduğundan e-spor da hileye başvurulabilmektedir. Bunu önlemenin çeşitli yolları bulunmaktadır. E-spor uygulamaları arttıkça, spor yaygınlaştıkça hilelerde artacaktır. Bununla birlikte günümüzde caydırıcı önlemler almak, süreli-süresiz yaptırımlarla karşılaşmak oyuncuları duraksatmasada, oyunları geliştirirken aynı zamanda hilelerin üzerinde çalışmak etik ve ahlaki değerler açısından önem arz etmektedir.

**Anahtar kelimeler:** E-spor, Hile (3. Parti Yazılım Kullanmak), Spor.

---

<sup>1</sup>Bu çalışma, 7-9 Ekim 2022 tarihleri arasında düzenlenen ASAD 6. Uluslararası Akademik Spor Arařtırmaları Kongresi'nde sunulmuş ve sonrasında geliştirilmiştir.

<sup>2</sup>İstanbul Gedik Ün., Lisansüstü Eğitim Enst., ORCID ID:0000-0003-2211-6349, eren.ksn98@gmail.com

<sup>3</sup>İstanbul Gedik Ün., Spor Bilimleri Fak., ORCID ID: 0000-0003-1469-6654, bahar.yilmaz@gedik.edu.tr

<sup>4</sup>Ardahan Ün., Beden Eğitimi ve Spor Yüksek Okulu, ORCID ID: 0000-0002-3705-4585, cumsahin@hotmail.com  
Arařtırma Makalesi/Research Article, Geliş Tarihi/Received: 05/12/2022–Kabul Tarihi/Accepted: 18/01/2023

## IS IT POSSIBLE TO CHEAT IN E-SPORTS?

### ABSTRACT

The aim of this study is to examine the phenomenon of winning by cheating, which is an important problem of sports ethics experienced in e-sports competitions, through case studies. As a method, this study is a survey and descriptive research. Survey researches can be categorised in many different ways. Survey research can also be classified as cross-sectional, longitudinal and retrospective research. Athletes who have experienced, documented and publicised cheating in e-sports between 2014-2021 are discussed. In this study, the period in which 10 e-sports players were identified as cheaters is discussed. By describing this period, suggestions are presented for those who will enter the e-sports field in the future. As a result, since it is possible to obtain material rewards in a facilitated way as a result of winning and losing, and to reach fame more quickly, cheating can also be used in e-sports. There are various ways to prevent this. As e-sports applications increase, cheating will increase as the sport becomes widespread. However, although taking deterrent measures today, facing temporary and indefinite sanctions does not pause the players, it is important to work on cheats while developing games in terms of ethical and moral values.

**Keywords:** E-sports, Cheating (Using 3<sup>rd</sup> party applications), Spor

### GİRİŞ

Spor endüstrisi sporun yaygınlaşması için önemli adımlar atmaktadır. E-spor da bu adımlardan birisi haline gelmiştir. E-spor sonucu belli olmadığından dolayı, rekabet ve yeni değerler oluşturmak için, spor endüstrisinin son olarak ilgiyle izlenen spor karşılaşmalarına eklenmiştir. Spor karşılaşmalarında yaşanan ahlaki olmayan durumlar e-spor da yaşanmaya başlanmıştır. Şiddet, şike, doping ve hile yapmak yaşanan bazı ahlaki problem alanlarıdır. Hile son yıllarda E-spor karşılaşmalarında dikkat çeker olmuştur. Aşağıda betimlenen durumlar e-sporu birkez daha düşünmek gerekliliğini ortaya koymaktadır.

Bu çalışmanın amacı; e-spor karşılaşmalarında yaşanmış spor ahlakının önemli bir sorunu olan hile yaparak kazanma olgusunu örnek olaylar üzerinden incelemektir. Olimpiyat oyunlarından paralimpik oyunlara, amatör spor karşılaşmalarından, profesyonel spor karşılaşmalarına ahlaki problemler sporun üzerinde kara bulutlar gibi görünmeye devam etmektedir. Doping vakaları artarken sıfır doping sloganıyla sporcuları alanda tutmak, şiddet vakalarıyla mücadele için spor yasası güncellemeleriyle yeni bir dizayn görülmektedir. Dünyada yakıcı olarak ırkçılık karşıtlığı futbol sahalarından basketbol parkelerine, engelli çocuk oyunlarından televizyonların gizemli dünyasına uzanmasına ragmen ırkçılık sporda engellenmemektedir. Şimdi e-spor uygulamalarındaki hileli yaklaşımlar gözler önündedir. Ödül, şöhret ve kazanma hazzı bazı sporcuları kazanmak için her yol mübah anlayışına sürüklemektedir. Bazı sporcular hileleri ortaya çıkana kadar şampiyon, kahraman ve idol olarak kabul görmektedir.

Homo Sapiens kavramından bugün Homo Ludens kavramına oyunlar insanlık tarihi ile yaşıttır. Oyun oynayan insan günümüz spor ekonomisi için iştah kabartan bir alandır. Her yaşta her çağda oynayan insan olgusu oyunları spor karşılaşmalarına, spor karşılaşmalarını uluslararası ilişkilerin merkezine bir anda getirebilmektedir.

Spor takımlarında yaşanan olguların benzerleri e-spor takımlarında yaşanmaktadır. Sporcu transferleri, sponsorluk anlaşmaları, taraftar oluşumları, kitlesel maç izlenceleri yerel, ulusal ve uluslararası karşılaşmalar ve artan ödüller... Bütün bunların sonucu bir ilgi odağı haline gelen e-spor pandemiyle beraber ailelerin çocuklarına kısıtladığı bilgisayar ve cep telefonlarıyla daha çok zaman geçirme olanağının bir sonucu olarak daha da önemli bir pozisyona gelmiştir. Bu kapsamda çalışmada toplanan veriler ışığında içerik analizi gerçekleştirilerek e-sporde hile, etik ve ahlaki değerler göz önünde bulundurularak irdelenmeye çalışılmıştır.

## GENEL BİLGİLER

Her geçen gün hızla ilerleyen teknoloji, göstermiş olduğu büyük gelişmeyle dolaylı ya da direkt şekilde E-sporu etki alanına almaya devam etmektedir. Polpüler video oyunlarının gelmiş olduğu nokta yepyeni bir sektörün oluşumuna olanak vermiştir. Elektronik spor, profesyonel ya da rekabetçi video oyunculuğu olarak tanımlanan e-spor bu gelişmeler bir ürünü olarak kendine yer bulmaktadır. E-sport, oyun sektöründe en hızlı büyüyen tema haline gelmiştir. Bu organize çok oyunculu video oyunu yarışmaları, son on yılda, canlı etkinlikleri izlemek için stadyumları dolduran binlerce hayran ve akış platformlarında onları takip eden milyonlarca kişiyle olağanüstü bir büyüme yaşamıştır. E-spor şu anda niş bir kitleye hitap etse de yaklaşık 4,5 milyarlık küresel çevrimiçi nüfusun neredeyse %10'unun erişimi hızla genişlemektedir.

Bir tür spor etkinliği olan e-spor, milyonlarca seyirciyi ev sahibi şehirlere şahsen stadyumları doldurarak veya canlı yayın hizmetleri (ör. YouTube Live ve Twitch) aracılığıyla çevrimiçi olarak çekme konusunda da popüler olmuştur (Jenny, 2018; Özenç ve Yörük, 2021). Stratejik oyun StarCraft 2'nin sadece Avrupa'da 1 milyondan fazla oyuncusu bulunmaktadır. Oyuncu sayısındaki muazzam artış, bilgisayar oyunu oynamanın ana akım bir faaliyet olarak kabul edilmesine yol açmıştır (Williams, Yee ve Caplan, 2008). Daha önce yapılan birkaç çalışmadan birinde Wagner (2006), e-sporu "insanların bilgi ve iletişim teknolojilerini kullanarak zihinsel veya fiziksel yeteneklerini geliştirdikleri ve eğittikleri bir spor faaliyetleri alanı" olarak tanımlamıştır.

E-spor çoğunlukla genç nesillerin bir fenomeni olarak ortaya çıkmaktadır. Ortalama bir e-spor oyuncusu 15 ila 25 yaşları arasındadır ve haftada 3-4 kez 2-4 saat antrenman yapmaktadır (Muller-Lietzkow, 2006; Topalov, 2007). Oyunların, e-sporun, e-spor takımlarının ve oyuncularının popülerliği nedeniyle, e-spor etkinlikleri, tüketicilerin dikkatini zaman ve coğrafi sınırlar olmaksızın şirketlere ve ürünlere/hizmetlere odaklanmak için çevrimiçi bir pazarlama alanı olarak küresel şirketler tarafından desteklenmektedir (Hitmarker, 2020).

Hamari ve Sjöblom (2017), “sporun birincil yönlerinin elektronik sistemler tarafından kolaylaştırıldığı, oyuncuların ve takımların girdilerinin yanı sıra insan-bilgisayar arayüzleri tarafından e-spor sisteminin çıktısına aracılık eden bir spor biçimi” olarak konumlandırmaktadır (Üçüncüoğlu ve Çakır, 2017). Özenç ve Yörük (2019) ise e-sporu profesyonel konumda olan oyuncuların, internet aralılığı ile sanal oyun alanında düzenlenen ve rekabet içeren müsabakalarda hem zihinsel hem de fiziksel biçimde şekillenerek sergilenen karşılaşmaları olarak nitelendirmektedirler (Özenç ve Yörük, 2019). Bu tanıımı göz önünde bulundurarak e-spora ait temelleri sıralayacak olursak;

\*Video oyunları

\*Çoğunlukla profesyonel, yani lisanslı veya para karşılığı oynayan oyuncular

\*Yoğun rekabet içerikli maçlar

\* Bu maçların seyircilere sunulması, yani gösteri unsurlarının esas olduğu görülmektedir (Özenç ve Yörük, 2021).

Elektronik sistemler yoluyla oynanan oyunların ortaya çıkışı 1950’li yıllara kadar gitmektedir. E-spor oyununun ilk çıkışı 18 Ekim 1958 tarihine dayanmaktadır. Oyun, Amerikalı bir fizikçi olan William Higinbotham tarafından bulunarak “Tennis for Two” ismiyle E-spor tarihinin ilk dijital oyunu olma özelliği ile önemli bir yere sahip olmuştur. Stanford Üniversitesi’nin Yapay Zeka Laboratuvarı’nda 19 Ekim 1972’de bilindik ilk rekabetçi video içerikli oyun turnuvası ‘Spacewar’ ismiyle düzenlenmiştir (Baker, 2016). Oyun 1962 senesinde Instute of Technology tarafından geliştirilmiştir. Oyun iki oyuncunun karşılıklı olarak oynayabileceği şekilde tasarlanmıştır. 1968 de ise ilk oyun konsolu özelliğinde olan Brown Box piyasaya sürülerek, insanların oyunlara kolay ve ucuz bir şekilde ulaşabilmelerini sağlamıştır (Kızılkaya, 2010).

Video oyunları her ne kadar 1970’li yıllarda da oynanıyor olsa da e- spor açısından önemli görülen iki dönüm noktası olduğu söylenebilir. 80’li ve 90’lı yıllarda ‘Arcade’olarak tanımlanan atari salonlarının yanı sıra ev konsollarının da büyük şekilde ilgi görmesi dönüm noktasının ilkini oluştururken, 2000’li yıllar itibariyle internetle birlikte ikinci dönüm noktasını yaşamıştır. Oyun salonlarının büyük bir patlama yaşadığı 1980’li yılların başlarında oyunlar, tek oyunculu başarıyı ölçmek için basit puan takip mekanizmalarına, bilgisayarlı makineye karşı oyun boyunca ilerlemeye, bir önceki skoru geçmeye dayanıyordu. 1980’lerin başında, oyun salonları ciddi bir patlama yaşanırken, tek oyuncunun bilgisayara karşı sergilediği başarıyı ölçmek için basit sistemler kullanılarak ilerlemede bir önceki skorun geçilmesi hedefleniyordu (Snaveley, 2014).

1972’de klasik Atari oyunu Pong, çok oyunculu oyunları daha da popüler hale getirmiştir. Pong, atari dolaplarında oynanan ilk oyunlar ve aynı zamanda şimdiye kadarki ilk başarılı ticari video oyunu olduğu için, atari video oyunlarının altın çağı olarak adlandırılan şeyin temellerini atmıştır (Bornemark, 2013). 1980 ABD UluSecond, 1980’lerin ortalarında ABD Ulusal Video Oyun Takımı’nın kurulması, oyunun profesyonelleşmesinin bir başka erken göstergesidir.

En iyi atari oyuncularından oluşan ekip, birçok turnuvada, fuarda ve ticaret fuarında yer alarak tarihin ilk profesyonel video oyun takımı olmuşlardır (Dean, 2005). 1990’larda piyasaya sürülmüş olan oyunlar, üreticilerin satış stratejileri ile oyun salonlarından tüketicileri uzaklaştırarak oyun deneyimini evlerinde yaşamalarına yöneltmiştir (Borowy, 2012). Atari ile birlikte Super Nintendo gibi ev konsolları pazardaki yerlerini alarak ilk uluslararası sayılan video oyunu turnuvaları düzenlenmeye başlanmıştır (Burns, 2014). Bu turnuvalar ciddi şekilde ilgi çekmiş olsa da dönemin şartlarında etki alanı internetten yeterli performans alınamaması nedeniyle sınırlı kalmıştır. 1990’lı yılların sonlarından itibaren özellikle de gelişmiş olan ülkelerde internetin giderek yaygın hale gelmesi oyunculara farklı ülkelerle yarışma olanağı sağlamıştır. Özellikle First-Person Shooter adlı oyun, e-spor turnuvalarının yaygınlaşması ve büyümesi adına 2000’li yılların başlarındayken gerekli ilgiyi yaratmıştır (Üçüncüoğlu ve Çakır, 2017). Bugün oldukça büyük bir sanayi halinde olan dijital içerikli oyunlar birçok alanda ihtiyaçları karşılar hale dönüşmüştür. Öyle ki, eğitimden, eğlenceye birçok sahada kendine yer bulmuştur (Kızılkaya, 2010).

## YÖNTEM

Tarama araştırmaları, geniş kitlelere ait görüşleri ve onların özelliklerini betimlemeyi amaçlayan araştırmalar şeklinde tanımlanmaktadır (Büyüköztürk vd., 2008). Tarama araştırmalarında amaç çoğunlukla araştırmanın konusu ile ilgili görünen durumu fotoğraflayarak betimlemeye dökme (Fraenkel ve Wallen, 2006). Tarama araştırmaları farklı birçok biçimde sınıflandırılabilir (Karasar, 2002). Tarama araştırmalarını boylamsal, kesitsel ve geçmişe dönük araştırmalar şeklinde de sınıflandırabiliriz. Burada 10 e-spor oyuncusunun hileci olarak tanımlandığı dönemi betimlemeyi ve bundan sonar E-spor alanına gireceklere öneriler sunacaktır (Fraenkel ve Wallen, 2006).

2014-2021 yılları arasında e-spor da yaşanmış, belgelenmiş ve cezai yaptırımlar ile kamuoyuna duyurulmuş hileci sporcular ele alınmaktadır. E-spor ve hile kavramları google ve youtube üzerinde yazılarak tarandığında 10 farklı veriye ulaşılmıştır. Çalışmanın evreni e-spor da yaşanmış hileler ve hile uygulamalarından ceza alan oyuncular olarak sınırlandırılmıştır.

Çalışmada toplanan nitel verilerin analiz edilmesi için içerik analizi yapılması gerekmektedir. Arama motorlarından faydalanılarak toplanan veriler detaylı bir şekilde ve sistematik olarak incelenerek yorumlanmıştır.

## BULGULAR

Başarı söz konusu olduğunda kolay yoldan ona ulaşmak isteyenler olacaktır. İlkçağ olimpiyat oyunlarından, modern olimpiyat oyunlarına bazı sporcuların sahtekarca davranmaları karşılaşılan bir durum. Hile söz konusu olduğunda sporun her dalından e-spora kadar pekçok spor branşı söz konusu olabiliyor.

Bugün sıradan oyuncular, sporcular değil dünyanın en ünlü oyuncularını hileleri açığa çıkıncaya kadar şöhret sarhoşu olarak kazanmaya devam ediyorlar. Aşağıda örnekleştirilen 10 oyuncunun hileli durumu üzerinden analiz edilecektir.

### **Oyun: CSGO, Oyuncu: KQLY**

Başarılı Fransız oyuncusu KQLY 2013 dünya e-sport karşılaşmalarında birinci olmuştur. Ardından Titan adlı takıma dahil olmuştur. Ancak 2014 yılında bir anda Valve Games tarafından VAC BAN yedi ve CS karşılaşmalarından uzaklaştırılmıştır. Fakat hilenin nerede yapıldığı bilinmemiş ve bu konu taraftarlar arasında tartışmalara sebep olmuştur.

### **Oyun: RAINBOW, 6 SIEGE Oyuncu: SHAIİKO**

2017’de Fransa’da düzenlenen Rainbow 6 ve Siege turnuvalarında yetenekli oyuncu Shaiiko inanılmaz bir performans gösterirken karşı takım kazanmış olmasına rağmen durumun normal olmadığını düşünerek ve itirazda bulunmuştur. Sonucunda turnuvayı düzenleyen ESL Game Shaiiko’nun 4 tuşuna normal bir insanın basamayacağı kararına vararak 2 yıl yasak vermiştir.

### **Oyun: FORTNITE, Oyuncu: NICKEH30**

Şubat 2020’de fortnite tarafından takımlar istedikleri parayı bir kuruma bağışlayacakları bir bağış kampanyası düzenlenmiştir. Takımlardan birinde ünlü twitch oyuncusu Nickeh30 ve Amerikan futbolu oyuncusu David Morgan eşleşmiştir. Oyun kurallarına uymayan ikili daha iyi loot (eşya kazanmak, yerden eşya toplamak) için sınırı aşır izin verilmeyen alana inerken canlı yayında konuşurken yakalanarak, uyarı cezası ile oyunu 6. olarak bitirmişlerdir.

Bu davranış izleyicileri ikiye bölmüştür; bir kısmı oyuncuların bağış kampanyasında bile hile yapacak kadar karakersiz olduklarını düşünürken, diğer kısmı ise durumu gole giden futbolcuya faul yaparak avantaj sağlayan futbolcuya benzetip haklı bulmuşlardır (YouTube, 2021).

### **Oyun: E-CYCLING, Oyuncu: CAMERON**

2019 yılında düzenlenen sanal bir bisiklet yarışında ilk turnuva, bir hile skandalı ile adını duyurdu. Cameron Jeffers Yarışta ‘zwift concept z1’ adlı bisikleti kullanmıştır (www.bikeradar.com, 2020). Bu bisiklete sahip olmak için oyun içinde binlerce km sürüş yapmak gerekirken, oyundaki bisikleti puan kazanarak değil 3. Parti bir yazılım kullanarak edinmiştir. Cameron bu bisikletle yarış kazandı ve birinci olmuştur. Ancak yaptığı hile ortaya çıkınca ödülü elinden alınarak 6 ay boyunca yarışlardan uzaklaştırılmıştır (YouTube, 2021).

### **Oyun: DOTA2, Oyuncu: ATUN**

2018 yılında VALVE tarafından 8. Uluslararası Dota2 turnuvaları gerçekleştirilmiştir. Peru takımı thunder Predator’dan Atun adlı oyuncu makro komutlar yazan programlanmış bir mouse kullanarak, eylemleri/ büyüleri ve yetenekleri bir insanın tıklayamayacağı hızda yapmıştır. Hileyi oyun esnasında gizlemeyerek haklarında çıkan büyük tartışmalar sonucunda takımın tamamı elemelerden atılmıştır.

**Oyun: HEARTHSTONE, Oyuncu: APXVOID**

2019 yılında hearthstone kış sezonu maçları yapıyordu. Oyun esnasında Kanadalı oyuncu APXVOID (JACOB COEN) yanındaki arkadaşına mesaj yazarak ne yapması gerektiğini sorarken yetkililer farkedince turnuvadan ihraç edilmiştir (<https://nerdpool.it/2019/02/01/esports>).

**Oyun: PUBG 10, Oyuncu: Toplam 10 oyuncu ceza aldığından, isim verilmemiştir.**

2018 yılında kış yapan PUBG 2018 popülerleşerek e-spor platformunda yerşn almıştır. Oyuncuların katıldığı turnuvalarda yetkililer, haritada diğer oyuncuların yerini görebilen profesyonel oyuncuların elinde bir canavara dönüşen bir hile farketmiştir. PUBG şirketi hile yapanlara tarihte görülmuş en büyük cezayı vererek 10 profesyonel PUBG oyuncusuna 3 yıl boyunca tüm online maçlardan uzaklaştırmıştır (YouTube, 2021).

**Oyun: LOL (LEAGUE OF LEGENDS), Takım: AZUBU FROST**

LOL 2. sezon Dünya Şampiyonasında oldukça çekişmeli geçen maçta AZUBU takım oyuncuları kafalarını kaldırıp büyük ekranlardaki seyirciler için olan küçük haritalardan karşı takımın yerini görerek ataklarda başarılı olmuşturlardır. Maç sonucunda karşı takımdan ve izleyicilerden gelen tepkilerle RİOT GAMES araştırmalar ile AZUBU takımını suçlu bulurken takım 30.000 dolar para cezasına çarptırılmıştır.

**Oyun CSGO, Oyuncu: NIKHIL KUMAWAT (FORSAKEN)**

2018 yılında Şengay’da düzenlenen ekstremasland Zowie turnuvasında Forsaken (Nikhil Kumawat) muhteşem bir oyun sergileyerek, isabetli headshoutlar ile ttakıma sayı kazandırırken organizasyon yetkilileri oyuncunun oyun şeklinden şüphelenmişlerdir. Forsaken hile kullanarak duvar arkasını görmüş hile dosyasını ise bilgisayara word.exe şeklinde kaydetmiştir. Farkedildiğinde ise görevlilerin elinden kurtulup dosyaları silmeye çalışmıştır (YouTube, 2021).

**Oyun: VALORANT Oyuncu: NİSAY (YASİN GÖK)**

2021 yılında Riot Games tarafından geliştirilen valorant kısa bir süre içerisinde büyük izleyici kitlelerine hitap ederek kendine e-spor arenasından pay almıştır ([www.vct.gg/news/100872](http://www.vct.gg/news/100872)). E-spor arenasına katılımından sonra büyük e spor kulüpleride valorant oyununda yerini almıştır. Bu takımlardan birisi ise Beşiktaş olmuştur. Fakat kulüp ismi başarılarından çok sorumsuz bir sporcusunun yaptığı hile gündeme gelmiştir. Takım oyuncusu rakiplerini daha kolay alt etmek için 3. Parti yasak yazılımlara başvurmuştur. Riot Games yapılan şikayetlerden sonra oyuncuyu takibe alarak Nisay (YASİN GÖK) hakkında 1 yıl boyunca Valorant turnuvalarından men edilme kararı vermiştir. Beşiktaş takımı ise haberlerin çıktığı gün oyuncu ile sözleşmesini fesh ettiğini duyurmuştur ([www.vct.gg/news/100872](http://www.vct.gg/news/100872); Fanatik, 2021).

PUBG Mobile üzerinde hile yapanlar için açılmış olan dava 07.01.2022 tarihinde sonuçlanmıştır. Tencent Games ve Krafton şirketlerine karşı açılan davaları ABD ile Almanya’da federal mahkemeler sürdürmüştür. Games ve Krafton şirketleri PUBG Mobile hilecilerine karşı açılmış olan davaları kazandı.

Yasadışı hileye bulaşan kişilerin tazminat olarak 10 milyon dolar ödemeleri kararına varılmıştır. Ayrıca sanıklara, oyunlara ait hile barındıran yasadışı faaliyetlerini durdurmaları bununla birlikte PUBG Mobile’i nasıl istismara uğrattıkları ve işbirlikçileri ile ilgili ayrıntılı olarak bilgi vermeleri istenmiştir. Tencent Games ve Krafton açıklamalarında, kazanılmış olan tazminatın PUBG Mobile'a hileleri engelleme teknolojisinin geliştirilmesi amacıyla kullanılacağını belirtmişlerdir.

Tencent Games’in PUBG (Playerunknown’s Battlegrounds) Mobile yapımcılarından Rick Li, kararla ilgili olarak, “Dünya çapında milyonlarca oyuncu PUBG Mobile’ın keyfini çıkarıyor. Biz de herkes için eşit bir oyun alanı sağlamak için çalışıyoruz. Ne yazık ki, hacker gruplarının eylemleri oyunun adaletini baltalıyor. Bu kararlar, Tencent Games’in PUBG Mobile oyununda hileye müsamaha göstermeyeceğine dair net bir mesajdır” açıklama yapmıştır. Krafton’un PUBG Mobile Ürün Yönetimi Başkanı Minu Lee ise "Bu yasal zafer, oyunlarımızı, PUBG IP'sini ve küresel topluluğumuzu şiddetle koruma konusundaki ortak kararlılığımızı güçlendiriyor. Eğlence ve adaletli oyun PUBG Mobile deneyiminin temelidir ve hile yapanlar hiçbir zaman hoş karşılanmayacak. Bu nedenle, fikri mülkiyet haklarımızı kötüye kullanmak isteyenlere karşı kararlı bir şekilde korumaya devam edeceğiz” şeklinde ifadelerini dile getirmiştir (Habertürk,2022).

Çin merkezli olan en büyük oyun hile çetesi 21 Mart ayında çökertilmiştir. Bunun ardından çoğu küresel sayılan çete PUBG Mobile üzerinde hileyi bırakırken, açılmış davalarla birlikte hileye karşı olan savaşın kararlılığı vurgulanmıştır. Verilen bilgilere göre hileyi açığa çıkarmak ve önlemek amacıyla alınmış olan önlemler arasında; oyunun içerisinde tekrar izleme, değerlendirme teknolojileri için sürekli yatırım yapmak, raporlama ve tek tek eşleştirme süreçlerini basit hale çevirmek, hile yapan oyuncuları daha çok cezalandırmak türünde işlemler içermektedir. PUBG Mobile bütün bunlara ek olarak, kısa süre önce en sert hile karşıtı önlemlerden sayılan cihaz yasağını başlatmıştır. PUBG Mobile güvenlik ekibi bu özelliği ile, oyun ortamını negatif etkilemesi süren ve bilinçli olarak hile yapan kullanıcıların cihazlarını tespit edecektir. Kötü amaçlarla kullanımı doğrulandığında sonrasında, oyuncunun cihazı temelli olarak engellenecek ve oyuna giriş yapmaları ya da o cihazda tekrar hesap oluşturmaları mümkün olmayacaktır (Habertürk, 2022).

E-spor maçlarındaki manipülasyonları ve hileleri engellemek amacıyla kurulan ESIC, 2016 yılında ciddi bir soruşturmaya imza atmıştır. ESIC, Avustralya’da ESEA liginin gerçekleştirdiği etkinliklere yönelik soruşturma başlatmış, sonucunda 35 CS: GO oyuncusunun 1-5 yıl arasında değişiklik gösteren cezalar verildiğini ve iki oyuncunun da cezalarına ait sürelerinin uzatıldığını açıklamıştır (Fanatik, 2021).



Verilen cezalar aşağıdaki şekilde kategorilendirilmiştir.

<i>Kategori</i>	<i>Yaptırım Seviyesi</i>	<i>Yasaklama Kararı</i>
Maçlar üzerine bahis	1	12 ay
Kendi Maçları Üzerine Bahis	2	24 ay
Ağırlaştırılmış Bahis (>10 maç)	3	36 ay
Takıma Karşı Bahis	4	48 ay
Takım Aleyhine Ağırlaştırılmış Bahis (>10 eşleşme)	5	60 ay

**Kaynak:** ESIC, 2021

## TARTIŞMA ve SONUÇ

Hile yapma isteği insanlığın var oluşundan günümüze kadar uzanmaktadır. İnsanlar zaman zaman doğru olan yoldan ayrıлып başarıya daha kolay ulaşmak amacıyla hile yapmaya başvurmaktadır. Günümüzde hileye başvurma isteği ve etik değerlerin hiçe sayılması artmıştır. Bunun en önemli sebebi ise kolay yoldan başarı kazanma isteği olmuştur. İnsanlar küresel sermayenin dünyaya hükmetmesiyle birlikte manevi değerlerini hiçe sayarak parayı daha kolay olan yoldan kazanmak istemiştir. Spor sektörü de bu sistemden olumsuz etkilenmiş ve geçmişte tanrıya armağan edilen şampiyonluklar artık sponsorlara ve onlardan gelen maddi desteğe armağan edilmiştir.

E-spor olarak karşımıza çıkan ve kendisine yüksek bir taraftar kitlesi yaratan platform ise kısa tarihine rağmen birçok hile skandal ile sarsılmıştır. Yaşanan sarsıntılar karşısında her oyun farklı firmaların elinde olduğu için cezalandırmalar bazen caydırıcı olsa bile bazı durumlarda yetersiz kalmıştır. Bunun sonucunda ise elektronik spor niteliği taşıyan oyunlarda yaşanan olumsuzluklar kısmen önlenebilmiştir. Geline son aşamada ise e-spor etkinliklerinde denetimler Uluslararası E-Spor Federasyonu (IESF), Avrupa E-Spor Federasyonu (EEF) veya Yerel Federasyonlar tarafından yapılan denetimler ile hile yapmayı düşünen oyuncular caydırabilecek niteliğe gelmiştir. Geline bu noktada hile yapma isteğinin önüne caydırıcı cezalar planlanarak, oyuncuların kazanma uğruna benliklerini kaybetmeleri engellenmelidir.

Çocuk oyun oynayarak özgürlüğü, hayatın pratiğini, kuralsızlığı ve kendi belirlediği kuralları yaşamaktadır. Günümüzde ise teknolojinin gelişmesi ile birlikte sokaklarda oynanan oyunlar evdeki bilgisayar masalarına taşınmıştır. Her çocuk kendini bilgisayarın içinde farklı alanlarda oyunlar bulmuş ve iyi olduğu alana yönelmiştir. Spordaki gibi en iyi olanlar kalabalıktan sıyrılmış ve kendini e-spor arenasının içerisinde bulmuştur. Her ne kadar sokakta oyun oynamanın yaşattığı sosyo kültürel paylaşımlar bu platformda olmasa bile oyuncular oyun içi iletişim sayesinde birbirleri ile paylaşımlarda bulunmuştur. Çocuk masa başında sadece oyun oynamakla kalmamış, teknoloji ve internet sayesinde farklı ülkelerde farklı kültürleri yaşayan insanlarla oyun aracılığı ile iletişime geçmiştir.

Oyunlar içerisinde genellikle dünyada olduğu gibi İngilizce genel dil olarak kabul görmüş ve kullanılmıştır. Oyun içerisinde iletişime geçmek ve fikirlerini paylaşmak isteyen çocuklar ise oyun sayesinde temel İngilizce dil becerilerini kazanmıştır. Dilin ve iletişimin kültürel varlığı taşıdığı kabul edilmiş ve çocuklar bu sayede farklı kültürlerle tanışma fırsatı yakalamıştır. Günümüz Türkiye eğitim sisteminde çocuklar okullarda İngilizce öğrenmekte zorluk çekerken, teknolojinin sağladığı sanal ortamda çocuk dil öğrenimini de oyunun bir parçası olarak görmüş ve konuşma dilini daha kolay öğrenmiştir.

Her ne kadar teknolojinin bizlere tanıttığı e-sporun olumlu yönleri olsa da olumsuz yönleri göz ardı edilmemeli ve çocuk beyin gelişimini tamamlayana kadar elektronik aletlerden uzak tutulmalıdır. Çocuk gerçek nesnelere oynayarak, karşılıklı göz temasının olduğu ortamlarda konuşarak, sosyal etkileşim yoluyla, kelimelerin anlamını öğrenmektedir. Elektronik aletler gerçek etkileşimin önünde tutulmamalıdır. Doğru zamanda e-spor arenasına yönlendirilmeyen çocuklarda gelişimsel bozukluklar meydana gelme bile ahlaki bozulmalar meydana gelebilir. Çocuk kendini yeterli hissetmediği zamanlarda hileye başvurabilir ve bunu hile olgusunun ne demek olduğunu anlamadan yapabilir. Bu yüzden çocukların gelişimlerine izin verilmeli ve hazır hale geldiği dönemlerde e-spor arenasına yönlendirilmelidir.

Hak ederek, emek vererek başarıya ulaşamayacağını anlayan çocuklar ise 3. Parti yazılımlar veya diğer hile yöntemlerine başvurarak kendisini kandırmış ve öne çıkmak istemiştir. Yine teknolojinin getirdiği hile koruma sistemleri sayesinde yakalanmış ve cezalandırılmışlardır. Sporcuları doğru yola teşvik etmek amacıyla federasyonlar tarafından oyunculara dürüst rekabetleri için ödüllendirme sistemi getirilmelidir.

Spor, geçmişten günümüze değişik tarih aralıklarında birçok farklı amaç üstlenmiş ve taşımış olduğu bu amaçlara hizmet etmiştir. Çocuklar ve gençler, sokak aralarından evlere, oyun sahalarından ise bilgisayar oyunlarına doğru yer değiştiren oyunu hileyle oynayarak kazanmanın cezai yaptırımlarının neler olduğunu bilmelidir.

Yapılan araştırma sonucunda e-spor; etik değerleri hiçe saymadan, adil bir şekilde yarışılması ve hileye karşı iş birliği içinde olunması gerektiği konusu, oyunlarda yer alan e-sporcuların, kendilerine haksızlık yapıldığında bekledikleri şeffaflıktan ve oyunu takip eden seyircinin karar vericilerden beklediği reaksiyondan görülmektedir. E-spor için önemli ve büyük turnuvalarda hile yapıldığı örneklerle ispatlanmıştır. Evde, ofiste, okulda ve özel oyun salonlarında yaygınlaşarak devam eden e-spor hile olgusu; üzerinde düşünülüp radikal önlemler alınmadığı takdirde, e-sporun yara almasına sebep olacaktır.

Son yıllarda birçok ülke okullarda e-sporu müfredatlarına sokarak burs programlarının içerisine almıştır. Ülkemizde de Bahçeşehir Üniversitesi, League of Legends'in Şampiyonluk ve Yükselme Liglerinin organizasyonunu düzenleyen Riot Games ile anlaşma imzalamıştır. Bu anlaşma sonunda e-spor bursunun verilmesi kararı alınmıştır. Bu karar elektronik sporun akademik anlamında da yer bularak ciddiye alındığını ortaya koymaktadır.

Her geçen gün, uluslararası ve yerel olarak tanımlanan birçok organizasyona çevrimiçi olarak dahil olma oranında ciddi bir artış görülmektedir. Fenerbahçe Ülker Sports Arena’da gerçekleştirilen League of Legends’ın Şampiyonluk Ligi olan 2016 Türkiye Büyük Finalinin 12 bin izleyicilik bir katılımla gerçekleştirilmesi bunun bir göstergesidir (Argan vd., 2006). Böylesi artan ilgiye karşılık hile ile başarı aramanın olması kaçınılmaz görünmektedir. Hem e-spor oyuncularını hemde izleyici kitleyi hile ile kazanılmış bir başarı izletmeye kimsenin hakkı olmamalıdır.

Kısa bir süre içerisinde e-spor etkinliklerinin büyük bir ekonomi ve bir endüstri haline dönüşmesi beklenmektedir. Yasal yaptırımlar açık ve net bir şekilde her oyunda neyin kural ihlali olduğu açıkça belirlenmelidir. Bunlar sadece oyunu geliştirenlere bırakılamayacak kadar değerli yaklaşımlardır. E-spor sektörünün tanınması ve gelişmesiyle birlikte, e-sporcular tıpkı bir voleybol, basketbol, futbol oyuncuları gibi mesleki bir kimlik kazanmıştır. Kazanan mesleki kimlikle birlikte ortaya çıkabilecek sorunlar öngörülmüş ve sorunların önüne geçilecek bilgiler verilmiştir.

## ÖNERİLER

Spor branşlarında dopinge karşı mücadele eden WADA, E-SPOR arenalarında benzer bir kuruluşla hileye karşı denetlemelidir. Yerel e-spor federasyonları e spor platformuna katılan tüm ülkelerde kurulmalıdır. Futbol branşındaki Merkez Hakem Kuruluna (MHK) benzer bir kuruluş kurulmalı ve maçlar yetkili hakemlerce yönetilmeli, kuruluş tarafından ise denetlenmelidir. Uluslararası e-spor Federasyonu düzenlemelere gitmeli ve turnuvaları hem düzenlemeli hem de denetlemelidir. Tıpkı Futbol branşında ki uefa gibi...

Spor Bilimleri Fakültelerinde e-spor içerikli dersler açılarak, sporun ülke geneline tanıtımına katkı sağlanabilir. Bununla birlikte Spor Bilimleri Fakültelerinde eğitim hayatlarını sürdüren öğrenciler için yeni bir çalışma alanı sunulmuş olacaktır.

Her meslek grubunun kendi içerisinde etik ve ahlak değerleri vardır. E-spor da bir meslek grubu oluşturduğu için oyunculara bu arenaya ilk adımlarında sporun değerlerini anlamaları ve doğru olan yolu bilmeleri için gelişim seminerleri ilgili e-spor federasyonlarınca verilmelidir.

## KAYNAKLAR

- Argan, M., Özer, A. ve Akın, E. (2006). Elektronik Spor: Türkiye’de Siber Sporcuların Tutum ve Davranışları. Spor Yönetimi ve Bilgi Teknolojileri Dergisi. Cilt: 1 Sayı: 2
- Baker S. (2016). Stewart brand recalls first ‘SpaceWar’ video game tournament. Retrieved from; <http://www.rollingstone.com/culture/news/stewart-brand-recalls-first-spacewarvideogame-tournament-20160525>
- Bikeradar. (2020). Cameron Jeffers E-sports Disqualified/, 18.05.2022 tarihinde <https://www.bikeradar.com/news/cameron-jeffers-esports-disqualified/> adresinden alındı.

- Bornemark, O. (2013, June). Success factors for e-sport games. In Umeå's 16th Student Conference in Computing Science (pp. 1-12).
- Borowy, A. (2012). Growth and yield of stake tomato under no-tillage cultivation using hairy vetch as a living mulch. *Acta Sci. Pol., Hortorum Cultus*, 11(2), 229-252.
- Burns, T. (2014). E-Sports' can now drop the "e". *Al Jazeera*.
- Büyüköztürk, Ş., Çakmak, K., E., Akgün, E., Ö., Karadeniz, Ş. ve Demirci, F. (2008). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Pegem Akademi.
- Dean, P. (2005). US National Video Game Team. (1985). *Coin-Op World Records*.
- ESIC. (2021). The Esports Integrity Commission Issues Sanctions Against 35 Individuals for Betting Offences in Violation of the ESIC Anti-Corruption Code, 12.05.2022 tarihinde <https://esic.gg/sanction-outcome/the-esports-integrity-commission-issues-sanctions-against-35-individuals-for-betting-offences-in-violation-of-the-esic-anti-corruption-code/> adresinden alınmıştır.
- Fanatik. (2021). Hile yapan CS: GO oyuncularına ağır cezalar, 15.05.2022 tarihinde <https://www.fanatik.com.tr/hile-yapan-csgo-oyuncularina-agir-cezalar-2197096> adresinden alınmıştır.
- Fraenkel, J. R. ve Wallen, N. E. (2006). *How to design and evaluate research in education 2006*. Mc Grawall Hill.
- Habertürk. (2022). PUBG Mobile'da hile yapanlara karşı açılan dava sonuçlandı, 15.05.2022 tarihinde (<https://www.haberturk.com/pubg-mobile-oyununda-hile-yapanlara-10-milyon-dolarlik-ceza-3306672-teknoloji> adresinden alınmıştır.
- Hamari, J. ve Sjöblom, M. (2017). What is e-sports and why do people watch it?. *Internet research*.
- Hitmarker. (2019). Our 13 Favorite Esports Sponsorships of 2019, 25.12.2020 tarihinde <https://hitmarkerjobs.com/blog/10-best-esports-sponsorships-2019-so-far> adresinden alınmıştır.
- Karasar, N. (2002). *Bilimsel araştırma yöntemi (11. Baskı b.)*. Ankara: Nobel Yayınları.
- Kızılkaya, E. (2010). *Bilgisayar oyunlarında ideolojik söylem ve anlatı (Doctoral dissertation, Marmara Üniversitesi (Turkey))*.
- Muller-Lietzkow, J. (2006). Sport im Jahr 2050: E-Sport! Oder: Ist E-Sport Sport? *Merz Wissenschaft 50 Jg. (Vol. 6, pp. 102–112)*.
- Nerdpool. (2019). Esports e trucchi: escalation di reati ai tornei, 24.04.2022 tarihinde <https://www.nerdpool.it/2019/02/01/esports-e-trucchi-escalation-ai-tornei/> adresinden alınmıştır.
- Özenç, O. E. ve Yörük, İ. (2019). *Her yönüyle e-spor: Takım sahibi, sponsor ve e-sporcu adaylarının el kitabı*. İstanbul: Benim Kitap.
- Özenç O. E. ve Yörük İ. (2021). *Her Yönüyle E-Spor*. Amedeo Yayınları. İstanbul.
- Snavely, T. L. (2014). *History and analysis of eSport systems (Doctoral dissertation)*.
- Topalov, N. (2007). *E-Sports Book das Jahr des Aufbruchs*. Top Ideas Marketing & Events GmbH.
- Üçüncüoğlu, M. ve Çakır, V. O. (2017). Modern Spor Kulüplerinin E-Spor Faaliyetlerine İlgi Gösterme Nedenleri Üzerine Bir Araştırma. *İnönü Üniversitesi Beden Eğitimi ve E-spor Bilimleri Dergisi*, 4(2), 34-47.
- Valorant Champions Tour. (2021). Competitive Ruling Yasin Nisay-Gk, 12.03.2022 tarihinde <https://www.vct.gg/news/100872-competitive-ruling-yasin-nisay-gk> adresinden alınmıştır.
- Wagner, M. G. (2006, June). On the Scientific Relevance of eSports. In *International conference on internet computing* (pp. 437-442).

Williams, D., Yee, N. ve Caplan, S. E. (2008). Who play, how much, and why? Debunking the stereotypical gamer profile. *Journal of Computer-mediated Communication*, 13, 993-1018.  
YouTube. (2021). E-Spor'da Hile Yapıp Yakalanan 10 Pro Oyuncu,30.04.2022 tarihinde <https://www.youtube.com/watch?v=Kl6KuRdXhZA> adresinden alınmıştır.