

OYUN EKONOMİSİ

DÜNYA

Oyuncuların Bölgelere Göre Dağılımı

Asya-Pasifik: 1,6 Milyar Kişi

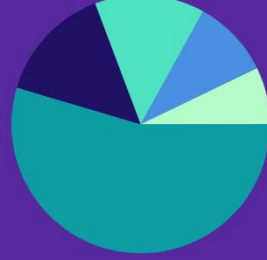
Orta Doğu & Afrika: 434 Milyon Kişi

Avrupa: 408 Milyon Kişi

Latin Amerika: 289 Milyon Kişi

Kuzey Amerika: 212 Milyon Kişi

Toplam: 3 Milyar Kişi



Kaynak: Newzoo

Oyun Sektörünün Bölgelere Göre Büyüklüğü

Asya Pasifik: 88,2 Milyar Dolar

Kuzey Amerika: 42,6 Milyar Dolar

Avrupa: 31,5 Milyar Dolar

Latin Amerika: 7,2 Milyar Dolar

Orta Doğu & Afrika: 6,3 Milyar Dolar

Toplam: 175 Milyar Dolar



Kaynak: Newzoo

Oyun Sektörünün Platformlara Göre Dağılımı



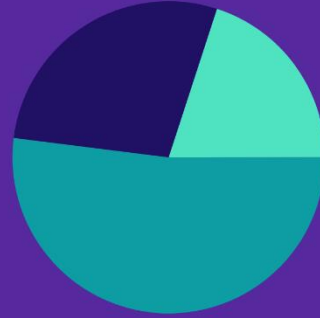
Mobil: 90,7 Milyar Dolar



Konsol: 49,2 Milyar Dolar



Bilgisayar: 35,9 Milyar Dolar



Kaynak: Newzoo

TÜRKİYE

Oyuncu Sayısı ve Hasılatı

2020



2021

Oyuncular: 36.000.000
- Mobil: 450 Milyon Dolar
- Bilgisayar: 230 Milyon Dolar
- Konsol: 200 Milyon Dolar
Toplam Oyuncu Hasılatı : 880 Milyon Dolar

1 Dolar = 7 TL

Oyuncular: 42.000.000
- Mobil: 620 Milyon \$
- Bilgisayar: 300 Milyon \$
- Konsol: 280 Milyon \$
Toplam Oyuncu Hasılatı: 1.2 Milyar \$

1 Dolar = 8,9 TL

Oyuncuların Platformlara Göre Dağılımı

2020

Mobil: 35 Milyon Oyuncu



Bilgisayar: 22 Milyon Oyuncu



Konsol: 17 Milyon Oyuncu



2021

Mobil: 40 Milyon Oyuncu

Bilgisayar: 24 Milyon Oyuncu

Konsol: 20 Milyon Oyuncu

peak
GAMES

Peak Games 1 Haziran 2020'de toplam 1,8 milyar dolara Amerikan video oyun şirketi Zynga'ya satıldı. Bu satış ile Peak Games, Türkiye'nin ilk milyar dolarlık girişimi (unicorn girişim) oldu.

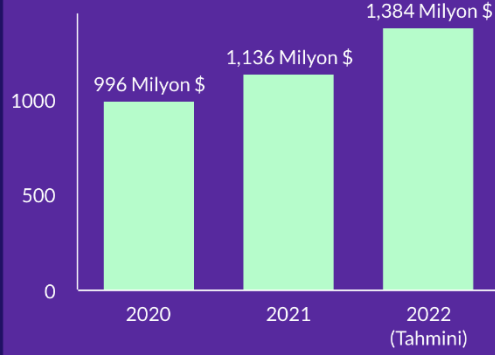
dream*

Dream Games 2021 yılının Şubat ayında 50 milyon dolar yatırım aldı. 2021 yılının Haziran ayında gerçekleştirilen yatırım turunda Dream Games toplam 155 milyon dolarlık daha yatırım almayı başardı. Böylelikle 2021 yılında 1 milyar dolar değerlemeye ulaşarak Peak Games ve Getir ile beraber Türkiye'nin yeni unicorn'u oldu.

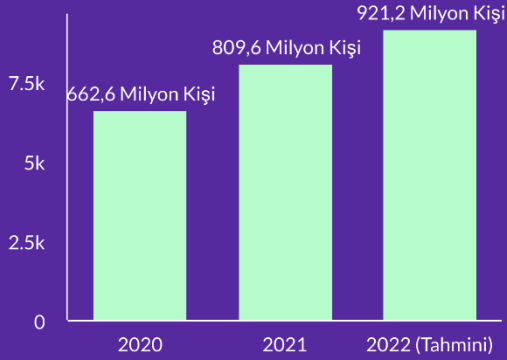
E-SPOR

E-Spor Sektörü Gelirleri

2021 yılında 1,1 milyar dolar gelir elde eden e-spor sektörünün, 2022 yılında %16,4 artışla 1,38 milyar dolar gelir elde etmesi tahmin edilmektedir. 2022 yılı gelirlerinin üçte birinin Çin'den gelmesi beklenmektedir. 2020-2025 yılları arasında Güneydoğu Asya, Orta Güney Asya ve Latin Amerika bölgelerinin en hızlı büyüyen bölgeler olması beklenmektedir.



Kaynak: Newzoo



Kaynak: Newzoo

E-Spor Seyirci Sayıları

Dünya'da e-spor seyirci sayısının yıllık %13,8 artarak 2022 yılı sonunda 921,2 milyona ulaşması beklenmektedir. Seyirci sayısının 2023 yılı sonuna kadar 1 milyar sınırını geçmesi beklenmektedir. En hızlı büyüyen Orta Doğu ve Kuzey Afrika, Latin Amerika ve Güneydoğu Asya bölgelerinin, mobil cihazların artan popülaritesi ile 2025 yılına kadar büyüme hızını koruması beklenmektedir.

Türkiye'de E-Spor



Türkiye'de e-spor 2020 yılında 850 milyon ile 950 milyon dolar arasında bir pazardır. Pazarın, 2025 yılına kadar 2 milyar dolar büyüklüğe ulaşması beklenmektedir. Ancak yayın gelirleri konusunda eksiklikler vardır. E-spor müsabakalarında yayın gelirleri yoktur. Bugün e-spor kulüpleri sadece sponsorların desteği ile ilerlemektedir.

2021 yılında Türkiye'de e lisanslı olarak 165 e-spor takımı bulunmaktadır.



2021 yılında Türkiye'de lisanslı olarak 8.126 e-spor oyuncusu bulunmaktadır.

3,5 yılda 2 bin 467'si kadın olmak üzere toplam 8 bin 126 e-sporcu Federasyonumuz tarafından lisanslandı. Bu süreçte lisanslı kulüp sayısı 165'e çıkarken, e-spor salonu sayısı ise 2021 yılı itibari ile 57'ye yükseldi. Federasyonun 68 ilde temsilcilikleri hayata geçirildi ve 2021 yılı itibariyle 64 antrenör sayısına ulaşıldı.

GİRİŞ

Oyun sektörü 2021 yılında, gelir anlamında, sene başı ve ortalarında bir önceki yıla göre durgun geçmiştir. Hatta dönemsel olarak karşılaştırıldığında ilk defa bir düşüş ivmesi olmuştur. Ama son çeyrekte yine gelirler artmaya başlamıştır. Aslında 2019 ve sonrası için hep istikrarlı bir yüzde ile büyüme beklenmekteydi. Ama pandeminin oyun pazarındaki etkisi, bu büyümenin çoğunun 2020'de önden yüklenmesi gibi olmuştur. Bu yıl ise özellikle sene başı ve ortası biraz daha stabil denge sağlayıcı bir yıl olmuştur fakat 2021 son çeyrekte gelirler yine artmıştır.

SONUÇ

Pandemi tüm iş hayatını ve çalışma şeklini değiştirmiştir. Buna oyun üreticileri de dahildir. Uzaktan çalışmanın bazı dezavantajlarından dolayı, özellikle AAA denilen üst kalite bilgisayar ve konsol oyunlarının yapım süreçleri uzamış ve dolayısı ile de bu tarz birçok oyunun çıkış tarihleri ertelenmiştir. Küresel çip sıkıntısı, yeni nesil kullanıcılar ve üst düzey bilgisayarlar için gerekli donanım ürünlerinin tedarikinde zorluklar çıkarmıştır. Oyun sektörüne yön veren ana etmen "mobil oyun sektörü" olmuştur. 2021'de toplam global gelirlerin 90 milyar dolarından fazlası mobilden elde edilmiştir. Hızlı büyüyen mobil oyun sektörünün, önümüzdeki yıllarda da en hızlı büyüyen sektör olması beklenmektedir. Konsol ve bilgisayar oyunları, sene başında yaşadıkları gecikmeler nedeniyle yavaşlamış durumdaydı ama kısa süre içinde geciken tüm oyunlar sıkışık bir takvimle piyasaya sürülmeye başlanmıştır. Bu da bilgisayar ve konsol satışlarını artırmış, hem de bu sektördeki gelir düşüşünü durdurmuştur.

KAYNAKÇA

<https://www.gaminginturkey.com/tr/turkiye-oyun-sektoru-raporu-2021-yayinda/>

<https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2021-free-version>

<https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-esports-live-streaming-market-report-2022-free-version>

<https://www.bloomberght.com/turkiye-de-e-spor-850-950-milyon-dolar-buyukluge-ulasti-2272481>