



**T.C. İSTANBUL TİCARET  
ÜNİVERSİTESİ**

**DIŞ TİCARET ENSTİTÜSÜ  
WORKING PAPER SERIES**

**Tartışma Metinleri**

**WPS NO/237 / 2019-12**

**KÜRESEL BİR SEKTÖR HALİNE GELEN DİJİTAL OYUNLARIN ÜLKE  
EKONOMİLERİNE VE ULUSLARARASI TİCARETE ETKİLERİ**

**Necdet Sinan YÜKSEL**

# KÜRESEL BİR SEKTÖR HALİNE GELEN DİJİTAL OYUNLARIN ÜLKE EKONOMİLERİNE VE ULUSLARARASI TİCARETE ETKİLERİ

## Özet

Teknolojinin gelişmesiyle birlikte ortaya çıkan dijitalleşmenin etkisiyle birlikte oyun kavramı farklılık kazanarak dijitalleşmiştir. Böylece Dijital Oyun Kavramı ortaya çıkmıştır. İnsanların dijital oyunlara gösterdiği ilgi ve pazarın hergün gelişmesi ile birlikte Dijital Oyun Sektörü ekonomik olarak sınırlarını devasa bir boyuta taşımıştır. Dünya ülkelerinin de bu durumu farketmesi ve sektöre yatırım yapması ülkelerin uluslararası ticaretine de etki etmiştir. Dünya Devletleri'nin ve Türkiye'nin uluslararası ticaret hacimleri ile sektöre yaptıkları yatırımlar incelenmiştir. Aynı zamanda günümüzde yeni ortaya çıkan e-Spor'un gelişimi ve ülkelere katkıları sektörde önemli bir yer tutmaktadır. E-Spor ülkelerin tanınması ve uluslararası ticareti için önemli bir etkidir.

Hiç şüphesiz ki Dijital Oyun Sektörü'ne yatırım yapmak, bu global rekabet ortamında ülkeye yatırım yapmak demektir. Sektörü doğru kullanıp, üretimin artırılması ülkelere hem ekonomik hem de ticari fayda sağlayacaktır. Bu nedenle devletler özellikle genç nüfusun oyun sektörüne adapte olması, bu alanda çalışmalar yapması ve üretkenliklerini artırmak için çalışmalar yapmalıdır.

*Anahtar Kelimeler: Dijital oyun sektörü, oyun finansı, oyun ticareti*

## Abstract

The concept of game has become different with the effect of digitalization that has emerged with the development of technology. Thus, the concept of Digital Gaming has emerged. With the interest of people in digital games and the development of the market every day, the Digital Gaming Industry has brought its economic boundaries to a gigantic level. The fact that the world countries realized this and invested in the industry also affected the international trade of the countries. Investments made in the sector with World States and Turkey in the international trade volumes were examined. At the same time, the development of e-Sports,

which has recently emerged, and its contributions to countries have an important place in the sector. E-Sports is an important factor for the recognition and international trade of countries.

Undoubtedly, investing in the Digital Gaming Industry means investing in the country in this global competitive environment. Using the sector correctly and increasing production will provide economic and commercial benefits to countries. For this reason, countries should adapt to the game sector especially young people, to work in this field and work to increase productivity.

***Keywords: Digital game sector, game finance, game trade***

# KÜRESEL BİR SEKTÖR HALİNE GELEN DİJİTAL OYUNLARIN ÜLKE EKONOMİLERİNE VE ULUSLARARASI TİCARETE ETKİLERİ

## 1. GİRİŞ

İnsanlar çeşitli kişi ve topluluklarla her zaman ilişki içinde olmuş ve bu şekilde hayatlarını sürdürmüşlerdir. Bu etkileşimlerle insanlar birbirlerinden etkilenerek bir iletişim kurmuşlardır. Oyun kavramı da bu iletişimin bir parçasıdır. Oyunlar her zaman insanların hayatında var olmuş ve insanoğlu her zaman oyunlarla iç içe yaşamıştır. Tarihin ilk dönemlerinde insanlar arasındaki iletişimi sağlayan oyunlar günümüze gelene kadar birçok süreç geçirmiştir. Bilgi ve teknolojinin gelişimi ve küreselleşen Dünya'nın da etkisiyle birlikte de dijital bir hal almıştır.

Günden güne gelişim ve değişim içinde olan Dijital Oyun Sektörü sınırlarını genişleterek devasa boyutlara ulaşmıştır. Dünya'daki en büyük endüstrilerden biri haline gelen Dijital Oyun Sektörü sınırlarını ekonomik olarak da çok büyük noktalara getirmiştir. Dijital oyunlar ekonomik potansiyeli ile büyük bir ticari alana sahip olmakla birlikte, bu sektör için çalışan geliştiricilere, firmalara, gruplara da istihdam sağlamaktadır.

Dijital Oyun Sektörü bugün geldiği yapı itibariyle küreselleşen bir endüstridir. Gelişmiş Dünya ülkeleri Dijital Oyun Sektörü'nün potansiyelinin farkına varmış, çeşitli yatırımlar ve çalışmalarla bu sektörü desteklemektedirler. Dünya Ülkeleri için ulusal ve uluslararası alanda kabul gören bu sektör aynı zamanda, ithalat-ihracata yani uluslararası ticarete etki eden bir sektör durumundadır.

Neredeyse her insanın sahip olduğu akıllı telefonlar, bilgisayarlar, tabletler gibi elektronik aletlerle dijital oyunların etkisi günden güne artmaktadır. İnsanlar kolay ulaşılabilir dijital oyunları özellikle de mobil oyunları kullanarak vakit geçirmek veya can sıkıntılarını bertaraf etmeye çalışmaktadırlar. Her gün yeni yeni mobil oyunların, dijital oyunların üretildiği ve piyasaya çıktığı sektör insanlar için çok cazip bir konumdadır.

Türkiye'deki insanların da Dijital Oyun Sektörü'ne ilgisinin var olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Türkiye'de bu sektörde hem üretici hem de tüketici konumunda bir ilgi mevcut

durumdadır. Global ve sınırları en uzak yerlere bile ulaşan Dijital Oyun Sektörü Türkiye’de de yakından takip edilmektedir. Birçok oyun şirketlerini içinde barındıran Türkiye, çeşitli oyun işletmeleri ve stüdyolardan başarılı olanlar olmuş olsa da bu durum yeterli seviyede değildir. Türkiye Devleti’nin yaptığı yatırım ve teşvik fırsatları olsa da yapılan çalışmalar yeterli düzeyde olmamaktadır. Her ne kadar bu sektöre ilgi gösterilse de Türkiye’nin üretici ülkeden çok tüketici ülke olduğu bir gerçektir. Bu nedenle ülke insanlarını özellikle de genç nüfusu, teknoloji döneminde yaşayan gençleri bu sektöre teşvik etmek büyük önem taşımaktadır. Dijital oyunların insan yaşamındaki büyük etkisini eğitim-öğretim ve profesyonel iş hayatındaki faaliyetlerde de görebilmemiz mümkündür. Genellikle ilk ve orta öğretimde kullanılan akıllı tahtalar ve öğrencilere sunulan tabletlerle ders konularının daha iyi anlaşılması ve pekişmesi amacıyla dijital oyunlar önemli bir yer tutmaktadır. Bununla beraber profesyonel iş hayatındaki işletmeler, kurumsal şirketler de personelinin işe motivasyonunu sağlamak amacıyla dijital oyunlara başvurumaktadırlar.

Dijital oyunlar Türkiye’de sadece üretim olarak değil, akademik olarak da istenen seviyede değildir. Bu nedenle üniversitelerde bölümler, yüksek lisanslarda tezli bölümler açılıp, öğrencilerin bu alanlara özendirilmesi ülkemizde Dijital Oyun Sektörü’nün gelişimi için yararlı olacaktır.

## **2. KÜRESELLEŞEN DÜNYA’DA DİJİTAL OYUNLAR**

### **2.1 Dijital Oyunların Tarihi**

Oyun çok geniş bir kavram olmasına rağmen teknolojinin ve bilginin ortaya çıkması ve kullanılmaya başlaması ile birlikte dijital oyunlar da hayatımıza girmiştir. Teknolojinin her geçen gün gelişen bir olgu olması nedeniyle çeşitli elektronik aletler, bilgisayarlar, akıllı telefonlar, tabletler hayatımıza girerek günlük yaşamımızın önemli bir noktası olmuşlardır. Bu elektronik aletlerin kullanılmaya başlanması ve git gide kendilerini geliştirmesiyle dijital oyunlar bu aletler vasıtasıyla kolay ulaşılabilir bir hal almıştır. Bu durum dijital oyunların yaygınlaşmasını sağlamıştır.

Dijital oyunların Dünya’daki ilk örneği, 2. Dünya Savaşı izleri taşıyan 1947 yapımı Cathode Ray Tube Amusement Device olarak kabul edilmektedir. Aslında bu bir bilgisayar oyunu

değil fakat etkileşimli ilk elektronik oyundur. Dijital oyunların ilk örnekleri aslında 1950’li yıllarda oluşmaya başlamıştır. 1958 yılında yapılmış ve ilk bilgisayar oyunu sayılan oyun Tennis for Two’dur. Bunun yanısıra aslında Dünyada ilk oyun olarak bilinen oyun Spacewar oyunudur (T. Karahisar; 2013: 3). Bu gelişmelerden sonra teknoloji ve bilgi gelişimi ile birlikte dijitalleşme etkisini artırmaya başladı. İnternetin bulunmasıyla birlikte de daha geniş kitlelere yayıldı ve aslında dijital oyunlar için de zemin hazırlanmış oldu. Elektronik aletlerin, bilgisayarların yeni çıktığı dönemde ki 1980’li yılların başına tekabül eden dönemde ortaya çıkan Commodore 64 adlı bilgisayar ilk kişisel bilgisayardır. Günümüzdeki bilgisayarlardan farklı olarak teyp kasetleri ile televizyonlara bağlantılı şekilde oynanan bir oyundu. (D, Yengin; 2012: 110).

Dijitalleşme ve beraberinde getirdiği dijital oyunlarla birlikte birçok şirket de ortaya çıkmaya başladı. Bugün çok büyük şirketler olan Namco, Sony, Nintendo 1980’li yıllarda kurulan işletmeler olarak göze çarpmaktadır.

Bu gelişmelerle birlikte daha fazla teknolojinin etkisinde kalan Dünya’da Play-Station, Xbox, VR, laptop, akıllı telefonlar ve tabletler ile beraber dijital oyunların etkisi daha da fazla hissedilmeye başlandı. Sektör olarak da Dijital Oyun Sektörü ekonomik sınırlarını günden güne büyüttü. Günümüzde hem ilgilenen, istihdam edilen insan sayısı hem de finansal olarak Dünya’nın en büyük sektörleri arasında kendisini kabul ettirmiştir.

## **2.2 Küresel Dünya’da Dijital Oyunların Finansal Boyutları**

Teknolojinin gelişmesi, bilgiye ulaşmanın kolaylaşması, küreselleşen Dünya dijital oyunların gelişmesine ortam hazırlamıştır. Teknolojinin meydana getirdiği elektronik aletlere dolayısıyla zamanla dijital uygulamalara ayak uyduran insanların bu durumu dijital oyunlara da ortam hazırlamıştır. Dijital Oyun Sektörü ilk meydana geldiğinden bu yana geçirdiği gelişim süreciyle Dünya’daki en büyük sektörlerden olmuştur. Bu büyüklük aynı zamanda finansal duruma da yansımıştır. Dijital Oyun Pazarı ekonomik olarak sınırlarını devasa boyutlara çıkararak ve gün geçtikçe de devamlı büyüyen bir endüstri haline gelmiştir. Dünya ülkelerinin dahi ekonomilerine direkt etkide bulunan bir sektör durumundadır. Dijital Oyun Sektörü’nün bu büyük sınırlara ulaşması ve sektör olarak büyük bir hakimiyet elde etmesinin en büyük nedeni küreselleşmedir. Dijital oyunların bu duruma nasıl geldiğini ve gelişme evrelerini takip ettiğimizde küreselleşmeden ve dijitalleşmeden bahsetmek zorundayız. Bu

sektörde kendine yer edinmek isteyen Dünya ülkeleri sadece Dijital Oyun Sektörü'ne değil aynı zamanda dijitalleşme ve küreselleşmeye de ayak uydurmaları gerekmektedir. Her sene yayınlanan ve “Hootside” ile “We are Social” tarafından hazırlanan dijitalleşmenin 2018 yılı görünümünün bulunduğu Tablo 2.1, sektörün sınırlarının ulaştığı yeri daha iyi anlamamıza yardımcı olacaktır. Bu değişkenlerin temelinde insan bulunduğu için Dünya'daki demografik ve beşeri veriler bu sektör için önemlidir.

**Tablo 2.1: 2018 Yılında Dijitalleşen Dünya (Anonim, 2018)**

DÜNYADA DİJİTAL 2018					
OCAK 2018	Toplam Nüfus	İnternet Kullanıcıları	Aktif Sosyal Medya Kullanıcıları	Cep Telefonu Kullanıcıları	Aktif Cep Telefonu Sosyal Medya Kullanıcıları
	7.593 milyar	4.021 milyar	3.196 milyar	5.135 milyar	2.958 milyar

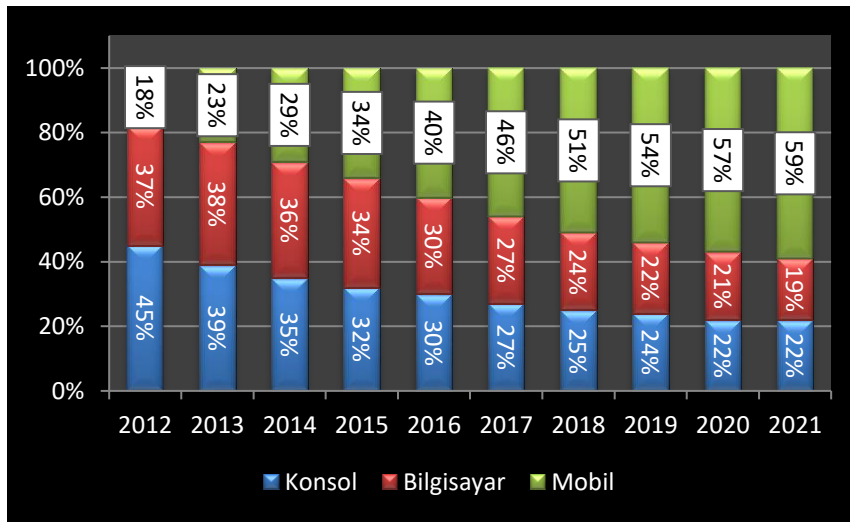
**Kaynak:** (<https://vergialgi.net/ekonomi-maliye/digital-in-2018-raporunda-dunyada-ve-turkiye-de-durum>; 2018)

Tabloda da görülen veriler, Ocak 2018 yılındaki dijitalleşme verilerini yansıtmaktadır. Buna göre; 2018 yılında Dünya'da internet kullanıcılarının sayısı 2017 yılında internet kullanan insan sayısına göre 250 milyon daha fazladır. İnterneti kullanım oranı da %20 ile en fazla Afrika'da gelişme göstermiştir.

Küreselleşme dendiğinde aslında tek bir alanda değil sosyal, ekonomik, beşeri, toplumsal alanlarda da küreselleşme yaşanmaktadır. Buna göre Dünya'nın da yaşadığı ekonomik krizler bu nedenle küresel ekonomik krizlere dönüşüyor. Özellikle 1970'li yıllarda yaşanan ekonomik krizlerden sonra dijitalleşme ekonomik olarak daha da önem kazanmıştır. Bu bağlamda o döneme kadar kullanılan sosyal demokrasi ve devlet anlayışına bağlı ekonomik modeller artık yerini serbest piyasa aktörleri tarafından yönetilen ekonomik modellere bırakmıştır. (D, Kan; 2017: 1)

Dijital Oyun Endüstrisi küresel bazda incelediğinde; Dünya üzerindeki devletlerin genel olarak sektörün, potansiyelinin ve gelişim ağının farkında olduğu görülmektedir. Devletler bu endüstriye çeşitli yatırımlar yaparak ekonomik olarak pazarı en iyi biçimde kullanma amacındadırlar. Devletlerin yaptığı bu yatırımlar, faaliyetler, teşvikler aslında kendi halkına yaptığı yatırımlardır. Tablo 2.2’de oyun platformlarının pazar pay değişimleri anlatılmaktadır.

**Tablo 2.2: Oyun Platformlarının Pazar Pay Değişimleri (Newzoo, 2018)**



**Kaynak:** Newzoo, Global Game Market Report Premium, 2018

Bu tabloda oyun platformlarının pazar pay değişimlerine baktığımızda; 2012 yılından günümüze kadar konsol oyunlarındaki düşüş göze çarpmaktadır. Bu duruma mobil oyunların her geçen gün daha büyük ivme ile büyümesi neden olmaktadır. Konsol ve bilgisayar oyunlarının mobil oyunlar gibi pratik olmaması ve her zaman oynanamaması günümüz şartları açısından baktığımızda mobil oyunlarının gelişmesine ve rağbet görmesine neden olmaktadır. Grafikte görüldüğü üzere, düşüş sadece konsol oyunlarında olmamaktadır. Aynı zamanda bilgisayarlar oyunları da yıllar geçtikçe ivme kaybetmiş ve hızlı diyebileceğimiz bir düşüşe geçmiştir. 2016 ile 2019 arasında geçen 3 sene içinde %30 seviyelerinden neredeyse %20 seviyelerine bir düşüş görülmektedir. Hem mobil oyunlarındaki hızlı yükseliş hem de akıllı telefonlar veya tabletler gibi günün her saati yanımızda olup, her an kullanılan aletlerin bilgisayarların yerini alması, bilgisayarlara gereğinden fazla olan ihtiyaç duygusuna engel



olmuştur. Bu durum oyunlara da yansımıştır. İnternet cafelerde veya hanelerdeki şahıs bilgisayarlarında oynamaktan zevk alınan çoğu oyun mobil platformlara taşınmıştır. Çevrimiçi özelliklerle bu oyunlara farklılıklar katılmıştır. İnsanlar da mobil platformların bu gelişimine kayıtsız kalmayarak ilgi göstermiş ve bu yükselişine ortam hazırlamışlardır. (Global Game Market Report Premium, 2018)

Sayısal verilerle anlatacak olursak; Newzoo 2018 Küresel Oyun Pazarı Raporu'na göre; küresel pazar büyüklüğü 2012 yılında 70.6 milyar dolar, 2013 yılında 76.5 milyar dolar, 2014 yılında 84.8 milyar dolar, 2015 yılında 93.1 milyar dolar, 2016 yılında 106.5 milyar dolar, 2017 yılında 121.7 milyar dolar, 2018 yılında 137.9 milyar dolar civarında gerçekleşmiştir. Bununla beraber 2019 yılında 151.9 milyar dolar, 2020 yılında 165.9 milyar dolar, 2021 yılında ise 180.1 milyar dolar büyüklüğe ulaşacağı tahmin edilmekteydi. Bu verilerden yola çıkarak Dijital Oyun Sektörü'nün potansiyel yükselişinin görülmesi ve sınırlarının boyutunun yüksekliğinin tahlil edilmesi çok da zor olmamaktadır.

### **2.3 Küresel Dijital Oyun Sektörü'nün Türkiye'ye Etkileri**

Türkiye'nin dijital oyunlarla ilgili serüveni bu alanda öncü olan ülkelerden daha sonra başlamıştır. Dünya'da küreselleşmeye başlayan bu sektörden Türkiye'de etkilenmiş olsa da, ilk başlarda tam olarak sektörü benimseyememiştir. Dijital oyunlarla ilgili her ne kadar çeşitli çalışmalar yapılmak istense de bu çalışmalar başarıya ulaşamamıştır.

Aslında Türkiye'de dijital oyunlarla ilgili gelişmeler, uzun yıllar yurtdışında bu alanda başarılı faaliyetler gösteren Mevlüt Dinç'in Türkiye'ye dönmesiyle başlamıştır. Mevlüt Dinç, 2000'li yılların sonunda Türkiye'ye dönüp bilgi ve tecrübesini ülkesi için kullanmayı amaçlamıştır. Dünya'da büyük üne sahip olan, hala daha hatırlanan Enduro Racer (1987), Last Ninja 2 (1988), HammerFist (1989), Time Machine (1990), First Samurai (1991), Street Racer (1994) gibi oyunları ensdütüriye katan Mevlüt Dinç'tir.

Mevlüt Dinç'in Türkiye'ye dönüşünden sonra profesyonel olarak çeşitli çalışmalar meydana gelmiştir. Çeşitli oyun firmaları kurulmuş hatta yaptıkları ürünleri duyurmaya başlamışlardır. Türkiye'deki çok oynanan kağıt oyunları, sık sık oynanan okey, tavla gibi oyunlar dijital ortama taşınarak insanların ilgi göstermesi sağlanmıştır. (E, Yılmaz; 2004: 4)

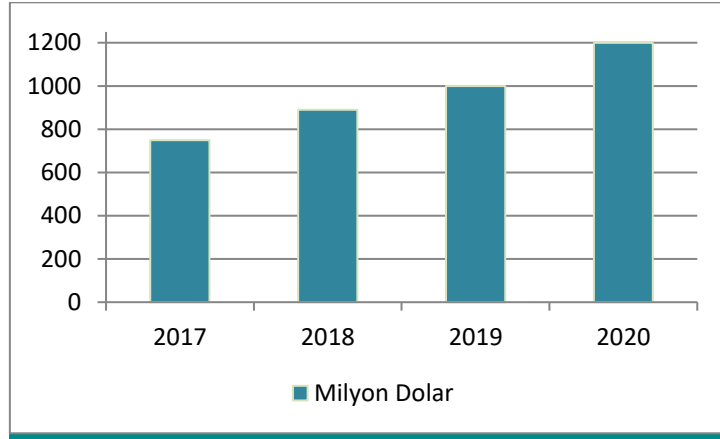
Günümüzde dijital oyunlar fazlaca ilgi görmektedir. Dijital oyun yapımına vakit harcayan, çalışmalar yapan bağımsız geliştiriciler, bu alanda faaliyet gösteren, yurtiçi ve yurtdışında başarılı işletmeler mevcuttur. Bu durumun en büyük nedeni dijital oyunların global olma özelliğindedir. Özellikle Crytek, Peak Games, Taleworlds, Gram Games, Panteon gibi firmalar bu alanda önemli faaliyetlerde bulunmuşlardır. Bu bağlamda sektörün gelişmesi ve global olarak sektöre ayak uydurmak için uluslararası bütün gelişmeler takip edilmektedir. Türkiye’de dijital oyunların ilgi görmesiyle birlikte e-spor alanında da gelişmeler olmuş ve çeşitli başarılar kazanmıştır. Bu sektörde Türkiye’de üretimden daha fazla tüketim olsa da yine de ihracata yaptığı etkiler küçümsenmeyecek kadar büyüktür.

Günümüz Dijital Dünyası’nda elektronik aletlerle, akıllı telefon ve tabletlerle bize ulaşan dijital oyunlar, sadece küresel bazda değil aynı zamanda ülkelerin kendi içlerinde de popüler ve büyük bir sektör haline gelmiştir. Türkiye’de de dijital oyunlar çok fazla ilgi gören ve çok fazla kullanıcının olduğu bir sektör durumuna gelmiştir. Özellikle genç nüfusun fazlalığı dijital oyun için büyük önem arz etmektedir. Küresel pazarda ve sektör içinde Türkiye’nin yerinin belirlenip, Dijital Oyun Sektör analizi yapıldığında; bu sektörde faaliyet gösteren kişilerin start-uplar ve girişimcilik faaliyetlerinde bulunan kişiler olduğu göze çarpmaktadır. Kişi sayısı olarak analiz edildiğinde Türkiye’de faaliyet gösteren kişiler genellikle 0-5 kişilik ekipler olarak faaliyet göstermektedir. Daha fazla kişiden oluşan ekipler de vardır fakat sayıları çok fazla değildir. 10 kişiden fazla olan ekiplerin oluşturduğu oran da ülkenin Dijital Oyun Sektörü’nün %11’lik bir kısmına tekabül etmektedir. Türkiye’deki oyun sektöründen ekonomik olarak bahsedildiğinde; dijital oyunlardan ekonomik kazanç oyunlardaki reklamlar, ücretli oyunlar ve oyuniçi satışlardan sağlandığı görülmektedir. Bu durumu oranlamak gerekirse; %57,5’i oyuniçi reklam faaliyetlerinin sağladığı gelirlere, %50’si ücretli oyunların sağladığı ücretlendirmelerden, %42,5’i oyunların içindeki satın almalarından kaynaklandığı görülmektedir. Bununla beraber projelere yapılacak finansmanlar, ekonomik katkılar, yatırım ve teşvikler ise azınlık durumdadır. (Anakara Kalkınma Ajansı; 2016: 41)

Türkiye’nin dijital oyuncu sayısı yaklaşık olarak 30 milyonu geçkindir. Bu sayı Dijital Oyun Sektörü’ne ne kadar çok ilgi duyulduğunun göstergesidir. Yakın geçmişte baktığımızda Dijital Oyun Sektörü 2017 yılı itibariyle 750 milyon dolar seviyelerinden başlayarak her sene bu seviyeyi yükseltmiş. Dijital Oyun Sektörü için finansal potansiyeli ve ekonomik sınırlarını bu şekilde daha iyiye götürmeye çalışmıştır. 2019 yılı itibariyle de Dijital Oyun Sektörü’nden sağlanan kazanç 1 milyar dolar bandına ulaşmıştır. 2020 yılında bu ekonomik kazancın

artarak 1 milyar 200 milyon dolar seviyesinde olacağı öngörülmektedir. Bu durumu daha net görmek için aşağıda Tablo 2.3'ü incelemek yararlı olacaktır.

**Tablo 2.3: Türkiye'nin Dijital Oyun Sektörü Pazar Büyüklüğü (Güvenli İnternet Merkezi, 2019)**



#### **2.4 Küresel Dijital Oyun Sektörü'nün Dünya Ülkelerinin ve Türkiye'nin Uluslararası Ticaretine Etkileri**

Dijital Oyun Sektörü'nün ekonomik sınırlarının çok yüksek seviyelere gelmesi ve insanlar tarafından ilgi görülen bir sektör olması Dünya ülkelerinin de dikkatini çekmiştir. Gelişmiş veya gelişmekte olan birçok ülke bu sektöre yatırımlar yaparak, ekonomik olarak en iyi şekilde yararlanma amacını taşımaktadır. Bu durum tabii ki devletlerin ekonomik gücü ve uluslararası pazardaki etkinliği ile doğru orantılıdır. Bu bağlamda Dijital Oyun Sektörü'nde en gelişmiş olan ülkeler Çin, Amerika Birleşik Devletleri, Japonya, Almanya ve İngiltere ön plana çıkıyor. Bu ülkeler dijital oyunlardan çok fazla gelir elde eden ülkeler olarak göze çarpmaktadır. Bu bilgileri daha ayrıntılı bir şekilde incelemek, bu sektördeki gelir düzeylerini ve kişi sayısı, internet kullanan kişi sayısı gibi parametrelere göre değerlendirmek için aşağıda Tablo 2.4'ü incelemek faydalı olacaktır. (D, Kan; 2017: 5)

**Tablo 2.4: Dünya’da Oyun Gelirlerine Göre Ülkeler (Newzoo; 2017)**

Sıralama	Ülke	Nüfus (milyon)	İnternet Kullanan Nüfus (milyon)	Toplam Gelir (milyon) (\$)
1	Çin	1.410	814	32.536
2	ABD	324	260	25.426
3	Japonya	127	121	14.048
4	Almanya	82	74	4.430
5	İngiltere	66	62	4.238

Dijital Oyun Sektörü global bir sektör olduğundan devletler de global düşünmek zorundadır. Dünya’dan milyonlarca insanın ilgi gösterdiği bu sektöre yatırım yaparak kendi ülkelerinin menşei ile ürünler yapmak için adeta yarış halindedirler. Kendi ülkelerinden çıkan ürünler devletlerin uluslararası ticaretine, ihracatına katkıda bulunmaktadır. Bir ülkedeki bir oyun şirketi yaptığı bir ürünle uluslararası üne kavuşarak işletmesine ve dolayısıyla ülkesine gelir kazandırarak önemli katkılar sağlayabilmektedir. Buna bir örnek vermek gerekirse Polonyalı Dünyaca ünlü oyun şirketi CD Projekt, şu an Polonya’nın en büyük şirketlerden biri olarak göze çarpmaktadır. (web.archive.org, 2015)

Dijital Oyun Sektörü Türkiye’nin uluslararası ticaretine de büyük etkileri bulunmaktadır. Türkiye ekonomik olarak kırılgan olan ülkelerden biridir. Cari açık dengesine baktığımızda ithalatı ihracatından daha fazladır. Bu durum da dış borç olarak yansımaktadır ve Türkiye’deki tüm sektörler etki ettiği gibi Dijital Oyun Sektörü’ne de etki etmektedir. Dünya’da gelişen ve küreselleşen Dijital Oyun Pazarı ülkemizde de ilgi göre bir pazar haline gelmiştir. Türkiye’de de bu sektörden pay almak, bu sektörden ekonomik kazanç elde etmek amacıyla devletin yaptığı çeşitli yatırımlar ve teşvikler meydana gelmiştir. Çeşitli sivil toplum kuruluşlarıyla dijital oyunlar desteklenmiş, insanlara da dijital oyun bilinci kazandırılmak istenmiştir. Bunun sonucunda ülkemiz uluslararası ticaretine etkileri olmaya başlamıştır. Cari açığın her dönem sıkıntılı olduğu Türkiye’de dijital oyunların geliştirilmesiyle birlikte ihracatta da artış meydana gelmiştir. Dijital Oyun İhracatı’nın önem kazandığı Dünya’da üretim yaparak ihracatı yükseltmek ülkemiz için büyük bir kazanımdır.

2018 yılında Türkiye Devleti Ticaret Bakanı Ruhsar Pekcan; dijital oyun çalışmalarında ve sektörde Türkiye'nin her geçen gün üzerine daha çok koyarak önemli aşama kaydettiğini ve daha iyiye gittiğini vurgulamıştır. Türkiye'nin dijital oyunların yapımı ve küresel pazarda söz sahibi ülkeler arasında olduğunu da vurgulayan Pekcan rekor seviyelerde ihracat olduğunu ve bunun önümüzdeki dönem ikiye katlanacağı beyanında bulunmuştur. 2019 yılı ilk çeyrek itibarıyla Dijital Oyun Sektörü ihracatın 1 milyar 50 milyon dolar olduğunu söyleyen Pekcan, Türk markalarının kalitesini, Türk ürünlerinin kalitesini göstermek için çalıştıkları "Turquality" programının ise başarılı bir şekilde devam ettiğini bildirmiştir. (Türkiye Oyun Sektörü Raporu; 2018)

## **2.5 Dünya'da ve Türkiye'de E-Spor**

Elektronik ortamda karşılıklı rekabete dayanan bir sportif faaliyet sergilenmesi e-spor olarak adlandırılmaktadır. Dijital oyunların gelişimi ve sektöre gösterilen büyük ilgi bu alanda yeni bir spor faaliyetinin başlamasına neden olmuştur. E-spor ilk defa 1997 senesinde Siberatlet Ligi olarak adlandırılan bir organizasyonda kurumsallaştığı varsayılmaktadır. (Yükçü ve Kaplanoğlu, 2018: 2) Bir spor ürünü olarak da kullanılan dijital oyunlar ilgi gören ve içinde rekabet olan spor türleri gibi son dönemlerde çok fazla popüler olmuş ve sporcularına çok büyük kazançlar elde ettirmiştir. Normal, bildiğimiz spor türlerinden farkı insan yerine bilgisayarların kullanıldığı spor çeşididir. (Hamari ve Sjöblom; 2017: 212,213) E-Spor'un yapan kişilere E-Sporcu denir ve bu kişiler bireysel yarışacağı gibi takım halinde de yarışabilmektedirler. Günümüzde E-Spor'un da Dijital Oyun Endüstrisi'ne bağlı olarak büyüme içindedir.

E-Spor Türkiye'de de çok fazla rağbet gören spor çeşididir. Çeşitli başarılı takımların bulunduğu ülkemizde E-Spor turnuvaları sıkça düzenlenmektedir. Bu tür organizasyonlar hem Türkiye Devleti'nin Dünya'da adının duyulmasını hem de sektörde bilinirliğinin artması için önem arz etmektedir. 2011 yılında Türkiye'de kurulan Dijital Oyunlar Federasyonu ve Gençlik ve Spor Bakanlığı tarafından ülkemizde yapılan e-spor organizasyonları desteklenmekte ve insanlar bu spora teşvik edilmektedir. Bu organizasyonlarla birlikte e-sporu izleyici kitlesi de bir hayli artış göstermektedir.

Dünya genelinde e-spor takip eden kişi sayılarına baktığımızda 2017 yılında genel olarak 385 milyona yakın bir izleyici kitlesi bulunmaktadır. 2019-2020 yılları için öngörüler ise bu

sayının iki katına çıkacak olmasıdır. (Yükçü ve Kaplanoğlu, 2018: 543) Türkiye’de de E-Spor organizasyonları ile birlikte artış gösteren bir kitle mevcuttur. Bu kitle günden güne büyümekte, hem ulusal hem de uluslararası Dijital Oyun Sektörü’ne katkıda bulunmaktadır. Ülkemizde düzenlenen çeşitli E-Spor turnuvalarının neler olduğunu aşağıdaki Tablo 2.5’ü inceleyerek ulaşabilmekteyiz.

**Tablo 2.5: Türkiye’de Düzenlenen e-Spor Organizasyonları (Türkiye Oyun Sektörü Raporu; 2018)**

<b>TÜRKİYE OYUN SEKTÖRÜ RAPORU 2018</b>	
<b>Türkiye'de Düzenlenen E-Spor Organizasyonları</b>	
1	<i>Zula World Cup</i>
2	<i>Wolfteam Turkey Cup</i>
3	<i>Wolfteam League</i>
4	<i>Multiplayer FIFA 19 Balkan Cup</i>
5	<i>Multiplayer Chapters</i>
6	<i>Red Bull Last Champion-Dota 2</i>
7	<i>PUBG TAM Game League</i>
8	<i>League of Legend Championship League</i>
9	<i>VPG Turkey Cup</i>
10	<i>VPG Turkey Cup FIFA Pro Clubs League</i>
11	<i>Turkey ESL CS:GO Championship</i>
12	<i>Blast Pro Series Istanbul</i>
13	<i>TSL-Turkish Stars League with FacelT</i>

## 2.6 Sonuç ve Değerlendirme

Dijital Oyun Sektörü bahsedildiği üzere her geçen gün ekonomik ve beşeri sınırlarını büyüterek Dünya’daki en büyük sektörlerden biri durumuna gelmiştir. Dünya üzerinde bu gelişimi ve teknolojik değişimi farkederek, dijitalleşme ile birlikte insanların Dijital Oyun Sektörü’ne ilgi gösterdiğini gören devletler bu pazara yatırımlar yapmaktadırlar. Dijital Oyun Sektörü günümüzde insanları birleştiren ortak nokta konumuna gelmiş ve milyonlarca insanın katkıda bulunduğu bir Pazar durumundadır. Bu sektörün bu kadar büyümesini küresel bir sektör oluşuna bağlamak mümkün olmakla birlikte Dijital Dünya’nın sektöre yaptığı katkılar tartışılmazdır.

Sadece Dünya değil Türkiye’de de Dijital Oyun Sektörü’ne ilgi gösterilmektedir. Her ne kadar ülkemiz üretimden daha çok tüketici konumunda olsa da oyun pazarı ülkemizde de iyi seviyelerdedir. Dijital oyunlar oluşturduğu sektörel yapı finansal potansiyel ile birlikte ülkelerin uluslararası ticaretine de etki etmektedir. Türkiye ekonomik olarak esnek ve kırılgan bir yapıda ülkedir. Finansal belirsizliğin çok olduğu ülkemizde dijital oyunlar üzerine yapılan yatırımlar ihracatımızı yükseltmiş ve daha fazla yükselteceği beklenmektedir.

Dijital Oyun Sektörü’ne yatırım global anlamda da Türkiye için de önem teşkil etmektedir. Türkiye’de dijital oyunlarla birlikte bir spor olan E-Spor da gelişmiş ve bu durum uluslararası alanda bilinirliği de artırmıştır. Dijital oyun alanına yatırım günümüz şartları içinde kaçınılmazdır. Bu sektöre yatırımlar yaparak bilinirliğini artırmak, üretimi artırmak için bağımsız geliştiriciler, işletmeler ve bu sektörde faaliyet gösterecek grupları teşvik etmemiz gerekmektedir.

Genç nüfusun fazla olduğu Türkiye’de sektörü doğru kullanmak gerekmektedir. Sektörün doğrusunu, yanlışını, yapılması gerekeni iyi analiz edip buna göre hareket edilmelidir. Her geçen gün gelişimini sürdüren dijitalleşen Dünya insanlarımızın hayatına direkt etki etmektedir. İnsanların dijitalleşme ile birlikte, elektronik aletler de hayatımıza entegre olmuştur. Bu bağlamda dijitalleşmenin etkilerini her ortamda görmemiz mümkün olmaktadır. Dijital oyunlar sadece internet tabanlı platformlardan indirilen değil, yaşantımızın her alanında rastladığımız bir olgu durumuna gelmiştir. Türkiye’de eğitim ve öğretimde ilk ve orta öğretimlerdeki derslerde, profesyonel hayatta dijital oyunlar hayatımıza empoze olmuştur. Bu durumda sektörü genç nesle aşılammamız kolaylaşmaktadır. Bu çalışmalarla hatta yapılacak akademik çalışmalarla dijital oyunlar daha çok önem kazanacak ve Türkiye dijital oyunların üretiminde daha fazla söz sahibi olacaktır.

## KAYNAKÇA

Ajansı, A. K. (2016). *Dijital Oyunlar Raporu*.

AJANSI, G. I.-S. (2018). *Türkiye Oyun Sektör 2018 Raporu*. İstanbul.

Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What Is eSports and Why Do People Watch It? *Internet Research*, 27(2), 211-232.

KAN, D. (2017). Küreselleşen Ekonomi ve Bilgi Toplumunda Yeni Ekonomi Alanı: Dijital Oyunlar. *Akdeniz Üniversitesi Sosyoloji Bölümü*, 1-7.

KARAHİSAR, T. (21-23 Kasım 2013). Türkiye'de Dijital Oyun Sektörünün Durumu. (s. 2-3). Sakarya: Uluslararası Sanat, Tasarım ve Manipulasyon Sempozyumu.

Newzoo. (2017). *Global Games Market*. Ağustos 2019, 4 tarihinde <https://newzoo.com/insights/articles/the-globalgames-market-will-reach-108-9-billion-in-2017-with-mobile-taking-42/> adresinden alındı

Newzoo. (2017). *Top 10 Countries/Markets by Game Revenues*. Ağustos 2019, 2 tarihinde <https://newzoo.com/insights/rankings/top-10-countries-by-game-revenues/> adresinden alındı

Report, F. S. (19, Eylül 2016).

<http://web.archive.org/web/20160919021638/https://www.cdprojekt.com/en/investors/financial-summary-report/>. Aralık 9, 2019 tarihinde wayback machine. adresinden alındı

Süleyman YÜKÇÜ, E. K. (2018). E-Spor Endüstrisi. *UIİD-IJEAS*, 533-550.

TÜRKAY, İ. (2018, Ağustos 5). *Vergialgı*. Temmuz 22, 2019 tarihinde Yeni e-ekonomi: <https://vergiyalgi.net/digital-in-2018-raporunda-dunyada-ve-turkiye-de-durum> adresinden alındı

Vergialgı. (2018). *2018 Yılında Dijitalleşen Dünya*. Aralık 10, 2019 tarihinde <https://vergiyalgi.net/ekonomi-maliye/digital-in-2018-raporunda-dunyada-ve-turkiye-de-durum>. adresinden alındı



wikipeida. (2015). *CD Projeckt*. Aralık 10, 2019 tarihinde  
[https://tr.wikipedia.org/wiki/CD\\_Projekt](https://tr.wikipedia.org/wiki/CD_Projekt). adresinden alındı

YENGİN, D. (2012). *Dijital Oyunlarda Şiddet*. İstanbul: Beta Yayınları.

YILMAZ, E. (2004). Elektronik Oyunlar ve Türkiye. *TMD-KAMU BİB 6.ETKİNLİĞİ*, (s. 1-8). Ankara.