

DİJİTAL OYUN EKOSİSTEMİNDE YAPISAL DÖNÜŞÜM: İKİ TARAFLI PAZAR DİNAMİKLERİ, JEOPOLİTİK RİSKLER VE TÜRKİYE EKSENİNDE ANALİZ

Ömer GÖK* - Seyfettin ÜNAL**

Öz

Bu çalışma, hızla büyüyen küresel elektronik eğlence sektörünün yapısal dönüşümünü derinlemesine incelemektedir. Kavramsal temelini klasik oyun teorilerinden (oyunun kültürel ve toplumsal işlevleri) alarak, sektörü modern aracılık platformlarının ekonomisi ve iki-taraflı pazar dinamikleri çerçevesinde değerlendirmektedir. Taşınabilir cihazlara (mobil) dünya genelinde erişimin yaygınlaşmasıyla büyük ivme kazanan bu pazarın küresel eğilimleri, bölgesel kullanıcı profilleri, harcama dinamikleri ve içerik tüketim alışkanlıkları kapsamlı bir şekilde analiz edilmiştir. Analizin merkezinde, büyük teknoloji platformlarının uyguladığı ücretlendirme, içerik dağıtım stratejileri ve münhasırlık politikaları bulunmaktadır. Bu stratejilere ek olarak, iki ana küresel güç arasındaki ticari gerilimlerin, özellikle kritik yüksek teknoloji bileşenlerinin (yarı iletkenler) tedarik zinciri üzerindeki aksama etkileri jeopolitik risk unsurları olarak ele alınmıştır. Ayrıca, büyük bir bölgesel ekonomik birliğin (kıtasal birlik) yürürlüğe koyduğu yeni dijital pazar düzenlemelerinin (yasal çerçevelerin), platformların gelir paylaşım oranlarını ve geliştirici kârlılığını nasıl yeniden yapılandığı araştırılmıştır. Yüksek potansiyele sahip yerel bir pazarın analizi bölümünde, ülkenin genç nüfus yapısı ve mobil odaklı tüketimin ağırlığı ile yerel girişimlerin uluslararası alanda ulaştığı yüksek değerli şirket (unicorn) statüsü gibi somut başarılar vurgulanmıştır. Bu potansiyeli güçlendirmek amacıyla; yerel ödeme sistemlerinin entegrasyonu yoluyla finansal verimliliğin artırılması ve ileri üretim süreçleri yerine kısa-orta vadede tasarım, test ve paketleme gibi niş sanayi alanlarında kümelenme oluşturulması dâhil olmak üzere somut politika ve yönetim önerileri sunulmaktadır. Çalışma, sektörel politika ve yönetim kararlarına katkıda bulunmak amacıyla, akademik literatüre güncel ve bütüncül bir analiz sunmayı amaçlamaktadır.

Anahtar Kelimeler: Dijital Oyun Pazarı, İki-Taraflı Pazar, Jeopolitik Riskler, Yarı İletkenler, Türkiye Oyun Ekosistemi, Platform Ekonomisi.

* Doktora Öğrencisi, Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, İşletme Anabilim Dalı, E-posta: omer.gok1@ogr.dpu.edu.tr, Orcid:0000-0003-1135-7470

** Prof. Dr. Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi, İşletme Bölümü, E-posta: seyfettin.unal@dpu.edu.tr, Orcid:0000-0002-6248-4317

Bu makaleye atf için: Gök, Ömer ve Ünal, Seyfettin. (2025). Dijital Oyun Ekosisteminde Yapısal Dönüşüm: İki Taraflı Pazar Dinamikleri, Jeopolitik Riskler ve Türkiye Ekseninde Analiz, SDE Akademi Dergisi 6(1), 41-58

STRUCTURAL TRANSFORMATION IN THE DIGITAL GAME ECOSYSTEM: TWO SIDED MARKET DYNAMICS, GEOPOLITICAL RISKS AND ANALYSIS FOCUSED ON TÜRKİYE

Ömer GÖK* - Seyfettin ÜNAL**

Abstract

This study provides an in-depth analysis of the structural transformation occurring within the rapidly growing global electronic entertainment sector. Drawing on the conceptual foundations of classical game theories (addressing the cultural and social functions of play), the study evaluates the sector within the framework of modern intermediary platform economics and two-sided market dynamics. Global trends, regional user profiles, spending dynamics, and content consumption habits of this market, which has gained significant momentum with the proliferation of access to portable devices (mobile) worldwide, are comprehensively analyzed. At the core of the analysis lie the pricing, content distribution strategies, and exclusivity policies implemented by major technology platforms. In addition to these strategies, the disruptive effects of trade tensions between two major global powers on the supply chain of critical high-tech components (semiconductors) are examined as factors contributing to geopolitical risk. Furthermore, the study investigates how new digital market regulations (legal frameworks) enacted by a large regional economic union (a continental bloc) are restructuring platform revenue sharing rates and developer profitability. The section focusing on the analysis of a high-potential local market highlights concrete achievements, such as the country's young demographic structure, the dominance of mobile-focused consumption, and the attainment of high-value company (unicorn) status by local ventures on the international stage. To reinforce this potential, concrete policy and management recommendations are presented. These include increasing financial efficiency through the integration of local payment systems and establishing clustering in niche industrial areas like design, testing, and packaging (instead of focusing solely on advanced production processes) over the short-to-medium term. The study aims to contribute a current and holistic analysis to the academic literature to inform sectoral policy and management decisions.

Keywords: Digital Gaming Market, Two-Sided Market, Geopolitical Risks, Semiconductors, Turkish Gaming Ecosystem, Platform Economy.

Giriş

Dijital oyun sektörü, yalnızca eğlenceye yönelik bir alan olmaktan çıkarak günümüzde hem ekonomik hem de kültürel boyutları olan çok katmanlı bir yapıya dönüşmüştür. Bu dönüşüm, teknolojik altyapıların gelişmesi, mobil cihazların yaygınlaşması, genç nüfusun oyunlara olan ilgisinin artması ve küresel yatırım trendlerinin dijital oyunlara yönelmesiyle doğrudan ilişkilidir. Oyunlar artık bireysel boş zaman etkinliklerinden öte, toplumsal etkileşimi şekillendiren, kültürel anlatılar sunan ve büyük hacimli ekonomik değerler üreten araçlar haline gelmiştir. Bu çalışma, dijital oyun sektörünü hem kavramsal hem de yapısal boyutlarıyla inceleyerek sosyal bilimler literatürüne katkıda bulunmayı, güncel veriler ışığında sektörün mevcut durumunu görünür kılmayı ve bu alandaki farkındalığı artırmayı amaçlamaktadır. Bu çerçevede dijital oyun kavramı kültürel ve kuramsal bağlamda ele alınmakta; küresel dijital erişim düzeyleri, oyuncu profilleri, pazar büyüklükleri ve Türkiye'deki sektörel gelişmeler bir bütün halinde analiz edilmektedir. Kavramların kuramsal temeli (Huizinga,2015:18) ile (Caillois,2001:8) tarafından ortaya konulan oyun kuramlarına dayanmaktadır. Ayrıca dijital oyunların dijitalleşmeyle birlikte kazandığı yeni yapısal biçimler ve ekonomik modeller, (Akbulut,2009:38–39) tarafından ele alınan oyun kültürü perspektifinde değerlendirilmiştir. Bu bağlamda, dijital oyunların yalnızca kültürel bir ürün değil, aynı zamanda küresel ölçekte önemli bir ekonomik pazar unsuru olduğu vurgulanmaktadır. Bu temel doğrultusunda çalışmanın ilerleyen bölümlerinde dijital dünya göstergeleri ve oyuncu profilleri incelenecek, küresel pazar yapısı ile Türkiye'ye özgü sektör dinamikleri karşılaştırmalı bir bakış açısıyla sunulacaktır. Böylece hem küresel eğilimler hem de Türkiye'nin bu sektördeki konumu anlaşılır bir çerçevede değerlendirilecektir.

1. Yöntem ve Sınırlılıklar

Bu çalışmada dijital oyun sektörünün kültürel, ekonomik ve yapısal özellikleri nitel araştırma yöntemleriyle incelenmiştir. Temel olarak nitel literatür taraması ve belgesel analiz teknikleri bir arada kullanılmıştır. Nitel

literatür taraması, dijital oyun kavramının tarihsel, kültürel ve ekonomik arka planını anlamlandırmak için tercih edilmiş; bu doğrultuda kavramsal çerçeve, alan yazındaki kuramsal çalışmalar ve sektörel raporlarla yapılandırılmıştır. Belgesel analiz yöntemi, yazılı belgelerin içerik ve bağlam temeline değerlendirilmesine dayanır. Bu yöntemin uygulanmasında (Bowen, 2009:29), belgesel analizi “belgelerin araştırma sorularına yanıt verecek biçimde sistematik olarak incelenmesi” olarak tanımlar. Bu bağlamda çalışmada kullanılan medya haberleri, ulusal ve uluslararası sektör raporları, kamuya açık veriler ve piyasa analizleri, tematik eksenler doğrultusunda sınıflandırılmış ve içerik odaklı şekilde çözümlenmiştir. Araştırma kapsamında birincil saha verisi toplanmamıştır. Tüm değerlendirmeler, ikincil veriler aracılığıyla yapılmıştır. Bu durum, çalışmanın bazı sınırlılıklarını da beraberinde getirmektedir. Öncelikle kullanılan kaynakların metodolojik tercihleri ve yayınlandıkları dönem, bulguların güncelliğini ve karşılaştırılabilirliğini doğrudan etkileyebilir. Örneğin bazı raporlarda “oyuncu” kavramı, yalnızca aktif oyuncuları içerirken; bazıları potansiyel veya kayıtlı kullanıcıları da bu tanıma dâhil etmektedir. Benzer biçimde gelir kalemlerinin sınıflandırılması, platformlara göre farklılık göstermektedir (Newzoo, 2022: 6–10; GIT, 2021: 4–7). Bölgesel verilerdeki bir diğer sınırlılık ise altyapı farklılıklarından kaynaklanmaktadır. Özellikle internet erişimi, cihaz sahipliği ve ekran süresi gibi göstergeler, oyun pazarına katılımı doğrudan etkiler. Ancak bu göstergelerin her zaman doğrudan oyuncu davranışlarıyla örtüşmediği durumlar olabilir. Örneğin Clement (2021), bazı bölgelerde mobil cihazlar üzerinden internete erişim yaygın olsa da oyun içi harcama davranışlarının bu seviyeye paralel olmadığını belirtmektedir. Bu nedenle erişim ile etkileşim ya da harcama arasında doğrudan ilişki kurmak yanıltıcı olabilir. Türkiye özelinde kullanılan kaynakların büyük çoğunluğu medya içerikleri, şirket açıklamaları ve sektörel raporlardan oluşmaktadır. Bu veriler zaman içinde değişebilir; özellikle şirket değerlemeleri, yatırım turları ve birleşme–satın alma haberleri sürecin ilerleyen aşamalarında farklılaşabilmektedir. Örneğin Dream Games’in unicorn statüsüne ulaşması birçok kaynakta duyurulmuş olmakla birlikte, şirketin nihai değerlendirme rakamları farklı zamanlarda güncellenmiştir (NTV, 2021; Gençoğlu, 2022).

2. Çalışmada Kullanılan Veriler

Bu çalışmada kullanılan veriler, üç temel kategoride sınıflandırılmıştır:

2.1. Dijital Erişim ve Kullanım Göstergeleri:

Bu başlık altında internet penetrasyonu, mobil cihaz sahipliği, ekran süresi ve kullanıcıların çevrimiçi davranışları gibi göstergeler yer almaktadır. Söz konusu veriler, uluslararası dijital veri sağlayıcıları tarafından yayımlanan raporlardan alınmıştır. Özellikle Hootsuite ve Datareportal platformlarının 2022 yılına ait dijital erişim raporları, bölgesel internet kullanımı, mobil öncelikli trafik oranları ve günlük ortalama internet kullanımı süreleri gibi önemli metrikler sunmaktadır (Hootsuite, 2022:11–14; Kemp,2022: 5–9).

2.2. Oyun Pazarı Ölçeği ve Oyuncu Profilleri:

Bu kategori, küresel oyun pazarının büyüklüğü, gelir kaynakları, platform kırılımları (mobil, PC, konsol) ve oyuncu demografileri üzerine odaklanır. Newzoo'nun yayımladığı “Global Games Market Report” gibi güncel piyasa analizleri bu bağlamda temel kaynak olarak değerlendirilmiştir. 2022 yılı itibarıyla küresel dijital oyun gelirleri 200 milyar doları aşarken, mobil oyunlar bu toplamın yaklaşık %50'sini oluşturmaktadır (Newzoo, 2022:6–10). Ayrıca oyuncuların yaş gruplarına, oyun oynama sıklığına ve içerik tüketim alışkanlıklarına ilişkin istatistikler de bu kaynaklardan derlenmiştir (Weustink, 2021: 3–6).

2.3. Türkiye Pazarına İlişkin Raporlar ve Yatırım Haberleri:

Türkiye'deki dijital oyun sektörüne dair veriler ise, yerel sektör raporları ve medya haberleri temelinde toplanmıştır. Gaming in Turkey tarafından yayımlanan “2021 Türkiye Oyun Sektörü Raporu”, Türkiye'deki oyun stüdyolarının dağılımı, kullanıcı profilleri ve yatırım istatistikleri hakkında kapsamlı bilgiler sunmaktadır (GIT, 2021:4–7). Ayrıca NTV ve bağımsız

gazeteciler tarafından yayımlanan güncel haberlerde, özellikle yerli oyun girişimlerinin uluslararası yatırım alımları ve unicorn statüsüne yükselmeleri gibi gelişmeler izlenmiştir (NTV, 2021; Gençoğlu, 2022). Her üç kategoriye ait veriler, hem küresel hem yerel düzeyde oyun sektörünün yapısını anlamlandırmak amacıyla karşılaştırmalı biçimde analiz edilmiştir. Farklı veri kaynaklarında karşılaşılan tanım farklılıkları (örneğin “aktif kullanıcı” ile “kayıtlı kullanıcı” ayrımı) dikkate alınarak, verilerin doğrudan karşılaştırılması yerine bağlamsal değerlendirmeye öncelik verilmiştir.

3. Çalışmanın Ana Evreni ve Örneklem

Bu araştırmanın ana evrenini, küresel dijital oyun pazarı oluşturmaktadır. Dijital oyun endüstrisi, dünya genelinde farklı coğrafyalarda birbirinden farklı yapılar ve eğilimler göstermekte; buna bağlı olarak pazar büyüklükleri, gelir kaynakları, oyuncu tercihleri ve yatırım eğilimleri bölgeden bölgeye değişmektedir. Bu nedenle çalışmada hem küresel ölçekteki genel görünüm hem de bölgesel örnekler dikkate alınmıştır. Araştırmanın örneklemini, hem küresel piyasa verilerini hem de bölgesel/kıtasal düzeyde ABD, Avrupa ve Asya pazarlarını kapsayacak biçimde belirlenmiştir. Bununla birlikte, çalışmanın özel odak noktalarından biri Türkiye dijital oyun pazarındaki dönüşümdür. Türkiye’ye dair veri toplama sürecinde, özellikle yerli oyun stüdyolarının sayısındaki artış, mobil oyunların ağırlık kazanması ve yatırım girişimlerinin çeşitlenmesi dikkate alınmıştır (GIT, 2021:4–7; Gençoğlu, 2022; NTV, 2021). Zaman aralığı açısından ise çalışmada esas alınan veriler, büyük oranda 2020 sonrası döneme aittir. Pandemi sonrası dijitalleşmenin hız kazanması, mobil cihaz penetrasyonunun artması ve ev içi dijital etkileşimlerin yoğunlaşması nedeniyle bu dönem oyun sektöründe yapısal bir kırılma noktası olarak değerlendirilmektedir (Newzoo,2022:6–10; Kemp, 2022:5–9). Ancak bazı eğilimleri daha geniş perspektifte değerlendirebilmek amacıyla, 2015–2020 yılları arasına ait kaynaklara da gerektiğinde başvurulmuştur (Lee, 2012: 83–107; Akbulut, 200:38–39). Seçilen örneklem, yalnızca rakamsal veri değil; aynı zamanda sektörel stratejiler, kullanıcı davranışları ve platform politikalarını içeren

nitel unsurlar bakımından da çeşitlendirilmiştir. Böylece hem istatistiksel hem analitik bir yaklaşımla dijital oyun ekosisteminin çok katmanlı yapısı çözümlenmeye çalışılmıştır.

4. Kavramsal Çerçeve

4.1 Oyun ve Dijital Oyun Kavramı

Oyun, tarihsel ve kültürel bağlamda insan yaşamının ayrılmaz bir parçası olarak kabul edilmektedir. Huizinga'ya göre oyun, toplumsal yapının temel taşlarından biridir ve kültürün gelişiminde kurucu bir rol oynar. Ona göre oyun, gönüllülüğe dayalı, kurallı, sınırlı bir zaman ve mekânda gerçekleşen ve katılımcıları çevresel gerçeklikten uzaklaştıran bir etkinliktir (Huizinga, 2015:18). Bu kuramsal yaklaşım, oyunların yalnızca eğlence aracı olmadığını; aynı zamanda toplumsal değerleri, normları ve davranış biçimlerini yeniden üreten bir yapı olduğunu ortaya koyar. Caillois (2001) ise oyunları dört temel tipe ayırarak (agon, alea, mimicry, ilinx) daha detaylı bir sınıflandırma sunar. Bu tipoloji, oyunların içerdiği rekabet, şans, taklit ve coşku unsurlarını analiz ederek, farklı oyun biçimlerinin toplumsal rollerini anlamamıza imkân tanır (Caillois, 2001:8). Dijital oyun kavramı ise bu geleneksel oyun tanımlarının, dijital platformlara ve yazılım ortamlarına taşınmasıyla ortaya çıkmıştır. Dijital oyun, elektronik ortamda çalışan, kullanıcı etkileşimine dayalı ve çoğunlukla eğlence amacı taşıyan bir yazılım ürünüdür. Bu oyunlar, donanım cihazları (mobil, konsol, PC) üzerinden erişilen interaktif içeriklerdir ve tekil ya da çok oyunculu olabilir. Bu bağlamda, dijital oyunlar yalnızca bireysel tüketim ürünü değil, aynı zamanda kültürel anlatıların, küresel teknolojik eğilimlerin ve ekonomik modellerin kesişiminde yer alan bir endüstri biçiminde değerlendirilmelidir (Akbulut, 2009:8–39; Lee, 2012:83–107).

4.2. Küresel Erişim Göstergeleri ve Oyuncu Profilleri

Dijital oyun talebinin son yıllarda artmasında en büyük etkenlerden biri, internet ve mobil cihazlara küresel düzeyde erişimin yaygınlaşmasıdır.

2022 yılı itibarıyla dünya genelinde yaklaşık 5 milyar kişi internet kullanıcısı konumundadır ve bu kullanıcıların büyük bölümü günlük ortalama 6–8 saatlik çevrimiçi zaman geçirmektedir (Hootsuite,2022:11–14; Kemp, 2022:5–9). Bu dijital erişimin önemli bir kısmı mobil cihazlar üzerinden gerçekleşmektedir. Mobil cihazların web trafiğindeki payı birçok bölgede %50’nin üzerindedir. Bu durum, oyun içeriklerine erişimi kolaylaştırmakta ve oyunların indirilmesi, güncellenmesi ya da izlenmesi gibi döngülerin hızla yayılmasına neden olmaktadır (Clement,2021:3–5). Ayrıca 5G teknolojisinin yaygınlaşması, veri aktarım hızlarını artırarak çevrimiçi oyun deneyimini daha da geliştirmektedir. Galov (2022), mobil internet hızındaki artışın özellikle rekabetçi oyun türlerinde kullanıcı memnuniyetini ve etkileşim süresini artırdığını belirtmektedir. Bu bağlamda, dijital erişimin yaygınlaşması sadece teknik bir altyapı meselesi değil; aynı zamanda dijital oyun pazarının büyüklüğü, içerik çeşitliliği ve tüketim davranışları açısından belirleyici bir etkidir. Bu nedenle küresel dijital erişim göstergeleri, sonraki bölümlerde ele alınacak olan oyun pazarının gelir yapısı, oyuncu profilleri ve bölgesel farklılıklarının anlaşılmasında kritik bir öneme sahiptir.

Z ve Y kuşakları, dijital oyunlara yalnızca oyuncu olarak değil; aynı zamanda izleyici, yorumlayıcı ve içerik üretici kimlikleriyle de katılım göstermektedir. Bu çok yönlü etkileşim biçimi, geleneksel tüketici tanımını aşan bir kullanıcı davranışı doğurmaktadır. Özellikle Twitch ve YouTube gibi platformlar üzerinden gerçekleştirilen canlı yayınlar ve oyun içi içerik paylaşımları, genç kuşak oyuncuların sektördeki rolünü daha aktif ve üretken bir pozisyona taşımıştır (Taylor,2018:44). Bu durum, sadece oyun oynama pratiğini değil, aynı zamanda oyunların kültürel ve ekonomik dolaşımını da yeniden şekillendirmektedir. Oyuncuların izleyici davranışıyla eş zamanlı içerik üretmeleri, hem platform algoritmalarını hem de geliştirici firmaların pazarlama stratejilerini doğrudan etkilemektedir. Ayrıca bu çift yönlü katılım, oyunların sosyal medya görünürlüğünü artırmakta; dolaylı olarak pazar büyüklüğünü ve kullanıcı etkileşimini çeşitlendirmektedir (Newzoo,2022:6–10). Kuşaklar arası farklılıklar, oyunlara ayrılan zaman, oyun içi harcama düzeyi ve tercih edilen platformlar bakımından belir-

ginleşmektedir. Genç kullanıcılar mobil platformlara daha yoğun yönelirken, ileri yaş gruplarında oyun oynama sıklığı ve etkileşim seviyesi daha düşüktür (Hootsuite,2022:11–14). Bu yapısal farklılıklar, bölgesel pazar dinamiklerinde segmentasyon stratejilerini belirleyen temel unsurlardan biridir.

5. Bulgular ve Tartışma

Bu bölümde, kavramsal çerçeve üzerine inşa edilen ampirik ve betimleyici bulgular; küresel erişim göstergeleri, oyuncu profilleri, pazarın genel durumu, bölgesel yapılanma ve Türkiye pazarına özgü dinamikler doğrultusunda sunulmaktadır.

5.1. Küresel Erişim Göstergeleri

Dijital oyun talebindeki artışın en önemli belirleyicilerinden biri, internet ve mobil cihazlara küresel erişimin yaygınlaşmasıdır. 2022 yılı itibarıyla dünya genelinde milyarlarca kullanıcı internet erişimine sahiptir ve bu kullanıcıların önemli bir bölümü günlük ortalama birkaç saatini çevrimiçi ortamda geçirmektedir. Web trafiğinin hatırı sayılır bir kısmı mobil cihazlar üzerinden gerçekleşmekte, bu durum oyun içeriklerine erişimi kolaylaştırmakta ve oyunların indirilmesi, güncellenmesi ile izlenmesi gibi döngüleri hızlandırmaktadır.

5G teknolojisinin yaygınlaşmasıyla veri aktarım hızları artmakta; bu da özellikle rekabetçi ve çevrimiçi çok oyunculu oyun türlerinde kullanıcı deneyimini iyileştirmektedir. Böylece dijital erişim, yalnızca teknik bir altyapı meselesi olmaktan çıkıp, pazar büyüklüğü, içerik çeşitliliği ve tüketim davranışlarını şekillendiren kritik bir unsur hâline gelmektedir.

5.2. Oyuncu Profilleri

Z ve Y kuşakları dijital oyunlara yalnızca “oyuncu” kimliğiyle değil; aynı zamanda izleyici, yorumlayıcı ve içerik üretici rollerle katılmaktadır.

Twitch ve YouTube gibi platformlar üzerinden gerçekleştirilen canlı yayınlar ve oyun içerikli videolar, genç kuşak oyuncuların sektördeki konumunu pasif tüketici rolünün ötesine taşımaktadır. Bu çok yönlü katılım biçimi, oyunların kültürel dolaşımını ve ekonomik değerini doğrudan etkilemektedir.

Oyun oynama süreleri, oyun içi harcama düzeyleri ve tercih edilen platformlar, yaş grupları arasında farklılık göstermektedir. Genç kullanıcılar mobil oyunlara daha yoğun yönelirken, ileri yaş gruplarında oyun oynama sıklığının ve etkileşim düzeyinin görece düşük olduğu görülmektedir. Bu yapısal farklılıklar, küresel şirketlerin pazar segmentasyonu ve pazarlama stratejilerini belirleyen önemli girdilerden biridir.

5.3. Dijital Pazarın Durumu ve Dünya Pazarının Genel Görünümü

Küresel oyun pazarı, pandeminin hızlandırdığı dijital dönüşüm sayesinde güçlü bir büyüme eğilimi yakalamış ve normalleşme sürecine rağmen bu ivmesini büyük ölçüde korumuştur. 2022 yılı itibarıyla sektörün toplam gelirinin 200 milyar doların üzerine çıktığı tahmin edilmekte, bu tutarın yaklaşık yarısını mobil oyun segmenti oluşturmaktadır. Bu durum, mobil cihazların oyun ekosistemindeki merkezi rolünü açık biçimde ortaya koymaktadır.

Toplam gelir açısından ABD ve Çin ön plana çıkarken, oyun indirme sayıları ve kullanıcı yoğunluğu bakımından Asya-Pasifik ülkeleri dikkat çekmektedir. Hindistan, Endonezya ve Vietnam gibi gelişmekte olan dijital pazarlarda mobil oyun temelli büyüme özellikle belirgindir. Gelişmiş pazarlarda ise büyüme; yeni sürümlerin piyasaya çıkışı, mevsimsel kampanyalar ve oyun içi satın alma stratejilerine bağlı olarak daha dengeli bir görünüm sergilemektedir.

5.4. Bölgesel Yapılar: Asya ve Avrupa Örnekleri

Asya oyun pazarı, kullanıcı sayısının büyüklüğünün ötesinde, içerik üretimi, platform çeşitliliği ve teknolojik altyapı açısından da güçlü bir

dinamizm sergilemektedir. Japonya ve Güney Kore gibi ülkelerde yüksek cihaz penetrasyonu ve güçlü yerli oyun firmaları sayesinde konsol ve mobil platformlar arasında yoğun bir geçişkenlik oluşmuştur. Bu pazarlarda çoklu platform stratejileri yaygındır ve oyuncular birden fazla cihaz üzerinden oyun tüketmektedir.

Hindistan örneğinde dijital ödeme sistemleri, oyun içi harcamaları kolaylaştıran temel unsurlardan biridir. Mikro ödeme altyapıları, küçük tutarlı harcamaların düşük işlem maliyetiyle yapılmasına imkân tanıyarak genç kullanıcıların oyun içi satın almalara yönelimini artırmaktadır.

Avrupa oyun pazarında ise tüketici hakları ve rekabet hukukuna yönelik düzenlemeler, platform davranışlarını daha sıkı biçimde sınırlandırmaktadır. Dijital pazarları düzenlemeye yönelik yasal çerçeveler, oyun mağazalarının komisyon oranları ve mağaza dışı ödeme seçeneklerine ilişkin önemli değişiklikler getirmekte; bu da geliştiricilerin net gelirlerini, fiyatlama esnekliklerini ve platformlar arası geçiş stratejilerini doğrudan etkilemektedir. İki-taraflı pazar teorisi, bu düzenlemelerin yalnızca fiyatları değil; aynı zamanda içerik çeşitliliği, kullanıcı etkileşimi ve geliştirici girişini de etkileyen çok katmanlı sonuçlar ürettiğini göstermektedir.

5.5. Türkiye Pazarına Özgü Gelişmeler

Türkiye, genç ve dijitalleşmeye açık nüfus yapısıyla dijital oyun sektöründe dikkat çekici bir gelişim süreci yaşamaktadır. Mobil cihaz kullanımının yaygınlığı, internet erişiminin artması ve oyun kültürünün giderek yaygınlaşması, sektörde hem kullanıcı hem de yatırımcı tarafında büyümeyi destekleyen başlıca faktörlerdir. Ülke genelinde dijital oyunlara erişim büyük ölçüde mobil platformlar üzerinden gerçekleşmektedir. Akıllı telefon penetrasyonu ve mobil veri kullanımı, Türkiye’de oyun pazarının dinamiklerini belirleyen kritik göstergeler arasındadır.

Yerli oyun stüdyoları arasında Dream Games, Peak Games ve Masomo gibi firmalar, küresel pazarlarda önemli başarılar elde etmiş; bu şirketlerin “unicorn” statüsüne ulaşmaları sektör açısından sembolik bir dönüm

noktası olarak değerlendirilmiştir. Söz konusu başarılar, Türkiye'nin dijital oyun ihracat potansiyelini ve yaratıcı insan kaynağının rekabet gücünü görünür kılmaktadır.

Yatırım tarafında da 2020 sonrası dönemde kayda değer bir hareketlilik yaşanmıştır. Türkiye merkezli oyun girişimleri, uluslararası yatırım fonlarının ilgisini çekmiş; risk sermayesi ve özel sermaye fonları aracılığıyla sektöre önemli bir sermaye girişi gerçekleşmiştir. Bu süreç, sektörü bir girişimcilik alanı olarak cazip hâle getirmekte ve nitelikli istihdam yaratma potansiyelini artırmaktadır.

Bununla birlikte, Türkiye oyun sektörünün kurumsallaşma düzeyi, AR-GE yatırımları, nitelikli iş gücüne erişim ve uzun vadeli stratejik planlama açısından çeşitli yapısal zorluklarla karşı karşıya olduğu da görülmektedir. Kamu politikalarının ve teşvik mekanizmalarının süreklilik arz edecek biçimde tasarlanması, yerli stüdyoların küresel rekabet gücünü artırmada belirleyici olacaktır.

Sonuç

Bu çalışma, dijital oyun ekosistemini yalnızca kültürel bir üretim alanı olarak değil; erişim göstergeleri, demografik yapı ve dağıtım/ödeme mekanizmalarının etkileşimiyle şekillenen çok boyutlu bir ekonomik pazar olarak ele almıştır. Küresel erişim ve mobil kullanımın yaygınlığı, sürekli talebi destekleyen temel altyapısal zemini oluştururken, genç kuşakların yoğun ve sürekli katılımı pazarın görünürlüğünü ve gelir potansiyelini önemli ölçüde artırmaktadır.

Analizler, özellikle platform ekonomisi ve iki-taraflı pazar dinamiklerinin, geliştirici kârlılığını ve içerik çeşitliliğini belirleyen ana mekanizmalar olduğunu göstermektedir. Büyük bölgesel birliklerin dijital pazar düzenlemeleri, uygulama mağazası komisyon oranları ve mağaza dışı ödeme seçenekleri üzerinde dönüştürücü bir etki yaratmakta; yerli geliştiricilerin brüt gelirleri ile net gelirleri arasındaki marjı yeniden tanımlamaktadır. Bu gelişmeler, Türkiye gibi yükselen pazarlarda faaliyet gösteren stüdyoların

fiyatlandırma stratejilerini, ölçeklenebilirlik kapasitelerini ve uzun vadeli yatırım kararlarını doğrudan etkilemektedir.

Bu çerçevede, çalışmanın bulgularına dayalı olarak yönetsel ve kamusal düzeyde şu politika önerileri öne çıkmaktadır:

- Pazar planlarının, dijital erişim, demografik yapı ve ödeme altyapısı ekseninde bütüncül bir yaklaşımla tasarlanması,
- Ürün geliştirme ile satış ve kampanya takvimlerinin, genç ve mobil odaklı kullanıcı profiliyle uyumlu biçimde kurgulanması,
- Yerel ödeme sistemleri entegrasyonu yoluyla dönüşüm oranlarının ve tahsilat performansının güçlendirilmesi, bu yapılırken hem ekonomik hem bireysel dijital güvenliğin gözetilmesi,
- Politika yapıcılar açısından, tüketicinin korunması, veri yönetimi ve ödeme düzenlemelerinde öngörülebilirliğin artırılması,
- Dış pazarlara açılan yerli firmalar için komisyon, iade ve veri işleme kurallarının şeffaflaştırılması ve bu alanlarda teknik-danışmanlık desteği sağlanması,
- Çocuklar ve gençler başta olmak üzere kırılgan grupların dijital güvenliği konusunda, erişim serbestisi ile koruyucu düzenlemeler arasında dengeli bir çerçeve oluşturulması.

Dijital sanayi boyutunda ise kısa ve orta vadede en ileri üretim teknolojilerine yönelmek yerine; tasarım, doğrulama, test-paketleme ve gömülü sistemler etrafında kümelenmenin, coğrafi yakınlığın sağladığı avantajlarla birlikte daha gerçekçi ve uygulanabilir bir yol haritası sunduğu değerlendirilmektedir. Bu yaklaşım, hem daha ekonomik hem de daha hızlı sonuç üreten bir sanayi stratejisi olarak öne çıkmaktadır.

Sonuç olarak, Türkiye'nin genç ve dinamik oyun ekosistemi; doğru konumlanmış sektörel stratejiler, istikrarlı düzenleyici çerçeve ve hedefli yatırımlarla birlikte, küresel dijital oyun pazarında hem üretici hem de ihracatçı ülke konumunu güçlendirme potansiyeline sahiptir.

Kaynakça

Akbulut H. (2009). Dijital oyunlar ve kültürel etkileşim. İstanbul: Alfa Yayınları.

Apple Developer.(2025). Payment and subscription policies in the EU. <https://developer.apple.com/support/dma/> (Erişim tarihi: 10 Mayıs 2025)

Bowen G. A. (2009). Document analysis as a qualitative research method. *Qualitative Research Journal*, 9(2), 27–40.

Caillois R. (2001). *Man, play and games* (M. Barash, Trans.). Urbana and Chicago: University of Illinois Press.

Clement,J.(2021). Share of mobile traffic worldwide. Statista. <https://www.statista.com/statistics/277125/share-of-website-traffic-coming-from-mobile-devices/> (Erişim tarihi: 15 Mayıs 2025)

Corts K. S. & Lederman, M. (2009). Software exclusivity and the scope of indirect network effects in the U.S. home video game market. *International Journal of Industrial Organization*, 27(2), 121–136.

ECB – European Central Bank. (2024). Digital payments and consumer preferences in Europe. Frankfurt: ECB Publications. <https://www.ecb.europa.eu/pub/pdf/> (Erişim tarihi: 14 Nisan 2025)

Federal Reserve Bank of Kansas City. (2024). UPI and the future of instant payments in emerging economies. Kansas City: FRB. <https://www.kansascityfed.org/publications> (Erişim tarihi: 6 Nisan 2025)

Gençoğlu A. (2022). Türk oyun şirketleri uluslararası arenada. *Webrazzi*. <https://webrazzi.com/2022/08/20/turk-oyun-sektoru-raporu/> (Erişim tarihi: 25 Mart 2025)

GIT – Gaming in Turkey. (2021). Türkiye oyun sektörü raporu 2021. İstanbul: Gaming in Turkey Yayınları. <https://gaminginturkey.com/oyun-sektoru-raporu-2021/> (Erişim tarihi: 12 Mart 2025)

Google Play Help. (2025). Understanding service fees and develo-

per policies. <https://support.google.com/googleplay/android-developer/answer/112622> (Erişim tarihi: 8 Mayıs 2025)

Gretz R. T. (2010). Hardware quality vs. network size in the home video game industry. *Journal of Economic Behavior & Organization*, 76(2), 168–183.

Huizinga J. (2015). *Homo Ludens: Oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme* (M. A. Kılıçbay Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları. (Orijinal eser 1938)

Kenneth Research. (2022). Global gaming industry market report. <https://www.kennethresearch.com/report-details/global-gaming-market> (Erişim tarihi: 18 Nisan 2025)

Kemp S. (2022). Digital 2022: Global overview report. DataReportal. <https://datareportal.com/reports/digital-2022-global-overview-report> (Erişim tarihi: 15 Nisan 2025)

Kristianto J. (2021). Game monetization strategies and post-COVID market recovery. App Annie Insights. <https://www.appannie.com/en/insights/market-data/2021/> (Erişim tarihi: 10 Mart 2025)

Lee R. S. (2012). Home video games: Game platforms and publishing strategies. In M. Peitz & J. Waldfogel (Eds.), *The Oxford Handbook of the Digital Economy* (s. 83–107). Oxford: Oxford University Press.

Lee R. S. (2013). Vertical integration and exclusivity in platform and content markets. *American Economic Review*, 103(7), 2960–3000.

Newzoo. (2022). Global games market report 2022. Amsterdam: Newzoo Insights. <https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-2022> (Erişim tarihi: 12 Nisan 2025)

NTV. (2021). Dream Games unicorn oldu. <https://www.ntv.com.tr/ekonomi/dream-games-unicorn-oldu> (Erişim tarihi: 20 Mart 2025)

Reuters. (2023). Intel to invest in German chip facilities. <https://www.reuters.com/technology/intel-invests-germany-2023/> (Erişim tarihi: 2 Mayıs 2025)

Rochet J. C. & Tirole J. (2003). Platform competition in two-sided markets. *Journal of the European Economic Association*, 1(4), 990–1029.

Rysman, M. (2009). The economics of two-sided markets. *Journal of Economic Perspectives*, 23(3), 125–143.

Statista. (Clement, J.) (2021). Mobile gaming revenue worldwide. <https://www.statista.com/statistics/1126825/mobile-gaming-revenue-worldwide/> (Erişim tarihi: 16 Mart 2025)

Taylor T. L. (2018). *Watch me play: Twitch and the rise of game live streaming*. Princeton: Princeton University Press.

University of Washington. (2024). *Digital games and learning environments*. Seattle: University of Washington Press.

Weustink M. (2021). Next generation gamers: Trends and insights. Newzoo. <https://newzoo.com/insights/articles/gen-z-gaming-trends> (Erişim tarihi: 22 Nisan 2025)

Zhu F & Iansiti M. (2012). Entry into platform-based markets. *Strategic Management Journal*, 33(1), 88–106.

Extended Summary

An exploration of the electronic entertainment sector initiates this study, focusing on the profound structural transformation that has elevated it from a niche cultural interest into a pivotal economic force. The paper establishes its theoretical grounding by drawing upon classical theories of play, recognizing its deep-seated cultural and societal significance before transitioning to rigorous economic analysis. The primary analytical lens applied is platform economics combined with two-sided market theory, essential for dissecting how major technological intermediary entities orchestrate interactions, determine pricing structures, and manage exclusivity between content developers and the vast global base of consumers.

The research employs a robust qualitative methodology, integrating established academic literature with systematic documentary analysis of comprehensive global industry reports and market data. The study deliberately focuses on the period following 2020, representing a crucial inflection point defined by intensified digitalization and the ubiquitous adoption of portable devices (mobile) worldwide. This systematic approach facilitates a detailed examination of global market dynamics, including the demographics of players, their spending propensity, and the rapid evolution of content consumption habits across diverse regions. The research emphatically confirms the immense scale of the sector, which has surged to hundreds of billions of dollars, sustained primarily by pervasive mobile access and high engagement from younger cohorts. Critically, the analysis identifies two major, interrelated external forces exerting structural pressure on the market. The ecosystem is significantly vulnerable to geopolitical risk stemming from trade tensions between two dominant global economies. This friction generates profound uncertainty regarding the stable supply of critical high-tech components—namely semiconductors and chips—a threat that impacts the entire hardware and software supply chain, affecting investment and consumer access.

The global regulatory environment is simultaneously undergoing a fundamental restructuring. This is evidenced by the implementation of

major new digital market regulations enacted by a powerful regional economic union. These legal frameworks are specifically designed to curb market dominance and reshape the terms of trade on intermediary platforms. By potentially altering commission rates and enabling external payment methods, these regulations are actively restructuring platform revenue sharing models, which has a direct and sizable impact on developer net income, pricing power, and competitive access across key consumer regions. A significant section of the study is dedicated to a focused analysis of a high-potential local market, distinguishing itself through several structural advantages. The consistent demand is underpinned by a large, young, and digitally engaged population that overwhelmingly favors mobile consumption. This environment has cultivated globally competitive ventures, demonstrated by local studios achieving the coveted high-value company (unicorn) status, reinforcing the region's stature as a significant digital content exporter. To translate this inherent potential into sustained industrial strength and bolster resilience against global volatility, the paper concludes with concrete, multi-level recommendations. Managerial strategies must prioritize enhancing financial efficiency through the integration of local payment systems to streamline micro-transactions and improve collection performance. From a public policy perspective, the study advocates for a strategic focus on industrial clustering in high-value, niche areas—such as design, verification, testing, and packaging—as a more practical and capital-efficient intermediate strategy than immediate entry into advanced semiconductor manufacturing. Finally, the public sector must ensure increased regulatory transparency and stability regarding data governance and compliance with major foreign market rules, thereby improving the overall investment climate and reducing uncertainty for local entrepreneurs. This comprehensive strategy aims to solidify the market's long-term viability and global role.