

KORSAN OYUN DAĞITIMININ OYUN SEKTÖRÜNE ETKİLERİ: TÜRKİYE PAZARI ÖRNEĞİ

The Impact of Pirated Game Distribution on the Gaming Industry: The Case of the Turkish Market

Furkan Kerim ARDA*

Dr. Öğr. Üyesi Muhammet Sait BOZİK**

*Haliç Üniversitesi, furkankerimarda@gmail.com, ORCID: 0009-0001-0398-658X

**Haliç Üniversitesi, muhammetsaikozik@halic.edu.tr, ORCID: 0000-0002-5793-4352

Derleme Makalesi / Review Article

Geliş Tarihi:

27.11.2025

Kabul Tarihi:

26.02.2026

Anahtar Kelimeler:

Video Oyunu, Korsan Oyun, Korsan Dağıtım, Türkiye Pazarı, Bittorrent

JEL Kodları:

L86, O34, L11

Similarity Rate:

iThenticate: 6%

ÖZ

Oyun sektörü günümüzde 204 Milyar dolarlık market büyüklüğüyle en büyük eğlence sektörü durumundadır. Oyun sektörünün temeli 1950'li yıllara dayanmaktadır. 1983 yılında kriz yaşayan video oyunu sektörü, CD-ROM teknolojisinin ardından korsan dağıtımına da maruz kalmıştır. P2P sistemlerinin de yaygınlaşmasıyla birlikte bitTorrent protokolü geliştirilmiştir. BitTorrent protokolü korsan oyun dağıtımını arttırmıştır. Bu makalede, Korsan oyun dağıtımını, korsan oyun dağıtımına yönelik önlemler ve Türkiye pazarındaki etkileri incelenmektedir. Bu çalışma korsan oyun dağıtımını ve video oyunu literatürüne, korsan oyun dağıtımının oyun sektörüne olan etkileri Türkiye pazarı vaka örneği üzerinden incelenerek katkı sağlamaktadır. Çalışma, korsan oyun dağıtımının geçmişini ve oyun sektörüne etkilerini, Türkiye'deki oyun sektörüne yansımaları, yerel fiyat politikası ile MENA-USD sistemi sonrasındaki etkileri ele alınmıştır.

Received Date:

27.11.2025

Acceptance Date:

26.02.2026

Keywords:

Video Game, Pirated Game, Pirated Distribution, Turkish Market, Bittorrent

JEL Codes:

L86, O34, L11

Benzerlik Oranı:

iThenticate: 6%

ABSTRACT

The gaming industry is currently the largest entertainment sector with a market size of \$204 billion. The gaming industry dates back to the 1950s. The video game industry, which experienced a crisis in 1983, was also exposed to piracy following the advent of CD-ROM technology. With the proliferation of P2P systems, the BitTorrent protocol was developed. The BitTorrent protocol has increased pirated game distribution. This article examines pirated game distribution, measures against pirated game distribution, and its effects on the Turkish market. This study contributes to the literature on pirated game distribution and video games by examining the effects of pirated game distribution on the gaming industry using the Turkish market as a case study. The study addresses the history of pirated game distribution and its effects on the gaming industry, its reflections on the gaming industry in Turkey, and its effects after the local pricing policy and the MENA-USD system.

Atıf / Citation: Arda, F.K. ve Bozik, M. S. (2026) Korsan Oyun Dağıtımının Oyun Sektörüne Etkileri: Türkiye Pazarı Örneği. *Malatya Turgut Özal Üniversitesi İşletme ve Yönetim Bilimleri Dergisi*, 7(1), 87-104.

1. GİRİŞ

Video oyunları, günümüzde sadece her yaş grubuna hitap eden bir eğlence aracı değil, milyarlarca dolarlık pazar büyüklüğüne sahip bir endüstri haline gelmiştir. Bain & Company'nin (2025) "Gaming Report 2025" isimli raporunda 2025 yılında oyun endüstrisinin net gelirinin önceki yıla göre %5 arttırarak 219 Milyar dolar olduğu ve yıllık %4'lük öngörülen büyüme oranı ile 2028 yılında 266 milyar dolarlık büyüklüğe ulaşacağı bilgisi yer almıştır. Bu büyüklüğün temelinde teknolojinin ilerlemesi ve yeni nesil oyun yayımcı platformlarının oluşması yer alırken, bağımsız oyun firmalarının çoğalması ve kaynaklara erişimin önceki yıllara göre kolaylaşması ile bir yeni nesil oyun yayımcı platformu olan Steam'de SteamDB (t.y.) verilerine göre yalnızca 2025 yılında 20,017 oyun yayımlanmıştır ve bu da günlük yaklaşık 54 oyuna denk gelmektedir. Yeni nesil oyun yayımcı platformlarında yayınlanan oyunların, platformların erişiminin olduğu tüm ülkelerde eş zamanlı olarak dağıtımı yapılırken bu platformlardan önce oyun geliştiricileri, oyunlarını pazarlamak ve dağıtımının yapılması için oyun yayımcılarından faydalanıyordu. Oyun yayımcıları, yayımlanan ülkelerdeki lisans haklarına sahip olmakta, oyunların söz konusu ülkelerdeki satışı, yerelleştirme kapsamında o ülkelerde konuşulan dillerin eklenmesi ve ekonomik durumlarına göre uygun fiyatın belirlenmesi gibi sorumluluklara sahip olmaktadır.

Oyun konsolu üreticilerinin aynı zamanda oyun yayımcılığı görevini üstlendiği, özellikle 1970'li yılların sonunda Amerika bölgesinde Atari, Japonya bölgesinde Nintendo etkisini göstermiştir. Başta Atari olmak üzere bazı firmaların denetimsiz, lisanssız ve kalitesiz oyunları piyasaya sürmesi sonucu 1983 yılında başlayan video oyunu kriziyle birlikte Atari'ye göre daha katı bir lisans sistemi olan 10NES sistemine sahip olan Nintendo, Amerika pazarında hakimiyet kurmaya başlamıştır. Bu durum iki şirketi ihtilafli hale getirmiş ve davalık olmuşlardır. Eş zamanlı dönemde kişisel bilgisayarların yaygınlaşması ve konsollardaki kaset sistemi yerine disket sistemi kullanılması, dosyaların taşınabilir ve kopyalanabilir hale getirmiştir. Bu durum korsan dağıtımın altyapısını hazırlamıştır.

Bu makalede, "Dijital Oyunların Dünü ve Bugünü" başlığı altında dijital oyun kavramı, dijital oyunların tarihini, Atari'nin kuruluşunu ve video oyunlarının yükselişini, video oyunu krizi ve yeniden yükselişini, CD-ROM teknolojisi ile korsan dağıtımının temelleri ve P2P sistemi; "Dijital Oyun Dağıtımıcılığı ve Türkiye Pazarı" başlığı altında dijital oyun yayımcılığının evrimi ve Türkiye pazarındaki etkileri incelenmektedir.

Bu çalışma kapsamında "Korsan oyun dağıtımının oyun sektörüne ve yerelleştirmeye etkileri nelerdir?" ve "Korsan oyun dağıtımının video oyunu endüstrisine ekonomik etkisi nedir?" araştırma soruları Türkiye pazarı üzerinde incelenecektir. Türkiye pazarı 50 milyon üzerinde oyuncu sayısı ve 1 milyarın üzerinde oyuncu hasılatıyla Avrupa'daki en büyük pazarlardan biridir. Buna karşılık %62'lik korsan yazılım kullanım oranına sahiptir. Türkiye pazarı, korsan oyun kullanımının yerelleştirmeye olan etkisi üzerinden analiz edilecektir. Oyun sektöründeki büyük payı ve korsan kullanım üzerindeki ilişkisi üzerinden literatürdeki boşluğun doldurulması amaçlanmıştır.

2. DİJİTAL OYUNLARIN DÜNÜ VE BUGÜNÜ

2.1. Dijital Oyun Kavramı

Dijital oyun kavramı "dijital" ve "oyun" kavramlarını içeren ve geniş kapsamları olan bir kültürü simgeler. Dijital oyun kavramı, oyunların teknoloji vasıtasıyla dijital ortama aktarılması sonucu ortaya çıkmıştır. "Dijital oyun, dijital ve video temelli olmasıyla teknolojik, oyun olmasıyla kültürel bir meseledir." (SARPKAYA, 2021: 2) Bu nedenle video oyunları üzerinde çalışma yapan araştırmacılar bu iki kavramı da kapsayacak şekilde çalışmalarını yürütürler. Dijital oyunların tanımlanması, incelenmesi ve bu alandaki akademik çalışmalarla birlikte birçok disiplin ön plana

çıkmiştir. Narratoloji ve ludoloji bu disiplinler arasında en dikkat çeken disiplinler arasındadır. Narratoloji disiplini, oyunların anlatım biçimlerine göre aktarımını incelerken; ludoloji disiplini ise oyunların mekaniklerini ve etkileşim yapılarını inceler. Bu iki disiplinin oyunları ele alışları konusunda çeşitli tartışmalar yaşanmıştır ve “ludoloji – narratoloji” tartışmaları 1990’lardan beri devam etmektedir.

Oyunların kültürel yapıları ele alındığında karşımıza çıkan en önemli isimlerden birisi Johan Huizinga’dır. Huizinga’nın 1938 yılında kaleme aldığı “*Homo Ludens*” adlı eserinde, oyunların kültürden daha önce geldiğini savunur ve “homo sapiens” (bilen insan) ile “homo faber” (alet yapan insan) tanımlarının karşısına “homo ludens” (oyun oynayan insan\ oyuncu insan) kavramını koyar. Huizinga’ya göre “Oyun, özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, bizatihi bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile ‘alışılmış hayattan başka türlü olmak’ bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem veya faaliyettir.” (Huizinga, 2006: 50) Huizinga’nın oyun kültürüne ilişkin kuramsal bakış açıları, dijital oyunların incelenmesi ve analizlerinde halen geçerliliğini korumaktadır.

2.2. Dijital Oyunların Tarihi

Dijital Oyunların geçmişine baktığımızda ilk olarak Thomas T. Goldsmith Jr. ve Estle Ray Mann tarafından 25 Ocak 1947 tarihinde patent başvurusu yapılan ve 14 Aralık 1948 tarihinde “*The Cathode Ray Tube Amusement Device (Katot Işınlı Tüp Eğlence Cihazı)*” bilinen en eski etkileşimli oyun cihazı karşımıza çıkmaktadır. (Norman, 2025) Oyuncunun kontrol düğmesiyle CRT ışınlarını hareket ettirerek kısıtlı zaman içinde hedefi vurması şeklinde tasarlanan bu cihaz hiçbir zaman ticari amaçla üretilmemiştir.

Araştırmacılar tarafından “İlk video oyunlarının mucidi hangisidir?” diye sorulduğunda üç isim karşımıza çıkmaktadır: William Higinbotham, Steve Russell ve Nolan Bushnell. (Hunter, 2000; GameSpy Staff, 2002) Bu üç ismin video oyunlarının temelini atılmasında ve geliştirilmesinde çok önemli yerleri vardır.

Bilinen ilk video oyunlarından biri olan, Amerikan Bilim İnsanları Federasyonu’nun ilk başkanı olan Fizikçi William Higinbotham tarafından, Brookhaven Ulusal Laboratuvarı’nda 18 Ekim 1958 tarihinde geliştirilen ve iki osiloskop cihazı kullanan ayrı kontrol cihazlarıyla oynanan “*Tennis for Two*” oyunudur ve bu oyun şüphesiz modern video oyunlarının öncüsü kabul edilmektedir. Aynı dönemde geliştirilen ve sıfır ve çarpılar kullanılarak oynanan üç taş oyununu (tic-tac-toe) dijital olarak simüle eden “*OXO*” ile “*Bertie the Brain*” oyunları da dijital oyunların ilk örnekleri sayılmaktadır.

İlk bilgisayar oyunu olarak atfedilen “*Spacewar!*” oyunu ise 1962 yılında yayımlanmıştır. Steve “Slug” Russell “*Spacewar!*” oyunu, Steve “Slug” Russell ile ilişkilendirilse de aslında 1960’ların başında MIT’deki bir grup hacker öğrenci grubu tarafından yaratılan ve sonrasında bilgisayar bilimleri öğrencileri tarafından kolektif olarak geliştirilen bir oyundur.

Video oyunlarının ticarileşmesi ve endüstriyelmesi sürecinin ilk örneklerinden biri, Ralph Baer önderliğindeki ekip tarafından geliştirilen “*Magnavox Odyssey*” konsoludur ve bu ticari amaçla üretilen ilk ev oyun konsolu olma özelliğini taşır. Eylül 1972 yılında piyasaya sürülen bu oyun konsolu, 100 dolarlık bir fiyatla piyasaya çıkmıştır. Günümüzde bu fiyat 767 dolar civarındadır. (ABD Çalışma İstatistikleri Bürosu [BLS], 2025) Ayrıca bu oyun konsolunda iki oyun kontrolcüsüne ek olarak, ilk kez “ışık tabancası (light gun)” oyun kontrolcüsü Magnavox Odyssey’de üretilmiştir. Son üretimini 1975 yılında yapmış ve yaklaşık 330.000 adetten fazla satış başarısı göstermiş olan Magnavox Odyssey’de 28 oyun geliştirilmiştir ve firma böylelikle video oyunlarının öncülerinden biri olmuştur. (Odyssey, 2016)

2.3. Atari'nin Kuruluşu ve Oyun Sektörünün Yükselişi

Video oyunlarının öncü şirketlerinden olan Atari'nin kuruluşu, video oyunu tarihinde önemli bir yer kaplamaktadır. 27 Haziran 1972 tarihinde Nolan Bushnell ile Ted Dabney tarafından kurulmuştur. Aynı yıl Atari tarafından yayınlanan ve Allan Alcorn "Pong" oyunu, Magnavox Odyssey'de geliştirilen 28 oyundan biri olan "ping-pong" isimli oyundan esinlenerek geliştirilmiştir. Pong oyunu, yapısı gereği rekabetçi bir yapıda olması, sektörü hobiden çıkarıp ticarileşmesindeki katkıları ve küresel başarılarıyla oyun sektörü için devrim niteliği taşımaktadır. İlk olarak arcade salonlarında oynanacak şekilde geliştirilen Pong oyununun evlerde de oynanabilmesi için 1975 yılında Atari tarafından "Home Pong" isimli konsol piyasaya sürülmüştür. Aynı yıl Nolan Bushnell arcade makineleri ve ev konsolları geliştirmenin yanı sıra Kaliforniya, Grass Valley'de "Cyan Engineering" isimli küçük mühendis grubuyla ilgilenmeye başlamış ve o grubu satın alarak ismini "Grass Valley Araştırma Merkezi" olarak değiştirmiştir. (Lendino, 2018) Cyan grubundan iki mühendis ile birlikte mikroişlemciler satın alarak Atari-2600'ün ilk prototiplerini geliştirilmiştir. Daha sonra konsolun geliştirilmesinin tamamlanması, pazarlanması ve yayımlanması için sermaye arayışına giren Bushnell, Warner Communications şirketinin yöneticisi Manny Gerard ile 28 milyon dolarlık bir anlaşma yapmıştır. Warner Communications'ın tüm Atari varlıklarını satın alma işlemleri 4 Ekim 1976 tarihinde tamamlanmıştır. Atari-2600 konsolu yaklaşık 30 milyon adet satışıyla Atari firmasının ve küresel oyun pazarının büyümesinde önemli bir rol oynamıştır. (Yakın, 2024)

1978 yılında Tomohiro Nishikado tarafından tasarlanan ve Taito tarafından ilk olarak Japonya'da piyasaya sürülen "Space Invaders" oyunu, Amerika'nın ardından Japonya'nın da küresel oyun pazarına dahil olmasını sağlamıştır. İlk olarak Arcade salonları için üretilen Space Invaders, Japonya'da oyuncuların arcade salonlarına ve video oyunlarına ilgilerini arttırmıştır. 1979 yılında Manny Gerard, Space Invaders'ın lisansını alıp kartuşa dönüştürerek Atari'de de oynanılması fikrini Atari CEO'su Ray Kassar ile paylaşmış ve Kassar'ın da fikri beğenmesi üzerine Taito ile anlaşarak Space Invaders'ın lisansını almıştır. Bu anlaşma, bir arcade oyununun ilk defa ev konsolları için lisanslanması niteliği taşıyordu. Space Invaders'ın Atari-2600'de yayımlanmasıyla birlikte oyun konsolunun ilk killer app (gözde uygulaması) olmuş ve konsolun satışları dört katına çıkmıştır. (M Goldberg- Retro Gamer, 2012)

1980 yılında Atari tarafından "Space Invaders Championship" turnuvası yapılmıştır. Bu turnuva video oyunları tarihinde ilk oyun turnuvası olmasa da büyüklüğü bakımından günümüz espor turnuvalarının öncüsü kabul edilmektedir. İlk etapta bölgesel olarak gerçekleştirilen bu turnuvaya Amerika'nın tüm bölgelerinden toplam 10,000 kişi katılmış ve en iyi dört oyuncu New York'ta finale götürülmüştür. Finaldeki turnuvayı Rebecca Ann Heineman kazanmıştır. Heinemann daha sonra oyun tasarımı ve geliştiricisi olarak video oyunlarının geliştirilmesinde de uzun yıllar çalışmıştır.

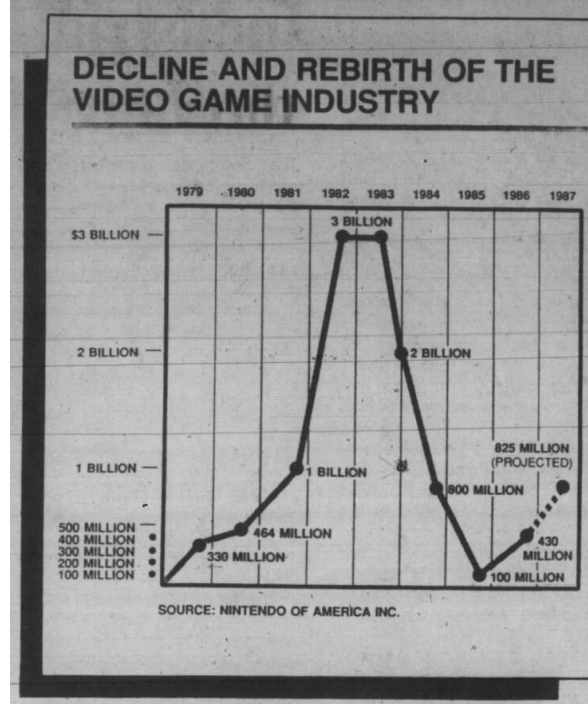


Şekil 1: Space Invaders Turnuvası
(Megalextria, 2017)

Atari ve oyun sektörü için yükselişinin yaşandığı bu dönemde, Hollywood'taki film yapımcıları ve stüdyolar da bu endüstriyi keşfetmeye başlamıştır. Film yapımcıları ve stüdyolar, giderek büyüyen ve pazar payını genişleten oyun sektöründeki firmalarla anlaşarak film ve karakterlerinin lisans haklarını satmaya başlamışlardır. Özellikle 1982 yılında Steven Spielberg'in beş Oscar (54. Akademi Ödülleri) almış olan ve oyunu Howard Scott Warshaw tarafından geliştirilen "Raiders of the Lost Ark" filmi ve Star Wars serisinin beşinci filmi olan "Star Wars: Episode V- The Empire Strikes Back" filmi Atari tarafından lisansı alınan ve oynatılan filmlerden bazılarıdır. Atari, Steven Spielberg'in 1982 yılında yönetmenliğini ve yapımcılığını üstlendiği "E.T. the Extra - Terrestrial" filmi için de Spielberg ile lisans anlaşması yapmıştır. Bu film Amerikan Film Enstitüsü'nün ilk olarak 1998'de yayımladığı ve 2007 yılında yeniden düzenlediği "AFI's 100 Years...100 Movies" listesinde 24. sırada yer almaktadır. (American Film Institute, 2007) Atari bu oyunun geliştirilmesi için daha öncesinde Spielberg'in "Raiders of the Lost Ark" oyununu geliştiren Howard Scott Warshaw'ı görevlendirmiştir. E.T.'nin lisanslanma süresinin geç bitmesi ve Noel dönemine yetiştirilmesini istediği için Warshaw'ın yaklaşık altı haftalık bir geliştirme süresi vardı ve oyun Kasım 1982 tarihinde tamamlanarak raflardaki yerini almıştır. Warshaw'ın Scott Stilphen ile yaptığı röportajda "Atari'nin oyunu çok fazla ürettiğini (yaklaşık dört milyon) ve bu oyununun tüm zamanların en çok satan sekizinci Atari kartuşu olduğunu" belirtmiştir. (Warshaw, t.y.) Buna rağmen E.T. oyunu oyuncuların ilgisine rağmen beğenilmemiş ve "Tüm zamanların en kötü oyunu" olarak kabul edilmiştir. (Kent, 2001; Consalvo, 2003; Lapetina, 2013) E.T.'nin ardından, başta Atari olmak üzere birçok oyun şirketinin kısa sürede para kazanmak amacıyla geliştirdiği denetimsiz ve kalitesiz oyunlarının artmasının sonucu olarak 1983 yılında video oyunu krizine sebep olmuştur ve sektörün batmasına yol açmıştır. (Yakın, 2024)

2.4 Video Oyun Endüstrisinin Krizden Dijital Dönüşüme Evrimi

1983 video oyun krizi 1985 yılına kadar iki yıl boyunca devam etmiştir ve bu sürede Amerika Birleşik Devletleri'nin oyun pazarındaki gelirleri 3.2 milyar dolardan 100 milyon dolara düşerek yaklaşık %97'lik bir düşüş yaşamıştır. (Ma, 2025)



Şekil 2: 1983 Video Oyunu krizinde sektörün zarar etmesini ve yeniden toparlamasını gösteren tablo

(Chula Vista Star-News, 1987)

1983 video oyunu krizinin etkileri olarak Amerika'da oyun ve ev konsolu pazarlarında yaşanan ciddi zararların ardından oyun sektörü hızlıca kendisini toparlamaya ihtiyaç duymuştur. Bu noktada Nintendo, 15 Temmuz 1983 tarihinde Japonya'da "*Family Computer (Famicom)*" adıyla piyasaya sürdüğü ev konsolunun bu sektördeki boşluğu doldurması için çalışmalarına başlamıştır. Famicom, sahip olduğu daha gelişmiş grafik yapısı ve renk paletleri sayesinde oyunların diğer konsollara göre daha canlı olmasını sağlamıştır. (Karapınar, 2020) Buna rağmen Nintendo, Amerika pazarına girmekte zorlanmıştır. Nintendo Of America'nın başkanı Minoru Arakawa, Japonya'da çok sevilen "*Radar Scope*" oyununu Amerika pazarında piyasaya sürmeye karar vermiştir. Çünkü benzer mekaniklere sahip "*Space Invaders (1978)*" ve "*Galaxian (1979)*" oyunları Amerika pazarında başarılı olmuşlardı. Ancak oyun beklenen ilginin altında kalmıştıve Minoru Arakawa, bu başarısız girişiminin ardından krizi düzeltmek için Radar Scope arcade makinelerinin içine yerleştirilecek bir oyun yapılmasını istedi. Bu noktada Shigeru Miyamoto, "*Donkey Kong*" isimli oyunu geliştirmiştir. Video oyunu tarihinde ilk platform oyunu örneklerinden biri olan Donkey Kong'ta yer alan karakterlerden biri olan tesisatçı "Jumpman" karakteri sonradan "*Mario*" karakterine dönüştürülmüştür ve Nintendo'nun maskotu haline gelmiştir. (Perron ve diğerleri, 2022:63)

Nintendo'nun Donkey Kong'daki başarılarının ardından Kuzey Amerika'ya yönelmek istedi. Bu noktada Nintendo Of America'nın reklam müdürü olarak Gail Tilden getirilmiştir ve Tilden, Famicom'un Amerika'da pazarlanması için çalışmalara başlamıştır. Gail Tilden'a göre o dönem Amerika'da yaşanan video oyunu krizinden dolayı bu oyun konsolunun Amerika'ya uygun hale getirilmesine ilişkin baskı hakimdi. Ayrıca Famicom'un tasarımları ve renkleri bir elektronik ürüne veya oyun konsoluna uygun değildi. Nintendo Of America'nın tasarımcıları Japon tasarımcı ekibinin tasarımları üzerinde çalışarak son halini oluşturdu ve konsolun ismi "*Nintendo Entertainment System (NES)*" adıyla 18 Ekim 1985 tarihinde piyasaya sürüldü. (Tilden, 2020) Konsolun yanında ek olarak verilen "*NES Zapper*" tabanca aksesuarı video oyunu tarihindeki kült oyunlardan biri olan "*Duck Hunt*" oyunu ile özdeşleşti.



Şekil 3: Famicom ve Nintendo Entertainment System (NES) (Dusty Consoles, 2013)

Nintendo, video oyunu krizinin başlıca sebeplerinden biri olan denetimsiz ve kalitesiz oyunlara önlem olarak "*Checking Integrated Circuit (CIC, Kontrol Entegre Devresi)*" sistemini tasarlamıştır. Aynı zamanda "*10NES*" sistemi olarak da bilinen bu sistem, "ana yonga (master chip)" veya "kilit" sistemi içeriyordu. Nintendo tarafından yetkilendirilmiş video oyunu kartuşlarında ise "köle yonga (slave chip)" veya "anahtar" sistemi vardı. Ana yonga, kullanıcının yetkili bir oyun kartuşunu NES cihazına taktığında konsolun kilidini açmasını sağlıyordu. Böylelikle konsol yetkilenmiş oyunu algılayıp oyunu açabiliyordu. Yetkisiz bir oyun kartuşu takıldığında oyun açılmıyordu. (Rader, 2015) Nintendo, sahip olduğu 10NES sistemiyle birlikte video oyunlarını NES konsolunda oynatmak isteyen geliştiricilerden lisans ücreti alabiliyordu.

Nintendo'nun rakip firmalarından olan Atari ve Atari'nin alt şirketi Tengen, "tersine mühendislik" yöntemiyle NES oyun kartuşlarının ve konsolların yetkili kopyalarını ele geçirdi ve 10NES sisteminin nesne ve kaynak kodlarını kopyalayarak lisans ücreti ödemediği NES konsollarıyla uyumlu oyun kartuşları üretilip satmıştır. Atari, bu tersine mühendislik yöntemiyle 10NES sisteminin kodlarının birden fazla ara kopyasını oluşturmuş, ABD Telif Hakları Ofisi'ne yanlış bilgilendirme yaparak 10NES kaynak kodlarının yetkisiz bir kopyasına erişim sağlamıştır. Ayrıca Atari, Nintendo'ya rekabet ihalleri nedeniyle dava açmış, Nintendo da bu durumlara ek olarak 10NES programının telif hakları ihlali nedeniyle dava açmıştır. Mahkeme bu iki davayı birleştirmiştir. Mahkeme, Atari'nin "tersine mühendislik" yöntemiyle elde ettiği ara kodların telif haklarını ihlal etmediğine hükmetmiş olsa da Atari'nin kodları yasa dışı bir şekilde ele geçirmesinden ve Atari avukatının mahkemeye yanlış bilgi vermesinden dolayı "temiz eller (unclean hands)" ilkesini ihlal ettiğine karar verdi. Ayrıca Nintendo'nun 10NES sistemiyle rekabeti ihlal etmediğine hükmetti. (Atari Games Corp. v. Nintendo of America, Inc., 1992;

Stanford University, 2022; Dallas, 1994) Nintendo'nun zaferiyle sonuçlanan bu davanın sonucunda Nintendo, konsol oyunlarında ve video oyunlarının lisanslanması ve dağıtımında kontrol sahibi olmasını hukuken tescillemiştir. Bu dava video oyunları tarihinde korsan kullanım ve dağıtıma yönelik ilk ve emsal hukuki önlemlerden biri olma özelliğini taşır.

2.5. CD-ROM Teknolojisinin Yükselişi Ve Dijital Korsanlığın Temelleri

Amerika Birleşik Devletleri'nde video oyunu krizinin yaşandığı 1980'li yıllarda bilgi kaynaklarının depolanması ve dağıtımında yetersizlikler görülmekteydi. (Dikeç, 1985) Bu noktada 1982 yılında CD (Kompakt Disk) teknolojisi geliştirilmiştir. CD teknolojisinin ilk örnekleri olarak Philips ve Sony'nin ortak çalışmalarının sonucunda çok daha yüksek verilerin kaydedilebileceği disketler olarak görülmektedir. (As ve Parsa, 2023) 1984 yılında geliştirilen CD-ROM (Kompakt Disk –Salt Okunur Bellek) ile çok daha yüksek kapasiteli disketler başta video oyunları olmak üzere birçok alanda kullanılmıştır. Özellikle CD-ROM'ların yüksek kapasiteleri sayesinde 3 boyutlu ve hareketli oyunların da depolanması ve dağıtılması kolaylaşmıştır. Bu durum 1980'li yılların sonu ve 1990'lı yıllarda oyun sektörünün gelişmesinde önemli bir rol oynamıştır. (Kalender ve Uçan, 2022)

32 – 64 bit işlemciler ve 3D grafik yapısına sahip olan beşinci nesil video oyun konsollarının en önemli özelliklerinden biri de önceki nesil oyun konsollarından farklı olarak kartuş yerine CD-ROM kullanmalarıydı. Tüm zamanların en çok satan ev bilgisayarı olan Commodore 64'ün geliştiricisi Commodore International tarafından 16 Eylül 1993 tarihinde geliştirilen "Amiga CD32" 32 bit işlemciye ve CD-ROM oynatıcıya sahip ilk beşinci nesil video oyunu konsolu olma özelliğini taşımaktadır. (Amiga Hardware Database, t.y) Buna rağmen tüm dünyada satış rakamları olarak beklenen başarıların altında kalmıştır. O dönem ev bilgisayarlarının yaygınlaşması ve yeni geliştirilen DOOM, *Wolfenstein gibi birinci şahıs oyunların PC'ye de çıkmasıyla birlikte oyuncuların bu yeni türe olan ilgileri artmıştır. Lakin Amiga CD32'nin grafik özellikleri bu oyunlar için yeterli değildi. Amiga CD32 bilgisayar ve diğer konsollarla mücadele edememesinin sonucunda 1994'te Commodore International'ın iflas etmesiyle birlikte üretimi durduruldu.* (Allan, 2023)

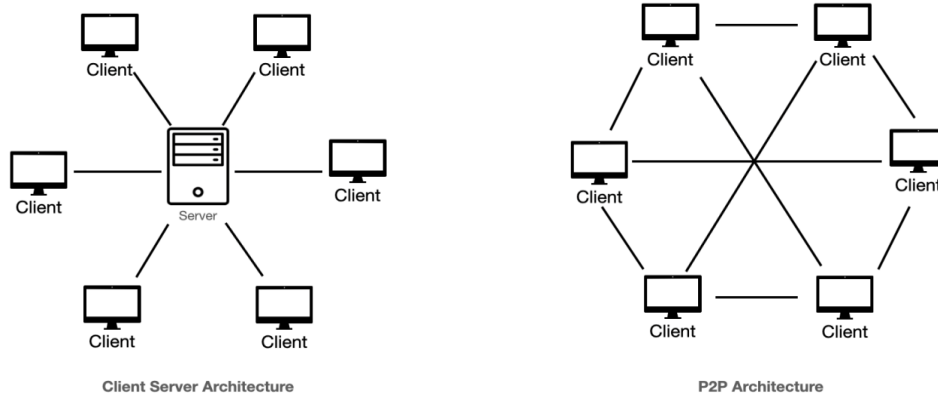
Teknolojinin gelişmesiyle birlikte CD-ROM teknolojisi ilk etapta kütüphanecilikte yazılı kaynakların depolanması amacıyla kullanılırken, ilerleyen dönemlerde dijital ortamdaki video oyunlarının, müziklerin kopyalanıp dağıtılmasında önemli bir rol oynamıştır. (Arıcı, 2018; Gemrik ve Aytemiz, 2016) Bu nedenle dijital ürünlerin korsan kullanımı ve yayımcılığı da yaygın hale gelmiştir. Buna karşın korsan kullanımının ve dağıtımının önüne geçilmesi için bir takım hukuki önlemler alınmıştır. Bunlardan en bilinenleri 5 Aralık 1951 tarihinde kabul edilen "5846 sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu (FESK)", ilk kez 9 Eylül 1886 tarihinde imzalanan ve en son 1979 tarihinde revize edilen "Edebiyat ve Sanat Eserlerinin Korunmasına İlişkin Bern Sözleşmesi" ve 2002 yılında kabul edilen "WIPO Telif Hakkı Anlaşması (WCT)" dır. (T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Telif Hakları Genel Müdürlüğü, t.y.)

CD-ROM teknolojisi, özellikleri bakımıyla birçok sektörün gelişmesinde önemli katkıları olmasına rağmen 1990'lı yılların başında etik dışı şekilde kopyalanmasına ve korsan kullanımını ve dağıtımını da arttırmıştır. Bu durum internetin de yaygınlaşmasıyla birlikte dijital korsanlığın temelini oluşturmuştur.

2.6. Dijital Korsanlık ve Torrent Sistemi

1990'lı yılların sonunda müzik endüstrisi de video oyunu endüstrisi gibi eğlence alanında büyüyen endüstrilerden biriydi. Müzik grupları ve yapımcılar albümlerini CD'ler aracılığıyla insanlara satmakta ve gelir elde etmekteydi. MP3 formatının geliştirilmesi ve yaygınlaşmasıyla birlikte müziklerin internette paylaşılması hızlanmıştır. (Topaloğlu, ty.) MP3 formatındaki ses

dosyaları çok fazla yer kaplamadığı için insanlar bilgisayarlarında rahatlıkla çok fazla şarkıları depolayabiliyor ve birbiriyle internet üzerinden paylaşabiliyordu. İnternette yer alan dosyaların fazla olması, insanların istedikleri dosyaları bulabilmesini zorlaştırıyordu. Shawn Fanning ve Sean Parker adlarında iki girişimci tarafından geliştirilen “Napster” programı bu noktadaki eksikliği gidermiştir. (Bozkurt ve Tuzcu, 2023) Napster programı, programı kullanan insanların bilgisayarlarında bulunan şarkıları diğer kullanıcılar ile paylaşmasına olanak sağlıyordu. Napster yapısı gereği peer-to-peer (eşten eşe bağlantı, P2P) protokolüne sahip ilk programlardan biridir. Napster programı, kullanıcıların bilgisayarında sahip olduğu mp3 formatındaki müzik dosyaları p2p protokolü ile doğrudan diğer kullanıcılar ile paylaşabiliyor, kullanıcıların program içerisinde arama yapabilmesi sayesinde rahatlıkla istedikleri şarkıları bulabiliyordu. (Soysal ve diğerleri, 2006)



Şekil 4: Sunucu – İstemci mimarisi ve Peer-to-peer (P2P) mimarisi farkı
 (System Design School, t.y.)

P2P protokolü, merkezi bir sunucuya ihtiyaç duyulmadan istemciler (bilgisayar, telefon, tablet vb.) arasında doğrudan veri alışverişine olanak sağlar. Güvenli ve şifreli yapısı sayesinde günümüzde Blockchain ve Bitcoin sistemlerinin de temelinde yer almaktadır. (Yüksel, 2022) P2P protokolü, geleneksel sunucu-istemci modelinden farklı olarak istemciler doğrudan birbirleri arasında kitap, müzik, oyun gibi dosyaların paylaşılmasını sağlar. Geleneksel sunucu – istemci modelinden farklı olarak peer-to-peer (P2P) modellerinde merkezi bir sunucuya bağlılık yoktur.

Geleneksel sunucu ve veri merkezi modellerinde istemcilerin bağlantıları ana sunucu ve veri merkezlerinden sağlanır. Web uygulamaları en bilinen sunucu-istemci modellerinden biridir. Sunucu – istemci mimarisinde istemciden gelen istek sunucu ve veri merkezine iletilir. Sunucu bilgisayar istemciden gelen talebi yönlendirir. Sunucu – istemci modelini P2P sisteminden ayıran çeşitli farklılıklar vardır:

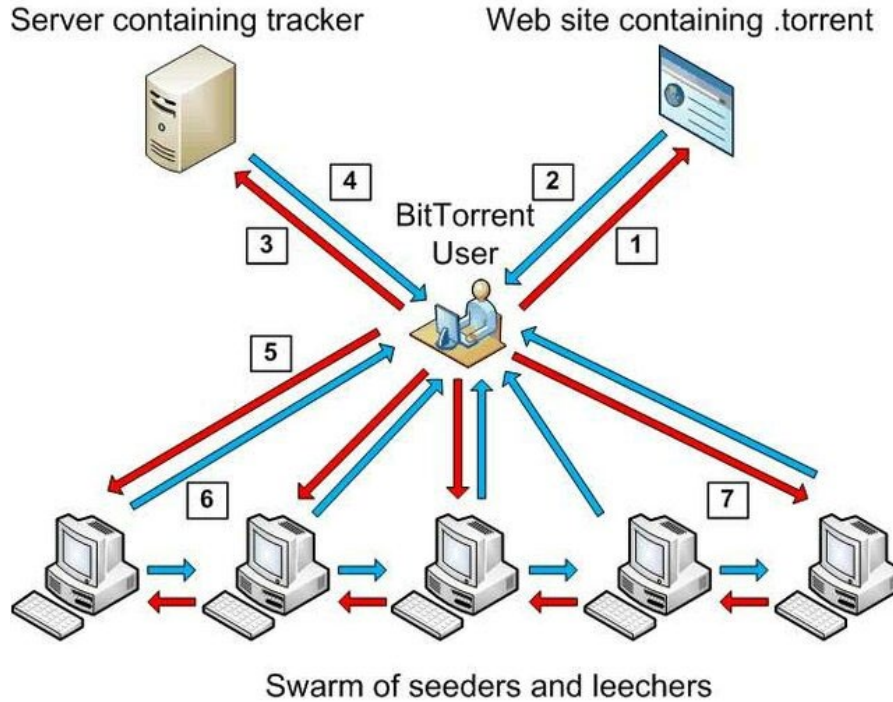
- Sunucu – istemci modelinde merkezi ağ bağlantılarının bir sunucu tarafından yönetilmesi
- Ağ bağlantısının büyüklüğünün sunucu kapasitesine bağlı olması
- Daha maliyetli olması (Kurose & Ross, 2017)

P2P modellerinde ise merkezi bir sunucuya sahip olmadığından doğrudan istemciler arasında bağlantı kurar. P2P yapısında istemcilerin internet bağlantılarına sahip olması yeterlidir. Kriptolu yapıda olması sayesinde siber saldırılara karşı da güvenli bir yapı sunar. Bilgisayarlardaki

dosyaları tarayabilmesi ve doğrudan gönderilmesi özelliğine de sahiptir. (Yüksel, 2022) Bu bağlamda Napster programının ve BitTorrent protokolünün P2P sistemine sahip olmasını sağlamıştır.

Napster programı kullanıcıların aradıkları müzikleri diğer kullanıcıların cihazlarında tarayarak buluyor ve doğrudan kullanıcılar arasında ücretsiz olarak paylaşmasına olanak sağlıyordu. Napster, geliştiricileri Shawn Fanning ve Sean Parker'a yüksek meblağlar kazandırsa da başta Metallica grubu olmak üzere birçok müzik grubunun telif davaları yüzünden 2001'de faaliyetlerini durdurmuş, 2002 yılında iflas etmiştir. Napster'ın halefi olarak yine peer-to-peer yapısına sahip LimeWire, BearShare ve BitTorrent yazılımları örnek gösterilebilir. (Topaloğlu, t.y.)

BitTorrent günümüzde en yaygın kullanılan peer-to-peer ağ protokolüdür. BitTorrent öncesinde dosya indirilmeleri merkezi bir sunucudan veya tek bir eşten başlatılmasından ötürü yavaş olmaktadır. BitTorrent protokolünde ise bu işlem doğrudan istemciler arasında gerçekleştiği için sınırlamalar bulunmamaktadır. Günümüzde P2P protokolünün yanı sıra blok zinciri ve Web3 teknolojilerinin temelinde de yer almaktadır. (BitTorrent Limited, t.y.) BitTorrent protokolünde dosya indirilmeleri ve paylaşımları uTorrent ve BitTorrent gibi istemci programları üzerinden yapılmaktadır. LimeWire programı gibi BitTorrent ve uTorrent yazılımları da korsan oyunların indirilmesi ve dağıtımında önemli rol oynamaktadır. BitTorrent protokolü günümüzde en önemli korsan oyunların dağıtımında kullanılmaktadır. (Drachen ve diğerleri, 2011)



Şekil 5: BitTorrent protokolünün çalışma mekaniği
(Mills ve diğerleri, 2010)

Dijital korsanlığın yaygınlaşmasıyla birlikte korsan oyunların indirme sayısında da artış görülmüştür. Torrentfreak.com verilerine göre 2010 yılında piyasaya sürülen oyunlar arasında "Call Of Duty: Black Ops" oyunu 4.2 milyon adet korsan indirilmeye sahip olmuştur. Aynı yıl piyasaya sürülen oyunlar arasında en çok korsan indirilen beş bilgisayar oyununun toplam indirme sayısı 18 milyon adet, 2011 yılında piyasaya sürülen oyunlar arasında en çok korsan indirilmeye

sahip beş bilgisayar oyununun toplam indirilme sayısı ise 17.7 milyona ulaşmıştır. (Sar, 2010, 2011) Korsan kullanımının başta video oyunu, müzik ve sinema gibi eğlence endüstrileri ile yazılım endüstrisi olmak üzere birçok alanda ekonomik zararı bulunmaktadır.

Sinema ve müzik endüstrileri korsan kullanımının sonucunda ciddi gelir kaybı yaşamaktadır. Sinema endüstrisinde bu gelir kabının yıllık 2.8 milyar dolar, müzik endüstrisinde ise yıllık 2.7 milyar dolardan yüksek olduğu tahmin edilmektedir. Oyun ve yazılım alanlarındaki değer kaybı müzik ve sinema alanlarına göre daha yüksektir. Korsan yazılımların lisanssız bir şekilde kullanılmasının sonucunda yazılım endüstrisi yıllık 50 milyar dolardan fazla zarar etmektedir. Video oyunu endüstrisi ise korsan kullanımının sonucunda yıllık 12 milyar doların üzerinde zarar etmektedir. (Matin, 2023) Bu ekonomik zararların sonucunda sektörlerin gelişmeleri yavaşlamakta ve birtakım sorunlar doğurmaktadır. Korsan kullanımının sektörler için verdiği ekonomik zararlardan bir diğeri de istihdam sorunudur. Korsan kullanımı kaynaklı gelir kaybı, endüstrideki firmaların gelişmesini engellemekte ve mevcut çalışanlarının işten çıkarılmalarına yol açmaktadır. Politika İnovasyon Enstitüsü verilerine göre müzik endüstrisinde korsan kullanımı ve dağıtımının sonucunda ABD’de 71,060 kişi işten çıkartılmıştır. (Siwek, 2007)

Başta Torrent olmak üzere eşten eşe bağlantı sağlayan ağlar üzerinden korsan içerik indirmenin siber güvenlik riski de bulunmaktadır. Lisanssız yazılımlar ve oyunlar, yazılımların telif haklarını korumak amaçlı üretilen DRM (dijital haklar yönetimi) yazılımlarını atlatarak dosyaları değiştirilmiş veya kırılmış halde olan ve korsan bir şekilde indirilen içeriklerdir. Korsan içeriklerin dosyalarının içerisinde bazı zararlı yazılımlar da gizlenebilmektedir. Antivirüs yazılımları üreten Eset’e göre korsan oyunların indirilmesi ile yayılan bazı zararlı yazılımlar şunlardır:

- Kripto madenciliği yazılımı (cryptojacking), bulaştığı bilgisayarın çökmesine neden olabilecek ve yüksek enerji tüketimine neden olabilecek zararlı bir yazılımdır.
- Truva atı (Trojan) yazılımı, bankacılık ve kişisel verilerini çalmak amaçlı geliştirilen zararlı yazılımlardır.
- Tuş kaydedici (keylogger) yazılımlar, kişisel verileri çalmak amaçlı klavyedeki tuşları kaydeden zararlı yazılımlardır.
- Fidyeye yazılımları (ransomware), bulaştığı bilgisayarı ve dosyaları kilitleyerek fidye talep eden zararlı yazılımlardır.
- Zombi Botnet yazılımı, bilgisayarınızı zombi bilgisayara dönüştürerek diğer siber saldırılar için kullanılan zararlı yazılımlardır. (Muncaster, 2022)

Zararlı yazılımların bilgisayarlara zararları ciddi tehlike taşımaktadır. 2018-2020 yılları arasında bir hacker grubuna ait zararlı yazılım 3.2 milyon bilgisayara bulaşmıştır. (Lilly, 2021) Bu zararlı yazılımlardan uzak durulması için antivirüs programlarının açık tutulması ve resmi mağazalardan satın alınması tavsiye edilmektedir.

3. DİJİTAL OYUN DAĞITIMCILIĞI VE TÜRKİYE PAZARI

3.1. Dijital Oyun Dağıtımının Evrimi

Dijital oyun endüstrisinin gelişmesiyle birlikte dijital oyun yayıncılığı ve abonelik sistemleri de ortaya çıkmıştır. Günümüzde abonelik sistemlerinin yaygınlaşmasıyla birlikte kullanıcı sayısında da artış görülmüştür. Microsoft’un Xbox Game Pass abonelik sistemi 2025 yılının ilk çeyreğinde 37 milyonun üzerinde aktif aboneye ulaşırken, Sony’nin PlayStation Plus abonelik sistemi ise aynı dönemde 51.6 milyon aboneye ulaşmıştır. (Lee, 2025) Dijital abonelik sistemlerinin ilk örnekleri olarak “PlayCable” ve “GameLine” gösterilmektedir.

PlayCable 1980 yılında Mattel ve General Instrument tarafından geliştirilen bir abonelik sistemidir. Mattel tarafından 1979 yılında piyasaya sürülen Intellelevision oyun konsolu için geliştirilen sistem, oyuncuların kablolu televizyon (CATV) sistemiyle konsola bağlı olan PlayCable adaptörü vasıtasıyla doğrudan oyunları indirmelerine olanak tanıyordu. (Mattioli, 2020; Banfi, 2024) Aylık sabit ücretle aylık olarak oyunları oynanmasını sağlayan PlayCable sistemi, yüksek fiyatları ve 1983 video krizinin de ekonomik etkilerinden dolayı 1984 yılında faaliyeti durdurulmuştur.

GameLine, 1983 yılında Atari-2600 için geliştirilen abonelik sistemidir. Control Video Game Corporation (CVC) tarafından geliştirilen bu sistem, PlayCable'dan farklı olarak konsola oyun indirmek için telefon hattıyla çevrimiçi olarak çalışıyordu. GameLine oyuncuların oyunları indirip oynamalarına olanak sağlasa da oyuncular oyunları kaydedemiyordu. (Mattioli, 2020; Wolf, 2019)

Sega'nın dördüncü nesil oyun konsolu Sega Genesis'in çevrimiçi abonelik sistemi "*Sega Channel*" 1994 yılında piyasaya sürülmüştür. PlayCable ile benzer şekilde kablolu televizyon sistemi kullanan Sega Channel, aylık abonelik ücreti ile Sega Genesis'in oyun kütüphanesine sahip olmalarını sağlıyordu. Bu yönüyle Game Pass, PlayStation Plus gibi günümüz abonelik sistemlerinin temeli olarak görülmektedir. Günümüzde artan oyun fiyatlarına karşın daha uygun fiyatlara oyunların oynanmasına olanak sağlayan abonelik sistemleri, özellikle düşük gelirli oyunculara sahip ülkelerde iyi bir alternatif oluşturmaktadır. 60 ila 70 dolar bandında piyasa sürülen AAA oyunlarının dolar/euro kur farkından dolayı yüksek fiyatlara satılan Türkiye, Brezilya, Arjantin ve Hindistan gibi ülkelerde gelirlerin önemli bir kısmına sahip olmasından dolayı Game Pass, PlayStation Plus gibi abonelik sistemlerinin önemi artmaktadır. Buna ek olarak dijital abonelik sistemleri, yüksek fiyatlara satılan oyunların aylık uygun fiyatlara oynanabilmesine olanak sağlaması oyuncuların korsan oyunlara yönelmelerine de engel olmaktadır. (Triptathi ve diğerleri, 2025)

Dijital olarak video oyunu dağıtımıcılığının en popüler örneklerinden biri olarak Gabe Logan Newell (GabeN olarak da bilinir) tarafından kurulan Valve Corporation tarafından geliştirilen Steam gösterilmektedir. Steam'in geliştirilmesinde Valve'in "*Half Life*" ve "*Counter-Strike*" oyunlarının güncellenmelerini tek bir platform üzerinden yapılması amaçlanmıştır. Ayrıca Valve, oyunlarının hile ve korsan kullanımının da önlenmesi için Steam'i geliştirmiştir. (Aydos, 2019) Steam platformu piyasaya sürüldüğü 2003 yılından bugüne popülerliğini arttırmıştır. Ekim 2025 verilerine göre aylık ortalama 32 milyon çevrimiçi kullanıcıya sahiptir. (Steam, 2025) Aynı zamanda Steam oyun geliştiricileri ve yayımcılarının da yaygın olarak kullandığı bir platformdur. Steam, bağımsız oyun geliştiricilerinin oyunlarını yayınlama sürecini kısaltmak amacıyla 2012 yılında "*Steam Greenlight*" sistemini geliştirmişti. Bu sistem bağımsız oyunlarını topluluk onayına sunuyordu ve yüksek onay alan oyunlar piyasaya sürülebiliyordu. 2017 yılında faaliyeti sonlandırılan bu sistem yerine "*Steam Direct*" sistemi geliştirildi ve oyunlar doğrudan satışa sunulabilir hale geldi. 2025 yılının üçüncü çeyreği itibarıyla Steam'de toplam 123,378 oyun piyasaya sürülmüştür ve bu oyunlar eş zamanlı olarak tüm dünyada satışa sunulmaktadır. (*Steam Game Release Summary by Year · SteamDB*, t.y.)

3.2. Türkiye'de Oyun Sektörü ve Türkiye Pazarı Örneği

Türkiye, oyun sektöründe hem oyunculuk hem de geliştiricilik yönlerinde büyüyen ülkelere biridir. Türkiye Oyun Sektörü 2025 Raporu'na göre 50 milyondan fazla oyuncuya sahiptir. Aynı rapora göre Türkiye'de oyun sektörü 2024 yılında 1.01 milyar dolarlık gelir sağlamıştır. Aynı zamanda Türkiye'de GameX Dijital Oyun ve Eğlence Fuarı ile Gaming İstanbul oyun fuarları düzenlenmektedir. Bu oyun fuarlarında her yıl binlerce oyuncu ile geliştiriciler bir araya gelmektedir. (GAMING IN TÜRKİYE | MENA | EU - OYUN VE ESPOR AJANSI, 2026)

Türkiye'nin video oyunu sektörü ile tanışması 1980'li yıllarda başlamıştır. 1986 yılında UFO Bilgisayar tarafından geliştirilen “Barbaros” oyunu, bilinen ilk Türk video oyunudur. Commodore 64 platformu için geliştirilen bu oyun, adını Barbaros Hayrettin Paşa'dan almıştır. Amiral Battı kutu oyununun mekaniğine sahip olan Barbaros oyunu, yeterince başarılı satış rakamlarına ulaşmasa da ilk Türk oyunu olma özelliğine sahiptir.

Sobee Studios tarafından geliştirilen ilk MMORPG (devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunu) olan “İstanbul Kıyamet Vakti” ve 11'e 11 çevrimiçi futbol oyunu “I can Football” oyunları Türkiye'deki oyun sektörünün gelişmesinde önemli rol oynamıştır. (Tuker ve diğerleri, 2015) En bilinen Türk bilgisayar oyunu serisi, Taleworlds tarafından geliştirilen “Mount and Blade” serisidir. Mount and Blade serisi Türkiye'deki oyun sektörünün yurt dışında da popülerleşmesini sağlamıştır. Ayrıca 2020 yılında İstanbul merkezli mobil oyun firması olan Peak Games, 1.8 milyar dolara Zynga'ya satılmıştır. Bu satış Peak Games'i ilk Türk unicorn (1 milyar dolardan yüksek değere sahip şirketler) şirket haline getirmiştir. (BBC News Türkiye, 2020) Peak Games'in ardından Masomo, Rollic, Gram Games gibi Türk şirketleri de yurt dışından yatırımlar alarak Türkiye'deki oyun sektörünün gelişmesinde önemli rol oynamıştır. (Gaming in Turkey | MENA | EU- Oyun ve Spor Ajansı, 2024)

Türkiye'deki yükselen oyun sektörünün dijital oyun dağıtımına çeşitli etkileri bulunmaktadır. Steam'in 21 Ekim 2014 tarihinde Türk lirasıyla alışveriş desteğini getirmesi ve o dönem dolar kurunu 1.5 liradan önermesi en büyük örneklerinden biridir. Özellikle Steam'in korsan oyun kullanımına yönelik olarak yerelleştirmeye yönelik dil ve fiyat desteğini getirmesi Türk oyuncularını korsan oyun kullanımından orijinal oyun kullanımına teşvik etmiştir. (Triptathi ve diğerleri, 2025) Türkiye korsan yazılım kullanımında en yaygın ülkeler arasındadır. Türkiye'deki bilgisayar kullanıcılarının %62'si korsan yazılım kullanmaktadır. (Anadolu Ajansı, 2017; Hürriyet Daily News, 2013) Bu yüksek oranın oyun sektöründeki yüksek olmasının başlıca sebepleri vardır. Steam, EpicStore gibi dijital oyun dağıtım platformlarından önce oyunlar, distribütör firmalar tarafından satılıyordu. Distribütör firmaların o dönem özellikle konsol oyunlarında dönemin gerçek dolar kurunun çok daha üzerinde fiyatlara satış uygulamıştır. Aynı zamanda korsan olarak indirilip CD'lere yüklenerek de satılabiliyordu. Bu noktada genç oyuncuların orijinal oyunlara yönelik bilgi eksikliği, fahiş fiyatlardan dolayı orijinal oyunlara erişimin zorluğu gibi nedenlerden dolayı Türkiye'de korsan oyun kullanım oranı yükselmiştir. Buna ek olarak “Türk internet kullanıcılarının korsan yazılım kullanımına” ilişkin yapılan bir çalışmaya göre oyuncuların %58'i “korsan oyunların oynanmasında bir sorun görmediğini” düşünmektedir. (Karakaya, 2010)

Steam ve diğer platformlarda Türk lirasıyla alışverişin gelmesinin ardından, oyun firmalarının da oyunlarını yerelleştirmek için çalışmaları olmuştur. Valve'in “Counter-Strike: Global Offensive (Günümüzdeki versiyonuyla Counter-Strike 2)”, Scs Software'ın “Euro Truck Simulator 2” ve CD Project Red'in “The Witcher 3: Wild Hunt” gibi popüler oyunlarının Türkçe dil desteğiyle çıkması ve çıktıkları döneme göre uygun fiyat politikalarıyla satışa sunulması sayesinde Türk oyuncular tarafından sevilmiştir ve halen en çok oynanan oyunlar arasındadır. (Bayrak, 2025) Bunlara karşılık 2018 yılı ve sonrasında yaşanan ekonomik sorunlar dolar kurunun yükselmesine neden olmuştur. Dolar kurunun artışı Türkiye, Arjantin, Brezilya gibi kur farkının yüksek olduğu ülkelerden dolar bazından düşük gelir elde etmelerine yol açmıştır. Bu durum bu ülkelerde oyunların dolar bazında Kuzey Amerika ve Avrupa'dan daha ucuza satılmasını da sağlamıştır. Yüksek gelir düzeyine sahip oyuncular bu durumdan faydalanarak VPN'ler vasıtasıyla bu ülkelerden ucuza oyunları satın almaya başladılar. Ayrıca Türkiye ve Arjantin gibi ülkeler dalgalı dolar kuruna sahipti. Bunlara önlem olarak Steam, ilk etapta önerilen dolar kurunu arttırmıştır. Önerilen dolar kurunun artmasının ardından Türk lirası bazında yeni oyun fiyatları %454

artmıştır. (SteamDB, t.y.) Bir yıl sonra, 20 Kasım 2023 tarihinden itibaren Türkiye ve Orta Doğu bölgesi için MENA-USD, Latin Amerika bölgesi için LATAM-USD sistemine geçti. (Steam, t.y.)

Steam'de Türk lirası yerine MENA-USD sistemi ile birlikte dokuz yıl sonra yeniden dolar sistemine dönmüştür. Steam, MENA-USD sisteminde oyun geliştiricilerine 28 Türk lirası üzerinden fiyat önerisinde bulunmuştur. (SteamDB, 2023) Aradan geçen süre boyunca oyun geliştiricileri birim olarak öncesine göre gelir elde etse de satış adeti olarak düşüş görülmüştür. Ayrıca MENA-USD, oyuncuların tepkilere neden olmuştur ve oyuncular yeni sistemle birlikte oyunları satın almakta zorlandıklarını belirtmiştir. (Steam Community, 2023, 2024)

Türkiye pazarındaki yerleştirme sorunu ile ilgili olarak oyuncular tarafından Rusya pazarı örneği verilmektedir. Rusya, dünyada en çok korsan oyun kullanımına sahip ülkelerden biri konumundadır. Buna rağmen oyunlarda Rusça dil desteği sunulmaktadır. Rusya pazarı 2024 verilerine göre tahmini 26 milyon oyuncuya ve 1.8 ila 2 milyar dolarlık pazar büyüklüğüyle en büyük ilk 15 oyun pazarı arasında gösterilmektedir. (Koryakina ve diğerleri, 2025) Savaşın da etkisiyle düşük oyuncu sayısına sahip olmasına rağmen pazar payı bakımından Türkiye pazarındaki hasılatın iki katı konumundadır. Türkiye pazarı artan pazar büyüklüğüne rağmen, oyun geliştiricilerinin diğer ülkelerdeki kadar gelir elde edememesi nedeniyle dil desteği ve fiyat desteği gibi yerleştirmelerin yapılmamasına neden olmaktadır. Buna rağmen bağımsız firmalar Türkiye pazarı gibi büyük pazarlarda başarılı olmak adına yerleştirme desteği sağlamaktadır. Türkiye gibi hem geliştiricilerin hem de oyuncuların yoğun olduğu bir pazarda yerleştirme desteğinin gelmesi hem pazarlama açısından hem de korsan oyun kullanımını azaltarak lisansını satın almaya yönlendirmesi açısından önemlidir.

4. SONUÇ

Korsan yazılım kullanımının ve dağıtımının ekonomik ve hukuki etkileri bulunmaktadır. Korsan kullanım sonucunda oyun endüstrisi milyarlarca dolar zarar etmektedir. Ayrıca korsan kullanımına yönelik uygulanan hukuki yaptırımların sonucunda korsan dağıtım siteleri ve yöneticileri hukuki yaptırımlarla karşılaşmaktadır. Oyun sektöründe korsan kullanımının sonucunda birçok ülke pazarı olumsuz olarak etkilenmiştir. Özellikle Türkiye pazarında korsan kullanımının yüksek oranlara sahip olmasının etkisi olarak Türkçe dil desteği ve yerel fiyat politikasının uygulanmamasına yol açmıştır. Bununla birlikte özellikle konsol oyunlarında distribütörler tarafından pazarlanmasının ve satışının yapıldığı dönemde, dolar kurunun Türk lirası karşılığının üzerinde satışlarının yapılması ve alternatif satış seçeneklerine engel olunması Türkiye'de oyun sektörünün gelişmesini ve pazarlanmasını zorlaştırmıştır.

Korsan oyun kullanımının önlenmesine yönelik olarak, DRM yazılımlarının yanı sıra oyun geliştiricilerinin oyuncuların orijinal oyunlara yöneltebilecek çeşitli yöntemlere başvurulmuştur. Bu yöntemlerden en önemlisi, Steam ve Epic Store'un Türk lirasıyla alışveriş yapılmasına olanak sağlamasıdır. Türk lirasıyla alışverişin mümkün olması ve o dönem oyuncuların uygun fiyatlara oyunları satın alabilmesinin etkisi olarak, korsan kullanım oranları düşüş göstermiştir. Dokuz yılın ardından MENA-USD sistemiyle yeniden dolar kuruna geçilmesiyle oyuncuların oyunlara erişimi zorlaşmıştır.

Bu çalışma araştırma sorularına istinaden şu sonuçlara ulaşmıştır: Türk oyuncular genel olarak yerleştirilen oyunları daha çok sevmekte ve geliştirici firmalarına destek olmaktadır. Buna karşılık olarak, Steam ve Epic Store gibi dijital platformlarda oyunlar eş zamanlı olarak çıkmasına rağmen geliştiriciler ülke bazlı olarak incelemektedir. Buna istinaden, çok büyük pazar payına ve oyuncu topluluğuna rağmen yerleştirme yapılmamaktadır. Ayrıca, korsan oyun dağıtımının ekonomik olarak doğrudan ve dolaylı olarak etkisi bulunmaktadır. Doğrudan etki olarak Oyun

firmalarının gelir kazanamamasına ve bağımsız geliştiricilerin kimi zaman zarar etmelerine yol açmaktadır. Dolaylı olarak ise işten çıkartılmalara ve yatırım azalmasına neden olmaktadır.

Sonuç olarak, tarihinde bir kriz atlatmış ve büyüklüğü bakımıyla en büyük eğlence endüstrisi kabul edilen video oyunu sektörünün korsan kullanımından uzak tutulması adına birçok çalışma yapılmıştır. Bu çalışmaların sonucunda çeşitli önemler alınmıştır. Bu önlemlerle birlikte başta Türkiye pazarı olmak üzere birçok pazar etkilenmiştir. Oyuncuların korsan kullanımıyla birlikte içerikleri ücretsiz bir elde edebilmesinin arka planında siber ve hukuki sorunları da bulunmaktadır.

KAYNAKÇA

- Allan, M. (2023). *Amiga CD32 retrospektifi: İyi oyunlara sahip mahvolmuş bir konsol*. Discover.hubpages.com. <https://discover.hubpages.com/technology/Amiga-CD-32>
- Amiga Hardware Database. (t.y.). *Commodore CD32*. <https://amiga.resource.cx/mod/cd32.html>
- Arıcı, İ. (2018). Güzel sanatlar eğitimi bölümü öğrencilerinin illegal kopyalama ve telif haklarına yönelik görüşleri. *Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*, 41, 74-85.
- As, E. A. ve Parsa, A. (2023). Teknolojik gelişmeler bağlamında belgesel film yaklaşımları. *Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 59, 423-444.
- Atari Games Corp. v. Nintendo of America Inc. (t.y.). *Harvard Law School*. Internet Archive. <https://web.archive.org/web/20220702141447/https://h2o.law.harvard.edu/cases/5103>
- Atari/Nintendo. (t.y.). *Stanford University*. https://web.stanford.edu/class/sts145/Notes/3_game_business/images/atari_nintendo.pdf
- Aydos, T. (2019, 5 Mart). *Steam 16 yıl içerisinde bakın nereden nereye geldi*. PCHocasi. <https://pchocasi.com.tr/steam-16-yil-icerisinde-bakin-nereden-nereye-geldi-56891/>
- Banfı, R. (2024). Gaming I, II, and III: Arcades, video game systems, and modern game streaming services. *Games and Culture*, 19(8), 1000-1037.
- Bayrak, T. (2025). Digital games and cultural dynamics: An examination of the social and cultural impacts of popular games in Türkiye through Steam. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 69, 69-95.
- BBC News Türkçe. (2020, 1 Haziran). *Peak Games: 1,8 milyar dolara ABD'li Zynga'ya satılan Türk oyun şirketi hakkında bilinenler*. <https://www.bbc.com/turkce/haberler-dunya-52884384>
- Bros, S. M. (1985). *Nintendo entertainment system*. Nintendo.
- Dallas, S. E. (1994). Computer copyright protection narrows as video game giants battle in Atari v. Nintendo. *Denver Law Review*, 71(3), Makale 10.
- Dikeç, M. (1987). CD-ROM nedir? Kütüphanecilik ve bilginin alanında kullanımı. *Türk Kütüphaneciliği*, 1(4), 209-212.
- Diskin, P. (2004). *Nintendo entertainment system documentation*. Nintendo.
- Ernkvist, M. (2008). *Down many times, but still playing the game: Creative destruction and industry crashes in the early video game industry 1971-1986*.
- Gaming in Türkiye | MENA | EU. (2026). *Türkiye oyun sektörü 2025 raporu*.
- Gaming report 2025: Breaking boundaries to win*. (2025).

- Gemrik, S. ve Aytemiz, L. (2024). Fikri mülkiyet hakları ve korsan yayıncılık 1. *Uluslararası İşletme, Ekonomi ve Yönetim Perspektifleri Dergisi*, 1(2), 17-27.
- Goldberg, M. (2012). Inside the Atari 2600. *Retro Gamer*, 103, 26-33.
- HISTORY.com (2025). PONG released. <https://www.history.com/this-day-in-history/november-29/pong-released>
- Huizinga, J. ve Kılıçbay, M. A. (1995). *Homo ludens: Oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme*. Ayrıntı.
- İMEÜ Haklar ve Sanatçıların, İ. (t.y.). *Müzik eserlerinde ve icrasında cayma hakkı*.
- Johnson, E. (2021). *Video game sales: 1972-1999*. Gaming Alexandria. <https://www.gamingalexandria.com/wp/2021/06/video-game-sales-1972-1999/>
- Karadeniz, O. Ö. (2017). Oyun incelemelerinde ludoloji-narratoloji tartışması ve alternatif kuramsal arayışlar. *Galatasaray Üniversitesi İletişim Dergisi*, 27, 57-78.
- Karakaya, M. (2010). *Analysis of the key reasons behind the pirated software usage of Turkish internet users: Application of routine activities theory* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. University of Baltimore.
- Karapınar, S. C. (2020). *Oyun sektöründe rasyonel oyun seçim kararına yönelik bilgi sistemi tasarımı* [Yüksek lisans tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi].
- Kent, S. L. (2010). *The ultimate history of video games* (Cilt 1). Crown.
- Koryakina, I. E., Redkozub, I. A. ve Belyaeva, Z. S. (2025). Video gaming industry growth: G7 and BRICS comparative analysis. *I Всероссийский студенческий конкурс научных статей*, 205-215.
- Kurose, J. F. ve Ross, K. W. (2017). *Computer networking: A top-down approach* (7. baskı). Pearson.
- Lee, R. A. (2025a, 1 Ekim). *Xbox statistics 2025: Sales, game pass, and market trends*. SQ Magazine. <https://sqmagazine.co.uk/xbox-statistics/>
- Lee, R. A. (2025b, 2 Ekim). *PlayStation statistics 2025: Console sales, PSN users & gaming insights*. SQ Magazine. <https://sqmagazine.co.uk/playstation-statistics/>
- Lendino, J. (2018). *Adventure: The Atari 2600 at the dawn of console gaming*. Ziff Davis.
- Lilly, P. (2021, 10 Haziran). Pirated games helped a malware campaign compromise 3.2 million PCs. *PC Gamer*. <https://www.pcgamer.com/pirated-games-helped-a-malware-campaign-compromise-32-million-pcs/>
- Ma, J. (2025). *From the Atari Shock to a modern crisis: Analyzing mass layoffs in the post-pandemic video game industry* (No. ns6c9_v1). Center for Open Science.
- Malliet, S. ve De Meyer, G. (2005). Video oyununun tarihi. *Bilgisayar oyunu çalışmaları el kitabı* içinde (ss. 23-45).
- Mattioli, M. (2020). History of video game distribution. *IEEE Consumer Electronics Magazine*, 10(2), 59-63.
- Muncaster, P. (2022, 12 Temmuz). *Play it safe: 5 reasons not to download pirated games*. ESET Ireland Official Blog.

- Norman, J. (2025). 'The Cathode Ray Tube Amusement Device,' probably the oldest interactive electronic game. HistoryofInformation.com.
- Odyssey, M. (2016). *Magnavox Odyssey*. The Games Machines, 8.
- Orland, K. (2020, 20 Ekim). *War stories: How Nintendo sold the NES to a skeptical country*. Ars Technica.
- Perron, B., Boudreau, K., Wolf, M. J. ve Arsenault, D. (2022). *Fifty key video games*. Routledge.
- Sarpkaya, S. (2021). Dijital oyun/video oyunu folkloru üzerine bir yöntem denemesi. *Uluslararası Halkbilimi Araştırmaları Dergisi*, 6, 155-172.
- Sayılgan, Ö. B. ve Sayılgan, Y. (2013). *Dijital oyunda oyuncu algısının manipülasyonu bağlamında üç boyutlu oyun uzayının sınırlandırılması*. Sakarya Üniversitesi Sanat Tasarım ve Motivasyon Kongresi.
- Schrader, K. R., Mullins, B. E., Peterson, G. L. ve Mills, R. (2010). An FPGA-based system for tracking digital information transmitted via peer-to-peer protocols. *International Journal of Security and Networks*, 5(4), 236–247.
- Sega Retro. (t.y.). *Sega Channel*. https://segaretro.org/Sega_Channel
- Siwek, S. E. (2007). *The true cost of sound recording piracy to the U.S. economy*. Institute for Policy Innovation.
- Soysal, M., Akın, G., Fetah, V. ve Karaarslan, E. (2006). *P2P ile yaşamak*. Akademik Bilişim Konferansları.
- Steam Community. (2023a, 20 Kasım). *Fix regional pricing (its unaffordable)* [Forum tartışması]. <https://steamcommunity.com/discussions/forum/10/4031346570749271508/>
- Steam Community. (2023b, 1 Aralık). *Steam forgot Turkey and prices are too high* [Forum tartışması]. <https://steamcommunity.com/discussions/forum/7/4031347296572020909/>
- Steam Community. (2023c, 26 Ekim). *Türkiye's currency change is a huge mistake* [Forum tartışması]. <https://steamcommunity.com/discussions/forum/10/3877095833479609673/>
- Steam Community. (2024, 6 Ekim). *Still USD pricing of Turkish players as of October 2024* [Forum tartışması]. <https://steamcommunity.com/discussions/forum/0/4843149419125590229/>
- Steam Game Release Summary by Year · SteamDB. (t.y.). <https://steamdb.info/stats/releases/>
- Stilphen, S. (t.y.). *Interview with Howard Scott Warshaw* [Röportaj]. DigitPress.
- System Design School. (t.y.). *Peer-to-peer architecture*. <https://systemdesignschool.io/blog/peer-to-peer-architecture>
- T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Telif Hakları Genel Müdürlüğü. (t.y.). *Uluslararası sözleşmeler*. <https://telifhaklari.ktb.gov.tr/TR-332340/uluslararasi-sozlesmeler.html>
- Tekerek, N. (2006). Oyun kavramı'ndan drama'ya drama'dan dramatik eğitim'e. *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, 22(22), 47-73.
- The first video game?* (2008). BNL. <https://www.bnl.gov/about/history/firstvideo.php>
- Tripathi, A., Mehta, K. ve Solanki, U. (2025). Piracy as a market strategy for video games. *Journal of Informatics Education and Research*, 5(4), 107-119.

- Tüker, C., Yılmaz, E. ve Çağıltay, K. (2015). *The 1980s: Level 1, beginner*.
- U.S. Bureau of Labor Statistics. (2025). *Inflation calculator*.
https://www.bls.gov/data/inflation_calculator.htm
- Valve Corporation. (t.y.). *Steam bölgesel fiyatlandırma ve para birimleri*. Steam Destek.
- Van der Sar, E. (2010, 28 Aralık). *Call of Duty: Black Ops most pirated game of 2010*. TorrentFreak.
- Van der Sar, E. (2011, 30 Aralık). *Top 10 most pirated games of 2011*. TorrentFreak.
- Warshaw, H. S. ve Cline, E. (2020). *Once upon Atari: How I made history by killing an industry*. Scott West Productions.
- Wolf, M. J. (2005). An introduction to the video game theory. *Formats: Revista de Comunicació Audiovisual*.
- Wolf, M. J. P. (2019). Video games and the American cultural context. S. Pöhlmann (Ed.), *Playing the field: Video games and American studies* içinde (ss. 21–33). Walter de Gruyter.
- Yakın, A. (2024). *Konsolpedi: Video oyun konsollarının evrimi (1972-2024)*. Cinius Yayınları.
- Yılmaz, E. ve Çağıltay, K. (2004). *Elektronik oyunlar ve Türkiye*. TBD 21. Ulusal Bilişim Kurultayı.
- Yüksel, Ö. (2022, 10 Nisan). *P2P ne demek ve açılımı nedir? Peer to peer network avantajları ve dezavantajları nelerdir*. Cenuta Blog.

KORSAN OYUN DAĞITIMININ OYUN SEKTÖRÜNE ETKİLERİ: TÜRKİYE PAZARI ÖRNEĞİ

Araştırma ve Yayın Etiği Beyanı

Yazar(lar) verilerin toplanmasında, analizinde ve raporlaştırılmasında her türlü etik ilke ve kurala özen gösterdiklerini beyan ederler. Bu çalışmanın yazar/yazarları kullanmış oldukları resim, şekil, fotoğraf ve benzeri belgelerin kullanımında tüm sorumlulukları kabul etmektedir.

Yazar Katkıları:

Araştırmacıların katkı oranı beyanı

1. Yazar Furkan Kerim Arda %70,
2. Yazar Dr. Muhammet Sait Bozik %30.

Çıkar Çatışması:

Yazarlar çıkar çatışması bildirmemiştir.

Etik Kurul İzni:

Yazarlar etik kurul izninin gerekli olmadığını beyan etmiştir.