

# 游戏出海土耳其：2026 新规下的双重红利（80%免税+全额补贴）与监管应对

作者：候朝辉 梁译丹

2026 年 1 月，土耳其第 10962 号总统令正式生效，标志着该国对游戏与数字产业的扶持从“零散激励”迈入“全链条赋能”的新阶段。对于正在寻求欧洲、中东及北非（EMEA）区域突破的中国游戏企业而言，土耳其不再仅仅是一个新兴市场，更是撬动 15 亿人口版图的低税运营中枢。

新规构建了极具竞争力的双层红利体系：一方面，高达 70% 的平台佣金、广告及云服务补贴直接对冲出海获客与运维成本；另一方面，符合条件的企业可通过跨境服务免税机制，将实际企业所得税率压低至约 5%，逼近传统离岸中心的税负水平。然而，政策红利并非自动获取，从本地实体的设立、补贴的申请路径，到日益严格的数据与内容监管（KVKK），每一步都考验着企业的合规设计与执行效率。本文旨在拆解这套“高激励、强监管”的新规则，为中国企业规划土耳其战略落地的可行路径。

## 一、土耳其游戏行业政策背景：从“单项扶持”走向“体系化支持”

### （一）政策出台背景及适用对象

土耳其对数字产业的政策关注并非始于 2026 年。早在第 10962 号总统令出台之前，土耳其贸易部已通过第 5447 号法令

(e-Turququality) 和第 5448 号法令 (服务出口) 对软件、游戏、金融科技及创意产业提供品牌营销、认证和国际化支持。其中, 第 5447 号法令侧重于帮助企业建立国际品牌形象, 第 5448 号法令则针对工程、医疗、文化创意等领域的服务出口提供资金返还。这些措施在一定程度上促进了土耳其本土游戏企业的海外拓展, 但支持范围相对分散, 尚未形成覆盖产品全生命周期的统一框架。

第 10962 号总统令整合并扩展了既有激励措施, 将平台佣金、海外广告、云服务器、软件许可、知识产权保护等纳入统一支持体系, 覆盖从上线发行到品牌保护的全链条, 更加聚焦游戏、软件和移动应用等数字产品。且游戏行业国际化运营的主要成本集中在平台佣金、广告、云服务、软件许可及海外团队等环节, 第 10962 号总统令的支持内容恰好覆盖了这些方面。

值得注意的是, 第 10962 号总统令的适用范围并不限于传统意义上的游戏开发商, 还包括发行商、移动应用企业、数字产品企业、相关软件及营销服务企业, 以及在土耳其设立实体或区域运营中心的外国投资者。这一安排与土耳其《外国直接投资法》(第 4875 号法律) 所确立的国民待遇原则保持一致——中国游戏企业在土耳其设立全资子公司或区域运营中心, 在股权、利润汇出及激励获取方面享有与本地企业同等的权利。

从政策逻辑看, 该法令并非单纯的成本补贴, 而是通过降低发行、推广、运维、用人等环节的固定支出, 鼓励企业在土耳其设立实质性运营实体, 并以此辐射欧洲、中东及北非市场。支持周期为五年, 为企业提供了中长期的稳定预期。

## （二）政策核心解析：第 10962 号总统令下的“七大非偿还性支持”

第 10962 号总统令采取“费用补贴+比例限制+金额上限”的方式，支持游戏企业国际化运营中的主要成本。整体来看，支持内容可分为市场进入、品牌推广、运营基建、人力与实体布局四类，均按实际支出比例返还，属于非偿还性财政支持。

类别	支持内容	支持比例	金额上限	适用限制
市场进入类	平台佣金：对 Steam、App Store、Google Play 等数字平台佣金给予支持	50%	每年最高 20,000,000 土耳其里拉（约 445,000 美元）	每款游戏每年最高 4,000,000 里拉（约 89,000 美元）；每年最多支持 10 款游戏支持期限最长 5 年
	代理佣金：对海外销售代理、发行代理等佣金费用给予支持	50%	每年最高 6,000,000 土耳其里拉（约 133,500 美元）	支持期限最长 5 年
品牌推广类	海外推广：对海外广告、数字营销、推广活动等费用给予支持	50%	每年最高 50,000,000 土耳其里拉（约 1,111,000 美元）	每款游戏最高 15,000,000 里拉（约 333,333 美元）；最多支持 10 款数字产品
	IP 保护：对海外商标注册、知识产权保护等费用给予支持	50%	每年最高 2,500,000 土耳其里拉（约 55,556 美元）	主要适用于海外商标、品牌和 IP 保护
运营基建类	云服务器托管：对海外市场云服务器、托管和基础设施费用给予支持	50%	每年最高 5,000,000 土耳其里拉（约 111,000 美元）	针对海外市场的云服务费用；期限 5 年
	软件许可：对软件采购、租赁、许可证费用给予支持	50%	每年最高 2,500,000 土耳其里拉（约 55,556 美元）	包括开发工具、分析软件、设计软件等
人力与实体类	海外营销人员薪资：对海外营销岗位薪资给予支持	50%	海外岗位每人每月最高 250,000 土耳其里拉（约 5,550 美元）	最多支持 5 名员工；支持期限最长 5 年
	海外分支机构：对海外办公室租金、认证费用等给予支持	50%	每个单元每年最高 6,000,000 土耳其里拉（约 133,300 美元）	最多支持 25 个海外单元

此外，根据法令第 44 条界定的目标国家，在该国家开展活动时，上述部分支持项目的支持比例可在 50% 基础上额外上浮 20 个百分点，即最高可达 70%，2026 年目标市场涵盖包括美国、德国、英国、中国、日本、北马其顿、巴勒斯坦等在内的 60 个主要经济体，因此，我们建议中企可根据自身海外市场布局，在申请时合理规划以充分利用此项政策红利。

## 二、除补贴之外，土耳其对游戏企业还有哪些制度优势？

### （一）80%企业所得税减免的实际测算

除直接财政补贴外，土耳其对数字服务出口还提供较大力度的税收优惠。根据土耳其《企业所得税法》（第 5520 号法律）第 10/1-ğ 条，向非居民提供软件、游戏、设计、数据分析等合格服务的土耳其实体，可就相关净收入享受 80% 的企业所得税税基扣除。即只有 20% 的相关净收入需要计入企业所得税应税基础。

该项优惠的核心适用条件为：服务须向土耳其境外的非居民客户提供，发票须开给境外实体，且服务的实际使用须发生在境外。因此，如果中国游戏企业在土耳其设立或收购游戏运营中心，专门面向欧洲、中东、亚洲等海外市场，仅向境外用户提供服务（不向土耳其境内用户开放），则可享受该项 80% 企业所得税税基扣除。

根据 2026 年土耳其企业所得税相关指引，标准企业所得税率为 25%。在适用 80% 税基扣除后，企业的实际税负可按以下方式测算：

$$25\% \times (100\% - 80\%) = 5\%$$

也就是说，对于符合条件的跨境数字服务收入，企业实际承担的企业所得税税率约为 5%。这一税负水平在区域内具有较强竞争力，尤其适用于利润率较高、收入主要来自海外市场的游戏发行商、移动应用企业和数字服务平台。下文将提到的 Peak Games 与 Dream Games 公司，正是适用了 80% 企业所得税税基扣除制度的典型案例，其收入完全来自海外市场，实际税负降至 5% 左右。

近期，我们陆续收到多家游戏行业中企的咨询，普遍关注第**10962**号总统令下的非偿还性补贴与**80%**企业所得税减免能否同时适用。从政策适用逻辑来看，两者并不冲突。平台佣金、广告投放、服务器托管、营销团队等费用支持，属于财政返还性质，作用于企业成本端；而**80%**的税基扣除，适用于企业取得的合格跨境服务收入，作用于利润端。二者分别从不同环节降低企业负担，我们通常建议客户同时申请。但在实际申报过程中，企业仍需对收入来源、费用归属、合同主体及资金流向进行单独留存和合规管理，以避免税务与补贴口径不一致带来的风险。

相较于其他常见区域总部所在地，土耳其的税收安排也具有一定吸引力。例如，新加坡企业所得税税率为**17%**，爱尔兰为**12.5%**，土耳其**5%**的有效税率在该区域内具有较为突出的竞争力，已经接近部分传统离岸司法辖区的水平。

## （二）外国投资者享有国民待遇

在外资准入方面，土耳其整体上采取较为开放的制度安排，即所谓“国民待遇”原则。

具体而言，外国投资者可以在土耳其设立全资子公司，也可以通过股权收购、合资、资产交易等方式进入市场。对于游戏、软件、数字平台和技术服务等领域，外国投资者通常可以实现**100%**持股。

此外，土耳其允许外国投资者在资本和利润汇出方面享有较高自

由度。企业在依法缴纳税费后，可将利润、分红、股权转让收益、许可费及其他投资收益自由汇往境外。对于以土耳其作为区域运营中心的企业而言，这一安排有助于统一管理欧洲、中东和北非市场的收入及现金流。

因此，就中国游戏企业而言，在土耳其设立本地实体、收购本地工作室、搭建营销团队或建立区域总部，通常无需面对额外外资准入障碍。且土耳其公司设立流程通常可在 3 个月内完成，程序相对简便，为企业提供了较为清晰和高效的法律路径。

### （三）土耳其的区位优势

除税收和补贴因素外，土耳其的地理位置和区域联通能力，也是其吸引游戏与数字企业的重要原因之一。

从市场覆盖范围看，土耳其位于欧洲、中东和北非之间，可辐射约 15 亿人口的市场规模，通常被视为 EMEA( Europe, Middle East and Africa ) 区域的重要节点。对于游戏企业而言，在土耳其设立区域总部、运营中心或本地团队，可以同时辐射多个语言、支付和用户习惯不同的市场，降低分别进入多个国家所产生的管理和协调成本。

在运营层面，土耳其的时区（UTC+3）与欧洲、中东主要市场重叠，与中国存在 5 小时左右时差。这意味着，设在土耳其的团队通常可以在一个工作日内同时覆盖亚洲和欧洲市场的业务需求，便于团队协同和实时响应。

在人力成本方面，土耳其的软件开发、游戏设计、用户增长、数字营销等领域已形成一定的人才基础。相比西欧主要国家，土耳其的薪资水平、办公租金和日常运营成本整体较低，根据数据显示，土耳其游戏行业从业人员平均月薪约为 **500-1500** 美元，显著低于德国、英国等西欧国家同类岗位水平。同时，土耳其本土已形成较为活跃的移动游戏开发生态，拥有超 **800** 家活跃的游戏相关企业，人才供给相对充足。仍具备较强的工程师和数字人才供给能力。

此外，土耳其近年来持续推动数字经济与服务出口，已形成包括第 **10962** 号总统令、第 **5447** 号法令（**e-Turquality**）、第 **5448** 号法令（服务出口支持）、**KVKK** 数据保护法及反垄断申报规则在内的多层次法律框架，共同支持游戏、软件、金融科技等行业的国际化发展。上述制度与第 **10962** 号总统令下的非偿还性补贴共同构成了一套较为完整的支持体系，为游戏、软件、金融科技等行业的国际化发展提供了区域内具有竞争力的成本结构与法律环境。对于希望布局欧洲、中东和北非市场的中国游戏企业而言，土耳其可作为区域性运营平台。

土耳其本土游戏产业已具备打造全球化 IP 的能力。2020 年，美国游戏公司 **Zynga** 以 **18** 亿美元收购伊斯坦布尔公司 **Peak Games**，成为土耳其游戏行业历史上最具代表性的并购案例之一。旗下核心产品《**Toon Blast**》《**Toy Blast**》，且主要收入来自海外市场。同时，伊斯坦布尔公司 **Dream Games** 凭借产品《**Royal Match**》迅速成长为全球最成功的手游企业之一，2025 年获得私募基金 **CVC Capital Partners** 投资，估值达 **40** 至 **50** 亿美元。上述案例的成功，说明土耳其已形成成熟的游戏人才循环、融资体系和国

际发行经验，对于考虑在土设立研发中心或收购团队的中国企业具有参考价值。

土耳其游戏企业的成功，与其逐步完善的政策环境密不可分。作为深耕出海业务的法律服务团队，我们认为土耳其当前围绕游戏产业已形成多层次的激励框架。第 10962 号总统令的非偿还性补贴覆盖了游戏企业国际化运营的主要成本，并可与其他出口支持政策叠加，形成综合制度红利。因此，中企可根据自身业务情况，评估在土耳其设立区域运营中心的可行性，我们建议有意布局 EMEA 市场的游戏企业尽早利用土耳其提供的制度便利。

### 三、中国游戏企业进入土耳其市场时需要关注的法律问题

#### （一）补贴申请并非自动获得

尽管第 10962 号总统令提供了较为全面的财政支持，但相关补贴并非自动取得。企业需要先土耳其设立本地实体、分支机构或符合条件的运营主体，再根据具体支持项目向主管机关提交申请。仅通过境外主体远程运营，通常较难完整享受相关激励。

此外，多数支持项目均要求企业具备一定的本地运营基础。例如，申请平台佣金、广告投放、海外办公室等支持时，往往需要证明相关费用已经实际发生，并与土耳其主体的业务活动直接相关。因此，企业需要提前规划合同签署主体、付款路径和内部结算机制，以确保后续能够满足审核要求。

同时，不同类型的支持可能对应不同审批部门和程序。例如，部

分出口和品牌支持项目需要向土耳其贸易部申请，部分税收优惠则需要通过税务机关确认适用条件。因此，在项目启动阶段我们通常建议中企提前进行系统规划或委托本土机构协助办理。

## （二）数据与内容合规

在土耳其运营的游戏企业需要同时面对《个人数据保护法》（KVKK）的合规要求，以及针对游戏内容的特定监管。

### 1. 个人数据保护合规

游戏产品通常涉及用户注册信息、支付数据、行为追踪数据以及未成年人信息等。土耳其《个人数据保护法》制度框架高度参考了欧盟 GDPR。根据该法，处理个人数据的数据控制者需履行明确告知义务、取得数据主体的有效同意，并确保数据处理的合法性与透明度。且 KVKK 对个人数据的收集、处理、跨境传输和存储提出了较高要求。例如 2024 年 11 月，亚马逊旗下游戏直播平台 Twitch 就因大规模数据泄露，影响土耳其境内 35,274 名个人用户，KVKK 针对 Twitch 此次事件处以合计 200 万里拉的罚款。关于 KVKK 的详细合规要点，我们也在本系列前序出海文章中做了系统分析。

游戏企业尤其需要注意儿童用户数据的保护。2026 年 2 月，土耳其个人数据保护局已对包括 TikTok、Facebook、YouTube、X 在内的六家社交媒体平台启动了儿童数据使用情况审查，重点评估儿童数据处理及安全保护措施合规性。因此，面向儿童或可能吸引未成年人用户的游戏，在设计隐私政策和数据处理机制时需格外审慎。

在跨境数据传输方面，KVKK 第 9 条设定了严格条件。2024 年 3 月修正案后，明确同意已不再作为常规传输机制，企业需转向标准合同条款（SCCs）、约束性公司规则（BCRs）或其他合规工具。2025 年 10 月，土耳其个人数据保护委员会依据 KVKK 第 9/4(a) 条，就移民管理局与联合国难民署之间的数据传输协议作出了首份跨境传输授权决定，为实践中的合规路径提供了参考。

## 2. 游戏内容的特定监管要求

除数据保护外，游戏内容本身在土耳其也面临一定的监管约束。

在博彩与运气类游戏方面，土耳其《赌博与机会游戏法》（第 7258 号法律）对在线运营机会类游戏有明确的禁止性规定。信息与通信技术管理局（BTK）根据相关法律有权封锁非法赌博网站。

针对游戏中的抽卡、开箱等随机奖励机制，土耳其广告委员会已开始关注其合规性。2025 年其在第 2025/2674 号决定中认定，通过社交媒体销售内容未公开的“神秘盒子”并利用倒计时施压的行为构成不正当商业行为，反映了监管机关对随机性销售方式的关注趋势。2026 年 1 月，《数字环境下儿童与青少年保护法》草案提出，针对儿童的游戏和数字产品，不得使用具有博彩性质的激励机制、随机奖励机制以及强制性小额支付设计。2025—2026 年打击非法在线博彩行动计划也在持续推进。

此外，2026 年 3 月，《社会服务法及若干其他法律修正案》草

案拟将在线游戏行业纳入第 5651 号法律监管范围，首次在法律层面定义了“游戏”、“游戏提供商”与“游戏分销商”，提出强制年龄分级、家长控制、信息向 BTK 披露等要求。此外，土耳其首部独立《电子游戏法》草案也已提出，监管框架正从分散走向体系化。

可以预见，随着相关立法从分散走向体系化，土耳其游戏行业的法律环境将更加透明和可预期，这也为有意深耕该市场的中企创造了更为有利的制度基础。

### （三）知识产权与发行协议安排

游戏出海过程中，商标、版权、角色设计和源代码的保护是企业核心资产的防线。土耳其知识产权法律主要由《工业产权法》（第 6769 号法律）和《知识产权与艺术作品法》（第 5846 号法律）构成，而土耳其专利商标局（TÜRKPATENT）负责工业产权注册管理。

在商标保护方面，土耳其遵循“先申请”原则，即最先提交申请的主体通常获得权利，即使他人已在市场上实际使用，注册时间仍决定权利归属。因此，我们建议中企在进入土耳其市场前，尽早完成游戏名称、商标、角色形象、美术素材、音乐等相关权利的梳理和保护，避免影响后续发行和融资。

同时，根据第 10962 号总统令，企业在海外进行商标注册和知识产权保护所产生的费用，也可以获得 50% 的财政支持，每年上限为 2,500,000 土耳其里拉。因此，对于计划在多个市场同步发行游戏的企业而言，提前布局海外商标和 IP 保护，既有助于降低侵权风

险，也有机会获得一定比例的成本补贴。

此外，从我们实践经验来看，中国游戏企业在与本地发行商、代理商、广告公司或联合运营方签署合作协议时，也应重点关注知识产权归属、收益分配、用户数据使用、最低推广义务、竞业限制、合同解除以及争议解决机制等条款。例如，游戏版本、角色设计、广告素材、用户数据和衍生内容是否归属于原始开发商，是否允许合作方继续使用，以及合作终止后相关数据和账号如何处理，通常我们会提前为客户在合同中作出明确设计。

如果企业选择通过收购本地工作室、发行团队或数字平台进入土耳其市场，还需要同时关注劳动关系、历史税务、数据合规和反垄断申报等问题，上述各类合规要点，我们此前已在系列文章中分别进行过系统分析。根据《土耳其商法典》（第 6102 号法律）和土耳其竞争法规则，达到申报门槛的交易需要向土耳其竞争管理局进行并购申报；如未依法申报即提前实施交易，可能产生“抢跑”(gun-jumping) 风险。

例如，瑞典游戏公司 **Modern Times Group (MTG)** 在土耳其游戏行业进行了多起收购，涉及 **Snowprint Studios AB**、**Plarium Global Ltd.**和 **AutoAttack Games Ltd.**三家游戏公司，但均未在交割前向土耳其竞争管理局申报，被认定构成“抢跑”行为，竞争委员会对 **MTG** 的三起收购分别处以相当于 **MTG** 年营业额 **0.1%** 的行政罚款。

## 四、总结

总体来看，包括第 10962 号总统令在内的一系列成熟法律，共同构成了土耳其近年来支持数字经济和游戏产业发展的主要政策框架。这些政策重点降低了企业在发行、营销、服务器、知识产权和海外团队等方面的运营成本，并通过税收制度为企业提供了较为有利的利润空间。

对于有意布局欧洲、中东和北非市场的中国游戏企业而言，土耳其的吸引力不仅在于补贴和税收本身，更在于其兼具区位、人才、制度和市场联通优势。与此同时，2026 年新一轮政策已进入实施阶段，我们建议有意布局的游戏企业，结合自身产品矩阵和业务模式，尽早进行政策适用性分析，以充分利用这一政策窗口期的制度红利。

### 注释

1. 土耳其《企业所得税法》（第 5520 号法律）第 10/1-ğ 条
2. Law on the Protection of Personal Data No. 6698
3. Law on the Arrangement of Betting and Games of Chance in Football and Other Sports Competitions (No 7258) 1959.
4. Advertisement Board Decision No 2025/2674 (Turkey, 11 September 2025).
5. Draft Law on the Protection of Children and Young People in the Digital Environment (Turkey, submitted to the Presidency of the Grand National Assembly on 7 January 2026).
6. Industrial Property Law (No 6769) 2017.
7. Law on Intellectual and Artistic Works (No 5846) 1951.

来源：锦天城律师事务所