



T.C.
SANAYİ VE TEKNOLOJİ BAKANLIĞI
Strateji Geliştirme Başkanlığı

GÜNLÜDÜR

19/03/2026

Sayı :E-75833232-610-7845666

Konu :Soru Önergeleri

TÜRKİYE BÜYÜK MİLLET MECLİSİ BAŞKANLIĞINA
(Kanunlar ve Kararlar Başkanlığı)

7/40974

İlgi : 02.03.2026 tarihli ve E-43452547-120.07.04-1808753 sayılı yazınız.

Bakanlığımıza intikal eden, İstanbul Milletvekili Sayın M.Satuk Buğra KAVUNCU tarafından tevcih edilen 7/40974 esas numaralı yazılı soru önergesinin cevabı Ek' te gönderilmektedir.

Bilgilerini ve gereğini arz ederim.

Mehmet Fatih KACIR
Bakan

Ek: Soru Önergesi Cevabı

Bu belge güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Belge Doğrulama Kodu:9779EEF4-EBF2-4C99-A082-B4C83965F431

Belge Doğrulama Adresi:<https://www.turkiye.gov.tr/stb-cbys>

Mustafa Kemal Mahallesi Dumlupınar Bulvarı Eskişehir Yolu 2151.Cadde No:154 06510 Çankaya /ANKARA

Telefon :03122016100

Bilgi İçin:soruonergesi@sanayi.gov.tr

Faks:03122016103

İnternet adresi: www.sanayi.gov.tr

Kep:sanayiveteknolojibakanligi.strateji@hs01.kep.tr



İSTANBUL MİLLETVEKİLİ SAYIN M. SATUK BUĞRA KAVUNCU’NUN
7/40974 ESAS SAYILI YAZILI SORU ÖNERGESİNE İLİŞKİN CEVAPLAR

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;

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

Soru 2- Dijital oyun sektörünün 2020-2025 yılları arasında gerçekleştirdiği toplam ihracat tutarı nedir? Yazılım ve hizmet ihracatı içindeki payı ne kadardır?

Soru 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?

Soru 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?

Soru 5- Oyun sektöründe faaliyet gösteren girişimlerin erken aşama finansmana erişimini kolaylaştırmak amacıyla özel fon, teşvik veya kamu destekli yatırım mekanizmaları planlanmakta mıdır?

Soru 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?

Soru 7- Dijital oyun sektöründe nitelikli insan kaynağı ihtiyacını karşılamak amacıyla üniversite-sanayi iş birliği, özel eğitim programları veya mesleki dönüşüm projeleri planlanmakta mıdır?

Soru 8- Türkiye'nin oyun sektöründe bölgesel bir merkez hâline gelmesi için özel teknoloji geliştirme bölgeleri veya tematik teknopark projeleri planlanmakta mıdır?

Soru 9- 2026-2030 dönemini kapsayan Sanayi ve Teknoloji Stratejisi içinde dijital oyun sektörüne ayrılan hedefler, performans göstergeleri ve büyüme projeksiyonları yer almakta mıdır?

CEVAPLAR:

Türkiye’de teknoloji girişimciliği ekosistemi son 20 yılda önemli ölçüde büyümüş; genç ve dinamik insan kaynağı, jeopolitik konum ve geniş pazar erişimi bu gelişimi destekleyen başlıca unsurlar olmuştur. Bu süreçte girişim sermayesi yatırımları 2010 yılında yaklaşık 20 milyon dolar düzeyinden 2024 yılında 1,1 milyar Dolara yükselmiş ve ülkemizi Avrupa ile MENA bölgesinin öne çıkan girişimcilik merkezlerinden biri hâline getirmiştir. Özellikle oyun sektörü, Türkiye’nin küresel ölçekte dikkat çeken alanlarından biri olurken, İstanbul’un Londra’dan sonra en yoğun oyun stüdyosu kümelerinden birine sahip olması ve mobil oyun şirketlerinin başarıları ekosistemin görünürlüğünü artırmıştır. Günümüzde oyun odaklı yatırım fonları, hızlandırıcı programlar ve kuluçka merkezleriyle desteklenen bu yapı, ülkemizi uluslararası yatırımcılar ve yüksek büyüme potansiyeli arayan girişimler için cazip bir merkez hâline getirmektedir.

Mevcut destekler ile ilgili olarak; dijital oyun geliştiren KOBİ’ler “62.10-Bilgisayar Programlama Faaliyetleri” NACE kodunda değerlendirilmektedir. KOSGEB Destekleri kapsamında son 5 yılda söz konusu sektörde faaliyet gösteren 5.145 KOBİ’ye 2026 fiyatlarıyla yaklaşık 2,3 milyar TL destek ödemesi yapılmıştır. TÜBİTAK tarafından ise, teknoloji ve yenilik destek programları çerçevesinde oyun geliştirme ve dijital oyun alanında son 5 yılda, 211 projeye 2026 fiyatlarıyla 863 milyon TL destek sağlanmıştır.

Öte yandan, 5 Tasarım Merkezi ile 13 Ar-Ge Merkezinde dijital oyun alanında proje çalışmaları yürütülmektedir. Teknoparklarda ise dijital oyun alanında 876 firma faaliyet göstermekte olup, bu firmalarımızın son 5 yılda gerçekleştirdikleri ihracat toplamı 1,03 milyar Dolar’dır. Bu firmalarımızda istihdam edilen personel sayısı 14 binin üzerinde olup, bu firmalara yönelik olarak; istihdam edilen personel için sigorta primi işveren hissesi desteği, gelir vergisi stopajı desteği, belirli alanlardan mezun Ar-Ge personeli istihdam eden işletmelere iki yıl boyunca brüt asgari ücret tutarında maaş desteği ile diğer taraftan gümrük vergisi, damga vergisi, makine ve teçhizat için katma değer vergisi istisnası uygulanmaktadır.

Bunlara ilaveten; Kümelenme Destek Programının 4’üncü çağrısı kapsamında desteklenmekte olan “Türkiye Oyun Kümelenmesi”; oyun, oyuna yardımcı ve oyun ile birlikte gelişen teknolojiler alanında faaliyet göstermektedir. Bu küme bünyesinde 42 firma ve 12 kurum/kuruluş yer almakta ve 5 yıllık toplam iş planı bütçesi %70 oranında hibe ile Bakanlığımızca desteklenmektedir.

Ayrıca; Avrupa Birliği (AB) eş finansmanı ile Bakanlığımızca yürütülen Rekabetçi Sektörler Programında yaratıcı endüstri projeleri de desteklenmekte olup bu projelerden birisi de dijital oyun sektöründedir. Bu kapsamda, Orta Doğu Teknik Üniversitesi’nin faydalanıcısı olduğu “Oyun, Giyilebilir Teknolojiler ve Yeni Nesil Filmler: Yaratıcı Endüstriler Aracılığı ile Ekonomik Kalkınma” projesinin toplam bütçesi yaklaşık 5,6 milyon Avro’dur. Bu önemli proje ile yaratıcı, yenilikçi ve ileri teknoloji içeren bir merkez oluşturularak, özellikle gençlerin ilgi gösterdiği oyun, giyilebilir teknolojiler ve yeni nesil film yapımı alanlarındaki girişimciler,

mikro KOBİ'ler ve KOBİ'lerin rekabet edebilirliğinin ve sürdürülebilirliklerinin desteklenmesi ve uluslararası pazarlarda daha fazla yer edinebilmelerinin sağlanması amaçlanmıştır. Proje ile dijital oyun sektöründeki girişimci ve KOBİ'lerin ortak kullanımına yönelik bir Merkez (HUB) oluşturularak hizmete açılmıştır.

Bahse konu projenin ortakları; ODTÜ Görsel İşitsel Sistemler Araştırma ve Uygulama Merkezi, ODTÜ Tasarım Fabrikası, ODTÜ Bilim ve Teknoloji Politikası Çalışmaları Araştırma Merkezi, ODTÜ Sürekli Eğitim Merkezi, ODTÜ Teknokent, Ankara Ticaret Odası (ATO), Ankara Kalkınma Ajansı ve sektörel STK'lardır.

Son olarak; "Bilgisayar Programlama Faaliyetleri; 30.05.2025 tarihinde Resmî Gazete'de yayımlanarak yürürlüğe giren 2025/9903 sayılı Yatırımlarda Devlet Yardımları Hakkında Karar çerçevesinde hedef yatırımlar sistemi kapsamında desteklenmektedir. Bu bağlamda girişimcilerimizin Katma Değer Vergisi (KDV) İstisnası, Gümrük Vergisi Muafiyeti, Vergi İndirimi, Faiz Desteği, Yatırım Yeri Tahsis, Sigorta Primi İşveren Hissesi Desteği ile Sigorta Primi Desteğinden yararlanabilmeleri mümkündür. Ayrıca, asgari yatırım tutarı şartı aranmaksızın ihtisas serbest bölgelerde gerçekleştirilecek yazılım ve bilişim ürünleri üretimi yatırımları da öncelikli yatırım konuları arasında olup benzer desteklerden faydalanabilmektedir.