



T.C. KÜLTÜR VE TURİZM
BAKANLIĞI

2021 YARATICI EKONOMİ YILI

K O N U Ő M A L A R I



T.C. KÜLTÜR VE TURİZM
BAKANLIĞI

2021 YARATICI EKONOMİ YILI K O N U Ő M A L A R I



© TELİF HAKLARI GENEL MÜDÜRLÜĞÜ

2021 YARATICI EKONOMİ YILI KONUŞMALARI

TELİF HAKLARI GENEL MÜDÜRLÜĞÜ

Atatürk Bulvarı Derman Sk. No: 29 06050 Opera/Ulus/ANKARA
Tel.: +90 (312) 470 6814 | Faks: +90 (312) 470 6821
www.telifhaklari.gov.tr | info@telifhaklari.gov.tr

YAPIM

Ajans Düş Pınarı

Adres: Birlik Mh. 465 Cd. No:1/5 Çankaya/ANKARA

Tel: +90 (543) 235 12 25

Genel Ağ: www.duspinari.com

E-posta: bilgi@duspinari.com

Baskı Yeri ve Tarihi Ankara, 2022

Baskı ve Cilt:

© Raporda yayımlanan yazı, konu, fotoğraf ve diğer görsellerin her hakkı saklıdır. İzinsiz, kaynak gösterilmeden hiçbir ortamda alıntı yapılamaz.

01

**“PANDEMİ SÜRECİNİN YARATICI KÜLTÜR ENDÜSTRİLERİ
ÜZERİNDEKİ ETKİSİ VE DİJİTAL DÖNÜŞÜM” PANELİ**

(03.05.2021)

Doç. Dr. Gökçe DERVİŞOĞLU OKANDAN

Dr. Ömer VATANARTIRAN

Mert FIRAT

Serkan SEVİM

Lalin AKALAN

02

**“GENÇLİĞİ YARATICI EKONOMİYE HAZIRLAMAK: DÜNYADA VE
ÜLKEMİZDE KULUÇKA MERKEZLERİ VE GİRİŞİMCİLİK” PANELİ**

(17.06.2021)

Dr. Erman M. DEMİR

Dr. Serra SEZGİN

Özgür TAŞKIN

Dr. Emek BARIŞ KEPENEK

Emin OKUTAN

Dr. Ali Ercan ÖZGÜR

03

**“YARATICI KÜLTÜR ENDÜSTRİLERİ VE SÜRDÜRÜLEBİLİR
KALKINMA” ÇALIŞTAYI**

(12.11.2021)

Cansu ATAMAN

Dr. Erman M. DEMİR

Dr. Ali Ercan ÖZGÜR

Mert FIRAT

Prof. Dr. Deniz BAYRAKDAR

Erkan ŞİMŞEK

Özgür KARAYALÇIN

Salih KÜKREK

ÖN SÖZ

Birleşmiş Milletler'in daimi organlarından olan Ticaret ve Kalkınma Konferansı (UNCTAD) tarafından 2021 yılının "Sürdürülebilir Kalkınma İçin Uluslararası Yaratıcı Ekonomi Yılı" olarak ilan edilmesi nedeniyle yaratıcı kültür endüstrilerinin ekonomimizdeki ve sürdürülebilir büyümedeki önemine dikkat çekmek amacıyla 2021 yılı içerisinde Genel Müdürlüğümüz tarafından üç program düzenlenmiştir.

Kültür endüstrileri alanındaki paydaşların bir araya getirildiği programlardan ilk ikisi çevrimiçi panel, kapanış etkinliği olarak tasarlanan üçüncüsü ise fiziksel bir çalıştay olarak gerçekleştirilmiştir.

Çevrimiçi panellerin başlıkları «Pandemi Sürecinin Yaratıcı Kültür Endüstrileri Üzerindeki Etkisi ve Dijital Dönüşüm» ve «Yaratıcı Kültür Endüstrileri ve Kuluçka Merkezleri - Gençliği Yaratıcı Ekonomiye Hazırlamak» iken çalıştay "Yaratıcı Kültür Endüstrileri ve Sürdürülebilir Kalkınma" başlığı altında yürütülmüştür.

Yaratıcı Ekonomi Yılı kapsamında gerçekleştirilen bu etkinliklerde paylaşılan görüşlerin konuşma metninden yazılı metne dönüştürülüp bir yayın haline getirilerek kamuoyunun ilgisine sunulmasındaki amacımız, aynı üst başlık altında farklı tarihlerde, oturumlarda ve formatlarda akademi, sivil toplum, sektör ve kamudan farklı isimlerin sunduğu katkıları bir bütünlüğe kavuşturmak. Öte yandan her üç programın video kaydına Telif Hakları Genel Müdürlüğü YouTube kanalından ulaşılabilceği bilgisini paylaşmak isteriz.

Kültür endüstrileri sahasının kamudaki başlıca paydaşlarından biri olma sorumluluğumuzun gereği olarak benzer çalışmalarını yürütmeyi planladığımızı belirterek sunduğumuz bu yayının faydalı bulunmasını temenni ederiz.

Telif Hakları Genel Müdürlüğü



“PANDEMİ SÜRECİNİN YARATICI KÜLTÜR ENDÜSTRİLERİ ÜZERİNDEKİ ETKİSİ VE DİJİTAL DÖNÜŞÜM” PANELİ

Doç. Dr. Gökçe DERViŞOĞLU OKANDAN

Dr. Ömer VATANARTIRAN
Mert FIRAT
Serkan SEVİM
Lalin AKALAN

YouTube Linki:

<https://www.youtube.com/watch?v=BFzxyaq0nU0>

01

(03.05.2021)

PANDEMİ SÜRECİNİN YARATICI KÜLTÜR ENDÜSTRİLERİ ÜZERİNDEKİ ETKİSİ VE DİJİTAL DÖNÜŞÜM PANELİ



Açılış Konuşması

Dr. Ziya Taşkent

Telif Hakları Genel Müdürü

Hepiniz hoş geldiniz. 2019 yılı Eylül ayında Birleşmiş Milletler Örgütü 74'üncü Genel Kurulu'nda 2021 yılını Sürdürülebilir Kalkınma İçin Yaratıcı Ekonomi Yılı olarak ilan etti. Hatırlayacak olursak o tarihlerde biz henüz Çin'den gelen, "*durduğu yerde yere düşen insan görüntülerinin*" uzağındaydık. Bizi ne kadar sıkıntılı geçecek, henüz sonu görünmeyen uzun bir sürecin beklediği bilgisinden ve bunun karamsarlığından uzaktık.

Birleşmiş Milletler'in özellikle iki örgütü bu başlıkta içerik üretiyor. Bunlardan biri, Birleşmiş Milletler Ticaret ve Kalkınma Konferansı UNCTAD; diğeri ise Birleşmiş Milletler Eğitim, Bilim ve Kültür Örgütü UNESCO. 'Sürdürülebilir' sıfatı, Birleşmiş Milletler'in çok sevdiği ve sık kullandığı bir sözcük. Yine hatırlayalım 2016'da kabul edilen, Birleşmiş Milletler'e üye ülkeler tarafından yürütülen 'Sürdürülebilir Kalkınma 2030 Hedefleri' bulunuyor.

"Yaratıcı ekonomi" dendiğinde; yaratıcılık, kültür, teknoloji ve ekonominin bir aradalığından refah toplumu oluşturma hedefi doğrultusunda tasarımdan yeni medyaya, sanattan yaratıcı hizmetlere kadar yaratıcı endüstrilerin ürettiği yüksek katma değerli ekonomik çıktıları anlıyoruz.

Telif Hakları Genel Müdürlüğü olarak 2021 Yaratıcı Ekonomi Yılı'nda, bu çerçevede bir dizi program yapmayı tasarladık. Başlığı "Pandemi Sürecinin Yaratıcı Kültür Endüstrileri Üzerindeki Etkisi ve Dijital Dönüşüm" olan bugünkü program bu serinin ilk paneli, ilk webinarı olacak.

Yaratıcı kültür endüstrileri dediğimizde dünya genelinde milyonlarca kişinin istihdamından, milyarlarca dolarlık bir cirodan bahsediyoruz. Salgın süreciyle bu elbette ki sekteye uğradı. Birçok performans, birçok uygulama iptal edildi ya da ertelendi. Dijital formata aktarıma imkânı bulanlar dijitalde ya da

bir kısmı hibrit modelde icra edildi. Keza üretim, dağıtım ve erişimden oluşan değer zinciri de akamete uğradı. Aslında üretim ve performans, salgın süresince dijitale taşınabildiği oranda erişilebilir ve tüketilebilir bir hale geldi. Öte yandan bu durumun -müzik örneğini düşünecek olursak-, zorunlu izolasyona giren dünya vatandaşları üzerinde sağaltıcı bir etkisinden de söz edilebilir. Yeni normalde dijitalleşmenin sağladığı imkânlar bugün bu toplantıda gördüğümüz ve yaşadığımız gibi teknolojinin bir tercih değil bir zorunluluk olduğunu da bize gösterdi.

Sözlerimi bitirmeden birkaç hatırlatmada ya da bilgilendirmede bulunmak istiyorum. İlk bizim kısaca KİFAÇ diye andığımız UNESCO'nun 2005 yılı sözleşmesine değineyim. "Kültürel İfadelerin Çeşitliliğinin Korunması ve Geliştirilmesi Sözleşmesi"ne Türkiye imza attığı 2017 yılı itibarı ile taraf oldu. Telif Hakları Genel Müdürlüğü ülkemizde KİFAÇ Sözleşmesi'nin yürütülmesinden sorumlu koordinatör birimi. O tarihten itibaren bu sözleşme çerçevesinde bilgilendirme ve işbirliğine davet şeklinde seri toplantılarımız oldu. Önce kamu birimleriyle başladık, alanda çalışan STK'larla devam ettik. Sonrasında özel sektör temsilcilerinin katıldığı bir toplantımız oldu. Peki, KİFAÇ'a taraf olmak neleri taahhüt etmek anlamına geliyor? KİFAÇ'a taraf ülkelerin kültür ile kalkınma arasında bir bağlantı kurarak kültür sanat eserlerinin ve insanların mobilizasyonuna ve bunlara erişimin kolaylaşmasına katkı sunmak gibi amaçları bulunuyor.

Her ne kadar koordinatör birim olsak da oturduğumuz yerden kendi başımıza, kendi bildiğimiz gibi bir rapor hazırlamak istemiyoruz. Bunun bir ülke raporu olduğunun bilinciyle, herkesin katkısının olduğu bir rapor hazırlamak hedefiyle yola çıktık. Paydaşlar arasında karşılıklı veri paylaşımını sağlamak için bir KİFAÇ Dijital Platformu da kurmuştuk. Rapor ha-

zir. Hazırda UNESCO'ya teslim edeceğiz. Katkı sunan, işbirliğine giren STK'ların iyi örnekleri de bu raporda yer alacak.

Bilgi vermek istediğim diğer bir konu da şu: 2019 yılında gerçekleştirilen KİFAÇ 7. Taraf Ülkeler Toplantısında taraf ülkelere dijital yol haritalarını hazırlamaları yönünde bir çağrıda bulunulmuştu. Telif Hakları Genel Müdürlüğü olarak ülkemizin dijital yol haritasını hazırlayıp UNESCO'ya sunan 20 ülkeden biri olduk. Mademki bugünkü oturum başlıklarında dijital geçiyor, bunu da anmak istedim.

Öte yandan UNCTAD, 2021 Sürdürülebilir Kalkınma İçin Yaratıcı Ekonomi Yılı süresince gerçekleştirilecek etkinlikleri bir ortak veri tabanında topluyor. Bugünkü etkinliğimiz de veri tabanında yer alacak. Programımızın bildirimini yaptık. Bunlar nihayetinde Birleşmiş Milletler Genel Kurul raporunda yer alacak olan etkinlikler.

Son olarak, yaratıcı ekonomi diyorken, Ekim 2020'de yayınladığımız raporu hatırlatmak isterim. Telif konu endüstrilerin Türkiye ekonomisine katkısını ölçme yönünde bir rapor hazırlamıştık. Burada istihdamdan ciroya, dış ticaret katkısından gayri safi millî hasılaya katma değeri gibi ekonomik boyutlar, sektör kırılımlı ve karşılaştırmalı olarak serimleniyor. Bu rapora Telif Hakları Genel Müdürlüğü web sitesinden erişmek mümkün.

Davetimizi kabul ettiğiniz için hepimize teşekkür ederiz. Bugün burada bilgilerinden, birikimlerinden ve deneyimlerinden yararlanacağımız çok yönlü, çok uğraşılı ve çok maharetli konuklarımız var. Sözü moderatörlüğü için Gökçe Hocamıza bırakıyorum. Kanal başında bizleri izleyenlere de ilgi duydukları ve zaman ayırdıkları için teşekkür ediyor, saygılarımı sunuyorum.



Moderatör

Doç. Dr. Gökçe Dervişoğlu Okandan

Istanbul Bilgi Üniversitesi Sanat ve Kültür Yönetimi Programı Öğretim Üyesi

Çok teşekkür ediyoruz biz de sizlere bu davet için. Sevgili Genel Müdürümüz Dr. Ziya Taşkent'e bu açılış konuşması için gerçekten müteşekkiriz; çünkü çok önemli noktaları bir araya getirerek aslında bizim de değinebileceğimiz bir platform yarattı kendisi. Ben Gökçe Dervişoğlu Okandan. İstanbul Bilgi Üniversitesi'nde Öğretim Üyesiyim. Yönetim ve Strateji alanında çalışıyorum, Doçentlik alanım bu. Fakat yaklaşık 15 yıldır, Sayın Genel Müdürümüzün de belirttiği gibi kültür ve yaratıcı endüstriler alanında hem ders veriyorum hem de araştırma yapıyorum. Bu noktaya gelmek, tabii biz araştırmacılar için çok büyük bir mutluluk. Çünkü 15 yılda çeşitli araştırmalarla bu alanın oluşması için katkıda bulunmaya çalıştık. Pandemi de bazı noktaları tetikledi tabii ki. Bu noktaların kültür ve yaratıcı endüstriler açısından biraz daha kapsamlı bir şekilde tartışılması için çok kıymetli konuklarımız bizimle birlikte. Ben sözü vermeden hepsini tanıtmak istiyorum ama genel olarak konuşacağımız üst başlığı hatırlatmak isterim: "Pandemi Sürecinin Yaratıcı Kültür Endüstrileri Üzerindeki Etkisi ve Dijital Dönüşümü".

Bu başlığın farklı alanlarla içinde bulunduğumuz kültür ekosistemini çok güzel bağladığını ve bu bağlantının artık kalıcı olduğunu düşünüyorum. Özellikle bundan belki iki üç yıl önce belki bu bağlantı ile ilgili tereddüdü olan paydaşlarımız varken artık bunun kalıcı bir şekilde bazen tamamen di-

jital bazen hibrit modellerle oluştuğunu, oluşacağını öngörebiliyoruz. Bu noktada da çok kıymetli görüşlerini paylaşacak konuşmacılarımız. Söz sırasıyla anmak istiyorum Ömer Vatanartıran, Mert Fırat, Serkan Sevim, Lalin Akalan bizlerle.

Ben sözü Ömer Hocam'a vermeden önce çok kısaca kendisini tanıtmak isterim. Benim de onunla uzun yıllar Bilgi Üniversitesi'nde çalışma mutluluğu ve keyfim oldu. Kendisi Bilgi Üniversitesi'nde iletişim eğitiminden sonra aynı üniversitede Yönetim-Organizasyon Doktor ünvanını almıştır ve 98 yılından beri özellikle Disney filmlerinde, National Geographic, Discovery Channel ve TRT'de belgesel yapımlarda birçok markanın sesi olarak bulunmuştur. 2000 yılından beri aktif olarak Tiyatro Candela ve Sahnekarlar'da tiyatro yapmıştır. Daha sonra bu faaliyetlerini yurt dışında Paris'te La Compagnie Cosmopolite du Pierrot Lunaire'e taşımıştır. Hâlihazırda pandemiden dolayı biraz sekteye uğramakla beraber TRT ve NTV gibi kanallarda 10 yıldır aktif sunuculuk, metin yazarlığı ve seslendirme çalışmalarını yapmaktadır. Bugün burada bulunma kimliği aynı zamanda akademik kimliği. Ömer Hocamız bizim de faaliyetlerini yakından izlediğimiz, bir meslektaş dayanışması içinde olduğumuz Bahçeşehir Üniversitesi hem İletişim Fakültesi hem Konservatuar Bölümlerinde faaliyette bulunmaktadır, akademik faaliyetlerini

burada sürdürmektedir ve Dış İlişkiler Proje Koordinatörlüğü görevini üstlenmiştir.

Şimdi ben kendisini hem yaratıcı endüstrilerin keşif noktasında bulunan seslendirme ile ilgili davet etmek isterim. Aynı zamanda belki Mert Bey'e de söz verdiğimizde Tiyatro Kooperatifi ile ilgili ve Oyuncular Sendikası ile ilgili seslendirmenin bir keşif kümesi olması sebebiyle sahne sanatlarına

da değinmiş olacağız. Ömer Hocanın hem bu dönemde bu alanla ilgili akademik araştırmaları oldu, hem de hem Konservatuar hem İletişim Fakültesinin bir öğretim üyesi olarak bu dönemde sanat eğitimi ile ilgili öğrencilerin, sanatı üreten kişilerin, sanatı üretmek için eğitim alan kişilerin karşılaştıkları zorluklar, bunların nasıl aşıldığı, aşılabiliyor aşılamadığı ve yaşanan erozyonla ilgili fikirlerini almak isterim. Buyurun Ömer Hocam söz sizde.



Dr. Ömer Vatanartıran

Bahçeşehir Üniversitesi İletişim Fakültesi/Konservatuvarı Öğretim Görevlisi

Çok teşekkür ederim. Bugün burada olduğum için çok mutluyum. Onu söylemek istiyorum, her şeyden önce. Bakanlığımızın himayesinde Sayın Taşkent'in öncülüğünde ve ekibinin sayelerinde bu bilincin gelişmesi için bu kadar değerli konukla bir arada olmak beni çok mutlu ediyor. Özellikle pandemiden itibaren bu yaratıcı endüstrilerde çalışanların özellikle yaratıcı endüstrilerin yaratıcı kesiminin, sanatçıların kolektif bilince sahip olması adına çok değerli buluşmalar gerçekleşiyor. Bence bu o buluşmaların çok özelleri arasında yer alacak bu seri.

Bununla beraber bugünkü ev sahibimiz kıymetli Gökçe Hocam yaratıcı endüstri kavramının Türkiye'de filizlenmesi, yeşermesi, daha anlaşılır hale gelmesi ve sektörde neyin parçası olduğunu bilmeden dağınık dağınık çalışan onca iş gücünün aslında tutkalının ne olduğuna dair o bilincin yerleşmesi adına hem akademik hem sahadaki çalışmalarını benim için bir kahraman yaratıcı endüstri literatüründe. Dolayısıyla onun ev sahipliğinde burada olmak beni ayrıca mutlu ediyor. Çok teşekkür ederim.

Ben de hem akademisyen hem de sanatçı olarak gözlem ve tecrübelerimle sizin bu perspektifinize katkı sağlamaya çalışacağım. Bunun için her şeyden önce hepinizi zamanda bir yolculuğa davet etmek istiyorum. Çok kısa bir yolculuk. Gelin 1920'lere gidelim, Almanya Berlin'deyiz. Ferdi Tayfur isimli Türk bir genç, üniversite öğrencisi. Çok havalı, çok yakı-

şıklı, çok eğitilmiş, entelektüel ve Berlin'in ilgili camialarında kısa sürede adından söz ettirmeye başlıyor; fakat biraz mutsuz, kabına sığmayan bir karakteri var çünkü. Biraz maceraperest ve diyor ki bu hayat bana göre değil ben gemilerle açılıp yeni dünyalar keşfetmek istiyorum. Dediğini yapıyor. Gerçekten ilk limandan atladığı gibi gemilerle dünyayı dolaşiyor. Avrupa'nın bütün kıyılarını dolaşiyor. Gel zaman git zaman en sonunda kürkçü dükkânında karar kılıyor. İstanbul'da Karaköy'de tekrar şehrin selamlıyor ve geri dönüyor. Eski dostu Nazım Hikmet'le karşılaşıyor. Bu esnada Nazım Hikmet de, aslında 1931 yılından bahsediyoruz artık. İpekçi Kardeşler adında bir film firması açmışlar, salonları var ve filmler gösteriyorlar ve yavaş yavaş artık kendi prodüksiyonlarını yapmak için de kollarını sıvamışlar. Diyorlar ki biz bu kadar ecnebi film gösteriyoruz İngilizcesi, Almancası, Fransızcası ve bunları biraz teknoloji de artık izin veriyor hazır, kendi dilimizde yayınlalım diyorlar ve Nazım Hikmet'e gidiyorlar. Diyorlar ki sen bu işi kotarır mısın? Yaparım diyor. Bak diyorlar, Nişantaşı'nda bir fırın var ya eski kocaman bir fırın onu aldık, evirdik çevirdik harika bir stüdyoya dönüştürdük, gel bir bak diyorlar. Nazım Hikmet de çok beğeniyor, tamam ben varım bu işte diyor, bana bırakın gerisini diyor ve o zamanlar Dârülbedâyi'nin, Şehir Tiyatroları'nın altın çağı. Yani sahnelere çıkanlar sokakta yürüyemiyorlar. Herkes tanıyor çünkü. Hepsi de Nazım Hikmet'in yakın dostu ama Nazım Hikmet diyor ki ben tanınan değil tanınmayan

isimlerle bu işi yapmak istiyorum. Ferdi Tayfur da yeni dönmüş İstanbul'a. Gel diyor, şu filmin kaydını alalım beraber diyor ve bir süre sonra Cumhuriyet Gazetesi'nde bir başlık görüyoruz: "Türkiye Sinema Tarihinde İlk Kez Bir Film Türkçe Seslendirildi". King Kong Sinemalarda. İşte seslendirmenin kısa öyküsü. Bu maceraperest, biraz bohem, yetenekli ve dünyanın nereye doğru gitmekte olduğu konusunda çok iyi koku alan isimler bir araya geliyorlar, teknolojinin desteğiyle ve yatırımcı desteğiyle seslendirme sektörüne nefes veriyorlar Türkiye'de ilk kez.

Bundan sonrası tarih. Aslında en çok Yeşilçam tarihi. Çünkü biliyorsunuz Belgin Doruk demek aynı zamanda Adalet Cimcoz demek, Cüneyt Arkın demek, Abdurrahman Palay demek, Türkan Şoray demek, Belkıs Özener demek, Jeyan Mahfi Tözüm demek. Sonrasında tabii 60'larda 70'lerde TRT'nin, televizyonun açılmasıyla seslendirme ekolü oluşmaya başlıyor, çok değerli sanatçılar yetiştiriliyor. Yavaş yavaş artık akademiye de bu konuda hizmet verecek iş gücü yetişmeye başlıyor iletişim fakültelerinde, teknisyenler yetişiyor. Sonrasında 90'ların başında özel televizyonların hayatımıza girmesi, bir on yıl kadar sonra dijital televizyonların hayatımıza girmesi, tematik kanallar, kablolu televizyon ve en nihayetinde günümüzde de müşteri ilişkileri uygulamaları, uzaktan eğitimler bir yana aynı zamanda kesintisiz çevrimiçi dizi film platformları, online platformlarla beraber seslendirme muazzam bir potansiyele sahip oluyor tüm dünyada ve tabii ki ülkemizde.

Ben 1998 yılında çok değerli ustam Volkan Severcan'ın yanında başlamıştım seslendirmeye ve o zaman derlerdi ki Türkiye Almanya'dan sonra dünyadaki en iyi ikinci seslendirme yapılan ülke, işin kalitesi açısından, hem teknik anlamda hem de artistik anlamda. Şöyle bir düşünersek, Zincirlikuyu'ya gidelim mesela. Esentepe'ye Levent'e açılan o parseli düşünün, mezarlığa doğru. Orada çok güzel eski iki katlı evlerin olduğu bir parsel vardır. 1985 yılında olduğumuzu farz edelim. Orası ailelerin yaşadığı nezih bir semt. Daha hiçbir plaza yok meydana. Kırk yıl

içerisinde peyderpey orada ajanslar kurulmaya başlanıyor, stüdyolar açılmaya başlıyor, prodüksiyon firmaları, post prodüksiyon firmaları, cast ajansları, seslendirme stüdyoları, reklam ajansları. Diyorlar ki biz veriyoruz size işi. Hadi şurada yan yana çalışalım diyorlar. Aslında yaratıcı endüstri deyince olmazsa olmaz isimlerden Florida'nın önerdiği, yaratıcı sınıfın nefes aldığı, kümelendiği bir şehir bölgesi haline geliyor, Levent Balmumcu Beşiktaş. Günümüzde biraz Kadıköy ama özellikle hala Zincirlikuyu'da Tıpkı Silikon Vadisi'nde olduğu gibi, New York'ta Manhattan'da olduğu gibi Florida der ki üç T'nin olduğu bölgeler yani tolerans yani teknoloji ve "talent" yani yeteneğin bir arada olduğu yerde öyle bir ekonomik potansiyel geliyor ki ekonomik değerler atıyorlar ki işte buna kayıtsız kalmak mümkün değil.

Sadece şehir planlamacıları değil aynı zamanda bütün devletler hükümetler, iş insanları bu konuda dırayetli davranmalı, buna gereken teşviki sağlamalı. Nitekim 1990'ların başında İngiltere'de Tony Blair'in temsil ettiği 3. dalga harita hareketi buna kayıtsız kalamıyor ve bir güzel selamlıyor. Yaratıcı endüstriler, siz zaten hep hayatımızdaydınız ama artık kayıtsız kalamayacağımız bir ekonomik değer üretmeye başladınız. Biz artık sizi destekleyeceğiz, resmi olarak bir kategoriye dönüştüreceğiz diyorlar.

Biliyorsunuz kökeninde bireysel yaratıcılığın ve yeteneğin olduğu, fikri mülkiyet üzerinden ekonomik değer, servetin, istihdam yaratma potansiyelinin yeşerdiği sahalar yaratıcı endüstri olarak tanımlanıyor. İşte bizim Ferdi Tayfur'dan günümüzde Zincirlikuyu'nun o mahallesindeki kümenin hikâyesine, yolculuğuna uzanan kümelenme bunun bir temsili. Aslında dünyada yaşandı, ülkemizde de yaşandı. Dünyada öyle bir yaşandı ki, Amerika'da aslında 1998-2019 yılları arasında kültür endüstrisinin, yaratıcı endüstrilerin gayri safi millî hasılaya katkısı yüzde 76.9 artıyor. Muazzam bir rakam bu ve 2019'da 78 milyar dolar değerinde yaratıcı endüstri ihracatı yapıyor Amerika.

Ülkemizde benzer bir şekilde belki o kadar büyük paralardan bahsetmiyoruz ama yine de 2000-2018 yılları arasında ülkemizin yaratıcı endüstrileri düzenli bir şekilde büyüyor. Tabii ki Covid'le beraber kesintiye uğradı ama bunun için hem ulusal istatistikler hem düzenlenen etkinlik sayıları, performanslar, satılan biletler, evlere giren teknolojiler, alt yapılar, uygulamalar, telif haklarında çalışanların bugünkü ev sahiplerimizin göğüsledikleri bir konu iş gücünün artması, bütün bu göstergeler yaratıcı endüstrilerin potansiyeli ile ilgili bize ışık tutuyor. Bütün bunların aslında arka planında bir sosyo-ekonomik gelişim var, bir sosyal psikoloji var çünkü bu bir post-fordizm ürünü hatta aynı zamanda post-modernizm ürünü.

Zamanın mekânın ortadan kalkması sadece muhayyilede değil aynı zamanda teknolojinin pratik katkıları sayesinde biraz neo-liberal politikalar ve âdemi merkezileşme ve ağ temelli üretimin teknik olarak ve psikolojik olarak mümkün hale gelmesi. Dolayısıyla yaratıcı sınıf dediğimiz sınıf yani sanatçılar, mimarlar, metin yazarları, seslendiriciler, oyuncular, müzisyenler, şarkı yazarı ve onların beraber iş tuttukları bilişimciler, finansçılar ve pazarlamacılar hep beraber bu sinerjiyi ekonomik değere dönüştürüyorlar.

Sistemin bu sınıftan beklentisi kendisi gibi olmaları. Kendisi gibi olmaktan kastımız nedir, özellikle sanatçılar için? Hareketli olmak, dinamik olmak, aktif olmak, yaratıcı, yenilikçi, çok boyutlu, çok yönlü olmak, sanatçı çalışma biçimi dolayısıyla çok rutinci olmamak, tırnak içinde memur gibi yaşamamak, sürprizlere açık olmak, şirket sultasında yaşamamak kısacası. Hatta sanatçıların işte o bohem sanatçı mitini, özgür sanatçı mitini sistem çok güzel vurguluyor. Tamam diyor ben sizinleyim. Yeter ki proje odaklı bir araya gelelim, sen bize yaratıcılığını ver işte ben de sana bu teknik alt yapıyı vereceğim. Seni Japonya'dan Amerika'dan ekiplerle bir araya getireceğim, bu ürünü ortaya çıkaracağız. Bak bu kadar global müşterimiz de var ve bu değeri ortaya

çıkarcacağız. Buraya kadar her şey çok güzel, mümkün ve zaten ekonomik göstergeler de bunun ne kadar başarılı olduğunu kanıtlıyor. Üstelik teknolojinin öyle bir rolü var ki burada, biralalım bu işin uzmanlarının yani organizatörlerin sanatçıları doğru yere oturtmasını artık sanatçılar kendisi üretime başlıyor. Sanatçılar filtreleri ortadan kaldırarak bariyerleri, editörleri, yatırımcıları, medyadaki kapıları, kapıları tutanları ortadan kaldırıp işte benim üretimim, işte benim mecram, sosyal medyada ben direkt buluşurum seyircimle, sanatseverle diyor. Yöndeşik medyanın böyle bir katkısı oluyor. Ev stüdyoları kuruluyor, hele ki seslendirme özelinde bahsediyorsak zaten bu ekosistem her sanatçının kendi evinden üretim yapmasına dönüşmekteydi, bütün satış rakamları bunu göstermekteydi.

Gelin görün ki Covid'le beraber, geçtiğimiz seneden itibaren bütün yaşadıklarımız aslında daha çok maddiyonun öbür yüzünü görünür hale getirdi. Buraya kadar saydıklarımız hepimizi coşturan, umutlandıran, maddi manevi ne güzel bir yere gidiyoruz dedirten kısmı. Fakat bunun acı kısmı aslında özellikle sanatçılar için çok dramatik. Çünkü neo-liberalliğin acımasızlık silsilesi diyebiliriz buna. Bohem sanatçılık miti sanatçıların aşıl topuğu oluyor burada. Hem çok motivasyon aldıkları en güçlü tarafları fakat bir o kadar da kırılabilir ve sömürüye, suistimale açık tarafları oluyor çünkü hiçbir güvenceleri yok, örgütleri yok, sigortaları yok. Özellikle bu platform kapitalizmi dediğimiz işte Japonların "freeter" dedikleri, Amerika'da "Mc Jobs" teriminin kullanıldığı "dead-end job"lar yani umutsuz vaka işler, bugün var yarın olmayan işler, "gigworker"lar dediğimiz, sahne aldıkça çağrı aldıkça, "Hop hadi gel iş var proje var yarın bizimlesin", "Tamam, ne kadar?" "Para bir haftaya yatacak hesabına" "Çok güzel, işsizlikten iyidir. Hadi buluşalım. Yaptık, Ooo, çok güzel yorumlar aldık." Ertesi gün yapayalnız sanatçı. Ne yapacağını bilmiyor. Vakit zengini olayım, nakit zengini olmasam da olur derken, gece birden telefonu çalabiliyor, bir hafta geceleri çalışması gerekebiliyor. İki ay boyunca onu kimsenin aramadığı olabiliyor.

Dolayısıyla bu güvencesiz, bu örgütsüz ortamda sanatçılar şu acı gerçekle yüzleştiler. Getiride herkes ortak, bir oyuncudan bahsediyorsak, menajer ortak, prodüktör ortak, ajans ortak. Herkes getiriye paylaşıyor, onlardan iyisi yok fakat risk olduğunda, finansal ve de psikolojik risk olduğunda sanatçı tek başına. Onu destekleyen hiçbir mekanizma yok. Riski kimse onunla bölüşmüyor. Dolayısıyla bu bohemlik miti aslında tuzaklarla dolu. Biz de bununla ilgili bir araştırma yaptık, seslendirme sektörü üzerine yakın zamanda ve gördük ki hakikaten seslendirme sanatçıları teknoloji ile tutunuyorlar; çünkü evinden kayıt yapabiliyor ama bu aynı zamanda akşam her an aranabileceği anlamına geliyor. Hayır deme lüksünün, artık pazarlık gücünün kalmadığı anlamına geliyor. Stüdyodaki networking imkânlarının artık yok olması anlamına geliyor, fakat dert de derman da teknoloji de diyebiliriz. Teknolojinin getirdiği bütün bu kısıtlamalara rağmen kurtuluş dijitallikte görünüyor.

Hem sanat eğitimi için sanatçıların kendi üretimlerini kendilerinin pazarlamalarını ve kendi promosyonlarını ve paylaşımlarını yapabilmeleri adına dijital becerilerin kazanılmasının şart olduğunu bu araştırma bize gösterdi. Çünkü evinde kayıt alabilen dijital teknolojilere hakim sanatçılar bir şekilde bu çaresiz ortamda ayakta kalmayı başardılar. Fakat çok temel becerilere sahip olmayanlar, maalesef çok duayen sanatçılar olmalarına rağmen artık kapıları çalmaz oldu. O yüzden konservatuvar eğitimlerinde sanatçılarımız yetişirken hâlihazırda sanatçılarımızın elinden hem devletimizin hem ilgili kuruluşların hem eğitim kurumlarının tutup onlara dijital beceriler kazandırması, sahne üstü uygulamalar bir yana, kişisel olarak, sanatçı olarak var olmalarının olmazsa olmaz kısımlarından birinin dijitallik olduğunu Covid bize tekrar çok güzel anlatmış oldu.

Bütün bunları yaparken ortak bilinç, kolektif bilinç, aynı mesleğin etrafında daha omuz omuza durması gereken profesyoneller olduğumuzun da altının çizilmesi çok ama çok kıymet arz ediyor. Dilerse- niz ben 15 dakikamı daha fazla aşmadan burada

keseyim ama sanat eğitimi ile ilgili ve seslendirme sanatçıları özelinde sorular oldukça, Gökçe Hocam, müsaadenizle ilerleyen dakikalarda cevaplarım. Çok teşekkür ederim.

Doç. Dr. Gökçe Dervişoğlu Okandan

Estağfurullah. Büyük bir zevkle Ömer Hocam çok teşekkürler. Bu giriş konuşmasında bizi YouTube'dan da takip eden, belki alandan olmayan, ilgiden dolayı bize katılmış olan dinleyicilerimiz ve izleyicilerimize de kültür ve yaratıcı endüstrilerin tarihi ile ilgili hem uluslararası tarih ile ilgili hem de yerelde örnekler vererekten; kendi alanınızda çok iyi bir giriş oldu bizim için. Aslında çok önemli noktalara değindiniz. Sayın Genel Müdürün açılış konuşmasında belirttiği gibi KİFAÇ'ın, Kültürel İfadelerin Çeşitliliği Sözleşmesi'nin de altını çizdiği, kültür emekçilerinin çalışma şartları ile ilgili, sosyal güvenliği ile ilgili, prekarya ile ilgili durumların kültür politikası açısından da çalışmalarımız olduğu için önem arz eden noktaları tekrar hatırlama şansımız oldu. Çünkü bunlar gerçekten, eğer bir ekosistemden bahsediyorsak, sağlıklı bir şekilde ilerlemek için farklı paydaşların birlikte düşünmesi, üretmesi ve dayanışma göstermesi gereken alanlar.

Tam da bu noktada ben sözü sevgili Mert Fırat'a vermek isterim; çünkü bütün bu dijitalleşme süreci içinde sanatçı kimliği ve savunuculuk faaliyetlerinin dışında, benim de yaratıcı girişimcilik çalışmaları olarak çok yakından takip ettiğim girişimcilik faaliyetleri ve bu girişimcilik faaliyetlerine paralel olarak kültür ekosistemindeki farklı aktörlerin dijital becerilerini geliştirmeye yönelik de çalışmaları bulunuyor.

Evet, çok kısaca, hepiniz çok farklı şapkaları ile mutlaka tanıyoruz. Bizim için çok önemli bir elçi kültür ve yaratıcı endüstriler alanında ama tabii ki Dil ve Tarih Coğrafya Fakültesi'nde tiyatro eğitimi ile başlamış, ondan sonra sinema, TV ve tiyatrodaki çok değişik projelerde yer almış. Yani mesela Başka Dil-

de Aşk, Atlı Karınca. Bir Varmış Bir Yokmuş'ta aynı zamanda senaryoda da katkıda bulunmuş. Demin belirttiğim gibi Moda Sahnesi, İstanbul dışında, Bursa'da Sanat Mahall'de ve DasDas'ta kurucu ortak olarak da yer alan bir girişimci Mert Fırat. Tabii ki benim de yakinen takip ettiğim Tiyatro Kooperatifi'nin yani tiyatro sektöründeki üretim ve uygulama süreçlerinin iyileşmesine yönelik bir dayanışma yapısının şu anda yönetim kurulu üyesidir.

Ben aynı zamanda teknolojiye girişimcilik ve inovasyon programı yöneticisiyim. Öbür taraftan da Mert Fırat'ın, derslerimizde sosyal inovasyon şapkasıyla da, ne diyelim, kulaklarını çınlatıyoruz. İhtiyaç Hari-

tası, İnogar, İnogarArt ve Birleşmiş Milletler'in başka bir önemli programı olan "Kalkınma Programı"ndaki (UNDP) İyi Niyet Elçiliği de belki bu bağlamda tekrar hatırlatmamız gereken, farklı ekosistemlerin birlikte konuşması için kendi tecrübeleriyle, örnek ve tecrübelerinden örnek verebileceğimiz hususlar.

Hem girişimcilik, yaratıcı girişimcilik bütün bu sizin kuruluşunda yer aldığınız yapıların dijital ile buluşması hem de kültür politikası açısından Tiyatro Kooperatifi'nin pandeminin başından beri önemli bir paydaş olarak da yer aldığı platformlarla ilgili sizin aktarmak istediklerinizi dinleyebilir miyiz? Buyurun.



Mert Fırat

DasDas Sahne ve Tiyatro Kooperatifi / Oyuncu

Hocam çok teşekkür ederim güzel sözleriniz ve özet için. Herkese merhabalar. Etkinlik için de ayrıca çok teşekkürler emeği geçen herkese ve kurumlara. Sizin de söylediğiniz gibi, Hocam da çok güzel özetledi, yaratıcı sektörleri. Ziya Bey harika bir açılış yaptı. Hem UNDP hem UNCTAD hem de UNESCO'yu andı. KİFAÇ'tan bahsetti.

Bunların hepsini çok yakinen takip edebilmemiz için işte bizim kooperatif gibi bir yapıya ve var olan destekleri, kaynakları doğru bir biçimde yönetebilmemiz için ve bundan ortak bir biçimde haberdar olabilmemiz için de bir birliğe ihtiyacımız vardı. Kooperatif bizim için aslında bir Sosyal Kooperatifçilik, Türkiye'de yeni. Varlığını aslında sürdüren, varlığını ispat eden bir yapı diyebiliriz. Bakanlık da bu anlamda çok destekliyor sosyal kooperatifçiliği çünkü ne dernek ne de vakıf, işletme kooperatiflerinin bir arada olabildiği bir yapı aslında Tiyatro Kooperatifi. Yani birçok işletmenin bir arada durabildiği ve eşit haklara sahip olduğu bir yapı kooperatif. Hissesi oranında değişmeyen oy hakkı, işte söz hakkı diyelim eşit olan, paylaşımı da birlikte yaptığı organizasyonlarda eşit paylaşabilen bir yapı.

Sosyal kooperatifçilik bizim örgütlenme yapımıza göre, şu anki regülasyon şu anki kurallara göre en uygun yapıydı çünkü bir taraftan, biliyorsunuz bu pandemi döneminde Kültür Bakanlığı'nın, kapanma hemen gerçekleştikten sonra, biz şanslıyız ki önden,

bir yıl öncesinde Kooperatifi örgütlemiştik ve kooperatif toplanmıştı. Sayın Bakan bizi ve Oyuncular Sendikası'nı bir toplantıya davet etti. 2020'nin 14 Mart'ında. Orada, ne gibi problemlerle karşı karşıya olduğumuzu ve bundan sonra nasıl problemlerle karşı karşıya olacağımızı belirttik. Biz de daha çok bu tiyatro kooperatifinin bu sürecinde aslında örgütlenmenin çok az olduğu, bununla ilgili kuralların yeterince yazılmamış olduğu, sanatçıyı koruyan kuralların çokça olmadığı ve aslında yeterince bizi koruyan bir örgütlü yapının da sahada mevcut olmadığından çok dem vurarak; akabinde bununla ilgili yeni örgütlerin kurulmasına da aslında bir yol açılmış oldu bir taraftan. Hem de var olan, geçmişten varlığını sürdüren örgütlerin yeniden harekete geçmesini aslında sağladı, bu toplantılar ve bundan sonraki buluşmalar.

Bu süreçte tabi biz çok zor zamanlar geçirdik ve geçirmeye de devam ediyoruz açıkçası fakat burada görüşmeye, buluşmaya, çoğalmaya da devam ediyoruz. 32 tiyatroyla kuruldu. İlk başladığımızda, hatta 32 tiyatroyla kuruldu Tiyatro Kooperatifi. Şu an 64 tiyatroyuz bir arada var olan ve devam eden. Nereden baksanız iki buçuk milyon seyirciyle, bir şekilde yıl içinde iki buçuk üç milyon seyirciyle buluşan bir toplamız aslında biz burada, etki alanı da gayet kuvvetli bir yapıyız. Burada Oyuncular Sendikası'na demin biraz değindik. Oyuncular Sendikası'nın da sahada yürüttüğü gerek telif gerek oyuncula-

rın hakları ve sigortalanma modelleri ile ilgili yaptığı çalışmalar var.

İşte bu süreçte biz Kooperatif olarak Oyuncular Sendikası'yla, BİROY'la ve birçok kurumla hatta müzik sektöründe çalışan MSG gibi kurumlarla da bir araya gelerek onlarla fikir masaları var ettik. Orada İKSV'nin çok büyük desteğini gördük hatta güncel sanatçılarla onların birlikleri ile buluştuk. Farklı fikir masalarında Kooperatifin davet ettiği, Inogar'ın organize ettiği fikir masalarında bir arada durduk, bir arada faaliyet yürüttük. Dünya Sağlık Örgütü'nden uzmanları çağırarak bu süreci nasıl yöneteceğimizi, nasıl yönetmemiz gerekeceğini düşündük. Bakanlıkla sürekli düzenli toplantılarda bulunduk. Sonra o masa gittikçe kalabalıklaştı ve şimdi aslında Bakanlığın birçok farklı platformu, kişiyi, kurumu, örgütlenme biçimini masaya davet ettiği çalışmalarımız devam ediyor. Her gün yeni bir güncelleme ile aslında sürece ayak uydurmaya çalışıyoruz.

Dijital kütüphane aslında ilk yapılan çalışmalardan biriydi bu süreçte, Bakanlığın desteklediği, Kooperatiften olan olmayan tüm tiyatrolara açtığı bizim Bakanlıkla yaptığımız görüşmenin hemen sonrasında dijital kayıt alabileceğimiz yani varlığını kayıt altına alabileceğimiz bir platform, bir alan bir çözüm sundu Bakanlık. Yine o çözümü değerlendirdik yine kooperatife dönecek olursam, biz aldığımız desteklerle de Mozaik Vakfı'nın verdiği destekle de şu anda 7 bölgede 7 kooperatif kuruyoruz. Bölgesel olarak da örgütlenmemizi devam ettiriyoruz. Bu süreçte şu anda 5 kooperatife ulaşmış durumdayız. İki kooperatif sonra da bir kooperatif birliğine doğru gideceğiz. Buradaki amacımız aslında Gökçe Hocam, sizin de çok iyi ifade ettiğiniz gibi, alanda yasal haklarımızın savunuculuğunun yanı sıra alanda var olması gereken yeni hakları, bize uygun ve aslında öyle farklı şapkaları birbirine karıştırmadan ve farklı kurumları da aslında işin içine dahil ederek; çünkü bizim konularımız tek bir Bakanlığın konusu da değil yani sadece Kültür ve Turizm Bakanlığının konusu değil. Çalışma ve Sosyal Güvenlik Bakanlı-

ğının da konusu, Maliye Bakanlığının da konusu. Pandemi sürecinde mesela biliyorsunuz bilekten vergi de yüzde bire indirildi bu süreçte. İşte orada bile aslında üç Bakanlığın konusuydu bu hikâye.

Şimdi bu sigortalanma, atipik sigortalanma ile ilgili yeni bir çalışma durumumuz var. Burada oyuncular Sendikası da partnerlerden biri alanda çünkü demin Ömer Hocam'ın çok iyi ifade ettiği gibi oyuncular kimi zaman günlük iş bulabiliyorlar hatta saatlik, aynı anda üç dört farklı yerde iş yapabiliyorlar ve sabahtan gidip bir reklam filminde oynayıp akşamında dublaja girip sonra yine akşam saat dokuzda da sahneye çıkıp oyununu oynayıp hayatına devam ediyor. Üç farklı iş için 3 farklı kurumla muhatap olabiliyor. İşte bu atipik sigortalanma modeli ve sonrası durduğunda da bu sigortanın ya da o sigortalanma modelinin ya da o çalışma modelinin üstüne yük oluşturmayacağı bir formül aslında model oluşturmanın çabasıdayız bir tarafla da. Bizler neler yaptık bu dijitalle ilgili, bir yandan da birazcık ona değineyim.

Biz, kapanmalar başladıktan hemen sonra Kooperatifin içindeki üye arkadaşlarımızla konuşmaya başladık. Destek kampanyasının, destek kampanyalarının olması gerekliliği üzerinden konuşmaya başladık. Sizin de okuldan İtir Erhart'ın adını anmadan geçemeyeceğiz. Kaynak geliştirme tarafında kendisi biliyorsunuz bir efsane. Ondan da aldığımız eğitimle "Bizde Yerin Ayrı" diye bir kampanya açtık. Seyircimizi, sahneler açılır açılmaz sahnelere davet etmek, açık alanlarda oynadığımız ilk anda buluşur buluşmaz onları sahnelerimize, oyunlarımıza davet etmek ile ilgili bir model geliştirdik. Bu modelin de aslında ilk seyirciyle buluşmasını geçen yaz gerçekleştirdik. Bu, sahada yaptığımız çalışmalarda, katıldığımız festivallerde sahnelerimizi kısa süre de olsun açtığımız o süreçlerde "Bizde Yerin Ayrı" kontenjanından katılan tiyatroların ve bize aslında destek veren seyircilerimizin yerlerini bu anlamda doldurduk.

Dijitalleşme tarafında şunlar oldu. Çok hızlı onu da aktarmış olayım. Tiyatro Kooperatifi yine sektörde, alanda bu tarafa yatırım yapan şirketlerle, kurum-

larla buluşmaları gerçekleştirdi. O gerçekleşen buluşmalar sayesinde aslında nasıl oyunlarımızı dijitalleştiririz, bu dijitalleştirme sayesinde nasıl bir bağ kurarız seyircimizle, bu bağı sonrasında nasıl sürdürebiliriz ve buradaki kurallar buradaki telif nasıl olacak biraz onun üzerine çalıştık. Bu bize bir yandan da bu telifi yazmak ve bütün bu süreci doğru yönetmekle ilgili çok şey öğretti. Çünkü aslında bir anda dublajın da konusuna girer olduk. Bir yanda müzik sektöründe, MSG ile de oturup aslında oradaki telifle ilgili konuşur olduk. Evet, bu bize çok şey öğretti ama bir yandan da çok fazla tiyatronun kapanmasını dijital engelleyemedi. Daha yeni biliyorsunuz "Tiyatrom" da geçtiğimiz hafta içinde kapandığını ilan etti. Dolayısıyla zor bir dönemden geçiyoruz. Evet dijital bizim için bir imkân. Dijitali seyirci ile buluşturmak ve seyircinin buna verdiği tepki inanılmaz. Bunları da hani belirtmeden geçemeyeceğim. Sadece Moda Sahnesinde 34 bin seyircinin katılımı söz konusu. Bizim yaptığımız etkinliklerde biliyorsunuz MobicetOnLine, Dasonline çalışmalarımız var. Onların toplamı da nereden baksanız 100.000'in üstünde seyircinin katılımı söz konusu o tarafta. Zorlu'nun yaptığı dijital etkinlikler var. İşte DasDas'ın, dediğim gibi, yaptığı etkinlikler var. MobicetOnLine var. Biletix'in benzeri etkinlikleri var. Birçok kurumun aslında dijitale döndüğü ve karşılığını da bulduğu bir ortam var. Bizler için aslında bir tarafı böyleydi. Fırsat eşitliğini sağlamak noktasında, erişim eşitliğini sağlamak noktasında zaten böyle olması gerektiğini hep düşünüyorduk.

Fakat kimseyi kolay kolay, belki de önümüzdeki üç yıl beş yıl pandemi gibi bir şey yaşamasaydık ikna da edemeyecektik onları, bu tarafa da çekemeyecektik ama böyle bir sonuç böyle bir durum oluşunca maalesef bu ağır dersin bedelini ödeyebilmek adına hep beraber hem hak temelli mücadele noktasında hızlandık, hem de dijital dönüşüm noktasında, farklı sahneleme biçimleri, farklı ifade biçimlerini yaratma noktasında hızlandık.

Bir başka yaptığımız çalışma da hem İnogar'ın hem İKSV'nin desteğiyle, Tiyatro Kooperatifi'nin içinde aktif rol aldığı Festtogether çalışması, Google ve YouTube ile birlikte ilk 2020'nin Şubat ayında, 12 buçuk milyon izlenmenin olduğu, çok ciddi tablet bilgisayar kaynağının toplandığı, yine sahne emekçilerine destek verdiğimiz bir etkinlik oldu. Yakın zamanda yine, 2021'in Şubat ayında bir Festtogether daha yaptık. Orada da İzmir depreminde kullanmıştık, İhtiyaç Haritasının bir ürünüydü. Bir kira, bir sahne diye çıktık bu sefer. Orada bir kira bir yuvaydı, burada bir kira bir sahne yaptık. Ve orada da yine ciddi anlamda bir kaynak toplandı. Sahne emekçisi arkadaşlarımıza, kapanmakla yüz yüze kalmış sahnelere oradan yine bir kaynak aktarımı söz konusu oldu. Gerek Kadıköy Belediyesi, gerek Beşiktaş Belediyesi, Ataşehir Belediyesi ve Pamukkale Belediyesi'nin desteğiyle oldu aslında bunlar bu tarafta. Ve "Bir Kira Bir Sahne" de bizim alternatif kaynak geliştirme modülü olarak da kalmış oldu hayatımızda. Devam ettirmek için üstüne çalışmalar yapıyoruz.

Bizim tarafta yine İKSV'nin Netflix ile birlikte yaptığı çok değerli bir çalışma var. O aslında daha çok sinema sektörüne bir katkı sağladı ama Oyuncular Sendikası'nın da bir şekilde destek verdiği çalışmalardan biri. Şimdi çok yakın tarihte Google Türkiye ve Google'ın Uluslararası Ofisi ve YouTube'la birlikte yine İnogar'ın içinde olduğu ve Kültür ve Turizm Bakanlığı'nın desteklediği bir başka çalışmanın, bir dijitalleşme çalışmasının içindeyiz. Son tahlilde, kapatmadan önce şunu diyeceğim bu dönem gerçekten çok ciddi kayıplara, maddi manevi kayıplara sebep oldu ama bir yandan da bizleri birleştirdi, buluşturdu. Kolay kolay aynı masaya oturamayacak platformları, grupları bir araya getirip birbirini dinlemeye anlamaya itti ve hızlandırdı.

Çok umutsuz konuşulsa da bu kapanmalar hepimizin canını çok acıtsa da çok ciddi gözümüzün önünde kayıplar veriyor olsak da bir tarafıyla da ben, sizin de çok güzel benzettiğiniz gibi bu İspanyol gribinin hemen sonrasında avangart akımın çıkışının, inanıl-

maz çıkışının, yükselişinin olduğu gibi dünyada da Türkiye’de de gerek sahne emekçileri için gerek sokak sanatçıları için gerek oyuncular için aslında sanatın her alanı için çok ciddi hak temelli mücadelenin devam edeceği hem de çok ciddi bir patlamanın olacağını, olumlu anlamda bir patlamanın olacağını düşünenlerdenim. Dijitalin de bizim vazgeçilmez kaynağımız olacağını ve bu kaynağı da anlamlı biçimde sürdürebilsek seyirciyle ilişki kurmayı, kamuyla, özel sektörle ve belediyelerle de ilişki kurmayı, sivil toplumla ilişki kurmaya devam etmeyi, bu sacayaklarını aslında ve elimizdeki kaynakları, görünür görünmez varlıkları bir arada çoklu düşüneceğimiz ve çoklu yöneteceğimiz bir yaratıcı sektör, bir bakış açısı kazanacağımızı düşünüyorum.

Umarım yeni sahneleme biçimleri, yeni yazım biçimleri, yeni oynama biçimleri bizleri ayakta tutacak. Yeni yazım biçimleri beni gerçekten çok heyecanlandırıyor. Çok iyi örnekler görüyorum. Son cümle olarak da şunu diyeceğim: WhatsApp’tan geçen bir oyun seyrettim mesela. Oyun WhatsApp’ta başladı arkasından Instagram’da devam etti ve ben oyunun sonunu göremedim çünkü TikTok’ta bitti. Ben TikTok üyesi de değilim. TikToku olan ve benimle birlikte takip eden arkadaşlarıma açıp dedim ki, sonunda ne oldu. Yani dolayısıyla evet dijital dönüşüm ve bir yere doğru da geliyor, çok farklı ifade biçimleri var ve devam edecek. Umarım hepimiz için güzel ve kimseyi geride bırakmadığımız, azalmadığımız, çoğaldığımız bir dönemi yaşarız.

Doç. Dr. Gökçe Dervişoğlu Okandan

Çok teşekkür ediyoruz. Sizi dinlemek her zaman umut veriyor çünkü çözüm odaklı ve dayanışmacı bir tavırla bir araya gelmekten bahsettiniz ve altını çizdiniz. Bizim de akademik alanda Sevgili İtir Hocamın (Erhart) adı geçince belki izleyen arkadaşlarımızın da yakında Tiyatro Kooperatifi’nin bu alanda yaptığı bir araştırmanın sonuçlarını paylaşacağımızı da, Tiyatro Kooperatifi hesaplarını da takip eden arkadaşlarımız için verelim. Bu birçok noktayı içinde

barındıran bir perspektif. Sosyal girişimcilikle ilgili, sosyal güvenlikle ilgili, işbirliği ile ilgili.

Hep Birleşmiş Milletler referansı veriyoruz. İşte bu yıl da Sayın Genel Müdürümüzün belirttiği gibi, Yaratıcı Ekonomi için Sürdürülebilir Kalkınmanın ön plana çıktığı ve tabii ki 17. hedefin bütün 16 hedefi bir çatı altında toplayan işbirliğinin çok ön plana çıktığı bir misyonu var. Biz bu tür engellere biraz maruz kalarak işbirliğini yavaş yavaş da organik olarak kurulumak; fikri mülkiyetin, sanatsal üretimin değerini mümkün olduğu kadar ortaya çıkaran platformları birlikte inşa etmek şansına erişiyoruz.

Bu noktada tabii ki işbirliğinin en önemli, o sacayığın en önemli kısımlarından bir tanesi özel sektör. Hem girişimcilik tarafında hem de özel sektörün en önemli sivil toplum oluşumlarından bir tanesi olan TÜSİAD’daki görevinden dolayı Serkan Bey’e söz vererek ilerlemek isterim. Serkan Sevim Galatasaray Lisesi’nden sonra Boğaziçi Fizik Bölümü’nden mezun olmuş. Benim jenerasyonum Boğaziçi Fiziğe girilirdi çıkılmaz derdi. Gerçekten çok önemli bir teknikle, bilimsel alt yapıyla yola çıkmış olan Sayın Sevim, Medianova’nın kurucusu ve CEO’su. TÜSİAD’ın da Yönetim Kurulu Üyesi ve Dijital Türkiye Yuvarlak Masası Başkanı olarak çalışıyor.

Ben Global Girişimcilik Haftası’nda, herhalde 6-7 yıl önce, TÜSİAD’ın önderliğinde, İstanbul Modern’de, o zaman Ümit Boyner başkanken bir yaratıcı endüstriler toplantısı organize ettiğimizi hatırlıyorum. Ondan beridir özellikle bilişim sektörü ve bilişim sektörünün ağırlıklı olduğu yaratıcı endüstriler, oyun sektörü gibi demin verdiğimiz örneklerde de (zaten sektörlerin birbirinin içine geçmiş olduğundan bahsediyoruz) hem bilişim sektörüyle, hem farklı endüstrilerle çok önemli bağlar kurdular. Ülkemizde artık “genre (janr)” olmuş bir dizi sektörü, oyun sektöründeki gelişmeleri büyük bir gururla takip ediyoruz. Bu alanda hem özel sektörün hem özel sektörle ilgili bir sivil oluşumun hem de bilişim sektörünün önemli bir temsilcisi olarak, sizler yaratıcı endüstrilerle eklemlenme konusunda neler düşünüyorsunuz Sayın Sevim?



Serkan Sevim

TÜSİAD Dijital Türkiye Yuvarlak Masası Başkanı

Öncelikle çok teşekkürler. Böyle güzel bir ortamda sizlerle beraber olmaktan çok memnunum.

Değerli Genel Müdürümüze de çok teşekkür ederim davetleri için. Teveccüh gösterdiler.

Benim bütün kariyerim 98'den beri dijital dünya üzerinde geçti. Kendim bir girişimci olarak ilk şirketi Amerika'da kurdum ve şimdi Sayın Ömer Hocam da anlatırken, çok güzel bir şekilde, zaman makinesi gibi bizi geçmişe götürdü. Ben de onu düşündüm. Acaba biz neler yaşadık, nerelere dokunduk?

Bizim yaptığımız iş hem TÜSİAD olarak bahsedeceğim hem de kendi işimiz olarak, video streaming dediğimiz bir altyapı işi. Yaklaşık 15 yıldır birebir bu şirketle çalışıyoruz. Neler yaptık diye şöyle bir baktığımda, 2004 yılında ilk defa maçların, Türkiye Ligi'nin internet üzerinden yayınlanmasıyla işe başladık, Digitürk lisansıyla. O zaman dijital hak diye bir konu yoktu. Biz hatta bunu Amerika'da, özellikle bir futbol hakları sahibi olduğunu inandığımız bir firmaya gittiğimizde bu hakların olmadığını, aslında sadece televizyon hakkı olduğunu, dijital diye bir şey olmadığını, dijital diye yazılan bir kelime olarak da geçmemekte, YouTube'un olmadığı bir dünyadan bahsediyoruz.

Tabii ki zaman içerisinde, 2009 civarında MÜ-YAP'la beraber TTNET'in ilk video TTNET video/TTNET müzik denen bir platformla daha da yakınlaştık sizlerle diyebiliriz. Hep şöyle bir dönem geçti. Büyük te-

levizyon kanallarına gittiğimizde çok çok üst düzey bir yönetici, tabii ki isim vermem mümkün değil şu anda ama bu dijitalin genişliğini anlatmaya çalıştığım da bana şöyle demişti: Serkan'cım bir dizinin bir yayınında nokta nokta kadar gelir yapıyorum. Sizle yapacağımız işte bir yılda ben bu parayı alamam dolayısıyla benim bu dijital yatırım yapmamam benim için en doğru olan demişti. Ben de naçizane bu işlere çok kafa patlatmış biri olarak, kariyerim de üzerine kurulduğu için demiştim ki, sözümü de pek esirgemem açıkçası, matbaa bulundu, ona göre demiştim.

Bu dalga geliyordu. Bazıları için Covid'de bu dalga ilk defa görüldü. Biz tabii görmüyorduk. Biz hani filmler de vardır ya böyle çılgın bir profesör koşar, herkese söyler meteor geliyor diye, kimse inanmaz, biz öyle bir dünyada böyle bir dönüşüm geliyor, bu dönüşüm çok riskli bir dönüşüm çünkü kartların yeniden dağıtıldığı, bazı sektörlerin yok olup değiştiği. Kodak firmasını hatırlarsınız, çünkü Kodak firmasını hatırlamayan çok kişi vardır. Ya da 2007 yılında büyük bir cep telefonu, hepimiz onu kullanırdık herhalde marka olarak, "Kim durduracak bunu?" diye Time dergisine zannediyorum kapak olmuştu. Marka bugün yok ortada.

Dolayısıyla böyle bir dünyadayız. Bu dünyayı, biraz artık rakam verebiliyorum, o rakamları verip ben dinleyenlerdeki algıyı biraz daha yükseltmek istiyorum. 2003-2018 yılı arası dönemi için dünyadaki şirketlerin, halka arz olmuş şirketlerin değerlerini

karşılaştırmış Dünya Bankası. Her sene tabii ki takip ediyor bu değerleri. 2003 yılında dünyadaki bütün şirket değerleri % 49 oranındaymış. 2018'e geldiğimizde yine % 49 pay almış bu şirketler fakat bütün şirketler neredeyse değişmiş durumda.

Yani bugün bildiğimiz Facebook, Amazon, Google gibi şirketler başlara geçmiş. O gün lider olan şirketler ortada kalmamış. Asya enteresan bir şekilde bu zenginlikten bu değerlemelerden yüzde on pay alıyormuş. Bugün yüzde 30'lara yaklaşmış. Bunu da herhalde hayatımızda hissediyoruz. Daha çok Çinli şirketlerde; oyun sektörü gibi sektörlerde daha fazla duyuyoruz. Avrupa keza % 25'lerden % 8'lere gerilemiş bu dünyada.

Dolayısıyla bu dijital dönüşümün son 15 yılında bile koca koca coğrafyaların aslında yer değiştirdiği ve bazılarının bugün uyanarak mücadele etmek için tekrar yola çıktığı bir dünyada yaşıyoruz. Tabii ki sanat dediğimiz yaratıcı endüstriler inanılmaz değerli bu yeni dünyada. Her zaman değerliydi fakat bugün daha da değerli belki Covid'in hızlı gelmesi, geleceğin hızlı bir şekilde ileri sarması bir darbe etkisi yaptı, bu net. Birçok kişide bir uyanma etkisi yaptı, bu net. Fakat bizim bu açığı kapatmak için yine içerik, sanat ve yaratıcı güce ihtiyacımız var, bütün sektörlerin buna ihtiyacı var. Neden bu kadar net söylüyorum? Yapay zekânın olduğu artık makinelerin bazı işleri çok daha süratli yaptığı bir dünyaya gidiyoruz. Mesela yine Sayın Ömer Hocam seslendirme olarak bahsetti. Altyazı bilmiyorum sizin konuya girer mi ama altyazıların artık % 98 oranda başarıyla yapıldığı yapay zekâ motorlarıyla oluşturulduğu bir dünyadayız. Şimdi düşünün ki orada o işleri yapan insanların bir daha hiçbir zaman işi olmayacak. Dolayısıyla bu dönüşümü peki biz nasıl karşılamak zorundayız? Bu dönüşümü sizin sektörünüz veya bizim sektörümüz nasıl karşılamalı? Ne yapmamız gerekiyor?

Şimdi gene ucundan değinildi. Ben bunun altını büyük bir kalemle çizmek istiyorum dijital okuryazarlık dediğimiz konunun ister okulda ister okul

sonrasında ister elli yaşında ister 60'ında bir kere olmazsa olmaz olduğunun altını çizmek istiyorum. Ne demek istiyorum dijital okuryazar diyerek? Yaptığımız iş ne olursa olsun, yaratıcı, sanatçı, bizim sektörü ne etkiliyor, nasıl yapılıyor? Mesela üretim maliyetlerinin, prodüksiyon dediğimiz, belki stüdyo dediğimiz üretim maliyetlerinin inanılmaz düştüğü bir dünyadayız aynı zamanda. Zamanında, dev gibi kameralarla biz şirket olarak da yayın yaptığımızda, canlı yayınlar gibi, bugün bir iPhone kamerasıyla aynı kaliteyi yakalayabildiğimiz, sanal rejilerle gayet başarılı yayınlar yapabildiğimiz bir dünya.

Bu dünya bugün başlamadı, zaten vardı 5-6 yıldır ama bu dijital okuryazarlık dediğimiz. Benim sektörden beklentim ve ricam bu konuya yatırım yapmak olmalıdır. Yani bu kişi ne sanatçısı olursa olsun, işini dijital nasıl etkiliyor? Dünyada nasıl örnekleri var? Bazı işlerde neler olacak, bu konularda yatırım yapması ve kendine yatırım yapmayı öğrenmesi gerekiyor. Yine başka bir konu, benim son 15-20 yıldır sorun yaşadığım. Biz dijital bir altyapı sağlayan şirket olarak da hep şunun mücadelesini verdik: "Yeteri kadar para yok". Herhangi bir proje için gittiğimizde bizim karşımıza gelen ki ben şu anda saymadım hakikaten 30'a yakın proje duyduk. Dizilerin online yayınlamaları vardı. Birçok konser vardı yapılan 2010-2020 arası. Türkiye'de de çok oldu hep tamam yapalım ama biz bir konsere çıktığımızda şu kadar para kazanırız, burada o para yok.

Şimdi ben yeni bir terminolojiyi de burada söylemek istiyorum. Öğrenmek için proje üretmek diye bir konu olmalı. Bunu, zannediyorum, takip ettiğim kadarıyla en iyi yapanlardan biri Mert Fırat Bey'dir. Çünkü bazı işlerde direkt beklediğiniz para olmasa bile öğrenmek için yatırım yapmak, büyük yatırımlar da değil bunlar, en azından biraz risk almak, öğrenmek için bazı projeler üretmek sizin bir yolda yürümenize yol açıyor ve bu yolda yürümek zorundayız. Yani bu yol yürünmeden öbür tarafa geçilmiyor. Ya da nasıl geçiliyor? Yine bir Amerikalı yapıyor, başkası yapıyor platformu ve siz orada onların kurallarıyla

la, onların izin verdiği ölçüde, onların size bahsettiği kadar bir gelire işinizi yapabilir duruma geliyorsunuz.

Dolayısıyla bu tip yeni işleri öğrenmenin, farklı şeyler yapmanın tam zamanı diye düşünüyorum. Bir başka nokta da yine sizlerin çok yakinen takip ettiği, bizlerin de hem sektörden gördüğümüz, belki seyirciyle bağ kurma gibi güçlü bir iletişim. Yine son dönemde Justin Timberlake gibi bir Amerikalı ünlü olduğu zaman YouTube üzerinden, bu sanki Türkiye’de olmaz gibi bir algımız vardı ama şu anda artık örneklerini de gördükçe bir çoğunluğu herhalde bu konuda daha bir aktif. Dolayısıyla bunun yapılabilirdiği, o iletişimin sosyal medya dediğimiz, bence artık yeni medya demek lazım buna. Orası medya bildiğiniz. Bunları daha dikkatle, daha interaktif, kitlenizi daha toplayarak, farklı canlı yayınlar yaparak, bu işi öğrenerek, bugün 10 kişi mi bağlandı, sorun değil yarın 100 kişi, öbür gün 1000 kişi. Çünkü şöyle bir dünyada değiliz bunun altını da bir çizmek isterim. Lineer gitmiyor işler. Yani bugün sizin 15 yılda geldiğiniz yere bakıp da bir 15 yıl sonra demek ki bir bu kadar daha gideriz diye bir dünya yok. Bunu net söylüyorum. Fizik dediniz evet fizik okumuş biri olarak bunu net söylüyorum, logaritmik olarak gidiyor. Ne demek istiyoruz? 15 yılda yaptığımız şeyi 2 yılda yapacağız ondan sonra iki yılda yaptığımız şeyi de 1,5 ayda yapacağız.

Yine kreatif, yani yaratıcı endüstri olarak örnek vermeye çalışayım, daha çok terminolojiyi de uydurmak adına. Benim 8-9 sene önce seyrettiğim bir TEDx videosu vardı. YouTube’un, daha doğrusu video paylaşımının öneminden bahsediyordu, insanlık tarihi için, inovasyon için. Şöyle bir örnek verdiler: Diyor ki, bir kişi bir dans yapıyor, özel bir dans ve bunu yüklüyor YouTube’a. Bunu seyreden Japonya’daki bir genç bundan ilham alıyor ve farklı bir dans şekliyle başka bir video yüklüyor. Bunu seyreden Finlandiya’daki başka bir grup değişik bir dansla bunu da inove edip yüklüyor ve toplam 1-2

aylık bir süre içerisinde bütün dünyadaki paydaşların dokunabildiği yeni bir dans üretiyorlar.

Ben naçizane çok da uzatmak istemiyorum ama benim söyleyeceğim öncelikle bu değişimin bu dönüşümün kesinlikle kalıcı olduğu. İşte bu Covid bitince biter, yok böyle bir şey. Zaten bu geliyor idi, bu bir anda çıkmadı, bu sadece hızlandı. Yani, bunu 20 yıldır içinde olan biri olarak söylüyorum, dijitalin. Bu kesinlikle hızlandı ve hızlı devam edecek çünkü lineer artmayacak.

Dolayısıyla yeni iş modelleri denemek, global kitlelere ulaşmaya çalışmak gerek. Mesela bizim yine bir medya şirketi, “Gaste”ydi o zaman, gelirleri düşüyor. Ne yapacağız? Bu 7-8 sene önceki konu. Ne yapacağız dedim, yurt dışına çıkıp oradaki Türklere mal satacaksınız. Bu tabii garip geliyor, yani 80 milyon yaşadığı ülkeden çıkıp niye ben 3-4 milyonun yerine gideyim ama bugün konuştuğumda orada bir başarı yakaladıklarını görüyorum.

Keza maçları satan Digtürk platformunun Türkiye içinden yurt dışına çıktığında orada da hatırı sayılır bir gelir ürettiğini biliyorum. Ama bu işi 8-10 yıldır yatırım ve öğrenme ile yaptıklarını da biliyorum. Benim naçizane tavsiyem bu yönde olur.

Bir de son satır olarak belki kitle ile birebir uyumlu değil ama ben bunu Sayın Genel Müdürümüze de söylemiştim, burada da bir daha altını çizmek istiyorum. Bu yaratıcı sektörün, hayal gücü gerektiren sektörün bir tarafı, yani altyapısı değil ama kesinlikle bir tarafı teknoloji sektörüdür, yazılım sektörüdür. Burada bizim kendileriyle TÜSİAD heyeti olarak yaptığımız toplantıda, bu konu bizim için önemliydi. Bugün yeni dünyada veri ve yazılım gerçek varlıklar ve birçok şirket bunları varlık olarak bile algılayamayabiliyor, hesaplayamayabiliyor. Dolayısıyla, telif hakları dediğimiz zaman sadece aklımıza müzik, film, tiyatro gibi konular gelmemeli diye düşünüyorum. Bunun içinde üretilmiş teknolojiler son derece önemli konulardır. Veri tabanları, yapay zekânın, veriyle öğrendiği için ve ölmediği için, yani bir kere

oluşan bir yapay zekâ insan gibi ölmediği, sonsuza kadar yaşadığı için sürekli öğrenmeye devam edecek ve verinin hakkının nasıl korunması gerektiği önemli bir konu olacaktır.

Doç. Dr. Gökçe Dervişoğlu Okandan

Çok teşekkürler. Aslında sonlandırmıyorsunuz çünkü doğmuş bir şey hiç ölmüyor. Eminim bundan sonraki söz alacak sevgili Lalin Akalan'ın referans verebileceği birçok noktaya değindiniz. Ben bu teknoloji ile ilgili altını çizdiğiniz hususun 2004 yılında UNCTAD, Birleşmiş Milletler Ticaret birimi diyelim, (ticaret ve gelişim birimi, United Nations Conference on Trade and Development'ta) yaptığı tanımında aslında yaratıcı endüstrilerle ilgili bu sacayağını sanat, teknoloji ve iş dünyası arasında kuruyor. Bu özgün sanatsal üretimin, bizim kendi taksonomimizde en iç hare olarak konumlandığımız o özgün fikir odaklı nüvenin beslenmesi için her şeyi bütün paydaşlar nezdinde düşünmemiz ve yapmamız gerekiyor. Bununla beraber teknoloji ve iş dünyasında farklı iş modelleriyle ilgili birçok paydaşın da burada söz söylemek için imkânı olacaktır diye düşünüyorum. Çok teşekkürler değerli katkılarınız için.

Benim de aklıma geçen sene bu zamanlar Nisan sonu Avrupa Komisyonu'nun yaklaşık 20 bin kişiyle organize ettiği Hackathon geldi. EUvsVirus Hackathon'unun bir alt kırılımı olan sanat ve eğlence sektöründe yapılan projeler aynı sizin de ifade ettiğiniz gibi izleyiciyi daha fazla nasıl entegre edebiliriz teknoloji ve dijital alanda ve aynı zamanda dijital menşeli sanat işlerini nasıl destekleyebiliriz.

Bu noktada son olarak söz alacak sevgili kadın girişimcimiz Lalin Akalan'a önemli bir söz düşünüyor. Çünkü kendisi hem "Digilogue" (yani Zorlu Holding ve Zorlu PSM ile birlikte yaptığı son beş senedir, artistik direktörlüğünü ve kürasyonunu üstlendiği yapı) hem de kurucusu olduğu Xtopia üzerinden yaratıcı ve teknoloji alanlarda bir "worldbuilding" çabası içinde. Sosyal etki girişimi platformu sahibi olduğu için teknolojiyi kapsayıcı deneyimler, VR, AR, XR, dijital sanatlar kesişiminde farklı kurumlarla çalıştığı için (festivaller, şirketler ve girişimcilerle birlikte olduğu için) bu sözü ona vermek istedim. Bizim de geçtiğimiz sene çok keyifli, benim çok keyif aldığım ve sonunda bir rapor olarak çıkan "Toplumsal Dönüşüm ve Yaratıcı Endüstriler Raporumuz"da aslında çok farklı uluslararası ve ulusal paydaşlarla kendisinin tekrar bu süreci bir yorumlama şansı oldu. Evet, Lalin, bu konularla ilgili hangi görüşleri aktarmak, bizi beslemek istersiniz?



Lalin Akalan

Yaratıcı Endüstriler ve Teknoloji Girişimcisi (xtopia)

Herkese merhabalar. Çok teşekkür ederim öncelik-
le davetiniz için. Çok güzel konular ortaya çıktı. O
kadar fazla not aldık ki hangisiyle başlayacağımı bil-
miyorum ama belki en baştan şununla başlayabiliriz.
Digilogue Platformu beş senedir var. İlk başta “Bar-
bican Centre”ın dijital devrim sergisini getirmemiz ve
bu sergiyi nasıl anlatacağımızı, Türkiye’de bu diyalogu
nasıl başlatacağımızı düşünmemiz ile hayata geçti.
Bir paralel etkinlik olarak ilk zirvemizi gerçekleştirdik
ve bu zirveyi gerçekleştirdiğimiz zaman fark ettik ki
aslında Türkiye’de teknoloji odaklı düşünen teknolojik
yeni gelişimlerin ve dijital araçların aslında topluma
etkisini ve birey seviyesinde bize olan etkilerini irdele-
yen ve bu konuda aydınlatma yapan bir alan olmadı-
ğını gördük. İnsanların da buna katılmasıyla, mutlu ol-
masıyla beraber, kendi içerisinde mecraları, kurumları
fikirleri birleştiren transdisipliner bir teknoloji yani yeni
medya platformuna dönüştü. Senelik etkinlikleri, fes-
tivallerden tutun bu raporun altında yaptığımız “future
tellers” yani gelecek anlatıcıları serisine kadar farklı
kanallarda, farklı kitleleri değişik hiper odak noktala-
rıyla buluşturmaya çalışıyor. Bunun da belki bugün
geldiğimiz noktada söyleyebileceğimiz bir şeye
de referansları var. Çünkü, Covid’in benim gözlemle-
diğim en güzel etkilerinden biri de aslında çok fazla
homojenleşmiş olan yaratıcı endüstri ve genel olarak
toplumda homojenleşmiş olan bir şeyin herkese uya-
bildiğini düşündüğümüz çıktıkları ortaya koymaktansa

daha çok heterojen baloncuklara ve daha hyperlocal
belki daha kendi komünitesi ile direkt birliği ilişkisi
sağlamak isteyen izdüşümleri çıktı ve bu çok güzel,
çünkü tamamen yaratıcılığı tetikleyecektir. O yüzden
bizi çok güzel bir iki sene beklediği konusunda ben de
katılıyorum hepinize.

Bununla beraber raporumuz geçen temmuz ayın-
da başlattığımız ve 9 ay süren bir sürecin sonunda
çıkı. Raporun ismi “Toplumsal Dönüşüm ve Yaratıcı
Endüstriler”. Toplumsal dönüşüm olmasının sebebi
de şu, biz buna sadece bir pandemi ya da virüs gö-
züyle bakmak istemedik ama burada çeşitlilik, eşitlik
ve aslında sesi şu ana kadar hiç duyulmamış bazı
sosyal hareketlerin de katalizörü oldu. Çünkü sağlık
sistemleri olsun, kimin öncelikle hangi hizmetlere
daha erken erişebileceği gibi çok ciddi kendi aramız-
da aslında ne kadar bölündüğümüzü, Black Lives
Matters olsun, Latins olsun şu anda olan Aegean
Hate Movement’ları olsun, “ötekilenme” üzerine atı-
lan ciddi adımları da içeriyor. O yüzden bu toplumsal
dönüşümü genel olarak kültür sanat ekosistemi ve
özellikle yaratıcı endüstriler ekosistemi üzerinden ele
almak istedik.

Kültür sanat kurumları arasında dayanışmaya odak-
lanan ilk panelimiz oldu. Bu biraz da aslında belki Di-
gilogue olarak son 5 senedir ve daha ötesinde işte
Sabancı Müzesi, Akbank Sanat, SALT, İKSV gibi ku-

rumlarla çok açık ve transparan diyalogları ve projeleri yürüttüğümüz bir alandaydık ama aslında herkes bu zaman bu alanda değildi ve biz ilk defa belki ağlarımızda normalde nasıl diyeyim, belki lisansladığımız bazı projelerini getirdiğimiz, ticari bazı alışverişleri kendilerine götürdüğümüz ama hiçbir zaman aynı masa etrafında beraber düşünüp çözüm üretemediğimiz kurumları da bu rapor içerisinde alabiliriz.

Bunlardan birkaç örnek vermek gerekirse Barbican Center, Cleveland's Art Museum, Elbphilharmonie Hamburg gibi uluslararası kurumlar var ve aslında biraz daha coğrafi çeşitlilik üzerinden de ilk defa açıkça herkes kendi devletleri olsun, işte kamu programları olsun finans modellerini paylaşma şansları oldu ve herkesin ilk bakış açısından gelir modelleri ve biletleme modelleri konuşulmaya başlandı. Çünkü Türkiye'de en büyük algı olan kültür sanatın bedava olması gerekir ya da bedava verilen bir şey olduğu algısını biraz kırmak üzerine, izleyiciyle demin konuşulduğu gibi etkileşimi nasıl arttırabiliriz, aradaki filtreleri nasıl kaldırabiliriz, biraz daha Peer-to-peer (P2P) gibi komüniteler yaratabiliriz odaklı gitti ve burada coğrafi çeşitlilikler gördük. Barbican gibi zaten bu alt yapıları hazır olan kurumlar çok kolay bir şekilde içeriklerini dijital platformlarından yayabildiler. Bazıları üçüncü parti kurumlarla anlaştilar. Mesela San Francisco'daki Grey Area Kurumu teknoloji ve yazılıma farklı bir yerden daha ileri bir yerden baktığı için mesela bir YouTube, Instagram ya da sosyal medya bedava içerik sağlayıcısı olmayı kabul etmedi ve encrypted platformlar altında kendisi özel alanlarda buluşturdu içeriklerini. Yani herkesin bilmesi gerekmiyor, benim lokalde en destek vermem gereken kişiye gitmem gerekiyor dedi ve bu da bize şunu düşündürdü: Hepimiz gördük ki gaming endüstrisi nasıl bir anda konser endüstrisi ile birleştirildi, bilmeyenler için tekrar etmemiz gerekirse Fortnite içerisinde gerçekleşen Travis Scott konseri 47 milyon kişi tarafından seyredildi ve canlı yayında aynı anda orada 13 milyon kişi vardı. Zaten 200-300 milyon kişiyi aynı anda real-ti-

me bağlamaya alışmış olma, sebebi ne olursa olsun, buna alışmış olan teknik alt yapılar istemediği pandemi süresince birbirleriyle clash ederek çok daha farklı amaçlar için ilk defa kullanılmaya başlandı.

Burada da yine biraz önceki konuya geri dönecek olursak hep beraber bir daha bu deneyimin özellikle de kapsayıcı endüstriler ve kapsayıcı tecrübeli olarak paketleyeceğimiz teknolojik veya virtüel deneyimlerin nasıl distribüsyon kanallarının olacağı. Çünkü bir standardı yok, bunların telif haklarının nasıl regüle edilebileceği, nasıl yayılabileceği ve gelir modellerinin ne olabileceği üzerine bizi oldukça düşündürmeye başladı. Çünkü belki gaming endüstrisinden çok daha fazla nemalanacağız ve biraz da "tokenization" dediğimiz yani mesela bugün bir tiyatroyu seyretmek için ben para verip gidiyorsam belki ileride tiyatro bana bir "token" vermek zorunda kalacak belki ille de finansal bir "token" değil ama bir değeri olan bir "token" vermek zorunda kalacak ki beraber bu deneyimi yani deneyimi paylaştığımız alanın da finansal bölünmesini çok daha farklı bir şekilde düşünme şansımız olabilecektir.

Uluslararası kültür sanat sahnesinden müzik festivallerine geçtik ve oradan yaratıcılık ve teknoloji odaklı ekosistemlere, biraz daha dijital etkinlikler, hibrit etkinlik ne demektir; artık bunun zorunluluğu kapsamında kriz yönetiminde, geleceğe dair mekanlar olsun, organizasyonlar nasıl düşünmek zorundadır bunu biraz tartıştık. Belki şunu söyleyebiliriz ki komünitesine sadece iş gibi bakmayan ama komünitesini bir aile olarak gören yani yaratıcı endüstriler ekosistemi dediğimiz zaman hepimizin bir paydaş olarak birbirimize katkı sağladığımız bir alanda, birbirimizin çıkarlarını gözettiğimiz ve dijital araçlarla desteklenen networklerin çok daha kolayca hayatta kalabildiğini ve en azından birbirlerinden çok daha kolay hem finansal hem duygusal hem psikolojik destek alabildiğini gözlemledim bu süreç içerisinde.

Dijital bölünme konusunu yeniden gündeme getirmiş bulunduk. Yani internet erişimi ve bilgisayara erişim gibi çok basit konularımız var bir kere. Türkiye’de herkesin bu tür altyapılara erişimleri ne yazık ki yok, yani dünyada da böyle ama Türkiye’de de erişim, bilgi, gelişim ve demin bahsedilen streaming service’ler içerisinde bu ekosistemin bir parçası olmak istiyorsanız bile bunun önceliği internet ve bazı aygıtlara sahip olabilmekten geçiyor ve bu altyapıların oluşturulması için aslında sistemsel çözümlere odaklanmamız gerektiğini gördük. Demin Hackathon’un sözünü açtığınıza çok sevindim, çünkü orada benim ilk defa dikkatimi çekmişti. Kültür sanat endüstrisi aslında sosyal dirlik, dirayetlik altında kategorilenmişti ve hepimizde belki şifa etkisini ve bir toplum için, global olabilir, lokal olabilir kültür ve sanatın değerini çok daha iyi anladığımız ve belki son 10 senedir bizim gibi bazı insanların bunu sosyal etki ile birleştirdiği ama tam olarak dışarıda nasıl diyeyim maddeselleştirilemeyen, rakamsallaştırılmayan bir alginın çok daha rakamsallaştırılmış ve herkes tarafından kabul edilmiş bir hale geldiği ortaya çıktı.

Bu sosyal etkiyi ve sosyal fayda odaklılığı görebilmekle beraber hepimiz yaptığımız şeyleri neden yapıyoruz ve kimlerle yapıyoruz sorusunu çok daha özümstedik bence. Bu işbirlikçi olduğumuz markalar olsun, destekçilerimiz olsun, beraber çalıştığımız başka şahıslar ya da kurumlar olsun, onların kendi hayatlarında aldığı kararların etikliklerini belki açtıkları alanları hep beraber sorgulamaya başladık. O yüzden ağların ve komünitelerin yine çok daha öne çıktığı bir rapor sonucu gözlemledik. Z jenerasyonunu çok aktive etmiş ve bir şekilde diyalogun çok ciddi parçası hale getirmiş, işte TikTok olsun yine bahsi geçti, Twitch olsun çok daha farklı yeni yazılımların belki işte 30 yaş üstü değil ama 25 yaş altının, nasıl diyeyim, kullanmasıyla beraber toplumda bazı yaptırım güçlerine de kavuşmasını gördük. Bu nasıl, işte yurt dışında yurt içinde bazı alınan kararlara kolektif bir şekilde itiraz etmek, örgütlenmek, bunları düşün-

dürebilme yetilerini açmış bulundu ama tabii ki bununla beraber de oldukça fazla zarar aldığımız, hep beraber dinamik bir şekilde yeni finans modelleri ne olurdu düşündüğümüz, ülkemizde de özellikle devlet olsun özel sektör olsun başka kombinasyonlarıyla ilerlemek zorunda olduğumuz şeyin oranlarını ve oradaki çözümleri nasıl beraber üretebileceğimizi düşündüğümüz bir alan oldu. E-ticarete girmiyorum bile. Orada çok bambaşka bir büyüme ve neredeyse onların ürün geliştirme süreçlerindeki bir toplumsal laboratuvar süreci geçirdik. Bununla beraber çok güzel, user interface yani ara yüzlere baktığımız zaman çok güzel gelişimler görmekle beraber toplumun bir kısmının da buraya ayak uyduramadığı için ne kadar bu konunun dışarısında kaldığını ve bu konunun dışarısında kalmanın nasıl ciddi anlamda ileriye dönük ekonomik çöküş olacağını da bence kendi içimizde kanıksadık.

Sanayici bir aileden geliyorum ben. Kendim de otomotiv sanayiinde çalıştım bir kaç sene seri fiyatlandırma ve tasarım yönetimi ve ürün geliştirme üzerine okurken bir şekilde kendimi çağdaş sanattan “immersive experiences” dediğimiz kapsayıcı tecrübeler alanında buldum. Burada her zaman aslında bu sanatsal düşüncenin yaratıcı düşüncenin sanayiye, inovasyonu nasıl tetiklediğini biz hep özümsemiştik ama demin Serkan Bey’in söylediği gibi bu özümsemenin gerçekleşebilmesi için gerçekten kendimizi öğrenme alanlarını ve süreçlerini ve daha uzun uzun süreçlerde düşünme ve hani üç ayda hemen bir şey başarmak zorunda olmadığımızı hatırlatmanın da gereğini görüyoruz.

Bununla beraber belki lider konumda olan ve kaynakları geniş olan kurumların ya da girişimci olarak benim de yapmak istediğim en önemli şeylerden biri ilk başta bir risk alma ve deneme yanılma alanı açabilmek. Bu alanı biz açamadığımız zaman ne yazık ki katma değerli ürünler geliştiremiyoruz çünkü bunlar hemen olmuyor ve tek bir kişinin de başarısıyla olmuyor. Bir kaç değişik parçanın beraber öğrenip ge-

liştiği şekillerde bunlar çok güzel yerlerini buluyor. O yüzden işbirlikçi metodolojileri zaten yeni bir öğrenme bakış açısı olarak oturtmamız çok önemli.

Networking dedik, komünite dedik. Burada Networking'i ille de çıkar bazlı olarak düşünmemek gerekiyor ama çok da ağ bazlı baktığımız zaman benim attığım adım başkalarını nasıl etkiliyor; sadece bunun farkında olabilmek ve bunu beraber konuşabilmek bile zaten ağa bakış açısını getiriyor.

Ekipman ve prodüksiyon demiştim kendi işimden dolayı çünkü kapsayıcı tecrübeler ve özellikle de işte konaklama, turizm, prodüksiyon gibi tedarik zincirlerinin ne kadar birbirine aslında kültür sanat ve yaratıcı ekosistemde bağlı olduğunu da görmüş olduk. Yani dijitale geçmek de sadece yetmiyor ama dijital ve fiziki ortamların entegrasyonları ve bu entegrasyonların belki herkesin erişebileceği dijital ağlar tarafından sağlanabilmesi de çok ciddi öne çıkmış durumda. O yüzden ürünler ve bu ürünlere verdiğimiz alanlar yine öne çıkıyor. Kendimi tekrar etmiş bulundum. Demokratik ve eşit fırsatların, belki açık çağrılarının, mentorlara ve eğitmenlere, ilham alınabilecek liderlere erişimlerin geniş olduğu, global küresel platformlarla konuşan, beceri geliştirmeye odaklanan ve her şeyden önce de yaratıcı ekosistem içerisinde bu, yine Ömer Bey'in bahsettiği bohem sanatçı şeyini de kıran aslında girişimci sanatçı diye "slash generation"a da gönderme yapmak istersek diye tanımlayabileceğimiz bu yeni insanın tabii ki de desteklenebilir bazı modeller olduğunu ama benim perspektifimde bu, Lalin olarak konuşuyorum, kâr amacı gütmeyen şu anda daha fazla istihdam sağlayabileceğini görmekle beraber her şeyden önce eşit değil belki çünkü her zaman eşit adaletli demek değildir ama hakkaniyetli kazanç paylaşımlarının öne çıktığı modellere odaklanmanın önemini gördüm diyebilirim.

Çok kısa da Xtopia'dan hemen bahsedip kapatıyorum. "Topos" Yunancada mekan demek ve bu diji-

tal-virtüel-fiziki mekanların aslında birleşiminden gelen bir "worldbuilding" platformu. Worldbuilding ne demek, dünya inşa etmek biraz spekülâtif kurgu, spekülâtif tasarım ve gaming endüstrisinden terminolojisini alan ve bu bakış açısını aslında insanlık olarak karşımıza çıkan sosyal sorunları çözmek için bir simülâtif kurgu üzerinden düşünmeye çalışan bir alan.

Umuyor ki STK'larla, üniversitelerle, laboratuvarlarla, girişimcilerle ve bağımsız kolektiflerle kalıcı bir kapsayıcılığa sahip olmak istiyor çünkü sadece bir kişinin ya da bir sanatçının ya da bir gelişmenin bakış açısı değil ama sektör olarak gelişebilmemiz için sürdürülebilir kâr modelleri ve paylaşabildiğimiz alanlara ve laboratuvar yapısıyla aslında bunu devam ettirmeye çok ihtiyacımız var. Bununla beraber yine veri hakları dedi demin Serkan Bey. İşte yapay zeka, makine öğrenimi, insan öğrenimi, özel algoritmalar, açık kaynaklar, açık kaynaklı algoritmalarla özgür algoritma bakış açısının farkını da gözeterek haklarımızı nasıl ticari amaçlar için kullanılmadan koruyabiliriz ve bunlar üzerinden hakkaniyetli kazançlar sağlayabiliriz irdelemek isteyen bir platform deyip burada bitiriyorum.

Doç. Dr. Gökçe Dervişoğlu Okandan

Çok teşekkür ediyoruz. Gerçekten zihin açıcı birçok örnek verdiniz ve aradaki bağları da yani bugün sürdürülebilirlikle ilgili buluşmanın bir serinin ilk konuşmasında yer alıyoruz. Sürdürülebilirliğin üç tane sütunundan belki Festtogether örneğinden ekolojiye biraz referans verdik ama bu katkı ile sosyal ve ekonomik sürdürülebilirlik ile ilgili de yoğun bir tartışma gerçekleştirmiş olduk. Onun için bu sosyal toplumsal dönüşüm ağlara farklı bir şekilde bakma her şeyin ekosistem içindeki yeri ve sosyal etkileşimin de altını çizmeniz çok kıymetliydi.

Ben soru kısmına geçmeden önce bu dört tane zihin açıcı aktarımdan sonra konuşmacılarımızın

birbirlerinin söyledikleri üzerine herhangi bir katkı da bulunmak ister mi diye bir davet etmek isterim. Eklemek istediğiniz, bizi izleyenlerle etkileşime geçmeden önce bütün olarak bunun da notunu düşmüş olalım dediğiniz, eklemek istediğiniz herhangi bir husus varsa bu oturumda sevinerek ben söz vermek isterim. Zannediyorum güzel bir olgunluk seviyesindeyiz. Aynı zamanda bizi çok büyük bir keyifle izleyen bir izleyici kitlesiyle de beraberiz; yazılı paylaşımlarını aldık.

Çeşitli sivil toplum örgütleri, meslek kuruluşları ve KİFAÇ tarafında da Komisyon Üyelerimiz, saygıdeğer hocalarımız, benim için çok kıymetli bir kurum olan İKSV'den arkadaşlarımız bizim de buluşmamıza vesile olmuş Sevgili Görgün (Taner) Hocam, ben kendisine Hoca diyorum çünkü bizim bölümümüzde çok uzun yıllar emeği var. Güzel dileklerini ilemişler. Keza Kenan (Kocatürk) Bey. Bu noktada yüz yüze konuşmalar hesabından Serkan Bey'e iki tane soru var. Onu aktarayım: Dijitalin denetimi kontrolü kiminle ve nerede olacak? Dijital üreten kontrol eden ve denetleyen aynı zamanda gücü de elinde tutmaz mı? Bizim durumumuz nedir? diye sormuş bu hesap. Akabinde de, birkaç ay önce WhatsApp tartışması yaşandı, bu riskleri nasıl bertaraf edebiliriz? Örneğin YouTube Türkiye'den çıktım derse ne olur? Bir yaptırımımız veya etkimiz olabilir mi? diye paylaşmışlar. Buyurun Serkan Bey söz sizde.

Serkan Sevim

Teşekkürler. Bence çok çok değerli bir soru. Hakikaten bütün dünyanın üzerinde şu anda kafa patlattığı, bütün devletlerin çözmeye çalıştığı bir konu. Dünyada şu anda konuşulan bizim "Trade War" dediğimiz aslında ticaret savaşlarının ana konusu da bu. Çünkü bildiğimiz üzere Amerika tarafında dünya devi firmalar oluştu ve bu firmalar büyük platform firmaları. Bir nevi, resmen işte Fransa'nın bir Bakanı işte Netflix'in bir görevlisini arayıp, ne olur interneti şöyle yapın bi-

zim altyapı diye konuşabiliyor veya işte biliyorsunuz Facebook'un kurucusunu Amerika'da çağırıyorlar, artık rutine bindi Kongre'ye gidip bilgi vermesi hani bir tek şey aşaması kaldı herhalde, buyurun bu koltuk sizin, bundan sonra burada oturacaksınız dediği anda iş zaten başka bir boyuta geçmiş oluyor. Dolayısıyla bu büyük platformların gücü çok büyük.

Avrupa, Türkiye bu konuda yeni regülasyonlar üzerine çalışıyor. "Gateway" diyorlar bunlara. "Gate Keeper" diyorlar pardon. Bu firmaları nasıl kontrol ederiz? Tabii ki benim naçizane stratejik olarak bakışım, bir kere dijital okuryazarlıkta bitiyor. Sizlerin bu sektörde yer alan sanatçı olsun, firma olsun, teknik olarak neler yapabileceğini bilmesinde büyük fayda var. Mesela DRM denen bir yapı vardır, Digital Rights Management yani. Dijital haklar bugün çıkmadı, 20 senedir var. Bu konuda bilgi sahibi olmadan tek yapabileceğiniz içeriğinizi YouTube'a yükleyip ülkeden çıkmasın diye dua etmek olabilir, başka hiçbir şey olamaz çünkü çıktığı zaman hakikaten oraya bir yatırım yaptıysanız, bugün nasıl PayPal Türkiyede hala kapalı, maalesef, booking.com hala kapalı, o da kapalı olabilir yani sonuçta bu çok olmayacak, mümkün değil denen bir şey değil veya Hindistan Çin'le kavga ettiği için TikTok'u kapattı bir günde. Yani orada artık yok. Amerika'da Trump az kaldı TikTok'la savaşta, işte sen bu ülkeye veremezsin, alamazsın gibi şeyler dendi dolayısıyla çok büyük bir konu. Benim naçizane önerim, yatırımlarınızı yaparken dijital platform dedik, sağ olsun Lalin Hanım da altını çok çizdi, öğrenme konusunda yatırımlarınızı yaparken biraz da stratejik bakmak gerekiyor.

Yani bugün en kolayı YouTube diye veya başkası diye buna gitmemek, biraz daha geniş düşünmek. Bazı platformlara belki içeriklerinizle bugün az kazanan oluyor olsanız bile destek vermek, o platformların girişini sağlamak. Görüyoruz bugün BluTV'nin Türkiye'de büyük bir büyümesi var. Keza onun gibi başka yerli platformlar çıktı. Bu firmalar büyüdükçe yerli yatırımlar yapmak zorunda. Yapsa iyi olur de-

ğil yapmak zorunda. Dolayısıyla daha geç hayal bile etmediğimiz bütçelerle yeni yeni içerikler oluşacak. Sonra bu içerikler bu platformlar üzerinden dünyaya satılacak. Ama mesela DRM gibi bu konularda nasıl kendinizi korursunuz, bu çok da kafanızı karıştırmak istemiyorum ama blok zincir gibi, bu konular nasıl olur, Lalin Hanım paylaşımlardan bahsetti, girişimlerden bahsetti; yeni dünyada yeni paylaşım modelleri olacak. Belki siz eskiden çıkıyordunuz programınızı yapıyordunuz belki bir para alıp bitiyordu. Belki artık her şey gelir paylaşımına dönecek ve daha çok kazanacaksınız. Dolayısıyla bu modellerin takibinde fayda var diyorum.

Doç. Dr. Gökçe Dervişoğlu Okandan

Çok teşekkür ediyoruz altını çizdiğiniz hususlar gerçekten stratejik önem arz ediyor. Ben güzel görüşleri ve dilekleri buradan takip ediyorum. Sizler de yayın sonunda tekrar YouTube'dan bakabilirsiniz. Çok güzel bir birliktelik olmuş. Mutlu Binark Hocamız Mert Bey için KOCCA, küçük ve orta ölçekli üreticilere yönelik çevrimiçi yayın yapılacak stüdyolar kurulmasına da bakılabilir gibi bir öneride bulunmuş. Zaten belirttiğiniz Google projesinde özellikle kültür endüstrisindeki girişimcilere yönelik ama belki daha sonra farklı alanlardaki KOBİ'lerle ilgili çalışmalar da bu deneyim üzerine kurgulanabilir. Bu konuda bir şey söylemek ister misiniz?

Mert Fırat

Teşekkür ederim soru için. İnogar Art'ta yaptığımız aslında Sahne 2.0 Projesi tam dediğiniz gibi Gökçe Hocam. Bir tarafıyla Greenbox Studio'yu da içinde bulunduran, birçok alanda böyle hizmet verebilecek ışık imkânlarının, yeni kayıt imkânlarının olduğu, farklı kamera sistemlerinin hatta cep telefonu ile çekime bile izin verebilecek kayıt sistemlerinin olduğu ileri görüntüleme teknolojisi ve montajlama ve sesin de bir arada olduğu, bir fikirle girip elimizde bir çıktıyla ve bir içerikle çıkabileceğimiz bir stü-

yo. O stüdyonun bir de tabii ki demin katılımcımız Serkan Bey'in de söylediği gibi okuryazarlık kısmı var. Bundan iki yıl önce biz Zero One adlı bağımsız bir kuruluşla, Amerikalı bir kuruluşla, dijitalde sanat üretmek başlıklı kırk gün süren bir proje aldık ve yürüttük. 25 tane dijital sanatçı katıldı. Hem eğitim hem üretimin olduğu. İşte bu benzer içeriklerden hareketle yine şimdi burada, Türkiye'de birçok kuruluşla da bir arada yürüteceğimiz bir eğitim tarafı var. Hatta Tiyatro Kooperatifi de bu tarafta olacak. Yani üç ayağı olacak aslında. Eğitim ayağı olacak, kayıt için stüdyoları olacak, Sahne 2.0 dediğimiz ve bir yandan da YouTube'da bir kanalı olacak, bir alanı olacak. Burada da yine tam hem telif ile ilgili hem de bütün böyle komşu haklarla ilgili de çalışmasını yürüttüğümüz, tam da aslında demin Serkan Bey'in ifade ettiği gibi öğrenmek için proje ürettiğimiz, sektörün de öğrenmesi için bir proje ürettiğimiz bir çalışma. Önümüzdeki bir yıl boyunca da desteklenecek ve devam edecek, sürecek aslında.

Doç. Dr. Gökçe Dervişoğlu Okandan

Çok teşekkür ederiz bu önemli bilgiler için. Biz de takipçisi olacağız. Artık güzel bir noktaya geldik. Bütün konuşmacılarımıza tekrar teşekkür ederken herhangi bir kapanış sözü söylemek isteyenleri davet etmek isterim. Ömer Hocam dersinize rağmen bizimle birliktesiniz. Çok teşekkür ediyoruz.

Dr. Ömer Vatanartıran

Bırakamadım. O kadar güzel konuşmalardı ki. Gerçekten bırakamadım. Benimkilere mesaj attım geç başlayacağız diye. Sonra fark ettim ki onların da bir kısmı bizi izliyor ders zaten oluyor şu an. Çok teşekkür ederim herkese. Sağ olun.

Doç. Dr. Gökçe Dervişoğlu Okandan

Biz teşekkür ediyoruz. Sevgili Mert Fırat?

Mert Fırat

Ben de çok çok teşekkür ediyorum. Çok değerli bir konuşmaydı, buluşmaydı. Herkese çok çok sevgiler. Görüşmek üzere en yakın zamanda.

Doç. Dr. Gökçe Dervişoğlu Okandan

İnşallah. Serkan Bey?

Serkan Sevim

Kesinlikle çok teşekkürler. Hakikaten heyecanlandığım bir şey oldu çünkü sonuçta sizler gibi değerli konuşmacıların arasında acaba ben nereden dokunurum diyordum ama dijital kelimesinden yürüdük herhalde biraz. Çok çok büyük bir keyif oldu. Çok teşekkürler davet için de Sayın Ziya Bey'e. Çok teşekkürler.

Doç. Dr. Gökçe Dervişoğlu Okandan

Ve Sevgili Lalin Akalan?

Lalin Akalan

Ben de teşekkür ediyorum. Umut verici oldu. Genel olarak öyle hissediyorum zaten ama bu aksiyonu görmek, bu bakış açılarının konuşulduğunu ve bunun üzerine bir şey inşa edildiğini görmek çok güzel. O yüzden teşekkür ederiz organize ettiğiniz için.

Doç. Dr. Gökçe Dervişoğlu Okandan

Peki. Bizler de çok teşekkür ediyoruz. İzleyicilerimizde de çok teşekkür ediyoruz.

İzleyicilerimizin bazıları bu seriyi belki bir yayın haline dönüştürme fırsatı olur mu diye belirtmişler. Bu tabii ki bizim için de çok büyük bir mutluluk olur. Bu alanda arşiv, bellek, özellikle akademik çalışmalarda referansla ilgili çok kıymetli bilgiler paylaşıldı çünkü. Ben

bu noktada daveti için tekrar teşekkürlerimle Sayın Genel Müdürümüz Dr. Ziya Taşkent'e sözü vermek isterim. Belki bu serinin devamı ile ilgili, tekrar buluşmalarımız ile ilgili bazı hatırlatmaları olur. Bizimle birlikte olduğunuz için çok teşekkürler, çok sevgiler.

Dr. Ziya Taşkent (Telif Hakları Genel Müdürü)

Çok teşekkürler Gökçe Hocam. Gerçekten çok doyurucu bir program oldu. Katılımcı kompozisyonunun ne kadar zengin ve zenginleştirici olduğunu gördük. Her konuşmacı kendi uzmanlık alanına ilişkin bizi aydınlatmış oldu.

Gerçekten süre kullanımı da çok verimli oldu. Haftanın ilk çalışma günü ve gün ortası olmasına rağmen ilgi düzeyi oldukça yüksek. Yazılı olarak gelen tepkileri beraber takip ediyoruz, her birini burada ismen anamasak da beğenileri ve iyi dilekleri için hepsine teşekkür ederiz. Birkaç defa değinilmiş "bunları bir araya toplar mısınız" diye. Bunu biz de düşünüyorduk. Hele bu seri devam etsin, toplamda nasıl bir çıktı olacak elimizde ona bakalım. "2021 Yaratıcı Ekonomi Yılı Konuşmaları" başlıklı bir yayın neden olmasın? Telif Hakları Genel Müdürlüğü olarak alandaki bilgiyi üretmeye ve yaymaya, siz değerli sektör duayenlerinin ve akademisyenlerinin katkılarıyla gayret ediyoruz ve bunu hedefliyoruz. Tekrar katılım ve katkılarınız için çok teşekkür ederiz.

Doç. Dr. Gökçe Dervişoğlu Okandan

Çok büyük bir zevkle. Ben de o zaman teknik madadaki arkadaşlarımıza bize sundukları altyapı ve destekleri için çok teşekkür ederek oturumu kapatayım. Bir sonraki oturumda yine Telif Hakları Genel Müdürlüğü YouTube hesabında buluşmak üzere.



“GENÇLİĞİ YARATICI EKONOMİYE HAZIRLAMAK: DÜNYADA VE ÜLKEMİZDE KULUÇKA MERKEZLERİ VE GİRİŞİMCİLİK” PANELİ

Dr. Erman M. DEMİR

Dr. Serra SEZGİN
Özgür TAŞKIN
Dr. Emek BARIŞ KEPENEK
Emin OKUTAN
Dr. Ali Ercan ÖZGÜR

YouTube Linki:

<https://www.youtube.com/watch?v=Pqwd5dHQAY>

02

(17.06.2021)

“GENÇLİĞİ YARATICI EKONOMİYE HAZIRLAMAK: DÜNYADA VE ÜLKEMİZDE KULUÇKA MERKEZLERİ VE GİRİŞİMCİLİK” PANELİ



Açılış Konuşması

Dr. Ziya Taşkent

Telif Hakları Genel Müdürü

Hepiniz hoş geldiniz. Birleşmiş Milletler Ticaret ve Kalkınma Konferansı UNCTAD 74'üncü Genel Kurulunda 2021 yılını Sürdürülebilir Kalkınma İçin Yaratıcı Ekonomi Yılı ilan etmişti. Biz de Telif Hakları Genel Müdürlüğü olarak bu üst başlık altında bir dizi etkinlik planladık. Geçen ay pandemi sürecinin yaratıcı kültür endüstrileri üzerindeki etkisi ve dijital dönüşüm panelini gerçekleştirmiştik. Bugün de aynı üst başlık altında “Gençliği Yaratıcı Ekonomiye Hazırlamak: Dünyada ve Ülkemizde Kuluçka Merkezleri ve Girişimcilik” konusunu konuşmak üzere bir araya geldik.

Yaratıcı ekonomi dediğimizde sözlük tanımından hareket edersek odağında yeteneği ve yaratıcılığı barındıran, ortaya fikri mülkiyete dayalı istihdam ve refah koyan ekonomik dizgeyi anlıyoruz. Bunun boyutlarına örnek vermek gerekirse; kültürel ve yaratıcı sektörlerin rekabet gücünü arttırmak, akıllı, sürdürülebilir ve kapsayıcı büyümeyi teşvik etmek için

oluşturulmuş bir Avrupa Birliği fonu ve programı olan Creative Europe kapsamında, 2014-2020 dönemini kuşatan yedi yıl için 1.46 milyar Euro'luk bir fon büyüklüğü öngörülmüş iken 2021-2027 dönemi için bu değer 2.2 milyar Euro'ya çıkmış durumdadır.

Yine UNCTAD'ın 2015'te yayınladığı bir rapor bulunuyor. Bu raporda Türkiye, 2015 yılı itibarıyla 8.7 milyar dolarlık yaratıcı kültür endüstrisi ürünü ihraç etmiş bir ülke ve bu da onu dünya sıralamasında 12. gelişmekte olan ülkeler sıralamasında 6. kılmış. Daha güncel bir rapora değineyim; geçen yıl Telif Hakları Genel Müdürlüğü olarak yayınladığımız Kültür Endüstrilerinin Türkiye Ekonomisine Katkısı Raporu'nda toplam ihracatımız 2018 sonu itibarıyla 12 milyar dolara çıkmış durumda. Türkiye'nin ürettiği yaratıcı kültür endüstrisi cirosu 600 milyar lira olarak ölçülmüş. Dolayısıyla UNCTAD'ın 2015 verileriyle bizim rapor arasında aslında ülkenin kattığı mesafeyi görmek mümkün oluyor. Sağlanan

istihdam ne kadar olmuş diye baktığımızda, yine bizim rapora referansla söyleyeyim, 10 yıl önce söz konusu endüstriler toplam istihdamda %5,59'luk bir paya sahip iken 10 yılda bu pay %4,34'e gerilemiş. Bunu şöyle yorumlama eğilimindeyim: Gelişen teknolojiyle beraber belli oranda insan gücünün teknoloji tarafından ikame edilmesi, öte yandan prekarya diye tanımlanan, tartışması süren, süreklilik göstermeyen ve her zaman da istatistiklere tam olarak yansımaya insan gücünün etkisi diyebiliriz.

Bugünkü panelimizin başlığına gelirse 'kuluçka merkezleri' ve 'girişimcilik' gibi iki anahtar etiketimiz var. Buradaki girişimcilik, konvansiyonel işletme literatüründeki girişimcilikten biraz daha farklı bir profili belirtiyor. Söz konusu girişimcinin öncelikli beklentisi malî bir getiri değil. Öncelikle kendi yaratıcı fikrinin, düşüncesinin hayatıyet bulmasını, gerçekleşmesini arzuluyor; ortaya entellektüel sermayesini koyuyor, yenilikçi bir yaklaşıma sahip, toplumsal faydayı gözetiyor ve girişimciliği bir tutum olarak, bir davranış modeli olarak benimsiyor. Girişimciliği teşvik ederek ekonomik kalkınmada başat bir unsur haline getirmek üzere çalışma alanı, ekipman sağlamak, üretim danışmanlığı ve mentorluk vermek, kaynaklara erişim ve ağ kazandırmak gibi destek başlıklarını tek çatı altında toplayan kuluçka merkezleri mevcut. Bunlar uzun süredir ülkemizde de kurulular; ama öncelikle ve özellikle yaygın olarak sanayi-teknoloji, bilim-teknoloji alanlarında faaliyet gösteriyor bu kuluçka merkezleri.

Benzer işleyişi kültür sanat alanına, yaratıcı kültür ekonomileri alanına taşımaya dönük kültür kuluçka-

sı girişimleri de var. Bugün panelimizde söz alacak değerli katılımcılarımız arasında bu alanda faal kuluçka merkezinin girişimcisi, yöneticisi olmuş kişiler de bulunuyor.

Öte yandan üst politika belgelerinde; 11. Kalkınma Planı, Cumhurbaşkanlığı Yıllık Programı gibi metinlerde "kültür-sanat alanına yönelik sanat ve tasarım parkları ile kuluçka merkezlerinin kurulması" için çalışmalar yapılması öngörülmüş idi. Ülkemizin sahip olduğu zengin kültürel birikim ve teknoloji barışık genç nüfus dikkate alındığında, genç girişimcilere fikirlerini gerçekleştirme yönünde sağlanacak desteğin nasıl kullanılabileceğine dair bir kılavuz metin hazırlamanın yararlı olacağını düşündük.

Bu noktada, Telif Hakları Genel Müdürlüğü ile Başkent Üniversitesi arasındaki işbirliği çerçevesinde Yaratıcı Kültür Endüstrileri Araştırma ve Uygulama Merkezi YAKEM üyesi değerli akademisyen Dr. Erman Demir'in hazırladığı Yaratıcı Kültür Endüstrileri Kuluçka Merkezleri raporunu geçen hafta itibarıyla kamuoyunun ilgisine sunmuş olduk. Bu rapor için, verdiği emek için burada Erman Hoca'ya teşekkür etmek isterim. Bugünkü toplantımızın zamanlaması da aslında bu raporun bir anlamda tanıtımına matuf. Telif Hakları Genel Müdürlüğü web sitesinden raporumuza erişim mümkün. Alanında yetkin panelistlerimize davetimizi kabul ettikleri, katıldıkları için çok teşekkür ederiz. Tüm ilgi duyanlara ve zaman ayranlara, bizi izleyenlere bu teveccühlerinden dolayı teşekkür ederim. Başarılı ve verimli bir oturum olmasını dilerim, hepinize saygılarımı sunuyorum.



Moderatör

Dr. Erman M. Demir

Başkent Üniversitesi Yaratıcı Kültür Endüstrileri
Araştırma ve Uygulama Merkezi

Çok teşekkür ederiz Sayın Genel Müdürüm. Müsaade ederseniz ben buradan öncelikle Başkent Üniversitesi Yaratıcı Kültür Endüstrileri Araştırma ve Uygulama Merkezi adına bu güzel sözlerinizi minnetle karşıladığımızı ifade ederek başlayayım. Saygıdeğer katılımcılar ve izleyiciler; bugünkü panel yeni ekonomiye gençliği hazırlamak, girişimcilik kuluçka merkezleri üzerine ama bunu yaratıcı kültür endüstrileri düşüncesiyle ele almayı amaçlayan, bir kısa ama etkili bir süreç olacak. Şimdi şöyle bir şey yapmayı düşünüyorum. Konuşmacılarımızı topluca tanıtarak daha sonra aradan çekilmeyi ve kendilerine daha önce de konuştuğumuz süreleri anımsatmak üzere ayrılmayı düşünüyorum.

Aramızda yaratıcı kültür endüstrileri alanında da faaliyet gösteren, onun dışında teknolojik girişimlerle de ilişkisi olan kuluçka merkezi yöneticileri, bu alanda araştırma yapmış akademisyenlerimiz ve bizzat girişimleri yapmış girişimcilerimiz var. İlk olarak konuşmadaki sıralamanın tersinden başlayarak Dr. Ali Ercan Özgür; yerel yönetimler yönetim ve kalkınma alanındaki uluslararası ve Türkiye'deki akademik çalışmaları sonrasında İDEMA uluslararası kalkınma ve danışmanlık şirketini, İnogarArt sanat kuluçka merkezini, İhtiyaç Haritası Sosyal Kooperatifinin kurucu ortağı olarak görev yapmış, 2014-2017 yılları arasında marka koruma grubu sözcülüğünü yapmıştır. Halen kurumsal sosyal sorumluluk

ve sosyal girişimcilik alanındaki çalışmalarını diğer faaliyetlerle birlikte devam ettirmektedir.

Yine başka bir kuluçkalar alanında kuruculuk yapmış girişimcimiz Emin Okutan aramızda. Kendisi yurt dışında pazarlama lisansının ardından Bilkent Üniversitesi'nde MBA'ini tamamlamış, 2010 yılından bu yana Ankara'da ve özellikle teknoloji tabanlı girişimcilerin yerleşikleşmesini hedefleyen özel bir kuluçka merkezi olan VİVEKA Kuluçka Merkezinin kurucu ortağı. Ankara'daki üniversiteler başta olmak üzere Türkiye çapında üniversitelerle ve TÜBİTAK ile işbirliği içinde çok sayıda mentorluk yaptığına ben de şahidim, çok güzel çalışmalara imza attılar.

Bu alandaki yine kuluçkalarda yönetici olan ama aynı zamanda akademisyen olan Dr. Emek Barış Kepenek. Kendisi Başkent Üniversitesi Sosyoloji bölümünde öğretim üyesi olmakla birlikte bunun yanında Orta Doğu Teknik Üniversitesi Animasyon Teknolojileri ve Oyun Geliştirme Kuluçka Merkezi (ATOM)'nde yönetici ve Türkiye Oyun Geliştiriciler Derneği'nin yönetim kurulu üyesidir. Yine ondan da hem akademik hem yönetim tarafından önemli bakış açıları alacağımızı düşünüyorum.

Tüm bu konuşmaların öznesi olan belki de bu işleri tek yapmış kişi aramızda. Çünkü biz de hepimiz bu işi bir yönetim mesafesi ve araştırmacı mesafesi yapıyoruz. Özgür Bey aramızda. Özgür Taşkın

MOBGE Games'in kurucu ortağı. Bilkent Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği bölümünden 2012 yılında mezun olduktan sonra 2014 yılında MOBGE Games'in kurucusu. Aynı şirketin ODMAR adlı bir oyunun tasarım ve yönetmenliğini üstlendikten sonra bu oyun ile 2018 yılında Apple Design Award alan ve uluslararası başarıya imza atmış bir girişimcimiz.

Son olarak konuşmalarda ilk başlayacağı için sabrına teşekkür ediyorum Dr. Serra Sezgin. Ankara Bi-

lim Üniversitesi yeni medya ve iletişim bölümünden öğretim üyesi dijital oyun ekosistemi üzerine yaratıcı endüstri ve emeği konu alan bir araştırma ve kitabın sahibi. Bu çalışmayı Orta Doğu Teknik Üniversitesi Teknokent'te ve ATOM Kuluçka Merkezi'nde gerçekleştirdiği için bizlere yaratıcı çalışanların çalışma koşulları ile ilgili genel müdürümüzün ifade ettiği entelektüel sermayenin durumuyla ilgili bilgileri aktaracağını düşünüyorum. Hazır söz sizde iken Serra Hocam, ben daha fazla zaman almadan sözü size bırakıyorum. Çok teşekkür ederim.



Dr. Serra Sezgin

Ankara Bilim Üniversitesi Yeni Medya ve İletişim Bölümü

Ben de çok teşekkür ederim, hem sunuşunuz için hem de bu panelde emeği geçen herkese teşekkür ederek başlamak istiyorum. Öncelikle şundan önemli olduğunu düşünüyorum panelin. Birincisi gençlere hitap etmesi, gençleri hedef alması. Çünkü biliyoruz ki sadece Z kuşağı değil şu an herkes için girişimcilik çok arzulanır, çok popüler, çok cazip bir şey ve dolayısıyla gençlerin kafasında bununla ilgili çok fazla soru olduğunu biliyoruz. Elbette çok fazla kaynak var bu sorular için fakat bu panelin de bize özel bir ayrıcalığı var diye düşünüyorum. Hem farklı disiplinlerden hem de farklı deneyimlere, çeşitli deneyimlere sahip panelistlerin bir arada olması bakımından özellikle yine gençler için ufuk açıcı olacağını düşünüyorum.

Benim ilgi alanım akademik araştırmaları anlattınız, yaratıcı endüstri-yaratıcı emek çalışıyorum ve yaratıcı endüstri alanları dediğimiz, bu yaratıcı kümeler, kuluçka merkezleri de elbette bunun içinde. Hatta ortak çalışma alanları (co-working space'ler) da artık bunun içerisinde, hızlandırma merkezleri hızlandırma programları bunun içerisinde, yani ben yaratıcı kümeler derken bunların hepsinden bahsediyor olacağım, onu da önceden açıklığa kavuşturmuş olayım; ama bir taraftan da şöyle bir şey var; akademik araştırmalarım haricinde ben doktora bitirdikten sonra bu böyle bir yaratıcı kümelenmede çalışan olarak bir yıla yakın çalışma fırsatı bulmuştum. Bunu da şundan önemsiyorum, ne kadar sahanın içine girseniz de araştırmacı olarak baktığınız bir pencere var. Bir de içeriden çalışan olarak baktığınız bir pencere var. Aynı zamanda birkaç girişim hamlem de olmuştu. Evet, kendimi bir girişimci olarak tanımlamıyorum ama girişimci bir ruhum olduğunu galiba söyleyebilirim. Bunu da şundan söylüyorum birazcık girişimci ruh meselesinden ele almaya çalışacağım konuyu öncelikle. Bu elbette hani daha idari bağlamda diğer panelistler çok daha yetkin girişimciliği açıklamak bakımından. Ben biraz daha toplumsal, kültürel, ekonomik, politik açıdan yeniden nasıl düşünebiliriz acaba biraz bu anlamda soru işaretleri bırakmayı hedefliyorum.

Şimdi girişimcilik ve inovasyon politikalarının uygulanabilirliği için maddi sermayeden daha fazlasına artık ihtiyaç var. Bu ne peki, ne gibi? İşte girişimcilik ruhu gibi ve bu girişimcilik ruhunu besleyen, yeniden üreten bir ekosistem yaratan yaratıcı kümeler gibi. Bunun alanını oluşturan tam da bu ekosistemi inşa eden yaratıcı kümeler gibi, yani kuluçka merkezlerini de bunun içine katıyoruz tabii. Şimdi girişimci ruh derken aslında girişimci öznen bahsediyoruz. Nedir peki girişimci özne? Bu Erman Hocamın da dediği gibi raporda da geçen, raporda çok güzel bulgular olduğunu da gördüm. Rekabetçi bir yapı örneğin ve yenilikçi bir bakış açısı, teknolojik yetkinlik, teknoloji alanında bir takım yetkinlikler, inovasyon zekâsı olabilir. Risk alabilmek çok önemli hep ve esneklik çok önemli ve bu esneklik genellikle esnek çalışma saatleri, zaman ve mekân gibi algılanıyor. Fakat aslında girişimcilik ekosistemi ve girişimci özne bağlamında düşündüğümüzde bu

çok daha fazlası. Yani hızla değişen bütün koşullara, ortamlara hızlı ve kolay adapte olabilme yetisi gibi.

Farkındaysanız bunlar, bütün bu söylediklerim ekonominin sınırlarını çoktan aşmış durumda. Aslında bir karakteri betimliyoruz, aslında bir yaşam biçimi geliştiriyoruz bunu söylerken. Üstelik sadece yeni bir ticari işletme kurmak bağlamında girişimcilik değil bir davranış biçimi olarak girişimci bağlamında bunlardan bahsediyoruz. Yaratıcı endüstriler alanında çalışan herkes için geçerli hatta akademisyenler için geçerli bu söylediklerimiz ve bununla beraber kolay bir şey değil, hep söylenen bir sürü ön kuluçka eğitimlerini düşünün. Ben çok katıldım bunlara. Ön kuluçka ve girişimcilik eğitimleri vs. eminim gençler şu anda dinleyenler arasında katılanlar varsa çok tanıdık gelecektir. İşte uykusuz gecelere hazır olun, hatta haftalara günlere, ilk girişimcilik hikayelerinde bunlar yer alıyor. İşte mutlaka pes etmemeniz gerekir, sabırlı olmanız gerekir ve dayanıklı olmamız gerekir ve dayanıklılık derken maddi ve manevi anlamda da, yani bir süre kâr etmeyeceksiniz ve zorluklar karşısında pes etmeyecek, mental anlamda da bir dayanıklılık sergileyeceksiniz.

Şimdi, herkes bence hemfikir bunun hiçbir şekilde kolay olmadığı konusunda. Peki, neden bu kadar cazip? Bu kadar zor bir şey bu kadar çaba isteyen bir süreklilik bağlamında çaba isteyen bir mesele niye bu kadar cazip ve arzulanır? Bunda biraz "sevdiğin işi yap, sevdiğin işi yaparsan çalışmış olmazsın" gibi mottoların popülerleşmesi çok önemli bir rol oynuyor. Bir taraftan da yine buna paralel olarak iş ve çalışma yaşamının iç içe geçmesi, boş zaman ve çalışma zamanının iç içe geçmesi, artık kendimizi iş ile var ettiğimiz için iş ile ifade ettiğimiz için de kendi işini kurmak da çok akla yatmaya başlıyor. Madem ben kendimi bu şekilde var ediyorum, böyle ifade ediyorum beni ben yapan şey iş ve çalışmayla çok ilişkili, o zaman niye başkasının işinde çalışıyorum, o zaman neden başkasının koşullarında çalışayım gibi bir düşünce sistemi geliştirmeye başlıyor.

Yaratıcı kümeler tam da aslında bunun alanı. Bütün bu girişimci öznenin alanı.

En iyi bildiğimiz mesela, faydalar ve avantajlar olarak düşünürsek ekonomik avantaj bakımından elbette rekabet avantajları bakımından ama en önemlisi de benim vurgulamak istediğim kısım bir ekosistem oluşturması bağlamında. Çok merkezi problemlere girişimciler açısından çözüm önerileri sunuyor. Nedir işte bunlar? Bunlar, network oluşturmak, network derken sadece yatırımcı bağlamında değil hem mentorluk bağlamında hem ekip arkadaşları olması bağlamında, ekip arkadaşlarıyla başkaları ile buluşmak bağlamında, know-how ne nasıl yapılır, çünkü her şey çok hızlı değişiyor sürekli yeni bir güncelleme çıkıyor, her şeyin baştan düşünülmesi gerekiyor bazı stratejilerin vs. Bu anlamda birlikte olduğumuz zaman bilgiye erişim daha kolay hale geliyor. Çünkü birbirimizden öğrenmeye çok ihtiyacımız var. Özellikle bu yaratıcı kültürel endüstriler alanında. Bilgiye erişim olanağı sağlaması ve teknolojiye erişim olanağı sağlaması bakımından bu yaratıcı kümeler önemli bir işlev görüyor ve elbette yine çalışanlar perspektiften baktığımızda istihdam bakımından bir şirketten çıkıp diğerine girmek gibi. Böyle bir ekosistem tam anlamıyla bir ekosistem yaratmış oluyor böyle bir istihdam da yer değiştirilebilir formu yaratmış oluyor.

Aslında Richard Florida'nın bu literatürde çok geçer, 3T dediği teknoloji, talent ve tolerans diyebileceğimiz şey ve bu yaratıcı kümelerin ve hatta yaratıcı şehirler bağlamında da ele alıyor. Aynı zamanda bunu girişimci özneler için de düşünebiliriz. Bu cazibenin altında yatan şey aslında bu 3T diyor, şimdi bu bir taraftan eleştirildi o ayrı. Ama biz bunu nasıl kullanabiliriz, nasıl ulaşabiliriz? Teknoloji dediği tabii ki teknolojiye erişim, yetenek derken yetenekli, nitelikli işgücünün bir araya gelmiş olması bağlamında. Ama bence en önemli şey tolerans dediği işte açıklık ve çeşitliliğe imkân veren ortamlar oluşturması. Bu bir anlamda şöyle, birbirine benzer insanların bir araya gelmesi, benzer hedeflere yönelik benzer kay-

gıları, kafalarında benzer sorular olan insanları bir araya getirmesi bağlamında gerçekten çok önemli ve de merkezi bir mesele, en önemli nokta diyebiliriz, bunu açıklık, tolerans, açıklık ve kapsayıcılık olarak da düşünebiliriz. Fakat aynı zamanda en zayıf nokta olma riskini de taşıyor.

Şimdi şunu vurgulamak lazım: Birincisi bu işte kümelerin ya da girişimciliğin avantajları dezavantajları gibi bakmanın ben biraz aslında bakış açısını daralttığını düşünüyorum. Çünkü burada çok fazla iç içe geçen mevzular var. Örneğin, işte açıklık-kapalılık bunun en güzel örneği. Benzerlikleri bir arada tutarken ayrışmanın yeri olmamak lazım ya da genç girişimciler için evet bir takım özgürlükler sağlamayı hedefliyoruz, ama bir taraftan kapana kısılmışlık tehdidi oluşturmamamız lazım. Farklı olandan bihaber olmamak lazım yine benzerlerle bir arada olurken. Yani kısacası sinerji üretme kapasitesi ile katma değer yaratırken o sinerjiye kimleri dahil ediyoruz kimleri dışarıda bırakıyoruz biraz

bunun üzerine düşünmek lazım. Buna biraz ağırlık vermek lazım bu girişimcilik mevzusunda, kuluçka merkezlerinin, yaratıcı kümelerin kapsayıcılığı konusunda bunu biraz daha kurumsal vs. gibi bir yerden de düşünmemiz lazım diyerek şimdilik sözü burada bitiriyorum.

Dr. Erman M. Demir

Çok teşekkür ediyorum Serra Hocam. Serra Hocamız elbette katılımlı gözlem ve araştırmasından da kaynaklanan hem bir yandan kendini ifade edeceğimiz özgür olacağımız ama bir yandan da preker koşullarda ve güvencesiz ortamlarda ayakta kalmaya çalışacağımız bir dünya ile ilgili ilk sözleri söylemiş oldu. Ben şimdi bu dünyanın içerisinden geçen Özgür Bey'e ve üstelik de böyle ödüllü başarılı bir şirket ile geçen Özgür Bey'e sözü aktarıp mevcut durumda neler oluyor, başımızdan neler geçiyor onunla ilgili yine on dakikalık bir girizgâh isteyeceğim. Buyurunuz Özgür Bey.



Özgür Taşkın

MobGe Kurucusu / Girişimci

Teşekkür ediyorum, sesim geliyor herhalde. Adım Özgür Taşkın, MobGe'nin kurucu ortağım bahsedildiği üzere. Biz de aslında Serra Hanım'ın söylediği yollardan farklı aşamalarda geçtik. Kurulduğumuz zamandan şimdiki büyüme senaryomuza kadar, hala bu ekosistemin içerisindeyiz. Kendimizi güvende hissettiğimiz noktalar var, hissetmediğimiz noktalar var. Çünkü sektör sürekli değişiyor, hem teknolojisi açısından değişiyor hem tasarım açısından değişiyor. Bunların hepsine ayak uydurmak tabii ki görevlerimizin içerisinde.

Hızlıca bahsedeyim aslında MobGe'yi nasıl kurduğumuzdan. İlk başta bir garaj şirketi olarak başladık aslında, direkt arkadaşlarla evi, ofis olarak kullanmaya başladık 2012'de mezun olduktan sonra. İki sene, üç sene tam böyle bu şirketi nasıl kurabiliriz, ne yapabiliriz senaryoları üretiyorduk kafamızda. İşte bir ara mobil uygulama şirketi olduk, bir ara mobil uygulama tasarım şirketi olduk, bir ara işte dijital ajanslara alt yüklenici olarak birkaç proje yaptık ama her zaman gönlümüz oyundaydı. Bu sebepten dolayı bir yandan para akışını sağlamaya çalışırken bir yandan da kendi projelerimizi yapmaya çalışıyorduk. 2014 geldiği zaman işte artık şirketi kuralım dedik, orda da devlet desteklerine başvurduk. İlk başta "teknogirişim" sermayesini aldık, teknogirişim sermayesi aslında bizi bayağı

bir rahatlattı, şöyle bir sene boyunca dışarıdan iş almamızı sağladı; hem de art ekibi, animasyon ekibi gibi ekipleri de içeride kurmaya başladık. Ama işte hep hedeflediğimiz çok büyük bir oyun olduğu için bu oyuna hazırlık sürecimiz çok çok uzun sürdü. İki sene başka bir oyun yaptık bir oyunumuz vardı onu sonra drop ettik ve tekrardan bir prototip geliştirme sürecine girdik. ODDMAR'a başladığımız zaman aslında bir önceki oyun motorunu da kullandık iki senelik geliştirdiğimiz. Herkese 5 sene diyorum ama o hazırlıklarla beraber 7 sene boyunca hem motoru kurduk hem framework'ü geliştirdik, hem de bir oyunun prototiplemesi ve ondan sonra ürüne dönüşmesi için çalışmalarda bulunduk. ODDMAR aslında başladığından bitişine kadar 5 sene geçirdi.

İlk senesi işte prototip olma ve yatırımcı arama gibiydi. Biraz böyle yatırımcılarla konuşurken oyunun yüzdesini olabildiğince düşürebilmek için hani karşı tarafa verebileceğimizi kendimiz üstlenmeye çalıştık, bir şekilde döndürüp sağdan soldan işler yaparak. Aslında zorlu zamanlardı bakıyorum ve o zamanlarki stresim şu andakine göre daha farklı. Şimdi bir ekip büyütme, şirket 25 kişi oldu, birçok başka problem var ama oradaki şeyi üstlenmek daha büyük bir sıkıntıydı. Çünkü üniversiteden mezun olduk, herkes sizden ya bir işe girmenizi bekliyor ya da bir an önce bir ürün çıkartmanızı bek-

liyor, beş sene boyunca herkese oyun ne zaman çıkacak sorusuna cevap vermek zorunda kaldık. Ne zaman çıkıyor, altı ay sonra; ne zaman çıkıyor, altı ay sonra. O daha büyük bir baskı yapıyor insanın üzerinde. Ondan sonra ODDMAR'ı çıkartmak için aslında normalde daha da önce çıkartabilirdik ama mükemmel olmasını istedik. Apple Tasarım Ödülüne aslında daha almadan önce gözümüzü dikmiştik, sırf ona yönelik çalışma yaptık.

Biz oyunu çıkartırken işte birçok kişi ilk önce PC'ye çıkartın, işte Switch'e çıkartın, o tarz şeyleri çıkartın dediler ama biz direkt Apple odaklı olup tam Apple'ın sevebileceği bir oyun yapmaya çalıştık. Özellikle hem kontrolleri "control innovation" diyebiliriz ona hem de bir mobil oyunda işlenmiş en iyi platformları direkt markete çıkartmak istedik. Bu hedefte olduğumuz için de aslında istediğimiz kadar uzatabiliyorduk, sınırı yoktu, aslında oyunlarda istediğiniz kadar oyunu güzelleştirebilirsiniz. Zaten bir dünya bile eklessek oyuna bir sene daha projeyi uzatacaktı. Tam böyle kendimize bir Sweep-pad bulmaya çalıştık. Arkasından Apple Tasarım Ödülünü aldık gerçekten de, sürprizdi bir şekilde. Ondan sonra oyunun aslında geri kalan zamanda portlama işlerini yürüttük. Oradan Nintendo Switch'e çıkarttık, Apple'ın diğer platformlarını işte, Mac App Store, Apple TV ve diğer birçok Android platformlara yüklemek gibi şeylerle uğraştık. Ondan sonra baktık aslında Apple ile ilişkilerimiz oldukça iyi, bu yüzden bir 6 ay boyunca başka bir Apple Arcade'e başka bir oyun yapma planımız vardı. Ona da yine bir sene boyunca prototipini hazırladık. Şu anda elimizde prototipi var ama sektörde de hyper-casual diye bir şey patlak verdi. Hocam daha iyi bilir aslında.

Bir zamanlar farklı şeyler konuşurdular diyorlar şimdi artık tamamen farklı şeyler konuşuyorlar. Yaklaşık bir 25-30 kişilik fuarlarda gördüğüm oyun şirketleri vardı; şimdi 250, 300'leri belki 400'leri bulmuştur Türkiye'de. Ben de aslında bir girişimci

olarak böyle bir fırsat varken bu fırsatı değerlendirmek istedim. Bu yüzden bütün ekibi hyper-casual'e geçirdim geçtiğimiz sene. Orada da dediğim gibi çok hızlı bir büyüme planladık; 25 kişiye çıktık, hatta şu anda 35'e kadar planlar yapıyoruz. Burada da bu sefer farklı süreçler çıkmaya başladı. Yani daha önceki artık böyle yumurta mı tavuktan çıkar tavuk mu yumurtadan çıkar ikileminde yani hiçbir şeyimiz yokken birçok şeyi başarmak çok zor oluyor. Şimdi de bu daha çok başka skiller şirkette ortaya çıktı: İşte bütün her şey düzgün akmasını sağlamak, işte hiding'i başarılı bir şekilde yapmak, ihtiyaçları çözmek, var olan marketteki oyunları hızlı takip etmek. Çünkü o kadar dinamik bir süreç ki aslında biz şu an her ay bir oyunu beş sene geliştirdik ama şimdi her ay altı tane oyun konuşuyoruz. Geleceğini de konuşuyoruz geçmişlerini de konuşuyoruz. Zaten her ay böyle 12'ye yakın oyun konuşur olduk. Bu da bize aslında değişikliğin, dinamizmin gerekliliğini fark ettirdi. Orada artık tasarımcı olarak baktığınız zaman özellikle bütün ekibi bir tasarımcı olarak yetiştiriyorum. İlk başta herkesi level designer olarak alıyorum, sonra production gibi birçok aşamaya girdik ve bu sayede, bu dinamizm sayesinde herhangi bir oyun tipinde insanları featurize etmek istediğim zaman çok rahatlıkla bunu yapabiliyorum ya da en azından süreçteyim. Bir süreçteyiz problemler sürekli geliyor karşımıza çözmeye çalışıyoruz şeklinde kısa bir hikayemiz var ve hala da devam ediyoruz.

Dr. Erman M. Demir

Çok teşekkür ediyoruz, ben de sizin gibi yapayım sesim geliyor mu diyeyim. Şimdi Özgür Bey'e teşekkür ediyoruz. Yani iki önemli noktanın altını çiziyim, süresini de çok tasarruflu kullandığı için. Birincisi şu; böyle rahat etmek için bir yere varıp orada güvenceye gelmek, düzeni kurup orada rahat etmek için yapılan bir şey olmadığını, Serra hocamın çok güzel açıkladığı konuyu aslında güzel

bir örnek olarak verdi. Sürekli bir koşma halinden, sürekli bir kendini yenileme halinden esnek olarak duruma ve oradaki gelişmelere uymaktan bahsettiniz ki bunu da hani şöyle düşünün. Bu girişim camiasının en başarılı örneklerinden birine sahip olurken hala bu güruhta olmanız belki bu işe girecek kişiler için önemli bir ipucudur. Onun dışında da ben portföyün yani işinizi yaparken aslında farklı farklı yeteneklerinizden ortaya çıkardığınız sonuçların aynı zamanda da fon desteğine belli noktalarda erişmenin çok kritik olduğuna değindi-

ğinizi görüyorum. Bunları da bize kimse sağlıyor? İşte siz de çok referans verdiniz, Emek hocam sağlıyor hem dernekte hem kuluçka merkezinde. Ondan da yine mevcut durumla ilgili neler yapıyorlar, neler yapılabilir, belki yaratıcı kültür endüstrilerinde çalışmak isteyen pek çok insan için nasıl bir bağlamın içine davet ediyoruz onu öğreneceğiz. Daha sonra da bu işin genişliğini arttırıp kuluçkalar örneğinde daha da geniş hedefleri konuşmaya devam edeceğiz katılımcılarımıza. Buyurun Emek Hocam.



Dr. Emek Barış Kepenek

ATOM Kuluçka Merkezi

Çok teşekkürler, sanki her şeyi ben yapıyordum gibi oldu ama aslında bunun altında bayağı Emin hocaların, senin, Serra hocanın araştırmaları olmasa bizim yaptığımızın çok bir anlamı yok. Biz de yaklaşık 2008 yılından beri ATOM süreçlerini yönetiyoruz. Ben 2010 yılında ATOM'a dahil oldum ve bizim aslında avantajımız kültür endüstrileri daha bu kadar çok tartışmaya başlamadan dijital oyun sektörüne odaklanmak oldu, böyle bir öngöründe olması o dönemin yöneticilerinin başarısıdır. Biz de bunun üzerine kurmaya çalışıyoruz ve biz oradan da hiç değiştirmedik hep oyun ve animasyon sektörleri özelinde kaldık ve bu alanda kendini geliştirmek isteyen girişimcilere destekler sağladık. Yani şimdiye kadar da yaklaşık biraz önce rakamlara baktım aslında, her sene 10-15 aralığında ekibi destekliyoruz ve onları şirketleşmeleri yolunda her türlü desteği vererek ayakları üzerinde duracak firma olmalarını sağlamaya çalışıyoruz.

Bizim buradaki temel hedef, sürdürülebilir olmaları, rakamdan öte niteliğe önem veriyoruz. Şimdiye kadar 140'dan fazla ekip desteklemiştir ve 30'dan fazlası firmalardır. Aslında bilmiyorum tabii diğer hocalarım ne der fena olmayan bir rakam bana göre böyle şeyler de. Ama dijital oyun sektörüne odaklanmamız bizim için avantaj. Özgür Hocam MOGE üzerinden sektörün nereye kaydığını çok güzel anlattı. Biz ilk başladığımızda gerçekten bir elin parmaklarını geçmeyecek kadar firma sayısı vardı,

yani 8-10 tane firmadan ancak bahsedebiliyorduk, şu anda 250'ler civarında firmadan bahsediyoruz.

Aslında Türkiye'de de bu alanda çok hızlı büyüme başlayan bir sektör ve yani yaratıcı endüstrilerin tartışılmaya başlanması çok önemli bir konu, işte dijital oyun sektörünün bu kadar hızlı büyümesi çok önemli, devlet destekleri buna yönelik yapılandırılması çok önemli şeyler, artılar. Hepsi bir araya geldiğinde sektör zaten büyüyor, artıyor. Yani şu anda da dünya çapında baktığımızda 160 milyar doları aşan bir sektör büyüklüğünden bahsedebiliyoruz ve Türkiye'de bu pazar payında hızla yerini almaya başlayan bir ülke konumunda.

Buradaki önemli olan en önemli kriter yani Serra hocam da Emin de çalışmalarında belirtmiştir, tabii ki doğal olarak bu yaratıcı endüstrilerde oyun üzerinde de olsa çalışacak kişi, nitelikli işgücü. Özgür bahseder belki de ileride ve gerçekten bu alanda kendini geliştirmiş ve bu alanda yetkin bir şekilde çalışabilecek kitlenin sayısı çok az, yani oyun geliştirici olarak, tabii ki bilgisayar mühendislikleri, tasarım bölümlerimiz falan çok fazla var ve rakamlar da artıyor günden güne ama hem nitelik olarak hem de bu oyun sektörüne özel olarak eğitilmiş nitelikli işgücümüz çok az.

İşte ATOM gibi yapılar, diğer üniversitelerin buna yönelik çalışmaları arttıkça da bu alanda da bir şeyler yapılacaktır diye düşünüyorum. Ama hani nereden

başlamak gerekir sorusu üzerinden gidersek, bence yaratıcı endüstriler üzerine ATOM gibi yapıların yani kuluçka merkezlerinin ve girişimciliği destekleyici çalışmaların sayısının artırılması gerekiyor.

ATOM gibi bir yapı Türkiye'de hala ne yazık ki tek. Tabi ki çok fazla böyle oyun firmalarının dijital bir de kuluçka merkezi tadında, ama sadece oyunu geliştir biz yatırım yapalım tadında bir ilişkileri var ama ATOM birazcık daha öğretici ve deneyim kazandırıcı bir tarzda hareket ediyor ve bu anlamda birçok üniversitenin de buna yönelik belki de yaratıcı endüstriler özelinde bu tip kuluçka merkezlerinin kurulmasını ben çok önemli görüyorum. Gençleri bir yerden başlatabilmek lazım, cesaretlendirmek lazım, cesaretlerini kazanabilecekleri yerler işte ATOM gibi yapılar.

Mesela, Serra Hocam birlikte bilgiye erişimin öneminde bahsetmişti, zaten teknokentlerin, teknoloji geliştirme bölgelerinin kurulmasının da temel amacı oydu.. Ama işte burada kümelenmeler yaratmak, sektöre özel kümelenmeler yaratmak, birliktelik yaratmak, firmaları bir araya getirmek işte o bilgi paylaşımı ve geliştirme ruhunu çok olumlu kılıyor ve bunu çok geliştiriyor. Özellikle biz ATOM'da ve ATOM'dan çıkan firmalarla beraber sürekli bir arada etkinlikler düzenleyerek bu bilgi paylaşımını sürekli canlı tutmaya çalışıyoruz.

Oyun fikri ne olursa olsun ben projemi paylaşmam, fikrimi paylaşmam diyen kimseyi ATOM'a almıyoruz. Yani bizim için paylaşım çok önemli. En iyi oyunu zaten eminim Emin de Özgür de destekleyecektir diye düşünüyorum, yani en iyi oyunu yapacak olan zaten sizsiniz kendi özelinizdeki en iyi oyunu. O yüzden fikrinizin çalınması, paylaşılması, en azından bu oyun sektöründe çok mümkün değil. Çünkü her gün yüzlerce her gün binlerce oyun geliştiriliyor, Özgür dedi bir oyun üzerinde özelleşirken şimdi ayda 10-12 oyundan bahsediyoruz. Artık sektör de çok hızlı dönüşüyor, değişiyor buna ayak uydurmak lazım. Bu tip hızlanmalar hem tüketimi çok artırıyor hem de tüketime yönelik üretimin de çok artırılma-

sı gerektiğini ortaya koyuyor. O yüzden bizim daha fazla gencin bu alanlara kaydırılmasına ihtiyacımız var. Bu nasıl olacak?

Burada bence bir sektör politikası olarak misal özel olarak bunu desteklenmesi gereken bir alan olarak düşünüyorum ve Milli Eğitim Bakanlığı'na çok iş düşüyor, işte Ziya Hocamlara çok iş düşüyor, buradan hemen referans vereyim yani yapılacak çok iş var. Özellikle eğitimde yani okullarda, üniversitelerde bu işin eğitilmesi, öğretilmesi; girişimcilikle beraber beslenerek bunun yapılmasının çok önemi var. Oradan çıkan yapıların da ATOM gibi kuluçka merkezlerinde desteklenerek gençlerin bu alanda var olmasını sağlamak gerekir diye düşünüyorum.

Oyunlar özelinde konuşursak işte 1970'lerle başlayan bir süreçten sonra oyun teknolojiyle o kadar iç içe büyüyen bir sektör ki, zaten özünde teknoloji var ve tamamen global bir üründen bahsediyoruz. Pazar global bir pazar, sadece Türkiye için üretim yapmıyorsunuz tüm dünyaya üretim yapıyorsunuz. Her gün yüzlerce oyunun arasından sizin oyununuzun seçilmesi ve oynanabilmesi için özel yöntemler bulmanız gerekiyor. Sadece geliştirmek yetmiyor, açıkçası bunun pazarlanmasına da özel önem vermek gerekiyor. Yani sadece bizim geliştirici bir kitleye değil burada işletmeyi bilen, oyun geliştirmenin altındaki sosyal yapıları güçlü kılacak bu ilişkileri kurgulayabilen ve açıkçası pazardaki rakamları iyi okuyabilen, farklı disiplinlerdeki gençlere de ihtiyacımız var. Sadece bilgisayar mühendisi olsun yazılım bilsin, teknik işte oyun motoru yazsın kodlama değil. Çok farklı disiplinlere hitap eden bir alan.

Yaratıcı endüstriler zaten kendi özelinde bence zaten Erman Hocamın eserlerinde görürüz yazılarında görürüz, çok farklı disiplinlere hitap eden bir endüstri ve dallanıp budaklanıyor. İşte bunu yakalayabilmek de birazcık gençleri yetiştirmekten geçiyor. Ben ortaokul hatta ilkokul seviyesine kadar inerek topyekûn bir planlama programlama ile bir eğitim yapısının ve eğitim sürecine oluşturulması gerektiğini düşünüyorum ki oradan çıkacak gençleri işte Vİ-

VEKA'lar desteklesin ATOM'lar desteklesin. Oradan çıkacak gençler de Özgür hocalara işte MOBGE'ye çalışan olsun, geliştirici olsun, proje yöneticisi olsun, yani bir şeyler olsun. Böyle bir uzun mecralı bir yolculuk lazım Türkiye bu alanda hiç de uzak değil, çok güzel destekler ve çalışmalar da yapılıyor ama daha çok yapılması lazım. Daha çok kişiyi buralarda görmek istiyoruz.

Dr. Erman M. Demir

Ağzına sağlık hocam. Katılımcılarımızdan sorular geliyor bize yansıyor ama müsaade ederseniz 2. turun sonrasında soruları cevaplayacağız. Lütfen bizi hani görmediğimizi düşünmesinler. Saygıdeğer hocam ağzınıza sağlık ayakları sahada yere basan bir sosyolog olarak işin önemli noktalarından çok güzel bahsettiniz. Ekosistemdeki bileşenlerin tamamının birbirine beslemesinin ne kadar önemli olduğunu, zaten soru da buna benzer bir şeyden gelmiş.

Kuluçkaların sayısının artırılması dediniz zannedersem bu konuda iyi haberler duyacağız benim içime öyle doğuyor. Ben güzel çalışmalar yapıldığını görüyorum. Şunun altını çizdiniz çok da doğru bir şey. Fikrin, fikir eseri olmadığı ve sadece fikrin, fikri mülkiyetinin olmadığını söylediniz. Belki bu da girişimcilik için önemli bir başlık. Son olarak da söylediğiniz şey bence bizi izleyen tüm yaratıcı endüstriler bileşenleri için geçerlidir. Dijitalleşme artık küresele, tüm dünyaya açılmamız için çok önemli bir başlık. Haklısınız oyun sektörü bunun vücut bulmuş hali ama pek çok sektör artık NFT teknolojisi gibi başka başka şeyler gibi dijital kopya satışları gibi yaratıcı kültür endüstrileri bunu yapmaya devam ediyor. Aslında buradan da dijital teknolojileri de odağa almış bir kuluçka merkezinin kurucu ortağına geçmemiz çok isabetli oldu. Emin Bey'den de yine bildiğim gibi NESTA ile bir çalışmamız var ondan da bahsedersiniz diye düşünüyorum. Neler var, neler yapıyorsunuz ve bu durumu nasıl açıklarsınız sizden dinleyelim biraz.



Emin Okutan

Viveka Kuluçka Merkezi

Çok teşekkürler Erman Bey, gerçekten çok keyifli bir panel. Siz anlattıkça aklıma böyle farklı farklı konular geliyor tabii süreyi en iyi şekilde kullanacak şekilde başlayalım. Tabii katılan belki aramıza genç girişimciler, girişimci adayları vardır. Ben 12 senedir her sene gerçekten abartısız en az 100 girişimci adayı ile birebir çalışıyorum, ilgileniyorum ve biraz anlıyorum o hissiyatı da yakalayabiliyorum. Yaşadığımız çağ hep derler bilgi çağı derlerdi biz de işte 2000'li yıllarda. Şimdi hayal gücü çağına geçtiğimize dair böyle çalışmalar yapanlar var.

Gerçekten de artık bilginin üstüne bir katman daha koyuyoruz ve artık hayal gücü çağındayız. Bu arada hazırladığınız rapor çok değerli. Ben hızlı bir taradım ve önemli noktaları da çıkardım, çok dikkat çekici bir nokta var. Şimdi hayal gücü bazından alalım ve bizim gibi kuruluşlar aslında temelde iki şeyi yapar bir kuluçka ve hızlandırma merkezi. Siz raporda çok güzel anlatmışsınız. Ben sadece hani altını çizeyim katılan üç aşamada ele alır: Ön kuluçkada bir girişimci adayı geldiğinde aslında orada bir girişimcilik kültürüne adaptasyon süreci ile geçer bizim sürecimiz. Yani Serra Hoca'nın anlattığı gibi. Aslında kendi hayat pratikleri içerisinde bunu sürdürülebilir bir alışkanlık haline getirmesiyle biz uğraşırız çoğu zaman. Çünkü bu şekilde teker dönmeye başlar ve üretim başlar. O yüzden üretkenlik bizim ilk odağımız. Prekarya çok önemli bir referans. Siz prekar-

yen bir yerden alıp onu bir yere odaklamak bizim bütün görevimiz.

Kuluçka aşamasında ise bu artık dönmeye başlayan tekerin üretiminin sürdürülebilir ekonomik değer yaratması üzerine. Yani aslında bir sistem tasarımı üzerine uğraşırız ve yüzlerce sistem tasarımı yaparız. Bunların işte bir tane üretiliyorsa 9'u çöpe gider. Hep deneme yanılma deneme yanılma yapılır o süreçlerde. Üçüncü aşamada ise artık kişi kendini girişimci olarak tanımlar, bunu kabullenmiştir. Hayatındaki vaktin ve kaynakların büyük bir kısmı bunu ayırmıştır. Ortada bir üretim vardır, sürdürülebilir ama bunu daha çok nasıl büyütebilir, yaygınlaştırılabilir bu da üçüncü aşamada aslında hızlandırma programının yaptığı kısım. Şimdi bunu bir yatırım perspektifinden baktığımızda ön kuluçka ve kuluçkada size şöyle söyleyebilirim fizikte kullanılan bir tanım gibi. Aslında bir kutunun içine siz bir kaynağı koyuyorsunuz ve o kutudan ne çıkacağı konusunda bir kontrolünüz yok. Çünkü "complexity" yüksek. Yani sizin şunu söylemeniz çok zor. Hadi bana bir oyun firması kur, şu kadar para yapsın. Böyle bir şey mümkün değil. Sadece yeteneği bulabilirsiniz, onun deneme yanılma sayısını arttırabilirsiniz, biraz da bağlamı yakalama ihtimaliniz varsa olabilir.

Özellikle yaratıcı endüstriler tarafından bizim programlara gelen ve o sınıfa doğru gidenler de şöyle bir fark var. Birçok işte risk sermayesi perspektifiy-

le ya da diğer türlü yatırımcı perspektifiyle yani çok garantici yatırımcının işi değildir yaratıcı endüstriler. Hadi bana garanti et bu film tutsun, garanti et bu müzik tutsun, garanti et bu tablo tutsun diyemezsiniz. Başka bir bakış açısına sahip olmanız lazım. O yüzden kamunun rolü bu noktada önemli. Yaratıcılık için nefes lazım, yani ilham alabilmek için aklınızı oraya verebilmeniz lazım, deneme yanılma yapmanız lazım. Kısacası yatırım olarak ön kuluçka ve kuluçka merkezlerinin hesap verebilirliği yüksek değildir, dönüp raporlayamazsınız ve diyemezsiniz bak senden şu kadar fon aldım seni bu kadar büyüttüm demeniz çok zordur. Daha sosyal etki odaklı bakılması ve kamu faydası odaklı bakılması lazım. Çünkü yaratıcı üretim, serbest ilham, deneme yanılma isteyen bir süreç ve doğru ekosistemi kurduysanız bu kurduğunuz ekosistemden çıktık almanız kaçınılmaz.

Hızlandırma aşamasına geldiğinde zaten ticari olgunluğa gelmiş ve kendini ispatlamış girişimlerde tabii ki karşılık bulmak mümkün. Bu açıdan baktığımızda da yine finans dili ile konuşacağım ama çok enteresan bir taraf var. Gençler için söylüyorum; mesela vaktinizi yeni bir teknolojik metot geliştirip patentini alabilirsiniz. Bu sizin için bir zenginliktir ama mesela yaratıcı endüstriler alanında bir üretim yaptığımızda ürettiğiniz eserin değeri yetmiş yıllık. Yani siz aslında elinizde finansal olarak yetmiş yıllık bir varlığınız var ve vefat ederseniz bir yetmiş yıl da devam eden bir varlığınız var. Patentte 20 yıl var; yani bir kitap yazdığınızda, bir müzik ürettiğinizde, bir kültür varlığı ürettiğinizde aslında nereden baksanız yetmiş yıl size ait olan, size özgün olan bir üretim yapmış oluyorsunuz. Tabii burada önemli olan bunu ne kadar geniş bir portföy haline getirebilmek, genişletebilmek. O yüzden biz bu alanda finansal bir şeyler yapmak isteyenlere anlattığımızda bulabildiğimiz diğer örneklerden bulabildiğimiz en iyi açıklama şu: Diyoruz ki yaratıcı endüstriler alanında çalışan bir girişim ile çalıştığınızda ister oyun olsun, ister müzisyen olsun ister tiyatro olsun siz bir ürüne yatırım yapmıyorsunuz. Aslında ürün bazlı bir

yatırımdan bahsetmek zor. Siz aslında bir portföye yapıyorsunuz. Yani bunu üretebilecek ve üretmeye devam edebilecek bir yaratıcı ekibe ya da bireye yatırım yapmış oluyorsunuz ve bunu yaptığınız zaman da nereden baksanız yetmiş senelik bir eser sahipliğine de yatırım yapmış oluyorsunuz.

Bu anlamda açıkçası heyecanlı bir alan. Ama dediğim gibi aslında raporunuzda biraz bahsediliyordu. Biz, British Council ile beraber kamuda bir ihtiyaç analizi gerçekleştirdik, yaratıcı endüstriler konusunda geliştirilebilecek politikalar üzerinde. Orada da aslında altında çizilen bir konu bu. Elimizde hem kavramsal olarak hem de araç kiti olarak bu tür girişimler nasıl analiz edilir, fizibilitesi nasıl yapılır, nasıl değerlendirilir bu konuda biraz daha çeşitli çalışma yapılması lazım. Bence bu rapor bu alandaki en önemli adımlardan biri olmuş kesinlikle. Yani böyle bir çatı kavramın oluşması farklı bakanlıkların da birbiri ile aynı dilde konuşabileceği bir yapı kesinlikle gerekiyor. Neden diyorum? Ben 12 sene önce startup firmalarıyla çalışmaya başladım. O zaman da bir kavram haritası gerekiyordu ve 10 sene sonunda artık herkes benzer bir dili konuşabiliyor aşağı yukarı. Fizibilite nasıl yapılıyor, nelere dikkat ediliyor, nasıl ayıklanıyor, nasıl değerlendiriliyor artık bu anlaşılıyor. Aynı konu yaratıcı endüstrilerde kesinlikle yapılabilir. Bunu söylüyorum aslında benim etrafımda hep böyle insanlar: Kuzenlerim tiyatrocusu, en yakın arkadaşlarım müzisyen. Hep onlara sorduğumda onlardan duyduklarımda yeniçağda onlardan gördüğüm bazı akımlardan hızlıca bahsedeceğim teknolojik olarak.

Birincisi; artık yaratıcı eserin ulaşacağı kişilere ulaşma mesafesi çok kısa, inanılmaz kısa. Yani bir filmi izleyiciler üzerinde test edebilmek, bir oyunu test edebilmek, yani instagram üzerinden tablo satanlar da var. Yani bir resmi test edebilmek direkt faydalanan kişiye ulaşmak neredeyse sürtünme kuvveti yok sıfır maliyetle. YouTube'a, Instagram'a istediğiniz yere yükleyebiliyorsunuz, bu büyük bir fırsat. Bazen girişimcilerde şöyle bir beklenti var, buna bir

isim bulmak lazım ama böyle işte bir sabah gelsin, ermiş birisi bana işte şu kadar bütçe versin, hayalindeki film olsun. Öyle bir şey olmadığını bütün bizim programlarda ki herkes biliyor. O filmin kısa bir versiyonunu YouTube'a koyacaksınız, test edeceksiniz, kullanıcılardan geri bildirim alacaksınız, o riski olabildiğince azaltacaksınız, bu büyük bir fırsat.

NFT konusunda Hocam bahsetti zaten. Artık bizim telif dediğimiz şey bazı ülkelerde akıllı kontratlara işlenerek böyle hisse gibi dağıtılıyor. ARTIOX diye bir firma var Ankara'da, ben de test kullanıcı olarak katıldım, blokzincir üzerinden tablo sahipliği satıyorlar. Yani sen bir tablonun hissesini alabiliyorsun, bu çok büyük bir fırsat yeni sanatçılar için. Herkese aynı soruyu soruyor, diyor ki peki tablo kimin evinde kalacak? Önemi yok, yani sonuçta nakit parada merkez bankasına gidip karşılığına bakmıyoruz aynı şekilde. Önemli olan orada sanatçıyı desteklemek, motivasyonun farklı olması gerekiyor. Yani olaylara bizde toplum olarak biraz farklı bakmamız lazım aidiyet konusuna, sanatçı destekleme konusuna. Son bir 30 saniye daha var. Yani test etmek bu aitliğin dağıtılması konusu, en sonunda da aslında çeşitlendirmek. Mesela siz bir kitap yazıyorsunuz, bir karakter geliştiriyorsunuz onu z-kitap olarak geliştirebilirsiniz. Aynı şekilde geliştirdiğiniz karakteri bir animasyona çevirebilirsiniz, oyuna çevirebilirsiniz. Yani aslında en enteresan tarafı buradaki üretilen

sanatçıya has olan eserin aslında birçok farklı kайдan çeşitlendirilebilmesi mümkün şu an. O yüzden burada işbirlikleri önemli. Hem oyun firması hem film firması hem dizi firması olamayız ama bu tür becerilere sahip olan firmalarla işbirlikleri yaparak bence sanatçılar kendi eserlerinden daha fazla değer üretmenin yollarını geliştirebilir diye düşünüyorum. Tabii çok konu var ama özetle bu şekilde söyleyebilirim ilk kısımda. Teşekkürler.

Dr. Erman M. Demir

Emin, çok teşekkür ediyoruz, çok güzel bir noktaya değindin, onun altını da çizelim öyle devam edelim. Üretim, dağıtım, tüketim gibi klasik ekonominin mantığına hiç uymayan bir şeyden bahsediyoruz. Yani pazarda ne olacağı belli değil hatta kullanıcıyla taleple karşılaşmadan nasıl bir deneyim üreteceği de belli değil, yaratıcı kültür endüstrisinin önemli bir noktası. Bir de şunun altını çizelim, hani bilgilerin değil artık bilgileri nasıl kullanacağımızın, çözümlere nasıl dönüştüreceğimizin konusu dedin ve kamusal faydanın da en az ticari değer kadar önemli olduğunu söyledin ki aslında çok da güzel oldu. Sen direkt Ali Hocama pası atmış oldun. Çünkü bu işin bir de kamusal boyutu var, bu sadece ticaret değil diyecektir diye düşünüp sözü bırakmak istiyorum.



Dr. Ali Ercan Özgür

İnogar ART Kuluçka Merkezi

Gerçi ben İstanbul'dan gelen biri olarak biraz daha ticari boyuttan girebilirim şimdi Ankara ekosistemiyle burada. Şöyle başlamak isterim, şimdi daha önce marka koruma grubu sözcülüğü yaptım zaten özellikle bu fikri mülkiyet, kayıp-kaçak, sahte meseleleri çok arttı aslında Türkiye'de kayıp-kaçak sahte meselesi, kaçak CD'ler meselemiz vardı bir dönem vesaire. Ama bir yandan da bu şeyi gösteriyor, aslında çok yaratıcı bir ekosistemiz, yani her şeyin sahtesini de yapabilir bir halden ama o da öğretti bize ve şu anda iyi bir noktaya getirdi.

Ama bu coğrafya bu topraklar şimdi Mimar Sinan'ı çıkarmış, Selçuklu mimarisi var, işte Göbeklitepe gibi çok ciddi zengin bir mimari ve görsel bir büyümeyle aslında geliyoruz. Okuyoruz işte tarihte bunu öğreniyoruz ama bir yerde tıkanıyor. O tıkanıp gittiğimiz noktada da yaratıcı endüstriler dediğimiz şey bir ekosistem ve nefes alma meselesi. Şehirlerin şu anki hali ortada yani çirkin şehirler yarattık. İşte hala böyle hani güzel Anadolu evlerimiz var ama şehir tasarımı meselesi üzerinden geldiğimiz noktaya o anlamda bakmaya ihtiyacımız var diye düşünüyorum.

Biz aslında bunlara birazcık sosyal kalkınma problemleriyle yaratıcı endüstrileri böyle bir araya getiren aslında hibrit bir model yarattık İstanbul'da. İNOGARART diye bir kültür sanat kuluçka merkezini kurduk üç yıl önce. Burada blockchain ve sanat, biletleme unsurlarının peer to peer hale getirilmesinden

işte Amerikalı sanatçıyı getirdik ve 20 tane sanatçıyı kuluçka programına alıp böyle bir içerikler üretmelerini sağladık. Yani danstaki damar hareketlerinden onu bir görsel sanata çevirmeye kadar.

Yine Festtogether diye dijital bir etkinlik yarattık, fiziksel de yaptık. Mesela sürdürülebilir müzik festivali yani bir vegan festival. Burada aslında bunları özellikle anlatıyorum ki hocam yeni kavramların şehir ölçeğinde böyle bulunduğu işte sosyal sorunlar, işte iklim problemi ama bunun sanatla ifadesi gibi alanlar. Mesela YouTube desteğiyle biz dijitalde yaptık Festtogether'ı, festivali 12 milyon kişi izledi. YouTube tarihinin en çok izlenen kalabalık etkinliği oldu.

Yine biz bu ekosistem içinde Tiyatro Kooperatifi diye bir yapı kurduk. Bugün 100 tane tiyatronun içinde bulunduğu ciddi bir meslek alanı oldu. Moda'da mesela bir tiyatro kümelenmesi var ama yanında işte mesela oyun endüstrisi için aslında belki orada kümelenme bir yandan olsa, işte yaratıcı endüstriler ile ilgili farklı alanlarda çalışanlarının daha çok keşiceceği. Çünkü biz birazcık kompartmanlaştırdık. Teknopark var, moda ekosisteminde tiyatrolar var öbür tarafta oyuncular var, bunlar şehrin çok uzak yerlerindedir ama bunları bir araya getiren konuşulacak "Avlu". Yani aslında yaratıcı endüstri avluları yok. O yüzden bunları tabii son Covid'in de etkisiyle dijital avlular yaratmak durumunda kalıyoruz.

O yüzden de sosyal tasarımı ele almak; dijital sanatı, dizi, yayın, film. Bizim bir çalışmamızda 5 yıldır mesela "İhtiyaç Haritası". Yani Emin işte haritadan bahsetti, ihtiyaç haritası diye bir çalışma yaptık. İhtiyaç haritasıyla biz bugüne kadar 9 milyon transaction yaptık. Böyle 81 ilde eşyaların yer değiştirmesi ama bir anda bir teknoloji şirketi yatırım yaptı haritaya. Dediler ki harita sosyal bir mesele. Biz mesele en çok Özgür'e de bakarak konuşuyorum, biz en çok frontend'çi bulmakta zorlandık. Sanatçı bakış açısıyla böyle haritaları çok güzel görseller yaratarak ama onu böyle yazılıma da çevirecek kişi. Yani İngiltere'de bulduk dijital bir kooperatif, San Francisco'da bulduk falan ama çok zorlandık.

Bizim bunları yetiştirecek, buradaki iş alanlarında neye ihtiyaç var onları tespit etmeye ihtiyacımız var. Burada özellikle hakikaten Kültür Bakanlığı'nın böyle bir inisiyatif alıp bizleri toplamasını saygı ve sevgi ile karşılıyorum. Çünkü o kadar kıymetli ki bu diyalogları yapıp açık kamu, sivil toplum, özel sektör akademi bizlerin daha çok bir araya gelip bunları tartışıp birbirimizden öğrenip çünkü yaratıcı endüstriler bir anlamda çok araştırma geliştirme alanı, yani bir ürün buluyorsunuz, o işte bir yere evriliyor, o sonra sizin hiç düşünmediğiniz başka bir yere evriliyor. İhtiyaç haritası dedim mesela bizim hiç aklımızda yoktu. Bir bizim işte topluluklar oluşuyor. Yani bir yandan yaratıcı endüstrilerin bence kilit noktası topluluklar oluşturmak dijital veya fiziksel. Sanat haritasıyla geldiler bize, İKSV dahil oldu, ondan sonra Hollanda Büyükelçiliği destekledi. Şimdi onu biz Amsterdam'dan tüm Avrupa'ya yayılacak bir sanat haritası haline getirdik. Tüm Türkiye'deki kültür sanat ekosistemlerinin haritalandığı, işte biletleme sisteminin arka planda olduğu. Biz bunu öngörmemiştik.

Yaratıcı endüstriler de zaten biraz da öngörememe hali, o yüzden yarı yapılandırılmış fiziksel veya dijital ortamlarda bir araya gelip bazen sebepsizce bir araya gelip böyle hani yönetim sanatını yani bizlerin buradaki hepinizin hem akademik hem profes-

yonel bir yönetim beceri sanatımız var; ama bir de sanat dünyasının kültür yaratıcı endüstri dünyasının da yönetme becerisiyle buluşmasına ihtiyaç var. O yüzden bizler gibi yapılar bunu çok iç içe geçiriyor ve ama bir de çok hızlı.

Sinema endüstrisi çok hızlı büyüdü, yurtdışına açıldı, Türkiye'de o ciddi bir ivme getirdi. Netflix'i getirdi sonuçta Netflix, Blutv yani bunlara yatırım yapıldı. İşte YouTuber dediğimiz bir kitle ve yani ciddi bir influencer kitle büyüdü ve bunların hepsi aslında yani bir yandan bir sosyal tasarımın alanı diye düşünüyoruz. Aslında tartıştığımız mesele birazcık sosyal tasarım, bunun şehirle etkileşmesi üzerine. Mesela üç yıl biz Web Summit'e gittik Portekiz'de Lizbon'da. Burası mesela çok büyük böyle teknoloji buluşmasıyla ama yedi yıl önce bu kadar büyük değildi, İrlandalı bir ekip yapıyordu ama son böyle 6 yıldır 5 yıldır falan Lizbon dedi ki biz host edeceğiz bunu ve 120 milyon euro verdi bu ekibe. Dedi ki tüm dünyadaki teknolojiyi buraya getirin ve Portekiz'deki tüm çocuklar için, gençler için, lise öğrencisi öğretmenleri ile bir hafta ücretsiz Web Summit'e gidiyorlar, teknolojiyi görüyorlar ve şuan Lizbon Avrupa'nın en büyük co-working ve kuluçka merkezi alanı oldu. Google vesaire kendi yazılımcılarını buraya kaydırıyor, bir şehir ne yapmış oluyor aslında bir yaratıcı endüstri yatırımı yapmış oluyor, bir vizyon ortaya koyuyor.

Bunları sadece merkezi kurumlardan beklememek gerekir, şehir ekosistemlerinin burada aktör olmasına, öncü olmasına, geliştirici olmasına çok ihtiyaç var. Bir örnek San Francisco'da beş yıl önce Türkiye'den beş üniversite KOSGEB aracılığıyla bir kuluçka merkezi açıldı. O yıl biz orada kurduk ve yürüttük. Ben de eski Amerikan Ticaret Odası Genel Direktörlüğü yaptığım için Amerika-Türkiye o ticaret bağlantılarında bulundum orada. Şununla geldi mesela teknoparklardan işte birçok alanda bu 5 üniversitenin Bursa'daki havlu satıcısından mindset olarak bir fark yok. Yani bizden ucuza alsınlar bizim yazılımcılarımız uygun fiyata dedi ki buradaki mindset çok farklı. O yüzden orada mesela Nordic yani

kuzeylilerin bir inovasyon merkezi var ve burası bir mekân değil bir düşünce biçimi diyorlar.

O yüzden bizlerin yaratıcı endüstriler ile ilgili ekosistemi tartışırken, geliştirirken bu düşünce altyapısını çok yaygınlaştırmamız lazım, olabildiğince şehirlere ilâştirebilmemiz lazım. 6 yıldır UNICEF'in çocuk dostu şehirler tasarımını yapıyoruz bütçeleme tarafında. İki yıl önce mesela dört katına çıkardı 20 tane belediye de çocuklara harcanan bütçeyi. Çocuk dostu şehirde böyle çok soyut gibi duruyor ama şu örneği veriyor hep; mesela bisiklet uygulamaları var her şehrimizde gururla anlatıyorlar. İnanın son iki aya kadar İzmir'de çünkü İzmir de çok ilişkide bulduk, söyledik ve yaptılar sağ olsunlar. Çocuk bisikleti yok mesela. Şimdi şehir tasarlamak özellikle İstanbul'da falan diğer şehirleri bilmiyorum ama çocuk bisiklet yok. Şimdi şehir tasarlıyorsunuz, çocuk dostu şehiriz diyorsunuz ama çocuğu düşünmemişsiniz çocuk bisikleti yok, aparatı yok. Kızım var, kızımınla gittiğimde bisiklete binme şansım yok. Bu ne gerektiriyor? İşte az önce söylediğiniz esneklik, mevcut olan şehrin bulunduğu etkileşim alanlarının bunu sağlayacak bir ekosistem sunması gerekiyor ama hani bir anlamda umutluyum. Bunlar çok hızlı, çok kolay çözülebilir konular. Bunları tartışmaya başlamış olmak dağınık da olsa birçok ekosistemde çok değerli uluslararası düzeyde çalışmalar yapılıyor.

Daha çok bir araya gelerek daha çok ortaklık yaparak çok fazla çalışma yapılabilir diye düşünüyorum. Mesela bizim iki buçuk yıl önce yaptığımız blockchain ve art, şimdi contemporary artla böyle NFT stüdyo gibi bir çalışma yaptık şimdi yaz boyunca bu devam edecek. Eylül ayında da contemporary art. Yani kültür sanat yaratıcı endüstrilerin agentleri, uygulayıcıları var farklı alanları var. Bizim bulduğumuz DasDas'ın içinde şimdi dijital art sergisi başladı. Refik Anadol gibi İstanbul'dan çıkan ve dünyaya açılan bir sanatçımız var. Onların bilgi birikimleri paylaşımlarıyla bunların teknoloji üreticileri ile beraber ve tabii ki yaratıcı fikirlerle iyi noktalara doğru evrilebileceğiz diye düşünüyorum. Umutluyuz ama

daha çok bir araya gelmemiz yani işin kilit noktası diye düşünüyorum hani bu networkler bazen kağıt üstünde oluyor ama hakikaten fiziksel daha çok bir araya gelip bizlerin bunları politika hani yazılı şeyler yani onlar hep olur, kağıt üstünde kalıyor önemli olan o hızlı süreçleri geliştirebilmek, yaratabilmek diye düşünüyorum. Çok teşekkür ediyorum.

Dr. Erman M. Demir

Çok teşekkür ederim Ali Hocam, İstanbul'un ruhunu getirdiniz. Hani hiç yavaşlamadan, tempoyu hiç kesmeden ama her şeye değinerek böyle çok zengin bir içeriği de aktarmış oldunuz, teşekkür ederim. Özellikle şimdi önce şunu söyleyeyim "Avlu" kelimesine buradan çok olumlu tepkiler geldi. Ben de tam onu düşünüyordum. "Avlu" kelimesi bence şundan çok güzel oldu. Şimdi yaratıcı kültür endüstrileri neye sahip olduğundan emin olmayan insanların bir araya geldiği bir yer ve avlunun dışındaki sahip olduğumuz evimiz benim bahçem gibi değil, ne yaparız burada gibi ortaya çıkıp etkileşime girdiğimiz bir yer. Diğer katılımcılarımız da birlik duygusunu çok yapmış, yani ortak üretebileceğimiz bir şey. O açıdan bence çok güzel, hani jargonumuza girdi diyebiliriz bu kavram. Ağzınıza sağlık, teşekkür ederim. Şimdi sevgili izleyicilerimiz yine bir takım sorularınız geldi ama biraz daha sabrınızı rica edeceğiz. Şimdi şöyle bir şey yapacağız: Katılımcılarımızdan bu sefer daha kısa böyle beşer dakikalık altışar dakikalık bir şekilde acaba geleceğe dönük ne olur. Çünkü Ali Bey de çok güzel bir giriş yaptı, daha çok bir araya gelmek daha çok konuşmak ve zannedersen neyin ortaya çıkacağını çok fazla hesaba katmadan etkileşimlere girmek gibi bir başlangıç önerdi. Yine aynı sıralamayla gidebiliriz ve Serra Hocam bize katkısını sunabilir diye düşünüyorum.

Dr. Serra Sezgin

Aslında Ali Bey müthiş bir şeye parmak bastı, yani tam disiplinlerarasılık. Ben de kapsayıcılık derken

birçok farklı manada kapsayıcılıktan bahsediyorum. Birincisi bu disiplinler arasındaki, Emek hoca da buna değindi, bu çok önemli. Bu yaratıcı endüstrilerde, yaratıcı kümelerde mühendislerin çoğunluğunu, nasıl diyeyim yani sosyal bilimlerin biraz buralara giremeyeşini hissediyorum. Yani tabii ki yekten faturayı bir aktöre kesmek doğru bir yaklaşım olmaz; ama bunu nasıl sağlayabiliriz? İşte bir yazılımcıyla bir sosyoloğun bir elektrik mühendisi ile bir iletişimcinin vesaire bunların birlikte proje üretmesini nasıl sağlayabiliriz? İşte nitelikli işgücü ihtiyacına değindik blockchain ve sanat farklı disiplinlerin bir araya geldiğinde, farklı bakış açılarının bir araya geldiğinde ne kadar iyi örneklerle yaratıcı endüstrilerin ortaya çıkabileceğine değindik.

“Bunları nasıl yapabiliriz”i biraz düşünmek gerektiğine inanıyorum, Emek Hocanın da dediği gibi bu anlamda yükseköğretim programları çok önemli, yani üniversitelerde girişimcilik. Bizim bölümümüzde de var girişimcilik ve inovasyon dersimiz. Bunların içerikleri çok önemli, işte Emin Bey’in bahsettiği kuluçka programlarındaki eğitimlerin belki biraz daha farklı ele alınması gerekebilir. Yani girişimcilğe ya da genç girişimcilere iş modeli kanvası oluşturmak veya teknolojik bir yenilik üretmekten ibaret olmadığı aslında hatırlanabilir. Biraz farklı düşünebilmek, olaylara farklı yerlerden bakabilmek, iki farklı nokta arasında ilişkiler kurabilmek.

Artık zaten yaratıcı düşünme dediğimiz şey bu, yani sanat, yaratıcılık, girişimcilik, inovasyon, icat. Bunların hepsi farklı şeyler aslında ama bir taraftan da birbirine dokunması gereken şeyler ve işte bu teması biraz nasıl yaratabiliriz diye düşünmek. Hem sadece disiplinler açısından değil sınıfsal bir kapsayıcılık, yani burada neyi kast ediyorum: Örneğin Ankara’daki bir etkinliğe taşradan öğrencilerin ya da gençlerin gelebilmesi için yol masraflarının ve burada kalacakları yerin karşılanması gibi ya da kadın girişimcilerin desteklenmesi.

Bu anlamda çok fazla teşvik programı olduğunu biliyoruz fakat teşvik de yine bizde sadece ekonomik

teşvik olarak algılanıyor. Yani ekonomik teşvik evet böyle bir şeyimiz var bunu geçene ekonomik maddi destek sağlıyoruz gibi bir şeyden ibaret olmamalı. Teşvik nasıl olmalı, yani kadın girişimcileri desteklemek nasıl olabilir? Örneğin bir kreş yani o ekosistemin içerisinde bir kreş yapmak gibi olabilir. Yani bu kadar aslında somut ve çok da makro olmayan çözümler emin olun verimli sonuçlar doğuracaktır diye düşünüyorum. Aynı zamanda kapsayıcılık bu anlamda hem sınıfsal anlamda hem işte farklı cinsiyetlerin hem farklı disiplinlerin bir araya gelmesi bakımından düşünmemiz gereken bir şey. Eğitim bağlamında düşünmemiz gereken bir şey bu hem girişimcilik eğitimleri hem de yükseköğretim açısından.

Biraz belki kuluçka, biraz işte tehdit ve fırsatları bir arada düşünmek. Bunları aslında iki farklı kategori gibi değil, bir spektrum gibi düşünüp biraz daha bu açıklık ve kapalılık ikiliği demiştim ya, biraz da açıklığa ne kadar daha alan bırakabilir, açıklık kısmına daha ne kadar çekebiliriz biz bu işi yaptığımız iş her neyse. Yani biz bir kuluçka merkezinde de olsak bir akademisyen de olsak bir oyun geliştirici de olsak yani aslında hepimizin bu alanda yapabileceği bir şeyler var. Biraz da hani belki bunların üzerine düşünebiliriz, bu köprüyü nasıl kurabiliriz farklı disiplinler arasında farklı sınıflar arasında, farklı zihinler ve yaşamlar arasında. Biraz daha ayrıca bunun içinde şeyi de tekrar vurguluyorum onun önemli buluyorum sosyal bilimleri biraz daha işin içine nasıl alabiliriz. Çünkü oyun sektörü özelinde de Emek hoca da söyledi işte pazarlama gibi iletişim gibi farklı şeyler sürekli geliyor. Psikologların oyun geliştirmede ya da pazarlamacıların iletişimlerin burada yapabilecekleri birçok şey var. İşte bu alanları nasıl açabiliriz? Belki geleceğe yönelik bu sorular bize ışık tutabilir diye düşünüyorum.

Dr. Erman M. Demir

Hocam çok teşekkür ediyoruz ne kadar dakiksiniz, birazcık da utandım böyle sanki çok ciddi bir uyarı yapmışız gibi ama katılımcılarımız gerçekten bence

gönülden katıldıkları için böyle oluyor diyelim. Serra Hocamın altını çizdiği aslında siz mühendisler diye başladınız, ben de mühendisim sayın genel müdürümüz de mühendis. Kastettiğiniz şey sanırım şuydu: İşlevsel yaratıcılığın hadi bir sonuca gidelim ve değişkenleri alıp formülün içine koyup şu sonuçlardan birini bulalım gibi bir yaklaşımını değil de biraz daha belki açık, serbest bir modeli yani yaratıcılığa biraz daha geniş bakmayı belki de Emin'in dediği hayal gücü çağının yaratıcılığına bakmayı bu gibi geldi ve önemli bir nokta. Az önce bir şey bilmediğimizden ne bildiğimizden emin olmayalım dedim sanırım yükseköğretim ve girişimcilik eğitimleri de artık ne bildiğinden o kadar emin olmasın, biraz daha etkileşime girsın diyorsunuz diye yorabiliriz söylediklerinizi. Ağzınıza sağlık. Tabii ki asıl önemli olan bu işi yapan kişinin başından geçenleri almaktı, bu yüzden Özgür'e dönerek yani neler olsaydı daha iyi olurdu gibi daha somut bir soru sorabiliriz bu süreç içerisinde. Buyur Özgür sendeyiz.

Özgür Taşkın

Aslında tekrardan Emin Beyin dediği gibi bilgi çağı hayal gücü çağı kavramına gerçekten çok yakınım, ben de oraya doğru gittiğini hissediyorum zaten bir tarafta. Çünkü hızlı tüketim var, hızlı tüketim alt yapısını sağlayabilmek için bütün sektörler bir arada geliyor, işte bir araç yapılıcaksa aracı yapan da var oyunu yapan da var; başka ara şirketler de var, bunların kullanımı çok önemli ve işte en önemlilerinden bir tanesi de aslında dijital marketingi çok iyi çözmüş olmak gerekiyor.

Bunu da mesela yine kendi deneyimimizden yola çıkarsak daha oyunları yaparken üç ayaklı olmasına dikkat ediyoruz. Bunlardan bir tanesi teknoloji ayağı, teknoloji olarak iyi olmalı ki sizden bahsedebilsinler. Bütün sosyal medyaya, işte yazarlara ulaşabilsin ki sizden iyi bahsetsinler gibi. Öbür tarafta işte game play var oyunlar için, animasyonlar için belki orada engagement ya da fun faktör diyebiliriz, bir de story var son zamanlarda. Yine hyper-casual için söyleye-

ceğim, hayal kurabilmek, hikaye anlatabilmek daha görselliğe dayalı olduğu için daha çok metalar üzerinden yürüyoruz. İşte herhangi bir şeyin metasını alıp ondan sonra teknolojimize ve gameplayimize yediyoruz ve bunların hepsi de aslında bir hayal gücü gerektiriyor, işte teknolojiden tutun çünkü bir şey ilk önce hayal edemezseniz ve daha önceki bir şeyi filtreleyip kendi oyununuza aktaramazsanız burada yanılırsınız, aynı şekilde gameplay de o şekilde ve hikayeleştirme, meta da o şekilde, oldukça hayal gücü açısından geleceğin buna doğru gittiğini söyleyebilirim.

Yani bununla da ne yapılabilir diye baktığım zaman bu şekilde bir eğitim sistemi önerilebilir genel olarak. Sadece teknolojisi olsun, satılabilir olsun değil daha çok daha fazla kişiye nasıl ulaşabiliriz, işte dijital marketinginde vermiş olduğu bu önümüzü açma ile birlikte küçük bir şey bile çok büyük yerlere getirebilme fırsatı oldu. Bunu daha çok öğretmek, bunu daha çok pushlamak gibisinden bir strateji belirlenebilir diyorum.

Dr. Erman M. Demir

Çok teşekkürler Özgür, aslında böyle okuduğumuz kitaplardaki şeyleri başarılı bir girişimcinin ağzından duymak bizim için çok onur verici. Çünkü talep üretilemek ve bunu dijital mecralarla yapmak dediğini hatırlıyorum. Aynı zamanda da iyi teknoloji ile oynamama "playing" durumu oradaki zevk alma durumu ve görsel bileşenlerin bunu desteklemesi gibi bir formül sundun. Aslında kalbin çok temiz gelen ilk soru Özcan Bey'in sorusuna da yarı yarıya da olsa bir cevap vermiş oldun, inşallah devam edeceğiz. Hocam siz ne dersiniz? Kuluçkanızda neler yapacaksınız Emek Hocam, geleceğe nasıl bakacaksınız?

Dr. Emek Barış Kepenek

Bizim sektörün önu gerçekten açık, hani bir de desteklendiğinde. Teknoloji ilerledikçe zaten insanlar oyun oynamayı çok seviyor. Şimdi aslında yaratıcı

endüstriler dediğimiz şey hep içimizdeki belli noktaları dışarı çıkarmak konusunda adını koyduğumuz bir alan aslında, yani oyun dediğimiz şey bizim en basit bebeklikten itibaren yapmaya başladığımız ve iletişimimizin en önemli edinimlerinden bir tanesi. Oyun anlatırız, oyunla bir şeyleri, hayatımızı renklendirmeye çalışırız, şimdi de bunun dijitalleşmiş haline farklı teknolojilerle farklı içeriklerle anlatılanlarla dijital bir ve sonsuz bir dünya sunabilme seçeneği var. İnsanlar oyun oynamayı çok seviyor, yani insanların bu tip yaratıcılık yönlerini, hayal kurmalarını işte Emin çok güzel bir kavram yarattı, öğretti bize, hepimiz onu kullanacağız artık herhalde bundan sonra. Hayal kurmalarının önünü açmamız lazım ve bu gerçekten çocukluktan başlayan bir şey.

Türkiye’de şimdi oyunlar özelinde ben bunu açıkçası kamuda da çok görüyorum, bir oyunu çok seven bir kitle var bir de teknoloji üzerinden oyun bağımlılığı yapan ve karşıtı da olan bir kitle de var. Şimdi illa hepsi oyunu çok sevsin demiyorum mutlaka tartışıl-sın, oyun bağımlılık yaratır böyle bir tartışmaya yol açmak istemiyorum ama şimdi biz yaratıcı endüstriler işte hayaller kurmamız gereken bir hayal toplumu yaratmak yani kötü anlamda kesinlikle değil, hayal kurma ve hayallerimizi gerçeğe dönüştürmek için fırsatlar bulmak istiyorsak bir kere bunları kurabilmemizin olumlandığı bir ortam yaratılması lazım. Bu da eğitimle, ben de eğitimde bunun önemini çok görüyorum. Özellikle o çocukların ve bu biraz da kültürel bir olgu, yani burada sosyalleşme süreçlerinin de buna uygun bir şekilde oluşması lazım, yani bizim kültürel olarak da buna hazır olmamız lazım, eğitim olarak da bunu hazır olmamız lazım.

Sadece tek başına hükümet yasa çıkarsın da hadi hep beraber yaratıcı endüstrilerin içine girelim hadi hep beraber yaratalım demekle olan bir şey değil, anlatabildim mi? Birazcık bu kültürlenmeyi de öğrenmek lazım, işte mesela sosyoloji dünyası da Serra Hocam örnek verdi nasıl bir araya gelecek?. Sosyoloji dünyası da buna yavaş yavaş tepkiler vermeye başladı. Bu alanların da buna yönelik çalışmaları

yoğunlaştırması lazım ki gerçekten hangi noktada birleşebileceklerini bilelim. Biz kendi bölümümüzde buna yönelik dersler vermeye çalışıyoruz, görsel sosyoloji olsun dijital sosyoloji olsun yani dünyayı ve teknolojiyi yakalamaya çalışıyoruz ve sosyolojinin de bunun içerisinde olabileceğini göstermeye çalışıyoruz ve gençlerin hani sadece mühendislik okumalarına gerek yok artık, multidisipliner düşünceleri lazım. Mühendislik okurken kendilerini sosyal alanda geliştirmeleri gerekir, iletişim okusunlar, ne bileyim sosyoloji, psikoloji okusunlar. Yani bu birazcık böyle desteklenmesi gerekiyor. Yani belki de üniversitedeki bölüm yapılarının böyle bir şekilde bir araya getirilerek daha sosyal içerikli mühendislikle sosyalliği bir araya getirecek işte iktisat idari bilimler fakültesiyle sosyal bilimleri bir araya getirecek şekilde kurgulanması gerekir.

Böyle farklı disiplinleri bir araya getireceksek bizi multidisipliner kılacak yaşam biçimlerini de oluşturmamız lazım ki işte bu öğrenmemize yol açacak, fikirlenmemize yol açacak belki de çok uzun soluklu konuşuyorum ben, hemen dünden yarına bugünden yarına bir çözüm önerisi olmayabilir ama zaten konuştuğumuz her konu aslında bir süreç gerektiren çözüm önerileri. Ama aksiyonu hemen almak lazım ki etkilerini belki 3-5 sene sonra görmeye başlayacağız. Teknoloji gelişimine bağlı olarak bazı meslekler kaybolacaktır ama yerine yepyeni meslekler gelecektir. Aynı oranda gelmeyecek ama yeni dallar ama multidisiplinler bir şey gelecek. İşte yetkinlik talep eden yaratıcı endüstrilerin yükselişi böyle bir şey. Buna hazır mıyız, hazır olabilecek miyiz. İşte bu tip etkinliklerle bunu tartışmaya açıyoruz ve hazır olabileceğimizi düşünmek, umut etmek istiyorum ama umarım da başarırız. Bu alanda birazcık kafa yorup çalışmak lazım diye düşünüyorum.

Dr. Erman M. Demir

Hocam ağzınıza sağlık. Aslında yaratıcılığı öğrenmenin öznel bir süreç olduğunu ve hatalara sonuçlardan bağımsız ve hataları yapmaya da istek

doğduğunu uygulamanız çok güzel. Bizim merkez müdürümüz Ahmet Tolungüç Hocam da hep bunu vurgular, eğitim aslında yaratıcılığı öldürmemeli, imkân sağlamalı diye. Oyun sektörü ile ilgili çok güzel bir şey söylediniz hocam, müsaade ederseniz aslında benim konuşmam lazım ama bunu ifade etmek istiyorum. Greg Costikyan'dan bir alıntı okuyacağım şimdi "Gerçek şu ki hayatımız boyunca belirsizlikle karşı karşıyayız ve çabamızın çoğu bu belirsizliği yönetmeye veya iyileştirmeye adanmıştır. Öyleyse hayatımızın bu yönünü alıp kültürel olarak dönüştürmemiz bizi belirsizliğe maruz bırakan ama kurgusal ve tehditkâr olmayan bir şekilde bir dizi yapı oluşturmamız şaşırtıcı mı? Elbette oyunlardan bahsediyorum". Bence bu alıntı burada konuştuğumuz yapıların sabit ancak içindeki akışların değişken olduğu bir dünyaya doğru ilerlediğimizi gösteren önemli bir alıntı ve oyunlar konusunda sizin de söylediğiniz gibi yaratıcı kültür endüstrilerindeki önemine dair vurguyu da yapan bir bağlantı diye düşünüyorum. Emin Bey ne dersiniz, özellikle bu ulusal uluslararası mentorluk deneyiminiz size nasıl bir çözüme doğru gidelim ya da bu sektörler bazında neyi vurgulayalım, önemseyelim ondan bahsetmek ister misiniz?

Emin Okutan

Tabii, şimdi biraz farklı sektörden bahsedeceğim. Yaklaşık beş sene oldu herhalde çok ilginç bir proje de görev almıştım ve Suudi Arabistan'da Medine şehrinde Al Munawara'da bir girişimcilik projesi üstlenmiştim, ilginçti. Aslında İstanbul'da mesleki eğitim beceri geliştiren İSMEK oradaki kadın girişimcilere belirli üretim altyapıları vererek aslında o bölgenin kültürel mirasına yönelik üretimler yapmalarına yönelik bir proje yapılmış, tam sizin raporda bahsettiğiniz gibi çok ilginç. Amaç da şu; Medine şehrine milyonlarca hac ziyareti oluyor ve satın alınan ürünlerin büyük bir kısmı aslında seri üretim. Yani siz orada ne bileyim seccade ya da bir şey aldığınızı düşünüyorsunuz ama bunlar aslında seri üretim bir şekilde geliyor, onun yerelleştirilmesi. Bu

süreçte oradaki kadın girişimcilerle çalışırken yavaş yavaş şunu fark ettik; aslında onların üretiminin katma değerinin artması için hem onların kişisel hikâyelerinin hem de yaşadıkları şehrin kentinin hikâyesinin o ürünün bir parçası olması lazım. İnsanların aslında hatıra diye aldığı şey bu ikisinin bir bileşkesi.

Bizim British Council ile yaptığımız araştırmada da konuştuğumuz belediyelerden geri bildirimlerle az önce Ali Ercan Bey'in de bahsettiği kent tasarımı ile ilgili uyguladığı kısımda da ben şöyle bir şeyi önemsiyorum ve yeni kuşak için prekarya için iki düzlemde bakabiliriz. Birincisi dikey düzlemde bakalım: Aslında demografik olarak yaşadığımız kentin kültürel varlıklarını ve kültürel mirasına çok hâkim değiliz, prekarya için özellikle söylüyorum. Yani sadece turist için bakmayalım, şehrin kentin kendi yaşayanları da yaşadığı şehrin kültür varlıkları ve bunun tarihçesi ile olan bağı kopuk ve bence bu bağı pekiştirilmesi için o bölgedeki bu kültür varlıklarını alıp bunun üzerinde üretim yapabilecek küçük işletmeler desteklenebilir. Böyle bir olanak olduğunu düşünüyorum. Seri üretim olarak değil ama ister kültürel üretim olarak ister zanaat olarak bunun önemli olduğunu düşünüyorum.

Bir de yatay bağlamda bakarsak yani bu kuşak olarak kentten bağımsız olarak tüm dünyanın ilgisini çeken yani geri kalan şehirlerle bağ kurmak, belki bunu bir siber dünya ya da siber bağlam olarak da alabiliriz. Şu anki kuşak aynı andaki yerde beraber bulunuyor. Yani hem bir kuluçka merkezindeyiz hem de o kuluçka merkezinde bulunma durumunun Instagram versiyonunda Discord versiyonunda ya da başka bir yerdesiniz, yayıncı bir yerdesiniz. Aslında dijital ikiz denir bizim alanda. Biz insan olarak bizim bir dijital ikimiz var başka bir bağlamda. O bağlam açısından ele alırsak bizim dünyanın geri kalanıyla kendi kültürel varlıklarımızla nasıl bir ilişki kurduğumuz önemli. Ali Ercan Bey Websummit'ten bahsetti, Websummit mesela o konuyu parlatma konusunda ustadır hakikaten. Eddy bu işin ustası. Ama yani şunu söyleyeyim yurtdışında ben bir

müzei gezerken mesela bir tur rehberiyle sanat tarihçisi vardı tur rehberinde. Birçok ülkeden insanla tanışıyor ama sadece Türkiye'yi duyduğu zaman çok heyecanlanmıştı ve hemen anlatıyor, işte ben de gittim şurada kazı vardı şurada arkeolojik çalışma vardı. Başka bir şeyden bahsetsek Göbekli Tepe var, yani nereye gitseniz aslında üzerinden dünyaya anlatabileceğimiz bir sürü farklı kültürel mirasımız var. Bunu bir bağlam olarak ele alabiliriz.

En son şöyle toparlayayım, mesela bir tane bir grup girişimci start-up ekibi gönüllü olarak Şirince bölgesinde hem oradaki antik tarihi anlatan ama aynı zamanda böyle açık eğitimler alabildiğiniz organizasyonlar yapıyorlar. Yani illa bunu düz bir turizm gibi bakmamak lazım ya da başka bir yerde şey projesi çalışılıyordu yeni bir turizm perspektifi olarak. İşte uzaktan çalışma projesi digital nomad deniyor bu kişilere ve dünyanın her yerinde çalışabiliyorlar serbest pasaportla. Gelin işte Türkiye'de size böyle tarihi olarak güzel bir yerde ortak çalışma alanı açalım, siz burada çalışın ve aynı zamanda da çevreyi gezin diye. Ben böyle bir deneyimin parçası olmuştum Antalya'da, Alman birisi otelin yarısını kapatıp geçici bir ortak çalışma alanı yaptı. Böyle 20-30 farklı ülkeden insan geldi, onlar için mükemmel, kod yazıyor gün içerisinde, akşam tarihi geziyor etrafı geziyor odanın atmosferinden etkileniyor ve işte bunları ön plana çıkardığınız zaman yaratıcı sınıf olarak bahsettiğiniz sınıf için farklı cazibe noktaları oluşturabiliyorsunuz. Toparlamak gerekirse belki argümanı şöyle birleştirebiliriz diğer panelistlerin de söylediği gibi. Yaratıcı sınıf gerçekten de dördüncü, yani gerçekten de mutlu olabileceği, ilham alabileceği yerlere gitmek ister, bizim ilham verebilecek bir sürü aslında alt yapısal olarak farklı şey olduğunu düşünüyorum ama bunu biz çıkarmayalım, bunu bizim yaratıcı sınıfımız çıkarsın, onlar üretsinsin. Çünkü sanatçı sanatçıyı çeker, ben anlatsam bile o ondan etkilenecek o farklı bir ekosistem. Yani bence bunun ön plana çıkarılması, desteklenmesi faydalı olur diye düşünüyorum.

Dr. Erman M. Demir

Çok teşekkürler. Yani aslında çok zengin bir tarihi ve kültürel dokunun sahibi olmamız yerelden küresele değil mi dijitalinde araçlarını kullanarak böyle bir girişimcilik gelişimi için ya da bu konudaki başlangıç için bence uluslararası etkileşim için avantaj olacak bence çok haklısınız ve çok da güzel bir bakış açısı sundunuz burada. Belki de bu konuyu bizi en iyi Ali Bey toparlar, böylece de sorulara geçebiliriz. Ali Bey söz sizde buyurunuz.

Dr. Ali Ercan Özgür

Estağfurullah, çok güzel tartışmalar, katkılar hakikaten ben de hem öğreniyorum hem ilham oluyorum, o yüzden de sizlere çok teşekkürler. Ayrıca, sizin rapor da bize bugün gelmiş hocam, onu da merakla okuyacağız. Serra hocam da bahsetti, iş mahallesinden ve çocuk parkından dahi başlıyor. Mesela Danimarka'da Monstrum diye bir şirket var, dekor ve mimar böyle 3-4 arkadaşın ve tiyatrocunun 4-5 arkadaşın kurduğu. Yani monstrum.dk'ye bakın, oradaki çocukların hayal dünyası nasıl parklarla dönüşüyor. Bizde de bunu yapmak mümkün, bizim bu kaynağımız var ama bir yandan son günlerde viral de oldu böyle sosyal medyada. Hani o heykelleri görmüşsünüzdür yani Mersin'deki Şamil'de. Şimdi sonuca bakalım kimin yaptığı hiç önemli değil, maalesef kötü estetiği kötü tasarım.

Yaratıcı endüstriler dediğinizde güzellikleri, iyi tasarımları ve bunun hakim olduğu bir ekosistemin geçerliliğini hakim kılmamız gerekiyor. Çünkü kaynaklar da maalesef bu anlamda heba ediliyor ama bir yandan da son dönemde müzelerimiz çok iyi halde; işte Truva müthiş, Bodrum'da ben yakın zamanda gittim denizaltı işletmesi, Galata çok iyi hale geldi. Yani bunlar, bu tarihsellik çok kıymetli. Romeo Juliet, Verona şehirler üzerinden gidiyorsak, Shakespeare gelmiş ondan ilham almış ve Romeo ve Juliet'in hikayesini çağlar ötesine taşıyan bir şeye çekmiş. Yani burada da var, bunlar ama bizim bu yeni nesil şeyleri arttır-

mamız gerekiyor. Sassen, "global city" yani küresel şehir kavramını ortaya attığında eş zamanlı Manuel Castells'de ağ toplumunu, yani bu eşzamanlılık meselesinde hocam sizler de biliyorsunuz yeni şehir etkileşimlerine ihtiyaç var. Yani fiziksel yatırımlar da bunu etkiliyor; hızlı tren oldu İstanbul-Ankara arasında Eskişehir, Konya buraların etkileşimi attı. İzmir bir ekosistem. Ondan sonra mesela Mübeccel Kiray'ın İzmir'e dair 60'larda bir kitabı vardır hani "Örgütlenemeyen Kent: İzmir" diye. Bu ekonomik örgütlenmeyi yapamadığınızda o sosyal ve kültürel unsura da o yüzden mesela İzmir'in şöyle düşünün şehir tiyatrosu bu sene kuruldu İzmir'de. İzmir gibi çağlar boyunca gezici tiyatroların uğradığı bir yer. Şimdi buradan bakınca hem kentlerin hem şehirlerin yeni tip etkileşimlere ki işte ulaşım teknolojileri ile uçak, hızlı trenler, arabalar ve otobanlarla beraber şehirler birbirine daha yakın hale geldi.

Başta söylediğimiz o hibrit, çok etkileşimli, interdisipliner meselelere de daha açık bir inovasyon ortamı sağladı aslında. O yüzden şu anda böyle bir inovasyon çağına doğru gidiyoruz. Burada üniversiteler kritik aktör, kamu, şehir yönetimleri, girişimler, yani girişimlerin kendisi, uluslararası çok bağlantılılar. Mesela İzmir-İstanbul dünyada birbiri arasında sefer sayısı açısından ikinci sırada en çok sefer olan. İstanbul-İzmir arasında bir şeylerin çıkması bekleniyor. O yüzden şehir etkileşimleri esnek bölgelerin etkileşimleri üzerinden yeni yaratıcı ekosistemler çıkaracak; çoklu şehir ürünleri, girişimleri ortaya çıkacak. O yüzden yeni dönemde özellikle Covid sonrası için kastediyorum. Çünkü çok zorluk yaşadı, en çok yara alan yaratıcı endüstriler oldu. Birçok tiyatro kapandı, sinemalar iş göremez hale geldi, müzik endüstrisinde birçok intihar vakaları var. Bu maalesef tüm dünyada böyle, tüm dünyada bu en çok yara alan kısım oldu. Bizim toplumsal dayanışmamızla hakikaten bir şekilde bu süreç devam edecek, yani bu sanatın, kültür sanatın kesilen işleyişinin yaratıcı endüstrilere de yansıtacağını düşünüyorum. O yüzden daha fazla kafa yormaya, bizlerin daha fazla bunun örgütlenmesi üzerine daha fazla bir araya

gelmeye ihtiyaç var diye düşünüyorum. Umarım da birlikte güzel çalışmalar yürütürüz. Çok sağ olun.

Dr. Erman M. Demir

Sağ olun, ağızınıza sağlık. Dediğiniz şey çok önemli, Covid döneminde Kültür ve Turizm Bakanlığı başta olmak üzere pek çok destek verildi ama taşıma suyla değirmen dönmüyor. Hani sürdürülebilir bir modele evrilmesi daha elbette ki en ideal olanı. Saygıdeğer izleyiciler, Sayın Genel Müdürüm tüm katılımcılarımızın bence söyledikleri şeyler çok kıymetli ama gördüğünüz gibi yaratıcı kültür endüstrilerinde tek bir formül, tek bir çerçeve, şunu yapalım adım adım gidelim gibi bir yol haritası çizmek çok kolay değil ama değinilen noktalar bence çok kıymetli. Biraz daha esnek ve rahat bakmak, eğitim başta olmak üzere ve girişimciliği yeniden düşünmek ve bağlamı oluşturan parçaların doğru konumlanmasıyla insanlardan bu alanda performans ortaya koymasını beklemek. Yani onlara yapacakları şeyi söylemeden yapacakları ortamı oluşturmak gibi ben genel bir akış algılıyorum.

Bir soru var bilgisayar oyunları konusunda, uluslararası pazara girişte ilk adım nedir, bunun ilk adımı nedir, biraz daha açıklayıcı olur musunuz demişler. Bunu Özgür Bey de Emek Hocam da zannedersem rahatlıkla cevaplayabilir.

Dr. Emek Barış Kepenek

Esas yapan Özgür, nereden gireceğini eminim Özgür daha iyi toparlar ama yani zaten oyun uluslararası bir ürün. Özellikle girmek için çok güzel bir şey yapmak değil önemli olan gerçekten pazara sunulabilecek oyunu gerçekleştirecek oyunu bulmak ve ekibi kurmak. İlk adım nedir, ilk adım oyunu geliştirmek ve buna uygun bir pazarlama stratejisi geliştirmek. Bunu da işte nerede yapabiliyorsunuz, yani işte TG-B'lerde, kuluçka merkezlerinde ya da kendi ekip içerisinde de çözüyor olabilirsiniz ama iyi oyunu yakala-

yabilmek de burada önemli. Bu da deneme yanılma yoluyla birazcık da. Bilemiyorum Özgür ne der.

Özgür Taşkın

Neredeyse aynı şeyleri söyleyeceğim, ben de takım kurmak derdim, doğru takımı. Hemen kurulmuyor çünkü, bir süre geçmesi gerekiyor hem prototip üzerinde çalışırken hem de birbirinizi iyi tanımanız açısından. Ondan sonra o takımın gücünü çok iyi değerlendirip kendi gücünüzün yettiği projeyi markette taramak. Yani tam olarak ben nereden bir boşluk yakalarım, nereden şu anda buna yatırımlar var, nereden finans bulurum ve sonuç olarak da son kullanıcıyı nereden yakalayabilirim stratejilerini tamamen takıma göre değerlendirmek gerekiyor.

Dr. Erman M. Demir

Teşekkürler, belki de teknik olarak sordularsa da zannedersenem aplikasyon olarak daha hiper casual yani hızlı tüketilebilen, boş vakitlerde oynanan hani üç tane taşı yan yana getirip yok ediyoruz ya öyle oyunlara doğru yönelmek galiba pazara girmek için doğru adımlardan biri diye. Bizim de yaptığımız çalışmada yine sizler gibi başarılı oyun geliştiriciler söylemişlerdi. Bir başka soru doğrudan VİVEKA'yı söylemişler ama ben bunu belki tüm kuluçka merkezleri olarak da sorabilirim. Yaratıcı kuluçka merkezleri ne tür destekler veriyor ve pazara giriş, sektörle buluşma gibi konularda mentorluk desteği veriliyor mu? Ben söylemeyeyim siz söyleyin Emin Bey.

Emin Okutan

Genelde bu tür programlarda iki mentor yapısı olur, yani dünyanın neresine giderseniz gidin. Birincisi şöyle diyelim kuluçka merkezlerinin aslında en büyük sermayesi ilgi. Sanatçıların da en çok istediği şey de bu. Yani haftalık olarak yaptıklarını takip etmek, onları motive etmek; şeyden farklı olarak normal prototip geliştirenlerden farklı olarak kimse mesela roman

yazan birisi ön taslağını kolay kolay birisine göstermez ya da daha tam bitmemiş bir filmi öyle herkese açayım geri bildirim alayım demez. O yüzden bazı mentorlar aslında birebir ilgilenmek için var. Bazı mentorlar da buna dikey mentorlar deniyor genelde, onlar da aslında sektör uzmanları. Yani dışarıda farklı uzmanlıklarda olan kişiler sizlerle görüşüp ihtiyaçlar konusunda yardımcı olabilir. Herhangi bir kuluçka programı dinamiğinde hep şöyle olur siz gelişmek istediğiniz, üretmek istediğiniz şey ne ise onun üretimi konusunda içeride bir mentorla bir süre çalışırsınız, belli bir olgunluk noktasına geldiğinizi düşündüğünüzde bu sefer dışarıdaki mentorlarla iletişim kurarsınız. Daha önceden geçmişte düşünüyorum mesela sinema konusundaki bir projede mesela bunu tersine yaptığımızda işlememişti. Yani İstanbul'da böyle Netflix'le bağlantısı iyi olan güçlü bir mentor adayıyla ben konuştuğumda böyle böyle bir takım var, ilgilenen böyle bir proje yapıyor dediğimde işte o zaman bir senaryo örneği gönder, kısa versiyonu neyse onu gönder, ben bir onu görmek istiyorum demişti. Girişimci daha onu hazırlamamış, onu hazırlaması lazım, süre geçiyor falan en sonda dedi ki eğer çok istekli ise İstanbul'a taşınınsın. Buradaki işte Medya Mahallesi neyse ona katılınsın, orada kendini gösterebilir diyor. Yani bu tür dikey mentorluğun böyle sınırsız vakti yok, o yüzden hazırlıklı gitmek lazım. Bu söylediklerinizin hepsinin desteği var ama ben biraz da operasyonel olarak nasıl yürüdüğünü anlatmak istedim.

Dr. Erman M. Demir

Bence çok isabetli oldu Emin, teşekkür ediyoruz. Aslında bunların hepsi var ama bu ilişki girişimcinin inisiyatif olarak yönettiği, yönlendirdiği ve kendi yaptıkları üzerinden işleyen bir şey, yani daha önceki eğitim geçmişinizde eğer hiç girişimcilik yok ise belki saygıdeğer izleyicilerimiz şunu düşünebilir: Siz oturup bir müfredatı almıyorsunuz, siz ne yaptıysanız onun üzerine konuşuluyor ve detayları da Emin'in söylediği gibi farklı dinamiklerle işliyor. Umarım bir cevap olmuştur. Şimdi, Sayın Genel

Müdürüm ben bu soruyu kime yönlendirsem bilemiyorum ama sizden sekere bir yere gitsin. Zannedersem bir izleyicimiz hipotetik olarak kuluçka merkezleri kurulacak diye anlamış ki kuluçka merkezlerinin film sektörü için destekleri olacak mı diye bir soru sormuş. Ben de cevaplamaaya çalışabilirim.

O zaman şimdi kuluçka merkezleri yaratıcı kültür endüstrileri alanında henüz somut bir çalışma olmadığını söylemek lazım ama bunun hazırlığı az önce genel müdürümüzün ifade ettiği gibi bu nasıl yapılabilir konusunda kapsamlı bir çalışma oldu. Film sektörü içinde şöyle bir ayırım var; az önce Emin de tam olarak buna değindi aslında. Film sektörünün eğer içerik üretmek, bir senaryoyu filme dönüştürmek gibi bir açıdan gidiyorsanız zaten bu konuda Kültür ve Turizm Bakanlığı Sinema Genel Müdürlüğü'nün hem senaryo yazmak için, hem kısa film çekmek için hem de daha büyük ölçekli bir film projesi gerçekleştirmek için çeşitli destekleri var. Belki Sinema Genel Müdürlüğü'nün bu destek sistemini inceleyebilirsiniz; ama eğer kastınız film sektörünün kullandığı cihazlar, araçlar, teknolojiler ya da yenilikçi bir film sektöründe yenilikçi bir içerik üretme yöntemi ise elbette ki şu an mevcut kuluçkalarından da bir dijital bileşeni, teknoloji bileşeni olması kaydıyla faydalanabilirsiniz. İleride böyle kuluçkalar kurulursa zannedersem bunlar da dediğim şartlarla olabilir ama içerik üretmek istiyorsanız zaten Sinema Genel Müdürlüğü bunlara belli ölçüde destekler veriyor ve bu destekleri için bir başvuru mekanizması var.

Dr. Ali Ercan Özgür

Erman Hocam, küçük katkı, biz de bir yanından parçası olalım. İstanbul Sinema Müzesi kuruldu Beyoğlu Sineması'nın olduğu yerde. Onun orada bir Cofilm, öyle bir kuluçka merkezi de film endüstrisi alanında üretmek isteyenler için var. Çok yeni tabii. Ondan sonra orası da genç sinemacıları, öğrencileri bir arada bulunduracak böyle bir çalışma şeyinde oldu; işte senaryo, seminerler ve film ile ilgili süreçler için Beyoğlu'nda, İstanbul Sinema Müzesi'nden

onunla irtibata geçebilirler. Ama henüz dediğiniz gibi Sinema Genel Müdürlüğü büyük ihtimalle daha kapsamlı programlar açıklayacaktır.

Dr. Erman M. Demir

Tabi tabi, destek kelimesi söylenince ben bunu bir maddi teşvik ya da destek gibi algılayarak böyle dedim. Onun dışında şunu da söylemek lazım, bu konuda çalışan meslek birlikleri ve STK'ların da özellikle İstanbul'da yoğun olmakla birlikte düzenlediği yarışmalar ve eğitim projeleri oluyor. Yine onlar da takip edilebilir, bir kısmına biz raporda da yer vermiştik. Başka sorular değil ama katkılar var, katkıların hepsi de panelin ve katılımcıların teşekkürleri, teşekkür edilmesi. Onun dışında genel müdürüm şu an ben bir şey görmüyorum. Sanırım söz sizde.

Dr. Ziya Taşkent (Telif Hakları Genel Müdürü)

Erman Hocam, ilk başta selamlamamı yaptıktan sonra, bütün moderasyonu size verdiğimde çok rahat ve konforlu saatler geçireceğimi biliyordum ama siz günün sonunda kapanış için yine bana verdiniz sözü. Teşekkür ederim. Şahsen çok yararlandığım, oldukça dolu bir program oldu. Şöyle ki çok yetkin isimlerden oluşan iyi bir panelist kompozisyonumuz vardı bugün; birinin ertelediğini diğer isim tamamladı vesaire. Burada zaten kimsede sihirli formül, sihirli değnek yok, şapkamızdan çıkaracağımız bir tavşan da yok. Önemli olan bunları konuşuyor olmak, tarafları paydaş kılmak. Bugün burada girişimci, kamu, akademi olarak, birbirini tamamlayan rollerdeki kişiler olarak vardık, konuşmalarda yer yer değinildi; bunları konuşuyor olalım, konuşuyor olagelelim. Değerli panelistlerimize katıldıkları ve katkı sundukları için, Erman Hocam size tekrar rapor ve yönetiminiz için, tüm izleyenlere ilgileri ve ayırdıkları zaman için, bu canlı akışı mümkün kılan Telif Hakları Genel Müdürlüğü ekibine de destekleri için teşekkür ederim.



“YARATICI KÜLTÜR ENDÜSTRİLERİ VE SÜRDÜRÜLEBİLİR KALKINMA” ÇALIŞTAYI

Cansu ATAMAN

Dr. Erman M. DEMİR
Dr. Ali Ercan ÖZGÜR
Mert FIRAT

Prof. Dr. Deniz BAYRAKDAR
Erkan ŞİMŞEK

Özgür KARAYALÇIN
Salih KÜKREK

YouTube Linki:

<https://www.youtube.com/watch?v=Y1HEpOL3Tjg>
<https://www.youtube.com/watch?v=BxmQUJ9C9xg>

03

(12.11.2021)



Moderatör

Cansu Ataman

British Council Türkiye Temsilciliği/ Sanat Direktörü

Sayın Bakanım, Sayın Genel Müdürüm,

Kıymetli Rektörler ve Değerli Akademisyenler, Sevgili Katılımcılar ve Basın Mensupları,

Kültür ve Turizm Bakanlığının düzenlemiş olduğu Yaratıcı Kültür Endüstrileri ve Sürdürülebilir Kalkınma Çalıştayına hoş geldiniz. Ben Cansu Ataman, bugün bu Çalıştayın moderatörü olarak sizlerle birlikteyim. Kısaca kendimden bahsetmek gerekirse son 10 senedir bu alanda yaratıcı endüstriler için fon ve proje geliştirme üzerine çalışıyorum

ve görevime şu anda British Council'de, Orta Asya Balkanlar Güney Kafkasya ve Türkiye'den sorumlu Yaratıcı Ekonomi Programı Müdürü olarak devam ediyorum. Bugün yaratıcı endüstriler ile bağlantılı kamu, akademi, özel sektör ve sivil toplum temsilcilerimizle yaratıcı endüstrilerimizi ve geleceğe dönük işbirliklerini geliştirmek üzere bir araya gelmiş bulunuyoruz. Zaman ayırıp davetimize katıldığınız için teşekkür ediyorum, açılış konuşmalarını yapmak üzere Telif Hakları Genel Müdürü Sayın Dr. Ziya Taşkent'i kürsüye davet ediyorum.

“YARATICI KÜLTÜR ENDÜSTRİLERİ VE SÜRDÜRÜLEBİLİR KALKINMA” ÇALIŞTAYI



Dr. Ziya Taşkent

Telif Hakları Genel Müdürü

Sayın Bakan Yardımcım, Sayın Rektörler, Çok Değerli Kurum ve Sivil Toplum Temsilcileri Değerli Akademisyenler ve Medya Mensupları, Hanımefendiler, Beyefendiler,

Yaratıcı Kültür Endüstrileri ve Sürdürülebilir Kalkınma Çalıştayı'na hepiniz hoş geldiniz. Birleşmiş Milletler Ticaret ve Kalkınma Konferansı UNCTAD 2021 Yılı Sürdürülebilir Kalkınma için Yaratıcı Ekonomi Yılı ilan etmişti. Telif Hakları Genel Müdürlüğü olarak biz de yıl boyunca bu başlık altında bir dizi etkinlik düzenledik. Webinar formatında gerçekleştirilen bu etkinliklerde öncelikle pandemi-yaratıcı kültür endüstrileri ilişkisi, daha doğrusu pandeminin etkisi, dijital dönüşüm, gençlerin yaratıcı ekonomiye hazırlanması, kulçka merkezleri ve girişimcilik gibi öncelikli başlıkları ele aldık. Bu içeriklere Telif Hakları Genel Müdürlüğü'nün YouTube kanalından erişilebilir.

Bugünkü buluşmamız yıl içinde düzenlenen bu etkinlikleri, değinilen bu başlıkları kuşatan bir program

olarak tasarlandı. Bugün sadece değerli moderatörümüzün yönetiminde alanında yetkin konuşmacıları dinlemekle yetinmeyeceğiz. Siz değerli konuklarımızın katılım ve katkılarıyla şekillenen bir program olmasını arzu ediyoruz. Yukarıda andığım Birleşmiş Milletler'den devam etmek isterim. Birleşmiş Milletler 2016 yılında Sürdürülebilir Kalkınma 2030 Hedeflerini açıklamış idi. Bu hedefler arasında kültür, sürdürülebilir kalkınmanın ana unsurları arasında sayılıyor. Yine ulusal üst politika belgemiz olan 2019-2023 yılları arasını kapsayan 11. Kalkınma Planında kültürel zenginlik ve çeşitliliğin korunup geliştirilmesi, kültürün kalkınmadaki çok boyutlu etkisinin artırılması temel hedefler arasında sıralanıyor.

Gündemimizle yakından ilişkili bir diğer başlığa değinmek isterim. UNESCO 2005 sözleşmesi olarak bilinen ve kısaca KİFAÇ olarak adlandırdığımız Kültürel İfadelerin Çeşitliliğinin Korunması ve Geliştirilmesi Sözleşmesi ülkemizin 2017 yılında taraf oldu-

ğu ve ülke koordinatörlüğünün Telif Hakları Genel Müdürlüğü tarafından yürütüldüğü bir taahhüt belgesidir. Bu sözleşme kısaca kültür ürünlerinin korunmasını, tüm bunlara erişimin kolaylaştırılmasını, mali açıdan destek mekanizmalarının kurulmasını ve bunların sürdürülebilir kalkınmaya entegre edilmesini öngörmektedir. Geçtiğimiz Haziran ayında KİFAÇ 4 yıllık ülke raporunu UNESCO Genel Merkezi'ne sunduk. Bu raporu hazırlarken ilgili tüm kamu kurumlarını, kalkınma ajanslarını, meslek birliklerini, yerel yönetimleri, sivil toplum aktörlerini, yürüttükleri çalışmaları oluşturduğumuz dijital veri paylaşım platformunda bizlerle paylaşmaya davet ettik, istedik ki hazırlanan rapor sadece Bakanlığımızın ya da Genel Müdürlüğümüzün değil, isminde yer alan 'ulusal' ibaresine uygun olarak tüm ülkenin raporu olsun. Bu raporda da yer alan her birinin soft versiyonuna web sitemizden erişilebilir olan birkaç çalışmamızı ve çıktılarını burada anmak isterim.

Yaratıcı kültür endüstrilerinin desteklenmesi, geliştirilmesi, tanıtımı ve yurtdışı pazarlara girişinin kolaylaştırılması amacıyla kamu kurumları tarafından yürütülen çalışmaların derlendiği Kültür Endüstrileri Teşvik Rehberi'ni yayınladık.

Yine Dünya Fikri Mülkiyet Örgütü WIPO metodolojisi ile hazırlanan kültür endüstrilerinin ciro, katma değer, istihdam, işgücü verimliliği, dış ticaret payı gibi değerlere ne oranda katkı sunduğunu araştıran Kültür Endüstrilerinin Ülke Ekonomisine Katkısının Ölçümü Raporu'nu yayınladık.

Son olarak dünya uygulamaları incelenerek ve kültür sanat girişimciliğine ilişkin destek çarısının na-

sıl kurulabileceğine dair bir model arayışını ortaya koyan Yaratıcı Kültür Endüstrileri Kuluçka Merkezi Raporu'nu yayınladık.

Kültür endüstrileri sahasında not ettiğimiz gelişmeleri ve Bakanlığımızca yürütülen çalışmaları paylaştığımız yaklaşık 2 bin e-posta adresine iletilen Kültür Endüstrileri Bülteni'nin beşinci sayısını hazırlıyoruz. Eşgüdüme inanıyoruz, KİFAÇ sözleşmesinin yüklediği sorumluluğun farkındayız, bunun gereği olarak STK'lar tarafından gerçekleştirilen ya da halen sayısı on olan üniversitemiz ile imzaladığımız İşbirliği Protokolü çerçevesinde kurgulanan fikri mülkiyet ve kültür endüstrileri alanında destekçisi ya da eş yürütücüsü olduğumuz çok sayıda proje bulunuyor.

Sözlerime son verirken bugünkü çalıştayın akademi, sivil toplum, uygulayıcı profesyoneller ve kamu birimleri olarak yani kültür endüstrilerinin tarafları ve paydaşları olarak, ülkemize rekabet avantajı sağlayacak bu yüksek katma değerli alanda bir hedef ve doğrultu birliği sağlamaya katkı sunacağına inanıyorum. Davetimize icabet eden değerli moderatörümüze ve konuşmacılarımıza, siz değerli konuklarımıza, organizasyonda emeği geçen mesai arkadaşlarıma teşekkür ediyor, hepinizi saygıyla selamlıyorum.

Cansu Ataman

Sayın Genel Müdürümüze açılış konuşmalarından dolayı teşekkürlerimi sunuyor, Sayın Bakanımız Özgül Özkan Yavuz'u açılış konuşmalarını yapmak üzere saygılarımla kürsüye davet ediyorum.



Özgül Özkan Yavuz

Kültür ve Turizm Bakan Yardımcısı

Çok Kıymetli Misafirler

Bakanlığımız Telif Hakları Genel Müdürlüğü tarafından düzenlenen Yaratıcı Kültür Endüstrileri Sürdürülebilir Kalkınma Çalıştay'ında ben de sizlerle birlikte olmaktan duyduğum memnuniyeti belirterek konuşmama başlamak istiyorum ve hepinize hoş geldiniz diyorum Cuma öğleden sonranızı bize ayırdığınız için. Sürdürülebilir ve kapsayıcı kalkınmanın yalnızca ekonomik olarak değil, kültürün ve kültürel çalışmaların desteklenmesi ile gerçekleştirilebileceği inancıyla, odağına yaratıcılık ve yeteneği yerleştiren fikri mülkiyete dayalı yaratıcı kültür endüstrileri, Birleşmiş Milletler 2030 sürdürülebilir kalkınma amaçlarına ulaşmak için son derece önemli bir unsur. Yaratıcı kültür endüstrileri, yapısı gereği sürekli yenilenen ve beşeri insan sermayesi olarak tanımlanan yetenek ve yaratıcılık faktörüne şiddetle ihtiyaç duyan sektörlerden oluşuyor. Yayıncılık, müzik, sinema, dijital oyun, fotoğrafçılık, görsel sanatlar, yazılım, grafik, reklamcılık gibi sektörler son yıllarda gerçekten katma değeri artırıcı etkileri sebebiyle öne çıkmakta ve girişimciliği teşvik eden, yenilik geliştirme kapasitesini güçlendiren, verimliliği artıran ve istihdama katkı sağlayan önemli endüstriler olarak kabul ediliyor. Yaratıcı kültür endüstrileri, kültürel çeşitliliğe ve sosyal kalkınmaya destek sağlarken diğer taraftan da ulusal ekonomilere ihracat geliri sağlayan, istihdam yaratan, milli geliri artıran yenilikçi endüstrilerdir. Bu nedenle sürdürülebilir

büyüme için yüksek katma değere sahip olan bu endüstrilerin desteklenmesi Ülkemizin ve Bakanlığımızın öncelikleri arasında yer alıyor.

Bu bakış açısıyla yaratıcı kültür endüstrilerine yönelik Bakanlığımız tarafından sağlanan destekler yaygınlaştırılmakta ve derinleştirilmekte, fark yaratacağı düşünülen pek çok projeye destek sağlanmaktadır. Yaratıcı ekonomilerin ülkemizdeki payı 2018 yılı itibariyle Gayri Safi Milli Hasıla içinde yüzde 2.88. Bu oran sağlık, sosyal hizmetler veya bilgi iletişim gibi son derece önemli sektörlerin Gayri Safi Yurtiçi Hasıla paylarının da üzerinde. İstihdamdaki payına geldiğimizde de yaratıcı endüstrilerin istihdam içerisindeki payı ülkemizde şu anda bizim Bakanlık olarak son yaptığımız çalışmaya göre yüzde 4.34. Bu hacim ile kültür endüstrilerimiz gayrimenkul, finans, sigorta, madencilik, bilgi iletişim, idari hizmetler sektörlerine göre daha çok istihdam yaratıyor ve bunun önemli bir kısmı da tabii ki gençlerimizden oluşuyor. Son 10 yılda en çok istihdam yaratan sektörlerimiz ise yazılım, bilgisayar oyunları, veritabanı, kitap ve yazılı basın, reklamcılık, radyo ve televizyon yayıncılığı sektörleri. Bu payların artırılması için kamu, özel sektör, sivil toplum kuruluşlarımız, üniversitelerimizin yer aldığı çok paydaşlı işbirliklerine ve kalkınma odaklı çalışmalara önem veriyoruz.

Gerek kültürel gerekse ekonomik anlamda bilginin, düşüncenin ve yaratıcılığın, yenilik süreçlerinde nasıl şekillendiğine bakıldığında yaratıcı kültür endüstrilerinin, inovasyon sisteminin başlıca bileşenlerinden birisi haline geldiğini bugün rahatlıkla söyleyebiliriz. Özellikle 11 inci Kalkınma Planı hazırlıkları sürecinde Kültür ve Turizm Bakanlığı olarak kültür odaklı kalkınma hedefleri arasında yaratıcılığın geliştirilmesi ve etkin bir fikri mülkiyet sisteminin korunmasına yönelik eylemlerin yer alması için özel bir çaba gösterdik. Bu kapsamda 11 inci Kalkınma planımızda kültürel zenginlik ve çeşitliliğin korunup geliştirilerek gelecek nesillere aktarılması, kültür ve sanat faaliyetlerinin yaygınlaştırılması, milli kültür ve ortak değerler etrafında toplumsal bütünlüğün ve dayanışmanın güçlendirilmesi ile kültürün kalkınmadaki çok boyutlu etkisinin artırılması temel amaç olarak ortaya konmuştu.

Bu amaç doğrultusunda 2019-2023 yıllarını kapsayan beş yıllık dönemde Bakanlığımızca pek çok önemli icraat gerçekleştiriliyor. 11 inci Kalkınma Planımız ve Cumhurbaşkanlığı 2020-2021 yılları programında da yaratıcı kültür endüstrileri alanında eğitim, sertifikasyon ve ar-ge faaliyetlerinin artırılması hedefi altında sanat ve tasarım parkları ile kuluçka merkezlerinin kurulmasına yönelik çalışmalar yapılması eylemi kabul edilmişti. Bu eylem kapsamında Yaratıcı Kültür Endüstrileri Kuluçka Merkezleri Raporumuz Bakanlığımızca hazırlandı ve yayınlandı. Raporumuzda çok kıymetli tespitler var, bu tespitler çerçevesinde özellikle üniversitelerimizden mevcut kuluçka merkezleri ve teknoloji geliştirme bölgelerinde kültür girişimcilerine yer ayırmalarını istiyoruz. Bunun için ihtiyaç duydukları bir mevzuat değişikliği varsa Bakanlık olarak onlarla birlikte ilgili bakanlıklar nezdinde çalışmalar yapmaya da hazırız. Bugün burada başta üniversitelerimiz olmak üzere ilgili tüm paydaşlarımızı, yaratıcı kültür endüstrileri alanında faaliyet gösteren daha çok işletme ve kültür sanat girişimcisinin mevzuat sistemine dahil edilmesi için imkanların ve ihtiyaçların belirlenmesi yönünde bir-

likte neler yapabileceğimizi düşünmeye ve görüşmeye davet ediyoruz.

Hepimizin bildiği üzere yaratıcı kültür endüstrilerinin güçlendirilmesinde gençlerin potansiyeli özel bir yere sahip. Biz de Bakanlık olarak geleceği inşa edecek nesillerin gençlerimizin özellikle kültür sanat ekseninde yaratıcılık ve girişimcilik potansiyelini ortaya çıkarmak amacıyla özel çalışmalar yürütüyoruz.

Buradan sizinle bir daveti de paylaşmak istiyorum, pazartesi günü Sayın Bakanımız bu alanda yaptığımız bir çalışmayı açıklayacak, yeni bir müjdemiz var, gençlerle ilgili çalışma yapmak isteyenlere kültür endüstrileri alanında. Dijital davetiyeniz sizlere ulaşacak. Pazartesi günü saat 12:00'de Tarık Zafer Tunaya Kültür Merkezi'ndeyiz, orada yeni bir program başlatacağız ve Sayın Bakanımız müjdemizi açıklayacak. Avrupa Birliği tarafından 2022 yılının Gençlik Yılı olarak ilan edildiği ve yine Dünya Fikri Mülkiyet Örgütü'nün Genç Uzmanlar Programını duyurduğu bu dönemde biz de gençlere ilişkin çalışmalarımıza hız verdik ve her zamankinden daha fazla enerji, zaman ve fon ayırmak istiyoruz.

Bugün burada ülke olarak sahip olduğumuz tüm kültürel değerlerimize birlikte sahip çıkmak, yaratıcı kültür ekonomimizin hem katma değer hem istihdam payını artırmak için gerekli altyapı örgütlenme modelleri ve destek mekanizmalarına ilişkin politikalar üretebilmek ve yeni fikirler sunmak için görüş alışverişinde bulunmak üzere bir aradayız. Sonuç olarak pek çok sektörü olumsuz etkileyen kültür ve yaratıcı endüstriler üzerindeki etkisi son derece ağır seyreden pandemi sürecinde toplumumuzun mihenk taşları olan sanatçılar ve kültür profesyonellerinin karşılaştıkları olumsuzlukları azaltabilmek amacıyla Bakanlığımızın ivedilikle harekete geçmiş olduğunu da buradan yeniden vurgulamak isterim.

Hâlihazırda devam eden desteklerimizi pandemi şartlarında elbette çok daha arttırdık, özellikle 40.000 müzisyenimize ve özel tiyatrolarımıza

önemli finansal destekler aktardık. Sektörümüzün ihtiyaçları doğrultusunda desteklerimizi şekillendirmek niyetinde olduğumuzu sizlerle bir kez daha paylaşmak istiyorum. Yaratıcı kültür endüstrilerinin önemli bir büyüme potansiyeline sahip olduğunu artık çok iyi biliyoruz. Yaptığımız tüm ölçümler de bunu ortaya koyuyor. Bu potansiyelin harekete geçirilmesi için biz Bakanlık olarak bu alanda mali destek sağlamaya devam edeceğiz. İstisare toplantıları düzenlemeye ve koordinasyon görevimizi yerine getirmeye devam edeceğiz. Ama özel sektörün, akademinin de bizimle birlikte yol yürümesi gerekiyor. Kültür endüstrilerimizin ve içerisinde barındırdığı yaklaşık 13 alt sektörün talep ve arz tarafında önemli adımların atılması ancak kamu ve özel sektör paydaşlarının el ele vermesi ve işbirliği ile mümkün. Bugün bu çalıştay vesilesiyle tüm paydaşlarımızı ülkemizin gerçek potansiyelini ortaya çıkarma yolunda somut işbirlikleri üretmeye davet ediyorum. Kıymetli misafirler sözlerime son verirken, bu çalıştayımızın hazırlanmasında ve yürütülmesinde emeği geçen mesai arkadaşlarımı ayrı ayrı tebrik ediyorum. Katılımınızdan dolayı hepinize yürekten teşekkür ediyorum. Çalıştayın öncelikle sektörümüze ve ülkemize hayırlı olmasını diliyorum, hepinizi sevgiyle saygıyla selamlıyorum.

Cansu Ataman

Sayın Bakanım, kıymetli rektörlerimiz, değerli katılımcılar, oturumlara geçmeden önce program akışımızdan kısaca bahsetmek ve ele alacağımız konu başlıklarına dikkat çekmek istiyorum. Sayın Genel Müdürümüz ve Sayın Bakanımızın da vurguladığı üzere bugün amacımız kamu, akademi, özel sektör, sivil toplumun güçlerini birleştirdiği noktada yaratıcı endüstrilerin gelişmesine nasıl birlikte çözüm bulabilir ne gibi işbirlikleri yapılabilir ve bunları nasıl yapabilir. Bu noktada bütün katılımcıların aktif görüş bildirmesi, çözüm önerileri sunması oldukça önem arz ediyor. Ayrıca belirtmek istiyorum bugün toplantımız kayıt altına alınıyor, YouTube'dan yayınlanacak

ve kitaplaştırılarak bugünün sonuçları ölümsüzleştirilecek. Bugün üç tane oturumumuz var ve öncelikli olarak 3 etki kapsamında ve bazı yüksek potansiyel vaadedilen sektörler için konuşuyor olacağız. İlk oturumumuz "Yaratıcı Kültür Endüstrilerinde Girişimcilik ve Kuluçka Merkezleri".

Burada Bakanlığımızın yayınladığı yaratıcı kültür endüstrilerinde kuluçka merkezleri adlı rapora ilişkin sonuç ve önerilerin paylaşılmasının ardından özellikle ekonomik katma değer önemli bir bileşeni olan girişimciliğin nasıl geliştirilebileceğinden ve kuluçka merkezlerinin ve yükseköğretim kurumlarının ve yaratıcı ağların bu alandaki kritik rolünden ve geleceğe dönük eylem planı ve olası işbirlikleri modellerinden bahsediyor olacağız. Birinci panelde ekonomik değer, girişimcilik konularına değindikten sonra ikinci oturumumuzda biraz daha yaratıcı kültür endüstrilerinin sosyal etkisine değinerek medyada kültürel içerik perspektifinden dijitalleşme ile oluşan yeni platformlar ve izleyiciye sunulan içeriklerin oluşturulması sürecinde kültürün yaratıcılığın ve nitelikli içeriklerin etkisi ve önemini tartışacağız. Son oturuma geçerken yaratıcı endüstrilerin teknolojik etkisine geçerek girişimcilik, kültür ve teknolojinin kesişimindeki potansiyeli ve bu üç alanın birleştiği noktada geliştirilmesi gereken stratejileri Türkiye'de dijital oyun endüstrisi ve dış ticarete etkisi başlığı altında tartışıyor olacağız. Oturumda özellikle dijital oyun endüstrisi başta olmak üzere yerli yazılım ve veri tabanı endüstrisinin ekonomiye sağladığı katkı, dış ticarete etkisi ve sahip olunan potansiyelinin artırılması ve özellikle genç nüfusun bu alanda yetiştirilmesi ve işgücüne kazandırılması gibi konulara değineceğiz. Bugün değerli konuşmacılarımız ve katılımcılarımızın görüş paylaşımlarıyla herkes için verimli bir çalıştay geçireceğimizi umuyorum ve sözü daha fazla uzatmadan ilk oturuma geçerek konuklarımı sahneye yanıma davet etmek istiyorum. Dr. Ali Özgür Ercan, Mert Fırat ve Dr. Erman Demir, sizi sahneye davet edebilir miyim lütfen?

1. OTURUM

YARATICI KÜLTÜR
ENDÜSTRİLERİNDE
GİRİŞİMCİLİK VE KULUÇKA
MERKEZLERİ



Moderatör

Cansu Ataman

British Council Türkiye Temsilciliği/ Sanat Direktörü

Cansu Ataman

Ben oturuma geçmeden önce konuklarımızı kısaca tanıtmak istiyorum. Dr. Ali Ercan Özgür İDEMA Uluslararası Kalkınma ve Danışmanlık Şirketi, İnogar Kooperatifi, İnogar Art Sanat Kuluçka Merkezi ve İhtiyaç Haritası Sosyal Kooperatifi kurucu ortaklarından. Avrupa Sosyal Ekonomi Ödülünü çok yenice kazanmışsınız, onu da belirtmek ve tebrik etmek isterim ve 2001 yılından bu yana sürdürülebilir kalkınma, etki fonlaması, yerel yönetimler ve şehirler, sosyal etki ve girişimcilik ve sivil toplum alanlarında çalışmalarına devam ediyor. Şirket literatüründe konuşuyor olsaydık bir sosyal etki holdingler şirket grubundan bahsediyor olacaktık.

Cansu Ataman

Sürpriz konuğumuz Mert FIRAT. Özür diliyorum elimde yazılı ve hazır bir özgeçmiş yok ama sanırım hepimiz tanıyoruz zaten. Bugün İnogar Art Kuluçka Merkezinin kurucu ortağı olarak bizimle birliktesiniz. Hoş geldiniz.

Diğer taraftan; Dr. Erman Demir'den bahsetmek istiyorum. Uzun yıllar kamu ve özel sektörde insan kaynakları, işletme yönetimi ve iletişim alanındaki bilgi birikimini yükseköğretim ve yaratıcı kültür endüstri-

lerine taşıyarak akademik ve pratik çalışmalar yürütüyor, hala müzik sektöründe dijitalleşme üzerine bir projede araştırmacı ve Türk tarihi temalı oyun geliştirme projesinin koordinatörü. Ankara Kent Konseyi Kültür Sanat Çalışma Grubunun Kültür Endüstrileri Potansiyeli Geliştirme Projesi hazırlıklarına devam ediyor ancak özellikle bugün belirtmek istiyorum ki Telif Hakları Genel Müdürlüğü'nün Başkent Üniversitesi Yaratıcı Kültür Endüstrileri Araştırma Uygulama Merkezi işbirliğiyle geliştirdiği Yaratıcı Kültür Endüstrileri Kuluçka Merkezi çalışması Dr. Erman Demir tarafından hazırlandı.

Dr. Erman M. Demir

Teşekkürler.

Cansu Ataman

Hocamdan bahsetmişken ve aslında araştırmadan bahsetmişken öncelikle böylesine kapsamlı kritik tespitler ve önerileri bir araya getiren bir kaynağı literatüre kazandırdığınız için çok teşekkürler, emeklerinize sağlık. Raporun sonunda yer alan model önerisi ve eylem öneri planı bugünkü panelimiz için aslında oldukça yol gösterici bir çerçeve sunuyor. O yüzden öncelikle sizlerden bu önerileri ve ilgili değerlendirmelerinizi anlatmanızı rica edeceğim.



Dr. Erman M. Demir

Başkent Üniversitesi Yaratıcı Kültür Endüstrileri
Araştırma ve Uygulama Merkezi

Çok teşekkür ederim. Umarım siz bendensinizdir, Çünkü Mert Beyler güçlü oldular, onlar iki kişi, ben tek, şaka bir yana ben öncelikle şunu söylemek istiyorum Kültür ve Turizm Bakanlığı'nın imkan sağlaması ile yapılmış bir rapor, onu baştan söyleyelim. Aklımızdan gönlümüzden geçen pek çok çalışmadan bir tanesini gerçekleştirmeye fırsat verildi.

Kısaca şöyle söyleyebilirim ben buradaki pek çok kıymetli katılımcının yaptığı çalışmaları burada beraber oturduğumuz için söylemiyorum, DasDas da dahil buna. Sadece gözlemleyen, sizin de isabetle söylediğiniz gibi dışarıdan bakan bir gözüm. O yüzden de bunun bir avantaj sağladığını düşünüyorum, o da şu; biz yaratıcılık kelimesini kavramını girişimcilik kavramını üzerine düşünmeden kullanıyoruz yani anlamını bildiğimizi, ne işe yaradığını bildiğimizi düşünmüyoruz. Biz buna iletişim literatüründe boş gösteren deriz aslında. Şöyle bir şeye sebep oluyor, bunun nasıl yapılacağını konuşmaya başladığımız zaman birazcık soru işaretleri başlıyor.

O yüzden biz raporda şunu gündeme getirmeye çalıştık; birincisi siz isabetle söylediniz, bu rapor Sayın Bakanımızın da söylediği gibi pek çok farklı aktörün bu konuda emek vermesi için bir başlangıç noktası. Önerdiğimiz modelin bazı öne çıkan noktalarını söylemem yeterli olur onlar da şunlar birincisi Yükseköğretim disiplinler şeklinde ayrılmıştır, Sanayi Devrimi'nin mantığı ile her alan kendi alanına uygun kişiyi yetiştirmeyi hedefler, ama biz yaratıcılığı ve

yenilikçiliği gündemimize aldığımızda yaratıcı kültür endüstrileri gibi çerçeve bir kavramdan bahsettiğimizde, işbirliği içinde çalışmayı üniversitenin koridorlarından başlatmamız gerekiyor ve mutlaka da sektörü katmamız gerekiyor. Bu sahada sordumuz her sektör çalışanından, eminim katılırsınız, bu şekilde geldi. Yükseköğretim pek çok alanda eleştirilir, beceri boşluğu açısından, yani iş yaşamına sektörün yaşamına gençleri hazırlamak açısından mutlaka kendini geliştirmesi gerektiği söylenir, yaratıcı endüstrilerde bu çok yüksek bir oranda.

O yüzden de işte kuluçkalar ve benzeri bazı çalışmalarla yaratıcı kültür endüstrilerini desteklemek çok önemli, girişimcilik konusunda kısa bir şey söyleyerek, çok da zaman almayayım, o da şudur; şimdi girişimciliği geliştirmekle ilgili pek çok çalışma işletme literatüründen geliyor ve yaklaşık olarak 50 yıllık 60 yıllık bir dönemi kapsıyor bu çalışmalar ve pratikte yapılan uygulamalar. Onların en önemli farkı şu; girişimci ve girişimcinin yaptığı işi bir vakumda kabul ediyor, yani ben kendimden örnek vereyim, bir Avrupa Birliği projesinde ben mentor olarak çalıştım, bir elektrik mühendisinin akıllı priz yapmaya çalışmasıyla bir grup iletişim öğrencisinin hizmet temelli bir web sayfası yapması konusunun ikisinin de mentoru bendim çünkü ben onları vakumda kabul etmek durumundaydım ve onların yaptığı şey sadece pazara erişmek, bunu işte uygun şekilde iş modeli dönüştürme konusunda destek vermeliydim.

Yaratıcı endüstrilere baktığımız zaman her alt sektörün çok farklı ihtiyaçları ve dinamikleri var. Bunları bilen insanlarla bir araya getirmemiz gerekiyor genç insanları ve ikinci konu da şu; girişimcilik kavramının kendisiyle ilgili bir farkındalık çalışması mı denir adına bilmiyorum ama bir şeye ihtiyacımız var, çünkü sanatla uğraşan, kendisini kültürel üretime adayan insanlar için para kazanmakla işletme kurmakla eşleşmiş olan girişimci kavramı biraz rahatsız edici gibi geliyor. Katılımcılarımız da bunu söylediler. Biz burada şunu önerdik; amacını gerçekleştirmek için sürdürülebilir bir model kuracak herkes bizce girişimci, herkes kültürel girişimci ve o modeli kurarken bunu para kazanmak ayakta kalacak kadar maddi desteği ulaşmak, fonlara erişmek ya da uygun işbirlikleri kurmak gibi pek çok atılğan konuya indirgeyebiliriz.

Yani özetle bizim önerdiğimiz girişimci tanımı kültürel girişimci tanımı amacını gerçekleştirmek için bu sosyal bir amaçlı olabilir, en güzel örneği yanımızda oturuyor, ya da doğrudan ticari bir amaçla olabilir, çünkü bunda da bir beis yoktur içinden hangisini seçiyorsun onu gerçekleştirmek için fırsatları kollayan ve gerçekleştiren kişi olarak görmemiz gerektiğini düşünüyorum.

Cansu Ataman

Çok teşekkür ediyorum, İnogar Art Kooperatifine geçmeden önce bir şey sormak istiyorum size. Raporda da dikkatimi çeken bir alıntı var 1982'de UNESCO'nun yayınladığı bir rapordan, kültür-sanat alanında girişimciliğin geliştirilmesinden bahsediliyor. 1982 çok uzun bir zaman önce ve o zamanki öneri girişimciliğin geliştirilmesi ama biz bugün hala hem bu terminoloji üzerindeki çekincelerden bahsediyoruz hem de geliştirilmesi için yapılması gerekenleri konuşuyoruz. Şimdi hem size soruyorum hem de daha sonra katılımcılarla tartışmak üzere döndüğümüz zaman aslında katılımcılarımıza da sormak istiyorum. Bu girişimcilik kelimesinin önündeki bariyer nedir, bunu nasıl aşabiliriz? Çün-

kü 1982'den beri bunun hala konuşuluyor olması bence bunun aslında çok da kolay olmadığını gösteriyor, aslında o yüzden sormak istiyorum ve sizin raporda güzel özetlediğiniz bir şey var, yani aslında amaç sürdürülebilir bir yaratıcı üretim için biz girişimciliği bir araç ve beceri olarak kullanıyoruz bunu sağlamak için bunun önündeki engelleri nasıl aşabiliriz, sizin önerileriniz var mı?

Dr. Erman M. Demir

Öneriler kısmı, tabii ki ben Bakanlığımıza teklif ettiğimiz önerilerden bahsedeceğim kısaca ama şu dediğimiz şey çok isabetli 1982 yılında UNESCO bunu söylerken şunu fark ediyor; dünyada ekonomik olarak dünyanın işleyişiyle ilgili kurallar değişmeye başlıyor ondan dolayı Kültür Sanat camiasının devletten teşvik alma ihtimali gittikçe azalıyor. Yani yeni ekonomik modelde devlet daha küçük düzenleyici bir işleve indirildiği için genel perspektifte stratejik perspektifte tüm fonların sadece tabii o değil, sosyal destek fonları da dahil, kültürün desteklenmesi de dahil her fon türünün yekünü azalmaya başlıyor ve UNESCO da bunu fark ettiği için lütfen kendi izleyicinizi geliştirmek, kendi modelinizi ayakta tutmak için bunun tedbirlerini alın demeye çalışıyor aslında raporunda. Burada girişimcilikle ilgili gördüğümüz noktada birazcık o eski düzeni hatırlamakla ilgili de bir problemimiz olduğunu düşünüyorum. Çünkü aslında burada Kültür ve Turizm Bakanlığı Telif Hakları Genel Müdürünün gösterdiği gibi doğru işle düzenleyici olarak geleceğe dönük bir şekilde işbirliğini teşvik eden bir yapı ortaya koymak devletin yapması gereken. Bundan sonrasını bizler yapmalıyız ki hem özgür olmalıyız üretirken kültürel üreticiler olarak, hem de ürettiğimiz şeyler hakkında söz sahibi olabilmeliyiz. Bu konuda işte bence yapılması gereken biz rapora on örneğini koyabildik dünyadaki bazı örnekleri koyduk. Bu örnek kişilere daha fazla söz hakkı vermek gerek diye düşünüyorum, o yüzden de ben daha fazla sözü uzatmıyorum.

Cansu Ataman

Tamam, o zaman ben de raporda da başarılı bir örnek olarak yer alan İnoęar Art Kooperatifine dön¼yorum. Őimdi tabii raporda Őu anki konuŐmamızı biraz daha girişimcilik, yükseköęretim kurumları ve bünyesinde bulunan kuluęka merkezlerini vurguladık ama bir de ön¼m¼zde İnoęar Art gibi bir örnek var. Bir de Őunu belirtmek istiyorum raporda aslında

pandeminin bu sektör ve girişimciler üzerindeki etkisi kapsam dıŐında kalıyor çünkü pandemi sürecinde tamamlanan bir çalıŐma. Size o yüzden öncelikle aslında hem bu pandemiden kuluęka merkezleri ve girişimciler nasıl etkilendi bu konudaki görüşlerinizi rica edeceęim, daha sonra İnoęar Artın Őu an gündemde var olan çalıŐmalarından kısaca bahsetmenizi isteyeceęim.



Mert Fırat

DasDas Sahne ve Tiyatro Kooperatifi / Oyuncu

Etkilenme kısmından gireyim ben, şimdi aslında 11 Mart'ta ilk kapanma başladıktan hemen sonra tiyatrolar ve oyuncular aslında sanat kurumlarının tamamı neredeyse bütün paydaşları ciddi zarar göreceklarını çok önden gördüler. Bakanlık da bunu çok erken gördü ve 13- 14 Martta bir iletişim sonucu oyuncular sendikası ve bizim tiyatro kooperatifi ve diğer tiyatro bileşenlerini bir masaya davet etti. O masada önümüzde oluşabilecek krizleri nasıl birlikte öngörebiliriz ve biz de bu süreçlerde nasıl yol alırsız aslında konuşmaya başladık ve bu süreç boyunca da hala devam eden geniş bir masa oluşturmuş olduk. O masa içinde gerek hak temelli aslında mücadele alanında gerek sigortalanma modelleri alanında gerekse bütün bu işte pandemide açılmalar kapanmalar kurumsal sürdürülebilirlikler, kişisel sürdürülebilirlikler, finansal anlamda sürdürülebilirlikler olsun bu tarafı da çok yoğun biçimde tartıştık konuştuk geliştirmeye dair birlikte adımlar attık ve böylece aslında bu süreci biraz daha bizim tarafımızda yapılandırma ile geçiştirmiş olduk.

Ama bir yandan tabi çok ciddi yara alanlar da oldu, tiyatrolarını kapatmak durumunda kalanlar, şehirlerini değiştirmek zorunda kalanlar, yaşadıkları şehri, hatta yaptıkları işi bırakıp başka işlere geçmek zo-

runda kalanlar da oldu. Bu süreçte tabi biz biraz daha kendimizi yapılandırarak böyle bir geliştirmeye yönelik maalesef böyle bir finansal okuryazarlığı çok çok olmadığı, böyle krizleri çok yönetebilmeye karşı dayanıklılığın çok az olduğu bir sektör kültür sanat ya da yani o tarafta kaynak geliştirmeye dair biraz adımların çok yavaş ilerlediği bir sektör demekte fayda var.

Dolayısıyla bu tarafta herkesin biraz daha şapkasını önüne koyduğu ama bir yandan da hep beraber mücadelesini yürüttüğü bir süreç gerçekleşti. Ben sadece kooperatif cephesinden küçük bir örnek vermiş olayım: Biz tek bir kooperatif ve 33 tiyatro iken şu anda sadece İstanbul'da 65 tiyatro ve Türkiye'de 130 tiyatroya eriştik ve sivil düşünün desteğiyle işte birçok kurumun desteğiyle şu an 7 bölgede 7 tiyatro kooperatifi olarak aslında yapılanmış olduk ve şimdi bir tiyatro birliğine doğru gidiyoruz. Dolayısıyla bizim için pandemi süreci çok yara aldığımız, bolca kaynak geliştirmeye çalıştığımız ve bu anlamda da farklı sanat kurumlarıyla sıklıkla aynı masaya oturduğumuz, farklı disipline kurumlarla da geniş masalar oluşturmaya çalıştığımız bir süreç oldu diyebilirim.



Dr. Ali Ercan Özgür

İnogar ART Kuluçka Merkezi

Tam bu noktada Tiyatro Kooperatifi'nin İnogar Art bünyesinde kurduğumuz ekosistemin içinde birçok kurumla etkileşime girdik. Yani sorunu tam sahasında yaratıcı endüstriler sorunlarını sahada tespit eden ekiplerimiz var, hem de bununla ilgili içerik, çözüm üretme noktasında da bir akıl oluşturduk diyelim. Çünkü bu, San Francisco'da, sizle de öncesinde konuşuyorduk, İskandinav ülkelerinin kurduğu bir kuluçka merkezi var, onun girişinde yazar; sadece mekan değil burası bir düşünce biçimi. Aslında kuluçka merkezleri işte az önce farklı farklı ekosistemlerden hocam girişimcilik tarafından da örnek verdi. Yapılan araştırmada örnekler var kuluçka merkezleri aslında tıpkı burada olduğu gibi bir avlu oluşturuyor o avluda farklı disiplinlerden farklı deneyimlerden üreticiler, tasarımcılar, teorisyenler diyelim işin akademik boyutu, özel sektör, sivil toplum tarafı, izleyici hele yaratıcı endüstriler işin içine girince başka bir paydaş izleyiciler işin içine giriyor. Biz bunların bir araya geldiği bir paydaş ekosistemi oluşturuyoruz, İnogar Art'ta da biz DasDas'ın içinde kuluçka merkezi olarak kurduk ve ilk yaptığımız aktivitemiz mesela block chain ve sanat üzerineydi.

Az önce gençlerden bahsettik, gençlerin yakalanmasıyla ilgili meselenin şeffaflaşması, hızlanması, yeni teknolojilerin yakalanmasıyla ilgili bir üretim yaptık. Sonra Amerika Art Incubator ile bir çalışma yaptık ki San Francisco'da kurulan ilk sanat kuluçka merkezi. Onunla beraber de aslında içine cinsi-

yet eşitliği meselesini alan içine sürdürülebilir kalkınmayı alan ve sanatsal üretimler yapıldı bunlar aslında sanatçıları üreticileri yaratıcı endüstrilerde ekosistemleri bir araya getiren yapıları. Böyle spin-off girişimler çıkmaya başladı bunlardan bir tanesi Festtogether Türkiye'nin ilk sürdürülebilir müzik festivalini organize eden bir start-up ortaya çıktı.

Mert Fırat

Yani bu eğitimlerin hepsi 4 yıl önce oldu.

Dr. Ali Ercan Özgür

Evet, o yüzden rapora girmesinin ve büyük ihtimal Hoca'nın onu tararken yakalamasındaki sebep bunu yani dört yıl önceye giden block chain, NFT, bugün konuşuldu ama biz o zamandan başladık diyebiliriz. Bazı kavramları erken yakalayıp onlarla ilgili araştırma laboratuvarları ve örnek projeler yaratmak ve Festtogether'da işte vegan bir festival, 10 bin kişi geldi, farklı bir konu bugünün konusu da yaratıcı endüstriler ve sürdürülebilir kalkınma olduğu için Birleşmiş Milletler Kalkınma Programı, işin paydaşı 30 tane sivil toplum kuruluşu bir araya geldi uzun süre sonra ilk defa, müziğin birleştirici gücüyle kültür sanatın ama biz çevreyi konuştuk, iklim değişikliğini konuştuk, enerji verimliliğini konuştuk, o aynı 30 Sivil Toplum Kuruluşu bu ekosistemde bir araya gelen, Elazığ depreminde gitti afet platformunu kurdu, şimdi

kültür sanat afet bir araya getirmek yani otursanız teoride işte UNESCO'nun raporlarında belki göremeyeceğiniz şeyler ama sahada deneyimlediğinizde oradaki birikim bir anda aslında bunlar networklere dönüşüyor yani Küçükçiftlik Park'taki konserde 30 sivil toplum kuruluşu bir anda WhatsApp grubundan, bir de dijitalin gücüyle, Elazığ'da bir depremde buluşuyor. Onlar tekrar geri geliyorlar bir pandemi ile karşı karşıya kalıyorlar bu pandemi için ne yapabiliriz dediğimizde dijital bir festival yaptık. Türkiye tarihinin YouTube ile Netd'nin de desteğiyle 12 milyon kişinin 16 saat izlediği ve kültür sanat sistemi için fon geliştirdiği bir destek festivali düzenledik. Yani bunlar aslında dijitalin, yeni teknolojilerin evet varlar ama bunları kinetik enerjiye dönüştürüp projeye ve hayata geçirmede ölçüde örnekler yaratmadığınız ölçüde hiçbir işlevi kalmıyor. Bu işlevleri yaratan mekanizmalar da az önce anlattığımız kuluçka mekanizmaları ve onların güçlü ekosistemlerle işte miktatis etkisiyle bir arada olması gerekiyor.

Mert ile bunu anlatmamızın önemli bir yanı var, şimdi biz ona sanatla yönetmek diyorduk, o kültür sanat tarafını biliyor, UNDP İyi Niyet Elçisi, biz biraz Kalkınma tarafından geliyoruz, özel sektör tarafından geliyoruz benim hani sen saymadın ama Amerikan Ticaret Odası'nın genel direktörlüğünü yaptım ve bir de marka koruma grubu sözcülüğü yaptım yani işte orada kamuyla çok çalışıyorduk, fikri mülkiyet her alanında Türkiye'de önemli bir mesele ama yaratıcı endüstrilerde geçim kaynağını kesintiye uğratan bir mesele oluyor. O yüzden, yeni nesil kuluçka merkezleri, yeni nesil proje ve fikirler ve hele bunu biz pandemi zamanında bir panel yaptık yani onun etkisiyle zaten tekrar buradayız Bakanlığın bu bakış açısıyla buna yer ayırıyor olması o kadar kıymetli ki zaten sayılarımız az, Bugün Türkiye'de işte sayalım Kayseri'ye gidelim Antep'e gidelim hadi 8-10 tane kuluçka merkezi çıkacak. Bunlar arasındaki etkileşim üzerinden bir çerçeve sunmak çok kıymetli.

Son olarak şunu söyleyeyim Tiyatro Kooperatifi ve Google'la bir çalışma başlattık Sahne 2.0 diye. Az önce konuştuğlarımızı daha organize yapabilmek,

kültür sanat ekosistemini dijitalleştirmek için pandemi dedik pandemideki ana şeylerden biri ana iş kaynağının yok olması ama işte seyirci yok, salonlar boş, kültür sanat üreticileri nerede etkileşime geçecekler, dijital mecra, ama o dijital mecranın da başka bir dil olduğu ortaya çıktı. Yani onu sadece bir kamera işte iki tane kamera koyduk ve aynı oyunu oynadık gibi bir şey değil. Tamamen başka bir bakış açısıyla işte müziğini mesela tiyatrodaki çalarken YouTube'a yüklediğinde aynı müziğin telif kesintisi oluyor yayından kaldırılıyor. Çok parametre var. Bunları bir çerçevede toplayan bir online eğitim portalı yarattık, o eğitime kültür sanat üreticileri başvuruyor ve onun üzerinden eğitimler alıyor. Bir de DasDas'da bir stüdyo kurduk ilk defa. O stüdyoda kendi çekimlerini gelip gerçekleştirebiliyor, sonrasında post-produksiyon desteği de alabiliyor. Tam da bir kuluçka merkezinin aslında ev sahipliği yapması gereken, amacımız sayılarının artması keşke, tüm Türkiye'de bunların sayıları artsa, geniş bir nüfusun kültür sanat üretimini ihraç edecek daha da çok ihraç edecek potansiyeli kavuşturmak bizim İnogar Art olarak muradımız. Oturduğumuz noktada geliştirmeye çalıştığımız şeyler pilot örnekler yaratmak. Bunların da Türkiye ve farklı ülkelere yayılmasını sağlamak.

Mert Fırat

Sahne 2.0 son bir şey ekleyeyim. Bir de böyle bu "seed" yani girişimcilik ekosistemini aslında onlardan ödünç aldığımız çünkü o perspektif bakış açısına çok da inanıyoruz bir tarafıyla ve onunla barışız çünkü kültür sanatın bununla barışık olmamakla ilgili problemi de var maalesef. Dolayısıyla o tarafta "seed" dediğimiz yani "tohum" dediğimiz aslında girişimciliğe bir katkı sağlayabilecek bir program da yine sahne 2.0 içinde mevcut.

Cansu Ataman

Çok teşekkürler şimdi siz de konuşmanızın başında bahsettiniz, ben tekrar onu birazcık açmamızı

isteyeceğim katılımcılarımıza dönmeden önce. Bu topluluk geliştirme, yaratıcı ağlar, networkler yani aslında farklı isimlerin bir araya gelip birlikte üretmesi, çalışması, çıkarması ama bunun da bir düşünce sisteminden kaynaklandığını söylüyorsunuz, bugün de daha önceki konuşmalarınızda da belirttiniz, girişimcilikten bahsederken yine bir düşünce sisteminin değişmesinden bahsettik biraz da bu konuda bu noktada neler yapılabilir, ne gibi önerileriniz var, geleceğe dair ne gibi fırsatlar görüyorsunuz? O konuda da belki birkaç kısa önerinizi alabilir miyim? Daha sonra tartışmaya açmak için.

Dr. Ali Ercan Özgür

Tabii ki bu düşünce ve yaratıcı fikirler meselesi tabii ki çok muğlak bir zemin ama Kayseri’de böyle düşünler için söylerler Kayseri Elazığ yöresinde çağırılırlarsa gitmeyek çağırılmazlarsa laf edek diye. Şimdi fikir önerirsiniz ona böyle herkes ilkten sıcak bakar ama sonra bu da yani bir şeyler söylüyor ama olmaz diye. Biz o yüzden düşünce yapısını geliştirmede iyi örnekler yaratmaya çok inanıyoruz. Biz ihtiyaç haritasını ilk Mert’le yapmayı hayal ettiğimizde de herkese ya bunu haritaya kim girecek edecek. Bugün beş yılda ihtiyaç haritasında 9-9.5 milyon parça eşya, 600 milyon TL ekonomik değer yarattı. İşte tiyatro haritası yapanlar oldu bundan ilham alıp yani aslında bir fikri içinizde tutmayıp hayata geçirmek için ekosistemlere ihtiyacımız var. Bunlara şimdi San Francisco kısmında yumuşak iniş diyorlar soft land ettireceğiz. Yani fikrin dile dökülmesi lazım, o dile döküldüğü anda da bir mecra bulması lazım. Kuluçkalar bu mecraların işlevini görüyor.

Bizim yaptığımız bir çalışma var, Mert ona detay olarak daha hakim, ihtiyaç haritasından ilhamla İKSV, Hollanda Büyükelçiliği ve birkaç kurumla sanat haritası, artmap, yani aslında yurtdışına açılacak bir yeni spinoff ürün daha yarattık. Yani network dediğimiz Türkiye’deki 14 şehirde kültür sanat üreticileri arasında bir ağ kurmayı hedefleyen bir sanat kültür sanat haritası oluşturduk. Harita işi şeffaf-

laştırıyor birbirine yakın hale getiriyor, biz mesela bu haritanın gücünü kullanarak bunu farklı mecralara fikirlerin haritalanmasına aslında çabalyoruz. O haritalanan fikir bulutlarında ise yeni fikirler yeni yaratıcı unsurlar ortaya çıkıyor. Tıpkı son dönemde gördüğümüz dijital sanat Refik Anadol’un yaptığı, Orçun yaptı işte, yurtdışında gördüğümüz sergilerde, büyük dataları alıyorlar işte NASA datasını alıyorlar onu başka bir şeye, aslında orada bir fikir var yaratıcı bir fikir var bunun teknoloji ile buluşması ve bir mecra, tabii ki fon buluyor, bunu tüketen bir kitle var yani, gençlik dediğimiz dijitalde doğdular ama bizler biraz daha dijital yerli değiliz, yani yeni geldik, bu dili bilmeyen insanlarız, ama onların tükettiği tamamen dijital bir dünya var ve o dijital dünyada gerçek dünyanın işte bu metaverse dediğimiz hayattaki meseleleri koyarak hibrit bir alan yaratmamız, bir uzlaşma alanı yaratmamız gerekiyor. Yani kutuplaşmadan ortak değerlerde buluşacağımız fikirleri bulmamız gerekiyor, o yüzden kuluçka sistemleri bizim Kültür Sanat haritası tam da fikirlerin buluştuğu bir avlu ortaya koyuyor, yüz yüze gelmek ve karşılıklı diyalogu arttırarak birbirimizi anlamak ve kültür sanat ve yaratıcı endüstri üretimini yaygınlaştırmak üzere bir perspektifteyiz diyelim.

Cansu Ataman

Konuşmacılarımıza çok teşekkür ederim, Mert Bey son anda davetimizi kırmayıp İnogar Art şapkasıyla bizimle yer aldığı için teşekkür ederim.

Mert Fırat

Çok küçük bir ekleme yapmak istiyorum. Geçen sene İngiltere’den burslu bir arkadaşımız kimya alanından, bizi İnogar üzerinden buldu, biz tabii ki yani Bakanlığın da çok güzel seçtiği başlık gibi sürdürülebilirlik konusu ve çünkü artık biz sürdürülebilirliği kültür sanatı İKSV’nin bu seneki raporunda olduğu gibi ekolojiden bağımsız anlayamıyoruz, çünkü aslında her şeyin içinde, sanatın içinde de ekoloji var,

aslında en başta hatta çıkış fikri sanatın doğduğu yer zaten ekolojinin kendisi. Bu kimyager arkadaşımız bize bir fikirle geldi, bir plastikler arası polimer polikarbon üzerine aslında çalışan bir arkadaşımız. Plastik geçişi üzerine bir bio-sanat eseri üretmeye başladık onunla birlikte. Yani şu anda dünyanın geldiği nokta aslında bir bioenerjiden biyolojiden ve yani kendini yenileyebilen sanat nesnelere de üretmek ve bu sanat nesnelere evin içinde ya da farklı alanlarda sergileyebilmek. Yazılım ve veriden hareketle demin rektörlerimizin de ifade ettiği gibi aslında veriden hareketle, veriyi yeniden boyadığımız, veriyi yeniden anlattığımız bir başka sanat anlayışı var. Yani yeni sanat ve yeni medya, yeni bakış açısı içine

sürdürülebilirliği de çok katarak, anlamlı içerik üretmenin peşinde. Yani aslında şu anki Z kuşağının sosyal medyada kendini bu biçimde ifade etmesinin anlattığı bir şey var; diyor ki ben de bir başrolüm, ben de bu sanatın parçası bir parçasıyım, ben de bireysel olarak da toplumsal olarak da kendimi ifade edebileceğim bir yolculuğun içindeyim. Dolayısıyla yediğimden içtiğimden yaşadığımdan soluduğuma kadar ben de bir sanat eserinin parçası olabilirim. Bu bütünden hareketle ben de bir katkı koyabilirim. Tam da sizin ifade ettiğiniz gibi ben de bunu küçük bir böyle sürdürülebilirlikle hatırlatmak bağlamında eklemek istedim.

2. OTURUM

MEDYADA
KÜLTÜREL
İÇERİK



Moderatör

Cansu Ataman

British Council Türkiye Temsilciliği/Sanat Direktörü

Cansu Ataman

Şimdi ekonomik değerde girişimciliğin ittirici gücünden bahsettik, girişimciliğin geliştirilmesinde üniversitelere düşen rol, yaratıcı ağlara düşen rol, bireysel girişimcilerden bahsettik ve konuşma bizi aslında doğal bir şekilde ikinci panelimize hazırladı.

Çünkü bütün bunlar konuşulurken işin özündeki o rekabet gücünü getiren konunun yaratıcılıktaki özgülük ve nitelik olduğunu bütün konuşmacılarımız vurguladı. Oturumları kapatmadan önce tekrar bir 30 dakikamız olacak o yüzden ben müsaadenizle burada sonlandırıyorum bu paneli ve ikinci panelimize geçmek üzere sizleri yerlerinize uğurlarken diğer konuşmacılarımı sahneye davet ediyorum. Çok teşekkürler.

Ben zaman kazanmak adına bir sonraki panelimizin konuşmacıları kendilerini mikrofon hazırlıkları yapılıırken tanıtmaya başlamak istiyorum izninizle, biraz zamanın gerisinden ilerliyoruz çünkü. Medyada kültürel içerik başlıklı panelimizde Profesör Dr. Deniz Bayraktar bizimle olacak. Kendisi Kadir Has Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo Televizyon ve Sinema Bölümü öğretim üyesi, aynı zamanda UNESCO Türkiye Millî Komisyonu Yönetim Kurulu üyesi. Ka-

dir Has Üniversitesi İletişim Fakültesi dekanlığı ve rektör yardımcılığı görevleri de yürüttüğü görevleri arasında. 1999 yılında Türkiye film araştırmalarında Yeni Yönelimler Konferansı oluşturdu, 15 Konferansı ulusal ve iki kitabı da uluslararası derleme kitabı olarak yayınlandı, şu anda Refugees and Migrants in Contemporary Film Art and Media derleme kitabı Amsterdam University Press tarafından basım aşamasında.

İkinci konuğumuz sevgili Erkan Şimşek. Anadolu Üniversitesi İletişim Bilimleri Fakültesi'nden mezun olduktan sonra 2002'den bu yana medya iletişim sektöründe çeşitli yayınevi ve ajanslarda editörlük, metin yazarlığı, içerik üretimi görevlerinde bulundu. 2018'den bu yana Kültür Sanat kanalı TRT 2'de kültür editörü olarak çalışıyor ve yine TRT 2'de yüz bölümdür devam eden Kelimeler ve Şeyler adlı edebiyat programında sunuculuk yapıyor.

Şimdi ben öncelikle Deniz Hocama dönmek istiyorum, oturumumuzun konusu medyada kültürel içerik, belki biraz da tarihsel bir perspektiften yaklaşarak bugün Türkiye'de kültürel içerik ne durumda, güçlü olduğumuz ve geliştirmemiz gereken alanlar neler? Sizden bir mevcut durum değerlendirmesi alabilir miyiz lütfen?



Prof. Dr. Deniz Bayrakdar

Kadir Has Üniversitesi İletişim Fakültesi

Öncelikle Kültür ve Turizm Bakanlığı ve Sayın Genel Müdürümüzün önderliğinde, Sayın Bakanımızın girişimlerinde düzenlenmiş olan bu toplantı için teşekkürlerimi sunmak istiyorum Belgin Aslan ve Cansu Ataman'a da, çünkü epey bir süre önce çok düzenli ve geniş kapsamlı bir çalışma ile başlattıklarını biliyorum.

Medyada kültürel içerik 'zarf ve mazruf' benzetmesi ile karşılanabilir. Medya muhteva ettiği ses ve görüntülerin kılıfı, içerikler de bu ses ve görüntüler aracılığıyla taşınan sözler ve imgelerdir. Kültürler kendi ses ve imgelerini mayalamışlar ve başka medeniyetlerle karşılaşmalarında bu görsel-işitsel birikim melezleşmiş ve zenginleşmiş, bazıları yok olmuş, kimileri de daha yaygınlaşmış. Ses ve imgelerin işarete dönüştüğü hali olan yazı ile birlikte hafıza da arşivlenir olmuş. Matbaanın icadı ile önce kutsal kitaplar sonra edebi eserler ve propaganda metinleri dolaşıma girmiş. Din, siyaset ve ekonomi politikaları ve en köklü biçimde kültürel içerikler edebi eserler vasıtasıyla yaygınlaştırılmışlar. Yazılı basın araçları (gazeteler, dergiler vb.); görsel-işitsel araçlar (radyo ve televizyon) önce haberleşme, sonra kitle iletişim araçları olarak nitelendirildiler. Sinema daha farklı alanların, sanatın ve endüstrisinin bileşimi olarak hep farklı bir rayda ilerledi. Son aşamada internet ve sosyal medya bu iletişim araçlarının hepsini içeren, dönüştüren biçimiyle bizi kuşatan içerikleri yaygınlaştırırken, bizim de içine girebildiğimiz ve üretebildiğimiz bir hale dönüştüler.

Medyanın tüketicisini dinleyicilik ve seyircilikten içinde varolabildiği bir iletişim ortamına dahil ettiği bu yeni hal "immersive" olarak tanımlanan ve gerçeklik ve yanılısama arasında algımızı farklı tecrübeler ile yeniden yapılandıran bir atmosferi yaratmıştır. James Monaco¹ medya tecrübelerimizin gidişatını öngöreyerek sinema tarihinin 7. evresini Fransız Yeni Dalga akımını sinema tarihinin sonu olarak kaydeder ve yakınsama (convergence) yoluyla sinemanın farklı birçok medya mecrasıyla içiçe var olarak yeni bir faza geçmiş olduğunu belirtir. Bu dönüm noktası medya içerikleri açısından da 'modernite'nin de sonu veya dönüşüm noktasıdır.

Türkiye'de kitle iletişimnin ve medyanın dönemlerini anlamak için Prof. Dr. Uygur Kocabaşoğlu ve Prof. Dr. Aysel Aziz'in çalışmaları, özellikle de İsmail Cem'in "TRT'de 500 Gün" adlı kitaplarını değerli katkılar olarak anmak isterim. Kamu yayıncılığının tarihi aynı zamanda siyasi tarihin yansımalarıdır. TRT bu açıdan 'zarf ve mazruf' kavramıyla ele almaya çalıştığım medya içerikleri açısından Türkiye'nin hafızasını taşıyan en önemli kurumlardan biridir. Benim neslim için haberleşme araçları benden önceki nesille benzer biçimde ağırlıklı gazete ve radyo idi, sonradan televizyon buna katıldı. Televizyon radyoyu büyük ölçüde ikame etti. Bizden sonraki nesil televizyon ve radyo ile ilişkisini dijital ortamlara taşıdı, başka bir ifade ile yeni nesil dijitalin içine doğdu ve orada yaşıyor. Bir önceki nesil de buna ayak uydurmaya çalışıyor, çünkü dijital biz

¹ James Monaco (1977). *How to Read a Film*. Oxford University Press.

istemese de bizi kapsayan çevreleyen içerikler üretiyor. Dünya hızla yaşlanıyor, ama yaşlanmanın yılları da uzuyor. Medya içeriklerinin bu çok katmanlı, çok farklı nesillere bölünmüş kompartmanlar için sürekli üretmesi gerekiyor. Yeni anlamında medyanın herkeşe göre, özgül içerikler üretmesi yaratıcı ekonomilerin temelini oluşturuyor. Her an çıkan yeni bir teknoloji ile bir önceki uygulamalar 'tazeliğini' kaybediyor. 80'lerden itibaren amatör video kameraları ile bireyselleşen içerik üretebilme olanağı, günümüzde cep telefonları ile yaratılan sanat filmleri herkese kameraman, yönetmen ve hatta oyuncu olma "şansını" verdi. Medya tüketicisi için üretilen kültürel içerikler üreten haline gelen tüketicilerin yaptıklarından da etkileniyor.

Sinemamız bu dönüşüme 90'ların ortalarından itibaren hızla ayak uyduruyor. Kültürel içeriklerin üretilmesinde ve dünya sinemaları arasında başarılı örnekler ile yer almamızda önemli bir rol oynuyor. 2002 yılında gösterime giren yerli film sayısı 9 iken 2019'da 150'ye ve 2 milyon yerli film seyirci sayısından 33 milyona ulaşmış ve bu haliyle Avrupa'da yerli film izleme oranı en yüksek olan ülke haline geliyor, Türkiye. Televizyonlarda kültürel içerikler arasında en yüksek oran % 40'lık pay ile dizilere ait, 152 ülkeye ihraç edilen dizilerin 600 milyon seyircisi olduğu varsayılıyor. Online platformlar da 50,11 milyar dolarlık bir sektör payı taşıyorlar². İhraç edilen kültürel içerikler – diziler, TV formatları vb. – kültürel diplomasinin önemli araçları haline geldiler. Medya içerikleri, turizm ve ülke tanıtımını, dilin yaygınlaşmasını, kültürel yakınsamaları ve hatta stereotiplerin anlatılar içinde uzlaştırılmalarını sağlıyor; ulusal siyaset gündemini, jeopolitikaları meta anlatılar olarak yaygınlaştırabiliyorlar.

Yaratıcı kültür ekonomilerinde strateji geliştirenler ve üretenler hiçbir dönemde olmadığı kadar bütün alanların önüne geçecek bir sermaye birikimi ve akışını sağlıyorlar. Gençlerin kariyer yönelimleri kültürel alanların, sosyal medyanın, yeni mecraların içinde şekilleniyor ve orada üretilen "bilgi", "enformasyon", "etkile-

şim", "kültürlerarası mübadele", "dönüşüm", "değişim" anında tüketiliyor ve hızla çöp haline de gelebiliyor, artık arşivlenemeyecek kadar büyük bulutların içinde saklanıyor.

Kültür stratejilerinin bu içerikler arasındaki bağdaşık ve uzlaşabilen "kökleri" bulması, buluşturması ve zenginleştirilmesi gerekiyor. Jussi Parikka³ (2017) medya arkeolojisi kavramını kullanarak, dijital kültürle, bellekle ve teknikle sürekli yenilenmesi gereken bir medya ve kültür madenciliğinden bahsetmektedir. Geçmişin kültürel içeriklerini ve izlerini yok etmeden, yollarını silmeden, yenilerinin yaratılmasında yöntemler ve bakışlar geliştirmek bu işin önemli bir tarafını oluşturur. Medya içerikleri konusunda önemli bir saptama da Joseph E. Stiglitz'in⁴ "Enformasyon bir kamu malıdır ve bir kamu malı olarak kamu desteğine ihtiyaç duyar" (2020) sözleridir. Bu sözler iletişime erişim, gazeteciliğin kamu hizmeti olarak işlevi ve ifade özgürlüğüne atıfta bulunur.

Son olarak, enformasyonu bir kamu malı olarak gözetken; eski ve yeni içerikleri bütünleştiren medya arkeolojisini kullanarak içerik üreten TRT 2'nin başarılı programcılığını burada dile getirmek ve kutlamak isterim.

Cansu Ataman

Çok teşekkürler, Deniz hocam. Siz hızlı gelişen teknolojiye ve aslında bunun nasıl gücün seyirciye geçtiğine, üretim-tüketim dengesini değiştirdiğine değindiniz. Ben bu noktada Erkan Bey'e dönmek istiyorum. Sizden hem bu TRT'nin daha doğrusu TRT 2'nin son zamanda yaptığı çıkıştan biraz bahsetmenizi, daha doğrusu arka plandaki çıkıştan ama belki ondan önce biraz da bu üretim-tüketim dengesi, arz-talep, sizin tarafınızda planlamaları özellikle kültürel içerik boyutunda nasıl değiştirdi? Biraz bunları anlatmanızı isteyeceğim.

² Selçuk Yavuzkanat Sinema Sektörü Özeti /2021). Kültür ve Turizm Bakanlığı, Sinema Genel Müdürlüğü.

³ Jussi Parikka (2012) *What is Media Archeology?* Cambridge and Malden, MA: Polity Press.

⁴ World Press Freedom Day 2021, "Information as a Public Good"

https://en.unesco.org/sites/default/files/wpfd_2021_concept_note_en.pdf



Erkan Şimşek

TRT 2 Kanalı Kültür Editörü

Öncelikle herkese merhaba. Ben tabii akademisyen değilim o yüzden kavramsal konuşamayabilirim, sahadan gelen biri olarak, peşinen özür dileirim, hocam sizden de. TRT 2'ye gelmeden önce filmi biraz geriye saracak olursak ben aynı zamanda reklamcıyım. Reklamcılık nosyonundan gelen biri olarak ürünlere yani kültürel ürünlere, yanlış anlaşılmasın ama pazarlanabilir, satılabilir ürünler olarak da bakmak zorundayız. Bu illa parayla değiş tokuş anlamında değil, yani iktisadi anlamda değil de üretilen ürünün yani kültürel içeriğin seyircide karşılık bulması meselesi. Yani bu bir başarıdır. Biz oradan bakıyoruz meseleye.

Şimdi bu işleri yaparken, reklamcılık olsun televizyonculuk olsun, sanata dair herhangi bir üretim meselesinin kaynağında dururken hep klişeleşmiş bir Afrika atasözü dolaşüyor zihnimde: Müzik değişince dans da değişir. Afrikalılar ritim değişince dans da değişir derler. Aşağı yukarı bizim yaptığımız iş bu. O değişen tarafta duruyoruz ama bizim önümüzde bir müzik var, bu müzik bir metafor tabii. Bu nedir? Bazen bu bir rejim değişikliği olabilir, modernleşme cereyanları olabilir, şimdiki pandemi değil de ortaçağdaki 40 yıl-50 yıl süren büyük salgınlar var, Avrupa'nın bütün sosyal hayatını değiştirmiştir mesela. Bütün üretim biçimlerini etkilemiştir, bu savaşlar hatta kaybedilen savaşlar, dediğim gibi doğal afetler, bütün bunlar birer müzik gibi bizim zihnimizde duruyor ve bunlar değişince, bunlar yeni bir şey ge-

tirince önümüze, bizim kültürel reflexlerimiz, tepkilerimiz, çıktılarımız da değişiyor. Bu televizyonda da böyle radyoda da böyle. Ve en sonunda bu çağ için konuşursak eğer bizim müzikal değişikliğimiz dijitalleşme oldu. Bu da bizim bütün hayatımızı değiştirdi.

Televizyonculuk da gazetecilik de sinema da yüzünü ona döndü. Her şey oradan gelen tepkiler ve mesajlarla şekilleniyor. Tabii kültür vesaire değişen bir şey diyoruz ama Sabri Ülgener vardır Eskişehir'de. Bizim rahmetli bir iktisatçımız çok eskilerden. Sabri Ülgener bir ayırım yapıyor, ben bu ayırımı hep kullanırım. O zihniyet diyor. Bizim aslında değişmeyen bütün o değer yargılarımıza, tavırlarımıza zihniyet deyip bir kenarı koyuyor, değişmeyen şey aslında zihniyet ya da değişimi asırlar sürüyor bu zihniyetin. Diğer değişen her şey de bağlantısı zihniyetle kopmamakla birlikte bu kültürel değerler.

Yani kabaca şöyle diyebiliriz. Biz yemek yerken Türkiye'de, bu topraklarda bizim bir takım malzemelerimiz vardır. Bizim yemek yeme malzemelerimiz bizim zihniyetimizdir: Helal üretilmiş bir et vardır, buğday vardır, tahıl ürünleri vardır. Ama kültür nedir? Bundan yüzyıl önce tencere yemeği yiyorduk, iki öğün yemek yiyorduk, bugün üç öğün yemek yiyoruz, fastfood yiyoruz, başka mutfaklar yiyoruz ama temeldeki reflexlerimiz değişmiyor. Bizim bütün asli hikâyemiz bu, kültürel hikâyemiz bu. Değişen-

ler ve değişmeyenler. Televizyonculuğa gelmeden önce bu değişimler nasıl oluyor peki?

Sadece hani doğal afetler değil başka bir sürü enstrüman var: Kanunlar mesela bizim kültürel üretimimizi değiştirebiliyor, kurallar değiştirebiliyor. Yani özel kanallar açılınca televizyonculuk bambaşka bir yere evrildi ama insanlar aynı insanlar. 1990'ların başında özel kanallar açıldı. Aynı siyasi iklim, aynı siyasi iktidar, aynı insan topluluğu dijital hiçbir şey yok, 90 yılından 91 yılına telefon tek dijital aletimiz ev telefonu, onların sayısında muazzam bir artış yok ama bütün Türkiye'nin kültürel algısı, üretim biçimi değişti. Sadece bir özel televizyon yasası çıktığı için oldu. Hatta özel televizyon yasası bile arkadan geldi. Önce kanallar açıldı.

Bu değişim hakkında mesela sektörün dışından bir örnek vereyim, şimdi aklıma geldi. 1987 yılında Türkiye'de liglerde, 1. Futbol Ligi'nde iki puanlı sistem vardı yani galibiyet iki puan, beraberlik bir puan. Galatasaray 87 yılında şampiyon oldu. 55 gol atmış. Ertesi yıl üç puanlı sistem geldi, galibiyet 3 puan oldu. Yani kural değişikliği geldi. Lig aynı, futbolcular, teknik direktörler, hakemler her şey aynı. Galatasaray bir sonraki sezon 55 değil 85 gol atarak şampiyon oldu. O 30 gol nereden geldi. Sadece bir kural değişikliğinden geldi, futbol kültürü değişti. Futbolun endüstrisi değişti, koskocaman bir endüstri doğdu. Yani o iki puandan üç puana geçmeseydik bugün Türkiye'de futbol mahalle aralarında oynanmaya, toprak sahalarda oynamaya devam edecekti. İyi veya kötü o başka bir tartışma, ben tavır olarak söylemiyorum yani kültür böyle değişiyor. Bizim televizyonda yaptığımız ürünler de ürettiğimiz içerikler de temelde buralardan değişiyor. Rekabet alanları doğuyor diyelim. Mesela Atilla İlhan 20. yüzyıl romancısı sinema ile yarıştığını unutmamalı diyordu. 20. yüzyılda romancının rakibi sinemaydı, 21. yüzyılda ise romancının rakibi çok. Sinema var, televizyon var, internet var, sosyal medya var, bütün bu dijital evren artık romancının rakibi mi yoksa artık çözüm ortağı mı orası da karışık bir durum.

Cansu Ataman

Aslında tam bu noktada TRT 2 hikâyesini sorabilir miyim size, çünkü büyük bir çıkış yakaladı, herkes TRT 2'deki içeriklerin ne kadar nitelikli, özgün ve enteresan olduğundan bahsediyor, birbirine izlemesi için tavsiye ediyor. Tam bu noktada TRT hikâyesini de dinleyip katılımcılarımızın görüşlerini almak için dönmek istiyorum.

Erkan Şimşek

Söylemekte beis görmüyorum, birinci ağızdan söylendiği için. Sayın Cumhurbaşkanının 2016'da "eğitimde, kültürde bazı noksanlıklar var" dediği noktadan çıktı yeni TRT 2'nin macerası. TRT 2 zaten daha önce kurulmuştu. TRT1 Ankara'daydı. TRT 2 ilk kez Ulus'ta bir İstanbul kanalı olarak kuruldu. Muazzam bir işti, bir kültür sanat kanalıydı, sunduğu içerikler bugün hala hafızamızda diri bir şekilde yaşıyor. Tabi dönemin iklimine has garabetler yok değildi, onu tartışma dışı tutuyorum ama bir süre sonra bu TRT 2 kanalı Türkiye'nin değişimine göre geride kaldı ve kapandı. Öncesinde GAP televizyonuna evrildi, sonra haber kanalına evrildi, kültür sanat içeriği azaltıldı, bir süre sonra sönmüldü ve haber kanalına dönüştü, kanal kapandı ama yeni Türkiye, yeni iletişim biçimleri, yeni kültürel üretimler, yeni yeni fikirler, yeni ruh halleri, yeni politik iklim... Birçok nedeni var bunun, ortam bu kültür sanat kanalı çağırırdı adeta. Biz TRT2'nin ruhunu geri çağırdık gibi oldu ve gururla da söylüyorum ve işin en başından beri bir çalışan olarak, ben TRT 2'nin yöneticisi değilim, oradaki bir emekçi olarak işin en başından beri biz eski TRT 2 mirası ile de bağımızı kopartmayarak bugüne geldik. Ve bunu nasıl bugün yaparız diyerek... Hani işin içinde dijital var, 21. yüzyıl var, Türkiye, dünya biz bir yerlere gidiyoruz.

Yepyeni sanatsal üretim biçimleri ortaya çıkmış, bunların bir şekilde ekranda ifade edilmesi gerekiyor, çok fazla parametre var. Bunları hesaba katıyoruz bir yandan da 2017-18 yıllarını düşündüğümde bugüne kadar geldiğimiz süreçte kültürel üretim ol-

sun, medyadaki kültürel üretim olsun başka alanlardaki doğal yansıması olarak gürültülü bir üretim bu.

Yani birtakım işte kamplaşmalar, birtakım kutuplaşmalar, birtakım kültürel savaşlar vesaire bunlar hali hazırda devam ederken biz TRT 2 olarak bu manzaranın neresinde duracağız diye biraz da hani konumlandırma yaparak, reklamcılık tabiriyle söyleyeyim, kanalı nerede konumlandırırız meselesi üzerine çok kafa yorduk ve kavga etmeyen, gürültü yapmayan, sessiz, sakin, koşturmayan bir kanal çözmeye çalıştık, hani elimizde adeta bir karakalem.

TRT 2 de bu motivasyon ile ortaya çıktı aslında. Yani Türkiye'nin geldiği noktada o eski şimdi 12 Eylül sonrasında da TRT 2'nin ilk kuruluşu da aslında 12 Eylül sonrasındaki silkinme ile alakalıydı, yani kültür sanat merkezleri açılmış, kültür sanat üretimi başlamış, işte sıkıyönetim kalkmış, kalktı kalkacak; TRT 2 ilk açıldığında Ulus'taki binada askerler nöbet tutuyordu, üniformalı askerlerin nöbet tuttuğu bir TRT'nin içinden doğdu TRT 2. Bugün ondan başka bir yerde bambaşka bir Türkiye var. O iklimde bile TRT 2'yi çağıran ruh 2020'lerde tekrar bizi çağırdı, TRT 2 bu şekilde doğdu. Pür, saf bir kültür sanat içeriği var. Eskiden dengeler vardı % 60 kültür sanat olsun, % 40 haber olsun, % 30 tarım eğitim programı olsun gibi bir takım yayın planları vardı. Yeni TRT 2'de o da olmadı. TRT 2 yüzde yüz kültür sanat içeriği ile ortaya çıktı.

Bir örnek anlatayım, dijitalle de bağımızı vurgulamak adına söylüyorum. Ben kanal kurulurken dijital ekiple kanalın içerisinde fiili bir köprü vazifesi edindim bir süre, mesleki formasyondan dolayı. Dijitaldeki arkadaşlar TRT 2'yi bir platform gibi konumlandırıdılar, bildiğimiz bugün internetin bizim ücretli üye olduğumuz platformlar gibi düşündüler. TRT İzle kuruldu. Ama içeride bizler yaşıyoruz, biz de bunu bir konvansiyonel televizyon kanalı olarak görüyoruz. Anlatacağım çok basit bir çatışmaydı ama meseleyi konuyla alakalı olarak çok net anlatacağım. Şimdi bizde program yapan yapımcılarımız, sunucularımız var, bize programını veren dış yapımcılar var.

Bunlar, biz eskiden gelen insanlarız, daha yaşıyoruz. Şöyle bir talep var; cuma günü saat 20'de program yayınlanacak bununla ilgili bir tweet atılsın, bununla ilgili bir paylaşım yapılsın, ilk gösterim sosyal medyada duyurulsun. Halbuki dijitaldeki arkadaşlar diyor ki bu zaten bir platform biz bunu ertesi gün dijitalde yükleyeceğiz, zaten insanlar oradan izleyecek. Dijitalde yüklenince bunun duyurusunu yaparız. Evet şimdi iki taraf birbirini anlayamıyor, ben ortada kaldım çözmeye çalışıyoruz meseleyi, resmen diploması bu. Ama en sonunda dijital lehine bu meseleyi çözdük, evet dedik bu bir platform TRT 2'de bu programın nerede, ne zaman yayınlandığı önemli değil, ertesi gün bu dijital halde ulaşılabilir olacak. Tüm programlar, Podcast'lerle, YouTube kanalıyla, TRT'nin kendi Platformu TRT İzle'yle, her şeyiyle dijitalde zaten ulaşılabilir hale gelecek.

Dolayısıyla arkadaşlar her zaman ulaşılabilir içerik olarak bakıp bunu böyle saati saatine tanıtma gereği duymadılar. En nihayetinde bu mesele de çözüldü. TRT 2, biz bugün Türkiye'deki bütün kültürel üretime, kısıtlılıklar içerisinde yapabileceğimiz en geniş, açabileceğimiz en geniş alanı açıyoruz. Dijitalde de ana oyuncu gibi görerek yani TRT 2'deki bütün içeriğin dijitalde de nasıl görüleceğini de kurgulayarak...

Malum belli sınırlılıklarımız var, kamu kanalıyız, anayasal bir kuruluşuz. Böyle büyük büyük laflar ediyoruz ama arka planda bu var yani TRT dediğiniz işte kısıtlılıkları olan bir kurum.

Bize gelen yapımcılara şöyle diyoruz; bu içerik televizyonda yayınlanıp bitmeyecek, bu içerik dijitalde bundan sonra sonsuza dek kalıcı hale gelecek ve bu artık anonimleşecek, dijitalleşecek, buna göre üretin lütfen diyerek de yönlendirerek de biraz da kültürel ve sanatsal prodüktör dünyasını ve bu şekilde içerikler üretiyoruz.

Cansu Ataman

Kültür yani saf kültür sanat odaklı dediniz bence o çok kıymetli ve başarıyı da yakaladığına göre birçok

farklı sektör içinde örnek teşkil edebilir diye düşünüyorum ama bu noktada katılımcılarımıza tekrar dönmek istiyorum medya perspektifinden ve TRT 2 örneği üzerinden ilerledik ama aslında konuştuğumuz yaratıcılığın rekabet gücündeki yeri, bu özgülüğün bizi nasıl ayırıştırabileceği ve bu noktada geliştirilmesi gereken stratejiler ve yapılabilecek işbirlikleri.

Cansu Ataman

Şimdi 20 dakikalık bir aramız olacak, görüş alışverişleri ve fikir paylaşımlarına kayıt dışı kahve arasında lütfen devam edelim ve tekrar salonda saat 16.40'da buluşmak üzere, çok teşekkürler.

3. OTURUM

TÜRKİYE'DE DİJİTAL
OYUN ENDÜSTRİSİ VE
DIŞ TİCARETE ETKİSİ



Moderatör

Cansu Ataman

British Council Türkiye Temsilciliği/Sanat Direktörü

Cansu Ataman

Değerli konuklar tekrar hoş geldiniz. Bugün son oturumumuza geçiyoruz. Başlığımız "Türkiye'de Dijital Oyun Endüstrisi ve Dış Ticarete Etkisi". Konuşmacılarımızı sahneye yanıma davet ediyorum lütfen. Özgür Karayalçın ve Salih Kükrek. Ben kısaca konuşmacılarımızı tekrar tanıtarak başlamak istiyorum. Özgür Karayalçın sosyal ağ uygulamaları ve mobil oyunlar geliştiren ve VL Medya şirketinde iş geliştirme direktörü, Türkiye Oyun Geliştiricileri Derneği Yönetim Kurulu Başkan Yardımcısı ve Yazılım Sanayicileri Derneği Yönetim Kurulu üyesi. Bunun öncesinde de ODTÜ Teknokent'te bir on yıl boyunca program yöneticiliği görevleri bulunuyor.

Salih Kükrek eğitim simülatörleri ve gerçek zamanlı robotik alanlarında faaliyet gösteren SANLAB simülasyon teknolojileri şirketinin kurucu ortağı. Silikon Vadisi'ne devlet tarafından gönderilen ilk teknoloji şirketi ve Sanayi ve Teknoloji Bakanlığının tekno-

loji girişimciliği alanında desteklediği ilk kuruluş SANLAB; TÜBİTAK'tan en iyi on teknoloji girişimcisi ve KOSGEB'den en iyi beş girişimci ödüllerinin sahibi. Salih Bey aynı zamanda lise ve üniversitede öğretmen ve öğrencilere yönelik bilim, teknoloji ve girişimcilik alanında farkındalık kazanmak üzere Gelecek İçin AR-GE ve Teknoloji Girişimciliği Tecrübe Paylaşımı başlıklı sosyal sorumluluk programlarını yürütüyor.

Ben öncelikle aslında burada SANLAB'ın bu başarısına dikkat çektikten sonra Salih Bey'le ve SANLAB'ın hikâyesiyle kısaca başlamak istiyorum. Devlet tarafından desteklenen ilk teknoloji girişimlerinden biri dedik ve özellikle geçtiğimiz yıl cirosunu bir önceki yıla göre % 52 artırarak ciddi bir büyüme ile daha da dikkatleri üzerinize çektiniz. Bize SANLAB'ın çıkış hikâyesinden, bu başarının arkasındaki çalışmalardan ve yolunuzun oyun endüstrisiyle nasıl kesiştiğinden kısaca bahsedebilir misiniz?



Salih Kükrek

SANLAB Kurucusu

Teşekkür ederim. Hikâyemiz aslında çocukluğumuza dayanıyor birçok insan gibi ama hemen 2009 yılına geleyim. Burada da genel konuşmacıların söylediği gibi aslında Türkiye’de girişimcilik için bir ekosistem problemi var idi. Benim 2009’dan evvel de birçok girişimcilik deneyimim oldu. O zaman ekosistem zafiyeti yüzünden bir başarı elde edememişim. Aslında başarıların bir kısmını, önemli bir kısmını, buraya dayandırıyorum.

Ama ikinci önemli kısım şu: 2009’da devlet ilk kez şöyle bir adım attı. Fikri olan gençlerin desteklenmesi için bir program başlattı ve bu program şu tarz bir şeydi. Bugün aslında bunu birçokunuz biliyorsunuz ama o günün koşulları için anlatmaya çalışıyorum. Bir teknoloji fikrini getireceksin. Devlet sana karşılıksız 100.000 lira para verecek. O gün için bence çağ atlamak gibi bir şey bir ülke için. Hatta o kadar büyük bir çağ atlama ki bana göre, devlet yüz kişi arıyor, ama sadece yetmiş kişi bulabiliyor, böyle de enteresan bir durum. Devletin rolü burada kesinlikle çok önemli ama yeterli değil, birazcık da o kısımlarından bahsedeyim.

Biz işe başladığımızda, devlet ne kadar bir vizyon ortaya koymuş olsa da biz simülasyon alanında bir şeyler yapmak istiyoruz ve insan kaynağı problemi yaşıyoruz. Kendimiz bu işleri kısmen biliyoruz, kısmen öğrenmeye çalışıyoruz. Ama karşılaştığımız en büyük sorun şu oldu: Ülkemizde bizim geliştirdiğimiz teknolojilere ve eğitimde bu teknolojinin

kullanılmasına karşı müthiş bir direnç varmış. Bunu yaşadık, bunu yaşayarak görmek zorunda kaldık maalesef. Çok ilginç deneyimlerimiz oldu ama neticede gayret ettik, bu işe inandık. Dedik ki bu iş, eğitim işi, simülasyon teknolojileri ile olmak zorunda. Dünyada bunun farklı versiyonları var. Özellikle askeri alanda zaten ciddi uygulamalar var, biz bunu sivil hayata indireceğiz dedik. Bize bu insanlar inansa bile biz insanlara bunu anlatmaya ya da farklı kişilere bunu anlatmaya devam edeceğiz dedik. Neticede epey bir yıpranarak ilerledik ve 2012 yılında kritik bir gelişme oldu. Devlet bizim gibi desteklenen şirketler için özel bir program başlattı. Tabii bu şirketlerin hepsi yenilikçi, hepsi yaratıcı işler yapıyor, bizim yaptığımız iş diğer bazı işlerin yanında basit bile kalabilir, yapay zekâ ya da hologram işleri yapan ya da bugün için herkesin gündemine giren gen işleri ile uğraşan, o alanda büyük buluşlar yapan arkadaşlarımız vardı etrafımızda. Bütün bunları sürdürmek için tabii ticari olarak da başarı elde etmek gerekiyor.

İşte o dönemde, 2012’de aslında hem yenilik fikrimizle hem de ticari başarımız ile yine devletin önemli bir hamlesi ile Türkiye’de en iyi teknoloji girişimi olarak seçildik. Bu hamle neydi? Devlet ilk kez yurt dışına bir girişimciyi yollayacak. Bugüne kadar böyle bir şey olmamış, ben hatta Türk İslam tarihinde olmamış diye özetliyorum. Devletin nasıl ve kimleri yolladığını, mevzuat anlamında söylüyorum yanlış anlaşılmasın, biliyoruz. Ya öğrenci yollar ya

bürokrat yollar ya da turist yollar. Genelde bu tarz şeyler ama ilk kez bir girişimci yolluyor. Tabii bu deneyim bize çok şeyler kattı. Oraya gidince damdan düşer gibi olduk. Oradaki iklim, kültür ve ekosistemin bambaşka olduğunu gördük. Mesela sadece küçük bir çıktı olarak en önemli anladığımız şeylerden birisi, kendi planlarımızı aslında sadece Türkiye özelinde ve Türkiye'ye göre yaptığımızı fark ettik. Oradaki kuluçka merkezindeydik bu arada. Bugün burada konuşulan kuluçka merkezlerinden aslında, dünyadaki belki en büyük kuluçka merkezine gitmiş idik. Google'ın, Drop Box'ın sizin bildiğiniz, şu anda hayatınızda olan birçok firmanın çıktığı bir yer. Orada gördük ki planımızı dünyaya göre yapmalıyız. Nitekim baktığımızda başarılı olan şirketler de aslında hep öyle yapıyorlar.

Türkiye'ye döndüğümüzde Türkiye'nin şartları ile yine yüzleşmek zorundayız. İnanmadığımız işler var. Yaptığımız işler var. Bu arada para da kazanıyoruz, işin bu boyutları da var. Hani o sıcak şeyleri terk etmiyor insan, belli bir düşünce seviyesine gelmeden. Fakat orada bir dönüşüm yaşadık, dedik ki aslında bizim bu yaptığımız iş çok büyük teknoloji ama bu teknolojinin karşılığı Türkiye'de yok, bir alıcısı yok. O zaman biz bunu sivil hayatta nereye indirgeyebiliriz ve işte o zaman eğitim sektörüne odaklandık. Simülasyonlarımızı eğitim alanında ilkokuldan başlayıp lise hatta üniversite düzeyinde kullanılacak çeşitlendirmeye gittik ve bu alanda birçok yazılım yaptık. Şu anda otuzdan fazla simülasyonumuz var.

Yine orada karşılaştığımız önemli bir şey vardı, eğitim camiasında. Yine benzeri bir hikâye. Biz bu teknolojileri öğretmenlerimizin ya da okullarımızın hatta üniversitelerimizin karşısına çıkardığımız zaman yine bunlar pek benimsenmedi. Bu da ayrı bir şey ama yine yılmadık. Şu an bugüne kadar, pandemi dönemine kadar gelebildik.

Pandemi dönemi yeni bir milattır. İnsanlar, eğitimin veya yenilikçi bir şeyler yapmanın eğitimde bu teknolojileri kullanmanın pek uygun olmadığını, gelecekteki alışlagelmiş hatta herkesin bildiği, aslında

dokuz on nesildir sanayi devriminin bir çıktısı olan okul sisteminin kullanılmasına alışmış ve bunu kanıksamış, doğrunun bu olduğunu düşünüyor bir durumda. Dolayısıyla bizim ortaya koyduğumuz model insanlara anlamsız geliyor. Ama biz yine de uğraştık. Şu anda 51 ilde, iki yüzden fazla noktada, bize inanan ya da bunları keşfetmiş başka insanlar bulup Türkiye'de eğitimi değiştirmek için bir adım attık. Bunlar, dediğim gibi büyük çoğunluğu yazılımla olan işler ve bir kısmında da donanım içeriği var. Pandemi başladığında şöyle bir olay meydana geldi. Üniversiteler kapandı, rektör hocalarım biliyor, diğer hocalarım da biliyor. Birçok yerde eğitim devam edemiyor. Ama üniversite için bu daha kritik. Neden? Bu insanları bir müddet sonra mezun edip diploma vereceğiz. O zaman YÖK ciddi bir adım attı. YÖK'ten bize ulaştılar. Dediler ki teorik olarak eğitimler bir şekilde devam ediyor; çevrimiçi de olsa çeşitli araçlar ile bu eğitimleri yapabiliyoruz ama uygulamalı eğitimlerimiz ilerlemiyor, laboratuvar faaliyetleri ilerlemiyor. Buna bir çözüm lazım. İşte o noktada bizi bu çözümü sunabilecek bir firma olarak takdir ettiler, sağ olsunlar.

YÖK Başkanımız ile küçük bir anekdot anlatmak isterim. Bana şöyle bir soru sordu: Sen bu kadar iş yapmışsın, bu yaptığın işler hem bu kadar teknolojik hem de topluma fayda veren işler ama neden bütün üniversitelerde bu hizmeti sunmuyorsun minvalinde bir soruydu. Neden sunamadın? Neden bu kadar yavaş ilerledi bu işler? O zaman, kendisi de takdir etti ve bunu tasdik etti, cevabım şu idi; Üniversitelerimizde dahi bir sahip olma isteği var. Paylaşmadan ziyade sahip olma isteği. Ne demek istiyorum? Simülasyonlarımızı çevrimiçi platformumuzdan kullanmak yerine, akademiye bir bilgisayar laboratuvarı kurma, öğrencilerin ve diğer kullanıcıların oraya gelmesine yönelik bir arzu var. Dolayısıyla herkese erişebilecek, herkese ulaşabilecek hem kültürel hem de eğitim anlamında herkese nüfuz edebilecek, tüm dünyaya nüfuz edebilecek bir şeyin olabileceğine ve bunun sahip olma dışında başka yöntemlerle de edinilebileceğine dair bazı çekin-

celer var. İşte bunları değiştirmeye, dönüştürmeye çalışıyoruz.

Cansu Ataman

Salih Bey, çok özür dileyerek böleceğim. Kusura bakmayın. Yaratıcılıkla yolunuzun kesiştiği tarafa geçebilir miyiz? Çünkü biliyorum siz simülasyon teknolojilerinden bahsederken hep ne kadar iyi olmasını matematik modellemenin ne kadar iyi olmasına bağlıyorsunuz ama konuştuğumuzda ortaya çıkıyor ki bu işin tasarımı var. Kullanıcı tasarımı var. İşte görüntü teknolojileri var, resim var, ses efektleri var. Biraz o yaratıcılığın sizin için öneminden bahsedebilir misiniz?

Salih Kükrek

Hemen o kısımlardan da bahsedeyim. Aslında bizim için engellerden birisi de bu yönler idi. Biz de şimdi birazcık çuvaldızı kendimize batıralım. Mühendis kafası ile olaya bakıyorsun. Matematik model gerekiyor, evet bunu yapman gerekiyor. Bunun için çok yaratıcı ve zeki insanlar gerekiyor. Yaptın, ürün ortaya çıktı ama karşı taraf açısından bunun bir albenisi olması lazım. İlk zamanlar bize en büyük eleştiriler buradan geliyordu. Yapmışsın ama bunu alıp ben ne yapacağım, bunun güzelliği, estetiği nerede diyorlardı. İşte o noktada ciddi bir dönüşüm yaşadık. Burada birkaç tane unsur var. Bir kere bizim simülasyonlarda ilk zamanlarda en büyük eksiklerimiz şuydu. Bir tasarım boyutu yoktu, endüstriyel ve sanatsal bir bakış açısı yoktu. Biz yaratıcılık anlamında ilk dönüşümü orada yaşadık ve endüstriyel tasarımcılarla çalıştık, hatta bu konuda danışmanlık hizmeti de aldık. Endüstriyel tasarımcı arkadaşlar istihdam

etmeye başladık. O zaman bizim çehremiz bir anda değişti. Yine aynı şekilde bizim eğitim tasarımında da bu vardır. Ara yüzlerimiz ve modellerimizde, yaratıcı tasarım bakımından bir şeyler doğru değildi. Biz hep arka tarafta işin matematiğinin doğru çalışmasına odaklanmış durumdaydık. Bu noktada yine önemli bir dönüşüm yaşadık. Kullanıcı deneyimi diye bugün çok meşhur olan noktaya odaklandık. Kullanıcı açtığı zaman ne görecekti, nereye basacak, basmak istediği kelimenin anlamını orada nasıl görebilecekti, kullanıcı arayüzündeki ikonlar nasıl olacak gibi. Bunlara ilişkin epey bir dönüşüm yaşadık ve birçok çalışmalar yaptık. Bir insanın ekrana baktığında ilk nereye yöneldiğine, tasarladığımız farklı ara yüzler içinde hangisinin daha estetik olduğuna, öğrenmeye ya da insanı etkilemeye daha faydalı olduğuna dair çalışmalar yaptık. Bilimsel ve teknolojik bir üretim yaparken aslında bunları toplumla buluşturabilmek için işin estetik boyutunun, tasarım boyutunun vazgeçilmez bir bütün olduğunu keşfettik. Umarım Türkiye'mizdeki tüm girişimcilerimiz de bunları keşfeder ve uygular.

Cansu Ataman

Çok teşekkürler. Şimdi bu noktada Özgür Bey'e dönmek istiyorum. Özellikle Türk Oyun Geliştiricileri Derneği Kurulu Başkan Yardımcısı şapkanızla biraz büyük bir soru soracağım ama oyun endüstrisinin Türkiye'de şu andaki durum değerlendirmesini sizden rica edebilir miyiz? Hem güçlü olduğumuz alanlar, geliştirmemiz gereken alanlar, dış ticarete rekabette kendimizi nerede görüyoruz, hangi pazarlara açılmak istiyoruz. Şu an ve gelecek için oyun endüstrisine baktığımızda sizin değerlendirmeleriniz neler?



Özgür Karayalçın

ODTÜ Teknokent/ Türkiye Oyun Geliştiricileri Derneği

Teşekkürler Cansu Hanım. Ben tabii öncelikle Sayın Bakanımıza, Sayın Genel Müdürümüz Ziya Bey'e, Telif Hakları Genel Müdürlüğü çalışanlarına Belgin Hanım başta olmak üzere herkese çok teşekkür ediyorum. Gerçekten harika bir organizasyondur. Siz de bugün epey yorulduunuz, size de teşekkürler.

Ben biraz hikâyeyi baştan alıp sorunuza geleyim ve böylelikle bütüncül bir yaklaşım olmuş olsun. 2010'lu yılların başlarındaki durumu anlatayım size. Türkiye'nin önde gelen oyun şirketleriyle birlikte bir çalışma yaptık. Acaba Türkiye'de kaç şirket var diye. O zamanlar 40-50 tane şirket tespit ettik yaklaşık. Hatta Ankara Kalkınma Ajansı da bize destek vermişti, o dönemki çalışmamızda.

Bu sektör nereye gider diye toplanıp şirketler bir araya geldiğimizde bir hikâyeye çizdik ve o dönemler hatırlarsanız mobil fırtına başlamıştı. Tüm dünyayı kasıp kavuruyordu. Biz de bu dalgada yükselebiliriz, aslında inandığımız şey oydu ve Türkiye'de çok ciddi bir kapasite vardı. Ona inanıyorduk. Şirketler bir araya geldik. Dönemin Ekonomi Bakanını ziyaret ettik. Ekonomi Bakanımıza durumumuzu, hikayemizi anlattık. Yani aslında yaratıcılık oradan başlıyor bizde. Çünkü firmalar bir araya geldik ve bir hikâyeye inandık. Gerçekleştirebileceğimiz bir hikâyeydi çünkü. Ekonomi Bakanımıza anlattık ve çok etkilendi. Biz dedik ki Türkiye'nin en önde gelen ihracat kalem-

lerinden birisi oyun olabilir. Konuşmanın sonunda Ekonomi Bakanımız bizim bunu kesinlikle desteklememiz lazım diyerek konuya sahip çıktı. Ama ilk önce bir dernek kurmanız lazım, böyle olmaz dedi. Firmalar buraya gelmişsiniz, bizden bir şey istiyorsunuz. Biz hemen döndük, bir STK olmamız gerekiyor. Firmalarla bir arada toplantılar derken Dijital Oyun Geliştiriciler Derneği'ni kurduk, sene 2014. Tekrar döndük bakanımıza gittik, çalışmalara hemen başlayalım dediler. Derneğinizi kurmuşsunuz. Genel müdürümüzle de daire başkanlarımızla da çok ciddi çalışmalar yaptık. 2015 yılında belki de Türkiye'de çok nadirdir, bir sektöre özel destekler çıktı. Oyun geliştirmeye ilgili, oyunu tanıtmaya ilgili, oyundan kesilen komisyonların iadesiyle ilgili tabii ki dileyenler araştırabilirler. Hala devam ediyor bu destekler. İnanılmaz destekler çıktı ve sektörde çok ciddi bir ivme yarattı. 2016 yılında da Bakanlar Kurulu kararıyla Türkiye adını kullanmaya hak kazandık ve Türkiye Oyun Geliştiricileri Derneği olduk. Tabii o günden bu yana da sorumluluğumuz daha da artmış oluyor Türkiye markasını taşıyor olmak hepimiz için bir gurur vesilesi. Aynı zamanda bir sorumluluk vesilesi. Yurt dışında da Avrupa Oyun Geliştiriciler Federasyonu'na da üyeyiz, ülkemizi temsil ediyoruz orada da. 2016'dan bu yana da o desteklerle birlikte aslında Cansu Hanım çok ciddi bir ivmelenme yaşıyoruz ve artık iki milyar dolar sınırına geldi ihracatımız.

Yani 2010'lu yılların başlarında Ekonomi Bakanımıza anlattığımız hikaye, devletimizin de desteğiyle birlikte bugün gerçekleştiği bir noktaya geldi. Türkiye'den ilk Unicorn oyun sektöründen çıktı biliyorsunuz. O zamanlar biz bunu iddia ediyorduk, diyoruz ki ilk Unicorn oyun sektöründen çıkacak. Hatta sonra yeni bir Unicorn daha çıktı oyun sektöründen. Takip etmişsinizdir. Çok ciddi satın almalar oldu. Yurt dışından gelip şirketlerini satın almaları oldu. Ve o gün otuz kırk şirketteyken bugün bine yakın şirketten bahsediyoruz oyun sektöründe. Tabii ki on binlerce çalışan oyun sektöründe ki o zamanlar çalışan sayısı bile üç yüz beş yüz civarındaydı. Ve dünyada artık belli oyunlarda Türkiye listelerde artık zirvelerde. Bugün eğer App Store, Google Play Store'a bakarsanız herhangi bir anda top on, en çok indirilen oyunlar listesinde Türk oyunlarını kesinlikle göreceksinizdir. Tabii ki gidecek çok yolumuz var. Belli kategoride dünyada zirvedeyiz; ama belli kategorilerde daha başarısız; ama bu bir ekosistem inşa etme olayı. Aslında konuşmacılarımız da bunlardan biraz bahsettiler. Üstüne koya koya ilerlememiz gerekiyor. Biz artık on bin geliştiricisi, bin oyun firması olan bir sektör haline geldik.

Tüm dünyanın gözü kulağı da artık Türkiye'de. Bunu gururla söylüyorum. Yabancı yatırımcılar çok ciddi ilgi gösteriyorlar ve şirket değerlemeleri inanılmaz noktalara ulaştı. Normalde bir girişimci bir şirket kurduğunda ve on kişilik bir üretim kapasitesine ulaştığını düşünelim Cansu Hanım. On kişilik bir şirketin üretim kapasitesine ulaşmış bir şirketin ve henüz satış da yapmamışsa değerlemesi ne olabilir? Bir yatırım alacaksa, melek yatırımcılardan bir yatırım alacaksa yani bilemiyorum yani şu anda çok yani detaylı araştırma yapmak lazım belki ama herhalde on milyon dolar olmaz değil mi? On kişilik bir oyun şirketi on milyon dolar değerlemeye ulaşabiliyor. Herhangi bir üretim yapmaması, herhangi bir satış yapmamasına rağmen. Neden? Üretim kapasitesi yaratıcı fikirlerle bir şeyler ortaya koyabilme kapasitesi bu değeri yapıyor ve bu da yatırımcıların, yabancı yatırımcıların ülkemize ilgi göstermesi se-

bebiyle oluyor aslında. Çünkü sadece Türk yatırımcıları olsa bu seviyelere bu değerlemelere ulaşması imkansız. Ve dünyada Amerika sorunuzun da bir cevabı aslında bu. Amerika, Çin Kore, Japonya tabii ki dünyanın önde gelen oyun sektörleri, İngiltere yine, Fransa, Almanya artık biz de bunların hemen peşinden geliyoruz. Yani öyle çok uzak değiliz. Tabii ki yolumuz çok uzun. Özellikle bilgisayar oyunları daha bir casual oyunlar, Mid core oyunlarda biraz daha ilerleyeceğiz. Yolumuz çok var orada. Ama Türkiye'nin gençliği, yükselen oyun sektörü, yatırımcıların yoğun ilgisiyle ve devletimizin de arkamızda olması, Ticaret Bakanlığımızla çok yoğun çalışıyoruz yine, Kültür Bakanlığımızla birlikte proje yürütüyoruz yine. Devletimizin de arkamızda olması bence önümüzdeki süreçte bizi o üst lige, o üst kategoriye, dünyanın sayılı ülkelerinden birisi olduğumuz noktaya taşıyacaktır inanıyorum.

Cansu Ataman

Çok teşekkürler. Bence yani 7-10 senelik bir süre içinde özel sektör, kamu ve STK nasıl bir araya gelip gerçekten etki yaratabilir konusuna iyi bir örnek sundunuz. Ben ama bu oyun sektörünün başarısının arkasında ve belki biraz da geleceğe dönük baktığımız noktada ihtiyaçlardan da bahsetmenizi rica edeceğim ki önceki konuşmalarımızda genç istihdamının ve gençlere bu alanda yapılması gereken yatırımdan bahsetmişsiniz. O konuda da acaba kısaca öneri ve görüşleriniz olursa alabilir miyiz?

Özgür Karayalçın

Çok sağ olun Cansu Hanım. Aslında Türk oyun sektörünün önündeki en büyük engel ne diye dönüp baktığımızda üyelerimizle birlikte insan kaynağı olduğunu keşfettik. Zaten bu da çok zor değil. Bizim sermayemiz aslında insan kaynağı. Şirketler büyüdükçe, yatırımlar aldıkça artık birbirimizi tüketmeye başladık Cansu Hanım, bu çok enteresan bir şey. Yani elli kişilik bir şirket otuz kişilik bir şirket. Şim-

di otuz kişilik şirket de elli kişilik olmak istiyor. Bu sefer dönüyor elli kişilik şirketin çalışanlarını alıyor. Bu sefer elli kişilik şirket otuz kişilik bir şirket haline geldi. Yani böyle birbirini yiyen şirketler haline gelmeye doğru gidiyoruz. Çok tehlikeli, bunun farkındayız. Bu da aslında çalışanlara da yarıyor. Herhalde Türkiye’de savunma sanayiyle yarışır maaşlar alan sektör, oyun sektörüdür, çalışanlar için söylüyorum. Tabii onlar için de çok mutluluk verici yani. Eskiden çünkü annelerimiz, babalarımız oyun sektörüne girmeyin, yani zengin olamazsınız, iyi maaşlar alamazsınız diye çocuklarımızı biraz korkutuyorlardı. Artık onlar da oyun sektörüne girmenin önemini gördüler, aileler de destekliyor. Bu da çok güzel. Biz burada neler yapabiliriz diye çalışmalar yaptık. TOSYÖV Başkanı Nezih Bey de aramızda bugün. TOSYÖV ile birlikte Gençlik ve Spor Bakanlığımızın desteğiyle birlikte oyun girişimcisi yetiştirme programı yaptık geçen sene ve o program sayesinde yetişen gençler şu anda sektörümüze çalışıyorlar. Şu anda da TÜBİTAK ile çok özel bir çalışma içerisindediriz. Henüz onaylanmadı tabii ama çalışmaları

yürüttüğümüz için burada söyleyebilirim. Gelecek yıl içerisinde TÜBİTAK’la birlikte oyun girişimcisi yetiştirme programı yapacağız yine ve tüm Türkiye’ye yönelik olacak.. Anadolu’nun ücra köşesinde bir gencimiz de istekliyse oyun girişimcisi olabilecek, oyun geliştiricisi olabilecek. Bunu da online eğitimin gücüyle aslında sağlayacağız. Burada da bilgisayar üretimi, teknolojileri ve eğitimi bölümlerinden Orta Doğu Teknik Üniversitesi’nden Profesör Doktor Kürşat Çağatay hocamızla birlikte çalışıyoruz. Onun da destekleriyle birlikte ve mart ayında bu eğitimlerimizi de hazır hale getirmiş olacağız. Tüm Türkiye’de gençlerin faydalanabileceği ve eğitim alabileceği bir altyapı oluşturuyoruz TÜBİTAK ile birlikte. İnşallah bunu hayata geçireceğiz. Bu durumda ne olacak? Artık oyun geliştiricisi sayımız daha hızlı artacak, buna inanıyoruz. Sektörün de ihtiyacı var zaten. O arkadaşlarımız sektörde çalışmaya başlayacaklar ve bizim önümüzdeki en büyük engellerden birisi olan insan kaynağı probleminde önümüzdeki yıllarda biraz daha aşacağımıza inanıyorum.

