



Co-funded by
the European Union



Politika Belgesi

DigiAge Game Development & Coding Academy
2021-2-TR01-KA220-YOU-000051441

Eylül 2024



BİLİŞİM VADİSİ



**INNOVATIVE
PROJECTS**



TtB

İçindekiler

Giriş.....	3
Arka Plan.....	3
Politika Belgesinin Amacı.....	5
Bağlam ve Sorun Tanımı.....	6
Konuya Genel Bakış.....	6
Önem.....	7
Zorluklar ve Engeller.....	8
Türkiye.....	8
Bosna Hersek.....	8
Litvanya.....	8
Norveç.....	9
Kapsam ve Sınırlamalar.....	10
Kapsam.....	10
Sınırlamalar.....	10
Projenin Uygulanma Özeti.....	11
Önemli Bulguların Özeti.....	12
Aşamalar.....	13
Yenilikler ve Gelişmeler.....	13
Proje Çıktıları.....	14
Kısa Vadeli Sonuçlar.....	14
Uzun Vadeli Sonuçlar.....	15
Politika Analizi.....	16
Türkiye.....	16
Bosna Hersek.....	17
Litvanya.....	18
Norveç.....	19
Güncel Paydaş Analizi.....	20
Türkiye.....	20
Bosna Hersek.....	21
Litvanya.....	22
Norveç.....	22
Karşılaştırmalı Analiz.....	23
Türkiye.....	23
Bosna Hersek.....	24
Litvanya.....	24
Norveç.....	25

Politika Önerileri.....	26
Genel Öneriler.....	26
Türkiye	26
Bosna Hersek.....	27
Litvanya.....	28
Norveç.....	28
Spesifik Öneriler.....	29
Türkiye	29
Bosna Hersek.....	31
Litvanya.....	32
Norveç.....	33
Uygulama Önerileri.....	34
Türkiye.....	34
Bosna Hersek.....	35
Litvanya.....	36
Norveç.....	37
Sonuç.....	38
Bulguların Özeti.....	38
Eylem Çağrısı.....	39
Referanslar.....	41

Giriş

Arka Plan

Oyun sektörü, küresel çapta ekonomileri ve toplumları şekillendiren dinamik ve etkili bir endüstri haline gelmiştir. Başlangıçta niş bir pazar olarak görülen oyun sektörü, teknolojik ilerlemeler, kültürel değişimler ve artan erişilebilirlik sayesinde hızla büyümüştür. Bu büyüme eğilimi, özellikle COVID-19 pandemisi gibi önemli olaylar tarafından daha da güçlendirilmiştir ve bu durum endüstrinin genişlemesinde bir katalizör görevi görmüştür.

Pandemi öncesinde oyun sektörü zaten yukarı yönlü bir ivme kazanmıştı; hem gelirlerde hem de oyuncu sayısında istikrarlı bir artış gözleniyordu. Mobil oyunların yükselişi, grafik ve oynanıştaki gelişmeler ve e-sporların büyümesi, sektörün güçlü genişlemesine katkıda bulunmuştur. Pandemi sırasında, karantinalar ve sosyal mesafe tedbirleri, insanların dijital yollarla eğlence ve sosyal etkileşim arayışına girmesiyle oyun sektörü benzeri görülmemiş bir büyüme yaşamıştır. Oyunlar, küresel izolasyon döneminde bağlantı, rekabet ve yaratıcılık için değerli bir çıkış yolu sağlamıştır.

Pandemi sonrasında da oyun sektörü gelişimini sürdürmekte, oyuncu sayısındaki ve gelirlerdeki artış devam etmektedir. Sektörün dayanıklılığı ve uyum yeteneği, gelecekteki büyüme ve yenilik potansiyelini gözler önüne sermiştir. Farklı kitleleri çekebilme ve sürükleyici deneyimler sunma yeteneği, oyun sektörünü küresel eğlence piyasasında önemli bir oyuncu haline getirmiştir.

Oyun sektörünün AB pazarına katkısı kayda değerdir. İstihdam yaratma, teknolojik yenilik ve uluslararası ticaret yoluyla ekonomik büyümeyi desteklemektedir. Sektör, önemli yatırımlar çekmekte ve yazılım geliştirme, grafik tasarım ve dijital pazarlama gibi ilgili endüstrilerin gelişimini teşvik etmektedir. Ayrıca oyun sektörü, kültürel değişimi ve kültürlerarası anlayışı teşvik etmekte ve AB'nin çeşitlilik ve kapsayıcılık değerleriyle uyum sağlamaktadır.

Türkiye'nin oyun ekosistemi, küresel şirketlerin önemli yatırımlarıyla hızlı bir büyüme kaydetmiştir. Buna rağmen, nitelikli iş gücü eksikliği, veri gizliliği ve oyuncu güvenliği ile ilgili sorunlar gibi zorluklar devam etmektedir. Bu proje, oyun kampları aracılığıyla kapsamlı eğitim programları sunarak, kodlama ve oyun geliştirme araç seti geliştirerek ve Türk oyun topluluğu içinde yenilik ve iş birliğini teşvik eden hackathonlar ve çevrim içi etkinlikler düzenleyerek bu engelleri aşmayı amaçlamıştır.

Bosna-Hersek'te oyun sektörü nispeten küçük olup, sınırlı altyapı, fon ve eğitim fırsatları gibi zorluklarla mücadele etmektedir. Bu boşlukları gidermek için proje, oyun geliştirme kampları ve yenilikçi eğitim araç setleri aracılığıyla genç oyun geliştiricilere eğitim ve kaynaklar sağlamıştır. Bu girişimler, yerel yeteneklerin yetiştirilmesini ve sektörün büyümesini desteklemek için gerekli altyapının oluşturulmasını amaçlamıştır.

Litvanya'da ise oyun sektörü genişlemekte olmasına rağmen, düzenleyici engeller, zayıf iç pazar ve yetersiz eğitim kaynakları gibi sorunlarla karşılaşmaktadır. Proje, bu sorunları net düzenleyici çerçeveler oluşturarak ve sorumlu oyun oynama konusunda kamuoyu eğitimi teşvik ederek ele almıştır. Litvanyalı geliştiricilerin küresel pazarlara entegre olmasını ve yabancı yatırımları çekmesini kolaylaştıran bir dijital platform, sürekli eğitimsel ve yenilikçi içerik sunmak üzere oluşturulmuştur.

Norveç'in oyun sektörü önemli bir büyüme göstermiştir, ancak geliştiriciler düşük maaşlar, sınırlı iş fırsatları ve yetersiz yatırım gibi sorunlarla karşı karşıya kalmaktadır. Proje, özel yatırımları teşvik ederek ve yeni stüdyolar ve projeleri destekleyerek bu sorunlara çözüm getirmiştir. Uluslararası oyun geliştirme zirveleri düzenlenmiş, sektör liderleri, politika yapımcıları ve genç geliştiricileri bir araya getirilerek yenilikçilik ve iş birliği teşvik edilmiş ve Norveçli geliştiricilerin küresel tanınırlık ve destek kazanması sağlanmıştır.

“DIGI-AGE Oyun Geliştirme ve Kodlama Akademisi” Erasmus+ Projesi, Türkiye, Bosna-Hersek, Litvanya ve Norveç'in oyun ekosistemlerinde belirlenen çeşitli ihtiyaçları karşılamak üzere tasarlanmıştır. Bu kapsamlı girişim, oyun geliştirme ve kodlama konularında gençlerin becerilerini ve bilgilerini artırmayı, aynı zamanda kültürlerarası öğrenme ve Avrupa genelinde iş birliğini teşvik etmeyi amaçlamıştır. Proje, gençler arasında farkındalık ve ilgi uyandırmayı, oyun sektöründe potansiyel yetenekleri çekmeyi ve geliştirmeyi ve hackathonlar yoluyla rekabeti artırmayı hedeflemiştir. Ayrıca proje, Öğrenme, Öğretme ve Eğitim (LTT) faaliyetleri yoluyla bilgi paylaşımına odaklanmıştır. Politika yapımcılar, içgörü ve katkı sağlamak amacıyla projeye aktif olarak dahil edilmiştir ve proje etkinlikleri, oyun ekosisteminin önemi ve potansiyeli hakkında farkındalık yaratmayı hedeflemiştir.

Bu faaliyetler aracılığıyla proje, gençlerin kodlama, oyun geliştirme ve kültürlerarası öğrenme konularındaki bilgi, beceri, tutum ve yeteneklerini geliştirmeyi amaçlamıştır. Ayrıca demokratik katılımı teşvik etmeyi ve Avrupa değerlerini ve ilkelerini yaymayı hedeflemiştir.

Her katılımcı ülkede belirlenen ulusal boşlukları ele alarak, bu proje Türkiye, Bosna-Hersek, Litvanya ve Norveç'teki oyun ekosistemlerinin büyümesine ve sürdürülebilirliğine katkıda bulunmuştur.

Politika Belgesinin Amacı

Bu bağlamda, politika belgesi, Erasmus+ projesi “DigiAge Oyun Geliştirme ve Kodlama Akademisi” boyunca gerçekleştirilen kapsamlı analizleri ve incelemeleri sentezlemeyi amaçlamaktadır. Türkiye, Bosna-Hersek, Litvanya ve Norveç'in oyun ekosistemlerindeki ulusal boşlukları belirleyerek, bu bulguları derleyerek dijital eğitim, oyun geliştirme kaynakları ve kültürlerarası öğrenme konularındaki eksiklikleri gidermek için uygulanabilir çözümler ve stratejik öneriler sunmaktadır. Bu belge, gençlerin kodlama ve oyun geliştirme konusundaki bilgi, beceri, tutum ve yeteneklerini artırmayı, aynı zamanda demokratik katılımı ve Avrupa değerlerini yaymayı hedeflemektedir.

Bu politika belgesi, ilgili ülkelerdeki politika yapıcılara sektörel zorlukları çözmek ve proje sonuçlarına dayanan yürütülebilir çözüm yolları sunmak amacıyla özel olarak hazırlanmıştır. Proje bileşenlerinin etkinliği, politika belgesinde belirtilen proje sonuçlarıyla tüm ortak ülkeler için gösterilmektedir. Belge, belirlenen sorunlara pratik çözümler sunmakta ve katılımcı ülkelerdeki oyun ekosistemlerinin büyümesini ve sürdürülebilirliğini teşvik etmek için net bir yol haritası sunmaktadır.

Bu politika belgesi, sektör temsilcileriyle gerçekleştirilen kapsamlı anketler yoluyla ihtiyaçları ve talepleri belirlemek amacıyla geliştirilmiştir. Bu anketler, oyun sektörünün gerçek dünyadaki zorluklarını ve önceliklerini ortaya koyarak sunulan çözümlerin hem pratik hem de mevcut endüstri ihtiyaçlarıyla uyumlu olmasını sağlamıştır.

Sonuç olarak, bu politika belgesi, her ülkenin kendine özgü zorluklarını ve fırsatlarını ele almakta ve uygulanabilir çözümler sunmaktadır. Bu çözümler, sektör paydaşlarının girdileriyle doğrulanmış olup, katılımcı ülkelerdeki oyun ekosistemlerinin büyümesini ve sürdürülebilirliğini teşvik etmek için uygun hale getirilmiştir. Bu belge, Avrupa genelinde daha sağlam, kapsayıcı ve yenilikçi bir oyun endüstrisi yaratmayı hedeflemekte ve sektörün ulusal ve Avrupa ekonomilerine sürekli katkı sağlamasını güvence altına almaktadır.

Bağlam ve Sorun Tanımı

Konuya Genel Bakış

Oyun sektörü, hızlı teknolojik gelişmeler, çeşitli pazar fırsatları ve önemli kültürel etkilerle karakterize edilen küresel ekonominin önemli bir sektörü haline gelmiştir. Ancak, büyümesine rağmen, sektör farklı ulusal bağlamlarda çeşitli zorluklarla karşı karşıyadır. Bu bölüm, Türkiye, Bosna-Hersek, Litvanya ve Norveç'teki oyun ekosistemlerinin mevcut durumunu özetlemekte ve hedeflenmiş müdahaleleri gerektiren başlıca sorunları vurgulamaktadır.

Erasmus+ projesi 'DigiAge Oyun Geliştirme ve Kodlama Akademisi', bu ülkelerdeki oyun ekosistemlerinde belirlenen önemli boşlukları gidermek amacıyla başlatılmıştır. Bu ülkelerde büyüyen oyun sektörü, büyümesini ve potansiyelini engelleyen benzersiz zorluklarla karşı karşıya kalmıştır. Türkiye'de, oyun sektörü hızla büyüyerek Avrupa'nın en büyük oyun merkezlerinden biri haline gelmiş, ancak gelişmiş teknolojiye erişim, yatırım fırsatları ve sektör ihtiyaçlarıyla tam uyumlu olmayan düzenleyici çerçeveler gibi engellerle karşılaşmıştır. Ayrıca sektör, altyapı eksikliği ve tohum sonrası fonlara erişim gibi sorunlarla da mücadele etmekte olup, bu durum yenilikçiliği ve büyümeyi daha da engellemektedir.

Bosna-Hersek'teki oyun sektörü ise yetersiz altyapı, sınırlı mali kaynaklar ve oyun geliştirmeye yönelik özel eğitim programlarının eksikliği ile mücadele etmektedir. Bu zorluklar, fikri mülkiyet haklarının korunması ve sürdürülebilir bir oyun ekosistemi için kapsamlı içerik düzenlemelerinin geliştirilmesi gibi sorunlarla daha da ağırlaşmaktadır.

Litvanya'da ise canlı bir startup kültürüne rağmen, daha kapsamlı destek sistemlerine ve sektöre özgü eğitim programlarına ihtiyaç duyulmaktadır. Ülke, oyun sektöründe ulusal ve uluslararası görünürlüğünü artırma ve KOBİ'ler için yeterli finansman fırsatları sağlama konusunda zorluklarla karşı karşıyadır.

Teknolojik ilerlemeleriyle tanınan Norveç'te ise oyun topluluğu içinde daha fazla iş birliği ve yenilikçiliği teşvik edecek girişimlere ihtiyaç vardır. Güçlü yönlerine rağmen, ülkenin oyun sektörü sınırlı iş fırsatları, oyun alanında daha düşük maaş seviyeleri ve gelişmiş oyun geliştirme tekniklerini benimseme zorlukları gibi sorunlarla karşı karşıyadır. Ayrıca, içerik düzenleme standartlarını küresel uygulamalarla uyumlu hale getirme konusunda engeller bulunmaktadır.

Bu Erasmus+ projesi boşlukları eğitim, kaynaklar ve gençlere kodlama, oyun geliştirme ve kültürlerarası öğrenme konusunda katılım fırsatları sunarak kapatmayı amaçlamıştır. Bu çabalar, nihayetinde bu ülkelerde daha sağlam ve kapsayıcı bir oyun ekosistemini desteklemiştir.

Önem

Erasmus+ projemizin ele almak istediği ana sorun, Türkiye, Bosna-Hersek, Litvanya ve Norveç'teki oyun ekosistemlerinin gelişiminde ve desteklenmesindeki eşitsizliktir. Oyun sektörü, eğlence kaynağı olmasının yanı sıra önemli bir ekonomik itici güçtür. İstihdam olanakları yaratır, teknolojik yenilikleri teşvik eder ve yazılım geliştirme, grafik tasarım ve dijital pazarlama gibi ilgili sektörleri canlandırır. Avrupa Birliği bağlamında, oyun sektörü ekonomik büyümeye, kültürel alışverişe ve Avrupa değerlerinin yayılmasına katkıda bulunmaktadır. Bu ülkelerdeki oyun ekosistemlerinin geliştirilmesi, bu ülkelerin daha geniş Avrupa oyun pazarına tam anlamıyla katılmalarını ve bu pazardan faydalanmalarını sağlamak için hayati öneme sahiptir.

Erasmus+ projemizin önemi, Türkiye, Bosna-Hersek, Litvanya ve Norveç'in oyun ekosistemleri üzerinde önemli bir etki yaratma potansiyelinde yatmaktadır. Oyun sektörü, hem önemli ekonomik potansiyele sahip hızla büyüyen bir endüstri hem de teknolojik yenilik ve kültürel alışveriş için kritik bir alandır. Proje, her ülkenin karşılaştığı belirli zorlukları ele alarak, gençlerin becerilerini ve bilgilerini geliştirmeyi ve yeni bir oyun geliştiriciler ve yenilikçiler nesli yetiştirmeyi hedeflemiştir. Projenin kültürlerarası öğrenme ve demokratik katılım vurgusu, Avrupa değerleri ve ilkelerinin benimsenmesini teşvik etmeyi ve daha kapsayıcı ve iş birliğine dayalı bir oyun topluluğu oluşturmayı amaçlamıştır. Bu da, bu bölgelerdeki oyun endüstrisinin genel büyümesine ve sürdürülebilirliğine katkıda bulunacak ve onları küresel sahnede rekabetçi oyuncular olarak konumlandıracaktır.

Bu projenin bir parçası olarak düzenlenen DigiAge 2.0 Forumu, projenin bulgularını ve stratejik önerilerini kapsayan politika belgesinin geliştirilmesinde kritik bir rol oynamıştır. Forum, paydaşların tartışmalara katılmaları için bir platform sağlamış ve önerilen çözümlerin pratik ve endüstri ihtiyaçlarıyla uyumlu olmasını sağlamıştır. Sektör anketleri ve paydaşların geri bildirimlerinden elde edilen bu çözümler, her ülkenin oyun ekosistemine özgü zorlukları

ele almayı hedeflemekte olup, bu projenin küresel ekonomi içinde teknolojik ve kültürel gelişmeleri nasıl yönlendirebileceğini bir kez daha vurgulamaktadır.

Zorluklar ve Engeller

Türkiye, Bosna-Hersek, Litvanya ve Norveç'teki oyun sektörü, farklı büyüme ve gelişim seviyeleri yaşamıştır ve her biri, tam potansiyellerini engelleyen benzersiz zorluklar ve engellerle karşı karşıyadır.

Türkiye

Türkiye'deki oyun sektörünün hızlı büyümesi, ülkeyi Avrupa'nın en büyük oyun merkezlerinden biri haline getirmiştir. Ancak, bu büyüme önemli zorluklarla karşı karşıya kalmıştır. Sektör, önemli yatırımlar ve ileri teknolojiye erişim gerektirmekte olup, bu imkanlar ülke genelinde eşit şekilde sağlanmamaktadır. Sektörün etkileyici genişlemesine rağmen, ileri teknolojiye sınırlı erişim ve yatırım fırsatlarının yetersizliği gibi engeller devam etmekte ve sektörün tam potansiyelini gerçekleştirmesini engellemektedir.

Bosna Hersek

Bosna-Hersek'teki oyun ekosistemi, diğer Avrupa ülkelerine kıyasla hala başlangıç aşamalarında. Sektör, yetersiz altyapı ve oyun geliştirmeye odaklanan resmi eğitim programlarının eksikliği gibi temel sorunlarla mücadele etmektedir. Finansman ve yatırım fırsatlarına erişim de sınırlıdır, bu da gelecek vaat eden oyun geliştiricileri için önemli engeller yaratmaktadır. Bu zorluklar, sektörün büyümesini engellemekte ve Bosna-Hersek'in bölgesel ya da küresel ölçekte rekabet etmesini zorlaştırmaktadır.

Litvanya

Litvanya'nın oyun sektörü genişlemekte olsa da, birkaç önemli zorlukla karşı karşıyadır. Düzenleyici engeller, zayıf iç pazar ve yetersiz eğitim kaynakları başlıca engeller arasında yer

almaktadır. Litvanya, canlı bir startup kültürüne sahip olmasına rağmen, oyun sektörü, büyümesini sürdürebilmek ve daha da ileriye taşıyabilmek için gerekli kapsamlı destek sistemlerinden ve sektöre özgü eğitim programlarından yoksundur. Bu destek ve eğitim eksiklikleri, Litvanya'nın oyun sektörünün yenilikçi ve girişimci ruhunu tam anlamıyla değerlendirmesini sınırlamaktadır.

Norveç

Norveç Teknolojik ilerlemeleriyle tanınmasına rağmen, Norveç'in oyun sektörü, oyun topluluğu içindeki yetersiz iş birliği ve inovasyondan kaynaklanan zorluklarla karşı karşıya kalmaktadır. Düşük maaş sınırları, sınırlı iş fırsatları ve yetersiz yatırımlar, yenilik potansiyelini ve yeni stüdyolar ile projelerin kurulmasını engellemektedir. Norveç'in oyun sektörü, teknolojik olarak gelişmiş olmasına rağmen, büyümenin sürdürülmesi ve küresel pazarda rekabet gücünün artırılması için daha fazla iş birliği ve inovasyonu teşvik edecek hedefli girişimlere ihtiyaç duymaktadır.

Ülkelere özgü engellere ek olarak, bu çeşitli bölgeler arasında çabaların koordine edilmesi önemli lojistik ve idari zorluklar oluşturmuştur. Proje, her ülkede mevcut altyapı, yatırım ortamları ve eğitim sistemlerinin farklı seviyelerinde gezinmek zorunda kalmıştır. Bu farklılıklar, tek tip bir yaklaşım uygulamayı zorlaştırmış ve her bölge için özelleştirilmiş stratejiler geliştirilmesini gerekli kılmıştır.

Bu engellere rağmen, Erasmus+ projesi “DigiAge Oyun Geliştirme ve Kodlama Akademisi” bu zorluklara karşı bütüncü bir strateji oluşturmayı hedeflemiştir. Proje, var olan engelleri aşmak için hedeflenmiş eğitim, kaynak tahsisi ve kültürlerarası iş birliği ve öğrenmeyi teşvik etmeye odaklanmıştır. Bu sorunlara doğrudan müdahale ederek, proje Türkiye, Bosna-Hersek, Litvanya ve Norveç'te daha eşitlikçi ve gelişen bir oyun ekosistemi yaratmayı amaçlamıştır.

Ayrıca Erasmus+ projesi “DigiAge Oyun Geliştirme ve Kodlama Akademisi”, bu bölgelerde oyun endüstrisinin büyümesine ve sürdürülebilirliğine katkıda bulunmayı hedeflemiştir. Eğitim yoluyla, kaynaklara erişimi iyileştirerek ve kültürlerarası iş birliğini teşvik ederek,

proje bu ülkeleri küresel sahnede rekabetçi oyuncular olarak konumlandırmayı ve her bir ülkede sürdürülebilir ve yenilikçi bir oyun endüstrisi için zemin hazırlamayı amaçlamıştır.

Kapsam ve Sınırlamalar

Kapsam

Bu politika belgesinin amaçları, gençlerin kodlama, oyun geliştirme ve kültürlerarası öğrenme konularındaki bilgi, beceri, tutum ve yeteneklerini geliştirmek; gençler arasında demokratik katılımı, Avrupa değerlerini ve ilkelerini teşvik etmek; ve katılımcı her ülkede belirlenen ulusal boşlukları ele alarak oyun ekosistemlerinin büyümesine ve sürdürülebilirliğine katkıda bulunmaktır. Analiz, gençlerin dijital beceriler, oyun geliştirme ve kodlama alanlarındaki yetkinliklerini geliştirerek eğitsel etkiyi; farklı kültürel geçmişlere sahip gençler arasında anlayış ve iş birliğini teşvik ederek kültürlerarası öğrenmeyi; oyun endüstrisinin ulusal ekonomilere ve toplumsal bütünlüğe nasıl katkıda bulunduğunu değerlendirerek ekonomik ve sosyal etkiyi; ve oyun sektörüne yönelik düzenleyici çerçevenin, kaynak tahsisi ve destek sistemlerinin geliştirilmesi için stratejik çözümler önererek politika önerilerini kapsamaktadır.

Sınırlamalar

Bu politika belgesi kapsamlı bir analiz sunmayı amaçlasa da, bazı sınırlamalar kabul edilmelidir. Türkiye, Bosna-Hersek, Litvanya ve Norveç'teki veri kaynaklarının erişilebilirliği ve güvenilirliği arasındaki farklılıklar nedeniyle veri değişkenliği mevcuttur; bazı veri kaynakları güncel olmayabilir, eksik ya da tutarsız olabilir ve bu durum analizlerin doğruluğunu potansiyel olarak etkileyebilir. Yöntemsel kısıtlamalar, esas olarak ikincil veri kaynaklarına ve literatür taramalarına dayanmasından kaynaklanmakta olup, birincil veri toplamanın olmaması araştırmanın derinliğini sınırlamaktadır. Kapsam, oyun endüstrisinin kayıt dışı ya da yasa dışı oyun faaliyetleri gibi belirli yönlerini kapsamlı bir şekilde içermemektedir, çünkü bu tür verilere erişim sınırlıdır. Uluslararası düzenlemelerdeki değişiklikler, ekonomik dalgalanmalar ve teknolojik ilerlemeler gibi dış etkenler, oyun sektörünü bu analiz kapsamının ötesinde etkileyebilir. Pazar eğilimleri, düzenleyici etkiler ve

paydaş davranışlarıyla ilgili varsayımlar ve projeksiyonlar, mevcut kanıtlara dayanarak yapılmış olsa da, gelecekteki gelişmeleri veya öngörülemeyen olayları tam olarak yansıtmayabilir. Bu sınırlamalara rağmen, bu politika belgesi, katılımcı ülkelerdeki oyun ekosistemini anlamak için değerli bir temel sunmakta ve iyileştirilmesine yönelik uygulanabilir öneriler sunmaktadır. Nihayetinde, Türkiye, Bosna-Hersek, Litvanya ve Norveç'teki oyun sektörlerinin büyümesini ve sürdürülebilirliğini teşvik etmeyi amaçlamaktadır ve ekosistem paydaşlarının yönlendirdiği proje faaliyetlerine dayanmaktadır.

Projenin Uygulanma Özeti

Bu proje, Türkiye, Bosna-Hersek, Litvanya ve Norveç'teki oyun ekosistemlerinde kritik boşlukları gidermek amacıyla tasarlanmıştır. Bu kapsamlı girişim, gençlerin oyun geliştirme ve kodlama konularındaki beceri ve bilgilerini artırmayı, aynı zamanda Avrupa genelinde kültürlerarası öğrenme ve iş birliğini teşvik etmeyi amaçlamaktadır. Avrupa Komisyonu'nun 2019-2027 Gençlik Stratejisi ile uyumlu olan proje, "Gençleri Katılmaya, Bağlanmaya ve Güçlendirmeye Teşvik Etmek" sloganını benimseyerek, gençlik katılımını ve kültürlerarası iş birliğini teşvik ederek gönüllülük ve öğrenme hareketliliğinde kaliteyi, yeniliği ve tanınırlığı artırmayı hedeflemektedir.

Proje kapsamında, gençlere çeşitli fiziksel ve çevrim içi etkinlikler sunulmaktadır. Bu proje, Erasmus+, Youthpass ve Aktif Avrupa Vatandaşlığı gibi temel çerçeveleri bir araya getirerek, dijital becerilere odaklanmakta ve resmi, gayri resmi ve yaygın öğrenme yöntemleri ile tekniklerini kullanmaktadır. Bu bütüncül yaklaşım, gençlerin dijital beceriler, kodlama, mobil oyun geliştirme, kültürlerarası öğrenme, girişimcilik ve istihdam edilebilirlik konularındaki yetkinliklerini geliştirmeyi amaçlamaktadır.

Projenin temel başarıları arasında, genç geliştiriciler arasında yaratıcılığı ve rekabeti teşvik eden GameOn Hackathon'unun başarılı bir şekilde organize edilmesi ve kodlama ile oyun tasarımı konusunda uygulamalı eğitimler sunan oyun geliştirme kamplarının gerçekleştirilmesi bulunmaktadır. Ayrıca, proje için özel olarak oluşturulan bir web sitesi, bilgi ve kaynakların yayılmasını kolaylaştırmış ve oyun geliştiricisi adaylarına yönelik yapısal bir rehber sunan eğitim araç setinin geliştirilmesiyle tüm paydaşlar için bir veri tabanı oluşturulmuştur.

Proje, ayrıca oyun sektöründeki sistemik sorunları ele almayı amaçlayan politika belgesi hazırlanmasını da içermiştir. Digiage 2.0 Forumu, farklı geçmişlere sahip paydaşları bir araya getirerek demokratik katılımı ve kültürel iş birliğini teşvik eden önemli bir etkinlik olmuştur. Ayrıca, kapsamlı eğitim içeriği sunan bir Öğrenme Yönetim Sistemi aracılığıyla sürekli eğitim programları uygulanmıştır. Web sitesi, yatırımcılar, girişimciler, startup'lar, mentorlar ve diğer paydaşların küresel kaydını ve bağlantısını kolaylaştıran bir oyun ekosistemi veritabanına da ev sahipliği yapmaktadır ve böylece canlı ve birbirine bağlı bir oyun topluluğu teşvik edilmektedir.

Türkiye, Bosna-Hersek, Litvanya ve Norveç'teki oyun sektörlerinin karşılaştığı benzersiz zorlukları ele alarak, bu proje, bu ülkelerdeki oyun ekosisteminin gelişimine ve sürdürülebilirliğine önemli katkılarda bulunmuştur. Projenin dijital becerileri artırma, kültürlerarası öğrenmeyi teşvik etme ve yenilik ile iş birliğini güçlendirme çabaları, Avrupa genelinde oyun sektörünün gelecekteki büyümesi ve başarısı için sağlam bir temel oluşturmuştur.

Önemli Bulguların Özeti

Erasmus+ projesi “DigiAge Oyun Geliştirme ve Kodlama Akademisi”, katılımcı ülkelerin oyun ekosistemlerine önemli katkılarda bulunan kayda değer yollar katetmiş ve dikkate değer sonuçlar üretmiştir. Başlıca başarılar arasında çevrim içi formatta başlayan ve fiziki bir etkinliğe dönüştürülen bir Oyun Kampı'nın başarılı bir şekilde organize edilmesi yer almaktadır. Bu kamp, gençlere kapsamlı eğitimler ve uygulamalı fırsatlar sunmuştur. Bir Öğrenme Yönetim Sistemi sağlayıcısı ile yapılan iş birliği kapsamında uygulanan Sürekli Eğitim Programı, prototip oyunlar, oyun sesleri ve müzik gibi çıktılarla sonuçlanmıştır. Kodlama ve oyun senaryosu geliştirme konusunda yenilikçi öğrenme yöntem ve tekniklerini içeren bir Eğitim Araç Seti geliştirilmiştir.

DigiAge 2.0 Forumu, sektör temsilcilerini, liderleri, politika yapıcıları, uzmanları, akademisyenleri, bürokratları, gençlik çalışanlarını ve genç bireyleri bir araya getirerek iş birliği yapmalarını sağlamış ve gençler arasında demokratik becerileri güçlendiren bir politika belgesi oluşturulmuştur. Ayrıca, yazılım geliştiriciler, yatırımcılar, sektör temsilcileri ve oyun geliştiricilerine sürekli güncellenen eğitimsel ve yenilikçi içerikler sunan dijital bir platform kurulmuştur. Proje kapsamında ayrıca oyun geliştirme, oyun senaryosu geliştirme ve

kodlama odaklı Hackathonlar ve çevrim içi/virtual etkinlikler düzenlenmiştir. Bu çabalar, dijital becerileri artırarak, kültürlerarası öğrenmeyi teşvik ederek ve oyun sektöründe yenilik ve iş birliğini destekleyerek Türkiye, Bosna-Hersek, Litvanya ve Norveç'teki oyun ekosistemlerinin büyümesi ve sürdürülebilirliği için sağlam bir temel oluşturmuştur.

Aşamalar

Erasmus+ projesi “DigiAge Oyun Geliştirme ve Kodlama Akademisi”, katılımcı ülkelerin oyun ekosistemlerine önemli katkılarda bulunan kayda değer 3 ve dikkate değer sonuçlar üretmiştir. Başlıca başarılar arasında, Türkiye Cumhuriyeti Gençlik ve Spor Bakanlığı ile Sanayi ve Teknoloji Bakanlığı'nın himayesinde çevrim içi formatta başlayan ve fiziki bir etkinliğe dönüştürülen bir Oyun Kampı'nın başarılı bir şekilde organize edilmesi yer almaktadır. Bu kamp, gençlere kapsamlı eğitimler ve uygulamalı fırsatlar sunmuştur. Bir Öğrenme Yönetim Sistemi sağlayıcısı ile yapılan iş birliği kapsamında uygulanan Sürekli Eğitim Programı, prototip oyunlar, oyun sesleri ve müzik gibi çıktılarla sonuçlanmıştır. Kodlama ve oyun senaryosu geliştirme konusunda yenilikçi öğrenme yöntem ve tekniklerini içeren bir Eğitim Araç Seti geliştirilmiştir.

DigiAge 2.0 Forumu, sektör temsilcilerini, liderleri, politika yapıcıları, uzmanları, akademisyenleri, bürokratları, gençlik çalışanlarını ve genç bireyleri bir araya getirerek iş birliği yapmalarını sağlamış ve gençler arasında demokratik becerileri güçlendiren bir politika belgesi oluşturulmuştur. Ayrıca, yazılım geliştiriciler, yatırımcılar, sektör temsilcileri ve oyun geliştiricilerine sürekli güncellenen eğitimsel ve yenilikçi içerikler sunan dijital bir platform kurulmuştur. Proje kapsamında ayrıca oyun geliştirme, oyun senaryosu geliştirme ve kodlama odaklı Hackathonlar ve çevrim içi/virtual etkinlikler düzenlenmiştir. Bu çabalar, dijital becerileri artırarak, kültürlerarası öğrenmeyi teşvik ederek ve oyun sektöründe yenilik ve iş birliğini destekleyerek Türkiye, Bosna-Hersek, Litvanya ve Norveç'teki oyun ekosistemlerinin büyümesi ve sürdürülebilirliği için sağlam bir temel oluşturmuştur.

Yenilikler ve Gelişmeler

Bu proje, Bosna, Litvanya, Norveç ve Türkiye'deki oyun ekosistemlerindeki ulusal boşlukları ele almak amacıyla bir dizi yenilikçi gelişmeyi başarıyla hayata geçirmiştir. Proje

kapsamında, kodlama, oyun senaryosu geliştirme ve oyun geliştirmeyi kapsayan, yenilikçi öğrenme yöntem ve tekniklerini entegre eden bir eğitim araç seti oluşturulmuştur. Ayrıca, sektör temsilcileri, karar vericiler, politika yapıcılar, uzmanlar, akademisyenler, bürokratlar, gençlik çalışanları ve gençlerin bir araya gelerek iş birliği yaptığı ve gençlerin politika yapım süreçlerine katılımını artırmaya yönelik bir politika belgesi veya strateji planının geliştirilmesiyle sonuçlanan DigiAge 2.0 Forumu düzenlenmiştir.

Proje ayrıca, yazılım geliştiriciler, yatırımcılar, sektör temsilcileri, uzmanlar, akademisyenler ve oyun geliştiricilerinin yer aldığı, eğitimsel ve yenilikçi içeriklerle sürekli güncellenen dijital bir platform oluşturmuştur ve bu platformun içerisine bir Öğrenme Yönetim Sistemi entegre edilmiştir. Proje kapsamında, oyun geliştirme, oyun senaryosu geliştirme ve kodlama konularında hackathonlar ve sanal etkinlikler düzenlenmiştir. Proje, Erasmus+, Youthpass, Aktif Avrupa Vatandaşlığı, dijital beceriler, Yeşil Mutabakat, resmi, gayri resmi ve yaygın öğrenme yöntemleri, yabancı ve ana dilde ifade, ekip çalışması, farklılıklara saygı, kültürlerarası öğrenme, girişimcilik, kodlama, mobil oyun geliştirme becerileri ve istihdam edilebilirlik konularında eğitimler sağlamıştır. Bu çabalar, katılımcı ülkelerdeki gençlerin dijital becerilerinin ve istihdam edilebilirliklerinin gelişimine önemli katkılar sunmuştur.

Proje Çıktıları

Kısa Vadeli Çıktılar

Bu proje, genel hedeflerine önemli katkılar sağlayan birkaç anında sonuç elde etmiştir. İlk olarak, çeşitli etkinlikler aracılığıyla öğrenciler arasında geniş kapsamlı bir iş birliği teşvik edilmiştir ve farklı geçmişlerden gelen öğrencilerin bir araya gelerek birbirlerinden öğrenmeleri sağlanmıştır. Bu iş birliği, özellikle öğrencilerin oyun geliştirme ve kodlama konularında uygulamalı deneyim kazandıkları oyun inovasyon kampları ve hackathonlar düzenlenirken belirgin hale gelmiştir. Ayrıca, proje, öğrencilerin bu etkinlikler sırasında demokratik süreçlere ve karar alma mekanizmalarına katılımını teşvik ederek, onların demokratik değerleri ve uygulamaları daha iyi anlamalarına katkıda bulunmuştur.

Bunun yanı sıra, proje, oyun kampı aracılığıyla sosyal buluşmalar ve kültürel alışverişleri kolaylaştırmış, farklı ülkelerden ve kültürlerden katılımcılar deneyimlerini ve bilgilerini paylaşma fırsatı bulmuştur. Bu durum, topluluk duygusunun gelişmesine katkı sağladığı gibi

kültürlerarası öğrenmeyi ve anlayışı da teşvik etmiştir. Oyun kampı sırasında sosyal buluşmalara ve iş birliği faaliyetlerine verilen önem, katılımcıların ekip çalışması, iletişim ve liderlik gibi temel sosyal becerilerini geliştirmelerine de katkıda bulunmuştur. Genel olarak, Erasmus+ Projesi “Oyun Geliştirme ve Kodlama Akademisi”nin anında elde edilen sonuçları, öğrenci iş birliğinin artırılması, oyun geliştirmede yenilikçi ilerlemeler, aktif vatandaşlık teşviki ve oyun kampı aracılığıyla sosyal bağlantıların güçlendirilmesini içermektedir.

Uzun Vadeli Çıktılar

Bu projenin uzun vadeli sonuçları, katılımcı ülkelerin oyun ekosistemleri üzerinde derin bir etki yaratarak birçok alanda önemli ilerlemelere öncülük etmiştir. Oyun geliştirme kaynaklarına ve yapılandırılmış eğitim desteğine erişimdeki kritik boşlukları ele alarak, proje genç geliştiricilere yenilik yapma ve başarılı oyun girişimlerini sürdürebilme becerileri ve araçları kazandırmıştır.

Projenin en önemli başarılarından biri, teknik eğitimi sosyal ve vatandaşlık becerileri ile birleştiren kapsamlı eğitim çerçevelerinin kurulması olmuştur. Bu çerçeveler, katılımcılara kodlama ve oyun geliştirme konusunda sağlam temeller sağlamakla kalmamış, aynı zamanda güçlü bir topluluk duygusu ve aktif vatandaşlık bilinci geliştirmiştir. Genç geliştiricilerin oyun endüstrisi içindeki demokratik süreçlere katılımını teşvik ederek, proje sosyal açıdan sorumlu ve kapsayıcı bir yenilik kültürü teşvik etmiştir.

Proje ayrıca, uluslararası iş birliğinin ve kültürlerarası öğrenmenin önemine de vurgu yapmıştır. Oyun kampları, hackathonlar ve forumlar gibi girişimlerle, proje, en iyi uygulamaların paylaşılması ve küresel ortaklıkların geliştirilmesi için dinamik platformlar oluşturmuştur. Bu çabalar, genç geliştiricilerin teknik yeterliliklerini artırırken aynı zamanda kültürel farkındalık ve oyun topluluğu içinde sosyal uyumu teşvik etmiştir.

Ayrıca, projenin entelektüel çıktıları olan dijital platformlar ve araç setlerinin oluşturulması, oyun endüstrisinin gelişimini desteklemeye devam eden sürdürülebilir kaynaklar sağlamıştır. Bu kaynaklar, katılımcılara ileri düzeyde beceriler kazandırmış ve girişimci bir zihniyet geliştirmelerine katkıda bulunmuştur, böylece küresel dijital ekonomiye katkı sağlamaya hazır hale gelmişlerdir.

Bu proje, katılımcı ülkelerdeki oyun ekosistemlerindeki ulusal boşlukları ele almak için uluslararası iş birliğini başarıyla kullanmıştır. Projenin sonuçları, sadece teknik becerileri ve

yenilięi geliřtirmekle kalmamıř, aynı zamanda aktif vatandařlıęı, sosyal uyumu ve kltrel eřitlilięi teřvik ederek oyun endstrisinin srdrlebilir ve kapsayıcı bir Őekilde geliřmesine katkıda bulunmuřtur.

Politika Analizi

Trkiye

Trkiye'nin oyun ekosistemi, bymeyi teřvik etmek ve sektr dzenlemek iin tasarlanmıř kapsamlı politika ve dzenlemelerle desteklenen hızlı bir geliřim gstermiřtir. Ulusal dzeyde, Trk hkmeti dijital dnřm kolaylařtırmaya ynelik bir dizi giriřimle dijital ekonomiyi aktif bir Őekilde desteklemiřtir. Anahtar politikalar arasında, dijital teknolojilere ve yaratıcı endstrilere yatırım ekmek amacıyla vergi indirimleri, hibeler ve dřk faizli krediler gibi mali teřvikler yer almaktadır. Bu finansal nlemler, oyun geliřtiricilerin yenilik yapabilmesi ve byyebilmesi iin gerekli sermayeyi saęlamada kritik neme sahiptir. Ayrıca, hkmet fikri mlkiyet yasalarını glendirmek iin adımlar atmıř ve geliřtiricilerin yarattıkları eserleri koruyarak ticari bařarıya dnřtrebilmelerini saęlamıřtır.

Blgesel olarak, İstanbul, Ankara ve İzmir gibi byk Őehirler teknoloji ve inovasyon merkezleri olarak ne ıkmıřtır. Bu Őehirlerde, oyun geliřtiricilerine son teknoloji tesislere, mentorluk hizmetlerine ve aę kurma fırsatlarına eriřim saęlayan teknoloji parkları ve kuluka merkezleri kurulmuřtur. Bu tr blgesel giriřimler, oyun topluluęu iinde yenilięi teřvik etmek ve geliřtiriciler arasında iř birlięini artırmak aısından byk nem tařımaktadır. Ayrıca, oyun endstrisinin ihtiya duyduęu teknik ve yaratıcı becerilerin geliřtirilmesinde kritik rol oynayan, blgesel olarak koordine edilen eęitim ve ęretim programları da mevcuttur. Bu programlar genellikle blgesel hkmetler, niversiteler ve zel Őirketler arasındaki ortaklıkların sonucunda ortaya ıkmakta olup, iř gcnn sektrdeki talepleri karřılayabilecek donanımına sahip olmasını saęlamaktadır.

Yerel dzeyde, eřitli belediyeler, zellikle oyun geliřtirme projelerini desteklemeyi hedefleyen hibe ve sbvansiyonlar sunmaktadır. Bu giriřimler, yerel yenilikleri teřvik etmek ve gen geliřtiricilerin sektre girmesini saęlamak aısından kritik neme sahiptir. Yerel ynetimler ayrıca oyun topluluęuyla etkileřimde bulunarak etkinlikler, hackathonlar ve

yarıřmalar düzenlemekte, bu etkinlikler geliřtiricilerin yeteneklerini sergilemelerine ve potansiyel yatırımcılar ve iř birlikçileriyle baęlantı kurmalarına olanak tanımaktadır.

Bu destekleyici önlemlere raęmen, Türkiye'deki oyun sektörü birkaç önemli zorlukla karşı karşıyadır. En büyük engellerden biri, tohum sonrası finansmana erişimde yaşanan zorluklardır. Tohum ve tohum öncesi aşamalarda önemli ölçüde destek bulunsa da, oyun geliřtiriciler genellikle daha fazla büyüme için gerekli olan büyük sermayeyi güvence altına almakta zorlanmakta ve bu nedenle birçok geliřtirici yurt dışı kaynaklı yatırımlara başvurmaktadır. Bu dış finansmana baęımlılık, potansiyel gelirleri azaltmakla kalmayıp, yerel endüstrinin rekabet gücünü de zayıflatmaktadır. Ayrıca, çevrim içi işlemler ve uluslararası ortaklıklar ile ilgili belirli düzenleyici engeller devam etmektedir. Bu düzenlemelerin basitleřtirilmesi, oyun geliřtiricileri için iş yapmayı büyük ölçüde kolaylaştırabilir ve daha fazla yabancı yatırım çekebilir. Ayrıca, özellikle kırsal bölgelerdeki altyapı geliřtirilmesi önemli bir iyileřtirme alanı olarak öne çıkmaktadır. Altyapıyı iyileřtirerek, oyun geliřtirme için gerekli araçlara ve kaynaklara erişim demokratikleşebilir ve sektör genelinde daha yaygın bir katılım sağlanabilir.

Bosna Hersek

Bosna-Hersek'teki oyun sektörü hala emekleme aşamasında olup, mevcut politika ve düzenlemeler büyüme için özel olarak tasarlanmamıştır. Bununla birlikte, sektörü etkileyen bazı genel düzenlemeler mevcuttur. Fikri mülkiyet hakları, Bosna-Hersek Fikri Mülkiyet Enstitüsü tarafından denetlenmektedir. Fikri mülkiyet hakları (IPR) yasaları yürürlükte olmasına raęmen, bu yasaların uygulanması tutarsız olabilmekte ve oyun geliřtiricilerin yarattıkları eserleri koruma konusunda zorluklarla karşılaşmalarına neden olmaktadır. Veri koruması, AB'nin Genel Veri Koruma Tüzüğü (GDPR) ile uyumlu olan Kişisel Verilerin Korunması Kanunu ile düzenlenmektedir. Bu yasa, kişisel verilerin özenle işlenmesini sağlayarak oyuncuların güvenliğini ve güvenliğini koruma açısından kritik öneme sahiptir. Ancak, oyun içeriğini denetleyen özel bir düzenleyici kurum bulunmamaktadır ve sektör, yaşa uygun içerik yönergeleri de dahil olmak üzere genel medya ve yayıncılık düzenlemelerine tabidir.

Bosna-Hersek'teki eğitim sistemi, oyun geliřtirmeye odaklanan özel programlardan yoksundur. Dijital okuryazarlığı teşvik etmeye yönelik girişimler olsa da, bunlar oyun

sektörünün ihtiyaçlarını tam olarak karşılamamaktadır. Oyun ekosistemi, eğitim ve bilimsel girişimleri denetleyen Sivil İşler Bakanlığı ve yükseköğretim kalitesini artırmak için çalışan Yükseköğretim ve Kalite Güvencesi Geliştirme Ajansı gibi çeşitli hükümet organlarını içermektedir. Özel sektör ise küçük ve yeni kurulan oyun geliştirme stüdyoları ve teknolojik destek ile altyapı sağlayan teknoloji şirketlerinden oluşmaktadır. Ancak, üniversiteler ve teknik okullar gibi akademik kurumlarda oyun geliştirme üzerine uzmanlaşmış programların eksikliği önemli bir boşluk oluşturmaktadır. Gençlik organizasyonları ve endüstri dernekleri gibi STK'lar, dijital becerileri teşvik etmek ve daha iyi politikalar ile destek için savunuculuk yaparak destekleyici bir rol oynamaktadır.

Bosna-Hersek'in oyun ekosisteminin karşılaştığı zorlukları ele almak için hedeflenmiş politika önerileri gereklidir. Üniversitelerde ve mesleki eğitim merkezlerinde kapsamlı oyun geliştirme kursları geliştirilerek eğitim ve öğretim programlarını güçlendirmek büyük önem taşımaktadır. Oyun geliştiricileri, teknoloji şirketleri ve eğitim kurumları arasında iş birliğini kolaylaştırmak amacıyla kamu-özel ortaklıklarını teşvik etmek daha sağlam bir ekosistem inşa etmek için gereklidir. Ayrıca, oyun düzenlemelerini teknolojik gelişmelere ayak uyduracak şekilde düzenli olarak güncelleyerek düzenleyici çerçeveyi güçlendirmek çok önemlidir. Yeni oyun geliştiricilerini hibe, vergi teşvikleri ve mentorluk programları ile desteklemek, Bosna-Hersek'te sürdürülebilir bir oyun ekosistemi yaratılmasına yardımcı olacaktır.

Litvanya

Litvanya'nın oyun sektörü nispeten genç olmasına rağmen hızla genişlemekte ve çeşitli politika ve düzenlemelerle desteklenmektedir. Ülkenin Avrupa Birliği direktifleriyle uyumlu olan sağlam fikri mülkiyet düzenlemeleri, Telif Hakkı ve Bağlantılı Haklar Yasası aracılığıyla yaratıcıların haklarını korumaktadır. Bu düzenlemeler, oyun geliştiricilerin yarattıkları eserleri güvence altına almaları ve ticari başarı peşinde koşabilmeleri için hayati öneme sahiptir. Çocukların korunması, Çocuk Haklarının Korunmasına İlişkin Temel Kanun ve Görsel-İşitsel Medya Hizmetleri Yasası ile vurgulanmakta olup, çocukların zararlı içeriklerden korunmasını sağlamaktadır.

Vilnius Üniversitesi ve Kaunas Teknoloji Üniversitesi gibi Litvanya'daki eğitim kurumları, oyun geliştirme konusunda kurslar ve araştırma fırsatları sunmakta ve bu fırsatlar, sektörde

yenilikçilik ve girişimciliği teşvik etmek açısından önemli bir rol oynamaktadır. Litvanya'nın oyun ekosistemindeki önemli paydaşlar arasında Girişimcilik, Kültürel Gelişim ve Oyun Geliştirme Eğitimi'ni teşvik eden Ekonomi ve İnovasyon Bakanlığı, Kültür Bakanlığı ile Eğitim, Bilim ve Spor Bakanlığı gibi devlet organları yer almaktadır. Özel sektör ise Nordcurrent, Estoty Vilnius ve TutoTOONS gibi şirketler, teknoloji geliştiricileri, yayıncılar ve yatırımcılar tarafından temsil edilmektedir. Baltık Oyun Endüstrisi ve Litvanya Oyun Geliştiricileri Derneği gibi sivil toplum kuruluşları ise sektörel gelişim ve mesleki büyümeyi desteklemektedir. Bu kapsamlı çerçeveler, Litvanya'nın oyun endüstrisini toplu bir şekilde besleyip geliştirmektedir.

Norveç

Norveç'in oyun sektörü, yeniliği teşvik etmeyi, tüketicileri korumayı ve rekabetçi bir ortam oluşturmayı amaçlayan çeşitli önemli politikalarla desteklenmektedir. "Lov om opphavsrett til åndsverk" olarak bilinen Norveç Telif Hakkı Yasası, oyun geliştiricilerinin fikri mülkiyet haklarını koruyarak, yaratıcıların eserlerini izinsiz kullanımdan korumasını sağlamaktadır. Veri gizliliği, Avrupa Ekonomik Alanı (EEA) Anlaşması aracılığıyla Norveç'e uygulanan GDPR (Genel Veri Koruma Yönetmeliği) tarafından düzenlenmekte olup, katı veri gizliliği standartları getirmektedir. Bu standartlar, tüketici güvenini sürdürmek ve hassas bilgileri korumak açısından kritik öneme sahiptir.

Norveç'teki içerik düzenlemesi, oyunların yaşa uygun içerik standartlarına uymasını sağlayan ve genç kitleleri zararlı içeriklerden koruyan Norveç Medya Otoritesi (Medietilsynet) tarafından denetlenmektedir. Norveç hükümeti, oyun sektörünü Innovation Norveç ve Norveç Film Enstitüsü gibi kuruluşlar aracılığıyla desteklemektedir. Bu kuruluşlar, oyun geliştirme girişimlerine ve KOBİ'lere hibe, kredi ve danışmanlık hizmetleri sunarak sektördeki yeni yetenekleri beslemekte ve sektörün büyümesini teşvik etmektedir. Önemli paydaşlar arasında Norveç Kültür ve Eşitlik Bakanlığı, Norveç Medya Otoritesi ve Funcom, Krillbite Studio ve Red Thread Games gibi özel sektör kuruluşları yer almaktadır. Norveç Bilim ve Teknoloji Üniversitesi (NTNU) ve Westerdals Oslo Sanat, İletişim ve Teknoloji Okulu gibi akademik kurumlar, oyun geliştirme konusunda uzman eğitim ve araştırma sağlamaktadır. Norveç Oyun Geliştiricileri Birliği ve Interactive Norveç gibi sivil toplum kuruluşları ise geliştiricilerin çıkarlarını temsil ederek ağ kurma fırsatları sunmakta ve Norveç oyunlarını uluslararası

arenada tanıtılmaktadır. Bu kapsamlı politikalar ve çeşitli paydaşların katılımı, Norveç'in oyun sektörünü toplu bir şekilde desteklemekte ve ileri taşımaktadır.

Sonuç olarak, Erasmus+ projesi “DigiAge Oyun Geliştirme ve Kodlama Akademisi” kapsamındaki her bir ülke oyun ekosistemini desteklemek için farklı düzeylerde destekler sağlamış olsa da, endüstrinin potansiyelini tam olarak gerçekleştirmek için ele alınması gereken önemli boşluklar bulunmaktadır. Gelişmiş düzenleyici çerçeveler, hedeflenmiş eğitim girişimleri ve artan finansmana erişim, Türkiye, Bosna-Hersek, Litvanya ve Norveç'teki oyun endüstrisinin büyümesini ve sürdürülebilirliğini sağlayacak kritik unsurlardır.

Güncel Paydaş Analizi

Türkiye

Türkiye'nin oyun ekosistemi, kamu ve özel sektörlerdeki çeşitli paydaşlar tarafından desteklenmekte olup, bu paydaşlar ülkenin hızlı büyümesine ve gelişimine önemli katkılar sağlamaktadır. Türk hükümeti, oyun sektörü de dahil olmak üzere yaratıcı endüstrileri destekleyen ve dijital dönüşümü teşvik eden Sanayi ve Teknoloji Bakanlığı gibi çeşitli bakanlıklar ve ajanslar aracılığıyla önemli bir rol oynamaktadır. Kültür ve Turizm Bakanlığı da özellikle fikri mülkiyet hakları ve kültürel politika konularında etkili olup, oyun geliştiricilerin eserlerini korumalarını ve içeriklerin ulusal kültürel değerlere uygun olmasını sağlamaktadır.

Türkiye'deki özel sektör güçlü bir yapıya sahiptir ve hem köklü şirketler hem de yeni kurulan girişimler bu sektörde yer almaktadır. TaleWorlds Entertainment ve Peak Games gibi önde gelen oyun geliştirme stüdyoları, sektörde inovasyonu tetikleyerek Türkiye'nin Avrupa'da önemli bir oyun merkezi olarak itibar kazanmasına katkı sağlamaktadır. Bu stüdyolar, oyun geliştirme için gerekli kritik altyapıyı ve teknolojik çözümleri sağlayan büyüyen bir teknoloji şirketleri ağı tarafından desteklenmektedir. Ayrıca, yatırım firmaları ve girişim sermayesi şirketleri Türkiye'nin oyun sektörünün potansiyelini giderek daha fazla fark etmektedir; ancak birçok geliştirici için tohum sonrası finansmana erişim hala bir zorluk olarak devam etmektedir.

Türkiye genelindeki akademik kurumlar, özellikle İstanbul, Ankara ve İzmir gibi büyük şehirlerdeki üniversiteler, bir sonraki nesil oyun geliştiricilerinin yetiştirilmesinde kritik bir rol oynamaktadır. Bu kurumlar, BT, programlama ve dijital sanatlar ile ilgili çeşitli programlar sunmakla birlikte, oyun geliştirme konusunda uzmanlaşmış programlar hala gelişim aşamasındadır. Üniversiteler, devlet kurumları ve özel şirketler arasındaki ortaklıklar, oyun endüstrisinin taleplerini karşılayabilecek nitelikli bir iş gücü yaratmada hayati önem taşımaktadır.

Sivil toplum kuruluşları ve sektör dernekleri, özellikle Türkiye Oyun Geliştiricileri Derneği gibi yapılar, oyun geliştiricilerinin çıkarlarını savunmada ve sektörün ulusal ve uluslararası düzeyde tanıtımında önemli bir rol oynamaktadır. Bu kuruluşlar, oyun sektöründe iş birliği ve profesyonel gelişim için hayati ağ kurma fırsatları ve kaynaklar sağlamaktadır. Yerel yönetimler de oyun sektöründe inovasyonu ve topluluk katılımını teşvik eden hackathonlar, oyun yarışmaları ve diğer etkinliklerle tabandan gelen girişimleri destekleyerek katkı sağlamaktadır.

Bosna Hersek

Bosna-Hersek'teki oyun ekosistemi, sektörün kademeli gelişimine katkıda bulunan birkaç önemli paydaşı içermektedir. Sivil İşler Bakanlığı gibi devlet kurumları, eğitim ve dijital okuryazarlık girişimlerini denetlemekten sorumludur ve bu girişimler, gençlere gerekli becerileri kazandırarak dolaylı olarak oyun sektörünü desteklemektedir. Yükseköğretim ve Kalite Güvencesi Geliştirme Ajansı, yükseköğretim kalitesini artırmak için çalışmakta olup, gelecekte oyun geliştirme programlarının geliştirilmesini potansiyel olarak etkileyebilir. Ancak, mevcut programlar sınırlıdır; üniversiteler ve teknik okullar IT ve programlama kursları sunsa da, oyun geliştirme konusunda uzmanlaşmış müfredatlar bulunmamaktadır.

Özel sektörde, Eipix Entertainment gibi küçük ve yeni kurulan oyun geliştirme stüdyoları, finansman, kaynaklar ve ileri teknolojilere erişimle ilgili zorluklarla karşı karşıya kalmaktadır. Bu stüdyolar, gerekli altyapıyı sağlayan teknoloji şirketleri tarafından desteklenmekte, ancak bu destek, genellikle sektörün büyüyen taleplerini tam anlamıyla karşılayacak düzeyde olmamaktadır. STK'lar ve gençlik organizasyonları da dijital becerilerin teşvik edilmesi ve gençler arasında inovasyonun desteklenmesi açısından hayati öneme

sahiptir. Sektör dernekleri, bu gelişmekte olan sektörde büyümeyi desteklemek için daha iyi politikalar ve destek sağlanması konusunda savunuculuk yapmaktadır.

Litvanya

Litvanya'nın oyun ekosistemi, büyümesini destekleyen iyi koordine edilmiş bir paydaş ağı sayesinde gelişmektedir. Ekonomi ve İnovasyon Bakanlığı gibi devlet kurumları, oyun sektöründe girişimciliği ve yeniliği teşvik etme konusunda aktif rol oynamaktadır. Kültür Bakanlığı, telif hakkı koruması ve kamu bilgilendirme politikasını denetleyerek fikri mülkiyet haklarının güvence altına alınmasını sağlamaktadır. Eğitim, Bilim ve Spor Bakanlığı, oyun geliştirme ile ilgili olanlar da dahil olmak üzere ulusal eğitim ve araştırma politikalarının şekillendirilmesinde kritik bir rol oynamaktadır.

Litvanya'daki özel sektör canlı bir yapıya sahiptir ve Nordcurrent, Estoty Vilnius ve TutoTOONS gibi büyük oyun geliştirme şirketleri sektöre öncülük etmektedir. Bu şirketler, gerekli altyapıyı sağlayan teknoloji firmaları ile oyunların yayınlanmasını ve dağıtımını yöneten yayıncılar tarafından desteklenmektedir. Yatırımcılar, geliştirme projelerinin finansmanında önemli bir rol oynamaktadır. Vilnius Üniversitesi ve Kaunas Teknoloji Üniversitesi gibi akademik kurumlar, oyun geliştirme konusunda uzmanlaşmış eğitim ve araştırma fırsatları sunmakta olup, KTU Startup Space gibi inovasyon merkezleri girişimcilik faaliyetlerini teşvik etmektedir.

Baltık Oyun Endüstrisi (BGI) ve Litvanya Oyun Geliştiricileri Derneği (LGDA) gibi sivil toplum kuruluşları, ağ kurma fırsatları sunarak, endüstri dostu politikalar için savunuculuk yaparak ve Litvanya oyunlarını uluslararası arenada tanıtarak sektörün büyümesini desteklemektedir. İnovasyon Ajansı ise iş inovasyonunu teşvik ederek ve Litvanya'da geliştirilen oyunların küresel pazarlara ihracatını kolaylaştırarak ekosistemi desteklemektedir.

Norveç

Norveç'in oyun ekosistemi, hükümet, özel sektör ve akademi genelinde kapsamlı bir paydaş ağı tarafından iyi bir şekilde desteklenmektedir. Norveç Kültür ve Eşitlik Bakanlığı, oyun sektörünü etkileyen kültürel politikaların şekillendirilmesinde kilit bir rol oynamakta,

çeşitlilik ve kapsayıcılığı teşvik etmektedir. Medietilsynet ise, özellikle yaşa uygun içeriklerle ilgili standartlara uyumu sağlamak amacıyla oyun içeriğini düzenlemektedir.

Norveç'teki özel sektör, Funcom, Krillbite Studio ve Red Thread Games gibi önde gelen oyun geliştirme şirketlerini içermektedir. Bu şirketler, oyun geliştirme için ileri teknolojik çözümler sağlayan Nordic Semiconductor gibi teknoloji firmaları tarafından desteklenmektedir. Akademik kurumlar arasında Norveç Bilim ve Teknoloji Üniversitesi (NTNU) ve Westerdals Oslo Sanat, İletişim ve Teknoloji Okulu yer almakta olup, bu kurumlar oyun geliştirme konusunda uzmanlaşmış programlar ve araştırma fırsatları sunarak sektörün yetenek havuzuna katkı sağlamaktadır.

Norveç Oyun Geliştiricileri Birliği ve Interactive Norveç gibi sivil toplum kuruluşları, oyun geliştiricilerinin çıkarlarını temsil etmekte, değerli ağ kurma fırsatları sunmakta ve Norveç oyunlarını uluslararası arenada tanıtmaktadır. Bu kuruluşlar, sektörü savunmada ve Norveçli oyun geliştiricilerin küresel pazarda rekabetçi kalmalarını sağlamada hayati bir rol oynamaktadır.

Karşılaştırmalı Analiz

Bu proje, Türkiye, Bosna-Hersek, Litvanya ve Norveç'i stratejik olarak bir araya getirerek her bir ülkenin kendine özgü ihtiyaçlarını ve tamamlayıcı güçlü yönlerini masaya yatırmaktadır. Bu iş birliği, her ülkenin bireysel güçlü yönlerinden yararlanırken, belirli zorluklarını ele alacak şekilde tasarlanmıştır. Sonuç olarak, bu iş birliği, dört ülke genelinde oyun ekosistemlerini güçlendiren uyumlu ve karşılıklı fayda sağlayan bir ortaklığı teşvik etmektedir.

Türkiye

Türkiye, hızla büyüyen bir endüstriyle Avrupa'nın en büyük oyun merkezlerinden biri olarak öne çıkmaktadır. Ancak, ülke, gelişmiş teknolojiye ve yatırım fırsatlarına sınırlı erişim gibi zorluklarla karşı karşıya kalmakta, bu da tam potansiyelini engellemektedir. Türkiye'nin, teknolojik gelişmelere ayak uydurmak için düzenleyici çerçevesinde sürekli iyileştirmelere de

ihtiyaç vardır. Bu engellere rağmen, Türkiye, gelişmekte olan bir oyun sektörünü yönetme konusunda geniş bir deneyime sahiptir ve üniversiteler ve meslek eğitim merkezleri dahil olmak üzere kapsamlı oyun geliştirme müfredatları oluşturabilecek yerleşik bir eğitim altyapısına sahiptir. Türkiye'nin operasyonları genişletme ve yatırım çekme konusundaki yeteneği, güçlü eğitim programları ile birleştiğinde, Bosna-Hersek gibi ortaklarına eğitim altyapılarını geliştirme ve oyun sektörlerini büyütme konusunda değerli rehberlik sağlayabilir.

Bosna Hersek

Bosna-Hersek'in oyun sektörü nispeten yeni olup, yetersiz altyapı, sınırlı finansman ve oyun geliştirmeye adanmış resmi eğitim programlarının eksikliği gibi önemli engellerle karşı karşıyadır. Bu zorluklara rağmen, Bosna-Hersek, öğrenmeye ve yenilik yapmaya istekli, büyüyen bir genç ve hevesli oyun geliştirici havuzuna sahiptir. Ülke ayrıca, sektörün büyümesini destekleyen yeni politikalar geliştirme ve uygulama konusunda güçlü bir istek göstermektedir. Bosna-Hersek, daha gelişmiş ortaklarının, özellikle Türkiye'nin deneyimlerinden ve kaynaklarından faydalanarak, yeni eğitim ve altyapı geliştirme programlarını pilot uygulamalarla hayata geçirebilir. Buna karşılık, Bosna-Hersek'in taze bakış açıları ve gelişime yönelik heyecanı, yeni girişimlerin uygulanmasını sağlayarak ortaklığın dinamik ve uyumlu kalmasına katkıda bulunmaktadır.

Litvanya

Litvanya'nın oyun sektörü, canlı bir startup kültürü ile desteklenmektedir, ancak daha kapsamlı destek sistemlerine ve sektöre özgü eğitim programlarına ihtiyaç duyulması gibi zorluklarla karşı karşıyadır. Ayrıca, Litvanya'nın oyun endüstrisine olan ulusal ve uluslararası farkındalığı artırması gerekmektedir. Bu zorluklara rağmen, Litvanya, oyun geliştirmeye yönelik yenilikçi yaklaşımlar, sağlam yasal çerçeveler ve AB standartlarına uygun düzenleyici uygulamalar sunmaktadır. Litvanya'nın güçlü düzenleyici çerçeveleri ve startup kültürü, özellikle fikri mülkiyet hakları ve içerik düzenlemesi gibi alanlarda diğer ortaklar için bir model oluşturmaktadır. Bu uygulamaları paylaşarak, Litvanya, ortaklık genelinde

yeni yöntemler ilham edebilir ve oyun geliştirme süreçlerinin hem yenilikçi hem de yasal olarak sağlam olmasını sağlayabilir.

Norveç

Norveç'in oyun endüstrisi, önemli teknolojik gelişmelerle karakterize edilmekte, ancak sınırlı iş fırsatları, düşük maaş sınırları ve yetersiz yatırımlar gibi zorluklarla karşı karşıya olup, bu durum sektörün tam potansiyelini sınırlamaktadır. Bu engellere rağmen, Norveç güçlü bir teknolojik altyapıya ve oyun geliştirme konusunda yüksek düzeyde bir uzmanlığa sahiptir. Norveç'in en büyük avantajları, teknolojik yenilikleri teşvik etme yeteneği ve oyun geliştirme alanında yüksek öğrenim programları aracılığıyla yetenekli bir iş gücü yetiştirme taahhüdüdür. Norveç'in teknolojik uzmanlığı ve eğitim konusundaki bağlılığı, özellikle gelişmiş teknolojiye erişim ve beceri geliştirme konusunda ihtiyaçları olan Türkiye ve Bosna-Hersek'e önemli katkılar sağlayarak, tüm ortakların teknik becerilerini ve yenilik kapasitelerini artırabilir.

Türkiye, Bosna-Hersek, Litvanya ve Norveç arasındaki iş birliği, her ülkenin güçlü yönlerinin diğerlerinin katkılarıyla güçlendiği sinerjik bir ortaklık yaratmaktadır. Türkiye'nin hızla büyüyen oyun sektörünü yönetme konusundaki deneyimi ve kapsamlı eğitim altyapısı, Bosna-Hersek'in eğitim olanaklarını genişletmesi için sağlam bir temel sunmaktadır. Litvanya'nın yenilikçi uygulamaları ve güçlü düzenleyici çerçeveleri, diğer ortaklar tarafından benimsenebilecek yasal koruma ve startup kültürü için bir model teşkil etmektedir. Norveç'in teknolojik uzmanlığı ve gelişmiş oyun geliştirme teknikleri, ortaklık genelinde oyun geliştirme kalitesini ve sofistike düzeyini yükseltmektedir. Bosna-Hersek'in gelişime yönelik heyecanı ve yeni girişimlere öncülük etme isteği ise, ortaklığın dinamik ve gelişen fırsatlara duyarlı kalmasını sağlamaktadır.

Bu ortaklık, katılımcı ülkeler arasında güçlü, iş birliğine dayalı ve sürdürülebilir bir oyun ekosistemi oluşturmaktadır. Her ülkenin kendi güçlü yönlerinden yararlanarak ve belirli zorluklarını ele alarak, Türkiye, Bosna-Hersek, Litvanya ve Norveç, oyun endüstrilerini toplu olarak geliştirebilir, büyüme, yenilik ve küresel ölçekte rekabet gücünü artırabilir. Bu iş birliği sayesinde, her ülke daha bağlantılı, yenilikçi ve dayanıklı bir oyun endüstrisi vizyonuna katkıda bulunmakta ve bu vizyondan fayda sağlamaktadır.

Politika Önerileri

Genel Öneriler

Türkiye

Türkiye'deki oyun endüstrisinin potansiyelini tam anlamıyla kullanmak için, yenilik ve iş birliğini teşvik eden, son teknoloji teknoloji merkezleri ve özel oyun parkları geliştirerek altyapıya yatırım yapmak önemlidir. Üniversitelerde ve meslek eğitim merkezlerinde, hem teorik hem de pratik bileşenleri (örneğin kodlama, oyun tasarımı ve dijital hikaye anlatımı) entegre eden kapsamlı oyun geliştirme müfredatları geliştirerek eğitim ve öğretim programları güçlendirilmelidir. Kapsayıcılığı sağlamak adına, farklı ekonomik geçmişlere sahip yetenekli bireylerin eğitime erişimini kolaylaştırmak için burslar ve hibeler sunulmalıdır. Ayrıca, erken yaşta oyun geliştirme ve kodlama becerilerini teşvik etmek amacıyla, okullarda bu konuları içeren programlar da oluşturulmalıdır.

Oyun geliştiriciler, teknoloji şirketleri ve eğitim kurumları arasında iş birliği sağlayarak kamu-özel ortaklıklarının teşvik edilmesi elzemdir. Bu ortaklıklar, vergi teşvikleri, hibeler ve iş birliği programlarıyla desteklenebilir. Ayrıca, oyun endüstrisinde veri gizliliği, fikri mülkiyet haklarının korunması ve içerik düzenlemesi gibi konularda teknolojik gelişmelere ayak uydurabilmek için oyun mevzuatının düzenli olarak güncellenmesi önemlidir. Bu süreçte, sektör paydaşlarının görüşleri de dikkate alınmalıdır.

Yeni gelişmekte olan oyun geliştiricilerine finansal destek ve mentorluk programları sunulmalıdır. Bu programlar kapsamında hibeler, vergi teşvikleri ve profesyonel rehberlik sağlanarak sektörün zorluklarının üstesinden gelmelerine yardımcı olunmalıdır. Ayrıca, sektörde ağ oluşturmayı ve iş birliğini teşvik etmek amacıyla konferanslar, oyun geliştirme etkinlikleri (game jams) ve sergiler gibi organizasyonlar düzenlenmeli ve desteklenmelidir. Değişim programları ve ticaret misyonları aracılığıyla uluslararası iş birlikleri teşvik edilerek sektörün küresel ölçekteki etkisi artırılmalıdır.

Uygulama stratejileri, etkin kaynak tahsisi, net zaman çizelgeleri ve adımlar ile tüm paydaşlar için tanımlanmış roller ve sorumluluklar içermelidir. Düzenli ilerleme raporları ve değerlendirmeler yapılmalı, planların geri bildirimlere göre düzenlenmesi sağlanmalı ve olası risklere karşı risk yönetim planları oluşturulmalıdır. Eğitimi geliştirerek, iş birliğini teşvik

ederek, mevzuatları güncelleyerek ve yeni oyun geliştiricilerini destekleyerek Türkiye, küresel oyun endüstrisinde lider bir konuma sahip olabilir.

Bosna Hersek

Bosna-Hersek'teki oyun endüstrisinin gelişimini hızlandırmak, hedeflenmiş politika müdahaleleri aracılığıyla birkaç kilit alana odaklanmayı gerektirmektedir. Üniversitelerde ve mesleki eğitim merkezlerinde kapsamlı oyun geliştirme derslerinin geliştirilmesiyle eğitim ve öğretim programlarının güçlendirilmesi hayati önemdedir. Bu programların 2025 eğitim-öğretim yılına kadar uygulanması hedeflenirken, öğrenci kaydı ve devamlılığı desteklemek amacıyla burslar ve hibeler sağlanmalıdır.

Kamu-özel ortaklıklarının teşvik edilmesi, oyun geliştiricileri, teknoloji şirketleri ve eğitim kurumları arasında iş birliğini kolaylaştırarak hem kamu hem de özel sektörden fon ve kaynak sağlanmasını güvence altına almayı gerektirir. Bu ortaklık programlarının 2024 yılında başlatılması hedeflenmektedir. Düzenleyici çerçeveyi güçlendirmek için, oyun mevzuatının teknolojik gelişmelere ayak uyduracak şekilde düzenli olarak güncellenmesi ve paydaşlarla yapılan gözden geçirmelere dahil edilmesi önemlidir. İlk yıllık incelemeler 2024 yılında başlayacaktır.

Yenilikçiliği ve büyümeyi teşvik etmek amacıyla, gelişmekte olan oyun geliştiricilerine hibe, vergi teşvikleri ve mentorluk programları ile destek sağlanmalıdır. Bu destek programlarının 2025 yılına kadar uygulanması planlanmaktadır. Altyapı geliştirilmesi de kritik bir öneme sahiptir ve yenilikçilik ile iş birliğini teşvik edecek ortamlar yaratmak için ileri teknoloji merkezleri ve oyun parklarına yatırım yapılması gerekmektedir. Start-up'lar ve küçük işletmeler için hükümet hibeleri, vergi teşvikleri ve finansman fırsatları sunulması, sektör büyümesini teşvik edecektir.

Uluslararası standartlara uyumu sağlamak ve hem geliştiricileri hem de tüketicileri korumak için fikri mülkiyet koruması, içerik yönergeleri ve yaş kısıtlamalarını içeren güçlü bir düzenleyici çerçeve oluşturulmalıdır. Kamu-özel ortaklıklarını teşvik etmek ve konferanslar, oyun geliştirme etkinlikleri (game jams) ve sergiler gibi sektör etkinlikleri düzenleyerek ağ oluşturmayı ve iş birliğini desteklemek gereklidir. Değişim programları ve ticaret misyonları aracılığıyla uluslararası ortaklıkları teşvik etmek, sektörün küresel erişimini genişletecektir.

Uygulama stratejileri, etkili kaynak tahsisini, net zaman çizelgelerini tüm paydaşlar için tanımlanmış roller ve sorumlulukları içermelidir. Düzenli ilerleme raporları ve değerlendirmeler yapılmalı, geri bildirimlere göre planlar ayarlanmalı ve olası riskleri ele almak için risk yönetim planları oluşturulmalıdır. Eğitim, iş birliği, düzenlemelerin güncellenmesi ve gelişmekte olan geliştiricilerin desteklenmesiyle, Bosna-Hersek, küresel oyun endüstrisinde rekabetçi bir oyuncu olarak kendini konumlandırabilecek, güçlü ve sürdürülebilir bir oyun ekosistemi geliştirebilir.

Litvanya

Litvanya'nın oyun endüstrisinin büyümesini desteklemek için, karmaşıklığı azaltan ve oyun geliştiricilerine güven sağlayan açık ve tutarlı düzenlemelerin uygulanması hayati önem taşımaktadır. Küçükleri korumak amacıyla sıkı yaş sınıflandırmaları ve içerik uyarıları getirilmelidir ve bu düzenlemeler, kamuya yönelik eğitim kampanyaları ve bağımlılıktan etkilenenlere destek sağlayacak sağlık programları ile desteklenmelidir.

Fikri mülkiyet koruma yasalarının güçlendirilmesi ve uyum desteği sağlanması, yenilikçiliği teşvik edecek ve geliştiricilerin çalışmalarını güvence altına alacaktır. Fon fırsatlarının, hibelerin ve vergi teşviklerinin genişletilmesi oyun geliştiricilerini destekleyecek ve sektörün büyümesini hızlandıracaktır. Endüstri ve eğitim kurumları arasındaki iş birliğini teşvik etmek, yetenek geliştirme ve koruma için kritik önem taşımaktadır ve üniversitelerde kapsamlı oyun geliştirme programlarının tanıtılması gerekmektedir.

Güçlü siber güvenlik protokollerinin uygulanması ve siber saldırılar ile veri ihlallerine karşı koruma sağlamak için eğitim verilmesi, endüstrinin güvenliğini sağlayacaktır. Uluslararası oyun etkinliklerine katılımı desteklemek, yerel kongreleri yeniden canlandırmak ve büyük yayıncıları çekmek, Litvanya'nın küresel oyun pazarındaki erişimini ve dağıtım kanallarını geliştirerek ülkenin oyun endüstrisindeki itibarını arttıracaktır.

Norveç

Norveç'te, oyun düzenlemelerinin düzenli olarak güncellenmesi, teknolojik ilerlemeler ve sektör değişikliklerine ayak uydurulması açısından kritik öneme sahiptir. Bu düzenlemelerin

etkili olmasını ve tüketicileri korumasını sağlamak gereklidir. Araştırma ve geliştirmeye yatırım yapmak, oyun endüstrisinde yeniliği teşvik edecek ve yeni oyun geliştiricilerine kaynaklar ve destek sağlayarak büyümeyi hızlandıracaktır.

Oyun endüstrisinde çeşitliliği ve kapsayıcılığı artırmak için, yeterince temsil edilmeyen gruplara fırsatlar ve kaynaklar sunmak ve kapsayıcı bir kültürü teşvik etmek de önemli bir adımdır. Kamuoyunu, oyun bağımlılığının potansiyel riskleri konusunda eğitmek ve etkilenen bireyler ile ailelere destek sağlayacak kaynaklar sunmak, sorumlu oyun uygulamalarını teşvik edecektir.

Oyun endüstrisinin çevresel etkisini ele almak için sürdürülebilir uygulamaların benimsenmesi, yenilenebilir enerji kaynaklarının kullanılması ve atıkların azaltılması gibi adımlar atılmalıdır. Oyun geliştiricilerini desteklemek için fon, hibe ve vergi teşvikleri sunmak, sektörün büyümesini hızlandıracak ve özel yatırımları artıracaktır.

Norveç'in küresel rekabet gücünü artırmak için, uluslararası oyun etkinliklerine katılımı desteklemek, yabancı yatırımları çekmek, global stüdyolarla iş birliğini teşvik etmek ve değişim programlarına katılım sağlamak, oyun sektörünün küresel ölçekte büyümesini ve başarısını sürdürecektir.

Bu genel öneriler, her ülkenin oyun endüstrisini geliştirmek için kapsamlı bir çerçeve sunarak, hem karşılaştıkları zorlukları hem de mevcut fırsatları ele almaktadır.

Spesifik Öneriler

Türkiye

Post-Seed Aşamasındaki Oyun Geliştiricileri için Yatırım Fonları Kurulması:

- **Eylem Planı:** Post-seed aşamasındaki oyun geliştiricilerini desteklemek amacıyla önümüzdeki 12 ay içinde özel yatırım fonları oluşturulması ve hayata geçirilmesi. Bu fonların, yabancı yatırımlara olan bağımlılığı azaltmayı ve Türkiye'deki yeteneklerin korunmasını sağlaması hedeflenmektedir.
- **İzleme:** Fon programının etkinliğini değerlendirmek ve gerekli düzenlemeleri yapmak için yıllık incelemelerin gerçekleştirilmesi.

Yenilik Merkezleri ve Kamu-Özel Ortaklıklarının Geliştirilmesi:

- **Eylem Planı:** Oyun geliştirme için özel olarak tasarlanmış yenilik merkezleri ve ortak çalışma alanlarının bir yıl içinde kurulması. Bu merkezlerin, startup'lar ve yerleşik şirketler arasında iş birliği, kaynak paylaşımı ve inovasyonu teşvik etmesi.
- **Ortaklıklar:** Oyun sektöründe ortak girişimler için kaynak paylaşımını, uzmanlığı ve fonları desteklemek amacıyla, kamu-özel ortaklıklarının önümüzdeki 18 ay içinde oluşturulmasının kolaylaştırılması.
- **İzleme:** Bu merkezlerin ve ortaklıkların kullanımının ve sonuçlarının düzenli olarak izlenmesi, sektörün büyümesini etkili bir şekilde destekleyip desteklemediğinin değerlendirilmesi.

Genç Girişimciler İçin Fon Erişiminin Kolaylaştırılması:

- **Eylem Planı:** Hibe ve mali desteklere erişimi kolaylaştırmak için önümüzdeki altı ay içinde basitleştirilmiş süreçlerin uygulanması. Bu, genç girişimcilerin kolayca bilgi bulabileceği ve mali yardımlara başvurabileceği merkezi bir çevrimiçi portalın oluşturulmasını içermelidir.
- **İzleme:** Portalın oyun topluluğunun ihtiyaçlarını karşıladığından emin olmak için kullanıcı geri bildirimlerine dayanarak düzenli incelemelerin yapılması ve güncellenmesi.

Fikri Mülkiyet Yasalarının Güçlendirilmesi:

- **Eylem Planı:** Oyun geliştiricilerine daha iyi koruma sağlamak amacıyla, önümüzdeki 12 ay içinde fikri mülkiyet yasalarının güncellenmesi ve güçlendirilmesi. Bu, uyumluluğu sağlamak için uygulama tedbirlerinin artırılmasını da içermelidir.
- **İzleme:** Bu güncellemelerin geliştiricilerin fikri mülkiyetlerini koruma konusundaki etkinliğinin belirlenmesi amacıyla yıllık olarak etkisinin değerlendirilmesi.

Oyun Geliştirmede Etik Standartların Teşvik Edilmesi:

- **Eylem Planı:** Uluslararası standartlarla uyumlu, sektöre yaygın etik yönergeler ve yasal olarak uyumlu sözleşmelerin geliştirilmesi ve bir yıl içinde uygulamaya koyulması.

- **İzleme:** Bu yönergelerin ve sözleşmelerin benimsenmesi ve etkisinin değerlendirilmesi amacıyla sektör paydaşlarıyla iş birliği yapılması ve gerekli düzenlemelerin gerçekleştirilmesi.

Bosna Hersek

Dijital Altyapının Geliştirilmesi:

- **Bağlantıya Yatırım:** Özellikle yetersiz hizmet alan kentsel ve kırsal bölgelerde internet bağlantısı ve dijital altyapının iyileştirilmesi için devlet fonlarının tahsis edilmesi. Bu, oyun sektörünün büyümesini, gerekli teknik desteği sağlayarak destekleyecektir.
- **Teknoloji Merkezleri ve Kuluçka Merkezleri:** Oyun geliştiricilere özel, ileri teknoloji tesisler, mentorluk programları ve kaynaklarla donatılmış teknoloji merkezleri ve kuluçka merkezlerinin kurulması. Bu merkezlerin, iş birliğini ve yaratıcılığı teşvik eden inovasyon merkezleri olarak hizmet vermesi.

Fon Erişiminin Artırılması:

- **Devlet Destekli Fon Programları:** Oyun geliştirme girişimlerini ve KOBİ'leri desteklemek amacıyla hibe ve düşük faizli krediler içeren özel devlet destekli fon programlarının oluşturulması.
- **Yatırım Teşvikleri:** Hem yerli hem de yabancı yatırımları oyun sektörüne çekmek amacıyla vergi teşvikleri ve diğer mali avantajların sağlanarak yeni oyun geliştiricilere daha güçlü mali destek verilmesinin teşvik edilmesi.

Uzmanlaşmış Eğitim Programlarının Kurulması:

- **Oyun Geliştirme Kursları:** Üniversitelerde ve teknik okullarda oyun tasarımı, programlama ve üretim alanlarında kapsamlı eğitim sunmak için uzmanlaşmış oyun geliştirme kursları ve lisans programlarının geliştirilmesi ve entegre edilmesi.

- **Uluslararası Ortaklıklar:** Oyun geliştirme becerilerini geliştirmek amacıyla atölye çalışmaları, seminerler ve değişim programları sunmak için uluslararası eğitim kurumlarıyla ortaklıklar kurulması ve böylece yerel yetenek havuzunun güçlendirilmesi.

Litvanya

Uluslararası İş Birliğini Güçlendirme:

- **Küresel Ortaklıklar:** Litvanyalı oyun geliştiricileri ile uluslararası şirketler arasında stratejik ortaklıklar kurarak bilgi alışverişini, en iyi uygulamaları ve iş birliği projelerini teşvik edin. Bu, yerel oyun sektörünü ileri taşıyacak küresel fırsatlar yaratacaktır.
- **Uluslararası Görünürlük:** Litvanyalı yetenekleri sergilemek, yabancı yatırımları çekmek ve uluslararası oyun topluluğuna entegre olmak için global oyun fuarlarına ve konferanslarına aktif olarak katılın.

Eğitim Kaynaklarını Genişletme:

- **Kapsamlı Müfredat:** Oyun geliştirme müfredatını, sektörün ihtiyaçlarına ve teknolojik gelişmelere uygun olacak şekilde endüstri uzmanlarıyla iş birliği içinde geliştirin. Bu, öğrencilerin güncel ve ilgili beceriler edinmesini sağlayacaktır.
- **Öğrencilere Mali Destek:** Oyun geliştirme kurslarına devam eden öğrencilere burslar, hibe ve mali yardım sağlayarak, mali engellerin yetenekli profesyonellerin yetiştirilmesini engellememesini sağlayın.

Sektör Bilincini Artırma:

- **Ülke Çapında Kampanyalar:** Litvanya oyun endüstrisinin başarılarını ve potansiyelini vurgulayan geniş çaplı medya kampanyaları başlatarak kamu bilincini ve ilgisini artırın.
- **Medya Katılımı:** Medya kuruluşları, influencerlar ve oyun kişilikleri ile iş birliği yaparak yerel oyun sektörünün daha geniş bir kitleye tanıtımını sağlayın ve görünürlüğünü artırın.

Norveç

Uluslararası İş Birliğini Güçlendirme:

- **Küresel Ortaklıklar:** Litvanyalı oyun geliştiricileri ile uluslararası şirketler arasında stratejik ortaklıklar kurulmasının teşvik edilmesi, bilgi alışverişini, en iyi uygulamaları ve iş birliği projelerini artırarak yerel oyun sektörünü ileriye taşıyacak küresel fırsatlar yaratılması.
- **Uluslararası Görünürlük:** Litvanyalı yetenekleri sergilemek, yabancı yatırımları çekmek ve uluslararası oyun topluluğuna entegre olmak için global oyun fuarlarına ve konferanslarına aktif olarak katılımın sağlanması.

Eğitim Kaynaklarını Genişletme:

- **Kapsamlı Müfredat:** Oyun geliştirme müfredatının, sektörün ihtiyaçlarına ve teknolojik gelişmelere uygun olacak şekilde endüstri uzmanlarıyla iş birliği içinde geliştirilmesi. Bu sayede öğrencilerin güncel ve ilgili beceriler edinmelerinin sağlanması.
- **Öğrencilere Mali Destek:** Oyun geliştirme kurslarına devam eden öğrencilere burslar, hibe ve mali yardım sağlanarak, mali engellerin yetenekli profesyonellerin yetiştirilmesini engellememesi için gerekli önlemlerin alınması.

Sektör Bilincini Artırma:

- **Ülke Çapında Kampanyalar:** Litvanya oyun endüstrisinin başarılarını ve potansiyelini vurgulayan geniş çaplı medya kampanyalarının başlatılarak kamu bilincinin ve ilgisinin artırılması.
- **Medya Katılımı:** Medya kuruluşları, influencerlar ve oyun kişilikleri ile iş birliği yapılarak yerel oyun sektörünün daha geniş bir kitleye tanıtımının sağlanması ve görünürlüğünün artırılması.

Uygulama Stratejileri

Türkiye

Post-Seed Finansmanını Geliştirme:

- **Eylem Planı:** Oyun geliştiricileri için özel olarak tasarlanmış post-seed aşaması yatırım fonları ve programları oluşturulması ve özel sektör katılımının teşvik edilmesi.
- **Zaman Çizelgesi:** Fon programlarının bir yıl içinde başlatılması ve ilerlemenin yıllık olarak gözden geçirilmesi.
- **Roller ve Sorumluluklar:** Fon yönetiminin Sanayi ve Teknoloji Bakanlığı tarafından denetlenmesi, özel sektör iş birliklerinin sektör dernekleri aracılığıyla desteklenmesi.
- **İzleme ve Değerlendirme:** Fonlanan projelerin sayısı ve başarı oranlarının ölçülerek değerlendirilmesi.

Yenilikçilik ve İş Birliğini Teşvik Etme:

- **Eylem Planı:** Oyun geliştirme için inovasyon merkezleri ve ortak çalışma alanları oluşturulması, kamu-özel sektör ortaklıklarının teşvik edilmesi.
- **Zaman Çizelgesi:** Bir yıl içinde inovasyon merkezlerinin kurulması ve kısa süre sonra ortaklık programlarının başlatılması.
- **Roller ve Sorumluluklar:** Ticaret ve Teknoloji Bakanlığı'nın merkezlerin gelişimini koordine etmesi, özel sektör ortaklarının destek sağlaması.
- **İzleme ve Değerlendirme:** Merkezlerin kullanımının, iş birliği sayısının ve ortak girişimlerin sonuçlarının izlenmesi.

Dijital Okuryazarlık ve Beceri Eğitiminin Genişletilmesi:

- **Eylem Planı:** Okullarda kodlama ve oyun geliştirme odaklı ulusal çapta dijital okuryazarlık programlarının uygulanması ve profesyonellere yönelik sürekli eğitim fırsatlarının sunulması.
- **Zaman Çizelgesi:** Programların bir sonraki akademik yılda başlatılması ve devam eden profesyonel gelişim fırsatlarının sağlanması.
- **Roller ve Sorumluluklar:** Okul programlarının Milli Eğitim Bakanlığı tarafından yönetilmesi, profesyonel gelişimin ise sektör dernekleri tarafından sağlanması.

- **İzleme ve Değerlendirme:** Programlara katılım, beceri gelişimi ve katılımcıların kariyer ilerlemelerinin değerlendirilmesi.

Bosna Hersek

Dijital Altyapıyı Geliştirme:

- **Eylem Planı:** İnternet bağlantısının iyileştirilmesi ve kentsel ile kırsal bölgelerde teknoloji merkezlerinin kurulması için devlet fonlarının tahsis edilmesi.
- **Zaman Çizelgesi:** Altyapı iyileştirmelerinin iki yıl içinde uygulanması, büyük şehirlerden kırsal alanlara genişletilmesi.
- **Roller ve Sorumluluklar:** Sivil İşler Bakanlığı'nın fon tahsisini ve proje yönetimini denetlemesi, yerel belediyelerin ise uygulamayı kolaylaştırması.
- **İzleme ve Değerlendirme:** İlerleme raporları ve denetimlerle bağlantı ve altyapı gelişmelerinin düzenli olarak izlenmesi.

Finansmana Erişimi Artırma:

- **Eylem Planı:** Oyun geliştirme girişimcileri ve KOBİ'ler için devlet destekli fon programlarının, hibe ve düşük faizli kredilerin oluşturulması.
- **Zaman Çizelgesi:** Fon programlarının altı ay içinde başlatılması ve ilerlemenin yıllık olarak değerlendirilmesi.
- **Roller ve Sorumluluklar:** Maliye Bakanlığı'nın finansman programlarını geliştirmesi ve yönetmesi, sektör derneklerinin destek sağlaması.
- **İzleme ve Değerlendirme:** Fon alan girişimlerin sayısının ve büyümelerinin takip edilmesi.

Uzmanlaşmış Eğitim Programları Kurma:

- **Eylem Planı:** Üniversitelerde ve teknik okullarda oyun geliştirme kursları ve derecelerinin tanıtılması, uluslararası kurumlarla iş birliği yapılarak atölye çalışmaları ve değişim programları düzenlenmesi.
- **Zaman Çizelgesi:** Müfredatların bir yıl içinde geliştirilmesi ve sonraki akademik yılda uygulanması.

- **Roller ve Sorumluluklar:** Eğitim Bakanlığı'nın üniversiteler ve uluslararası ortaklarla programları tasarlayıp sunmak için iş birliği yapması.
- **İzleme ve Değerlendirme:** Kayıt oranlarının, öğrenci performansının ve oyun sektörüne olan etkilerinin düzenli olarak izlenmesi.

Litvanya

Uluslararası İş Birliğini Güçlendirme:

- **Eylem Planı:** Litvanyalı oyun geliştiricileri ile uluslararası şirketler arasında iş birliklerinin kolaylaştırılması ve küresel oyun fuarlarına katılımın sağlanması.
- **Zaman Çizelgesi:** İş birliklerinin bir yıl içinde kurulması ve büyük oyun fuarlarına her yıl katılım sağlanması.
- **Roller ve Sorumluluklar:** Ekonomi ve İnovasyon Bakanlığı'nın uluslararası iş birliklerini koordine etmesi, sektör derneklerinin destek sağlaması.
- **İzleme ve Değerlendirme:** Uluslararası iş birliklerinin ve fuar katılımının başarı oranlarının ölçülmesi.

Eğitim Kaynaklarını Genişletme:

- **Eylem Planı:** Kapsamlı oyun geliştirme müfredatlarının geliştirilmesi ve öğrencilere burslar ve hibeler yoluyla mali destek sağlanması.
- **Zaman Çizelgesi:** Müfredatların bir akademik yıl içinde uygulanması ve bursların aynı anda sunulmaya başlanması.
- **Roller ve Sorumluluklar:** Eğitim, Bilim ve Spor Bakanlığı'nın üniversitelerle programları geliştirmesi ve mali desteği yönetmesi.
- **İzleme ve Değerlendirme:** Öğrenci kayıtlarının, mezuniyet oranlarının ve oyun sektöründe mezunların istihdam oranlarının izlenmesi.

Sektör Bilincini Artırma:

- **Eylem Planı:** Litvanya'nın oyun sektöründeki başarılarını medya, influencer'lar ve oyun dünyasındaki tanınmış kişiler aracılığıyla tanıtacak ulusal kampanyaların başlatılması.

- **Zaman Çizelgesi:** Kampanyaların altı ay içinde geliştirilmesi ve düzenli güncellemelerle yeni içeriklerin sunulması.
- **Roller ve Sorumluluklar:** Kültür Bakanlığı'nın kampanyaların geliştirilmesine öncülük etmesi ve halkla ilişkiler ajansları ile medya ortaklarıyla iş birliği yapması.
- **İzleme ve Değerlendirme:** Kampanyaların erişim ve katılım oranlarının izlenmesi, sektör görünümündeki değişikliklerin ölçülmesi.

Norveç

Eğitim Programlarını Çeşitlendirme:

- **Eylem Planı:** Çok disiplinli oyun geliştirme programları tanıtılması ve üniversiteler ile oyun şirketleri arasında staj ve proje ortaklıklarının teşvik edilmesi.
- **Zaman Çizelgesi:** Programların bir akademik yıl içinde geliştirilmesi ve kısa süre sonra ortaklıkların kurulması.
- **Roller ve Sorumluluklar:** NTNU ve Westerdals gibi üniversiteler programları tasarlayacak, Eğitim Bakanlığı ise sanayi iş birliklerini kolaylaştıracaktır.
- **İzleme ve Değerlendirme:** Program kayıtlarının, öğrenci geri bildirimlerinin ve sanayi iş birliklerinin başarısının değerlendirilmesi.

Düzenleyici Desteğin Artırılması:

- **Eylem Planı:** Oyun düzenlemelerinin düzenli olarak gözden geçirilmesi ve güncellenmesi, paydaşların sürece dahil edilmesi.
- **Zaman Çizelgesi:** Yıllık düzenleyici gözden geçirmelerin başlatılması, bir yıl içinde başlaması.
- **Roller ve Sorumluluklar:** Norveç Kültür ve Eşitlik Bakanlığı'nın inceleme sürecini denetlemesi, sanayi paydaşlarından geri bildirim alınması.
- **İzleme ve Değerlendirme:** Düzenleyici güncellemelerin sayısının ve geliştiriciler arasındaki uyum oranlarının izlenmesi.

Yeni Geliştiricileri Destekleme:

- **Eylem Planı:** Yeni oyun geliştirme şirketlerine yönelik hibe, vergi teşvikleri ve mentorluk programlarının sunulması ve düzenli olarak ağ oluşturma etkinliklerinin düzenlenmesi.
- **Zaman Çizelgesi:** Destek programlarının altı ay içinde başlatılması ve ağ etkinliklerinin düzenli olarak organize edilmesi.
- **Roller ve Sorumluluklar:** Innovation Norveç'in mali desteği yönetmesi, sektör derneklerinin ise mentorluk ve ağ oluşturmaya üstlenmesi.
- **İzleme ve Değerlendirme:** Desteklenen startup sayısının, büyüme metriklerinin ve katılımcı geri bildirimlerinin izlenmesi.

Sonuç

Bulguların Özeti

Bu Erasmus+ projesi, Türkiye, Bosna-Hersek, Litvanya ve Norveç'teki oyun ekosistemlerindeki önemli boşlukları başarılı bir şekilde belirlemiş ve bu boşluklara yönelik çözümler sunmuştur. Proje kapsamında yapılan kapsamlı analizler, bu bölgelerde büyümeyi, inovasyonu ve sürdürülebilirliği teşvik etmek için odaklanılması gereken kritik alanları vurgulamıştır.

Başlıca bulgulardan biri, üniversitelerde ve meslek okullarında kapsamlı oyun geliştirme müfredatlarının geliştirilmesi gerekliliğiydi. Bu müfredatların, öğrenci kaydı ve devamlılığını desteklemek için burslar ve hibelerle desteklenmesi gerektiği de ortaya konulmuştur. Okul müfredatlarında erken yaşta oyun geliştirme ve kodlama ile tanışmanın, ilgi uyandırma ve beceriler kazandırma açısından kritik olduğu kabul edilmiştir.

Proje, oyun geliştiriciler, teknoloji şirketleri ve eğitim kurumları arasındaki işbirliğinin inovasyon ve kaynak paylaşımı için kilit bir etken olduğunu vurgulamıştır. Sektör büyümesini sürdürülebilir kılmak için vergi teşvikleri, hibeler ve kamu-özel ortaklıkları aracılığıyla finansman sağlanmasının önemi belirlenmiştir. Ayrıca, teknolojik gelişmelere ayak uydurmak için oyun regülasyonlarının düzenli olarak güncellenmesi gerektiği ortaya konmuştur. Veri gizliliği, fikri mülkiyetin korunması ve içerik düzenlemesi kritik öneme sahiptir ve

regülasyonların güncel ve etkili kalabilmesi için sektördeki paydaşların aktif katılımı gereklidir.

Yeni geliştiricilerin başlangıç finansman engellerini aşmalarına yardımcı olmak ve değerli sektörel içgörüler kazanmalarını sağlamak için hibe ve vergi teşviklerinin yanı sıra mentorluk programlarının kritik olduğu tespit edilmiştir. Yenilik ve işbirliğini teşvik etmek için teknoloji merkezleri ve oyun parklarına yatırım yapılması gerektiği de vurgulanmıştır. Ayrıca, konferanslar, oyun yarışmaları ve sergilerin düzenlenmesinin, oyun topluluğu içinde işbirliğini ve ağ oluşturmayı teşvik etmenin önemli yolları olduğu belirtilmiştir.

Uluslararası işbirlikleri ve değişim programları ile ticaret heyetleri aracılığıyla küresel erişimi genişletmenin, oyun endüstrisinin büyümesi için hayati önem taşıdığı sonucuna varılmıştır. Proje ayrıca, politika önerilerinin başarılı bir şekilde uygulanabilmesi için etkili uygulama stratejilerinin önemini vurgulamıştır. Bu stratejiler; kaynakların verimli kullanımı, net zaman çizelgeleri belirlenmiş roller ve sorumluluklar, düzenli ilerleme değerlendirmeleri ve risk yönetim planlarını içermektedir.

Bu bulgular, ortak ülkelerde oyun ekosistemlerinin geliştirilmesi için çok yönlü bir yaklaşımın gerekli olduğunu ve oyun endüstrisinde sürdürülebilir büyüme, inovasyon ve küresel rekabetin sağlanmasını vurgulamaktadır.

Eylem Çağrısı

Bu proje, Türkiye, Bosna-Hersek, Litvanya ve Norveç'teki oyun ekosistemlerini güçlendirmek için sağlam bir temel oluşturmuştur. Ancak, bu girişimlerin tam potansiyelini gerçekleştirmek ve sürdürülebilir büyümeyi sağlamak için tüm paydaşların kararlı adımlar atması hayati önem taşımaktadır.

Hükümetler ve politika yapıcılar eğitim alanında yatırım yapmaya kararlı olmalı, eğitim kurumlarında kapsamlı oyun geliştirme müfredatları geliştirmeli ve finanse etmelidir. Burslar ve hibeler sağlayarak, tüm öğrencilerin ekonomik durumlarına bakılmaksızın eğitim olanaklarına erişimini sağlamalıdır. Ayrıca, oyun regülasyonlarının düzenli olarak gözden geçirilmesi ve güncellenmesi, teknolojik ilerlemelerle uyumlu hale getirilmesi ve hem geliştiricilerin hem de tüketicilerin çıkarlarının korunması gerekmektedir. Hükümetler,

yenilik ve işbirliğini teşvik etmek için son teknoloji teknoloji merkezleri ve oyun parklarına yatırım yaparak altyapı gelişimini desteklemelidir.

Eğitim kurumları bu ekosistemde kritik bir rol oynamaktadır. Erken eğitimden yüksek öğretime kadar oyun geliştirme ve kodlamayı müfredatlarına entegre etmeli, uzmanlaşmış programlar ve pratik eğitim fırsatları sunmalıdırlar. Sektör liderleriyle iş birliği yaparak staj ve mentorluk programları oluşturarak, eğitim ile profesyonel gelişim arasındaki köprüyü güçlendirmelidirler. Ayrıca, genç öğrencilere oyun geliştirme ve kodlama kavramlarını tanıtarak erken yaşta ilgi uyandırmalı ve beceri gelişimine katkıda bulunmalıdırlar.

Sektör liderleri ve şirketler, akademiyle iş birliği yaparak ilgili müfredatların geliştirilmesine katkıda bulunmalı ve öğrencilere pratik eğitim fırsatları sunmalıdır. Girişimlere finansal destek, mentorluk ve kaynak sağlayarak yenilik ve büyümeyi teşvik etmelidirler. Ayrıca, politika geliştirme süreçlerine katılarak oyun endüstrisinin sağlıklı ve rekabetçi bir yapıya kavuşmasına yönelik regülasyonların şekillendirilmesine katkı sağlamalıdırlar.

Uluslararası kuruluşlar ve STK'lar, uluslararası iş birliğini desteklemek amacıyla değişim programları, ticaret heyetleri ve ortak projeler gibi girişimleri kolaylaştırmalı ve oyun endüstrisinde küresel iş birliğini ve bilgi paylaşımını artırmalıdır. Oyun endüstrisinin ekonomik ve kültürel potansiyelini vurgulayan farkındalık kampanyaları ve savunuculuk çalışmaları yürüterek, sektörün önemine dikkat çekmelidirler.

Genç geliştiriciler ve meraklılar, mevcut eğitim programları, hackathon'lar ve staj fırsatlarından yararlanarak becerilerini geliştirmeye ve sektördeki profesyonellerle ağ kurmaya yönelmelidir. Yenilikçi bir kültürü benimsemeli ve oyun geliştirme projelerinde akranları ve mentörleriyle çalışarak başarıya ulaşmanın yollarını aramalıdırlar. Ayrıca, oyun endüstrisinin daha fazla desteklenmesi ve tanınması için topluluklarında ve ötesinde seslerini duyurmalı ve sektöre sahip çıkmalıdırlar.

Bu eylemleri hayata geçirerek, tüm paydaşlar Türkiye, Bosna-Hersek, Litvanya ve Norveç'te canlı, yenilikçi ve sürdürülebilir bir oyun ekosistemi inşa etmeye katkıda bulunabilirler. Birlikte, oyun endüstrisinin büyümeye devam etmesini, ekonomik fırsatlar sunmasını, yaratıcılığı teşvik etmesini ve küresel ölçekte kültürel değişimi desteklemesini sağlayabiliriz.

Referanslar

- <https://www.gaminginturkey.com/tr/turkiye-oyun-sektoru-2023-raporu/>
- <https://www.gaminginturkey.com/tr/turkiye-oyun-sektoru-2023-raporu/>
- <https://www.turkiyeoyunsektoruraporu.com/en/>
- <https://www.startgate.com/>
- <https://www.startinizmir.com.tr/turkiye-oyun-sektoru-2023-raporu>
- <https://www.ipr.gov.ba/>
- <https://www.parlament.ba/>
- <https://hea.gov.ba/>
- <https://nordcurrent.com/games-page/>
- <https://www.lzka.lt/project/estoty-vilnius/>
- <https://tutotoons.com/>
- <https://baltic-games.eu/>
- <https://www.lzka.lt/en/>
- <https://inovacijagentura.lt/>
- Lietuvos Respublikos Seimas . (1996). Lietuvos Respublikos vaiko teisių apsaugos pagrindų įstatymas.
- Lietuvos Respublikos Seimas. (1996). Lietuvos Respublikos visuomenės informavimo įstatymas. Lietuva.
- Lietuvos Respublikos Seimas. (2001). Lietuvos Respublikos azartinių lošimų įstatymas. Lietuva.
- Lietuvos Respublikos Seimas. (2003 m. 03 05 d.). Lietuvos Respublikos autorių teisių ir gretutinių teisių įstatymo pakeitimo įstatymas. Lietuva.
- Lietuvos Respublikos Vyriausybė. (1998). Dėl Lietuvos Respublikos ekonomikos ir inovacijų ministerijos nuostatų patvirtinimo. Lietuva. Nuskaityta iš <https://e-seimas.lrs.lt/portal/legalAct/lt/TAD/TAIS.60410/asr>
- Lietuvos Respublikos Vyriausybė. (1998). Dėl Lietuvos Respublikos švietimo, mokslo ir sporto ministerijos nuostatų patvirtinimo. Nuskaityta iš <https://e-seimas.lrs.lt/portal/legalAct/lt/TAD/TAIS.60557/asr>
- LOŠIMŲ PRIEŽIŪROS TARNYBA PRIE LIETUVOS RESPUBLIKOS FINANSŲ MINISTERIJOS. (2015). DĖL DOĖKUMENTŲ, KURIŲ REIKIA ORGANIZUOTI NUOTOLINIUS LOŠIMUS, PATEIKIMO REKOMENDACIJŲ PATVIRTINIMO.

- [Norwegian Copyright Act. Retrieved from https://www.regjeringen.no/en/dokumenter/act-of-12-may-1961-no-2-concerning-copyright-in-literary-artistic-works-etc-copyright-act-/id172651/](https://www.regjeringen.no/en/dokumenter/act-of-12-may-1961-no-2-concerning-copyright-in-literary-artistic-works-etc-copyright-act-/id172651/)
- [GDPR. Retrieved from https://ec.europa.eu/info/law/law-topic/data-protection/data-protection-eu_en](https://ec.europa.eu/info/law/law-topic/data-protection/data-protection-eu_en)
- [Norwegian Media Authority. Retrieved from https://www.medietilsynet.no](https://www.medietilsynet.no)
- [Innovation Norge. Retrieved from https://www.innovasjon Norge](https://www.innovasjon Norge)
- [Norwegian Film Institute. Retrieved from https://www.nfi.no](https://www.nfi.no)
- [Norwegian Ministry of Culture and Equality. Retrieved from https://www.regjeringen.no/en/dep/kud/id545/](https://www.regjeringen.no/en/dep/kud/id545/)
- [Funcom. Retrieved from https://www.funcom.com](https://www.funcom.com)
- [Krillbite Studio. Retrieved from https://www.krillbite.com](https://www.krillbite.com)
- [Red Thread Games. Retrieved from https://www.redthreadgames.com](https://www.redthreadgames.com)
- [Nordic Semiconductor. Retrieved from https://www.nordicsemi.com](https://www.nordicsemi.com)
- [NTNU. Retrieved from https://www.ntnu.edu](https://www.ntnu.edu)
- [Westerdals. Retrieved from https://www.kristiania.no](https://www.kristiania.no)
- [Norwegian Game Developers Guild. Retrieved https://www.spillmakerlauget.no](https://www.spillmakerlauget.no)
- [Interactive Norge. Retrieved from https://www.interactiveNorge.no](https://www.interactiveNorge.no)