



M. Satuk Buğra KAVUNCU
İstanbul Milletvekili

TÜRKİYE BÜYÜK MİLLET MECLİSİ BAŞKANLIĞINA

Aşağıda yer alan sorularımın, Hazine ve Maliye Bakanı Sayın Mehmet ŞİMŞEK 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 ve yaratıcı içerik üretimini bir araya getiren yüksek katma değerli bir ekonomi alanına dönüşmüştür. Türkiye’de özellikle mobil oyun alanında ortaya çıkan girişimler, uluslararası yatırım alarak milyar dolar değerlemelere ulaşmış; bu durum sektörün ihracat potansiyelini açık biçimde ortaya koymuştur.

Bununla birlikte sektör temsilcileri; erken aşama finansmana erişim zorlukları, yüksek vergi yükleri, yatırım teşviklerinin yetersizliği, döviz bazlı gelir elde eden firmaların finansal düzenlemeler karşısındaki kırılganlığı ve girişim sermayesi ekosisteminin sınırlılığı gibi mali yapısal sorunlara dikkat çekmektedir. Dijital oyun sektörü; fiziki ithalat girdisi düşük, döviz kazandırıcı niteliği yüksek ve genç istihdam yaratan bir alan olması nedeniyle cari açıkla mücadele ve teknoloji tabanlı büyüme açısından stratejik öneme sahiptir.

Bu açıdan, maliye politikalarının sektörü destekleyici nitelikte olup olmadığı ve kamu destek mekanizmalarının etkinliği kamuoyu açısından açıklığa kavuşturulmalıdır.

Bu bağlamda;

1. Türkiye’de faaliyet gösteren dijital oyun şirketlerinin 2020–2025 yılları arasındaki toplam ihracat geliri ne kadardır?
2. Dijital oyun geliştirme şirketlerine sağlanan vergi teşvikleri söz konusu mudur?
3. Oyun sektöründe faaliyet gösteren girişimlerin gelir vergisi, kurumlar vergisi, KDV ve stopaj yükümlülükleri açısından özel bir düzenleme yapılması planlanmaktadır mıdır?
4. Döviz kazandırıcı hizmetler kapsamında değerlendirilen dijital oyun ihracatına yönelik ilave vergi avantajı veya finansal destek mekanizması oluşturulması yönünde bir çalışma var mıdır?

5. Giriřim sermayesi yatırım fonları ve melek yatırım mekanizmaları aracılığıyla oyun sektörüne yönlendirilen toplam yatırım tutarı nedir?
6. Oyun geliřtiricilerinin uluslararası pazarlara açılımında finansman erişimini kolaylařtıracak Eximbank destekleri veya kredi garanti mekanizmaları bulunmakta mıdır?
7. Türkiye'nin teknoloji tabanlı büyüme hedefleri çerçevesinde dijital oyun sektörünün 2026–2030 dönemine ilişkin gelir ve ihracat projeksiyonları söz konusu mudur?