



SAVUNUCULUK

SKİN KUMARI HAKKINDA BİLGİ NOTU



HAZIRLAYANLAR

Yeşilay Savunuculuk Müdürlüğü

14.03.2025

SKİN KUMARI HAKKINDA BİLGİ NOTU

Giriş

- » Skin kelimesi cilt, kaplama anlamlarına gelmektedir. Oyuncular tarafından dış görünüşe etki eden bu unsurlar için doğrudan "skin" teriminin tercih edilmekte olduğu görülmektedir.
- » Skin kumarı skinlerin dijital oyunlarda yer almaya başlaması ve özellikle 2013 yılında bir oyun şirketinin bunların e-ticarete konu olmasını mümkün hâle getirmesinin ardından ciddi bir yayılım göstermiştir.¹
 - » Dış görünüşler (skinler) bir karakterin veya oyun içi unsurun görünümünü değiştiren oyun içi öğelerdir.
 - » Oyuncular bazı web sitelerinde bu skinleri nakit karşılığında takas edebilmekte, satabilmekte veya bunları kullanarak bahis oynayabilmektedir. Bu bahis türü "skin kumarı" olarak adlandırılmaktadır.²
 - » Bu skinler oyuncular arasında satışa ve takasa konu olabilmektedir. Aynı zamanda "kasa açma" (ganimet kutusu) gibi tamamen şansa bağlı olan kumar benzeri çeşitli yollarla da kazanılabilmesi mümkündür. Bunların dışında oyun içindeki çeşitli etkinliklerde de bunların dağıtılabilirdiği bilinmektedir.
 - » Bu skinler nadirlikleri, estetik değerleri, kullanılabilirlikleri ve popülerlikleri gibi çeşitli kıstaslara göre maddi değer kazanmaktadır.³
 - » Skinler yalnızca görsel amaçlıdır ve oyunun oynanışını herhangi bir biçimde etkilememektedir. Ancak zamanla bir statü sembolü hâline gelerek önemli bir değere sahip olmuştur.⁴

Skin Kumarı ve Bağımlılık İlişkisi

- » Video oyunları ile davranışsal bağımlılıklar arasında bulunan ilişkilerden biri de özellikle çok oyunculu (multiplayer) oyunlarda karşılaşılan "skin kumarı"dır.
 - » Skin kumarı ile kumar problemleri arasındaki güçlü ilişki bulunduğunu ortaya koyan çalışmalar bulunmaktadır. Skin kumarına erişimin kolaylığı ve yaş sınırlamalarının bulunmayışı/esnek oluşu çocukların ve gençlerin risk altında bulunmasına yol açmaktadır.⁵
- » Skin kumarı oynatan sitelerde etkili yaş kontrolü bulunmaması özellikle çocuklar ve gençlerin bu oyunlar vasıtasıyla kumar ile tanışmaları riskini artırmaktadır. Bu kumar türünün yaygınlaştırılmaya, özellikle bu oyunlar hakkında sosyal medya üzerinden yayın yapan kişilerce özendirilmeye çalışıldığı da bilinmektedir. Zira bu yayıncılardan en çok izlenenlerine endüstrinin sponsor olduğu ve bu şekilde reklam yapmalarını sağladığı gözlemlenmektedir.⁶

1 Gamble Aware, UK, Skins betting & Blockchains: A brief overview, 2017, s. 10

2 Gambling Commission, Young people and gambling 2024: official statistics (Birmingham: Gambling Commission, 2024), <https://www.gamblingcommission.gov.uk/report/young-people-and-gambling-2024-official-statistics/ypg-2024-list-of-gambling-activities-and-definitions-definitions>.

3 Gambling Commission, Virtual currencies, eSports and social casino gaming – position paper, March 2017, s. 7.

4 D. Martinelli, "Skin gambling: have we found the millennial goldmine or imminent trouble?" Gaming Law Review 21, no. 8 (2017): s. 558, <https://doi.org/10.1089/qlr.2017.21814>.

5 Hing vd., Skin gambling predicts problematic gambling amongst adolescents when controlling for monetary gambling, 2021, s. 928

6 Rob Davies, "It's rotting young people's brains: the murky world of gambling in video games," The Guardian, February 4, 2024, <https://www.theguardian.com/society/2024/feb/04/its-rotting-young-peoples-brains-the-murky-world-of-gambling-in-video-games>.

"Skin"lerin Kumarın Bir Parçası Haline Gelmesi

- » Ulusal para birimlerinin "gerçek para"yı sanal oyun dünyalarındaki öğelerin ise "gerçek olmayan para"yı temsil ettiği düşüncesi günümüzde giderek belirsiz hâle gelmiştir. Bir öğe yeterince kişi tarafından maddi değer atfedilerek para olarak kabul edildiğinde para statüsüne yaklaşabilmektedir. Özellikle Counter Strike: Go oyununda benzer bir durum gerçekleşmiş, her ne kadar en başında oyun içi öğelerin bir maddi karşılığı öngörülmemişse de zamanla oyuncular bunları para benzeri bir statüye yükseltmişlerdir.⁷
- » Skinler sahip olduğu maddi değer sebebiyle çeşitli üçüncü parti web sitelerinde kumar oynamak için kullanılabilir. ⁸ Bu kumar oyunları kimi zaman spor bahislerindeki kumarlara benzer şekilde belirli bir müsabakaya (ki bu müsabakalar sıklıkla e-spor müsabakalarıdır) bağlı olabileceği gibi çeşitli casino oyunlarının veya çekilişlerin de konusunu oluşturabilmektedir. ⁹
- » Skin'lerin kumar maksatlı kullanımının temel olarak şu aşamalardan geçerek gerçekleştiği söylenebilir: Oyuncular sahip oldukları bir skin'i skin kumarı sitesine aktararak bunu bir bakıma siteye yatırmaktadır. Sitenin benimsediği usule bağlı olarak bunun karşılığında bahis sitesinde kullanmak üzere "çip-jeton" benzeri bir oyun içi para alabilir veya doğrudan bu skini o sitedeki envanterlerine ekleyebilirler. Bu skinler veya karşılığında aldıkları oyun içi para ile kumar oynarlar, karşılığında elde edebilecekleri kazançlar oyun içi para biriminde olabileceği gibi skin de olabilmektedir. Elde ettikleri bu değerleri ise çeşitli yollar ile dışarı aktarabilmekte ve bunları çeşitli mecralarda paraya çevirebilmektedirler.¹⁰
- » Eilers & Krejci Gaming ve Narus Advisors tarafından hazırlanan rapora göre 2016 yılında skinler üzerine yaklaşık 5 milyar dolar bahis oynanmış ve bu miktarın %40'ı e-spor müsabakalarına yatırılmıştır. Kalan miktarın ise rulet, slot, zar atma gibi casino oyunlarının yer aldığı çoğunlukla uzun ömürlü olmayan internet sitelerinde oynandığı bilinmektedir.¹¹

Dünyadaki Yasal Tartışmalar

- » Bu oyunları geliştirenler ile bunlara platformlarında yer vermek suretiyle oynatanların sorumluluğu hususu ise tartışmalıdır. Zira kurulan çok boyutlu sistem geleneksel kumar sistemlerinden farklılaşmaktadır. Şirketlerin bu durumdan faydalanarak yasal sorumluluktan kurtulma çabasında olduğu da bilinmektedir.¹²
 - » Bu konudaki yasal belirsizlik çoğu ülkede varlığını korumaktadır. ABD temyiz dairesi tarafından verilen bir kararda oyun içi bahis veya kumarda kullanılan oyun içi para biriminin doğrudan oyun dışında satılamaması ve yalnızca oyun hesaplarının satışının mümkün olması, ilgili oyun içi kumarın yasal olarak kumar sayılması için yeterli görülmemiştir.¹³ Burada mahkeme ilgili değer doğrudan paraya çevrilmesini kıstas olarak almışsa da belirtmek gerekir ki skin kumarında skinlerin çoğu durumda maddi karşılığı olmakta ve ilgili sitelerde paraya çevrilebilmektedir.¹⁴

7 Anne Mette, Rune K. L. Nielsen, Epic, Steam, and the role of skin-betting in game (platform) economies, 2021, s. 57, <https://doi.org/10.1177/1469540521993929>

8 Nancy Greer, et al., "Esports betting and skin gambling: a brief history," Journal of Gambling Issues (2019), <https://doi.org/10.4309/jgi.2019.43.8>.

9 Heather Wardle, Games without frontiers? Socio-historical perspectives at the gaming/gambling intersection, (Palgrave Macmillan, 2021), 63.

10 Chris Grove, "Understanding skin gambling" (The Lines, 2016), s.7, <https://www.thelines.com/wp-content/uploads/2018/03/Skin-Gambling-White-Paper-V2.pdf>.

11 Eilers & Krejci Gaming and Narus Advisors, Esports & Gambling: Where's The Action?, s. 6. <https://www.thelines.com/wp-content/uploads/2018/03/Esports-and-Gambling.pdf> Erişim Tarihi: 11.03.2026.

12 Andrei Zanesco et al., Speculating on Steam: Consumption in the gamblified platform ecosystem, 2021, s. 35 <https://doi.org/10.1177/1469540521993928>.

13 Mason v. Machine Zone, United States Court Of Appeals For The Fourth Circuit, s. 9.

14 Julie Major, London Webster, and Jack Ladgenski, "The gray area of esports and skins gambling," February 9, 2023, <https://www.scbc-law.org/post/the-gray-area-of-esports-and-skins-gambling>.

- » 2018 yılında 15 Avrupa ülkesi ile Washington temsilcisinin katıldığı forum sonucunda ortaya çıkan bildirmede skin kumarı da dahil olmak üzere oyunlardaki kumar faaliyetlerinin endişe verici boyutlara ulaştığı vurgulanmıştır.¹⁵
- » Hollanda'daki resmî otorite ise yeniden satışa sunulabilen ve gerçek bir dünya değeri olan ürünlerin ortaya çıktığı oyun içi şans unsurlarının ulusal hukuka aykırı olduğunu tespit etmiştir.¹⁶
- » Video oyunların içerik bakımından yaş sınırına sebep teşkil etmeseler dahi dahili olarak bulunan oyun içi veya dışı çeşitli unsurlar ile kumar oynanmasına imkân sağlaması bu oyunları oynayan kişilerin kumara sevk edilmesi riskini taşıdığı söylenebilir. Özellikle skinlere erişimin çocuklar ve gençler için nakit paraya erişimden daha kolay olması teşvik edici bir unsur olabilmektedir.¹⁷

Türkiye'deki durum

- » Türkiye'de telekomünikasyon sektörünü denetleyen Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu (BTK) tarafından yönetilen "Güvenli Web" internet sitesinde içinden skinler de çıkan "lootbox-ganimet kutuları"nın kumar bağımlılığı ile ilişkili olduğu ve bunlarla birlikte oyun içi alımların da çocuklar nezdinde kumarın normalleşmesine sebebiyet verebileceğine vurgu yapılmaktadır.¹⁸ Bu durum idari otoritelerin ilgili risklerden haberdar olduğunu göstermektedir.
- » Türk Ceza Kanunu'nun 228. maddesi ile kumar oynanması için yer ve imkân sağlanması suç olarak düzenlenmektedir. Aynı zamanda diğer düzenlemelerde de bunları oynatanlar, para nakline aracılık edenler, bunları oynamaya teşvik edenler için adli yaptırımlar öngörülmektedir.¹⁹ Bunları oynayanlara ise idari yaptırımlar uygulanacağı düzenlenmektedir.
 - » Türkiye'de şans-talih oyunları ve bahis 7258 Futbol ve Diğer Spor Müsabakalarında Bahis ve Şans Oyunları Düzenlenmesi Hakkında Kanun, 6/6/1988 R.G. tarihli Milli Piyango Hakkında Kanun Hükmünde Kararname, 3670 sayılı Milli Piyango Teşkiline Dair Kanun ve sair mevzuat kapsamında düzenlenmektedir. Bu düzenlemelerde kumarın yalnızca resmî kurumlarca lisanslandırılan kişilerce oynatabileceği hükme bağlanmaktadır.
- » Skin kumarı ve bunun gibi kazanç amacıyla icra edilen ve kâr ve zararın talihe bağlı olduğu oyunlar Türk hukukunda düzenlenen "kumar" kavramı içinde değerlendirilmektedir.
 - » Skin kumarı oynatılan internet sitelerine erişimin Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu tarafından "yasadışı bahis" kapsamında engellenmekte olduğu, bu sitelere Türkiye'den erişimin mümkün olmadığı görülmektedir. Bu durum skin kumarının devlet kurumları tarafından "yasadışı bahis" kapsamında değerlendirildiğini ortaya koyar niteliktedir.

15 "Declaration of gambling regulators on their concerns related to the blurring of lines between gambling and gaming," September 17, 2018, <https://assets.ctfassets.net/j16ev64qyf6l/3safRgCXrEKiuRzZr5JFQj/6d56a764488a0fc4e42af58966cfcc88/International-gaming-and-gambling-declaration-2018.pdf>.

16 Matt Davidson, "The Netherlands determines some loot boxes are gambling," IGN, accessed March 14, 2025, <https://www.ign.com/articles/2018/04/20/the-netherlands-determines-some-loot-boxes-are-gambling>.

17 Hing vd., Adolescent betting on esports using cash and skins: Links with gaming, monetary gambling, and problematic gambling, 2022, s. 12, <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0266571>.

18 Bkz.: Gülşah Aksakallı, "Oyunlardaki gizli kumar hakkında bilmemiz gerekenler," Güvenli İnternet Hizmeti, Erişim: 14/03/2025, <https://www.guvenliweb.org.tr/blog-detay/oyunlardaki-gizli-kumar-hakkinda-bilmemiz-gerekenler>; Gülşah Aksakallı, "Oyun içi loot box'lar ve güvende kalmak için ipuçları," Güvenli İnternet Hizmeti (blog), Erişim: 14/03/2025, <https://www.guvenliweb.org.tr/blog-detay/oyun-ici-loot-boxlar-ve-guvende-kalmak-icin-ipuclari>; Mehmet Kartal, "E-spor," Güvenli İnternet Hizmeti (blog), Erişim: 14/03/2025, <https://www.guvenliweb.org.tr/blog-detay/e-spor>.

19 Milli Piyango Hakkında Kanun Hükmünde Kararname, m. 52; 7258 sayılı Kanun, m. 5.

Yeşilay Görüşü

- » Skin kumarı günümüzde dijital oyunlarda ve ilgili mecralarda sıklıkla karşılaşılan kumar unsurlarının önemli bir unsuru hâline gelmiştir. Skin kumarı ganimet kutularının ortaya çıkardığı kumar unsurunun da önüne geçerek doğrudan kumarı teşkil etmektedir.
- » Bu kumar türü özellikle genç nüfusun kumar ile erken yaşta tanışmasına zemin hazırlayacak ciddi bir risk unsurudur. Bu durum yalnızca bireysel sağlığı değil aynı zamanda toplum sağlığını da tehdit etmektedir.
- » Dijital oyunlar hakkında uluslararası nitelikte bir sözleşme olmayışı ülke sınırlarını aşan nitelikteki risklerin önüne geçilmesini zorlaştırır niteliktedir. Dijital oyun endüstrisinin küresel yapısı göz önüne alındığında bunların denetimi için mekanizmalar geliştirilmesinin zorunlu olduğu görülmektedir.
- » Oyun içi öğelerin, para karşılığı alım-satım işlemlerinin ve bunlar kullanılarak gerçekleştirilen kumar faaliyetlerinin sıkı bir şekilde denetlenmesi gerekmektedir.
- » Skin bahisleri gibi doğrudan kumar teşkil edebilecek ve bazı durumlarda gerçek paranın oyun içine girmesine imkân tanıyan sistemlerin ulusal mevzuat tarafından kumar olarak kabul edilmesi ve lisanslama gibi ek düzenlemelere tabi tutulması bu tür uygulamaların olumsuz etkilerini azaltmada önemli bir rol oynayacaktır.
- » Skin kumarının da hukuken kumar olduğu noktasındaki görüş sürdürülmeli, ek olarak bunun hukuki altyapısını açıklayan politika belgeleri oluşturulmalıdır.
- » Dijital oyunlardaki skin kumarı gibi faaliyetlerin riskleri hakkında geniş çaplı bilinçlendirme çalışmaları yürütülmelidir. Bu amaçla özellikle aileler ve öğretmenlere yönelik eğitimler gerçekleştirilmelidir.