



INTERNATIONAL CONFERENCE
ON DIGITAL BUSINESS
MANAGEMENT
AND ECONOMICS

DİJİTAL OYUNLARIN İNOVATİF YÖNÜ VE DİJİTAL OYUN SEKTÖRÜNÜN GELECEĞİ

Zeliha TEKİN¹

ÖZET

Bilgi ve teknolojiye baş döndürücü gelişmeler dijital bir dünyaya hızla adım atmamızı sağlamış, dijitalleşmenin getirdiği yenilikler oyun sektöründe de gelişmelere ve dönüşüme neden olmuş; oyunlar dijital ortamlara taşınmış, oyun geliştiriciler, oyun pazarlama işletmeleri, reklam-tanıtım ajansları ve müşteriler dijital oyun pazarının aktörleri olarak yerlerini almışlardır. Bu çalışmada, dijital oyunlar dünyadaki temsilleri bağlamında, inovatif yönlerinin ve inovasyonda kullanımlarının betimsel analizinin yapılması hedeflenmektedir. Dolayısıyla bu çalışmanın amacı, dijital oyunların gelişim sürecini beraberinde getirdiği yeniliklerle birlikte değerlendirmek ve dijital oyunların inovatif yönlerinin ve inovasyonda kullanımlarının hangi dinamikler üzerine oturtulduğunu ve gelecekte oyun sektöründe ne gibi gelişmelerin yaşanabileceğini ortaya koymaktır. İçerik analizi tekniği ile dijital oyunların betimsel çerçevesi çizilmiştir. Bu çalışmada şu sorulara cevap aramaktadır: Dijital oyun endüstrisi nasıl bir gelişim izlemiştir? Dijital oyunlarda, hangi kriterler dikkate alınarak ve hangi stratejiler izlenerek inovasyon yapılmaktadır? Dijitalleşmenin oyunlar üzerindeki dönüştürücü etkisi nasıl olmuştur? Dijitalleşmenin, dijital oyun sektöründe ortaya çıkardığı yeni meslekler hangileridir? Gelecekte dijital oyun sektöründe hangi gelişmeler yaşanabilir?

Anahtar Kelimeler: Dijital oyunlar, dijital oyun sektörü, inovasyon, işletme

ICDBME

¹Muş Alparslan Üniversitesi, İİBF, z.tekin@alparslan.edu.tr, ORCID: 0000-0002-6283-0910



**INTERNATIONAL CONFERENCE
ON DIGITAL BUSINESS
MANAGEMENT
AND ECONOMICS**

**INNOVATIVE ASPECT OF DIGITAL GAMES AND THE FUTURE OF DIGITAL GAMING
INDUSTRY**

Zeliha TEKİN¹

ABSTRACT

High speed developments in information and technology led us into the digital world and the innovations brought about by digitalization led to developments and a transformation also in the gaming industry; the games have been transported to the digital medium, game developers, game marketing companies, advertising and publicity agencies and customers took their places as the actors of the digital game market. In this study the aim is to make a descriptive analysis of the innovative aspects and innovative uses of the digital games in the context of their global representation. Therefore, the purpose of this study is to evaluate the development process of the digital games together with the innovations it has brought about and to reveal which dynamics the innovative aspects of digital games and their use in innovations are based on and what kind of developments could be experienced in the future in the gaming industry. A descriptive framework for the digital games has been drawn using the content analysis technique. Answers are sought in this study to the following questions: How has the development of the digital gaming industry advance? Which criteria are taken into account and which strategies are followed in making innovations in the digital games? What has been the transformative effect of digitalization on games? Which are the new professions that digitalization has brought out in the digital gaming industry? Which developments could be experienced in the future in the digital gaming sector?

Keywords: Digital Games, Digital Game Industry, Innovation, Business

ICDBME

¹ Muş Alparslan Üniversitesi, İİBF, z.tekin@alparslan.edu.tr, ORCID: 0000-0002-6283-0910