E-SPOR HUKUKU VE TÜRKİYE E-SPOR FEDERASYONU: TÜRKİYE'DE NORMATİF VE KURUMSAL YAPININ ANALİZİ

Dr. Öğr. Üyesi Tolga HANAYOĞLU
Yozgat Bozok University, Faculty of Sports Sciences, Merkez, Yozgat
ORCID ID: 0000-0001-7747-5782

ÖZET

Bu çalışma, geleneksel spor anlayışının dijital bir dönüşüm geçirerek milyar dolarlık devasa bir endüstriye ulaşmasıyla ortaya çıkan elektronik sporun (e-spor) Türkiye'deki hukuki niteliğini, normatif temellerini ve Türkiye E-Spor Federasyonu'nun (TESFED) kurumsal yapısını derinlemesine incelemeyi amaçlamaktadır. Nitel araştırma modeline göre desenlenen araştırmada veri toplama aracı olarak doküman incelemesi tekniği kullanılmış; bu kapsamda TESFED'in ana statüsü, sporcu lisans, vize ve transfer talimatları ile disiplin talimatı ve ilgili alan yazın sistematik bir biçimde analiz edilmiştir. Araştırma bulguları, e-sporun Türkiye'de devlet nezdinde meşru ve resmi bir spor dalı olarak kabul edildiğini, oyuncuların hukuken "sporcu" statüsünü haiz olduğunu ve TESFED'in lisanslama (örneğin 6 yaş alt sınırı ile çocuk sporcuların korunması), tescil ve disiplin süreçlerinde merkezi bir regülatör rolü üstlendiğini göstermektedir. Ancak e-sporun oynandığı dijital platformların ve yazılımların özel şirketlerin (oyun yayıncılarının/yapımcılarının) fikri ve sınai mülkiyetinde bulunması; e-spor hukukuna nev-i şahsına münhasır (sui generis), hibrit ve çok aktörlü karmaşık bir yapı kazandırmaktadır. Geleneksel spor hukukundan büyük ölçüde farklılaşan bu durum, ulusal federasyonun sahip olduğu kamu gücü ile global oyun yayıncılarının mutlak mülkiyet hakkı ve sözleşme serbestisi arasında eşine rastlanmamış bir otorite ikiliği (Yayıncı Şirket-TESFED çatışması) yaratmaktadır. Ayrıca uygulamada e-sporcuların genel hizmet sözleşmesi hükümlerine tabi olması, iş hukuku ve hak koruması bağlamında ciddi belirsizlikler doğurmaktadır. Çalışma sonucunda; genç yaştaki e-sporcuların ağır rekabet koşulları ve uzun ekran başında çalışma saatleri karşısında temel sağlık, ulaşılamama hakkı ve çalışma şartlarını güvence altına alacak spora özgü özel yasal mevzuatın (lex sportiva) acilen oluşturulması gerektiği vurgulanmaktadır. Bununla birlikte, hak kayıplarını önlemek adına TESFED tarafından matbu (tip) sözleşmelerin yürürlüğe konulması, haksız cezalandırmaları (ban) önlemek için federasyon ile oyun yayıncıları arasında ulusal bir e-spor tahkim ve çözüm merkezinin kurulması ve e-spor hukukunun üniversitelerde bağımsız bir akademik disiplin olarak müfredatlara eklenmesi önerilmektedir.

Anahtar kelimeler: E-spor Hukuku, Türkiye E-Spor Federasyonu (TESFED), Spor Hukuku, Doküman Analizi, Lex Sportiva

E-SPORTS LAW AND THE TURKISH E-SPORTS FEDERATION: ANALYSIS OF THE REGULATORY AND INSTITUTIONAL STRUCTURE IN TURKEY

ABSTRACT

This study aims to conduct an in-depth examination of the legal nature, normative foundations, and institutional structure of the Turkish E-Sports Federation (TESFED) in Turkey regarding electronic sports (e-sports), which emerged as traditional sports underwent a digital transformation and became a massive multi-billion-dollar industry. Designed in accordance with a qualitative research model, the study utilized document analysis as a data collection technique; within this scope, TESFED's main statute, athlete license, visa and transfer instructions, disciplinary instructions, and relevant literature were systematically analyzed. The research findings indicate that e-sports is recognized as a legitimate and official sport by the state in Turkey, that the players legally possess the status of "athletes," and that TESFED assumes a central regulatory role in the licensing (e.g., protecting child athletes with a lower age limit of 6), registration, and disciplinary processes. However, the fact that the digital platforms and software on which e-sports are played are the intellectual and industrial property of private companies (game publishers/developers) gives e-sports law a unique (sui generis), hybrid, and complex multi-actor structure. Differentiating significantly from traditional sports law, this situation creates an unprecedented authority duality (Publisher Company-TESFED conflict) between the public power held by the national federation and the absolute property rights and freedom of contract of global game publishers. Furthermore, the fact that e-sports players are subject to general service contract provisions in practice creates serious uncertainties in the context of labor law and the protection of rights. As a result of the study, it is emphasized that in the face of the heavy competitive conditions and long working hours in front of screens experienced by young e-sports players, sports-specific legal legislation (lex sportiva) must be urgently established to safeguard basic health, the right to disconnect, and working conditions. Additionally, in order to prevent loss of rights, it is recommended that TESFED implements standard (typified) contracts; that a national e-sports arbitration and resolution center be established between the federation and game publishers to prevent unfair punishments (bans); and that e-sports law be added to university curricula as an independent academic discipline.

Keywords: E-sports Law, Turkish E-Sports Federation (TESFED), Sports Law, Document Analysis, Lex Sportiva.

1.GİRİŞ

Geleneksel spor anlayışının dijital bir boyuta taşınmasıyla ortaya çıkan "e-spor" (elektronik spor), modern toplumda kendine sağlam bir hukuki ve sosyal zemin edinmiş durumdadır (Akkaya, 2023). E-spor; bilgisayar, konsol, akıllı telefon ve diğer dijital cihazlar aracılığıyla profesyonel oyuncuların bireysel veya takım halinde, sanal bir ortamda kurallar çerçevesinde rekabet ettikleri organize bir spor dalı olarak tanımlanmaktadır (Ünal ve Hüseyinli, 2022; Doğu, 2020). Temelleri 1950'ler ve 1970'lerde atılmış olsa da (örneğin 1972 yılında Stanford Üniversitesi'nde düzenlenen "Spacewar" turnuvası), e-sporun asıl ivme kazanması 1990'ların sonlarında internet ağlarının ve yerel alan ağı (LAN) teknolojilerinin yaygınlaşmasıyla mümkün olmuştur (Gedik, 2023; Aslan ve Çimen, 2025). Dijitalleşen dünyada 2000'li yıllarla birlikte kurumsallaşma çağına giren e-spor, özellikle Güney Kore'nin önderliğinde 2000 yılında Güney Kore E-spor Derneği'nin (KeSPA) ve 2008 yılında Uluslararası E-spor Federasyonu'nun (IESF) kurulmasıyla küresel düzeyde profesyonel bir spor branşı olarak kabul görmeye başlamıştır (Aslan ve Çimen, 2025; Şimşek ve Devecioğlu, 2021). Bugün milyonlarca sadık izleyiciye, devasa sponsorluk anlaşmalarına ve milyar dolarları aşan bütçelere sahip olan e-spor, geleneksel sporların sahip olduğu takım, lig ve organizasyon yapılarını kendi dijital ekosisteminde başarıyla kurmuştur (Şimşek ve Devecioğlu, 2021).

Dünyadaki bu gelişmelere paralel olarak Türkiye'de de e-sporun gelişimi, 2000'li yılların başlarında internet kafelerin yaygınlaşması ve rekabetçi oyun kültürünün (örneğin Counter-Strike) benimsenmesiyle tabandan tavana doğru ivme kazanmıştır (Akgöl, 2019; Şimşek ve Devecioğlu, 2021). Özellikle sahip olduğu dinamik ve genç nüfus yapısı sayesinde Türkiye, küresel e-spor pazarında çok hızlı bir büyüme sergilemiş ve devasa bir oyuncu/izleyici kitlesine ulaşmıştır (Akgöl, 2019). Kurumsallaşma adına ilk resmi adım, 2011 yılında Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu'nun kurulmasıyla atılmış, ancak bu federasyon 2013'te lağvedilerek faaliyetleri Gelişmekte Olan Spor Branşları Federasyonu çatısı altına alınmıştır (Doğu, 2020; Vural ve Karadağ, 2025). Spor kulüplerinin de bu dijital dönüşüme kayıtsız kalmaması, Türkiye'de e-sporun meşruiyetini artırmış; örneğin 2015 yılında Beşiktaş Jimnastik Kulübü'nün dünyada bir ilke imza atarak kendi bünyesinde profesyonel e-spor takımı kurması, diğer köklü spor kulüplerine ve büyük markalara da öncülük etmiştir (Aslan ve Çimen, 2025).

Türkiye'de e-sporun devlet nezdinde tam anlamıyla resmi ve kurumsal bir yapıya kavuşması ise 24 Nisan 2018 tarihinde Gençlik ve Spor Bakanlığı onayıyla Türkiye E-spor Federasyonu'nun (TESFED) kurulmasıyla gerçekleşmiştir (Karakuş, 2025; Doğu, 2020). Federasyon, e-spor faaliyetlerinin ülke genelinde disiplinli, adil ve uluslararası standartlara uygun bir şekilde

yürütülmesini sağlamak adına kurumsal altyapıyı inşa etmeye başlamıştır (TESFED Ana Statüsü). TESFED, kulüplerin, sporcuların, hakemlerin ve antrenörlerin lisans, tescil, vize ve transfer işlemlerini düzenleyerek oyunculara resmi "sporcu" statüsü kazandırmış ve disiplin talimatlarıyla e-spor müsabakalarının hukuki ve etik sınırlarını belirlemiştir (TESFED Sporcu Lisans, Vize ve Transfer Talimatı; TESFED Disiplin Talimatı).

E-sporun milyonlarca dolarlık devasa bir endüstriye dönüşerek profesyonelleşmesi, işçi-işveren (sporcu-kulüp) uyuşmazlıkları, devasa transfer bütçeleri, sponsorluk anlaşmaları ve yayın hakları gibi çok katmanlı hukuki ilişkileri beraberinde getirmiş; bu durum ise spor hukukunun altında yepyeni bir disiplin olan "e-spor hukuku"nu doğurmuştur (Doğu, 2020; Köse, 2022). E-spor hukuku; sporcu sözleşmelerinin şekli ve şartları, disiplin yargılamaları, şike ve teşvik primini kapsayan ceza hukuku boyutu, fikri ve sınai mülkiyet hakları ile vergi hukuku gibi oldukça geniş bir yelpazeye yayılmaktadır (Doğu, 2020; Ünal ve Hüseyinli, 2022). Geleneksel spor dallarından (örneğin futbol ya da basketbol) en büyük farkı, e-sporun oynandığı platformların ve oyunların "özel şirketlerin" (oyun yayıncılarının/yapımcılarının) fikri mülkiyetinde olmasıdır (Ünal ve Hüseyinli, 2022; Köse, 2022). Bu durum, ulusal federasyonların düzenleyici gücünü sınırlandırmakta ve e-spor hukukunu çok daha karmaşık, çok aktörlü (yapımcı, platform, oyuncu, kulüp, federasyon) ve nev-i şahsına münhasır (sui generis) bir yapıya büründürmektedir (Ünal ve Hüseyinli, 2022).

Her geçen gün büyüyen bu ekosistemin sürdürülebilirliği, e-sporcuların temel çalışma ve sağlık haklarının korunması (Ünal ve Hüseyinli, 2022) ve kulüplerin hukuki güvenliklerinin sağlanması, ancak sağlam bir normatif çerçeveyle mümkündür. Bu bağlamda araştırma, Türkiye'de e-spor alanındaki normatif ve kurumsal yapıyı analiz ederek, e-spor hukukunun temellerini, Türkiye E-spor Federasyonu'nun regülatör rolünü ve dijital çağın getirdiği bu yeni spor ekosisteminde yer alan sözleşmelerin hukuki niteliklerini detaylı bir biçimde analiz etmeye odaklanmaktadır.

2. YÖNTEM

Araştırmanın Modeli: Türkiye'de e-sporun hukuki niteliğini, normatif temellerini ve Türkiye E-Spor Federasyonu'nun (TESFED) kurumsal yapısını ortaya koymak üzere kurgulanan bu çalışma, nitel araştırma modeline göre desenlenmiştir. E-spor ve e-spor hukuku gibi kurumsal ve normatif sınırları henüz tam anlamıyla yerleşmemiş, çok katmanlı ve üzerinde az çalışılmış yeni olguların aydınlatılmasında nitel araştırmanın keşfedici yönü ve disiplinlerarası bütüncül bakış açısı araştırmacılara büyük bir kullanışlılık sunmaktadır (Karataş, 2017; Neuman, 2020).

Bu doğrultuda çalışma, e-spor ekosisteminin yasal zemindeki nedenselliğini ve yapısal özelliklerini anlamlandırmak üzerine kurgulanmıştır (Denzin ve Lincoln, 1998).

Veri Toplama Tekniği ve İncelenen Kaynaklar: Çalışmada, e-sporun hukuki zeminini oluşturan resmi ve bilimsel kaynakların tarafsız, kapsamlı ve sistematik bir şekilde değerlendirilebilmesi amacıyla veri toplama aracı olarak "doküman incelemesi" (belge analizi) tekniğinden yararlanılmıştır (Yıldırım ve Şimşek, 2021; Wach ve Ward, 2013). Bu araştırma kapsamında incelenen temel kaynaklar iki ana gruba ayrılmaktadır. Birinci grubu, araştırmanın ana omurgasını oluşturan ve e-sporun Türkiye'deki kurumsal-normatif yapısını belirleyen resmi federasyon evrakları ile genel spor mevzuatı oluşturmaktadır. Bu kapsamda;

• Türkiye E-Spor Federasyonu Ana Statüsü,

• Türkiye E-Spor Federasyonu Disiplin Talimatı,

• Türkiye E-Spor Federasyonu Sporcu Lisans, Vize ve Transfer Talimatı mercek altına alınmıştır.

İkinci veri grubunu ise, e-sporun gelişimi, kurumsallaşması ve hukuki boyutu üzerine ulusal ve uluslararası veri tabanlarında yayımlanmış olan akademik literatür (araştırma makaleleri, lisansüstü tezler, kurum raporları ve kitaplar) oluşturmaktadır.

Verilerin Analizi: Elde edilen hukuki belgeler, talimatlar ve literatür verileri, içerik analizi yöntemi ile çözümlenmiştir. Analiz aşamasında toplanan veriler satır satır okunarak çıkarılan kavramlar doğrultusunda kodlanmış; birbiriyle benzer ve ilişkili bulunan veriler kurumsal yapı, hukuki statü, disiplin suçları gibi temel temalar çerçevesinde birleştirilerek yorumlanmıştır (Strauss ve Corbin, 1990; Altunışık vd., 2019). Yapılan bu kodlamalar ışığında elde edilen bulgular; normatif hukuk analizi, kurumsal yapı çözümlemesi ve sistematik mevzuat incelemesi süzgecinden geçirilerek hukuk ve spor bilimleri perspektifiyle disiplinlerarası bir zeminde tartışılmıştır.

Araştırmanın Sınırlılıkları: Bu araştırmanın sınırları e-sporun Türkiye'deki yasal ve kurumsal altyapısının normatif analizi ile çizilmiştir. Bu bağlamda, mahkemelere intikal etmiş yargı kararları ile TESFED Disiplin Kurulu'nun somut olaylara ilişkin spesifik disiplin uygulamaları ve emsal kararları çalışma kapsamı dışında tutulmuştur.

3. BULGULAR VE TARTIŞMA

Bu bölümde, araştırmanın alt problemleri doğrultusunda Türkiye'deki e-spor ekosisteminin hukuki niteliği, kurumsal yapısı ve normatif kaynakları, elde edilen dokümanlar ve spor hukuku doktrini çerçevesinde derinlemesine analiz edilerek tartışılmıştır.

A. Türkiye'de E-Sporun Hukuki Niteliği: Geleneksel spor kavramı; fiziksel aktivite, rekreasyon, belirli kurallar çerçevesinde rekabet, kurumsal yapı ve sosyal kabul gibi unsurlar etrafında şekillenmektedir (Hallmann ve Giel, 2018). E-sporun, diğer spor dallarına oranla fiziksel güçten ziyade taktiksel beceri, zihinsel çaba, el-göz koordinasyonu ve yüksek refleks gerektirmesi, onun spor olarak kabul edilebilirliği yönünde doktrinde çeşitli tartışmalara yol açmıştır (Doğu, 2020). Ancak hukuki boyutta bu tartışma, Türkiye'de devletin e-sporu resmi olarak tanıması ve Gençlik ve Spor Bakanlığı onayıyla bir federasyon çatısı altında kurumsallaştırmasıyla büyük ölçüde aşılmıştır (Karakuş, 2025). TESFED Sporcu Lisans, Vize ve Transfer Talimatı'nda e-spor; "Elektronik bir cihaz vasıtasıyla çevrimiçi ve çevrimdışı ortamda gerek bireysel gerekse takım halinde katılım gösterilen her türlü aktivite" olarak normatif bir zeminde tanımlanmış ve hukuki bir spor dalı statüsüne kavuşturulmuştur (Doğu, 2020). Bu bağlamda, e-sporun hukuki niteliği itibarıyla Türkiye'de devlet nezdinde meşru bir "spor" olarak kabul edildiği ve e-sporcuların da "sporcu" sıfatını haiz olduğu tespiti yapılmıştır (Ünal ve Hüseyinli, 2022).

B. Türkiye'de E-Sporun Kurumsal Yapısı (TESFED): Türkiye'de e-sporun kurumsal yapısının merkezinde Gençlik ve Spor Bakanlığı'na bağlı olarak 24 Nisan 2018 tarihinde kurulan TESFED yer almaktadır (Doğu, 2020; Karakuş, 2025). Federasyonun yapısı ve yetkileri şu alt başlıklarda çözümlenmiştir:

• **1. Federasyonun Kuruluşu ve Statüsü:** TESFED, 7405 sayılı Spor Kulüpleri ve Spor Federasyonları Kanunu ile Spor Federasyonları Yönetmeliği'ne dayanılarak hazırlanan Ana Statü ile idare edilmektedir (TESFED, 2022). Federasyonun teşkilatı; Genel Kurul, Yönetim Kurulu, Denetim Kurulu, Disiplin Kurulu ve Genel Sekreterlikten oluşmaktadır. Hukuki statüsü incelendiğinde TESFED'in tam bağımsız bir özerklikten ziyade, Gençlik ve Spor Bakanlığı'nın idari ve mali denetimine tabi bir kamu hukuku tüzel kişiliği niteliği taşıdığı görülmektedir (Ünal ve Hüseyinli, 2022). TESFED, uluslararası düzeyde IESF, GEF ve EEF gibi üst kuruluşlarla bağlantılı çalışarak kurumsal meşruiyetini uluslararası platformlara da taşımaktadır (TESFED, 2024).

• **2. Federasyonun Düzenleme Yetkisi:** Federasyon, Ana Statü'den aldığı yetkiyle e-spor ekosistemini düzenlemek adına çeşitli "Talimatlar" çıkarma gücüne sahiptir. Bu düzenleme yetkisi şu temel alanlarda somutlaşmaktadır:

◦ **Lisans ve Tescil Sistemi:** TESFED Sporcu Lisans, Vize ve Transfer Talimatı uyarınca, e-spor dalında sporcu lisansı alabilmek için alt yaş sınırı 6, üst yaş sınırı ise 90 olarak belirlenmiştir (TESFED, 2019). 18 yaşından küçük sporcular için veli/vasi izin belgesi zorunlu

kılınarak çocuk ve genç sporcuların korunması amaçlanmıştır. Ayrıca, yabancı uyruklu sporcuların Türkiye'de lisans, vize ve transfer işlemi yapabilmesi için bir sezonda her kulübe en fazla 10 yabancı oyuncu sınırı getirilmiştir (TESFED, 2019).

◦ **Disiplin Uygulamaları:** TESFED Disiplin Talimatı ile sporcuların, kulüplerin ve diğer paydaşların müsabaka etiğine aykırı davranışları yaptırıma bağlanmıştır. Disiplin Kurulu; uyarı, para cezası (5.000 TL'den 150.000 TL'ye kadar), ödüllerin iadesi, müsabakadan men ve hak mahrumiyeti gibi ciddi yaptırımlar uygulama yetkisiyle donatılmıştır (TESFED, 2024). Özellikle hile, şike, teşvik primi, doping ve cinsel istismar gibi suçlarda ağır cezai yaptırımlar öngörülmüştür (TESFED, 2024). Disiplin Kurulu kararlarına karşı itiraz mercii ise Gençlik ve Spor Bakanlığı Tahkim Kurulu'dur.

◦ **Sporcu Sözleşmeleri ve Kulüp Tescili:** Kulüplerin e-spor alanında faaliyet gösterebilmesi için Bakanlık ve Federasyon tescili zorunludur. Ancak e-spor sporcu sözleşmelerine ilişkin TESFED tarafından henüz standartlaştırılmış bir "matbu" (tip) sözleşme modeli oluşturulmamıştır (Doğu, 2020). Bu nedenle uygulamada, sporcu ile kulüp arasındaki hukuki ilişki Borçlar Kanunu'nun hizmet sözleşmesi hükümlerine dayanmakta ve spor hukuku anlamında Profesyonel Futbolcuların Statüsü ve Transferleri Talimatı'ndaki kurallar kıyasen uygulanmaya çalışılmaktadır (Doğu, 2020).

C. Türkiye'de E-Spor Hukukunun Normatif Kaynakları: Araştırma bulguları, e-spor hukukunun Türkiye'de çok katmanlı bir normatif yapıya sahip olduğunu göstermektedir. Birinci katmanı; TESFED Ana Statüsü, Disiplin Talimatı ile Lisans, Vize ve Transfer Talimatı gibi doğrudan federasyon düzenlemeleri oluşturmaktadır (TESFED, 2022). İkinci katmanda ise genel spor mevzuatı bulunmaktadır. E-spor müsabakalarında yaşanabilecek şike, teşvik primi veya şiddet olayları doğrudan 6222 sayılı Sporda Şiddet ve Düzensizliğin Önlenmesine Dair Kanun kapsamında değerlendirilmektedir (Doğu, 2020; Vural ve Karadağ, 2025). İş hukuku bağlamında ise e-sporcular İş Kanunu (m. 4/1-g) kapsamında "sporcu" istisnasına dahil olsalar dahi, 6098 sayılı Türk Borçlar Kanunu'nun genel hizmet sözleşmesi hükümleri ile İş Sağlığı ve Güvenliği Kanunu'nun himayesinden yararlanmaktadırlar (Köse, 2022; Ünal ve Hüseyinli, 2022).

D. E-Spor Hukukunun Yapısal Özellikleri: Klasik spor hukuku ile e-spor hukuku karşılaştırıldığında, en çarpıcı bulgu e-spor hukukunun "hibrit normatif karakteri" ve "çok aktörlü yapısı"dır (Ünal ve Hüseyinli, 2022). Geleneksel spor dallarında (örneğin futbolda) kural koyucu, denetleyici ve oyunun mutlak hakimi FIFA gibi tekil federasyonlardır. Ancak e-sporda oynanan oyunların (League of Legends, CS:GO, Valorant vb.) fikri ve sınai mülkiyet

hakları, oyunu üreten özel şirketlere (Riot Games, Valve vb.) aittir (Köse, 2022). Bu durum, e-spor hukukunda eşine rastlanmamış bir "özel sektör (oyun yayıncısı) etkisi" yaratmaktadır. Oyun yapımcıları, sadece oyunu sunmakla kalmayıp kendi liglerini düzenlemekte, kural setleri oluşturmakta ve federasyondan bağımsız olarak oyuncuları global düzeyde ömür boyu men edebilme (ban) gibi cezalar verebilmektedir (Ünal ve Hüseyinli, 2022). Ülkemizde kurulan TESFED, Türk hukuk sisteminden aldığı devlet destekli bir kamu gücüne sahip olsa da, oyun firmaları tarafından düzenlenen organizasyonlar veya oyunun yazılımsal kuralları üzerinde doğrudan bir değiştirme veya etkileme gücüne sahip değildir (Ünal ve Hüseyinli, 2022). Bu gerilim, e-spor hukukunu ulusal federasyonların merkeziyetçi yapısı ile uluslararası oyun devlerinin tekelci sözleşme serbestisi arasında sıkışmış, "nev-i şahsına münhasır" (sui generis) bir yapı haline getirmektedir (Doğu, 2020; Ünal ve Hüseyinli, 2022).

4. SONUÇ ve ÖNERİLER

Bu çalışmada, Türkiye'de e-sporun normatif ve kurumsal yapısı incelenmiş olup elde edilen sonuçlar aşağıda özetlenmiştir:

1. Türkiye'de e-spor, hukuki ve idari anlamda kurumsal olarak inşa edilmiştir. TESFED'in kuruluşu, devletin dijitalleşen spor kültürü karşısında inisiyatif aldığını ve bu alanı yasal bir zemine oturtma iradesini göstermektedir. E-sporcular hukuken "sporcu", kulüpler ise "spor kulübü" veya "spor anonim şirketi" statüsündedir.

2. TESFED; disiplin, lisans, tescil ve organizasyon konularında merkezi düzenleyici merci konumundadır. Özellikle çocuk yaştaki sporcuların (6 yaş ve üzeri) lisanslanması süreci, sektördeki kayıtdışılığın önüne geçilmesi açısından büyük bir adım olmuştur.

3. E-spor hukuku, klasik spor hukukunun temel kaidelerinden beslense de, "dijital unsurlar" ve "fikri mülkiyet hakları" sebebiyle özgün nitelikler taşımaktadır. En büyük farklılık, federasyonun kamu gücü ile oyun yayıncısı şirketlerin mülkiyet gücü arasındaki çatışmadır. Geleneksel sporlardaki FIFA-TFF hiyerarşisi, e-sporda yerini "Yayıncı Şirket-TESFED" ikiliğine bırakmıştır.

4. E-spor alanındaki sözleşmelerin niteliği, çalışma süreleri, meslek hastalıkları ve sendikal haklar gibi konular genel hukuk normlarıyla çözülmeye çalışılmakta; normatif yapı halihazırda bir gelişim ve entegrasyon sürecinden geçmektedir.

Araştırmadan elde edilen bulgular ve sonuçlar ışığında; yasa koyuculara, TESFED'e ve akademik çevreye yönelik şu öneriler geliştirilmiştir:

1. E-Spor İçin Özel Yasal Düzenleme Hazırlanması: İş Kanunu'nun dışında kalan e-sporcuların, çok genç yaşta ağır rekabet ve ekran başında uzun çalışma saatlerine maruz

kaldıkları dikkate alınarak; e-sporcuların çalışma şartlarını, ulaşılamama hakkını, sağlık güvencelerini ve ücret korumalarını içeren e-spora özgü özel yasal mevzuat (lex sportiva kapsamında) oluşturulmalıdır.

2. Federasyonun Normatif Yetkilerinin Daha Açık Tanımlanması ve Tip Sözleşmeler: TESFED tarafından, futbol ve basketbol gibi branşlarda olduğu gibi, e-spor sporcu sözleşmelerinin şekil, süre, cezai şart ve fesih prosedürlerini standart hale getiren bir "Tip (Matbu) Sözleşme Talimatı" ivedilikle yürürlüğe konulmalıdır. Bu, kulüp-sporcu uyuşmazlıklarındaki belirsizliği ve hak kayıplarını önleyecektir.

3. Oyun Yayıncıları ile Federasyon Arasındaki İlişkinin Hukuki Çerçeveye Kavuşturulması: Federasyonun disiplin cezaları ile oyun yayıncılarının verdiği cezalar (ban) arasındaki ikiliği önlemek ve haksız cezalandırmaların önüne geçmek için; devlet (TESFED) ile global oyun yayıncıları arasında kurumsal protokoller/sözleşmeler yapılarak ulusal bir "E-Spor Tahkim ve Çözüm Merkezi" modeline işlerlik kazandırılmalıdır.

4. E-Spor Hukukunun Spor Hukuku Literatüründe Ayrı Bir Alt Alan Olarak Ele Alınması: E-sporun sahip olduğu dijital altyapı, fikri sınai hak boyutu ve sanal rekabet özellikleri dikkate alındığında; üniversitelerin spor bilimleri ve hukuk fakültelerinde "E-Spor Hukuku"nun bağımsız bir disiplin veya uzmanlık alanı olarak ders müfredatlarına eklenmesi ve bu alandaki akademik çalışmaların desteklenmesi önerilmektedir.

KAYNAKÇA

Akgöl, O. (2019). Spor endüstrisi ve dijitalleşme: Türkiye'de e-spor yapılanması üzerine bir inceleme. *TRT Akademi, 4*(8), 206-224.

Akkaya, C. (2023). Dijitalleşen toplumda dijital kültür ve e-spor. *Gaziantep University Journal of Social Sciences, 22*(3), 719-735.

Altunışık, R., Coşkun, R., Bayraktaroğlu, S., & Yıldırım, E. (2019). *Sosyal bilimlerde araştırma yöntemleri SPSS uygulamaları* (10. Baskı). Sakarya Yayıncılık.

Aslan, T., & Çimen, Z. (2025). E-sporun tarihsel gelişimi. *Yalova Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi, 4*(1), 1-17.

Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (1998). *The landscape of qualitative research: Theories and issues*. Sage.

Doğu, H. M. (2020). E-spor ve e-spor hukuku'nda sporcu sözleşmeleri. *Ankara Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi, 69*(2), 443-453.

Gedik, Y. (2023). Sporda yeni bir yıldız: E-spor. *International Anatolia Academic Online Journal Sosyal Bilimler Dergisi, 9*(2), 52-65.

Hallmann, K., & Giel, T. (2018). e-sports–Competitive sports or recreational activity?. *Sport Management Review, 21*(1), 14-20.

Karakuş, K. (2025). Türkiye'de e-spor konulu lisansüstü tezlerin içerik analizi (2008-2024). *Spor ve Performans Araştırmaları Dergisi, 16*(3), 419-438.

Karataş, Z. (2017). Sosyal bilim araştırmalarında paradigma değişimi: Nitel yaklaşımın yükselişi. *Türkiye Sosyal Hizmet Araştırmaları Dergisi, 1*(1), 68-86.

Köse, A. (2022). E-spor ve hukuki boyutu. https://www.sporhukuku.org.tr/wp-content/uploads/2022/03/espor-ve-hukuki-boyutu.pdf

Neuman, W. L. (2020). *Toplumsal araştırma yöntemleri: Nicel ve nitel yaklaşımlar II. cilt* (8. Baskı). Siyasal Kitabevi.
Strauss, A., & Corbin, J. (1990). *Basics of qualitative research*. Sage.
Şimşek, A., & Devecioğlu, S. (2021). E-spor yönetimi ve organizasyonları. *Turkish Studies - Social, 16*(3), 1241-1256.
Türkiye E-Spor Federasyonu (TESFED). (2019). *Sporcu lisans, vize ve transfer talimatı*.
Türkiye E-Spor Federasyonu (TESFED). (2022). *Türkiye E-spor Federasyonu ana statüsü*.
Türkiye E-Spor Federasyonu (TESFED). (2024). *Disiplin talimatı*.
Ünal, E., & Hüseyinli, N. (2022). Yeni bir meslek grubu: E-spor oyuncuları ve çalışma hakları. *İnönü Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi, 13*(2), 563-578.
Vural, E., & Karadağ, T. F. (2025). E-sporda yasal haklar ve sözleşmeler [Legal rights and contracts in e-sports]. *The Online Journal of Recreation and Sports, 14*(1), 92-98.
Wach, E., & Ward, R. (2013). Learning about qualitative document analysis. *IDS Practice Paper in Brief, 13*, 1-11.
Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2021). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Seçkin Yayıncılık.