



M. Satuk Buğra KAVUNCU
İstanbul Milletvekili

TÜRKİYE BÜYÜK MİLLET MECLİSİ BAŞKANLIĞINA

Aşağıda yer alan sorularımın, Sanayi ve Teknoloji Bakanı Sayın Mehmet Fatih KACIR tarafından yazılı olarak cevaplandırılmasını saygılarımla arz ederim. 17/2/2026


M. Satuk Buğra KAVUNCU
İstanbul Milletvekili

Dijital oyun sektörü, küresel ölçekte yüz milyarlarca dolarlık hacme ulaşmış; yazılım, tasarım, yapay zekâ, animasyon, müzik ve yaratıcı endüstrileri bir araya getiren yüksek katma değerli bir teknoloji alanı hâline gelmiştir. Dünya genelinde oyun sektörü; savunma sanayii simülasyonlarından eğitim teknolojilerine ve e-spor ekonomisine kadar geniş bir etki alanı yaratmaktadır.

Türkiye, özellikle mobil oyun alanında son yıllarda dikkat çekici başarılar elde etmiş; bazı yerli girişimler uluslararası yatırım almış ve milyar dolar değerlemelere ulaşmıştır. Bununla birlikte sektör temsilcileri; nitelikli insan kaynağı eksikliği, erken aşama finansmana erişim sorunları, küresel rekabet baskısı, vergi yükleri, telif ve fikri mülkiyet altyapısı ile destek mekanizmalarının sınırlılığı gibi çeşitli yapısal sorunlara dikkat çekmektedir.

Dijital oyun sektörü yalnızca bir eğlence alanı değil; aynı zamanda yazılım ihracatı, genç istihdamı, teknoloji geliştirme, girişimcilik ekosistemi ve yaratıcı ekonomi açısından stratejik öneme sahip bir alandır. Aynı zamanda dijital oyun sektörünün dijital yayıncılık başta olmak üzere birçok yeni alanla da entegre olduğu, hatta ülkelerin kültürel varlıklarının tanıtımı noktasında da etkili olabildiği görülmektedir. Özellikle yüksek katma değerli ihracat hedefleri doğrultusunda oyun sektörünün desteklenmesi; cari açığın azaltılması, teknoloji tabanlı büyümenin güçlendirilmesi ve Türkiye'nin küresel dijital ekonomi içindeki konumunun artırılması bakımından önem arz etmektedir.

Bu çerçevede, dijital oyun geliştiricilerinin mevcut durumu, destek mekanizmaları ve uzun vadeli sanayi politikaları içindeki yeri hakkında Bakanlığınızın değerlendirmelerinin kamuoyu ile paylaşılması gerekmektedir.

Bu bağlamda;

1. Türkiye'de faaliyet gösteren dijital oyun geliştirme stüdyosu sayısı kaçtır? Bu stüdyolarda doğrudan ve dolaylı olarak istihdam edilen kişi sayısı nedir?

2. Dijital oyun sektörünün 2020–2025 yılları arasında gerçekleştirdiği toplam ihracat tutarı nedir? Yazılım ve hizmet ihracatı içindeki payı ne kadardır?
3. Bakanlığınız tarafından dijital oyun geliştiricilerine yönelik sağlanan Ar-Ge, teknopark, TÜBİTAK, KOSGEB ve yatırım teşvik destekleri nelerdir? Son beş yılda bu kapsamda sağlanan toplam destek tutarı nedir?
4. Dijital oyun sektörünün “öncelikli sektör” veya “stratejik sektör” olarak tanımlanmasına yönelik Bakanlığınız bünyesinde yürütülen bir çalışma var mıdır? Türkiye’yi böyle bir kategoride potansiyel olarak görmekte misiniz?
5. Oyun sektöründe faaliyet gösteren girişimlerin erken aşama finansmana erişimini kolaylaştırmak amacıyla özel fon, teşvik veya kamu destekli yatırım mekanizmaları planlanmakta mıdır?
6. Türkiye’nin küresel oyun pazarındaki rekabet gücünü artırmak için yerli oyun motoru geliştirme, yapay zekâ entegrasyonu, ileri grafik teknolojileri ve oyun teknolojileri kümelenmesi gibi alanlarda bir stratejisi söz konusu mudur?
7. Dijital oyun sektöründe nitelikli insan kaynağı ihtiyacını karşılamak amacıyla üniversite-sanayi iş birliği, özel eğitim programları veya mesleki dönüşüm projeleri planlanmakta mıdır?
8. Türkiye’nin oyun sektöründe bölgesel bir merkez hâline gelmesi için özel teknoloji geliştirme bölgeleri veya tematik teknopark projeleri planlanmakta mıdır?
9. 2026–2030 dönemini kapsayan Sanayi ve Teknoloji Stratejisi içinde dijital oyun sektörüne ayrılan hedefler, performans göstergeleri ve büyüme projeksiyonları yer almakta mıdır?