GDC FESTIVAL OF GAMING • KASIM 2026

OYUN SEKTÖRÜNÜN DURUMU

Türkçe, editoryal olarak kısaltılmış rapor

Sektör çalışanlarının işten çıkarmalar, üretken yapay zekâ, oyun motorları, iş modelleri, ortak geliştirme ve çalışma koşullarına ilişkin görüşleri.

2.600+	69	6
anket katılımcısı	ülke	ana konu

Bu sürüm, karar vericiler ve oyun sektörü profesyonelleri için ana bulguları ve önemli oranları koruyacak şekilde düzenlenmiştir. Tekrarlanan tanıtım metinleri, uzun alıntı sayfaları ve anlamı belirsiz grafik etiketleri çıkarılmıştır.

YÖNETICI ÖZETI

Öne çıkan sonuçlar

Rapor, 2.600’den fazla oyun sektörü profesyonelinin yanıtlarına dayanıyor. Bulgular, özellikle iş güvencesi ve çalışma koşullarında ciddi kaygılar; üretken yapay zekâ konusunda ise kullanım ile güven arasındaki ayrışmayı gösteriyor.

34%
son 24 ayda işten çıkarıldı

40%
işinde üretken yapay zekâ kullanıyor

65%
işinin ruh sağlığını olumsuz etkilediğini söylüyor

- İşten çıkarmalar yaygınlaştı: katılımcıların üçte biri son iki yılda işini kaybetti. İşsiz kalanların yarısından fazlası henüz yeni bir iş bulamadı.
- Üretken yapay zekâ kullanımı arttı; buna rağmen katılımcıların %55’i teknolojinin sektör üzerindeki etkisini olumsuz değerlendiriyor. En kabul gören kullanım alanları araştırma, beyin fırtınası ve tekrarlayan işler.
- PC, geliştiricilerin en çok hedeflediği platform. Yeni oyun geliştirenlerin %81’i PC’yi seçiyor; VR/AR/MR projelerine ilgi geriliyor.
- Finansmanda öz kaynak ağırlığı yüksek: katılımcı stüdyoların yarısı başlıca kaynağının kendi finansmanı olduğunu belirtiyor. Ortak geliştirme hizmetleri hem alıcı hem sağlayıcı stüdyolar için önemli.
- Sektöre bağlılık güçlü; ancak bu bağlılık aşırı mesaiyi ve ruh sağlığı sorunlarını ortadan kaldırmıyor. Katılımcıların %86’sı oyun sektöründe çalışmayı başka sektörlere göre daha tatmin edici buluyor.

Kapsamı okurken

Araştırma ABD ve Kuzey Amerika katılımcılarına belirgin biçimde ağırlık veriyor. Bu nedenle bulgular küresel oyun pazarının tam temsili olarak okunmamalı. Rapor, bazı bölgesel karşılaştırmaları ayrıca sunuyor; alt gruplardaki sonuçların örneklem büyüklüğüne göre değişebileceğini belirtiyor.

Sektörün görünümü ve temsil

Yanıtlar bu yıl Kuzey Amerika’da daha yoğunlaştı. Katılımcı profili, raporun sonuçlarını yorumlarken dikkate alınmalı.

Gösterge	Bulgular
Coğrafya	Katılımcıların %63’ü ABD’de yaşıyor (geçen yıl %54). Avrupa’nın payı %25’ten %18’e geriledi. Doğu, Güney ve Güneydoğu Asya’nın payı %6; Orta ve Güney Amerika’nın payı %3.
Yaş	%76’sı 45 yaşın altında. Kuzey Amerika dışındakilerin %45’i 35 yaşın altında; ABD, Kanada ve Meksika’da bu oran %35.
Cinsiyet	%62 erkek, %28 kadın, %8 ikili cinsiyet sistemi dışında. Kadın ve non-binary katılımcıların toplam payı %36; önceki iki ankette %32 idi.
LGBTQ+	Katılımcıların yaklaşık %29’u LGBTQ+ olarak tanımlanıyor. Kuzey Amerika’da oran %32; 18–34 yaş grubunda %48.
Stüdyo türü	%36 AAA, %14 AA, %19 en az beş yıllık bağımsız stüdyo, %16 beş yıldan genç bağımsız stüdyo. AAA oranı bu yıl bağımsız stüdyo oranıyla aynı seviyede.
Başlıca uzmanlıklar	Oyun tasarımı %23, programlama %15, görsel/teknik sanatlar %14, prodüksiyon %10.

Çalışanların şirket büyüklüğü

AAA katılımcılarının %96’sı en az 100 çalışanı olan şirketlerde. Bağımsız stüdyo çalışanlarının %91’i 100’den az kişilik ekiplerde; %22’si 2–5 kişilik, %7’si tek kişilik yapılarda çalışıyor.

ABD’deki katılımcılar içinde Kaliforniya’da yaşayanların oranı %33; ABD merkezli şirketlerde çalışanların %43’ü ise şirket merkezini Kaliforniya olarak bildiriyor.

İş kaybı ve belirsizlik

Anket, işten çıkarmalardan etkilenen kişilerin yanıtlarının yüksek olabileceğini açıkça belirtiyor. Bu bölümde yaklaşık 900 işten çıkarılmış çalışanın deneyimleri inceleniyor.

34%
son 24 ayda işten çıkarıldı

39%
ABD'deki katılımcılarda

54%
işten çıkarılanlardan yeni iş bulamayan

Gösterge	Sonuç
İşten çıkarma zamanı	İşini kaybedenlerin %68'i son 12 ayda işten çıkarıldı; %32'si önceki 12 ayda.
Tekrarlanan iş kaybı	%79 bir kez, %17 iki kez, %3 üç veya daha fazla kez işten çıkarıldı.
Şirketlerde işten çıkarma	Katılımcıların %49'u şirketlerinde son 12 ayda işten çıkarma yaşandığını söyledi; ABD'de %55, AAA stüdyolarda %68.
Başlıca nedenler	Şirketin yeniden yapılanması, finansal zorluklar ve projelerin iptal edilmesi.
İş arama	%27 en az 100 işe başvurdu. İş ararken üretken yapay zekâ kullananların oranı %41; hâlâ işsiz olanlarda %47.
Yeni iş bulanlar	%68 benzer alanda çalışıyor. %28 yeni işini önceki rolüne benzer, %23 daha iyi, %17 daha kötü buluyor; %9 oyun sektörü dışına geçti, %4 kendi şirketini kurdu.

Güven ve kariyer beklentisi

İş sahibi katılımcıların yalnızca %45'i 12 ay sonra aynı işte olacağı konusunda en azından bir miktar güven duyuyor. İşsiz katılımcıların %72'si gelecek yıl oyun sektöründe iş bulacağına güvenmiyor. Öğrencilerin %50'si yeterli staj/iş yeri programlarına erişemediğini, %87'si ise kariyeri için kaygılı olduğunu belirtiyor.

Kullanım yaygınlaşıyor

Katılımcıların %40’ı işinde üretken yapay zekâ kullandığını bildiriyor. Geçen yıl bu oran %36’ydı; ABD’deki artış hata payı içinde kalırken ABD dışındaki kullanım %37’den %44’e çıktı.

Kullanım alanı	Yapay zekâ kullananlar içinde
Araştırma ve beyin fırtınası	%73
Veri analizi ve özetleme	%62
Kod üretimi ve hata ayıklama	%56
Düzeltme ve metin düzenleme	%42
Sunum hazırlama	%39
Konsept sanat / görsel fikir	%22
Tanıtım görseli veya videosu	%11
Üretim sanatı / nihai oyun varlığı	%8

Kullanım profili

Yapay zekâ kullananların %57’si araçları her gün kullanıyor. Kullanılan araç türlerinde metin üretimi %72, kod üretimi %62, üretken yapay zekâ içeren üretkenlik yazılımları %35, görsel üretimi %22 ve video üretimi %7 ile öne çıkıyor.

Ücretsiz oynanan oyunlarda çalışanların %58’i; yalnızca mobil oyun üreten stüdyolarda çalışanların %70’i işinde bu araçları kullanıyor. Premium oyunlarda oran %32. Veriler, mobil ve ücretsiz oynanan oyun ekiplerinde kullanımın daha yüksek olduğuna işaret ediyor; rapor bunun örneklemle sınırlı olduğunu belirtiyor.

İş yeri ve eğitim

AAA çalışanlarının %27’si şirketlerinde yapay zekâ kullanımının teşvik edildiğini veya baskı gördüğünü, %3’ü ise bazı görevlerde zorunlu olduğunu söylüyor. Eğitimcilerin %62’si derslerde kullanımına izin veriyor, teşvik ediyor veya zorunlu tutuyor; öğrencilerin yalnızca %20’si ders ödevlerinde kullandığını bildiriyor.

Verimlilik beklentisi, ciddi çekinceler

Kullanım oranının artması, teknolojiye yönelik güvenin arttığı anlamına gelmiyor. Katılımcıların çoğu sınırlı ve amaca uygun kullanıma açık; yaratıcı emek, istihdam ve haklar konusundaysa kaygılı.

55%
sektör üzerindeki etkisini olumsuz görüyor

35%
etkiyi karma görüyor

8%
etkiyi olumlu görüyor

- Olumsuz görüşler kalite güvencesi/topluluk desteğinde %76; oyun tasarımı ve görsel/teknik sanatlarda %65 düzeyinde.
- Olumlu bulunan alanlar: tekrarlayan işleri hızlandırmak, araştırma, beyin fırtınası, erken prototipleme ve uzmanların yönettiği iş akışlarını desteklemek.
- Başlıca çekinceler: iş kaybı, genç çalışanların işe alınmasının azalması, becerilerin körelmesi, telif ve hukuk sorunları, çevresel maliyet ve oyuncuya dönük içerikte insan yaratıcılığının yerini alması.
- Bazı katılımcılar erişilebilirlik ve bilgiye ulaşma açısından yapay zekânın yarar sağlayabileceğini belirtiyor; özellikle küçük ekiplerin ve kaynakları kısıtlı geliştiricilerin öğrenme/üretim engellerini azaltmasını vurguluyor.

Raporun ortak çizgisi

Yapay zekâ, yaratıcı yönü ve kalite sorumluluğunu üstlenen bir profesyonelin denetiminde yardımcı araç olarak değerlendirildiğinde daha kabul edilebilir bulunuyor. İnsan katkısını ortadan kaldırdığı veya oyuncuya sunulan yaratıcı içeriğin yerini aldığı algısı ise güçlü itiraz doğuruyor. Bu, anket yanıtlarının genel eğilimidir; tüm çalışanların aynı yaklaşımı paylaştığı anlamına gelmez.

Kaynak: GDC Festival of Gaming (Informa); veri desteği: Omdia. State of the Game Industry, Kasım 2026.

PC önde; özel motorların payı artıyor

Geliştirici tanımı, oyun tasarımı, programlama ve görsel/teknik sanatlar gibi doğrudan oyun üretimiyle ilişkili rolleri kapsıyor.

Birincil oyun motoru	Geliştiriciler
Unreal Engine	%35 (geçen yıl %42)
Unity	%28 (geçen yıl %30)
Şirket içi / özel motor	%23 (geçen yıl %19)
Godot	Bağımsız stüdyolarda %11 (geçen yıl %7)

Gelecek oyunlar için planlanan platformlar

Platform	Oran
PC	%81
PlayStation 5 / 5 Pro	%45
Xbox Series X/S	%37
Steam Deck	%32
Nintendo Switch 2	%29
Steam Machine	%21
Yeni PlayStation	%10
Xbox “Project Helix”	%8

Geliştirme ilgisi ve VR

Geliştirmek istenen platformlarda PC yine %81 ile ilk sırada. Nintendo Switch 2 %46, PS5 %42, Steam Deck %38 ve Steam Machine %29. VR/AR/MR üzerinde çalışan veya son 12 ayda oyun yayımlayan geliştiricilerin oranı %3’e geriledi (geçen yıl %8); bu platformlara yönelik geliştirme ilgisi de %12’den %8’e düştü.

Yorum

Bu veriler anket katılımcılarının projelerini ve tercihlerini yansıtır; platformların toplam pazar büyüklüğü veya satış payı değildir.

Gelir, fiyat ve finansman

Katılımcı stüdyolar premium oyun üretimine daha fazla ağırlık veriyor. Rapor bu sonucu, mobilde ücretsiz oynanan oyunların küresel yaygınlığından ayrı okumak gerektiğini özellikle not ediyor.

Gelir modeli	Premium oyun	Ücretsiz oynanan
Dijital satış	%91	—
Fiziksel kopya	%40	—
DLC / güncellemeler	%41	%7
Oyun içi para birimi	%13	%65
Kozmetik ürünler	%19	%60
Sezon / savaş bileti	—	%48
Ücretli eşya kutuları / gacha	—	%27

Fiyat konumlandırması

AAA oyunlarının %70’i 50 ABD doları veya üzerindeki fiyatlarla çıkıyor. En az beş yıllık bağımsız stüdyolarda oyunların %70’i 10–40 dolar aralığında; beş yıldan genç bağımsız stüdyolarda %61’i 20 doların altında. 20’den az çalışanı olan şirketlerin %63’ü 20 doların altında fiyat belirlerken, 100 ve üzeri çalışanı olanların %72’si en az 40 dolar fiyat belirliyor.

Başlıca finansman kaynağı

Kaynak	Oran
Öz finansman	%50
Yayıncı anlaşması / proje finansmanı	%15
Ortak geliştirme sözleşmesi	%9
Özel yatırım	%5
Girişim sermayesi	%4

Platform seçiminde en önemli ölçütler: erişilecek oyuncu kitlesi (%77), keşfedilebilirlik (%48) ve iş modelinin başarısı (%47).

Ortak geliştirme büyüyen bir çalışma biçimi

Finansman ve üretim baskısı altında, ortak geliştirme hem dış kaynak kullanımı hem de ek gelir yolu olarak öne çıkıyor.

45%
son projede dış ortak geliştirme hizmeti alan stüdyolar

64%
AAA stüdyolarında kullanım

16%
son 12 ayda hizmet sunan, co-dev dışı stüdyolar

- Yeni bağımsız stüdyolarda dış ortak geliştirme hizmeti alanların oranı %23 ile en düşük.
- Sanat, animasyon ve mühendislik en sık kullanılan ortak geliştirme alanları arasında. Katılımcılar bunun teslim tarihlerini korumaya ve iç ekip üzerindeki baskıyı azaltmaya yardımcı olduğunu belirtiyor.
- Stüdyo çalışanlarının %7'si esas olarak ortak geliştirme alanında çalışıyor. Bu stüdyoların %48'i aynı zamanda kendi oyunlarını da üretiyor.
- Ortak geliştirme dışındaki stüdyoların %16'sı son 12 ayda bu hizmetleri sunmuş; beş yıldan eski stüdyolarda oran %23. Ek gelir ihtiyacı ve başka ekiplerin belirlediği kısıtlarla çalışmayı sevme, belirtilen nedenler arasında.

Finansman ortamına dair nitel bulgular

Açık yanıtlar; yatırımcı ve yayıncıların risk iştahındaki düşüş, henüz yayımlanmamış oyunlara finansman bulmanın güçlüğü ve küçük ekiplerin özgün fikrini finanse etmek için hizmet işi yapmak zorunda kalması temalarını öne çıkarıyor. Bu yorumlar katılımcı deneyimleridir; ölçülmüş finansman hacimleri değildir.

Sektör yorumu

Ortak geliştirme, yalnızca maliyet düşürme aracı olarak değil, uzmanlık ve üretim kapasitesine erişim yöntemi olarak konumlanıyor. Kendi fikrini geliştirme ile hizmet geliri arasındaki denge, özellikle küçük stüdyolar için belirleyici görünüyor.

Mesai, ruh sağlığı ve sendikalaşma

Rapor bu yıl çalışma saatlerini geliştiriciler ile pazarlama, iş yönetimi, eğitim ve araştırma gibi diğer oyun sektörü çalışanları için ayrı izliyor.

65%
işinin ruh sağlığını olumsuz etkilediğini söylüyor

86%
en az bir hafta 40 saatin üzerinde çalışmış

80%
ABD'de sendikalaşmayı destekliyor

Konu	Temel bulgu
Ortalama çalışma süresi	Geliştiricilerin %56'sı haftada en fazla 40 saat çalışıyor. Diğer oyun çalışanlarının %57'si haftada 40 saati aşıyor; %28'i 41–45 saat aralığında.
En uzun haftalar	Son 12 ayda 40 saatin üzerinde çalışmış olanlar arasında 60 saati aşma, stüdyo çalışanlarında %30; geliştiricilerde %23.
Fazla mesai nedeni	%46 daha uzun çalışmayı istediğini veya buna ihtiyaç duyduğunu; %16 teşvik ya da baskı gördüğünü; %11 birden fazla işi/sözleşmesi olduğunu belirtiyor.
İş-yaşam dengesi	%66 sağlıklı bir iş-yaşam dengesi kurduğunu, %70 iş yükünü normal çalışma saatlerinde tamamlayabildiğini söylüyor.
Ruh sağlığı	%65 son 12 ayda işinin ruh sağlığını olumsuz etkilediğini belirtiyor. İşsizlerde %81; son iki yılda işten çıkarılmış ve yeniden çalışanlarda %73.
İşin anlamı	%66 kimliğinin ve öz değerinin oyun sektöründeki işiyle bağlantılı olduğunu; %86 oyunlarda çalışmayı başka sektöre göre daha tatmin edici bulduğunu söylüyor.

Sendika

ABD'de katılımcıların %80'i sendikalaşmayı destekliyor; geçen yıl %82 idi. Sendikaya katılmaya ilgi %62'den %55'e geriledi. Katılımcıların %5'i bir sendikaya üye olduğunu bildiriyor; bu oran geçen yıl %2'ydi.

Üretimde erken düşünülmesi gereken alanlar

Oyun deneyiminin kapsayıcılığına ilişkin bazı pratik özellikler yaygınlaşıyor; çalışanlar ise sektörün temsili konusunda hâlâ belirgin gelişim alanları görüyor.

Erişilebilirlik özelliği	Uygulandığını bildiren geliştiriciler
Temel tuş yeniden eşleme	%64
Renk alternatifleri	%57
Zorluk seçenekleri	%51
Okunaklı metin	%48
Birden fazla ses seviyesi kontrolü	%48

Erişilebilirlik ne zaman ele alınıyor?

Geliştiricilerin %39'u konsept/ön üretim aşamasında, %33'ü ana geliştirme sürecinde, %16'sı prototiplemede ele alındığını söylüyor. Bu bulgu, erişilebilirlik kararlarının mümkün olduğunca erken tasarıma alınmasının önemini destekliyor.

Temsil ve çeşitlilik

ABD'deki katılımcıların %61'i son oyunlarının marjinalleştirilmiş toplulukların temsilini veya bakış açılarını içerdiğini söylüyor (%21 "çok", %40 "bir ölçüde"). Sektörde geliştirilmesi gereken alanlarda ırksal/etnik çeşitlilik %52, cinsiyet çeşitliliği %43, sosyoekonomik çeşitlilik %34, engelli kişilerin temsili %31 ve yaş çeşitliliği %30 ile öne çıkıyor.

Raporun kapanışından

Açık yanıtlarda katılımcılar oyun üretiminin yaratıcılığını, ekip çalışmasını ve oyunculara yaşattığı sevinci seviyor. Aynı zamanda tutkunun sürdürülebilir çalışma koşullarının yerini tutamayacağını; iş güvencesi, adil ücret ve sağlıklı ekip kültürünün sektörün geleceği için gerekli olduğunu vurguluyor.

Okuma notu

Bu belge, GDC Festival of Gaming'in Kasım 2026 tarihli 56 sayfalık raporundan hazırlanmış editoryal Türkçe özettir; tam çeviri değildir. Özgün rapordaki uzun kişisel alıntılar, tekrar eden grafikler ve tanıtım/komite biyografileri çıkarılmış; ana oranlar ve açıklamalar korunmuştur. Yüzdeler, raporda belirtilen katılımcı gruplarına aittir ve her tabloda ayrıca yazmıyorsa genel nüfus tahmini olarak yorumlanmamalıdır.