

BİLİŞİM

AYLIK BİLİŞİM KÜLTÜRÜ DERGİSİ

Animasyon ve bilgisayar oyun sektörü



Oyun ciddi iştir
Bir zamanlar zirvedeydiler
◆ IEEE'yi bilmeyenler için...

Mutluluğun resmini yapabilir misin Zülfü?

TBMM Bilgi ve Teknoloji Komisyonu Başkanı
Fındıklı: "Reklam amaçlı mesajlarda
tüketicinin onayı alınacak"

OpRisk Türkiye

Oprisk Türkiye 2012 Konferansı ile düzenleme ve denetim otoriteleri, finans uzmanları, risk yöneticileri, bilişim profesyonelleri, sigorta çalışanları, şirket yöneticileri ve akademik dünyanın bir araya getirilerek bilgi paylaşımının sağlanması amaçlanmıştır. Türkiye’de ilk kez düzenlenecek olan bu konferans, sizlere farklı disiplinlerde çalışan yabancı ve yerli profesyonellerin bilgi ve deneyiminden yararlanma fırsatı sunacaktır. Dünyada ve ülkemizde operasyonel risk konusunda gelinen seviye ve uygulamalar bu Konferansta ele alınacaktır. Katılımcılar arasında oluşacak verimli bir iletişim ağı ise Konferansın nihai hedefidir.

OpRisk Türkiye
3 - 4 Aralık, İstanbul
www.opriskturkey.com



OpRisk Veri Modeller Basel - III Algo Risk Destek Hizmetleri

OpRisk
Türkiye, 2012

OpRisk Hesaplama Stres Testi Senaryo Analizi Temel Risk Göstergeleri İstismarın Önlenmesi

Katılım ve bilgi için

www.opriskturkey.com

OpRisk Türkiye 2012, İstanbul

Finans, düzenleme, denetim, risk, sigorta, bilişim gibi operasyonel riski ilgilendiren tüm sektörlerin çalışanlarıyla tanışmak için büyük fırsat. Operasyonel risk konusunda son gelişmeler, uygulamalar ve çözümler bu konferansta. Kapasitenizi ve kârlılığınızı arttırmanıza, beklenmedik risklerinizi yönetmeye yardımcı olacak ürün ve hizmetler ile tanışma fırsatı, danışmanlık ve yazılım şirketleri ile buluşma imkanı.

Kimler Katılmalı?

• Risk Uzmanları • Operasyonel Risk Çalışanları • Düzenleme ve Denetleyici Kurum Çalışanları • Banka Yöneticileri ve Uzmanları • Aracı Kurum Yöneticileri ve Uzmanları • Borsa Uzmanları • Denetçiler • Sigorta Çalışanları • Bilişim Profesyonelleri • Hukukçular • Akademisyenler • Yazılım Firmaları • Kurumsal Yönetim Uzmanları • Sertifika Sınavına Hazırlananlar

TÜRKİYE BİLİŞİM DERNEĞİ

YIL 40 • SAYI 147

BİLİŞİM

AYLIK BİLİŞİM KÜLTÜRÜ DERGİSİ

→ TBD YÖNETİM KURULU

Turhan Menteş, Lütfi Varoğlu, Levent Berkman, Koray Özer, Kemal Karakoçak, Türker Gülüm, Serdar Bilecen, Ekrem Yener, Necati Etlacakuş, Aslıhan Tüfekçi, Erdem Erkul

→ TÜRKİYE BİLİŞİM DERGİSİ ADINA

Turhan Menteş Eser ve İmtiyaz Sahibi ve Sorumlusu, Müdür

→ YAYIN YÖNETMENİ

Koray Özer

→ EDITÖRLER

Aslıhan Bozkurt Haber, İ. İlker Tabak Genel, Mehmet Ali Köksal Hukuk, Selçuk Özdemir Eğitim, Talat Postacı KOBİ, Mehmet Yılmaz Kamu BİB, Erdem Erkul E-Devlet, İzzet Gökhan Özbilgin Güvenlik, Nihal Sandıkçı Müzik, Arzu Kılıç.

→ YAZI KURULU

Atilla Yardımcı, Coşkun Dolanbay, Levent Karadağ, Makbule Çubuk, Nezih Kuleyin, Serdar Gunizi, Veysi İşler, Serdar Biroğul, Ersin Taşçı, Ayfer Niğdelioğlu, Ebru Altunok.

→ GÖRSEL TASARIM

Mehmet Pektaş

TÜRKİYE BİLİŞİM DERNEĞİ

Genel Merkez: Çetin Emeç Bulvarı, 4. Cadde No:3/11-12 06450 A. Öveçler-Ankara
Tel. 0312 479 3462, Faks: 0312 479 3467, e-posta: tbd-merkez@tbd.org.tr

Yazarlarla ilgili her türlü hukuki sorumluluk yazarlara aittir.

→ İÇİNDEKİLER

- 03 ... Künye
- 04 ... İçindekiler
- 06 ... Yayın Yönetmeninden-Koray Özer
- 08 ... Bilgisayar Mühendisleri Odası yönetimini belirledi
- 12 ... Google, 14 yaşında...
- 14 ... Endüstri- Biri bizi gözetiyor- Eylem Cülcüloğlu
- 26 ... Gündem: Kişisel verilerin gizliliği korunacak
- 28 ... "Kişisel Verilerin Korunması Tasarısı, yasalaşmalı"
- 32 ... Söyleşi- "Reklam amaçlı mesajlarda tüketicinin onayı alınacak" -TBMM Bilgi ve Teknoloji Komisyonu Başkanı Mücahit Fındıklı- Fatma Ağaç
- 38 ... Hukuk ve bilişim - Hukukçunun bilişim günlüğü... Av. S. Pelin Gürlek
- 54 ... İnternet özgürlüğünde Uganda'dan geri, Rusya'nın önündeyiz
- 58 ... Üç Soru, Üç Cevap- Dikkat! Kötü bir imajın maliyeti çok ağır olabilir- Arzu Kılıç
- 66 ... Kitap tanıtımı-Kitap: Karakter Aşınması- Richard Sennett- Doç.Dr. Selçuk Özdemir
- 70 ... Ekonomide atılım için bilişim
- 72 ... Simge- K'atılım- İlker Tabak

Dosya: Türkiye'nin animasyon ve dijital oyun sektörü

- 74 ... Emeklemesine karşın başarısını kanıtlayan sektör, yasal düzenleme, destek ve teşvik bekliyor- Aslıhan Bozkurt
- 84 ... Animaks'ın kurucusu, çizgi film yapımcısı Barış İslamoğlu: Bir teşvik yasasıyla, animasyona yatırımlar artar ve sektör ciddi bir yere gelir
Aslıhan Bozkurt & Erhan Altunok
- 92 ... Anadolu Üniversitesi Çizgi Film Animasyon Bölümü Başkanı Doç. Dr. Fethi Kaba: Animasyon zor bir alan, mutlaka eğitim alınmalı, teknolojik gelişmeler izlenmeli
- 100 . İstanbul Animasyon Festivali Yönetmeni Efe Efeoğlu: En iyi animasyonların ülkemizde de gösterilmesini sağlıyoruz - Ebru Altunok & Aslıhan Bozkurt
- 106 . Türkiye'de animasyonun dünü ve bugünü - Nefise Abalı
- 114 . Üç boyutlu bilgisayar animasyonunun yapım aşamaları
Eren Erdoğan & Duygu Cigal & Nefise Abalı
- 120 . Mavi Rüya Rakim Karakaş: Animasyon bakir bir alan, oluşturacağı istihdam fazla
Ahmet Erhan Altunok & Ebru Altunok
- 128 . Başkent Üniversitesi Prof. Dr. Mutlu Binark: Kuruluşu on yılı aşmayan, "yeni yeni emeklemeye" başlayan bir endüstri
- 132 . ATOM Koordinatörü Emek Barış Kepenek: Oyun firmalarının sayısı artıyor, güçlü bir sektör haline geliyoruz
- 140 . Oyun bir ciddi iştir! Dijital Oyun Rehberi/Kitap eleştirisi - Meliha Özgü Hikmet
- 146 . Storyboard Sanatçısı Arif Şen: Sadece Türkiye değil dünyada da klasik animasyon, hak ettiği değeri görmüyor - Nefise Abalı & Ebru Altunok
- 150 . Yönetmen Bahattin Alkaç: Bu sanatı yüreği titreyen herkes yapabilir
Nefise Abalı & Ebru Altunok
- 154 . Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu (TUDOF) Başkanı Mevlüt Dinç: Oyun sektörü 5 yılda Türkiye'de, 1 milyar doları yakalar

- 162 . Kamu kurumları açısından bilgi sistemleri denetimi - Doç. Dr. İzzet Gökhan Özbilgin
- 168 . Bilişim ve telekomünikasyonun üst kurum, örgüt ve birlikleri / IEEE - Fatma Ağaç
- 174 . Sen mutluluğun resmini yapabilir misin Zülfü? - Ayfer Niğdelioğlu
- 178 . "Gülen yüz", 30 yaşında!..
- 180 . Bilişim Zirvesi ile geleceğe bir adım daha...
- 182 . Ana-babamın fısıltıları - Koray Özer
- 184 . Sosyal medyanın uluslararası derneği: USMED
- 186 . 10 Türk girişimci, Silikon Vadisi'ne gönderilecek
- 188 . Wikipedia, İnternet olmadan da okunabilecek
- 190 . Türkiye'de sanal makineler yeterince korunmuyor
- 192 . "Engelleri bilişimle kaldırıyoruz"
- 196 . IPZ'12: Gençler için İnternet, "yokluğunda yaşamayacakları" bir şey...
- 198 . ICT Summit Eurasia Ödülleri verildi



Merhaba

Canlandırma (animasyon) filmlerini hayvanlarla konuşmaktan, uzay yolculuğuna, denizlerin altında dolaşmaktan, zaman gezgini olmaya kadar bütün düşlerimizi canlandırabildiği için severiz. O yüzden bu tür filmlerin büyükler dahil her zaman pek çok izleyicisi var. Hacivat ve Karagöz sayılmazsa, Vedat Ar'ın, 1947 yılında kursiyer öğrencileriyle yaptığı üç dakikalık, "Zeybek Oyunu" adlı çalışması Türkiye'nin ilk animasyon filmi. Ferruh Doğan, Oğuz Aral, Tonguç Yaşar, Orhan Büyükdogan gibi büyük animatörler veya bu alanda uluslararası ödül alan ve Hollywood'un büyük bütçeli canlandırma filmlerinin mutfağında çalışan pek çok sanatçımız var. Anadolu, Maltepe, Kütahya gibi üniversitelerimiz Çizgi Film-Animasyon bölümlerinde öğrenci yetiştiriyorlar. Eskiden emek yoğun olarak yapılan canlandırma filmleri uzun yıllardan bu yana bilgisayar yardımıyla dijital ortamlarda üretiliyor. Ama bütün bu gelişmelere karşın ülkemizde henüz elle tutulur bir canlandırma film sektörü oluşmamış durumda. İşte biz de bu sayımızda bunun nedenlerini araştırdık. Bir canlandırma filmi yapabilmek için nasıl bir yatırıma gidilmesi gerektiğini, insan gücünü, film yapım sürecini, canlandırmanın ülkemizdeki tarihini, arz/talebi, yasal destekleri, sektörel döngü ve dengeleri sizler için araştırdık... Gerçekten çok kapsamlı bir dosya oldu...

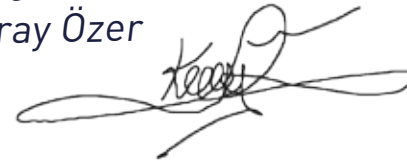
Canlandırma sektörünü incelerken komşusu sayılabilecek dijital oyun sektörünü de mercek altına aldık. Hacettepe, Bilgi ve Bahçeşehir üniversitelerinde konuyla ilgili bölümlerin açılması, oyun yazar şirketlerin sayısının artması,

federasyonlarının, derneklerinin olması, KOSGEB, TÜBİTAK ve "Döviz Kazandırıcı Hizmetlerin Desteklenmesi" kaleminden devlet desteğini arkasına alması ve büyük bir pazara hitap etmesi bu sektörün gelişimini hızlandırmış. Bugün dünyada milyonlarca insan Türk şirketleri tarafından geliştirilen bilgisayar oyunları oynuyor. Mount& Blade adlı oyun şimdiden dünya çapında en çok beğenilen ilk 100 oyun arasına girmiş bile.

Yaptığımız araştırma sonunda canlandırma ve dijital oyun sektörlerinin eksikliklerinin ortak paydalarında devlet desteği var. İki sektör de Güney Kore, İngiltere, İrlanda, Amerika gibi ülkelerde olduğu gibi daha çok devlet desteğine gereksinim duyuyor. Eğer bu destek sağlanırsa iki alan da gerçekten gelecek vad ediyor.

"Bir zamanlar zirvedeyken şu anda iflasın eşiğine gelen 8 firma", "Hukukçunun Bilişim Günlüğü", bilgi teknolojileri denetimi, TBMM Bilgi ve Teknoloji Komisyonu Başkanı Mahmut Mücahit Fındıklı ile söyleşi, IEEE, Üç Soru Üç Cevap gibi ilgi çekici yazı ve köşelerimizin dışında bu sayımızda üç ayrı kitabın da tanıtımını yaptık. Özellikle "Karakter Aşınması: Yeni Kapitalizmde İşin Kişilik Üzerindeki Etkisi" okunması gereken ilginç bir kitap. Haberler, gündem ve köşe yazılarımızla yine dolu dolu bir sayı hazırladığımızı düşünüyor, iyi okumalar diliyoruz.

Saygı ve sevgilerimle
Koray Özer



Koray Özer

koray.ozertdbd.org.tr

Bilgisayar Mühendisleri Odası, yönetimini belirledi



BMO'nun 8-9 Eylül 2012 tarihlerinde gerçekleştirilen ilk Genel Kurulu'nda, seçimi kazanan "Demokrat Mühendisler" grubundan 7 kişi, 1. Dönem Yönetim Kurulu'nu oluşturdu.

Elektrik Mühendisleri Odası (EMO) bünyesinde örgütlenme çalışmalarını tamamlayan bilgisayar mühendisleri, Bilgisayar Mühendisleri Odası (BMO) kuruluş çalışmalarını 8-9 Eylül 2012 tarihlerinde gerçekleştiren 1. Olağan Genel Kurulu ile tamamladı. 3 grubun yarıştığı BMO'nun ilk Genel Kurulu'nda seçimleri, "Demokrat Mühendisler" kazandı. BMO 1. Dönem Yönetim Kurulu'nda Gölay Şakiroğulları, Mehmet Birkan Sarıfakıoğlu, Mehmet Yazıcı, Oya Tezel, Serdar Çiftçi, Halil Ağın ve Onur Özardıç görev aldı. 31 Mayıs-3 Haziran 2012 tarihleri arasında gerçekleştirilen Türk Mühendis ve Mimar Odaları Birliği (TMMOB) 42. Olağan Genel Kurulu'nda bilgisayar mühendislerinin ayrı oda kurmaları kararı onaylandı. BMO'nun kuruluş sürecini yürütmek üzere TMMOB, 30 Haziran 2012'de, Funda Başaran Özdemir, Gölay Şakiroğulları, Hülya Küçükparas, Taylan Özgür Yıldırım, Mehmet Birkan Sarıfakıoğlu, İbrahim İzlem Gözükeleş ve Memet Harun Özer'i Kurucu Yönetim Kurulu olarak atadı. Kurucu Yönetim Kurulu'nun çalışmasıyla

BMO 1. Olağan Genel Kurulu, geçmiş yıllarda odalaşma çalışmalarında yer alan bilgisayar mühendislerinin yoğun katılımıyla 8 Eylül 2012'de İnşaat Mühendisleri Odası (İMO) Rüştü Özal Konferans Salonu'nda açılış konuşmaları ile başladı.

1. Olağan Genel Kurul'da BMO'dan Funda Başaran Özdemir, EMO'dan Cengiz Göltaş, TMMOB Başkanı Mehmet Soğancı, Başkent Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölüm Başkanı Ziya Aktaş, Orta Doğu Teknik Üniversitesi (ODTÜ) Bilgisayar Mühendisliği Bölüm Başkanı Adnan Yazıcı, Linux Kullanıcıları Derneği'nden (LKD) Samed Beybeyi, EMO Adana Şube Başkanı Mehmet Mak ve Türkiye Bilişim Derneği (TBD) Ankara Şubesi Başkanı İlker Tabak birer konuşma yaptı. TBD Kurucu Başkanı Aydın Köksal'ın konuşmasını ise BMO Üyesi Küçükparas sundu. BMO'nun ilk Olağan Genel Kurulu'nda, 26 Kasım 1978'de katledilen Türkiye Bilişim Derneği (TBD) eski başkanlarından Necdet Bulut da unutulmadı.

Divanın oluşturulması ve saygı duruşundan sonra Kurucu Yönetim Kurulu Başkanı Funda Başaran Özdemir, açılış konuşmasında BMO'nun kısa bir tarihçesini anlattı. BMO'nun kurulmasına yönelik ilk adımın 1987'de atıldığını anımsatan Başaran, o dönemde üye sayısındaki yetersizlik nedeni ile kuruluş çalışmalarının ertelendiğinin altını çizdi. Başaran, odanın kurulması ile birlikte bilgisayar mühendislerinin örgütlenmesinin ivme kazanacağını vurgulayıp bilgisayar mühendislerinin çok sayıda sorunu bulunduğuna dikkat çekti.

TBD'nin BMO'ya desteği sürecektir
TBD Ankara Şube Başkanı İlker Tabak, konuşmasında TBD'nin BMO'nun örgütlenme çalışmalarına başladığı ilk günden beri desteğini esirgemediğini belirterek bu desteğin bundan sonra da süreceğini bildirdi.

Genel kurulun bilişim çağının önemli unsurlarından olan bilgisayar mühendislerinin, 25 yıl boyunca sürdürdüğü meslek olma çabalarının sonuçlandığının somut göstergesi olduğunu dile getiren Tabak, yaşamın her



alanında etki, saygınlığı ve sorumluluğu olan bilgisayar mühendislerinin ülkemizin küresel dünya ile bütünleşmesinde öncü rolü olduğunu söyledi.

Bilgisayar mühendislerinin ülkemizin parlak geleceğini şekillendiren geniş bir aile olduğuna değinen Tabak, bu ailenin yeni ve kalıcı yuvası olan BMO'nun yalnızca çalışan bilgisayar mühendislerinin değil,, bilişim alanındaki tüm kesimlerin odası olarak görev ve sorumlulukları olduğuna dikkat çekti.

3 liste yarıştı

BMO'nun 1. Olağan Genel Kurulu'ndaki seçimlere üç grup katıldı. Kırmızı liste ile seçime katılan birinci grupta, yıllardır odalaşma çalışmaları içinde bulunan ve odayı kuran Demokrat Bilgisayar Mühendisleri yer aldı. Beyaz renkle seçime giren ikinci grup ise, "siyasetten uzak oda" söylemiyle ve biraz da milliyetçi tonlarla bir çalışma yürüten Türk Bilişim Grubu (TBG) oldu. Üçüncü grup ise, web sitesi ve facebook grubu etrafında örgütlenen Bağımsız Mühendisler mavi

renkle seçime girdi. Seçimlerde TBG, 20; Bağımsız Mühendisler grubu 272-277 oy ve Demokrat Bilgisayar Mühendisleri ise 328-334 arası oy aldı.

BMO 1. dönem kurulları

1.Olağan Genel Kurul çalışmaları 9 Eylül 2012'de EMO Hizmet Binası'nda yapılan seçimler ile tamamlandı. Tüm BMO üyelerinin oy kullanabildiği seçimlerde, Demokrat Bilgisayar Mühendisleri'nin kırmızı listesinde yer alan Gölay Şakiroğulları, Mehmet Birkan Sarıfakioğlu, Mehmet Yazıcı, Oya Tezel, Serdar Çiftçi, Halil Ağın ve Onur Özardıç kazandı. Daha sonra gerçekleştirilen toplantıda Gölay Şakiroğulları, BMO 1. Dönem Yönetim Kurulu Başkanı; Serdar Çiftçi, Başkan Yardımcısı; Mehmet Birkan Sarıfakioğlu, Yazman ve Mehmet Yazıcı ise Sayman seçildi. Denetleme Kurulu'nda Cem Nuri Aldaş, Ruket Çakıcı, Şenol Tekdal, Onur Günduru, Uğur Nasırlıel, Alper Pahsa ve Çağdaş Ekinci görev alırken Onuru Kurulu'nda ise Ruşen Sarsu, Funda Başaran Özdemir, Arif Cevizci, Cevat Şener, Recep Alp Kut yer aldı.

"Teknoloji Fakülteleri Gerçeği"

EMO Ankara Şubesi 15 Eylül 2012'de "Mühendislik Eğitimi Temel Gereklere ve Teknoloji Fakülteleri Gerçeği" konulu bir panel düzenledi.

"13.11.2009 tarih ve 2009/15546 sayılı Bakanlar Kurulu Kararı ile çeşitli üniversitelere bağlı mesleki ve teknik eğitim fakültelerinin kapatılarak, teknoloji fakültesine dönüştürülmesine karar verilmişti. 24.11.2009 tarihli ve 2009/15612 sayılı Bakanlar Kurulu Kararı ile ise kapatılan mesleki ve teknik eğitim fakültelerinin, 2015-2016 öğretim yılı sonunu geçmemek üzere görevlerini ilgili mevzuata göre yürütmeye devam edecekleri, kapatma işleminin, mevcut öğrencilerin mezuniyet işlemleri tamamlandıktan sonra ve en geç 2015-2016 öğretim yılı sonunda uygulamaya konulacağı kararlaştırılmıştı. Bu uygulama ile teknik öğretmenlere dolaylı yollardan alanında hizmet veya üretimle ilgili proje yapma, plânlama, yönetme, uygulama ve kontrol, ürün geliştirme, test, analiz, kalite yönetimi ve imalat konularında imza yetki ve sorumluluk verilmesi amaçlanıyor, Buna gerekçe olarak gelişen Türk sanayisinin teknoloji mühendislerine de gereksinimi olduğu belirtilerek, iş hayatındaki gelişmeler sonucu geleneksel mühendis ve uygulama ağırlıklı mühendis gibi birbirinden iki ayrı kavram geliştirilerek birbirini tamamlayıcı çalışma alanı olduğu vurgulanıyor. Ülkemizde yılda ortalama 25 bin yeni mühendisin mezun olduğu ve mühendislerin yüzde 25'inin işsiz ya da meslek dışı işlerde çalıştığı gerçeği karşısında alınan bu kararın bir keyfilik ve plansızlık içerdiği belirtiliyor. Yöneticiliğini EMO Ankara Şubesi Yönetim Kurulu Başkanı Ebru Akgün Yalçın'ın yaptığı panele, Ondokuz Mayıs Üniversitesi Elektrik ve Elektronik Mühendisliği Bölüm Başkanı Prof. Dr. Güven Önbilgin, Başkent Üniversitesi Teknik Bilimler Meslek Yüksekokulu Öğretim Görevlisi Arif Koçoğlu ve EMO Ankara Şubesi eski Yönetim Kurulu Başkanı Ramazan Pektaş konuşmacı olarak katıldı. Panel yöneticisi Yalçın, teknoloji fakültelerinin 1937'den başlayan bir serüveni olduğunu vurgulayarak bir tartışma sürecine nokta olmak istedik, sadece ünvan boyutu ile değil, eğitim, denklik, istihdam gibi birçok boyutu ile konuyu ele alacaklarını söyledi.



Google, 14 yaşında...



Google



Matematiksel bir terim olan "Googol" sözcüğünün üzerinde oynanmasıyla ortaya çıkan Google, dünyanın en çok kullanılan arama motoru.



27 Eylül 1996'da İnternet dünyasına merhaba diyen Google, 14. Doğum gününü kendisi için hazırladığı doğum günü pastası doodle'ı ile kutladı. Bugün dünyanın en çok kullanılan arama motoru olan Google, o kadar büyük bir arama motoru ki, İnternet kullanıcıların birçoğu İnternet dünyasının Google'dan oluştuğunu zannediyor.

Google, "googol" sözcüğünün üzerinde oynanmasıyla ortaya çıktı. "Googol" sözcüğü, 1 ve onun ardından 100 sıfırın gelmesiyle oluşan rakamı belirten matematiksel bir terimdir. Google'ın bu terimi kullanması, şirketin dünyadaki tüm bilgiyi organize etme misyonunu yansıtıyor.

Dünyanın en büyük arama motorlarından birinin ve geliştiricisi olan Google'nin kuruluş süreci, 1996 Ocak ayında Kaliforniya'daki Stanford Üniversitesi'nde doktora öğrencileri olan Larry Page ve Sergey Brin'in araştırma projesiyle başladı. Page ve Brin, Google'ı 1998'de 25 milyon dolar yasal sermaye ile kurdu. Geleneksel arama motorlarıyla yapılan aramalarda, sonuçlar; aranan terimlerin sayfada kaç kez görüldüğü mantığıyla sıralanıyordu, ancak Google siteler arası ilişkilerin analizi konusunda çok daha elverişli iki sistem kuramı ortaya koydu. PageRank adı verilen yeni sisteme göre, sayfa dizinlerinin orijinal site ile olan bağlantı dönüşümleri

belirlenerek; siteler, gösterilen ilgiye göre sıralandı. Google'nin ilk halka arzı, 19 Ağustos, 2004'te gerçekleşti. Piyasa değeri 23 milyar doları aşan Google, halka arz sonrasında, 1.67 milyon dolarlık hisse senedi satışı yaptı. Paylaşılan 271 milyonluk hissenin büyük bölümünün Google'nin denetim alanında kalması sonrasında, birçok Google çalışanı hisseler sayesinde milyoner oldu.

2005'te; The New York Times gazetesindeki makaleler de dahil olmak üzere birçok kaynakta Google'nin yeni yapısı sorgulandı ve kurum felsefesindeki masumiyetin ve kurumsallaşma karşıtı tavrın kaybedildiği savunuldu. Bunun üzerine Google, benzersiz kurum kültürünü devam ettirebilmek için bir kurumsal kültür şefi ve bir insan kaynakları yöneticisini göreve getirdi.

Halka arz sonrasında hisse senedi performansında başarılı bir ivme yakalayan Google, 31 Ocak 2007'de ilk kez borsa işlemlerinde (hisse değeri) 700 dolar düzeyine ulaştı. Şirketin GooglePlex denen merkez ofisi, Kaliforniya'da bulunuyor ve tüm dünyada 7 binin üzerinde personel barındırıyor. Şirket bugün itibarıyla GOOG menkul değer sembolü altında NASDAQ borsasında, GGQ1 imiyle de Frankfurt Menkul Kıymetler Borsası'nda işlem görüyor.

Birileri bizi gözetliyor

İşvereniniz Facebook'ta neler yaptığınızı izliyor olabilir



Eylem CÜLCÜLOĞLU
eylemc@gmail.com

İnternette dolaşırken biri arkanızda dikilse ve nereye girdiğinizi hangi epostayı izlese bundan hoşlanır mıydınız? Arkanızda kimse olmayabilir ama internet erişiminiz büyük olasılıkla izleniyor. Çoğumuz internete işyerinden, okuldan ve halka açık kablosuz erişim noktalarından bağlanıyoruz. İnternet erişim noktasının sizin kontrolünüzde olmadığı yerlerde hiç bir zaman erişiminizin izlenip izlenmediğinden emin olamazsınız.

Çoğu işyeri çalışanlarının internette ne yaptığını takip etmek için özel yazılımlar kullanıyor. Birkaç yüz dolara kolayca elde edilebilen bu yazılımlar internette girilen sitelerden, e-postalara, anında mesajlaşmaya kadar tüm internet trafiğini denetliyor. Genel anlamda kullanım raporları oluşturmanın yanında kişisel bazda kullanım detayları da izlenebiliyor.

Geleneksel ağ izleme yazılımları uzun zamandır var. Neredeyse kurumsal işyerlerinin tamamı bu yazılımları kullanıyor. Bazı firmalar çalışanlarını bu yazılımların kullanıldığı konusunda bilgilendirirken bazıları da izlemeyi gizlice yapıyor.

Sosyal ağ izleme yazılımları

İletişim izlemede yeni trend ise sosyal ağ izleme yazılımları. Bu yazılımlar çalışanların ne yaptıklarını iş yerinde izlemekte kalmayıp, ev kullanımlarını da takip ediyorlar. Facebook, Youtube, LinkedIn, Twittter gibi sosyal ağları izleyen bu yazılımlar, çalışanın internetteki tüm hareketlerini patrona sunuyor.

Gartner'ın yayınladığı rapora göre sosyal ağ

izleme yazılımları şu an ABD'deki şirketlerin yüzde onu tarafından kullanılıyor. Bu yazılımların kullanım oranlarının 2015 yılında yüzde 60'a ulaşacağı öngörülüyor.

Firmalar bu yazılımları şirketleri hakkında bilgilerin dışarı sızmasını takip etmek amacıyla kullanıyorlar. Eğer bir çalışan şirketi hakkında bilgileri paylaşıyorsa işveren bunu hemen görüp gerekeni yapıyor.

Kişisel iletimin mahremiyetini ve bireysel özgürlükleri tamamen ayaklar altına alan bu programların kullanımını denetleyen herhangi bir yasal düzenleme de yok. Şirketler istedikleri gibi istedikleri kişi hakkında araştırma yapabiliyor. Facebook, Twitter, LinkedIn gibi yerlerde paylaşılan halka açık bilgiler olduğu için bu konuda bir yasal düzenleme yapmak da oldukça zor.

Gartner'ın raporuna göre katlanarak büyüyecek olan sosyal ağ izleme yazılımları önümüzdeki yıllarda insanları sosyal ağlarda daha dikkatli olmaya zorlayacak. İşverenler çalışma saatleri dışında da çalışanlarını gözler hale gelecek. Bu tür yazılımlar aslında gitgide yayılan küresel paranoyanın bir parçası. Herkes başkalarından şüpheleniyor ve başkalarına güvenmiyor. Bir tek bombayı bulabilmek için milyonlarca kişinin üstünü arayan havaalanı güvenlikleri gibi bu tür yazılımlar binlerce çalışanın özel iletişimini haksız yere izliyor. Git gide küçülen dünyada hızlı bir şekilde ayrılıyor, yabancılaşıyoruz ve güvensizleşiyoruz. Bu tür yazılımların kullanımına karşı çıkıp bireysel özgürlüklerimizin önemini dile getirmeliyiz.

Microsoft 6000 elaman arıyor ama bulamıyor!



Programcılık ve yazılım geliştirme alanında kalifiye uzman bulamayan firma ABD hükümetini sıkıştırıyor

Microsoft geçtiğimiz hafta yaptığı açıklamada 6000 iş pozisyonunun açıkta olduğunu ve bu pozisyonları dolduracak uzman bulmakta zorlandıklarını açıkladı. Firma bu yüzden ABD hükümetini daha fazla çalışma vizesi vermek için zorluyor.

Microsoft üst düzey yöneticisi Brad Smith açık olan 6000 pozisyonun 3400'ünü yazılım mühendisleri,

yazılım geliştiriciler ve programcılardan oluştuğunu belirtiyor. Smith uzman bulmadaki sorunlarının iki nedenden oluştuğunu söylüyor. Smith'e göre birinci neden Amerika'daki üniversitelerin yeterince bilim, teknoloji ve mühendislik alanında mezun vermemesi. İkinci neden de Amerika'nın göçmen politikalarının firmanın yurtdışından yeterince eleman getirmesini engellemesi.

Smith ekonominin her sene bilim, teknoloji ve mühendislik alanında 120 bin yeni iş pozisyonu yarattığını ama üniversitelerin sadece 40 bin mezun verdiğini söylüyor. Smith'e göre kalifiye eleman açığı her sene daha da artarak büyüyecek. Smith hükümetin mühendislik alanında 20 bin ekstra göçmen kotası koymasına gerektiğini belirtiyor.

Cisco ThinkSmart'ı satın alıyor



Firma, konum tabanlı veri analizi alanına bu satın almayla girecek

Cisco konum tabanlı veri analizi yazılımları üreticisi ThinkSmart'ı alacağını açıkladı. İrlandalı firma ThinkSmart, wifi kullanarak kişilerin yerini belirleyebilen bir teknoloji geliştiriyor. Bu teknolojinin bir çok kullanım alanı var. Bunlardan birisi perakende ve hizmet sektörünün trafik yoğunluğuna göre doğru çalışan görevlendirmesine olanak tanıyan çözümler. Ayrıca perakende sektöründe kişilerin mağazalardaki ilgi alanlarının belirlenmesi de bu teknoloji ile mümkün oluyor.

ABI analistlerinden Patrick Connelly, konum tabanlı veri analizi çözümleri pazarının 2017 yılında 3 milyar dolara ulaşacağını öngörüyor. Cisco bu alanda çözümler sunarak karlılığını artırmayı planlıyor. ThinkSmart satın almasının 2013'ün ilk çeyreğinde gerçekleşeceği bekleniyor.

500 bin Android uygulaması Windows'a geliyor!

Android uygulamalarının Windows üzerinde çalışmasını sağlayan App Player yazılımının üreticisi BlueStacks, AMD ile anlaştığını açıkladı. Bu anlaşmayla beraber Android yazılımları geniş Windows kitlelerine ulaşacak. Anlaşma BlueStacks teknolojisinin AMD AppZone'a entegre edilmesini içeriyor. AMD'nin yeni duyurduğu AppZone adlı market uygulaması 500 bin Android uygulamasını Windows kullanıcılarına taşıyor.



BlueStacks, App Player'ın ilk beta sürümünü geçtiğimiz mart ayında duyurmuş daha sonra çözümü temmuz ayında Mac platformuna taşımıştı. App Player kullanıcıları mevcut uygulamayı kullanmaya devam edecekler. Bunun yanında App Player AMD AppZone'un ana motoru olacak. Windows 8'in dokunmatik ekran desteklemesi ile Android uygulamalarının Windows'a taşınması büyük önem taşıyor. Windows Android uygulamaları sayesinde daha da cazip bir işletim sistemi olacak.

0 eski halinden eser yok şimdi!

Bir zamanlar zirvedeyken şu anda iflasın eşiğine gelen 8 firma



Bilişim sektörü,
tüm sektörler
arasında en hızlı
hareket edeni ve
en dinamik olanı.
Bilişim sektöründe
bir kaç ay içinde
bir firma milyon
dolarlar kazanmaya
başlayabilirken aynı
şekilde bir zaman
zirveyi elinde tutan
firmalar, batmanın
eşiğine gelebiliyor.
Geçtiğimiz on sene
içinde yaşanan büyük
firma çöküşlerini
sizler için derledik.



Research in Motion (RIM)

RIM firmasının BlackBerry'si bundan çok değil 2 sene önce ABD'de akıllı telefonlar pazarında birinci sıradaydı. Apple Iphone ve Android telefonların gelmesiyle bu trend bir anda değişti. Pazar lideri BlackBerry bir anda listenin sonlarında buldu. İki sene içinde firmanın yüzde 43'lük pazar payı yüzde 11'e geriledi. Firma geçtiğimiz ay ilk çeyrek yıl için 518 milyon dolar zarar açıkladı. Firmanın 2013 yılında büyük oranda çalışanını işten çıkarması bekleniyor.



Kodak

Film ve fotoğraf alanında bir Amerikan ikonu ve dünyanın en bilinen markalarından biri olan Kodak geçtiğimiz ocak ayında iflas başvurusunda bulundu. 131 yaşındaki Kodak'ın bir numaralı ürünü Kodachrome renkli fotoğraf filmiydi. Firma, dijital fotoğrafçılığın piyasaya hakim olmasıyla beraber 2009 yılında film üretimine son verdi. Film satışlarından yaşadığı zararı telafi etmek isteyen firma dijital ürünler alanına girdi. Inkjet yazıcı bile üreten firma bir türlü fotoğraf filminde elde ettiği başarıyı bulamadı. Sonuçta firmanın finansal kaynakları erimeye başladı. 2004 yılından bu yana tam sene karı açıklayamayan firma iflas bayrağını çekmek zorunda kaldı. Kodak iflas başvurusunda özvarlıklarının 5.1, borçlarının ise 6.8 milyar dolar olduğunu açıkladı. Kodak'ın batışına en çok sevinen ise Apple ve Google oldu. Bu iki firma şu an Kodak'ın 1100 adet patentini ucuza kapatmanın yollarını arıyor.



Palm

Akıllı telefonlar öncesinde mobil alanda kral avuç içi bilgisayarlardı. Palm ise bu alanın pazar lideriydi. Firma Amerika'da tüm cep telefonu aboneleri arasında yüzde 8.3 orana sahipti. Iphone ve Android telefonların piyasaya girmesiyle Palm satışları dramatik bir şekilde düşmeye başladı. Firma Pre ve Pixi adlı iki akıllı telefonu piyasaya sürse bile satışlarını artıramadı. 2010 yılının başında firmanın ABD pazar payı yüzde 5.7'ye geriledi. 2010'un Nisan ayında Hewlett Packard, Palm'i 1.2 milyar dolara satın aldı. Palm ekibi şu an HP WebOS için çalışıyor.



AltaVista

İnternetle son on sene içinde tanışanlar için Google herşey. Ama Google'dan önce AltaVista vardı. 1995 yılında kurulan arama motoru zamanın pazar lideriydi. 1998 yılında Google'un ortaya çıkmasıyla tüm dengeler bozuldu. AltaVista, Google karşısında duramadı, giderek küçüldü ve sonunda 2003 yılında Yahoo tarafından satın alındı. Siteyi 7 sene çalıştıran firma 2010 yılında ise diğer Yahoo servislerinden geri olduğu gerekçesiyle kapattı.



Gateway

90'ların ortalarında ABD'de dizüstü bilgisayar denince akla Gateway gelirdi. 2001 yılı itibariyle firmanın ülke genelinde yüzlerce mağazası bulunuyordu. 2001 kriziyle birlikte firma düşüşe geçti. Dell gibi global rakipleriyle baş edemeyen firmanın hisseleri 2001-2002 yılları arasında yüzde 70 oranında düştü. Standard & Poor's firmanın kredi notunu güvenilmeze çekti. 28 Mart 2002'de firma 27 perakende noktasını kapacağını açıkladı. Sürekli pazar payı kaybeden firma Ekim 2007'de Acer tarafından 710 milyon dolara satın alındı.



Nokia

2008 yılında Nokia'nın cep telefonu pazarındaki payı yüzde 40'tı. Firma yüzde 44 kar oranına sahipti ve en yakın rakibine fark atmış durumdaydı. Akıllı telefonların ve Iphone'un pazara girmesiyle Finli cep telefonu devi sürekli kan kaybetmeye başladı. Akıllı telefon pazarında başarılı olamayan firma eleman çıkarma yoluna gitti. Geçen Nisan ayı itibariyle firmanın pazar payı yarı yarıya azalarak yüzde 22'ye düşmüş durumda. Nokia, 2013'ün sonuna kadar 10 bin kişiyi işten çıkarmayı planlıyor. Firma son çeyreğinde 1 milyar dolar zarar açıkladı.



Nortel

Dünyanın iletişim teknolojileri alanında öncü firmalarından biri olan Nortel, 2008 yılındaki ekonomik durgunlukta büyük kan kaybetmeye başladı. 2009 yılında iflas koruması başvurusu yapan firma faaliyetlerinin büyük bir kısmını parça parça satmaya başladı. Avaya, Nortel'in kurumsal bölümünü 915 milyon dolara satın aldı. 2011 Temmuz ayında firma 6000'e yakın patentini Apple, Microsoft, EMC, RIM ve Sony Ericsson'un bulunduğu konsorsiyuma 4.5 milyar dolara sattı.



Nintendo

80'lerde, 90'larda ve 2000'lerin başında konsol pazarında lider Nintendo'ydu. Microsoft'un Xbox'u ve Sony'nin Playstation'ı dengeleri değiştirdi. Oldukça başarılı olan ve dünya genelinde milyonlarca satan Wii'ye rağmen firma konsol pazarında eski altın günlerine dönemedi. Geçtiğimiz çeyrekte firma 220 milyon dolar zarar açıkladı ve sadece 710 bin adet Wii konsolu satabildi. Geçen sene aynı zaman diliminde firma 1.6 milyon adet satmıştı.



HP'den akıllı telefon atağı

Firma Open WebOS ile akıllı telefon ve tablet pazarını hedefliyor

HP geçtiğimiz ay açık kaynak kodlu Open WebOS 1.0'ı piyasaya sürdü. İşletim sistemi hem akıllı telefonlar, tabletler ve PC'lerde çalışabiliyor. Open WebOS hem mobil hem de masaüstü cihazlarda geliştirme yapılmasına olanak tanıyan Enyo 2 platformunu destekliyor.

HP, 2010 yılında avuçiçi bilgisayar üreticisi Palm'i 1.2 milyar dolara satın almıştı. Open WebOS bu satın almanın bir meyvesi oldu. Firma uzun süren tartışmalar sonunda Open WebOS'u açık kaynak kodlu olarak üretmeye karar verdi.

HP şu günlerde kurumsal pazara yönelik bir tablet bilgisayarı piyasaya sürmeye hazırlanıyor. Firmanın ne zaman Open WebOS tabanlı bir ürün çıkaracağı ise henüz bilinmiyor.

Bankalara Ortadoğu'dan DDOS saldırısı

Büyük Amerikan bankaları siber saldırının hedefi oldu

Geçtiğimiz ay aralarında Bank of America, Citigroup, J.P Morgan Chase, US Bank ve Wells Fargo'nun da bulunduğu büyük Amerikan bankalarına DDOS saldırıları düzenlendi. Uzmanlar saldırıların Ortadoğu'dan geldiğini bu saldırıların arkasındaki nedenin Hz. Muhammed'i aşağılayan filme tepki olduğunu açıkladılar.

Financial Services Information Sharing and Analysis Center (FS-ISAC) tehdit seviyesini en yüksek seviyeye çekti. DDOS saldırıları finansal kurumlarda geçici servis çökmelerine ve yavaşlamalarına yol açtı.

Kendilerini Izz ad-Din al Qassam Siber Savaşçıları olarak adlandıran bir grup saldırıları üstlendi.



Önümüzdeki mali yıl tasarruf yapmaya karar veren firma işten çıkarmalar yapacak

1 Ekim'de başlayan mali yılında 135 milyon ile 235 milyon dolar arası tasarruf hedefleyen Avaya, işten çıkarmalara hazırlanıyor. Ne kadar eleman çıkaracağını açıklamayan firmanın dünya genelinde 17 bin çalışanı bulunuyor.

Avaya geçtiğimiz aylarda Radvision adlı video konferans çözümleri firmasını 230 milyon dolara bünyesine katmıştı. 30 Haziran'da biten son çeyreğinde 1.25 milyar dolar gelir açıklayan firmanın gelirleri geçtiğimiz sene aynı dönemde 1.37 milyar dolar olarak gerçekleşmişti. Firma işten çıkarmalarla karlılığını artırmayı planlıyor.

Intel gözünü tablete dikti



Atom Z2760 işlemcisi Windows 8'de yüksek performans ve uzun batarya ömrü vaat ediyor. Intel geçtiğimiz hafta tablet bilgisayarlara yönelik yeni işlemcisi Atom Z2760'ı duyurdu. Windows 8'in performansını ve batarya süresini artırmayı hedefleyen bu işlemcinin ekim ayının sonunda piyasaya sürülmesi bekleniyor. Masaüstü pazarının açık ara lideri Intel bu hamle ile tablet pazarında yer kapmak istiyor. Tablet ve akıllı telefonlar pazarında ARM işlemcilerin hakimiyeti bulunuyor. Masaüstü

satışlarının düşmesi ve kullanıcıların tablet bilgisayarlara yönelmesi Intel'i bu stratejik adımı atmaya zorladı.

Intel şu an tablet pazarında çok küçük bir orana sahip. Windows 8'in piyasaya girmesi ile Intel dengeleri değiştirmeyi hedefliyor. Şu zamana kadar Microsoft-Intel işbirliği hep başarılı meyveler verdi. Tablet alanında bu işbirliği nasıl sonuçlar yaratacak beraber izleyeceğiz.

Sabit disk pazarı yaralarını sarıyor

Bu sene 524 milyon adet sabit disk satılacak

Geçtiğimiz sene Tayland'da yaşanan sel felaketinden sonra sabit disk fiyatlarında büyük artışlar yaşanmış ve satışlar düşmüştü. Pazar araştırma firması IHS iSuppli'nin son raporuna göre sabit disk satışlarının bu sene tavan yapması bekleniyor. Satışları son zamanların gözde ürünleri Ultrabook'ların ve Windows 8'in artırmayı bekleniyor. 2012 yılı sonuna kadar toplamda 524 milyon adet sabit disk satılması bekleniyor. Bu rakam geçtiğimiz seneye göre yüzde 4.3 daha fazla.

IHS satışlarda artışa rağmen sabit disk fiyatlarının yüksek kalmaya devam edeceğini tahmin ediyor. IHS'ye göre fiyatların normal seviyelere inmesi 2014 yılını bulacak. Tayland'daki sel felaketinden sonra sabit disk fiyatları ortalama yüzde 28 oranında artmıştı.

Sabit disk satışlarında en büyük etkiyi yakında piyasaya çıkacak olan Windows 8 yapacak. Windows 8 ile yeni bilgisayar satışları artacak ve bu satışlar sabit disk pazarını olumlu yönde etkileyecek.

IHS önümüzdeki dönemde mekanik disk ve SSD'lerden oluşan melez ürünlerin kullanımının artacağını öngörüyor. Geçen sene bu alanda sadece Seagate firması ürünler üretiyordu. Şimdi ise Western Digital ve Toshiba da bu kervana katıldı.



Kişisel verilerin gizliliği korunacak

BTK, yayınladığı ve 24 Ocak 2013'te yürürlüğe girecek olan “Elektronik Haberleşme Sektöründe Kişisel Verilerin İşlenmesi ve Gizliliğin Korunması Yönetmeliği” ile, kişisel mahremiyet ihlallerini azaltmayı hedefliyor.

Fatma Ağaç



Kişisel Verilerin İşlenmesi ve Gizliliğin Korunması Yönetmeliği, 24 Temmuz 2012 tarihli Resmi Gazete’de yayınlandı. Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu (BTK) tarafından hazırlanan “Elektronik Haberleşme Sektöründe Kişisel Verilerin İşlenmesi ve Gizliliğin Korunması Yönetmeliği”, 24 Ocak 2013 tarihinde yürürlüğe girecek. Bu yönetmelik ile giderek artan kişisel mahremiyet ihlallerinin azaltılması sağlanacak. Yönetmelikle haberleşmede kişisel verilerin gizliliği korunacak. Bu kapsamda, cep telefonu kullanıcılarının kişisel verilerinin işlenmesi öncesinde rızaları olup olmadığı da sorulacak.

Yönetmelik hakkında açıklama yapan BTK Başkanı Tayfun Acarer, kişisel verilerin

hem rızaya hem de hukuka uygun olarak kullanılacağını söyledi. Buna göre, verilerinin işlenmesine onay verenler, kısa mesaj, İnternet gibi ücretsiz yollarla bu rızalarından vazgeçebilecek. Ancak yargı kararları bu istisnanın dışında telefon abonelerinin ayrıntılı faturalarında aranan telefon numaralarının tamamının görünmesinin de önüne geçiliyor. Numaraların sadece bir kısmı faturaya yansıyor. Ayrıca, dolandırıcılıkta kullanılan ve abonelere resmi kurumlardan arandıkları

izlenimi veren otomatik çağrı yönlendirme, GSM firmaları tarafından iptal edilecek Yönetmeliğin amacı, elektronik haberleşme sektöründe kişisel verilerin işlenmesi, saklanması ve gizliliğinin korunması için elektronik haberleşme sektöründe faaliyet gösteren işletmecilerin uyacakları usul ve esasları düzenlemek. İlk madde de haberleşmenin içeriğine ilişkin verilerin saklanması bu Yönetmeliğin kapsamına dahil olmadığı açıklanıyor. Yani söz konusu yönetmelik (örneğin mobil iletişim göz önüne alınırsa) arayan kimlik bilgileri, lokasyon bilgisi ve trafik bilgileri (hangi numara ne zaman aranmış gibi) konuları düzenlerken, görüşme içeriklerinin saklanmasını kapsam dışı bırakıyor.

Bu yönetmeliğin en önemli vurgularından birisi de, ilgili trafik verilerinin ve konum verilerinin hiçbir şekilde yurt dışına çıkarılamayacağını düzenlemesi. Ayrıca yönetmeliğin önemli kısımlarından bir diğeri de kişisel verilerin işlenmesine ilişkin ilkeleri belirlemesi. Buna göre;

- a) Hukuka ve dürüstlük kurallarına uygun olarak işlenmesi,
- b) İlgili kişinin rızasına dayalı olarak işlenmesi,
- c) Elde edilme amacıyla bağlantılı, yeterli ve orantılı olması,
- ç) Doğru olması ve gerektiğinde güncellenmesi,
- d) İlgili kişilerin kimliklerini belirtecek biçimde ve kaydedildikleri veya yeniden işlenecekleri amaç için gerekli olan süre kadar muhafaza edilmesi esas olarak gösteriliyor.

“Elektronik Haberleşme Sektöründe Kişisel Verilerin İşlenmesi ve Gizliliğin Korunması Yönetmeliği” bu alandaki boşlukları tam anlamıyla gidermeye yetecek mi kestirmek zor. Ancak bu yönetmeliğin hiç olmazsa 8 yıllık (2004) ve eskimeye başlamış olan bir yönetmeliğin yerini alması olumlu bir gelişme.

“Otomatik çağrı yönlendirme konusunda önemli bir düzenleme”

BTK Başkanı Acarer yaptığı açıklamada, yönetmelikle, abonelerin yakınmalarına yol açan otomatik çağrı yönlendirme konusunda önemli bir düzenleme yapıldığını belirtti. Acarer, kendi rızaları dışında, numaralarına

çağrı yönlendirilen abonelerin talebi üzerine, telefon ve benzeri elektronik haberleşme cihazlarına yapılan otomatik çağrı yönlendirmelerin, işletmeciler tarafından ücretsiz ve basit bir yöntemle teknik olanaklar dahilinde iptal edileceğini söyledi. Özellikle dolandırıcılık için kullanıcıları resmi makamların telefonlarına yönlendirerek, gerçekten oradan arandıkları yanılgısına düşürme girişiminde bulunanların engellenmiş olacağını kaydeden Acarer, yönetmelikte, abonelerin ya da kullanıcıların kişisel verilerinin rızaya dayalı, hukuka ve dürüstlük kurallarına uygun olarak işlenmesi gibi temel ilkeler benimsendiğini ifade etti. Yönetmelikte, ilgili kişilerin “verinin işlenmesi öncesinde özgür iradesiyle verdiği ispatlanabilir kabul beyanı”na dayalı “rıza” kavramının öne çıkarıldığını belirten Acarer, kullanıcıların trafik verisi, konum verisi ve diğer kişisel verilerinin işlenmesi öncesinde rızalarının alınmasının öngörüldüğünü vurguladı. BTK Başkanı, yönetmeliğin, kullanıcıların kısa mesaj, çağrı merkezi, İnternet ve benzeri yöntemlerle vermiş oldukları onaylarını aynı yöntem ile her zaman ücretsiz olarak geri almalarına da olanak sağlandığını anımsattı.

Yönetmelikte getirilen yeni bir uygulama ile ayrıntılı fatura gönderilen abonelerin talep etmeleri halinde, işletmeciler tarafından fatura ayrıntısında yer alan telefon numaralarının bazı rakamlarının gizlenmesi de sağlanacak.



“Kişisel Verilerin Korunması Tasarısı, yasalaşmalı”



Kişisel verilerin işlenmesi ve gizliliğinin korunmasının sadece BTK tarafından ve e-haberleşme sektörüne yönelik düzenlemeler ile değil, tüm sektörleri içine alabilecek kapsam ve etkinlikteki bir kanunla düzenlenmesi gerektiğini belirten Bilgi Güvenliği Derneği Başkanı Atalay, tasarının bir an önce yasalaşması sağlanması gerektiğine dikkat çekti.

Bilgi Güvenliği Derneği Başkanı Ahmet Hamdi Atalay, kişisel verilerin işlenmesi ve gizliliğinin korunmasının sadece Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu (BTK) tarafından ve elektronik haberleşme sektörüne yönelik düzenlemeler ile değil, tüm sektörleri içine alabilecek kapsam ve etkinlikteki bir kanunla düzenlenmesi gerektiğinin altını çizdi. 10 yıldır TBMM gündeminde olan “Kişisel Verilerin Korunması” Kanun Tasarısı’nın konunun doğru çözümü olduğunu vurgulayan Atalay, kanun

tasarısının bir an önce yasalaşmasının sağlanması gerektiğini vurguladı. Atalay, BTK tarafından ilki 2004 tarihinde yayınlanan “Elektronik Haberleşme Sektöründe Kişisel Verilerin İşlenmesi ve Gizliliğin Korunması” Yönetmeliği’nin yeniden hazırlanarak yayınından itibaren altı ay sonra (24 Ocak 2013) yürürlüğe girmek üzere yayınlandığını anımsattı. Bilgi ve iletişim teknolojilerinin (BIT) hayatımızın her an ve aşamasına müdahil olduğu günümüzün en önemli sorunlarının başında geldiğini anlatan Atalay, bir

evrensel insan hakkı ve anayasal bir hak olan kişisel verilerin güvenliği ve mahremiyetinin sağlanmasının, sadece elektronik haberleşme işletmecilerinin alacağı önlemle çözülebilecek boyutta bir sorun olmadığına değindi. BIT’in kullanıldığı her sektör ve faaliyette (örneğin Bankacılık, e-Devlet hizmetleri vb.) bu konuda yapılması gerekenler ve alınması gereken önlemler olduğunun üzerinde duran Atalay, konunun sadece BTK tarafından ve elektronik haberleşme sektörüne yönelik düzenlemeleriyle değil, tüm sektörleri içine alabilecek kapsam ve etkinlikteki bir kanunla düzenlenmesi gerektiğini belirtti.

Atalay, Kasım 2008’de yasalaşan 5809 sayılı Elektronik Haberleşme Kanunu’nun bir gereği olarak BTK tarafından yönetmelikte yapılan bu güncellemenin, gecikmiş olmakla birlikte doğru yapılmış bir düzenleme olduğuna işaret etti. Artık ülkeler için milli güvenliğin temel unsurlarından biri olarak kabul edilmeye başlayan “Siber Güvenlik”in sağlanması açısından da çok önemli olan bu konuda elektronik haberleşme sektörüne yönelik yapılan bu düzenlemenin tüm diğer sektörlerde de yaygınlaştırılmasının bir zorunluluk olduğunu vurgulayan Atalay, “Siber güvenlik alanında zincir en zayıf halkası kadar güçlüdür” dedi.

BTK tarafından yönetmeliğin amacı, elektronik haberleşme sektöründe kişisel verilerin işlenmesi, saklanması ve gizliliğinin korunması için sektörde faaliyet gösteren işletmecilerin uyacakları usul ve

esasları düzenlemek olarak belirlendiğini ifade eden Atalay, yönetmeliğin kapsam maddesinde, “haberleşmenin içeriğine” ilişkin verilerin saklanması bu yönetmeliğin kapsamı dışında olduğunun açıkça ifade edildiğini kaydetti. Atalay, bir başka açıdan, haberleşmenin içeriği hariç elektronik haberleşme için kullanılan ve haberleşme sırasında ve sonrasında oluşan her türlü “kişisel veri”nin bu yönetmeliğin kapsamı içinde olduğunu söyledi.

Atalay, “Elektronik Haberleşme Sektöründe Kişisel Verilerin İşlenmesi ve Gizliliğin Korunması” Yönetmeliği’nde eksikliği hissedilen temel konuları ise şöyle sıraladı: -İşletmecilerin söz konusu usul ve esasları yerine getirirken uymaları gereken standartların neler olması gerektiği, -Bu usul ve esaslara ilişkin uygulamaların uygunluğunun ve etkinliğinin doğrulanması için yapılması gereken düzenli denetimler, -Belli ölçüde başka düzenlemelerde adreslendiği iddia edilebilecek olsa da yukarıdaki konuların doğrudan bu yönetmeliğin içine derc edilmesi, konunun önemi ve uygulamaları etkinliği açısından daha doğru olacak.

26 maddeden oluşan yönetmelikte altı çizilmesi gereken konuları ise Atalay şöyle özetledi:

-Güvenlik

İşletmeciler, kişisel verilere ve ilişkili diğer sistemlere sağlanan tüm erişimlere ve erişim yetkisi olan personelin yaptığı işlemlere dair detaylı işlem kayıtlarını beş yıl süreyle tutmakla yükümlüdür.



-Haberleşmenin gizliliği

Elektronik haberleşme ve ilgili trafik verisinin gizliliği esas olup, ilgili mevzuatın ve yargı kararlarının öngördüğü durumlar haricinde, haberleşmeye taraf olanların tamamının rızası olmaksızın haberleşmenin dinlenmesi, kaydedilmesi, saklanması, kesilmesi ve gözetimi yasaktır.

-Trafik verisini işleme yetkisi

Trafik verisini işleme yetkisi; trafik yönetimi, arabağlantı, faturalama, yolsuzluk tespitleri, tüketici şikâyetlerinin değerlendirilmesi, elektronik haberleşme hizmetlerinin pazarlanması veya katma değerli elektronik haberleşme hizmetlerinin sunulması hususlarında işletmeci tarafından yetkilendirilen kişilerle sınırlıdır.

Trafik verileri elektronik haberleşme hizmetlerinin pazarlanması veya katma değerli elektronik haberleşme hizmetlerinin sunulması amacıyla maskeleye yapılmaksızın işletmeci bünyesi dışına çıkarılamaz. Trafik verileri hiçbir şekilde yurt dışına çıkarılamaz.

-Konum verisinin işlenmesi

İşletmeciler, abonelerin/kullanıcıların konum verisini ancak, katma değerli elektronik haberleşme hizmetlerinin sunumu halinde abonelerin/kullanıcıların rızasını alarak bu hizmetlerin sunumu için gerekli olan ölçü ve sürede ya da anonim hale getirmek suretiyle işleyebilir.

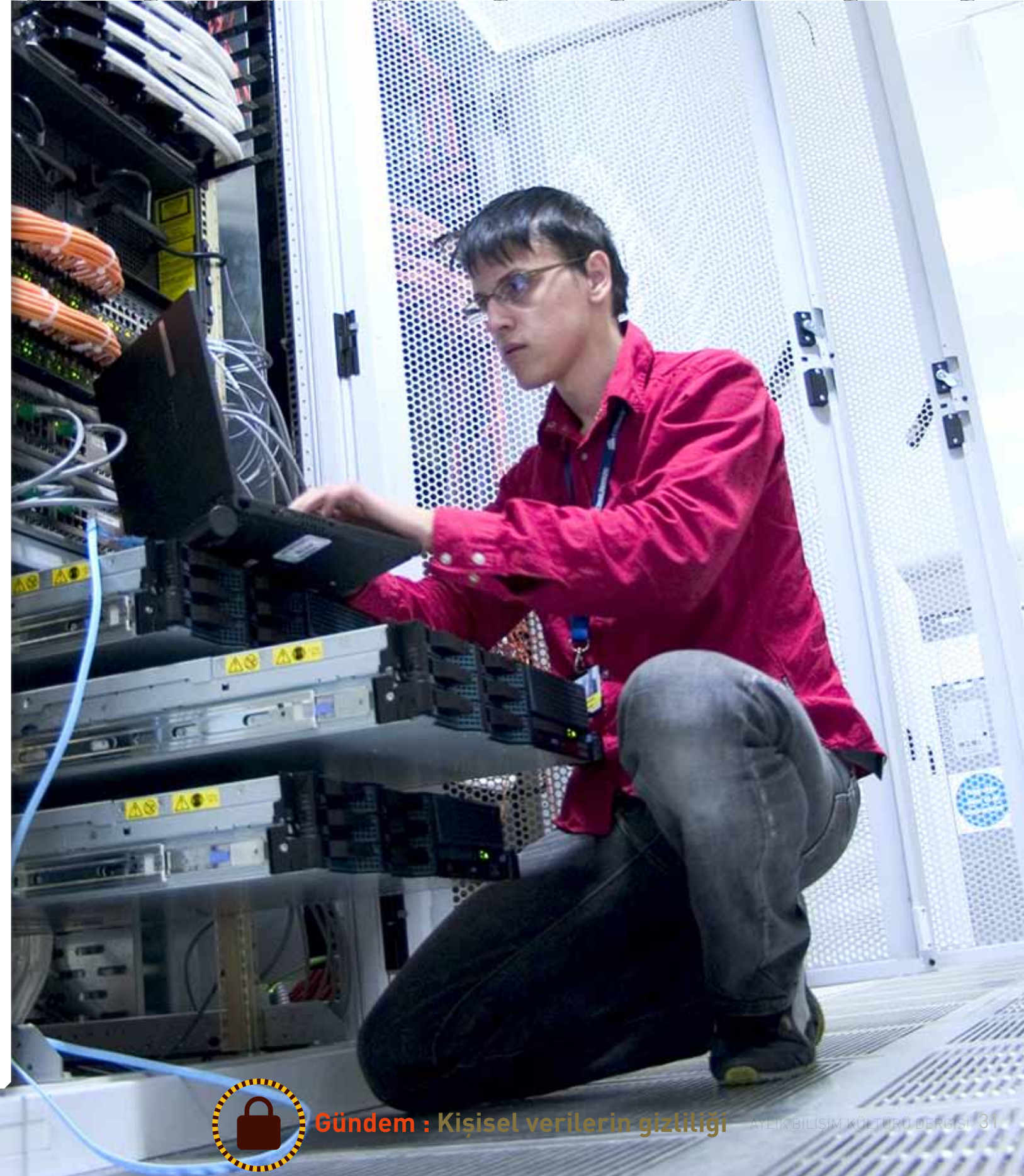
-Veri saklama süresi

Tanımlanan veri kategorileri, haberleşmenin gerçekleştiği tarihten itibaren işletmeciler tarafından bir yıl süre ile saklanır. Soruşturma, inceleme, denetleme veya uzlaşmazlığa konu olan kişisel veriler, ilgili süreç tamamlanıncaya kadar saklanır.

-Saklanan verinin korunması ve güvenliği

Yönetmelik kapsamında saklanması öngörülen veriler için işletmeciler asgari olarak;

- a) Saklanan veriler ile şebekedeki diğer verilerin aynı kalite, güvenlik ve koruma özelliklerine tabi olmasını,
- b) Verilerin yurt içinde kendi bünyesinde saklanmasını,
- c) Saklanan verilerin, istem dışı, yetki dışı ya da yasa dışı, erişim, tahrip, kayıp, değişiklik, depolama, işleme ve ifşasına karşı uygun teknik ve idari tedbirlerin alınmasını,
- ç) Verilerin sadece özel yetkilendirilmiş kişiler tarafından erişilebilir olmasının sağlanması için uygun teknik ve idari tedbirlerin alınmasını,
- d) İşlenen ve saklanan verinin saklama süresi sonunda imha edilmesi veya anonim hale getirilmesi ve bu işlemlerin tutanakla veya sistemsel olarak kayıt altına alınmasını sağlamakla yükümlüdür. İşletmeciler sundukları hizmetler kapsamında elde ettikleri verilerin güvenliğini, bütünlüğünü, gizliliğini ve erişilebilirliğini her aşamada sağlamakla yükümlüdür. Bu yükümlülük işletmeci tarafından yetkilendirilmiş kişiler marifetiyle yapılan işlemleri de kapsar.



“Reklam amaçlı mesajlarda tüketicinin onayı alınacak”



TBMM Bilgi ve Teknoloji Komisyonu Başkanı Fındıklı, önümüzdeki günlerde yasalaşması beklenen e-Ticaretin Düzenlenmesi Hakkında Kanun Tasarısı ile cep telefonu veya e-posta aracılığı ile gelen reklam amaçlı mesajlar için tüketici ve kullanıcıdan onay alınacağına dikkat çekti.

Fatma Ağaç

Adalet ve Kalkınma Partisi Malatya Milletvekili, TBMM Bilgi ve Teknoloji Komisyonu Başkanı Mahmut Mücahit Fındıklı ile bir söyleşi gerçekleştirdik. Fındıklı, 26 milletvekilinden oluşan TBMM Bilgi ve Teknoloji Komisyonu’nun geçtiğimiz yıl bir kısmı kanunlaşan 7 kanun tasarısını görüştüğünü bildirdi. İnternet’te daha çok arama motorları ve e-posta hesabı üzerinden ilişkisi olan Fındıklı, sosyal medyaya tam olarak alışmadığını, hesabı olmasına rağmen aktif bir twitter kullanıcısı olmadığını söyledi.

Fındıklı, Elektronik Ticaretin Düzenlenmesi Hakkında Kanun Tasarısı’nda, cep telefonu veya e-posta aracılığı ile gelen reklam amaçlı mesajlar için tüketici ve kullanıcıdan onay alınmasına yönelik bir düzenleme bulunduğunu belirtti.

3 Kasım 2011 itibariyle çalışmalarını başlatan Elektronik Ticaretin Düzenlenmesi Hakkında Kanun Tasarısı, 2 Mayıs 2012’de gerçekleştirilen TBMM Sanayi, Ticaret, Enerji, Tabii Kaynaklar, Bilgi ve Teknoloji Komisyon toplantısında kabul edildi. Tasarının önümüzdeki günlerde TBMM Genel Kurulu’ndan geçip yasalaşması gerekiyor. Çünkü Kanun, Ocak 2013’te yürürlüğe girecek.

“Bu tür mesaj ve e postalar için tüketici ve kullanıcıdan onay alınması gerekecek. Ancak onay alabildiğinizde bu mesajları gönderebileceksiniz. Aksi halde cezalar var” diyen Fındıklı, tasarının amacının, elektronik ticaretin güvenli bir ortamda yapılmasının sağlanması, e-ticaret hacminin artırılması, yaygınlaştırılması ve tüketicinin güveninin artırılması olduğunu vurguladı.

Fındıklı, Kanun Tasarısı’nda işletmelerin ticari faaliyetlerinin kısıtlanmaması, temiz ticaret yapanların korunması ve teşvik edilmesine önem verdiklerinin altını çizdi.

-TBMM Bilgi ve Teknoloji Komisyonu'nun amacı nedir? Komisyon neler yapıyor?

-Sanayi, Ticaret, Enerji, Tabii Kaynaklar, Bilgi ve Teknoloji Komisyonu, adından da anlaşılacağı gibi, sanayi, ticaret, enerji ve tabii kaynaklar, bilgi ve teknoloji alanlarıyla ilgili kanun tasarı ve tekliflerini görüşüp rapor halinde TBMM Genel Kurulu'na sunar. Siyasi partiler, genel kurul üye sayıları oranında komisyonlarda temsil edilirler. Komisyon, Ak Parti 16, CHP 6, MHP 3 ve BDP 1 olmak üzere 26 milletvekilinden oluşuyor. Başkan, başkan vekili, sözcü ve katip üye de komisyonunun divanını oluşturuyor. Komisyonumuz geçtiğimiz yıl bir kısmı kanunlaşan 7 kanun tasarısını görüştü.

Bunun dışında komisyonumuz, ilgili olduğu alanlarla gelişmeleri, sıkıntı ve sorunları yerinde tespit etmek amacıyla sektör temsilcileriyle işbirliği içinde çalışmayı prensip edindi. Geçtiğimiz yıl, bu çerçevede birçok toplantıya katıldık, sektör temsilcilerini ağırladık, kamu kurumlarını brifing için çağırdık ve seyahatler yaptık. Bu çalışma yöntemi kanun tasarı ve tekliflerinin daha sağlıklı bir şekilde ele alınmasını sağladı.

Ayrıca, tasarıların görüşülmesi sırasında sektörün tüm temsilcilerini çağırıyoruz. Görüşmeler herkesin eşit sürelerde söz aldığı sorun, beklenti ve eleştirilerini dile getirebildiği bir platforma dönüşüyor. Müsterekler bu şekilde belirleniyor. Dolayısıyla raporunu verdiğimiz tasarı ve teklifler, TBMM Genel Kurul aşamasına geldiğinde hiçbir tartışma yaşanmadan kanunlaşabiliyor.

- İnternet ve teknolojiyi ile ilgili misiniz? Ne kadar kullanıyorsunuz?

-Teknoloji ile ilgili gelişmeleri takip ediyorum ama bu uygulama anlamında bir takip değil,

daha ziyade ne olup bitiyor diye haberlere bakıyorum. İnternet'te daha ziyade arama motorları ve e-posta hesabı üzerinden ilişkisi olan biri olduğum söylenebilir. Sosyal medyaya tam olarak alıştığım söylenemez, hesabım olmasına rağmen aktif bir twitter kullanıcısı olduğumu söyleyemem. Kendi adıma bir Web sitem var. Orada Komisyon Başkanı ve Malatya Milletvekili olarak benimle ilgili güncel haberlere yer veriliyor. Ancak ofisimdeki çalışmalar bütünüyle İnternet üzerinden yürüyor diyebilirim.

- TBMM'nin Web sitesi Nisan 2009'da yenilendi. Yenilenme kapsamında neler değişti?



-Yenilikleri siteden görebilirsiniz. Yenilikler mümkün olduğu kadar çok belge ve paylaşılması amacını taşıyor. Şu anda TBMM ile ilgili bilmek, aramak istediğiniz her şeyi siteden görebilirsiniz. Bunun dışında TBMM içi intranet uygulamaları da gerek bizleri gerek Meclis personelini tatmin edecek seviyededir.

- TBMM Bilgi ve Teknoloji Komisyonu varken geçen dönem TBMM Bilişim ve İnternet Araştırma Komisyonu kuruldu. İki komisyon arasında ne gibi farklılıklar ve işbirliği var? TBMM Bilişim ve İnternet Araştırma Komisyonu dinlediği kişi ve

kurumların aktardığı bilgileri içeren bir rapor hazırlayacak. Bu rapora bir katkınız olacak mı?

-Öncelikle şunu belirtmeliyim, Araştırma ve İhtisas Komisyonları birbirinden farklıdır bunları karıştırmayın. Biz ihtisas komisyonuyuz. Araştırma Komisyonu kurulup kurulmayacağına parti gruplarının önerisiyle Genel Kurul'da karar verilir. Söz konusu komisyonlar, belirli bir konuyu araştırıp konunun tüm muhataplarıyla görüştüktan sonra bunu bir rapor halinde kamu veya özel kişilerin kullanımına sunarlar. Kısa sürelidirler ve görev süreleri raporla sınırlıdır. Bir ihtisas komisyonu olan TBMM Bilgi ve

Teknoloji Komisyonu'ndan bazı milletvekili arkadaşlarımız geçtiğimiz yıl bilişim suçları ile ilgili kurulan Araştırma Komisyonu da üye oldu, bu mümkündür. Ayrıca araştırma komisyonunun çalışmalarına her milletvekili dahil olabilir, buna engel yoktur. Her iki komisyonun ortak noktası ise bu komisyonlara salon durumu, katılımcı sayısı

vb fiziki imkanlar elverdiği sürece herkes katılabilir.

-Komisyon olarak üzerinde çalıştığınız başka çalışmalar hakkında neler söylemek istersiniz?

- Biliyorsunuz, 3 Kasım 2011 itibarıyla çalışmalarını başlatan Elektronik Ticaretin Düzenlenmesi Hakkında Kanun Tasarısı, 2 Mayıs 2012'de gerçekleştirilen TBMM Sanayi, Ticaret, Enerji, Tabii Kaynaklar, Bilgi ve Teknoloji Komisyon toplantısında kabul edildi. Gündemimizdeki en önemli çalışma, Elektronik Ticaretin Düzenlenmesi Hakkında Kanun Tasarısı (e-ticaret kanunu diye anılıyor).

Bu tasarı, cep telefonu veya e-posta aracılığı ile gelen reklam amaçlı mesajlar için tüketici ve kullanıcıdan onay alınmasına yönelik bir düzenlemeyi içeriyor.

Tasarı kanunlaştığında, en dikkat çekici konu, cep telefonu veya e-posta aracılığı ile gelen reklam amaçlı mesajlar ile ilgili olacak. Bu tür mesaj ve e postalar için tüketici ve kullanıcıdan onay alınması gerekecek. Ancak onay alabildiğinizde bu mesajları gönderebileceksiniz. Aksi halde cezalar var. Elektronik Ticaretin Düzenlenmesi Hakkında Kanun Tasarısı, elektronik ticaretin güvenli bir ortamda yapılmasının sağlanması, e-ticaret hacminin artırılması, yaygınlaştırılması ve tüketicinin güveninin artırılmasını amaçlıyor. TBMM Bilgi ve Teknoloji Komisyonu'ndaki her üyenin ve sektörün üzerinde mutabık kaldığı bir kanun tasarısı olan tasarı, uzun süren müzakereler sonunda son halini aldı. Elektronik Ticaretin Düzenlenmesi Hakkında Kanun Tasarısı, kişisel verilerin korunmasını; alıcıların veya tüketicilerin istemedikleri mesajlarla karşılaşmaması ve mesaj ya da e-postaların izne tabi tutulmasını; hizmet sağlayıcının müşterisine karşı bilgi verme yükümlülüğünü; siparişlere ilişkin esasları; ticari iletilerin gönderilme şartları ve içeriği ile ilgili konuları; alıcının ya da müşterinin ticari iletiyi reddetme hakkını kullanabilmesini ve aracı hizmet sağlayıcı denilen elektronik pazar yerlerinin yükümlülükleri düzenliyor.

Kanun Tasarısı'nda işletmelerin ticari faaliyetlerinin kısıtlanmaması, temiz ticaret yapanların korunması ve teşvik edilmesine önem verildiğinin altını çizmek isterim. E-ticaretin yürütülmesinde yetkili Bakanlık, Gümrük ve Ticaret Bakanlığı olacak. Bütün cezai müeyyideleri, yönetmelikleri bu bakanlığın hazırlayacak ve şikâyetler bakanlığın birimlerine iletilecek. Tasarıya göre, firmalar, kendileri ile ilgili bilgileri, sözleşme şartlarını teslimat ve iade ile ilgili süreçleri net bir şekilde yayınlamak zorunda olacaklar.

Tasariya sektörden itiraz

MOBİLSAD Yönetim Kurulu Başkanı Prof. Dr. Alkin, tasariyi sadece ticari elektronik iletilerin (kısa mesaj veya e-posta) gönderilmesinin önüne geçmeye odaklanmış bir düzenleme olarak değerlendirdi.

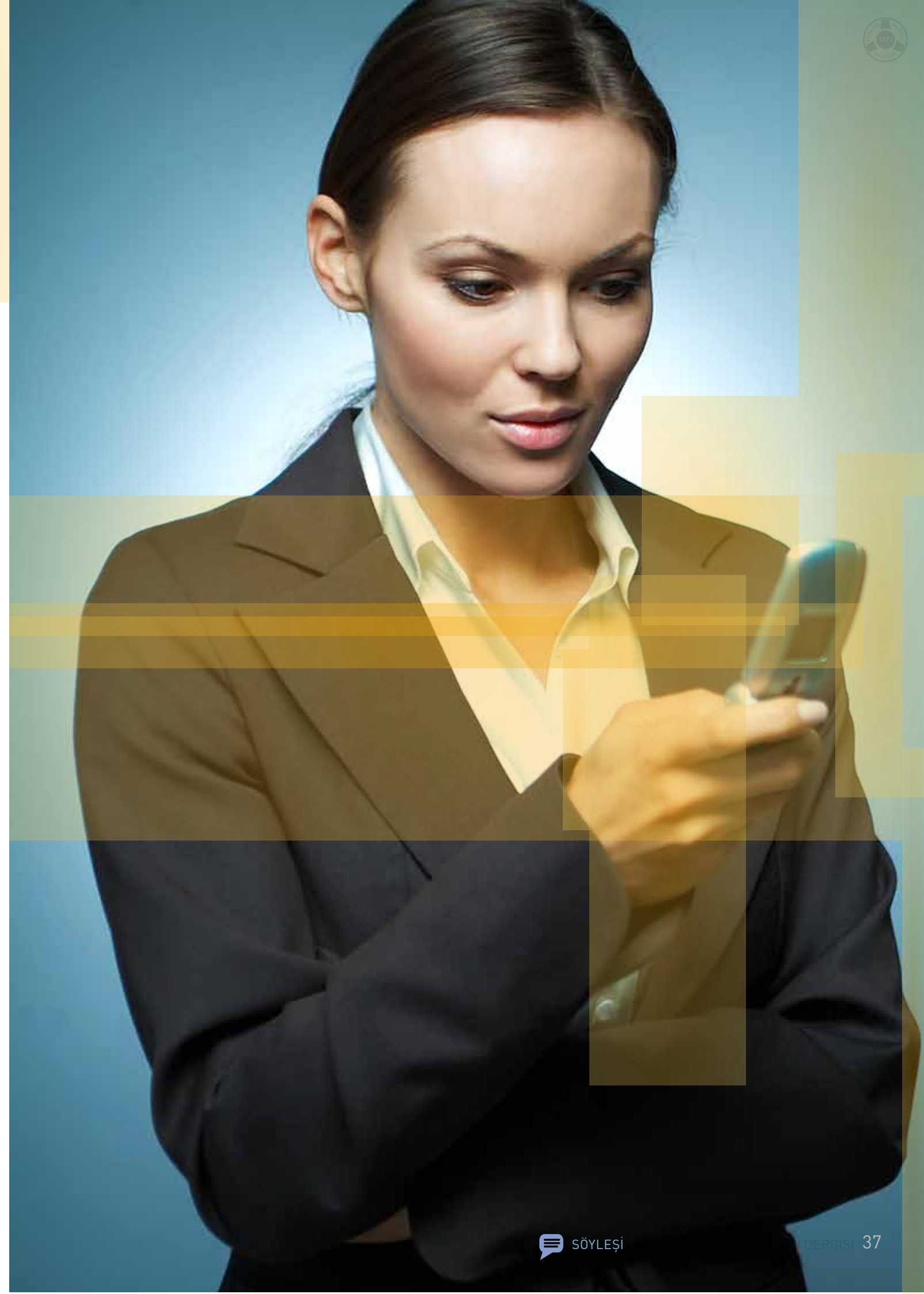


Mobil Servis Sağlayıcı İş Adamları Derneği (MOBİLSAD) Yönetim Kurulu Başkanı Prof. Dr. Kerem Alkin, Elektronik Ticaretin Düzenlenmesi Hakkında Kanun Tasarısı'nın 6. Maddesi elektronik ticari iletileri düzenlediğine dikkat çekerek, "Önerilen yeni düzenleme herhangi bir ticari elektronik iletinin (kısa mesaj veya e-posta) gönderilebilmesi için, işletmelerin kendi müşterilerinden ticari elektronik ileti gönderme izni almak amacıyla iletişime geçmesini izne tabi tutuyor" dedi.

Yasakçı ve engelleyici bir yaklaşımın ticari elektronik haberleşme faaliyetlerini yurtdışına iteceği uyarısında bulunan Alkin, tehlikeyi şöyle açıkladı:

"Teknolojik açıdan bakıldığında ticari iletilerin gönderimine dair kısıtlamalar ancak yurt içinde uygulanabilecek. Ancak yurtdışından tüketiciye ulaşan iletilere herhangi bir kısıtlama getirilemeyecek, çünkü teknik açıdan mümkün değil. Ticari haberleşme faaliyetlerinin önemli bir kısmının yurtdışına kayması vatandaşın kimlik ve iletişim bilgilerinin de yurtdışına çıkartılması anlamına geliyor. Bu bilgiler kontrol dışında üçüncü kişiler tarafından saklanıp işlenebilecek."

"Tasari bu şekilde yasalaşırsa rakip olduğunuz bir şirketi kolayca cezaya boğabilirsiniz. Yurtdışından kaynağı belirsiz bir şekilde tüketicilere ulaşan SMS'lerde şirketin isminin geçmesi şirketin cezalandırılması için yeterli. Haksız cezalar ortaya çıkabilir" diyen Alkin, e-ticari iletilerin küçük ve orta ölçekli şirketler, yerel firma ve markalar tarafından yoğun olarak kullanıldığını anımsattı. Alkin, "Elektronik haberleşmenin kısıtlanması sonucunda yüksek bütçeli şirketlerle rekabet etmek zorunda kalacak olan yerel ve küçük işletmelerin yaşama şansı azalacak. Ayrıca; tasari ile yeni web sitesi açan ve e - ticarete başlayan bir KOBİ'nin reklamını yapması, SMS ve e - mail ile kendinden alışveriş yapan tüketicilerine ulaşması da imkânsız hale gelecek. Bu durumda da vergisiz yurtdışı kaynaklı reklam araçları prim yapacak" diye konuştu.



Hukukçunun bilişim günlüğü...

(Eylül 2012)



☀ Amerika Birleşik Devletleri mahkemeleri Juri Talimatında değişikliğe gitti. Değişikliğin sebebi, duruşmalarda sosyal medya araçlarının kullanımı. (22.08.12)

☀ Samsung'un, Apple'ı kopyaladığına kanaat getiren jüri 1.049 milyar dolar ödemesi gerektiğine karar verdi. Mahkeme evrakına <http://lnkd.in/Wz6kJX> adresinden ulaşabilirsiniz. (28.08.12)

☀ Kopyalanan kredi kartları ile yapılan dolandırıcılıkları yıllarca Amerika'dan örnek vererek anlattık. Tabi Amerika'da olan biten bize birkaç yıl gecikmeli geliyor. Adana'da 180 Karttan 1 milyon TL para çeken çetenin 7 üyesi tutuklandı. Haberin ayrıntılarına, <http://bit.ly/QLx0bc> adresinden ulaşabilirsiniz. (10.08.12)



☀ Facebook, yetkililerinden Bay Davis yaptığı açıklamada; sosyal ağa Avrupa'dan giren kişiler için işaretleme özelliğini gönüllü olarak kaldırdıklarını bildirdi. Konuya ilişkin habere <http://nyti.ms/N39MIN> adresinden ulaşabilirsiniz (17.08.12)

☀ Amerikan okulları öğrencilerinin Facebook'daki paylaşımlarından dolayı disiplin işlemleri yürütmeye başladı. Öğrencinin okul dışındaki eylemlerinden, okul tarafından sorumlu tutulması doğru bir uygulama mı? Siber kabadayılığın önlenmesi için her yol mübah mı? <http://bit.ly/RyEBUx> (16.09.12)



Facebook'a yüklediğiniz ancak daha sonra sildiğiniz (öyle zannettiğiniz) fotoğraflar ile ilgili Facebook'un kişisel haklara özen göstermediğinden bahisle eleştirilmekteydi. Başkaları tarafından yüklenen ve içinde hak sahibinin de işaretlendiği fotoğraflar özellikle utanç verici ya da toplumun geneli tarafından

yadsınacak görüntüler ile ilgili olduğundan bahisle sıkıntı yaratabilmekteydi. Fotoğraf silinse dahi Facebook şirketi sunucularında saklandığından gerçekten silinmiş olmuyordu. Bu durum nihayet sona erdi. Facebook üzerinden silinen fotoğraflar artık 30 gün içersinde sunuculardan da silinecek <http://www.hurriyet.com.tr/teknoloji/21247308.asp> (17.08.12)

Junk kutusuna düşen e-postalar için, Hotmail'den yeni seçenek "Arkadaşım Hacklenmiş" (22.08.12)

Silk Road adlı web sitesinde, peynir ekmek gibi Marijuana satılıyor. Konuya ilişkin haberin ayrıntılarına <http://lnkd.in/3tpVYM> adresinden ulaşabilirsiniz. (17.08.12)

Avustralya Savunma Bakanlığı, Taliban'ın askerler hakkında bilgi toplamak için Facebook'u kullandığını bildirdi. Yapılan açıklamada;

Taliban'ın çekici bayan fotoğrafları ile açtığı sahte Facebook hesapları ile askerlerden sayı, konum gibi bilgileri aldığı belirtildi. Habere ilişkin ayrıntılara <http://cnet.co/QNaoDu> adresinden ulaşabilirsiniz (16.09.12)



Milyonlarca siteye erişimin kesilmesine neden olan GoDaddy'e gerçekleştirilen saldırıyı, Anonymous grubu üyesi üstlendi. Konuya ilişkin habere, <http://lnkd.in/d7yYUG> adresinden ulaşabilirsiniz (11.09.12)

Facebook, reklamlarında yer alan "beğen" özelliğinin ne kadarının gerçek müşterileri yansıttığı konuşuluyor. <http://bit.ly/PfKQOo> (06.09.12)

Almanya'da Angela Merkel hükümeti, Google ve diğer web tarayıcılarının, haber sitelerinden üretecekleri içerikler için ücret ödemesini zorunlu kılan yasa tasarısını onayladı. 2009 yılından beri hazırlanmakta olan düzenleme ile Google ve diğer on-line hizmetlerin haberleri sunarken kullandıkları reklamlar karşılığı aldıkları gelirlerden pay alması olanağı getirildi. Özel bloggerlar ya da dernek ve vakıflar bu uygulama dışında kalıyor, düzenlemeye göre sadece sistematik bir gelir aracı olarak kullanma ana kriter kabul ediliyor. <http://lnkd.in/BhWrpD> (04.09.12)



Almanya, Facebook'a gizliliğe saygı göstermesi konusunda baskısını sürdürüyor. Temmuz 2012'de açılan Facebook Uygulama Merkezi'nin kullanıcı verilerini uygulamalar ile paylaşımı, kullanıcının yeterince ve uygun şekilde rızasını almıyor. Bu durum açık Almanya Telemedya Yasası'nı açıkça ihlal ediyor. 4 Eylül itibarıyla söz konusu durum düzeltilmediği takdirde, ülkenin yasal yollara başvuracağını konuşuluyor. Konuya ilişkin habere, <http://lnkd.in/hXFSxi> adresinden ulaşabilirsiniz (04.09.12)

Veri hırsızları genellikle tüketiciler ile ilgili şahsi bilgileri alıyor, açıklıyor ya da satıyorlar. Tüketiciler çoğunlukla bu durumdan ve bu amaçtan bihaber. Amerikan hükümeti yetkilileri, işletmelerin söz konusu verileri korumaları ve ülke tüketicilerine şahsi bilgileri üzerinde daha büyük bir kontrol olanağı vermek için en iyi uygulamaları rapor ile duyurdu. Söz konusu rapora, <http://lnkd.in/BPveWf> adresinden ulaşabilirsiniz. (04.09.12)

Güney Kore Anayasa Mahkemesi, İnternet kullanıcılarını sahte İnternet protokol (IP) numarası kullanmasını engelleyen yasa'yı yürürlükten kaldırdı. Konuya ilişkin habere, <http://bit.ly/PLHdDG> adresinden ulaşabilirsiniz. (29.08.12)



☀️ Twitter, New York Hâkimi'nin Haziran'da verdiği; Wall Street protestosunda aktif kullanıcılarının detaylı bilgilerini paylaşması gerektiği yönündeki kararına karşı itiraz yoluna başvurdu. <http://bit.ly/PzGUcx> (29.08.12)

☀️ Hollanda Mahkemesi, İnternet üzerinden sahte marka saat satışı yapan sitelere yer sağladığı ve erişilebilir hale getirdiğinden ceza öngörülmesi gerektiği kararına vardı. <http://t.co/qiVQuODs> (29.08.12)

☀️ Cubic Network de Facebook'a dava açmaya hazırlanıyor; Çinli firma üye profillerindeki zaman tüneli "Timeline" uygulamasının fikir ve isim babası olduğu iddiasında. <http://bit.ly/NA7UwY> (29.08.12)

☀️ Federal Mahkeme Hâkimi, Facebook'un kullanıcı resimlerini kullandığı reklamlar için açılan toplu davada uzlaşmanın gereken zararı karşılamaya yetmeyeceği görüşünde olduğunu açıkladı (30.08.12).



HABERLER

☀️ Yeni Ticaret Kanunu, yeni tebliğler...

3 tebliğ daha yayınlandı: Halka Açık Olmayan Anonim Şirketlerin Genel Kurullarında Birikimli Oy Kullanımına İlişkin Esaslar Hakkında Tebliğ; AŞ Genel Kurullarında Uygulanacak Elektronik Genel Kurul Sistemi Hakkında Tebliğ ve Ticaret Şirketlerinde Anonim Şirket Genel Kurulları Dışında Elektronik Ortamda Yapılacak Kurullar Hakkında Tebliğ (29.08.12).



☀️ Kredi kartı aidatı kalkıyor...

Hatırlarsanız, Temmuz'da tarihinde "Bunu Biliyor muydunuz?" köşemizde; Bankalar tarafından hesabınıza yansıtılan Hesap İşletim Ücreti, Hesap Özeti Ücreti gibi kalemlere itiraz edebileceğimizden bahsetmiştik. Bu konuya Gümrük ve Ticaret Bakanlığı'nın Tüketici

Kanunu'nda değişiklik içerir tasarısında da yer verildi. Tasarının ilgili maddesi kabul edildiği takdirde; banka kredi kartı üyelik ücreti, hesap işletim ücreti, dosya masrafı, ATM nakit çekim masrafı gibi bedelleri alamayacak. <http://bit.ly/RQOpRp> (17.08.12)



☀️ Alkollüysen kasko ödemez devri bitti...

Yargıtay 17. Hukuk Dairesi, alkollü araç kullanırken kaza yapan sürücünün hasarının kasko tarafından karşılanmasına hükmetti. Kara taşıtları kasko sigortası genel şartlarına göre rizikonun teminat dışı kalabilmesi için kazanın münhasıran alkolün etkisi ile oluştuğunun sigortacı tarafından kanıtlanması gerekli. <http://bit.ly/Oo5ETE>

Çin Komünist Partisi Lujiang İl Başkanı Wang Minsheng, yardımcısı Jiang Dabin ve Gençlik Kolları Başkanı Wang Yu'nun çıplak fotoğrafları Çin gündemine bomba gibi düştü. Haberin ayrıntılarına, <http://itv.co/PnR2ra> adresinden ulaşabilirsiniz. (17.08.12)

Cambridge Düşesi Kate Middleton'un üstsüz fotoğraflarına Fransız Mahkemesi'nden yayını durdurma ve yasaklama kararı verildi. <http://lnkd.in/d99ggV> (20.09.12)



Bunları biliyor muydunuz?

Şirketlerin kâr payı avansı dağıtabilmeleri için, şirket genel kurulunca kâr payı avansı dağıtılmasına ilişkin karar alınması ve kâr payı avansı dağıtılacak hesap döneminde hazırlanan üç, altı veya dokuz aylık ara dönem finansal tablolara göre kâr edilmiş olması gereklidir. (17.08.12)

Facebook, Twitter ve benzeri sosyal medya üzerinde yapılan paylaşımların, sadece içeriğe bağlantı vererek yapılması doğrudur. Bu nedenle, içeriği kopyalayıp yapıştırarak sosyal medya üzerinde paylaşmanız halinde Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu'nun yaptırımları ile karşılaşmanız mümkündür (Bu ihtimal pek tabi, söz konusu yazıyı ilk hazırlayan kişinin paylaşımını durdurma vb. talepleri olması halinde geçerli). Eser sahiplerine ait haklar Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu'nun 66. maddesinde ayrıntılı bir şekilde açıklandı ve korunma altına alındı (06.09.12).

Hukuki incelemeler

Oyunlaştırma "Gamification", tehlike mi yoksa fırsat mı?

Oyunlaştırma; oyun tasarım öğelerinin, oyun düşüncesi ve mekaniğinin oyun dışı unsurlara uyarlanması olarak tanımlanıyor[1]. Size çok mu uzak geldi? Aslında sandığınızdan çok daha aşinasınız ona... Bu kavramı anlatmak için gelin birkaç örnek verelim. Spor malzemeleri kullanır mısınız? Nike, markasını bilmeyeniniz yoktur sanırım. Nike oyunlaştırmanın en iyi örneklerinden biri sunuyor. Nike, sporu bir çeşit oyuna dönüştürmeyi başarmış durumda. Nike Plus sayfasında ve akıllı telefon uygulamalarında, ürünlerini kullanan katılımcılara çeşitli sportif hedefler öngörüyor. Katılımcıların bu hedeflere ilişkin ilerlemelerini puanlayarak, vücut sağlığı için gerekli antrenmanları yapmaları için onları teşvik ediyor. Spor, oyuna dönüştüren Nike, aynı zamanda yürüyüş ve koşu verilerinizi de saklıyor, ilerlemenizi arkadaşlarınızla paylaşmanıza imkân veriyor ve hatta hedeflerinizi gerçekleştirdiğinizde sizi tebrik ediyor. Kısacası, daha sağlıklı bir yaşam biçimi için sizi motive ediyor. Görünen yüzüyle, iki taraf da bu işten kârlı çıkıyor. Nitekim Nike da, yarattığı eğlence algısıyla, tüketiciyi ürünlerine çekiyor, markasına bağlılık sağlıyor.

"Çok kiloluyum kilo vermeliyim", "çok hantalım hareket etmeliyim" diye düşündüğümüz oluyor ama harekete geçmek, geçince devamını getirmek kolay değil. İşte oyunlaştırma da yukarıdaki örnekte tam olarak da bu noktada devreye giriyor. Günlük spor ihtiyacınızı karşılamak için sizi yönlendirecek, destekleyecek her şey artık size bir İnternet bağlantısı kadar yakın [2]... Başkalarıyla yarışmak, ilerlemeyi takip edebilmek, başarının ödüllendirilmesi gibi özellikleri ile artık bir oyundan farkı kalmayan günlük işler de sizin için vazife olmaktan çıkıyor. Ancak bu eğlenceli dünya görüldüğü kadar masum değil... Oyunlaştırma ile davranışlarınız inceleniyor ve kayıt altına alınıyor. Hatta size fark ettirmeden, alışkanlıklarınız yönlendiriliyor ve yönetiliyor... Hal böyle olunca, kişisel verilerin gizliliği de ortadan kalkıyor [3].





Tehlike sadece oyunlaştırmada değil, bu tehlike oyunlar için de geçerli. Farkında mısınız, bilmem, Facebook oyunları, verilerinize erişme izni almadan açılmıyor [4]. Akıllı telefonlara yüklenen uygulamalar (Foursquare, Instagram) yer bilgilerinizi ve neler sevdiğinizi dosta düşmana duyuruyor. Oysa ki; gönüllü olarak verdiğiniz bu bilgiler, esasen pazarlama malzemesi olarak 3. kişilere kiralanıyor ya da satılıyor.

Foursquare uygulamasında yer alan Rozetler sizin hangi tür alışkanlıklarınız olduğunun verisini görsel hale getiriyor. Sosyalleşmek sizin için alışveriş mi, konsere gitmek mi yoksa yemek yemek mi? Peki hangi tür restoranlara gider, neler yersiniz (balık, tavuk ya da et? Kentucky, Pizza Hut ya da Burger King?) ?

Günümüzde, pazarlama hedeflerine etkili erişim için, firmalar bu bilgileri satın alıyor ve eğer hedef pazarlarında dolaşıyorsanız, sizi ya kendi ürünlerini kullanmaya davet ediyor ya da sadık bir müşteri olduğunuz için sizi ödüllendiriyorlar. Öyle ki; sık ziyaret ettiğiniz yerlerde, diğer kullanıcılardan daha sık bulunuyorsanız "başkan evde" ("Mayor is in the house") statüsünü kazanabiliyor, bu statü sayesinde size özel ikram ve indirimlerle karşılanabiliyorsunuz.

Yakın zamanda bu veriler alışveriş yaptığınız firmalar ile eş zamanlı olarak sürekli paylaşılacak. Diyelim ki; alışveriş için markettesiniz, telefonunuzdaki uygulama ile bu durumu bildirdiniz. Firma geldiğinizden haberdar olduğunda

cep telefonunuza (herkesin olan ve yanından eksik etmediği bir parçası) kısa mesaj olarak önceki kullanım alışkanlıklarınıza uygun ürünlerdeki indirim ve kampanyaları size hemen bildirecek. Peki ya, alışveriş alışkanlıklarınızı nereden mi bilecek? Market üye kartınızdan... Hani var ya, indirimli ürünler aşkına, kayıt sırasında kişisel bilgilerinizi seve seve verdiğiniz kart, işte bahsi geçen bu kart.

Kasada alışveriş öncesinde okutulan kart, size dair verilerin de anahtarı. Özetle verilerinizi tutan ve sadık bir müşteri olduğunuz için sizi ödüllendiren bir sistem günümüzde zaten mevcut, bu CRM sisteminin tek eksiği entegre çalışacağı eş zamanlı bir bildirim sistemi...

Kaldı ki; bu tanınmanın faydaları olması da muhtemel: örneğin, kadın bakım ve sağlık ürünlerine ilişkin indirimlerin erkek müşterilere bildirilmesinin yerinde olmayacağı çok açık, değil mi? Bu uygulamaların ilerleyen günlerde çok daha çarpıcı boyutlara ulaşacağı öngörülüyor.

2010'da gerçekleşen bir panelde konuşmacı olan Yrd. Doç Dr. Jesse Schell[5], herkesin hafızalarına kazınan konuşmasında özetle şunları anlatmıştı: "Oyunlaştırma tekniğinin hayatımızın en vazgeçilmez parçası olacağını, sabah kahvaltısında yediğimiz mısır gevreğinin kutusunda yer alan İnternet'e bağlı oyunlarda arkadaşlarımızla rakip olacağımızı, diş fırçalarının üzerinde yer alan sensörler sayesinde sağlıklı dişlere sahip olmak için 2 dakika diş fırçalayanların, temiz yaşam alanlarına sahip olmak için yerdeki çöprü alıp çöp kutusuna atanların, trafiği ve karbon salınımını azaltmak için toplu taşıma araçlarını kullananların puan kazanacağını sonra kazanılan tüm bu puanlarla alışveriş yapılabileceğini, bu puanlar ile vergi ve idari para cezalarını karşılayabileceğinizi..." [6]

Verilerin depolanması ve alışkanlıkların yönetilmesi tekniği, Facebook oyun uygulamalarında da saklı.



Yazımız başında belirttiğimiz gibi oyun oynamak adına verdiğiniz izinler ile 3. kişiler verilerinize erişebilmekte böylece siz ve arkadaş listenizdekilere, hedef kitlesinde yer aldığınız şirketlerin reklamlarını sunabiliyor. Facebook içinde yer alan bu firmalar oyunları ayrıca herhangi bir ürünün reklamını görsel hale getirip örtülü şekilde size tanıtmak ve hatta sadece oyun içersinde kullanabileceğiniz (sanal) objeler üzerinden de maddi menfaat sağlamaktadırlar [7].

Yazımız boyunca anlattığımız, "mahremiyetin" önüne geçen uygulamalar esasen, tamamen insancıl duygularımıza yönelmiş durumda. Her birimiz önemseydiğimiz, değer verdiğimiz içselleştirdiğimiz diğerlerinin yaşamlarına bir şekilde dahil olmak istiyoruz... Önemseydiğimiz ve önemsenmek istediğimiz sürece de gizlilikten çok afişe olmayı isteyeceğiz... Böylece yalan (sanal) dünyanın oyunlarında birer oyuncu olacağız... Bizi, bize dair verileri korumak için düzenlenen onca yasaya rağmen, bilinçsizce verilerimizi paylaşacağız...

Sonra mı? Cep telefonlarımıza her yerden reklam yağdığında, yüklediğimiz uygulamalar içerisinden çıkan trojanlar aktif hale gelip hesaplarımızı ele geçirdiğinde, istenmeyen e-postalardan (spam mail) günlük posta akışımızı takip edemez hale geldiğimizde aklımıza gelecek; Facebook'un AB devletlerince (bir nevi) aforoz edildiği, Google'ın çerezlerine karşı insanların ayaklandığı günler... Unutulma hakkının neden gerekli olduğu ve belki de ancak o zaman okur hale geleceğiz uygulama sayfalarını yüklerken karşımıza çıkan uyarıları. (19.09.2012)

[1] Psikolojik temelde bakıldığında oyunlaştırma, sosyal ve itibari mekaniklerle insanların davranışlarını etkilemek, tutumlarını değiştirmek ve nihayet onları işiniz için değerli davranışları yapmaya yöneltmenin en yeni yoludur.

[2] Kilo takipçileri topluluğu bugüne kadar milyonlarca kişiye yardımcı oldu. <http://bit.ly/OD1mhr>.

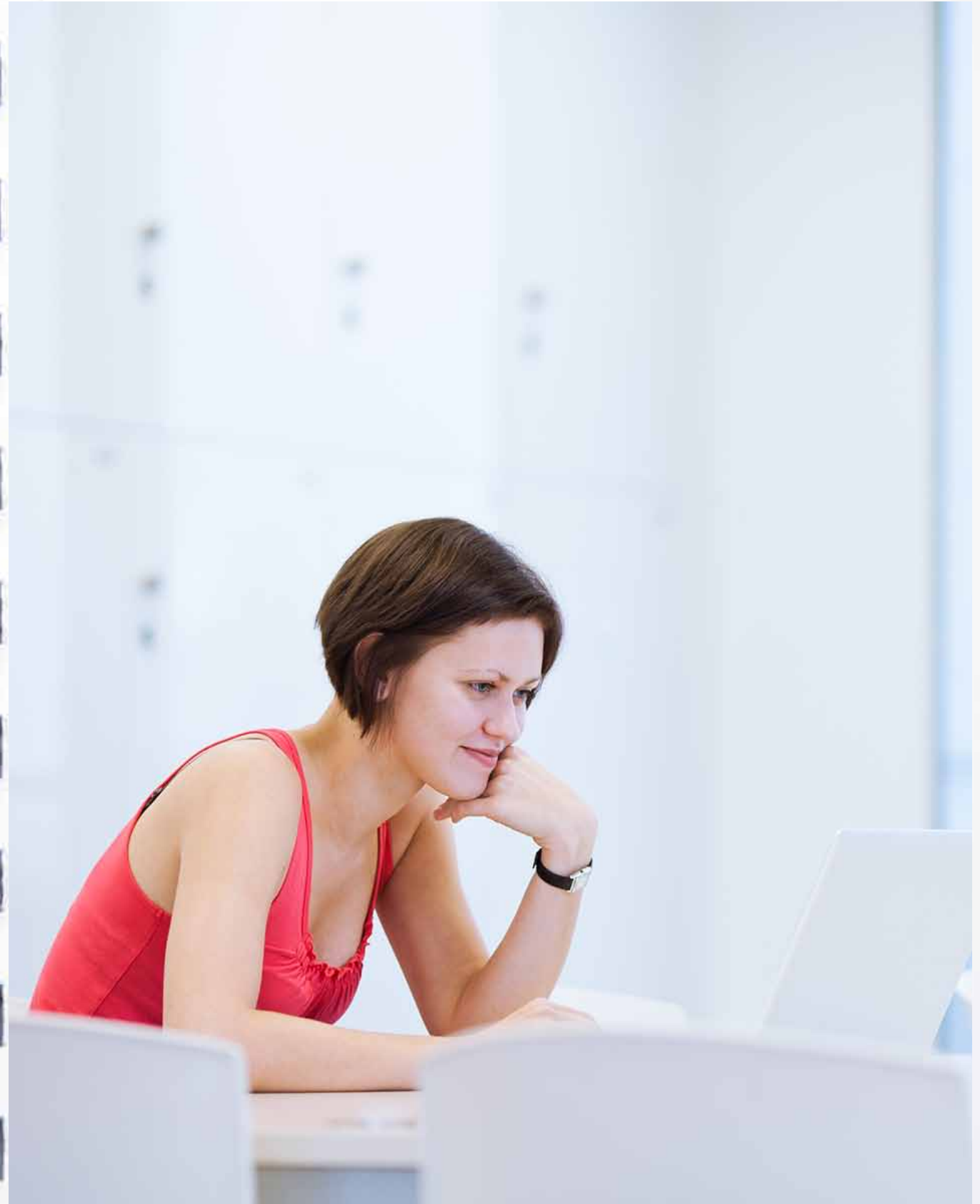
[3] Oysa ki; mahremiyet ve unutulma hakkı kişiliğe bağlı devredilmez haklardan olup ulus üstü düzenlemeler (AİHS) ve Anayasa (m. 5) ile korunma altına alınmıştır.

[4] AB üye ülkeleri ise bu konuda oldukça hassas. AB Adalet Komiseri Viviane Reding, de, 08.11.2011 tarihinde yaptığı basın açıklamasında; mevcut uygulamaların, kişilerin şahsi verileri üzerinde tam kontrol sahibi olma hakkını zedelendiğini, belki de bu nedenle dijital çağda, temel hakların anlam ve kapsamının yeniden belirlenmesinin gerekebileceğini; veri güvenliği sağlamak için birlik olarak kişisel verilerin kullanımı ve işlenmesine ilişkin daha sert düzenlemelere gidilmesi gerektiği görüşünde olduklarını; internet işletmelerince kullanılan şahsi bilgiler üzerinde, internet kullanıcılarına daha fazla kontrol yetkisi sağlanması bunun için de unutulma yetkisi tanınmasına gidilmesi ve işletmelerce asgari veri temini esasının getirileceğini belirtti.

[5] Carnegie Mellon Üniversitesi öğretim görevlisi

[6] Konuşmaya <http://g4.tv/gGaSLq> adresinden ulaşabilirsiniz.

[7] Yaratılan sanal dünyada arkadaşlarınızla aranızdaki tatlı rekabet ve başarı hırsı gibi duygular, insanların kendini gerçekleştirme güdülerini (Maslow Piramidi) harekete geçiriyor. Facebook üzerinden sanal objelere 2012 yılında harcanan tutar 40 milyar Facebook Kredisi olarak öngörülmekte (<http://tcrn.ch/IdH3xC>), 1 Facebook kredisi şu an 0,25-TL'ye karşılık gelmekte. Türkiye'de de dijital oyun pazarı gün itibarıyla 200 milyon dolara ulaşmış durumda (<http://bit.ly/Rhp8ef>).





Sansür bizi korur mu?



Geçen gün televizyonda, yakın zamanda başlayan bir diziye gözüm takıldı. Dizinin ortaları sanırım, konu bir hayli ilerlemiş, bilmem kaçınıcı dakika ve kim bilir kaç bölüm olmuş, konuyu yakalamak zor vesselam; ancak bu, benim sorunum. Öğrendiğim kadarıyla Türkiye’de, orta düzeyde bir dizi seyircisinin, bir diziye herhangi bir bölümden ısınması 5-10 dakikada mümkünmüş (Bize okulda Romalı Justinianus’un basiretini öğretmişlerdi ama olsun, hayat insana neler öğretiyor !)

Velhasıl izlemeye başladık „artık kanalın yüzü hürmetine, “ilk reklam arasına kadar buradayız” diyerek kaderimize boyun eğdik, konu ilerledi, başrollerden biri uzak yoldan evine geldi, nice zaman sonra ve evde onları karşılayan evin hanımı gelenlere birer bardak içki hazırlıyor, yorgunluklarını alır düşüncesi, belki de ailevi bir gelenek ya da eski zamanlardan bir adet.

Yalnız içki şişesi de bardağı da ortalarda yok. Var ama yok... “Bir sis perdesi arkasında, başrol bu duruma mı efkârlı yoksa, iki yanlış bir doğru götürür mü? ” diye mi düşündü bilemem tüm bu sis perdesini aydınlatmak çabası belki de. Bir de sigara yaktı ama bizi de yaktı. Çağırın itfaiyeyi ekran yanıyor, ekranı sis bastı! Her yer duman, göz gözü görmüyor.

Kanali geçtim can havliyle, derken bir başka buğulu ekran daha. Dizi sağlık konusuna dayalı, doktor hasta ilişkilerini ve bir hastanenin günlük temposunu konu alan maceraların bilmem kaçınıcı gösterimi. Buğu alanı ise, insan vücudu. Bu alan bildiğim kadarıyla vakti zamanında bu dizinin çok izlenmesinin nedenlerinden biri. Dizinin en özellikli noktası; gerçeğe çok yakın vücut anatomisi görüntülerine yer vermesi. Ancak tatbik olunan buğu sonucunda artık vücudun, özellikle iç organların, gözükmesi neredeyse imkânsız ve neticeten artık bu diziyi bildiğin brezilya dizilerinden ayırmakta. Zaten aynı saatte oynatılıyor bu tekrarlar...

Görünen o ki, uygunsuz, sakıncalı bulunan kareler “sansürlenmekte”. Ancak bu uygulamaya neden gidildiğini anlayabilmiş değilim, çocuklarımız için mi?

Benim bildiğim ve çok da yerinde bulduğum bir uygulaması var esasen Radyo Televizyon Üst Kurulu’nun, o da Kurul’un geliştirdiği akıllı işaretler sembol sistemi. Sembol

sistemi, 23 Nisan 2006'dan beri Türk televizyon kanallarında uygulanıyor. Çocuk ve gençleri televizyon yayınlarının olumsuz etkilerinden korumak amacıyla uygulanan semboller esasen sinemalardan da alışık olduğumuz bir sınıflandırma sistemi. Bu uygulama pek tabi ki; henüz zihni tam anlamıyla doğru ve yanlış ayırmakta tökezleyebilecek olan çocuklarımızı ekrandan uzak tutmak; şiddet, cinsellik, vahşet ve olumsuz örnek teşkil edebilecek davranışlar açısından aileye, içerik hakkında çaktırmadan bilgi vermekte, çocuklarının maruz kalmasını istemeyecekleri görüntülerden uzak tutmak konusunda da bir nevi vazife yüklemekte ya da halk ağzıyla, topu taca atmaktadır.

Bu uygulamanın da, pek tabi iyi/kötü yanları ayrıca tartışılabilir ancak bu, gerekli ve uygun olduğuna inandığımız bir uygulama. Bizi rahatsız edense; ya çocukların yatma ya da dizilerin yayın saati.. Öyle ki; "İyi Uykular Çocuklar Projesi" uyarıları TV'de saat 21:30'da gösteriliyor, oysa ki; ailecek başına oturup bir hafta boyunca iple çektiğimiz, haftanın birkaç gününü de birbirimize özet geçerek ya da gelecek öngörülerimizi paylaşıp geçirdiğimiz dizilerimiz saat 20:00 itibarıyla ekranlarda yer almaya başlıyor.

Öte yandan bu dizileri bu kadar izlenilesi yapan nedir diye hiç düşündünüz mü? Ben içersinde kendimizden bir şeyler bulduğumuz biz ya da çevremizdekilerin yani yaşayan gerçek bireylerin bir parçasının bu ekranlarda canlandırılan karakter ile gözler önüne serildiğini düşünüyorum... Belki bu karakterler çok uçlarda yaşıyorlar ama bu, hikâyelerinde gerçeklik olmadığı anlamına gelmez... Peki dizilerdeki karakterler, bunlar



hep aynı yazarların kaleminden mi çıkarlar, hep huyu suyu aynı tipler midirler? Değillerdir pek tabi ki; öyle olsa bir karakter yeterdi anlatmaya her şeyi... Oysa ki bugün dizi sektöründe başrol oyuncular, diğer (yan) roller ve castlar ile dahil düşünülüğünde bir dizide 1-60 kişi arası bir oyuncu kadrosu karşımıza çıkıyor. Bölüm başına 70.000,00-TL dahi alan oyuncular olduğu söyleniyor... Prodüksiyon masraflarını siz düşünün... Seyirci dizi izler, karakterleri benimser belki özdeşleşir. Karakter gibi olmak ister; yediği yerlerde yemek yemek, giydiklerini giymek, dinlediklerini dinlemek... Arada eli mahkum örtülü ve açık her tür reklamı da izler.. Oyuncu da rolünü oynar, parasını kazanır devlete vergisini verir... Prodüksiyon şirketi, sektörde istihdam yaratır, çekimlerde kullanılan yerlerde ekonomik canlanma olur ve yine gelir elde edenler, vergilerini verirler. Görüldüğü zaman, herkes al gülüm ver gülüm kendi hayatından memnundur... Ama şu çocuklar da olmasa ya da vaktinde uyusa!

İçinizden bazıları gerçekten çocuklar olmasa varsayımını yürüttükten sonra yine de bir şey değişmezdi diyorlar... Adı üstünde sansür bu. Seçim hakkını yok ediyor...

Sansür sadece TV'de değil, İnternet'te de de var... 2007 yılında yayınlanan 5651 sayılı Kanun'un

uygulaması o kadar müdahaleci boyutlara ulaştı ki, yürürlükten kaldırılması için 17 Temmuz 2010 tarihinde sokaklarda yüz binler yürüdü (biz onları bir elin parmağı olarak okuduk basından). Sansür yazılı basında da var: bazı haberler atlanıyor hatta ve bazı haberler yoktan yaratılıyor bazen. Sırf magazin basını gelmesin aklınıza, ekonomik ve siyasal haberler de var hiç yoktan gazete sayfalarına dökülen ya da varken yok edilen... Sırf süreli yayınlar da değil sansürün tacizlerine tecavüzlerine muhatap olan... Bazen kitaplar toplatılıyor yer yer ya da basılamadan el konuyor bazılarına... Kitabın da adı yok, kadının da...

Düşünüyorum da aslında hemen hemen her yerde var da bu sansür, beynimizde de olmaz mı? İlerleyen günlerde belki o da olur. Teknoloji çok gelişti, neden olmasın? Belki o zaman "hayat" da otomatikman sansür edilmiş olur. En güzeli de belki bu olur, İnternet ya

da TV'lerdeki sanal karakterlere öğretmesi, uygulaması kolay. Er kişi her meydanda dediğini yaptırabilmeli icabında.

İşte o zaman, yani beynimizdeyken daha sansür uygulansa, kimse "birilerinin" hatalarını yapmaz ve herkes "birilerinin" doğrularını yapar. "Yapar" diyorum başka bir kelime kullanamadım ne yazık ki, zira artık yaşamak olur mu o eylem, ondan pek de emin değilim.

Peki, herkes aynı şeyi yaparsa kim düşünecek ve kim seçecek ve kim ayrışacak diğerlerinden o zaman hatalar olmazsa? Öbür dünyaya gittiğimiz savında, dünyadaki sınırı da geçmiş mi kabul oluruz? Dahiler ve zekâ geriliği olanlar olmayacak mı hayatımızda? Marketteki bir kutu süttan farkımız olmayacak mı birbirimiz için? Seçimler olmayınca insan olabilecek miyiz? Biz, biz olabilecek miyiz?

Dizilerden yanlışları (!) kötülükleri çıkaralım, diziler tüm kötülüklerin anası... Çıkaralım ve onların yerine doğruları yerleştirelim... Başroldeki her karakter, misal günde en az 30 dakika spor yapsın, günde en az iki defa dişini fırçalasın, fast food asla yemesin ve araba kullanıyorsa şehir içi hız limitini asla geçmesin... Herkes gerektiği gibi yaşasın!, Karakterler yavaş yavaş, onları onlar yapan özelliklerinden, yaşanmışlıklarından sıyrılınsın, herhangi biri olsun ya da "öteki" olsun ve artık olduğu/olmadığı bu hali ile yok olsun. Biz sansürlediğimiz ya da başımızı öte yana çevirdiğimiz için artık bizden farklı olanlar da olmasın! Olsun, olsun da bizim için olmasın. Seçmek, kişiliğimize bağlı vazgeçilmez ve doğuştan gelen bir özgürlük, anayasal bir hak değil de; ulaşılmayacak bir ütopya olsun. Belli mi olur? Belki sansür bizi, bizden korur... <http://bit.ly/V3H8wt> (04.09.12)



İnternet özgürlüğünde Uganda'dan geri, Rusya'nın önündeyiz

Freedom House raporunda, Türkiye'nin bir puanı 45'ten 46'ya çıktı. Raporda Türkiye, Kenya ve Uganda'nın gerisinde kalırken Azerbaycan ve Rusya'nın önünde yer alıp Tunus'la aynı sırayı paylaştı.

Freedom House tarafından belirlenen Freedom of the Net 2012 raporu yayınlandı. Ülkelerdeki İnternet özgürlüğünü ölçen araştırmaya göre, 46 puanla kısmen özgür ülkeler kategorisinde yer alan Türkiye, Kenya ve Uganda gibi ülkelerin gerisinde kalırken Azerbaycan ve Rusya'nın önüne geçti. Raporda Türkiye'nin durumunun bir puan kötüleşerek 45'ten 46'ya düştüğü görüldü. 47 ülke arasında 46 puan alan Türkiye, Tunus ile aynı puanda. Yapılan derecelendirmede 47 ülke arasında 14 ülke özgür; 20 ülke yarı özgür ve 13 ülke ise özgür değil olarak değerlendirildi.

Araştırmada yer verilen 47 ülke, Freedom House tarafından belirlenen bir sisteme göre puanlandırılıyor. Puanlandırma sisteminde erişim engellemeleri, içeriğe getirilen sınırlar ve kullanıcı haklarının ihlali konuları değerlendiriliyor. Bu kıstaslara göre her ülkeye 0-100 arasında puan veriliyor. Derecelendirmede düşük puan alan ülkeler özgür, yüksek puan alanlar ise özgür değil olarak nitelendiriliyor. Yapılan derecelendirmede Türkiye "kısmen özgür" kategorisinde bulunuyor. 31 ile 60 puan arasındaki ülkeler bu kategoriye giriyor. Türkiye'nin geçtiğimiz yıla göre 1 puan yükseldi.

En özgürü Estonya...

Freedom of the Net 2012 raporuna göre İnternet konusunda en özgür ülke Estonya. Sadece 10 puan alarak lider olan Estonya'yı sırasıyla ABD, Almanya, Avustralya ve Macaristan izliyor. Araştırmada en İnternet'e en büyük kısıtlamaları getiren ülke ise İran olarak çıktı. İran 100 üzerinden 90 puan alarak diğer tüm ülkeleri geride bıraktı. İran'dan sonra İnternet üzerinde en çok baskı kuran ülkeler ise Küba, Çin, Suriye ve Özbekistan. Sıralamada Türkiye'den daha özgür olarak gösterilen ülkeler arasında Uganda, Kenya, Libya ve Kırgızistan gibi çok gelişmemiş ülkeler de var. 1941'de kurulan, kâr amacı gütmeyen, hükümet dışı düşünce kuruluşu olan Freedom House (Özgürlük Evi), dünya çapında özgürlüğün yayılmasını destekleyen, bağımsız bir sivil toplum örgütü.



İnternet'in etkinliği listesinde Türkiye, 27'nci sırada...

İnternetin yaratıcısı Sir Tim Berners-Lee'nin kurduğu World Wide Web Vakfı'nın hazırladığı raporda, 61 gelişmiş ve gelişmekte olan ülke incelendi. İnternetin sosyal, siyasal, ekonomik etkisi; kullanıcı oranı ve içeriğin genişliği ile altyapının kalitesi, yaygınlığı, erişimi düzenleyen politikalar ve eğitimi içeren İnternete hazırlığı ölçmeyi amaçlayan bir endekste İsveç birinci sırada yer alırken, Türkiye yüzde 53,7 skorla 27'nci oldu. Vakfın endeksinde İsveç yüzde 100 ile birinci, Yemen yüzde 0 ile sonuncu sırada yer aldı. İsveç'i ABD, İngiltere, Finlandiya ve Kanada izledi. Endekse göre, İnternet'in Türkiye'de ekonomik etkisi yüzde 45,98, siyasal etkisi 51,05 ve sosyal etkisi yüzde 62,01. Türkiye bu skorla Avrupa bölgesinde gerilerde kalıyor; sonuncu olan Rusya'nın hemen önünde görülüyor.

Dünyada her üç, Afrika'da ise her altı kişiden birinin İnternet kullandığı bildirilen endekste, İnternet'in "herkese açık" olmasına en büyük engelin sansür ve geniş bantlı hizmetlerin pahalılığı olduğu belirtildi. Endekste yer alan ülkelerin yüzde 30'unda hükümetlerin, İnternet sitelerine erişimi orta ya da ciddi derecede sınırladığı, yarısının da basın özgürlüğünü giderek artan oranda tehdit ettiği vurgulandı.

Berners-Lee, bu konuda "İnternet bir küresel sohbet aracı. Konuşma özgürlüğüne hem sanal ortamda hem gerçek dünyada baskı artıyor. Bu muhtemelen internetin de geleceğine yönelik en büyük tehdittir" dedi.

İnternet endeksi ilk 10

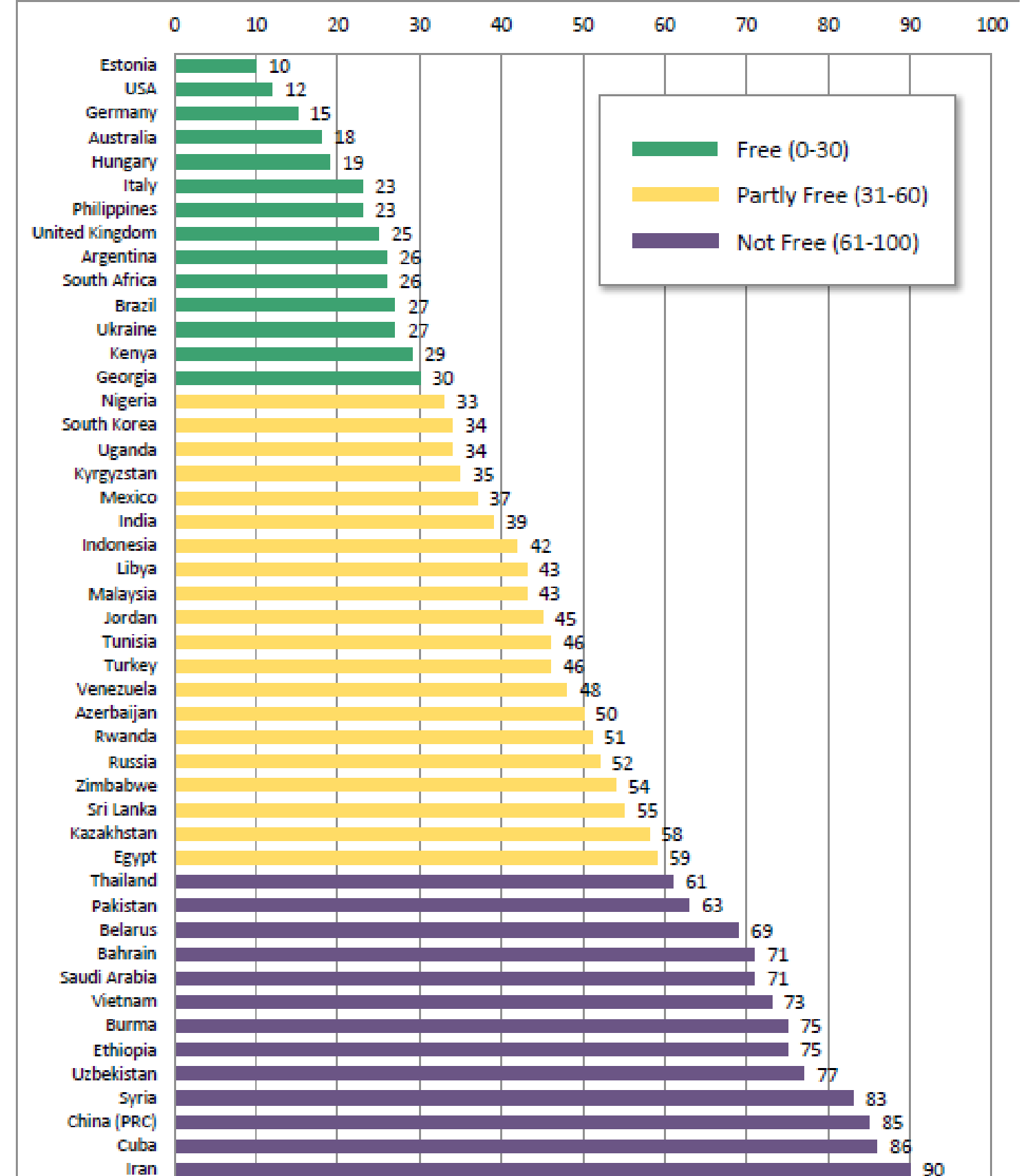
- 1- İsveç
- 2- ABD
- 3- İngiltere
- 4- Kanada
- 5- Finlandiya
- 6- İsviçre
- 7- Yeni Zelanda
- 8- Avustralya
- 9- Norveç
- 10-İrlanda

İnternet endeksi son 10

- 1- Nepal
- 2- Kamerun
- 3- Mali
- 4- Bangladeş
- 5- Libya
- 6- Etiyopa
- 7- Benin
- 8- Burkina Faso
- 9- Zimbabve
- 10- Yemen

FREEDOM ON THE NET 2012: GLOBAL GRAPHS

47 COUNTRY SCORE COMPARISON (0 = Most Free, 100 = Least Free)



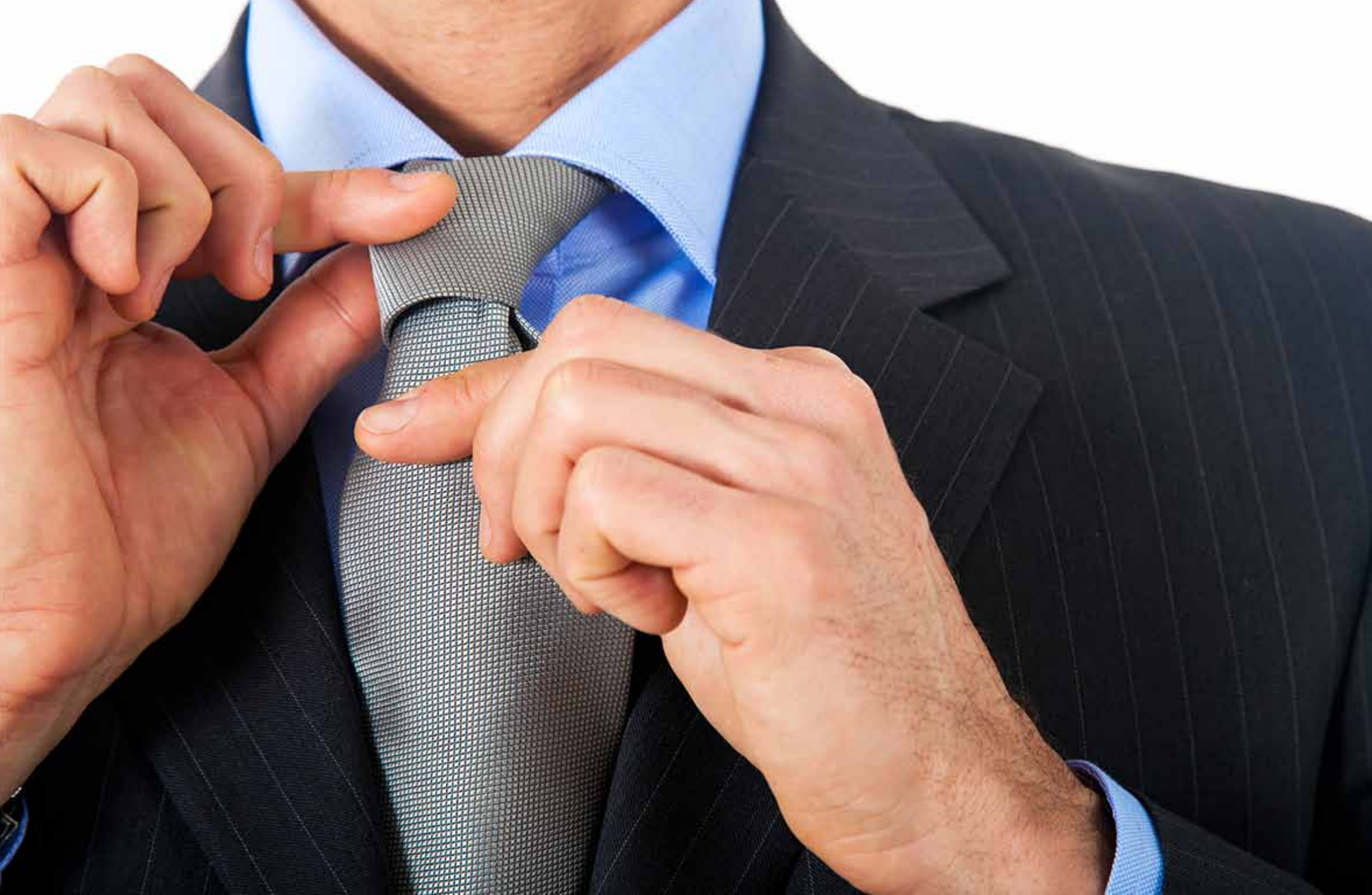
Arzu Kılıç
arzu.kilic@tbd.org.tr



*Değerli okurlar,
Görselliğin çok ama çok önemli olduğu günümüzde, bir stilimiz ve imajımız olmalı. İş ve özel hayatımızda kılık-kıyafetimiz, kullandığımız renkler, oturuşumuz, kalkışımız, yemek yiyişimiz başta olmak üzere hepsi bizim stilimizi ve imajımızı oluşturuyor. Dolayısıyla insanlar tarafından doğru bir şekilde algılanmak istiyorsak bazı püf noktalara dikkat etmemiz gerekiyor. Sizler için kişisel marka ve imaj danışmanı Rüzgar Mira Okan ile bir söyleşi gerçekleştirdim. Rüzgar Mira Okan'ı basın ve sosyal medyadan sık sık takip ediyorum. Kendisine hayranım ve içten içe kıskanıyorum da. Çünkü hayalimdeki mesleği icra ediyor. Okan'ın bir sözü sürekli aklımda: "Az olan çoktur." Ben kendi adıma bu sözü kulağıma küpe edindim.
Okan, Orta Doğu Teknik Üniversitesi (ODTÜ) Kimya Mühendisliği Bölümü'nden mezun. Eğitimi sırasında burslu olarak Amerika Purdue Üniversitesi ve İtalya Palermo Üniversitesi'nde okumuş. Kurumsal iş hayatında; nanoteknoloji-mühendislik, satış, pazarlama, satın alma ve uluslararası müşteri yönetimi alanlarında çalışmış. Amerika ve Londra'da Kişisel Marka ve İmaj Yönetimi, İş Etiketi, Protokol, Algı Yönetimi, İletişim, Nezaket Görgü, İmaj ve Stil Danışmanlığı eğitimlerini almış. Odea adlı bir danışmanlık merkezi olan Okan, İlk İzlenim, Algı Yönetimi, Kurumsal Temsil, İş Yaşamında Kişisel Marka ve İmaj Yönetimi, Beden Dili, Renkler, İş Etiketi, Uluslararası İş Etiketi, Protokol, İş Yaşamında Serbest Giyim, Sosyal Etiket: Nezaket ve Görgü, Zarafet, Giyinme Sanatı ve Stil konularında çalışıyor.*

Dikkat!

Kötü bir imajın maliyeti çok ağır olabilir



“Nasıl algılanıyorsak öyle biliniriz” diyen Okan ilk izlenimin saniyeler içinde oluştuğunu ve ikinci bir şansın olmadığını söyledi. Bilişim sektöründeki bir yöneticinin net, ulaşılabilir, ciddi, özenli, süreklilik arz eden ve tutarlı bir stili olması gerektiğini vurgulayan Okan, teknik altyapı kadar, bireyin stil ve imaj yönetimine de yatırım yapılmasını önerdi.

-Stil ve stil danışmanlığı nedir, herkesin bir stili olmalı mıdır? Sadece kılık-kıyafet değiştirerek stil sahibi olunur mu?

-Herkesin bir imajı, bir stili vardır. Stil, "kendini ifade etmek"tir. Stil, kişinin kimliğidir, karakteridir, parmak izi gibidir, sürekli. İmaj da karşımızdaki bireylerin zihninde oluşturduğumuz resmimizdir. Bu zamana kadar stil ve imaj dendiğinde sadece kılık kıyafet akla gelirdi. Pahalı ya da son moda kıyafetlerle, hatta ve hatta sadece kılık kıyafetle stil sahibi olunmaz! Asıl olan, "Ne?" değil, "Nasıl?". Yani algı. İmajımız ve stilimiz nasıl olduğumuzu ve nasıl algılandığımızı anlatır. Kıyafet ve aksesuarlar yansımadır, iç dünyanın dışa yansıması. İnsan zihni, görseli daha çok hatırlar. Görsel bir dünyada yaşıyoruz ve teknoloji ile bu, her geçen gün daha da artıyor ve hızlanıyor. Bu yüzden görünüm, stilimizin önemli bir yansıması ve imajın öğelerinden biridir. Davranış ve iletişimle bütünlük kazanır. Kokumuzdan, görünümümüze, konuşmamızdan, duruşumuza, neyi nasıl yazdığımıza, nasıl yemek yediğimize kadar her şey bir bütündür ve stilimizin bir parçasıdır. Bir Kişisel Marka, Stil ve İmaj Danışmanı olarak görev ve sorumluluğum, bireylerin ve kurumların öz değerleri, kimlikleri, karakterleri, hedefleri ve amaçları doğrultusunda stil kimliğini oluşturmak, stratejik planlamalarını yapmak ve imaj yönetiminin sürekliliği ve sürdürülebilirliğini sağlamak.

İmaj, sadece nasıl görüldüğümüz değildir. İmajımız kurumsal ve bireysel olarak bir iletişim aracıdır. İletişimde imajın gücü görünümle başlar davranışla, sözsüz



iletimle; beden diliyle, renklerle, sözlü iletimle; konuşma ve yazıyla, hatta ve hatta e-mail kültürü ve İnternet'te, sosyal medyada nasıl yer aldığı ile devam eder. İmajımız bir bütündür ve hepimizin bir imajı vardır. Önemli olan bu imajı etkin bir şekilde yönetebilmektir. Profesyonel iş yaşamlarımızda imajımızın farkında olmak, onu etkin ve etkili bir şekilde yönetmek, iş hayatındaki itibar ve algımızı olumlu yönde inşa etmemizi sağlar. Kariyer basamaklarını daha güvenli, sağlam ve etkin bir biçimde çıkamamızı destekler. Kurumların olumlu algı ve imajları ile de firmalar hem pazar paylarını artırır, hem kaliteli, yetenekli personel istihdamını

sağlar, hem de yatırımcıların ilgisini çekerler. Kötü bir imajın maliyeti hem uzun hem de kısa vadede çok ama çok yüksektir.

-İnsanlar dış görünüşleriyle karşılanır, şahsiyetleriyle uğurlanırlar. Bildiğiniz üzere ilk izlenim her konuda çok önemli. Mülakatta, ilk karşılaşmada vs... Doğru ve etkili bir ilk izlenimin püf noktaları nelerdir?

-İlk izlenimler, saniyeler içinde oluşur. Hatta bir web sitesi için bile bu böyledir. Bir kullanıcı o site de kalıp



kalmayacağına saniyeler içinde karar verir. Doğru ilk izlenim etkin bir imaj için önemlidir ve etkili bir imaj da prestij, güç ve başarının anahtarıdır. İlk izlenimler saniyeler içinde oluşur, bu yüzden ikinci bir şans yoktur. Mülakatlarda ve iş yaşamında ilk karşılaşmalarda; kılık kıyafetlerin özenle ve gidilecek yere uygun seçilmesi, duruşumuz, kişisel hijyen, bakım ve kokumuz oldukça önemli. Samimi, doğal ve özenli olmak, pozitif enerji yansıtmak, tutarlı ve gerçek olmak da esas. İmaj sadece kıyafet ve aksesuarlarla "süslenme" değil, işimizi iyi yaptığımızı gösteren, kaliteli bir yaşamın temelidir.



İlk izlenimimizde bunu yansıtabilmek önemli. "İçinde bulunduğum sektöre uygun bir imaja sahip miyim?" her bireyin sorması gereken en önemli soru. İmajımız başkalarının bizi nasıl algıladığı, nasıl tanıdığı, yani bizimle ilgili zihinlerinde oluşan resimdir. İçimizde ne kadar değer, yetenek, bilgi birikimi, deneyim olursa olsun, insanlar bizi sadece kendimizi ifade ettiğimiz kadarı ile tanırlar. Nasıl algılanıyorsak oyuz. Başka bir deyişle nasıl algılanıyorsak, öyle biliniriz.

-Bilişim sektöründe çalışan bir yöneticinin stili sizce nasıl olmalı, bilişim sektöründe stil danışmanlığını yaptığınız üst düzey bir yönetici var mı?

-Bilişim sektöründe danışmanlık yaptığım yöneticilerimiz var. Onların vizyonerliği ve farkındalığı ile de özellikle son dönemde bilişim firmaları kendini ifadenin, görünümün, beden dilinin, tarzın ve duruşun ne denli önemi olduğunun farkına varmaya başladılar.

Marka algısı bireyle yani çalışanla başlar. Teknik donanımın tam olmasının yanı sıra markanın bir bütün olduğu ve insanların görünümüleriyle karşılaşarak karakterleriyle ve yaptıklarıyla uğurlandığını hep hatırlamak gerekiyor. Teknik altyapıya yatırım kadar, bireyin stil



ve imaj yönetimine de yatırım yapmasını öneririm. Zaman zaman firmalar için marka algı ve kimliğine uygun giyim kültürlerini oluşturuyor, çalışanlarına iş etiketi, görünüm konularında eğitimler de düzenliyorum. Bilişim sektöründe çalışan bir yöneticinin stili net, ulaşılabilir aynı zamanda ciddi, özenli, süreklilik arz eden ve tutarlı olmalıdır. Yöneticilerimiz her zaman özellikle çalışanlarının rol modeli olduklarını yani onlara örnek olduklarını hatırlamalıdır. Giyim olarak en önemli parça gömlektir. Ceket ciddiyet göstergesidir ve bir tamamlayıcıdır. Mavi renkli gömlek iş dünyasında güven duygusunu, vizyonerliği ve iletişimi temsil eder. Renklerin psikolojik etkisi ve gücünden yararlanın. Kıyafetlerinizi düz renkli kumaşlardan tercih edin. Bu şekilde günlük ve spor giyimde birbirine karıştırarak daha fazla kıyafet alternatifini yaratabilirsiniz.



Karakter ve teknoloji...

Kitap: Karakter Aşınması: “Yeni Kapitalizmde İşin Kişilik Üzerindeki Etkisi”

Yazar: Richard Sennett

İngilizce’den Çeviri: Barış Yıldırım

Ayrıntı Yayınları/Beşinci Basım, 2011

“

Karakter kendimizde değerli bulduğumuz ve başkalarının değer vermesini beklediğimiz kişisel özelliklerimizdir.

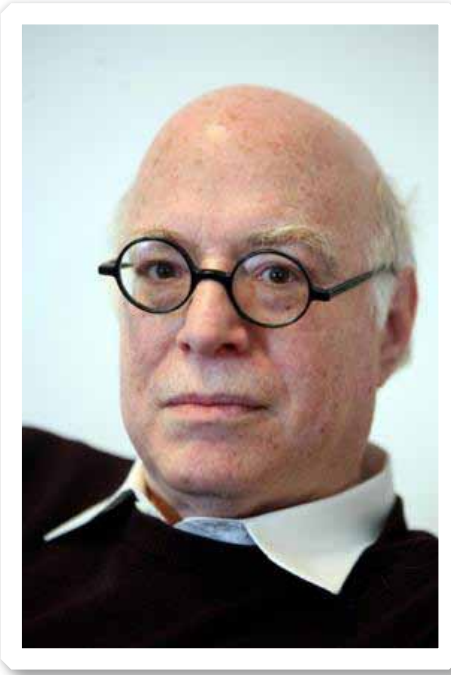
Sabırsız, mevcut ana odaklanan bir toplumda, hangi özelliğimizin kalıcı değer taşıdığına nasıl karar verebiliriz? Kısa vadeye kilitlenmiş bir ekonomide nasıl uzun vadeli hedeflere sahip olabiliriz? Her an parçalanıp sürekli olarak yeniden şekillendirilen kurumlarda, karşılıklı sadakat ve bağlılık nasıl sürdürülebilir? Bunlar yani, esnek kapitalizmin karakter konusunda karşımıza çıkardığı sorunlardır.

”



Doç.Dr. Selçuk ÖZDEMİR
selcukozdemir@gmail.com





TED Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dekanı Prof. Dr. Petek Aşkar Hocamın tavsiye ettiği Richard Sennett'in "Karakter Aşınması" adlı kitabının önsözünde okuduğum bu satırlar, işin ucunun bir tarafından özellikle bilişim teknolojilerine dokunacağı hissi uyandırdı bende. Bu sebeple, altını çizerek ve dikkatle okuduğum bu kitabı sizlerle paylaşma ihtiyacı hissettim. İlk fırsatta alıp okuyacağınızı düşünüyorum.

Sennett, bilişim teknolojilerinin insanların çalışma ve özel hayatına getirdiği değişikliklerin karakterlerinde oluşturduğu dönüşümü çok zeki bir şekilde anlatıyor. Yazar, makinelerin ve bilişimin hızlandığı hayat akışının bireyler ve dolayısıyla toplumlar üzerindeki etkisini tartışıyor.

Aşağıda kitaptan aldığım bazı paragraf ve satırları sizlerle paylaşmak istiyorum:

* Sennett, "sermayenin sabırsızlığı" yüzünden tüketimin ve harcamanın pompalandığını, daha fazla

tüketim için de "insanların sürekli değişim" istediğini vurguluyor.

* "Uzun vade yok" anlayışı insanlar arasında güveni, sadakati ve karşılıklı bağlılığı aşındırıyor. Güçlü bağlar ise aksine uzun süreli ilişkilere dayanır. Modern kurumların kısa vadeli çerçevesi bu enformel güvenin olgunlaşmasını kısıtlıyor.

* "Uzun vade yok" sloganı aile ilişkilerine aktarıldığında "bırakıp gitme", "kendini adamama" ve "fedakârlıkta bulunmama" sonucu ortaya çıkar. Aile, yeni ekonominin yüzergezer değerlerinin aksine, sorumluluğu, güvenilirliği, bağlılığı ve hayatta bir hedef sahibi olmayı vurgulamalı. Bunların hepsi de uzun vadeli erdemlerdir. Peki, hep kısa vadede yaşayan toplumlarda uzun vadeli hedefler nasıl güdülebilir?

* Kısa vadeye dayalı kapitalizm, insan karakterinin – özellikle de karakterin insanları birbirine bağlayan ve her birini sürdürülebilir bir benlik duygusuyla donatan özelliklerinin- aşınması tehlikesini barındırıyor.

* Birçok endüstri sosyoloğunun gözlemlediği gibi bir kurumun benimsediği teknolojileri tam olarak hazmetmesi uzun bir zaman alır. Yeni beceriler geliştirmek için zamanın geçmesi şarttır; sadece marangozluk kitapları okuyarak marangoz olunmaz.

* Ford Motor şirketi üretimi bir endüstri haline getirince, vasıflı ustalar yerine sözde uzmanlaşmış işçileri istihdam etmeye başladı. Bunların işi pek fazla düşünce veya karar gerektirmeyen minyatür işlemlerden ibaretti.

* Ucuz adamlar pahalı makinelerle ihtiyaç duyarken yüksek vasıflı adamlar alet kutusundan başka pek bir şeye ihtiyaç duymazlar.

* Bütün düşünme süreçleri gibi, makine kullanma zekâsı da, özeleştirel değil operasyonel olduğu takdirde körelir. Her şey bizim için basit hale getirildiğinde zayıf düşeriz; yaptığımız şeyi kavrayamadığımız için işle olan bağımız yüzeyselleşir.

* "Fırın işçileri, kullanıcı dostu makineler kullandıkları için, işlerini ancak yüzeysel

olarak kavrayabiliyorlardı." Bir fırın işçisi kadın "Bugün fırın işçisiyim, yarın bir ayakkabı üretim işçisi olabilirim, ertesi gün de bir cam üretim işçisi olabilirim. Fark etmez, çünkü gittiğim her yerde yaptığım tek şey bir düğmeye basmak. Arkada ne olup bittiğini bilmiyorum ve bilmem de gerekmiyor."

* Çalışma ortamlarında, rutin kişiyi alçaltan ve cehalete yol açan bir olgu olarak karşımıza çıktı. Emekçi, aynı kolu veya manivelayı saatlerce çevirirken, farklı bir gelecek vizyonuna ya da değişimin nasıl sağlanacağını bilgisine sahip değildir.

* "Kendimizden hiçbir şey üretememek...

ne büyük bir zavallılıktır". Dünyadaki görevimiz yaratmaktır ve bu yaratıların en büyüğü de kendi yaşam hikâyemizi şekillendirmektir. Güçlü karakter sahibi olan bir insanın temel özelliklerinden biri, deneyimlerine şekil verme gücüdür.

* Bugünkü iktidar oyunu yeni bir karakter tipi yaratır. Artık, amaçlı insan gitmiş yerine "ironik insan" gelmiştir. Ironi, insanın "kendisini tanımladığı sıfatların sürekli değiştiğinin, ayrıca kullandığı kelimelerin ve dolayısıyla benliğinin olumsal ve kırılğan olduğunun her zaman farkında olması nedeniyle kendi kendini ciddiye almaması" olarak tanımlanıyor.

* En yoğun yetersizlik duygusu amaçsızlıktır. Yaşamımızla bilinçli bir biçimde uğraşmalı, onun toplumsal organizasyonunu tasarlamalı, araçlarını geliştirmeli ve yöntemini oluşturmamız. "Yaşama hâkim olmak demek, bilinçsiz çırpınmaların yerine bilinçli bir niyeti geçirmek demektir."

* Karakterimizi ilgilendiren, "Bana kim ihtiyaç duyuyor?" sorusu, modern kapitalizmde yoğun saldırı altında. Sistem insanlara kayıtsızlık aşıyor.

Herkes "Toplumda bana ihtiyaç duyan kim var?" sorusu karşısında kafa karışıklığı yaşıyor. Kendisine ihtiyaç duyulmadığını hisseden kişi doğal olarak çevresine tepkisiz hale gelir.



Ekonomide atılım için bilişim

2023'te en büyük 10 ülke arasında yer almanın BİT'e gereken önemin verilmesiyle mümkün olabileceğine dikkat çeken TÜBİSAD, Türkiye'de BİT sektörü üretkenliğinin, toplam özel sektör üretkenliğinin dört katı olduğunu belirtip hizmet ve yazılım ihracatının desteklenmesini önerdi.

Türkiye Bilişim Sanayicileri Derneği (TÜBİSAD) 6 Eylül 2012'de düzenlenen basın toplantısında "Atılım İçin Bilişim" raporunu açıkladı. Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK) ve Dünya Bankası verileri ile Ekonomik Kalkınma ve İşbirliği Örgütü (Organisation for Economic Cooperation and Development-OECD raporlarının kaynak olarak kullanıldığı raporda; 2023 hedeflerini tutturmanın tek yolunun, bilişim ve iletişim teknolojileri (BİT) sektörüne önem vermek olduğu uyarısı yapıldı. "Atılım İçin Bilişim: Türkiye Ekonomisi için Bilgi ve İletişim Teknolojileri Sektörü" başlıklı rapor, Prof. Dr. Erol Taymaz, Yrd. Doç. Dr. Ümit İzmen, Yard. Doç. Dr. Yeşim Üçdoğru, Doç. Dr. Yılmaz Kılıçaslan ve Devrim Sönmez'in katkılarıyla hazırlandı. 248 sayfalık rapor, BİT'in Türkiye ekonomisindeki yeri ve de ekonomik-sosyal gelişmeye katkılarını ortaya koydu. Raporda; Türkiye'nin geçmiş 50 yılda yüzde 4,5 ve 2001-2007 yılları arasında yüzde 6,5 büyüdüğü, 2023 hedeflerini yakalayabilmesi için de yıllık yüzde 8,5 büyüme gerçekleştirmesi gerektiği vurgulandı. Bu büyümeyi sağlamak için ise BİT sektörünün büyüme stratejisinin ayrılmaz bir parçası olarak kabul edilmesi gerektiği belirtildi.

Raporun kamuoyuna duyurulması amacıyla yapılan toplantıda konuşan TÜBİSAD Yönetim Kurulu Başkanı Prof. Dr. Kemal Cılız, rekabet gücünün üstünlüğünün katma değeri yüksek ürün ve hizmet üretmeye bağlı olduğuna dikkat çekti. Cılız, günümüz dünyasında

ekonomiyi ileri teknolojinin sürüklediğini belirtip BİT sektörünün dünya ticaretindeki payının yüzde 14, Türkiye'de ise bu oranın yalnızca yüzde 3 olduğunu söyledi.

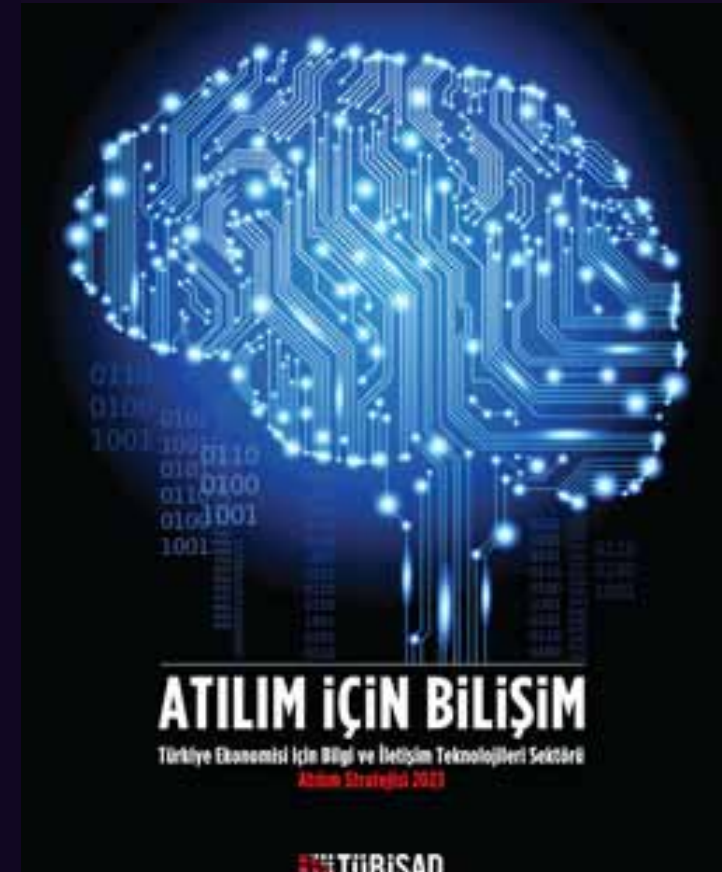
Yrd. Doç. Dr. Ümit İzmen ise raporla ilgili bazı ayrıntıları basınla paylaştı. Buna göre Türkiye'de BİT sektörünün yeri, önemi ile doğru orantılı değil. Raporda, sektöre yönelik harcamaların GSYİH'ye oranı Singapur, Güney Kore gibi ülkelerde yüzde 8'in üzerindeyken, bu oran Türkiye'de yüzde 4,5. En büyük sorunlardan biri de, BİT denildiğinde Türkiye'de iletişim teknolojilerinin anlaşılıyor olması. İzmen, TÜİK verilerinin Türkiye'deki BİT sektörü harcamalarının yüzde 75'inin iletişim teknolojilerine yapıldığını ortaya koyduğunu anımsattı. Katma değerli alanlar (hizmet ve yazılım) içinse bu oran, yüzde 1,2'lere kadar düşüyor. BİT'in Türkiye'de özel sektör içerisindeki payının oldukça düşük olması, sektörün gelişmesini sağlayacak politikaları daha da önemli kılıyor.

Raporda diğer birçok ülkede olduğu gibi Türkiye'de de üretkenliğin BİT sektöründe daha yüksek olduğu, BİT üretkenliğinin, toplam özel sektör üretkenliğinin dört katını bulduğu vurgulandı. Türkiye'de BİT için geliştirilecek yol haritasında hizmet ithalat ve ihracatının önemli rol oynayacağı belirtildi.

Atılım senaryosunda tanımlanan büyüme politikasının gerçekleşmesi için; sektöre

dönük bütüncül, sistemli, sürekli ve tüm toplum tarafından benimsenen bir politika ile desteklenmesi gerektiğinin altı çizildiği raporda, Türkiye'nin 2023 yılında en büyük 10 ülke arasında yer alması için gereken politika adımları da şöyle sıralandı:

- BİT sektörü stratejisi, büyüme stratejisinin ayrılmaz bir parçası olarak kabul edilmeli
- Sektöre yönelik güçlü yasal alt yapı oluşturulmalı
- BİT sektörüne dayalı istihdam yaratılmasına dönük eğitim politikası geliştirilmeli
- Küresel rekabetçi BİT sektörü için hizmet ve yazılım ihracatı desteklenmeli
- Rekabetçi, yaygın ve ucuz iletişim altyapı ve hizmetleri sağlanmalı
- BİT sektörünün iş dünyasına nüfuzu artırılmalı
- Ar-Ge ve yenilikçilik desteklenmeli
- Girişimci kültürün güçlendirilebilmesi için girişim sermayesinin oluşumu hızlandırılmalı
- BİT sektöründen alınan vergiler büyümeyi teşvik edecek, derinleşmeyi sağlayacak ve ihracatı güçlendirecek şekilde değiştirilmeli ve vergi yükü azaltılmalı
- Hizmet ve altyapılarda etkin rekabet ortamı tesis edilmeli ve yeni teknolojilere dayalı BİT altyapılarının kurulması için uygun ortam yaratılmalı.



Katılım



Türkiye'nin 2023 yılı ekonomik hedeflerine ulaşabilmesi için her yıl ortalama % 8,5 oranında büyümesi gerekmektedir. Büyüme için gereken bu ekonomik atılımın bilişim teknolojileri olmadan yapılması durumunda, ilk on ülke arasına girme hedefi hayalden öteye gidemez.

Türkiye'de bilişim sektörünün büyüklüğü, İnterpromedya tarafından yayımlanan "İlk 500 Bilişim Şirketi" raporundaki verilere göre, 2011 yılı sonu itibariyle toplam 29,1 milyar Amerikan Doları seviyesindedir. Diğer sektörlerle kıyaslandığında düşük olarak algılanan bu büyüklüğü değerlendirirken,

bilişimin tüm sektörlerde yarattığı katma değeri ve getiriye de unutmamak gerekir. Bilişim sektörü, tüm alanlarda kalkınma için doping etkisi yapmaktadır.

İlk 500 Bilişim Şirketi içinde yer alan Türkiye merkezli donanım ve yazılım üreticisi yüz dokuz firmanın 2011 yılı

sonundaki gelirleri toplamı 1.213,36 milyon dolar (%4,17) olup bunların içinde yalnızca yazılım üreticilerinin pazar büyüklüğü 368,3 milyon dolardır. (% 1,265)
Bilişim alanında yayımlanan raporlarda yer alan istatistiklere göre ülkemiz hâlâ kullanıcı rolündedir. Kalkınmada izlenecek politikaların önceliğinde,



Sim

İ. İlker Tabak*
ilker.tabak@bilisim.com.tr

bilişim teknolojileri üreticisi olarak sağlanacak katma değerler olmalıdır. Özellikle yazılım alanındaki yerli üreticilerin desteklenmesi artarak sürmelidir. Bilişim teknolojilerinin kullanımı ile elde edilecek yararları yok saymayıp bu teknolojileri yalnızca kullanan tarafta değil, üreten tarafta da yer almalıyız.

En çok Facebook kullanan, en çok cep telefonu kullanan, en çok tablet bilgisayar kullanan ülke yerine, en çok yazılım dış satımı yapan ülke konumuna en kısa sürede ulaşmalıyız.

Kalkınma için, birey birey, kurum kurum, sektör sektör büyüme esas olmalıdır. Bireylerin, kurumların ve sektörlerin kalkınma atılımı için bir arada olması ve politika belirleyicilerle eşgüdüm içinde çalışması gereklidir. Atılım için katılımcı bir çalışmanın yolu ise sivil toplum kuruluşları eliyle sağlanabilir.

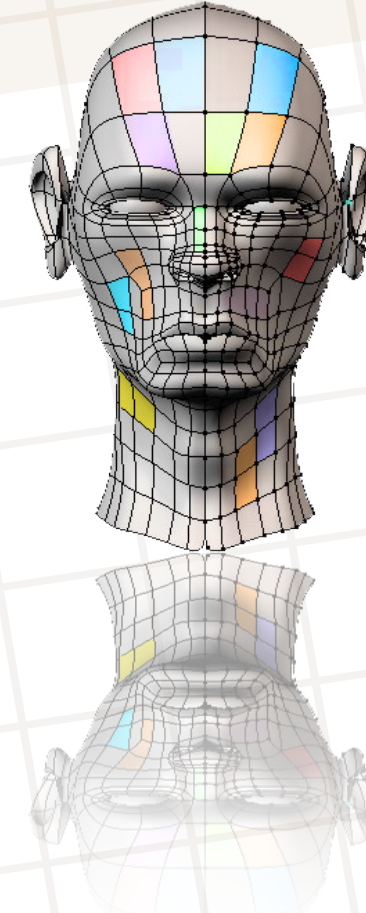
Dün olduğu gibi bugün de topyekün kalkınma için sivil toplum kuruluşlarının ilgili bakanlıklarla eşgüdüm içinde işbirliği yapması kaçınılmazdır.

(*) Bs. Müh., Bilişim Ltd. Paz. ve Satış Md.
TBD Ankara Şubesi Yönetim Kurulu Başkanı

Emeklemesine karşın başarısını kanıtlayan sektör, yasal düzenleme, destek ve teşvik bekliyor

70 milyarlık dünya dijital oyun pazarında Türkiye, 200 milyonluk küçük payına karşın büyük potansiyel barındırıyor. Yine basit bir yapımın saniyesinin bile 300 dolar olduğu animasyon sektöründe dünyada yaklaşık 50, Türkiye’de ise bin kişi çalışıyor. Her iki sektör temsilcileri, tüketicilikten çıkıp üretici hale gelebilmek için yasal düzenlemeler, kurumsal yapılanmalar, ciddi teşvik ve destek verilmesi gerektiğinin altını çiziyor.

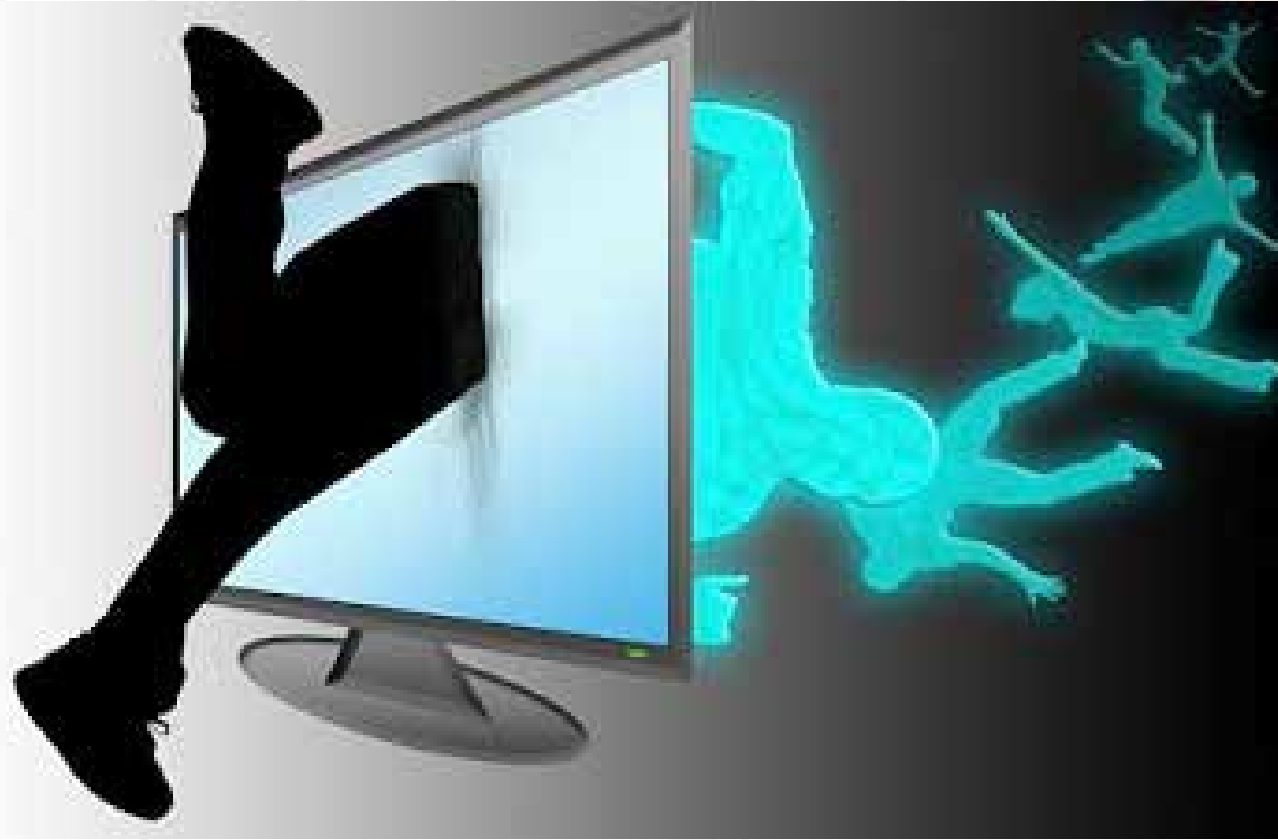
Aslıhan Bozkurt



Manchester Business School’da öğretim üyesi Prof. Dr. İsmail Ertürk, Aralık 2011’de, UNESCO verilerine göre, dünyadaki büyüklüğü 1.3 trilyon dolara ulaşan “yaratıcı endüstri”nin Türkiye için taşıdığı öneme dikkat çekmişti. “Yaratıcı endüstri”leri, kültürel miras; görsel ve sahne sanatları; yazılı ve görsel medya; animasyon; İnternet; video oyunları; tasarım; reklamcılık ve mimarlık olarak gösteren Prof. Dr. Ertürk, dünya GSMH’sının yüzde 8’ini oluşturan “yaratıcı endüstri”nin yüzde 10 ile en fazla büyüyen sektör olduğunu vurgulamıştı. Prof. Dr. Ertürk’ün işaret ettiği “yaratıcı endüstri”ler arasında yer alan animasyon ve

dijital oyun, dünyanın en hızlı büyüyen iş kollarından ikisi. Ekonomik krizlerden pek etkilenmeyen, tüm dünyada İnternet’ten sonra en hızlı büyüyen ikinci sektör olan dijital oyun sektörü, 2011 verilerine göre dünyadaki toplam büyüklüğü 70 milyar dolara ulaşmış Hollywood’u geride bıraktı. PC kutu ve konsol oyunları pazarı 40 milyar dolara yaklaşırken, online ve sosyal oyun pazarı 20 milyar doları aştı. Çok oyunculu çevrimiçi oyun (massively multiplayer online- MMO), bu pazardan 15 milyar dolarlık pay alırken, sosyal oyunlar 1,5 milyar dolara yaklaştı. 8 milyar dolar olan mobil oyun pazarının ise 2014’te 12 milyar dolara ulaşması öngörülüyor.

Dünya oyun sektörünün yükselen yıldızlarından biri olan Türkiye’nin pazarda henüz çok küçük bir payı var. Son birkaç yıldır ciddi bir ivme yakalayan, oyun tüketici ve üreticisi bir ülke olarak önemli başarılarla imza Türkiye, pazarda tahminen 200 milyon dolarlık bir ekonomiye sahip. Pando Networks’ün yaptığı araştırmaya göre Türkiye, 20



milyon kullanıcı sayısı ile potansiyel vaat eden ülkelerinden biri olarak görülüyor. Sayıları hızla artan yerli "oyun kurucular", yüzde 95'si yabancı içerikle beslenen kullanıcıları kazanmak için çeşitli projeleri uygulamaya koyuyorlar.

Tüm dünyada animasyon ve dijital oyun üzerine yaratıcı fikirleri geliştirip bunların ticari değere dönüşmesini sağlama büyük önem taşıırken Türkiye'de daha kurumsallaşmış bir dijital oyun ve animasyon endüstrisinden söz etmek çok mümkün değil. Söz konusu kurumsallaşmış yapıların temelleri; merkez (Animasyon Teknolojileri ve Oyun Geliştirme Merkezi -ATOM), dernek (Çizgi Filmciler Derneği, Çizgi Film Yapımcıları Derneği) ve federasyon Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu -TUDOF) olarak yeni yeni atılıyor. Gençlik ve Spor Bakanlığı'na bağlı 61'nci federasyon olan TUDOF,

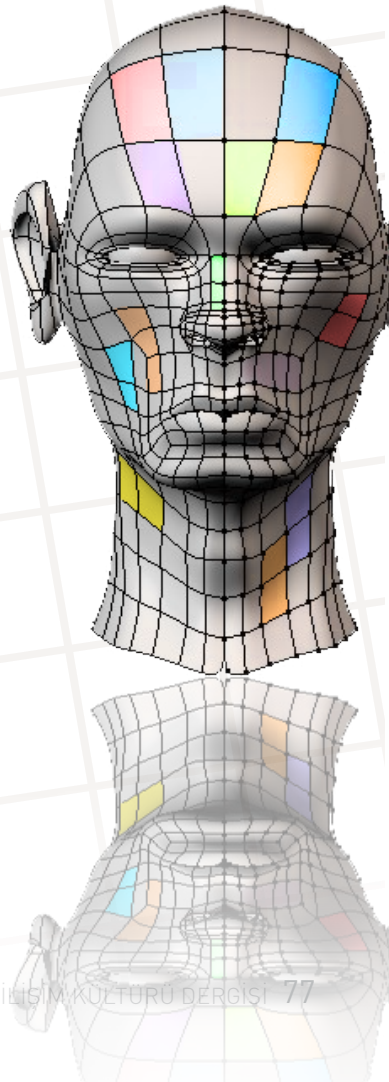
oyun sektörünün Türkiye'de istenilen seviyeye gelmesini amaçlıyor. TUDOF önderliğinde başlatılan Yerelleştirme Projesi ile dijital oyun sektörü pazar hacminin 5 yılda 1 milyar dolar olması bekleniyor. Türkiye, online oyun alanında yabancı yatırımcıların ilgisini çekerken yerli oyun şirketleri ile yurtdışındaki başarılı markalar arasında tüketici olunan bir alanda üretici olabilmenin yolunu açabilecek işbirliklerine gidiliyor. Aynı zamanda Türkçeleştirme uygulamaları da oyun şirketlerinin Türkiye pazarı ve kullanıcı potansiyeline ilişkin olumlu bakışı yansıtıyor. Çeşitli üniversitelerde oyun ile ilgili alanlar yaratılırken sektörün tanıtımı için kilit rol oynayan fuarlar düzenleniyor. "Türkiye'de animasyon ve dijital oyun" konusunu, Türkiye Bilişim Derneği (TBD) BİLİŞİM Dergisi olarak Ekim sayımızda "Dosya" sayfalarında irdledik. Bu çerçevede konunun aktörleri olarak

Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Çizgi Film Animasyon Bölümü Başkanı Doç. Dr. Fethi Kaba; Animasyon Teknolojileri ve Oyun Geliştirme Merkezi (ATOM) Koordinatörü Emek Barış Kepenek; Animaks'ın kurucusu, çizgi film yapımcısı Barış İslamoğlu; İstanbul Animasyon Festivali Yönetmeni Efe Efeoğlu, Mavi Rüya Film, Prodüksiyon Genel Müdürü Rakim Karakaş, Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu (TUDOF) Başkanı Mevlüt Dinç, Storyboard Sanatçısı Arif Şen ve Yönetmen Bahattin Alkaç ile söyleşiler gerçekleştirdik. Başkent Üniversitesi Prof. Dr. Mutlu Binark; Nefise Abalı; Eren Erdoğan ve Duygu Cigal ile Meliha Özgü Hikmet ise yazılarıyla dosyamıza katkı verdiler.

Her iki sektör temsilcileri, dijital oyun ve animasyonun Türkiye'de hak ettiği değeri görmediğinden yakınıp özellikle devletin güçlü, sektöre özel ve sürekli desteğini beklediklerinin altını çizdiler. Altyapı sorunlarının çözülmesi ve gerekli yasal düzenlemelerin bir an önce yapılmasını isteyen ilgililer, her iki sektörün oldukça büyük istihdam alanı yaratabileceğine dikkat çektiler. Eğitime önem verilip akademi dünyasında daha ciddi programlar olması, meslek içi eğitime önem verilmesi, Türkiye'de daha fazla kişinin bu alanlarla ilgilenmesi ve dünyadan bir know-how aktarımının sağlanması isteniyor. Her iki alanda çalışan merkez ve şirketlerin desteklenip yaygınlaştırılmasını isteyen ilgililer, bilgi paylaşımı ve bir araya gelerek ciddi projelere imza atılabileceğine inanıyor. Yeni yeni hareketlenmeye başlayan iki sektörün kısa zamanda belli bir noktaya gelebileceğine işaret ediliyor.

Başkent Üniversitesi İletişim Fakültesinde öğretim üyesi Doç. Dr. Işık Barış Fidaner'in, "Genç bir kültür endüstrisi" olarak tanımladığı dijital oyun alanında Türkiye'nin oyun yazar, geliştiren ve pazarlayan kişilerin yetiştirilmesini hedefleyen programların çok daha etkin bir biçimde hayata geçirilmesi, geliştirilen ürüne sadece "oyun" olarak bakılmaktan vazgeçilmesi teşvik ve destek ile yönlendirilip geliştirilmesi gerekiyor.

Animasyon ve oyun konusunda, siyasi iradenin konuya ilişkin kültürel, ekonomik (bir politikası, üretim alanını düzenleyen yasal kuralların olmaması ve Türkiye'de kamusal teşvik politikalarının bulunmaması; oyun geliştiriciler arasında deneyimin paylaşılmaması; korsan oyun sorununun sürmesi; oyunlara özgü lisanslama sisteminin olmayışı yerli oyun endüstrisinin gelişimini engelleyen en önemli nedenler arasında sayılıyor.



Türkiye dijital oyun pazarı 2012'de 450 milyon dolara ulaşacak

Türkiye'de her üç internet kullanıcısından biri oyunlara para harcıyor

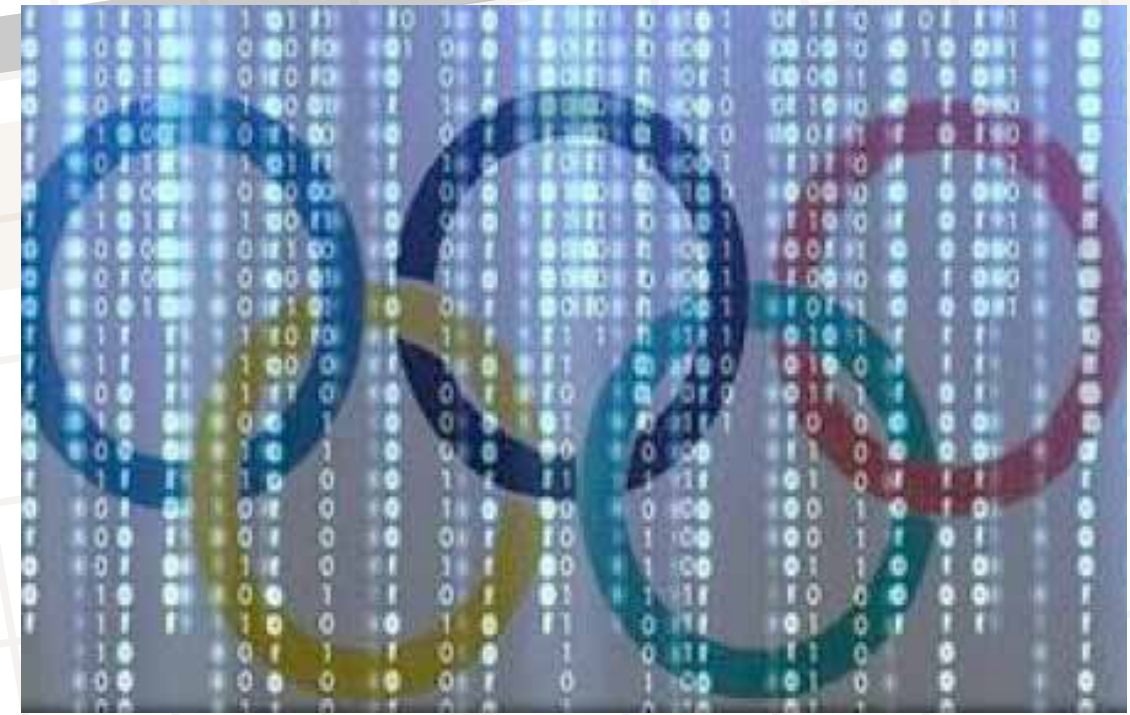
Newzoo'nun gerçekleştirdiği araştırmaya göre, 2012 yılında Türk İnternet kullanıcısının bilgisayar oyunlarına harcadığı para 400 ila 500 milyon dolar arasında olacak. Türkiye'de yaşları 16 ile 60 arasında değişen 30 milyon aktif internet kullanıcısı baz alınarak yapılan araştırma, 200 farklı ana başlık altında, tüm oyunları ve oyun platformlarını kapsayacak şekilde yapıldı. Araştırmaya göre, İnternet kullanıcılarının yüzde 72'si (21 milyon 800 bin kişi) oyun oynuyor. Newzoo bu oranın batılı ülkelere göre daha yüksek olduğunu belirtti. Buna karşılık oyunlara para harcayan oyuncuların oranı ise yüzde 52 ve bu oran, Avrupa ve ABD'deki oyunculara göre biraz daha düşük. Newzoo Türk oyun sektörü için ilk defa bu çapta gerçekleştirilen araştırmayı, köklü ve uzman kuruluşu Seti Medya'nın işbirliği ile gerçekleştirdi. Araştırma, Türkiye'de sosyal ağ ve DVO (devasa online) oyunları son derece popüler ve harcanan toplam paranın yüzde 30'u ve oyunlara harcanan sürenin yüzde 40'ı bu tip oyunlara gittiğini gösterdi.

Sosyal ağlarda oyun, kullanıcıları cezbediyor

Türkiye'de pek çok kullanıcının internete giriş sayfası olarak kullandığı Facebook, hem iletişim kurmak, hem de oyun oynamak için ideal bir zemin oluşturuyor. Türkiye'de bulunan 17 milyon 100 bin sosyal medya oyuncusu bu mecraayı en popüler oyun alanı yaparken, oyuncu sayılarında Almanya ile aynı seviyeye gelindi. Ve yine aynı batılı ülkelere olduğu gibi bu sosyal oyuncuların yüzde 27'si oyunlara para harcamaktan çekinmiyor. 2012 yılı içinde Türkiye'de sosyal ağlara 40 milyon doların üzerinde para harcanacak.

Devasa online oyun pazarı canlanıyor

Türkiye'de oyunlara ödenen her 5 doların 1 doları Devasa Online (DVO) oyunlara harcanıyor. Toplam sektörün yüzde 21'ine denk düşen bu oran araştırmanın yapıldığı tüm Avrupa ülkeleri ve gelişmekte olan ülkelere göre daha yüksek. Türkiye'de DVO oynayan 9.8 milyon oyuncunun yaş ortalaması batılı ülkelere oranla daha genç ve yüzde 80'i 35 yaşın altında. DVO oyuncuları arasında para harcayanların oranı yüzde 46 ve diğer ülkelerle benzerlik gösteriyor ancak ortalama aylık harcama miktarı ABD'ye göre kat be kat daha düşük. DVO oyuncularının yüzde 96'sı İnternet üzerinden bedava oyunlara yönelirken oyuncuların yüzde 27'si ise aylık ödeme gerektiren DVO'ları tercih ediyor. Gelirlere bakıldığında ise ücretsiz oyunlar yüzde 50'nin biraz üzerinde pay alıyor. DVO'lara harcanan toplam paranın yaklaşık olarak 30 milyon dolarının ise internet ve konsol kafelerinden geldiği tahmin ediliyor.

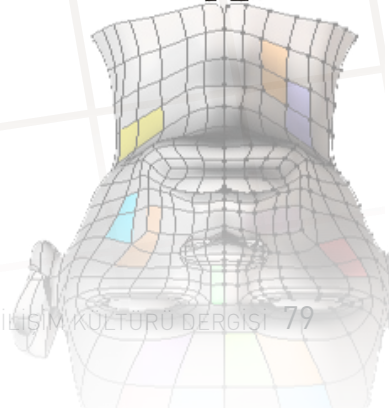
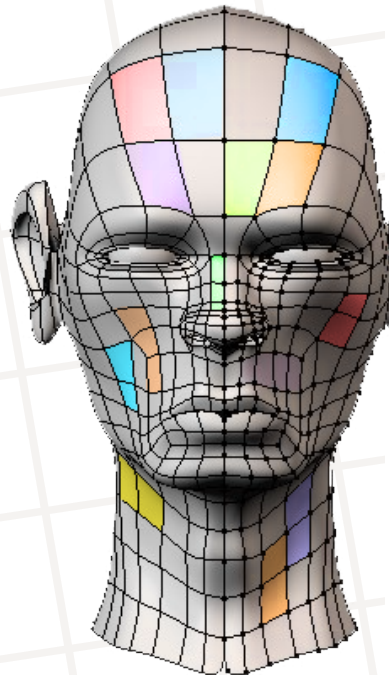


Türkiye'nin ilk küresel Oyun Olimpiyatı

Dünyada hızla yayılan dijital oyun sektörü artık kendi olimpiyatlarını oluşturmaya başladı.

Her geçen gün büyüyen dijital bilgisayar oyunları sektöründe dünyada çeşitli turnuva ve oyun müsabakaları bulunuyor. Bunlardan birisi de Siber Olimpiyatlar. Türkiye, ilk küresel dijital oyunlar müsabakasına 2013 yılında Siber Olimpiyatlar adı altında yapmayı planlıyor. Dünya çapında çeşitli ülkelerin takımlarının katılımı ile düzenlenecek. Oyun dallarında ise büyük müsabakalara ve çekişmeler yaşanacak.

Siber Olimpiyatların ilki İstanbul'da olacak. Siber Olimpiyatlar ile İstanbul dünya çapında birçok ülkenin siber milli takımlarını ağırlayacak ve küresel bir e-spor organizasyonuna da ev sahipliği yapmış olacak.



Film ve oyun sektörünü büyütecek destek

Sağlık turizmi, bilişim - yazılım, dizi film - sinema sektörlerinin tamamının dış ticaret fazlası verdiğinin altını çizen Ekonomi Bakanı Çağlayan, yayınlanan tebliğle bu sektörlerle çeşitli destekler verileceğini ve film platosu kurulması çalışması olduğunu bildirdi.

Ekonomi Bakanı Zafer Çağlayan, Döviz Kazandırıcı Hizmet Ticaretinin Desteklenmesi hakkında Tebliğin sağlık turizmi, bilişim, film ve eğitim sektörlerini bir araya getirdiğini açıkladı. Bu sektörleri "hizmet sektörümüzün uluslararası tarafı hızla gelişen gürbüz çocukları" diye tanımlayan Çağlayan, tebliğin sağlık turizmi, bilişim, film ve eğitim sektöründe ihracatı, yatırımı ve istihdamı artırmayı ve desteklemeyi amaçladığını söyledi.

Bugün dünya mal ticaretinin 18 trilyon dolar, hizmet ticaretinin 4 trilyon dolarlık büyüklüğe ulaştığını belirten Çağlayan, bu noktada sağlık turizmi, bilişim, film ve eğitim gibi yeni ve farklı sektörleri kilit sektörler olarak belirlediklerini ifade etti.

"Döviz Kazandırıcı Hizmet Ticaretinin Desteklenmesi hakkında Tebliğ'in Türkiye'nin hizmet sektörüne yönelik ilk tebliğ olduğuna dikkati çeken Çağlayan, desteklerin sağlık turizmi, bilişim, film ve eğitim sektörlerinin yurt dışı tanıtım, pazarlama ve diğer faaliyetlerini desteklemeye, bu sektörlerin yeni pazara giriş vizyonlarını cesaretlendirmeye yönelik olduğunu dile getirdi.

Çağlayan, bilişim sektörüne yönelik destekler ile ilgili şöyle konuştu:

"Teknokentlerin yurt dışında silikon vadilerinde açacakları bilişim merkezlerinin yıllık kira giderlerini ve bu merkezlerde çalıştıracakları iki personelin maaşlarını yüzde 80 oranında ve yıllık 600 bin dolara kadar destekliyoruz. Ayrıca yurt dışında açılan



ofislerin yıllık kirasını şirketler için yüzde 60 oranında ve 200 bin dolara kadar, işbirliği kuruluşları için yüzde 70 oranında ve 300 bin dolara kadar destekliyoruz. Yıllık ticaret hacmi 50 milyar dolar civarında olan bilgisayar oyunu sektöründen ülkemizin en az bir milyar dolar pay alabileceğini düşünüyoruz. Bu yöndeki faaliyetleri desteklemek amacıyla bilgisayar oyunlarının pazara giriş giderlerini yüzde 50 oranında ve oyun başına 100 bin dolara kadar destekliyoruz. Biliyorsunuz bu uygulamalar son yıllarda mobil bilgisayar ve akıllı telefonlarla hayatımıza giren bir yenilik. 2011 yılında 29 milyar defa aplikasyon indirildiği ve bunların satışlarının 7,3 milyar dolar olduğu tahmin ediliyor. Bakanlığımız bilişim sektörümüzün bu alanda yapacağı çalışmaları artırmak amacıyla, Türkiye'de üretilen ve satışı yapılan her bir aplikasyonun komisyon giderlerini yüzde 50 oranında ve toplamda 50 bin dolara kadar destekleyecek."

Bilişim sektörünün yurt dışında yapacağı tanıtımlara ilişkin reklam, pazarlama, danışmanlık ve organizasyon giderlerinin yüzde 50 oranında ve yıllık 300 bin dolara kadar, fuarlara katılım giderlerinin de yüzde 70 oranında yıllık 100 bin dolara kadar desteklenecek.

Çağlayan, bilişim sektöründe yeni başlayan şirketlerin kurumsallaşmalarını sağlamak amacıyla alacakları danışmanlık hizmetlerinin yüzde 50 oranında ve 200 bin dolara kadar destekleneceğini ifade etti. Şirketlerin yeni pazarlara girmek için ihtiyaç duyacakları sektör, ülke ve uluslararası mevzuat bilgilerine ulaşmak için satın alacakları veya uzman kuruluşlara hazırlatacakları raporlara ilişkin giderlerin de yüzde 60 oranında ve 100 bin dolara kadar desteklenecek. İşbirliği kuruluşları kendi üyeleri için bu harcamaları yaparlarsa onları da yüzde 70 oranında ve 300 bin dolara kadar destekleyeceklerini dile getiren Çağlayan, bilişim şirketlerinin uluslararası teknik mevzuata uyum sağlamak için aldıkları belgeler için yaptıkları giderlerin de yüzde 50 oranında ve her bir belge için 50 bin dolara kadar destekleneceğini bildirdi.

Çağlayan, bilişim sektörünün 250 milyon dolar ihracatını 2013'te 1 milyar dolara 2023'te 10 milyar dolara yükseltmeyi hedeflediklerini söyledi.

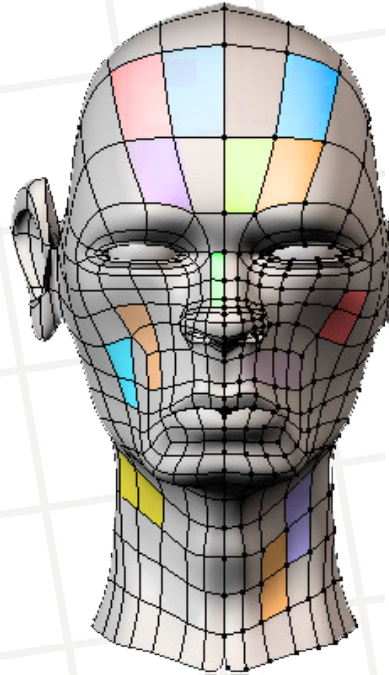
Türk ürünleri pazarlara dizilerle girecek

Film sektörü kârlılığı en yüksek sektörlerden biri olduğuna dikkati çeken Çağlayan, "Film sektörümüz son 10 yılın en fazla gelişen sektörlerinden biri oldu. Yerli film sektörünün pazar payı on yılda yüzde 8,5'dan yüzde 46'ya çıktı. Geçen yıl en çok izlenen 10 filmin 7'si yerli yapım. Türkiye son dört yılda Fransa'yı da geçerek yerli film pazarının en yüksek olduğu Avrupa ülkesi oldu. Nuri Bilge Ceylan ve Ferzan Özpetek gibi ödüllü yönetmenlerimiz ile Türk Sineması yurt dışında yeni pazarlara girerken, dizi filmlerimizin gösterildiği ülke sayısı 77'ye ulaştı. Rusya, Çin ve Latin Amerika pazarlarına yoğunlaşarak 2023'te 1 milyar dolarlık film ihracatını hedefliyoruz. Bu ihracat, ülkemizin tanıtımı ve olumlu imajının yaratılabilmesi açısından çok önemli.

Dizi filmlerimizin gösterildiği coğrafyalarda ülkemize ve ülkemiz ürünlerine karşı olumlu bir ilgi olduğunu gözlemliyoruz" diye konuştu.

Ekonomi Bakanlığı'nın film sektörü ile ilgili çalışmalara film ihracatını artırmak ve dizi filmlerin beğeniyle izlendiği ülkelerde Türkiye lehine oluşan olumlu imajı kullanarak Türk ürünlerinin yurt dışı tanıtımını yapmak olarak baktıklarını dile getiren Çağlayan, Şirketlerin Türk filmlerine verdikleri reklamların giderlerini yüzde 50 oranında ve film başına 100 bin dolara kadar destekleyeceklerini bildirdi.

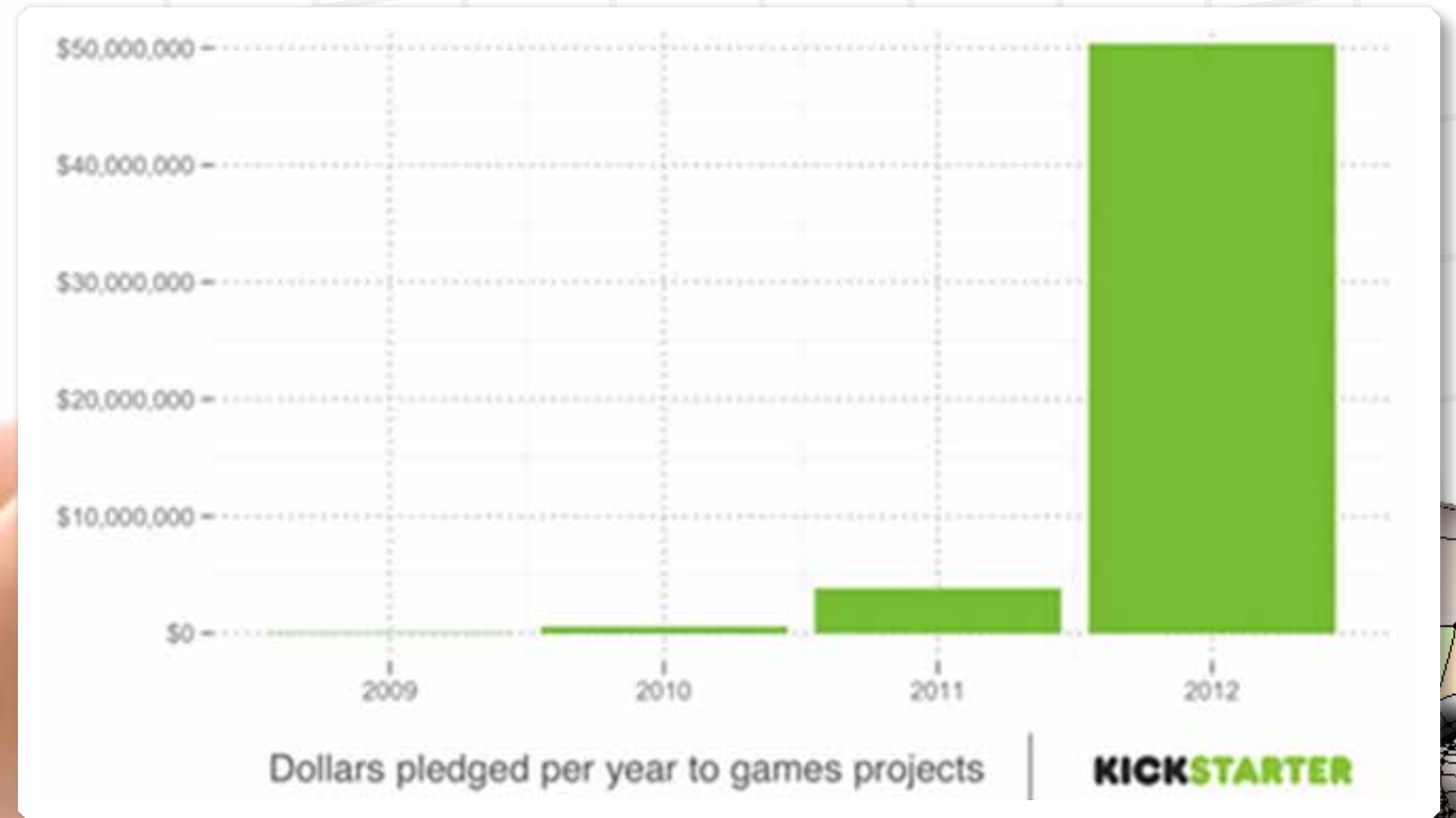
Çağlayan, İhraç edilen filmlerimizin sayılarını ve gösterildiği alanları arttırmak için pazara giriş desteği verdiklerini ve bugünden itibaren filmlerin DVD, dublaj, alt yazı ve medya reklam giderlerini yüzde 50 oranında ve film başına 100 bin dolara kadar desteklemeye başlayacaklarını vurgulayarak, filmlerimizin yurt dışında düzenlenen film festivallerinde, fuarlarda veya herhangi bir ülke ve ortamda yapacakları tanıtımların halkla ilişkilerden katalog giderlerine kadar tüm organizasyon giderlerine yüzde 50 oranında ve yıllık 300 bin dolara kadar destek verileceğini de söyledi.



Oyun sektörüne yatırım yağıyor

Geliştirilen oyun, film gibi teknoloji kategorisindeki projelere yatırım toplayarak önemli çalışmaları hayata geçiren Kickstarter'ın son verilerine göre oyunlara yapılan yatırım rekor kırdı.

Çeşitli kategorilerde başvuruları kabul eden Kickstarter, uzun süre sonra siteye dair verileri paylaştı. Yapılan açıklamaya göre, oyun sektörüne yönelik gerçekleştirilen yatırımların birinci sıraya ulaştı, önemli çapta hareketlilik yaşandı.



Buna göre, geçen yıl 3.615.841 dolar yatırım alan oyun kategorisi beklentilerin ötesinde ilerleme kaydederek -31 Ağustos 2012 itibariyle- 50.330.275 dolara ulaştı. Proje bazında da 2.43 ile lider olan oyun sektörünün hemen ardından 42 milyon dolar ile film endüstrisi, 40 milyon dolar ile tasarım çalışmaları, 25 milyon dolar ile müzik ve 16 milyon dolar ile teknoloji geliyor.

Animaks'ın kurucusu, çizgi film yapımcısı Barış İslamoğlu: Bir teşvik yasasıyla, animasyona yatırımlar artar ve sektör ciddi bir yere gelir



Dünyada yaklaşık 50 bin, Türkiye'de ise bin kişinin animasyon sektöründe çalıştığını bildiren İslamoğlu, Türkiye'nin bu alanda hem emeklemeye yeni başladığı hem de rüştünü ispat edip bu işi yapabildiğini gösterdiğine dikkat çekti. Türkiye'de yasal altyapının eksik olduğu, hiçbir destek ve teşvik verilmediğinin altını çizen İslamoğlu, Keloğlan'ın sinema filmi yapmayı düşündüklerini açıkladı.

Aslıhan Bozkurt- Erhan Altunok



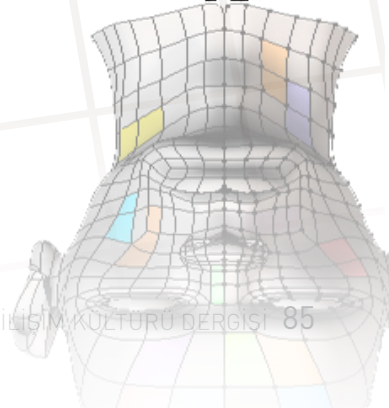
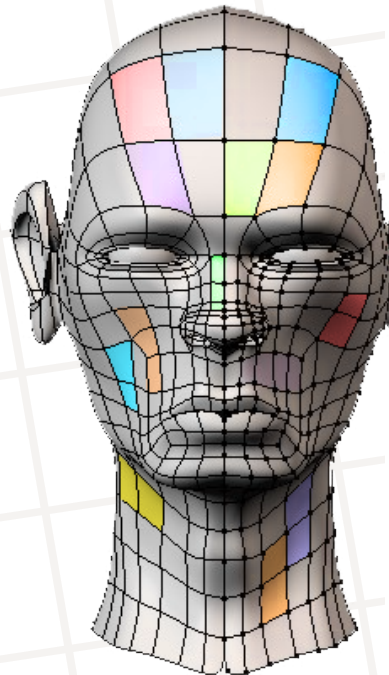
Animasyon ve dijital oyun sektörü konusunu içeren dosya sayfalarımız kapsamında, Türkiye'nin ilk üç boyutlu çizgi filmi olan "Keloğlan"ı hazırlayan Animaks Animasyon ve Prodüksiyon Ltd. Şti.'nin kurucusu, çizgi film yapımcısı İslamoğlu ile görüştük. Ankara'da faaliyet gösteren Animaks, özellikle TRT'de yayınlanan Türkiye'nin en uzun soluklu çizgi filmlerinden olan Keloğlan'ın yapımcısı. 2000'de kurulan Animaks, yaklaşık 70 çalışanıyla, halen TRT ile yürüttüğü projelerle, animasyon-çizgi film sektörünün oluşması ve gerekli insan kaynaklarının yetiştirilmesine katkı vermeye çalışıyor. TRT'de yayınlanan Keloğlan, İngilizceye çevriliyor ve önümüzdeki dönemlerde Amerika'daki yerli kanallarda da yayınlanacak.

Özellikle animasyon ve görsel efekt alanlarında personel ve teknoloji yetersizliğinden bir sektör oluşmadığına dikkat çeken İslamoğlu, "Uluslararası platformda çok geriyiz. Daha işin başındayız ve çok sıkıntılı günler geçireceğiz" dedi.

Türkiye'de animasyon alanında yasal altyapısının eksik olduğu, hiçbir destek ve teşviğin olmadığını belirten İslamoğlu, ülkemizde yaklaşık bin, dünyada da 50 bin kişinin bu alanda bulunduğunu söyledi. İslamoğlu, bir teşvik yasası ile bu işe yatırım yapacak insan sayısının artacağı ve sektörün ciddi bir yere geleceğini düşünüyor.

Özel kanalların çizgi filme ilgi duyduklarını ancak maliyetini duydukları zaman geri çekildiklerine değinen İslamoğlu, en büyük düşmanlarının uluslararası dağıtıcı firmalar olduğunun altını çizdi. İslamoğlu yeni çıkan yasanın "yerli yapım" yerine "Türkçe yayın olmalı" ifadesi nedeniyle güdük kaldığı ve hiçbir işe yaramadığına işaret etti.

Animaks'ın sadece animasyon (çizgi film) işi ile uğraştığını, başka herhangi bir beslenme kanalı olmadığını, yaptıkları işin yüzde 75'ini TRT'nin aldığını anlatan İslamoğlu, aslında pazarda Pepe'nin önünde olduklarını ancak onların çok iyi bir pazarlamayla daha bilinir olduklarını bildirdi. İslamoğlu, izleyici kitlesi çok olduğu için Keloğlan'ı bir sinema filmi yapmayı düşündüklerini açıkladı.





-Animasyon (çizgi film) sektörünü niçin tercih ettiniz? Animasyonun topluma, kültüre katkısı, etkisi nedir?

-Çocukluğumdan beri çizgi film ile uğraşıyorum. Çizgi film hep hayalimdi ama Türkiye'nin şartları elverişsizdi. Satamadığınız bir şeyi yapmak anlamsız çünkü. 2000 yılında Shrek filmini seyrettiğimde, "Ben de böyle bir film yapacağım" diyerek Animaks şirketini kurdum.

Niye çizgi film sorusunun cevabını vermemiz için çocukluğumuza dönmemiz lazım. Çizgi film, herkesin çocuk tarafına hitap eder ve benim kendi ifade etme biçimim. Reel bir filmde yapabileceğimiz şeyler var ama yapamayacağımız şeyler de var. 70 yaşındaki de 3 yaşındaki de çizgi filmi ilgiyle izler. İçimizde olanları dışa vurur çizgi film. Çocukluğumuzda zevkle izlediğimiz Laurel-Hardy, Charlie Chaplin de çizgi film gibi karakterlerdi. Çizgi filmler, içimizdeki çocuğun yüzünden çıkıyor, çünkü çocuklar en saf duygularıyla dünyayı algılamaya çalışıyorlar.

-Türkiye'deki animasyon sektörüne ilişkin değerlendirmenizi alabilir miyiz? Uluslar arası platformdaki durumumuz nedir?

- Animasyon-çizgi film sektörü, Türkiye'de yasal anlamda altyapısı eksik olan bir sektör. Çizgi filme hiçbir destek ve teşvik yok. Bürokrasi konuyu bilmiyor, sektörde faaliyet gösteren az sayıdaki kişi de bürokrasiye ulaşamıyor. Ancak en kısa zamanda sektöre destek ve teşvik adına bazı önemli gelişmeler olmasını bekliyoruz.

Biliyorsunuz 90'lı yılların başında Türkiye'ye 1 milyon turist geliyordu. O zaman çıkarılan teşvik yasası ile şimdi yılda 25 milyon turist geliyor, dünyanın en güzel otelleri kuruldu ülkemizde. Yanlışıkları olabilir ama bir yasası olduğu için özellikle inşaat sektörü büyük yatırımlar yapıp büyük oteller kurabildiler. Bizim de böyle bir teşvik yasamız olsa bu işe yatırım yapacak insan sayısı artar ve sektör ciddi bir yere gelir. Biz henüz emeklemeye başladık ama bir yandan da rüştümüzü ispat edip Türklerin de bu işi yapabildiğini gösterdik.

Uluslar arası platformda çok geriyiz. Daha işin başındayız ve çok sıkıntılı günler geçireceğiz. Öncelikle birtakım yasaların çıkması gerekiyor. Çizgi film sektörü, dünyada da zor süreçlerden geçiyor. Walt Disney de Pixar da üç kez battı, sübvansede edildi ve el değiştirdiler.

Yurtdışında "Bir çizgi film yapıyorum"

denildiğinde hemen sponsorlar destek veriyorlar ve o nedenle her yıl film yapılıyor. Bizim öyle bir şansımız yok. O noktaya gelebilmemiz için teşvik ve destek gerekiyor. Şu anda bizim yarattığımız markalara bile ücreti ödenmeden kullanılmak isteniliyor. Türk karakterlere lisans ücreti ödeyip onların ürünlerini yapmak insanların akıllarının ucundan geçmiyor. Bu bile daha yavaş yeni başlıyor. Örneğin Ben Ten'in tişörtleri için 10 bin dolarlık lisans ücreti verecek anlaşma yapılıyor Keloğlan'ın lisanslı ürününün satılıp satılmayacağı aklına gelmiyor. Sponsorluk işi yurtdışında çok iyi çalışıyor, büyük firmaların bütçelerinde sponsorluklara pay ayrılıyor. Bizde bunu oluşturacak bir pazarlama tekniği gelişmemiş.

-Animaks ne zaman kuruldu? Amaç ve hedefiniz nedir? Kaç çalışanınız bulunuyor? Ne kadar bir yatırım yapıldı?

-2000 yılında kurulduk. Uzunca bir dönem tek başına çalıştım. 2008'de "Keloğlan"a başladık.

Başlangıcından beri, yüksek kaliteyi ve doğru projelere, en üst seviyede teknoloji ve istihdam yatırımlarıyla ilerlemeyi amaç edindik. Bu yıl hedefimizi büyütüp gerek insan kaynakları, gerekse donanım yatırımlarını büyük oranda artırıp 70 personele, 1500+ m2 çalışma alanına ve uygun bilgisayar donanımlarına ulaştık.

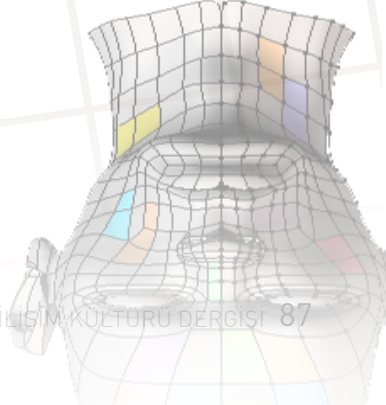
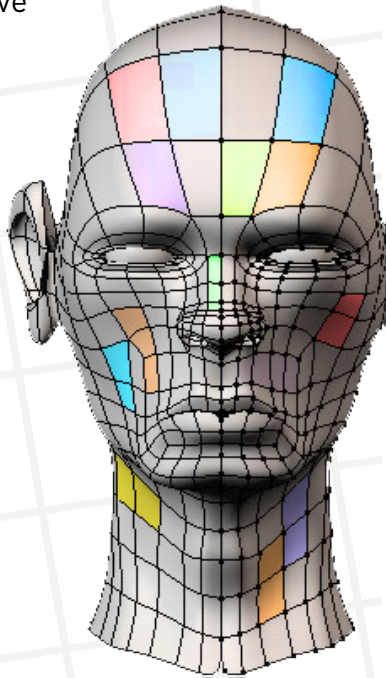
Biliyorsunuz Türkiye'de televizyonculuk ve reklamcılık son 30 yıl içerisinde büyük ilerlemeler kaydederken buna paralel olarak sinemacılıkta da gelişme sağlandı. Ancak bu üç iş alanı için de üretim sağlayan 3 boyutlu grafik tasarım ve 2B-3B animasyon alanında ilerleme çok yetersiz kaldı. Özellikle animasyon ve görsel efekt alanlarında personel ve teknoloji yetersiz olduğundan bir sektör oluşamadı.

Animaks olarak, halen Türkiye Radyo Televizyon Kurumu (TRT) ile yürüttüğümüz projelerle, hem gençlerimize öz değerlerimizi aktarma, hem de yerli yapımlarla çocuk kanallarımızı dışa bağımlılıktan kurtarmayı amaçlıyoruz. Animasyon-çizgi film sektörünün oluşması, gerekli insan kaynaklarının yetiştirilmesi, teknolojik alt yapının oluşturulması da uzun vadeli ve genel hedeflerimiz olarak söyleyebiliriz.

Halen gerekli yatırımları yaparak, çocukların merakla takip edeceği kaliteli hikâyelerle, eğlenceyi ve görsel kaliteyi ön planda tutan projeler oluşturuyoruz. TRT, Türk Hava Kuvvetleri, Türk Havacılık ve Uzay Sanayi (Turkish Aerospace Industries-TAI), Dışişleri Bakanlığı, Ulaştırma Bakanlığı, Ankara Büyükşehir Belediyesi v.s. gibi büyük kurumlardan gerekli olan tam 'fikri destek' alınıp projelerimizi sağlam temeller üstüne kurmaya çalışıyoruz. Aslında biz bu pazarda Pepe'nin önündeyiz ama onlar çok iyi pazarlamayla daha bilinir oldular.

60-70 kişilik bir ekibimiz var. Çalışan sayımız sürekli değişiyor. Değişik zamanlarda gerçekleştirdiğimiz yatırım 2.5 trilyonu buldu. Bunun üzerine 2 trilyonluk zararı da koyarsak 4.5 trilyonluk bir yatırımımız olduğunu söyleyebilirim.

Ekibimizde kreatif insanlar yer alıyor. Böyle insanlar, öyle çok uzun yıllar kuruma bağlı kalamıyorlar. Bir mühendisi aynı kurumda 30 yıl





çalıştırıp emekli ettirebilirsiniz ama kreatif alanda çalışan insanlara her zaman bir teklif, bir alternatif vardır. Güzel sanatlarla ilgili bir iş yapıyorsanız çok uzun yıllar sizinle çalışabilecek birilerini her zaman bulamazsınız. Burada sürekli çırak-usta ilişkisi sürekli değildir, bir gün çırak usta olur ve onu orada tutmak mümkün olmayabilir.

7/24 açığız. Geliş- gidiş saatimiz yok, işin teslim tarih ve saati var. Kurumsallaştık, artık aynı anda 10 eleman da ayrılrsa üretimimiz aksamaz. Sürekli arkadan besleyerek işi devam ettirmeye çalışıyoruz. Kişi bazen aynı işi yaparsa bıkar, tıkanabilir. O nedenle tıkanıklığı sürekli yeni eleman yetiştirerek aşabilirsiniz. Bu işin en büyük handikapı da budur.

-Peki, niye animasyon sektörünü seçtiniz ve bu alana yatırım yaptınız?

- Bizim bir sözleşmemiz yenilenmeyince

yaptığımız zarar 1 trilyon. Ama benimki biraz gönül işi. Bu nedenle bir tek biz, sadece animasyon (çizgi film) işi ile uğraşıyoruz. Bizim reklam, film veya başka herhangi bir beslendiğimiz kanal yok. Yaptığımız işin yüzde 75'ini TRT alıyor.

-Üzerinde çalıştığınız yeni projelerinizden de söz eder misiniz?

- Şu an "Keloğlan", "Anka-Anadolu Kartalları" ve "Barbaros" adlı projelerimiz var. "Anka-Anadolu Kartalları", günümüzden 200 yıl sonra uzayda geçen, "Anadolu Kartalları" isimli ekibin hikâyesini anlatan bir çizgi film. Bu da önümüzdeki günlerde TRT Çocuk kanalında gösterime girecek.

-Neden "Keloğlan" bir çizgi film kahramanı olarak seçildi?

-Niye olmasın? Bu işe başlarken benim ilk

aklıma gelenlerden biriydi Keloğlan. Dede Korkut hikâyeleri ve Abdülcanbaz vardı. Keloğlan'a TRT'nin siparişi ile başladık. İlk sezonumuzun senaryoları TRT tarafından yazıldı.

-Bir animasyon filmi yapmayı düşünüyor musunuz?

-Tabii, izleyici kitlesi çok olduğu için Keloğlan'ı bir sinema filmi yapmayı düşünüyoruz. Bu konuya oldukça konsantre olmuş durumdayız.

-“Keloğlan” filmi ne zaman sinemalarda gösterime girer?

-Şimdi hemen altı ay içinde başlarsak en erken 2014 Şubatında vizyona girer. Ya da 2015'e kalır. Normalde bir animasyon filminin üretilip sinemalarda gösterilmesi iki yıllık bir süre ister.

-Ürettiğiniz "Keloğlan" çizgi filmi TRT'de yayınlanıyor. Diğer özel televizyonlardan bir talep veya teklif var mı?

-Evet, diğer özel kanallardan da talepler var ama rakamları duyunca vazgeçiyorlar. TRT, bu konuda büyük bir irade gösterdi, çok ciddi bütçe ayırdı. Bu nedenle yeni yeni çizgi filmler ve firmalar çıktı. Türkiye'de bu işi yapabilecek çok insan var ama para kazanması gerekiyor ki işi yapabilsin. Biz sadece çizgi film yapıyoruz ancak bu alanda faaliyet gösteren firmaların çoğu farklı alanlardan (belgesel, reklam vb) beslenecek kaynakları bulunuyor.

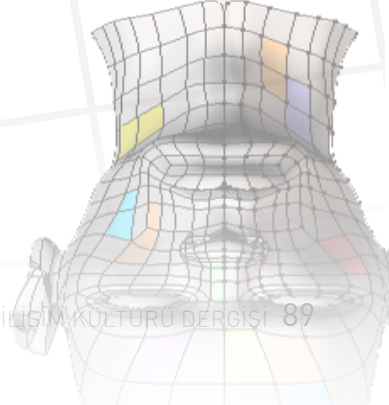
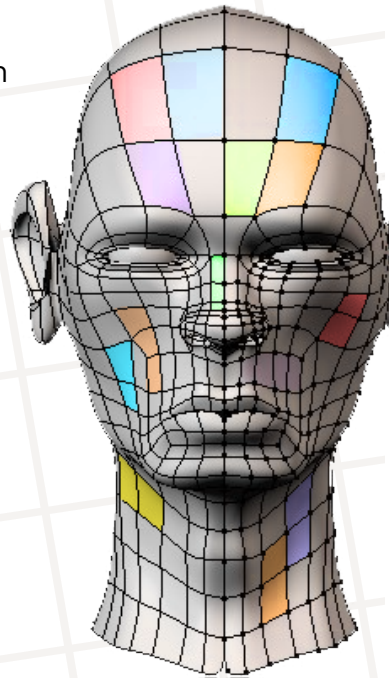
Özel kanalların çizgi filme ilgi var ama maliyetini duydukları zaman geri çekiliyorlar. Çünkü şöyle bir alternatifleri var: Walt Disney gibi bir dağıtıcı, 52 serilik bir çizgi filmi, 6 bin dolara size 2 yıl sınırsız yayınlıyor. Oysa bize bir bölümü için 50-100 bin vermek durumunda kalıyor. O zaman kanallar 6 bin dolardan 4 çizgi filmi alıp 2 yıl boyunca sınırsız yayınlamayı tercih ediyor.

Aslında bizim en büyük düşmanımız uluslar arası dağıtıcı firmalar. Yeni bir yasa çıktı ama o da güdük kaldı ve hiçbir işe yaramadı. Yasada, "Türkçe yayın olmalı" deniliyor. Oysa biz "yerli yapım" denilmesini istiyorduk. Bu durumda çizgi filmi emeğin ve maliyetin düşük olduğu bir yerde ürettirip Türkçe seslendirebilirsiniz.

Dediğim gibi özel kanalların ilgisini çekiyoruz ama bütçede buluşamıyoruz. Çizgi film, eğlence sektöründeki en pahalı üretimlerden biridir. 75 dakikalık Shrek filminin ilki, 2000 yılında yaklaşık 100 milyon dolarla yapıldı, aynı dönemde çok pahalı bir film olarak Terminatör 3'te aynı bütçeyle yapıldı. Bugün en iyi aktörlerin oynadığı filmler, 50 milyon dolara mal olabiliyor. Ama bir çizgi film acayip rakamlara çıkıyor.

-Keloğlan'a yurtdışından bir talep var mı?

-Yurtdışından bir talep var. Amerika'da bir firmaya satıldı ve şu an İngilizceye çevriliyor. Amerika'daki yerli kanallarda da Keloğlan yayınlanacak. El-cezire'de çizgi filmimizi aldı.





-Bir çizgi film, hangi aşamalardan geçerek oluşturuluyor?

-Önce bir fikir gerekiyor. O fikir senaryolaştırılıyor ve senaryonun karakterleri oluşturur. Ve senaryo story-board (Resimli senaryo) haline getirilir. Ona göre animasyonları yapılır. Animasyonların timing (zamanlama) işlemleri, müziği, renklendirme ve ışıklandırması tamamlanır. Sonra kompozitlenir ve biter.

-Keloğlanın bir bölümü ne kadar sürede tamamlanıyor?

-Şu anda haftada 20 dakikalık animasyon yapabiliyoruz.

-Bir çizgi film üretebilmek için başlangıçta ne kadar bir yatırım gerekiyor?

-Tabi bu yatırımın büyüklüğü kuracağınız ekibin büyüklüğüne göre değişir. Önce bir fizibilite yapılmalı. Bir çizgi filmi kaç bölüm çıkarabilirim, ne kadar para alırım ve bunun karşılığında ne kadar para harcarım. Yapılacak işe göre yatırımın büyüklüğü de değişiyor. Ama ekipman, program ve işletme giderlerini düşünürseniz asgari 300-500 milyarlık bir yatırımla işe başlanabilir. Bir projenin

başlaması ve ilk bölümünün teslim edilmesi arasında 6 ay ile 1 yıl arasında bir zaman geçer. Bunun için yaklaşık bir yıl işletmeyi finanse edilmesi gerekir. 20 kişilik bir ekip olması halinde yıllık yaklaşık 600 bin lira personel gideri olur.

-Dizi filmlerde birkaç bölümlük bir deneme çekimi yapılır, dizi tutarsa bu devam ettirilir. Çizgi film sektöründe de böyle bir durum söz konusu mu?

-Yatırımcı açısından böyle bir durum yok. Yatırımcı konuya komple bir paket olarak bakma durumundadır. "Bir-iki bölüm yapıp bakayım" demek anlamsız çünkü bir-iki bölüm için bile yapılacak yatırım 200 bin ila 1 trilyona yakın bir paraya mal olur. Bu da hem yapımcı hem de para ödeyecek yatırımcı için büyük risk demek.

-Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Çizgi Film Animasyon Bölümü'nün animasyonun ülkemizde bir meslek dalı olarak kabul edilmesi için bazı çalışmaları var. Bu konudaki görüşleriniz nedir?

-Animaks olarak bugüne kadar 200 kadar kişiyi eğiterek piyasaya kazandırdık. Animasyon yapmak okuyup öğreneceğiniz bir

meslek değil. Evet, eğitim bir disiplin verir ama yeteneğiniz yoksa istediğiniz eğitimi alıp mezun olun fazla bir anlam ifade etmez. Animasyonun sektörünün sorunlarına çözüm aranması, destek olunup teşvik edilmesi, bir kaliteyi yakalayabilmesi adına standartlarının belirlenmesi çalışmalarını doğru buluyorum ama bir meslek dalı olarak değerlendirilip bir meslek örgütü çatısı altında toplanmasının pek mümkün olmadığını düşünüyorum. Örneğin ressamı bir araya getirip kayıt yaptırmayan resim yapıp satamaz diyemezsiniz. Animasyon da bireysel yaratıcılığı öne çıkaran bir alan. Bunları sınırlamak, bir diploma ile yapılar hale getirmek ve diploma alarak bir meslek örgütüne kaydolmadan iş yapamamak saçma bir durum. Böyle bir durum olacaksa hiç yapılmasın... Dayanışma içinde olmak, iyi işler çıkmasını sağlamak ve bazı yasal düzenlemeleri zorlamak için bir meslek birliğine gerek yok bir dernek bile yeter. Animasyon, Türkiye'de şu anda yaklaşık 1000 kişiyi ilgilendiren bir sektör. Dünyada da çok fazla stüdyo yok. Belli başlı stüdyolar var ve onlara hizmet veren stüdyolar bulunuyor. Dünyada bu sektöre hizmet veren, animatör olarak çalışan sayısı 50 bini geçmez.

-Üniversitelerin sektöre eleman yetiştirmek üzere verdikleri eğitimi nasıl değerlendiriyorsunuz?

-Bu alanda yıllardır eğitim veren Anadolu Üniversitesi, doğru bir yerde. Parası, altyapısı ve iyi bir eğitimi var ve oradan değerli çocuklarda çıkıyor. Tek yapmaları gereken öğrencileri sektöre buluşturmaktır. Onu da şimdi başardılar.

Akademik eğitime gerek var ama bu üniversite sınavı ile olacak şey değil. Güzel sanatlara çocuklar yetenek ile girmeli. Üniversitelerin güzel sanatlar fakültelerini akademi haline dönüştürüp oraya öğrencileri seçerek almalı.

Bu arada yeni kurulan üniversitelerde çok olumsuz bir süreç yaşanıyor. Üniversitelerin bizden yetişmiş elemanları alması çok saçma

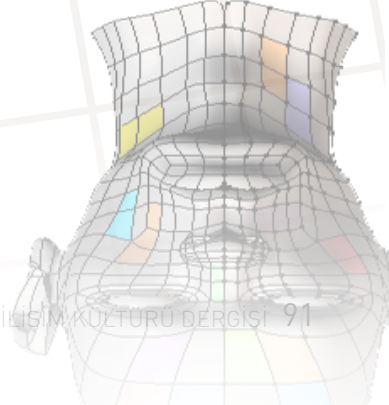
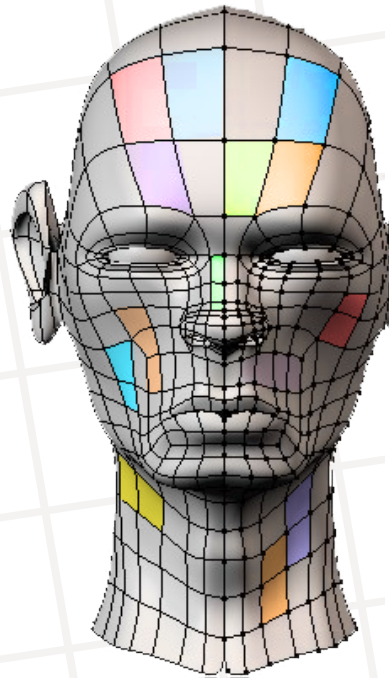
ama oluyor. Oysa elemanların üniversiteden yetişip buraya gelmesi gerekiyor. İş bilmedikleri için daha fazla ve zaman harcayacaklar. Yaptıkları iş çok yanlış ve bu yanlışın farkına vardıklarında hem çok geç olacak hem de sektöre zarar vermiş olacaklar. Çünkü zaten özel sektör çırpınarak iş yapmaya çalışırken bize köstek oluyorlar. Ayrıca bence bu işler üniversite bünyesinde yapılmaz. Üniversiteler film yapmak için kurulmaz, film sektörüne adam yetiştirmek için kurulur. Dünyada film yapmak için kurulan bir üniversite örneği de yok.

-Türkiye'deki diğer animasyon projeleriyle ilgili neler düşünüyorsunuz?

-Hepsi de el emeği göz nuru, güzel ve değerli. Projelerin özgün olmasına dikkat edilmeli. Taklit etmeye çalışmasınlar çünkü taklit aslını güçlendirir. Boşu boşuna zaman kaybederler. Tabi ki öykünecekler ama mümkün olduğunca kendilerine ait bir tarzı yakalamalılar.

-Animasyon alanında çalışmak isteyenlere ve animasyonla ilgilenenlere ne önerirsiniz?

-Herkes hayalinin, doğru bildiği projenin peşinden gitsin. Ben hayalimin peşinden koştum, çok zor bir yoldan geçtim ve bu noktaya geldim. Hayallerini gerçekleştirmenin bir yolunu bulacaklar. Wright Kardeşler de uçmayı hayal ettiler ve gerçekleştirdiler. Bunun birçok örneği her alanda mevcut. Doğru yolda doğru hedeflerle ilerlenilirse fırsatlar zaten onları bulacaktır.



Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Çizgi Film Animasyon Bölümü Başkanı Doç. Dr. Fethi Kaba: Animasyon zor bir alan, eğitim alınıp teknolojik gelişmeler izlenmeli

Kültür Bakanlığı'nın her yıl sinemaya destek verdiğini anımsatan Kaba, animasyonlar için de destek kararı alınmasını istedi. Gılgamış Destanı gibi destanların iyi bir senaryoyla çizgi filmini yapıp dünya pazarına çıkılabileceğini belirten Kaba, Türk sinemasının atılıma geçip başarılı yapımlar üretmesiyle umutlandığı ve sıranın çizgi filme geldiğini düşündüğünü söyledi.

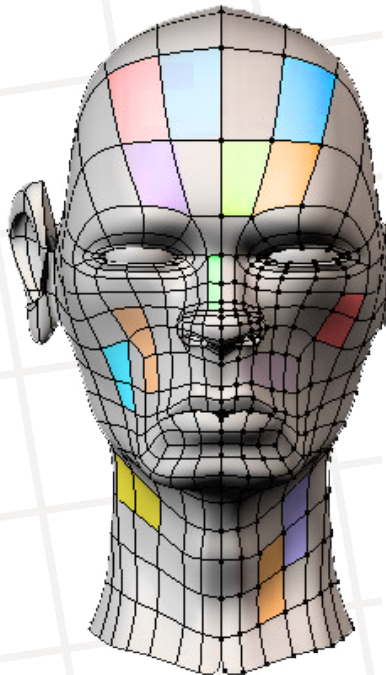


Ekim sayımızın dosya sayfaları kapsamında Türkiye'deki ilk çizgi film (animasyon) eğitimi veren üniversite ve bölüm olarak Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Çizgi Film Animasyon Bölümü Başkanı Doç. Dr. Fethi Kaba ile görüştük. Çizgi film sanatçısı gereksinimini karşılamak amacıyla 1990'da bölümün kurulduğunu anlatan Kaba, söz konusu gereksinimi büyük ölçüde karşılayabildiklerini söyledi. Başka üniversitelerde de benzer eğitimler verildiğini bildirip "Artık ilk ama tek değiliz" diyen Kaba, 260'ı aşkın mezun verdiklerini, üniversite olarak her zaman önceliklerinin eğitim olduğunu, sektöre eğitim konusunda katkı sağlamanın birincil görevleri olduğunu vurguladı.

Türkiye'de çizgi film ile ilgili gelişme sağlamaya çalıştıklarını, yurt içi ve dışında gerek gösterim gerekse ödül alan öğrenci filmleri bulunduğuna değinen Kaba, basit bir yapımın saniyesinin 300 dolar civarında olduğunu belirtti. Kaba, "Bizim destanlarımız var. Mesela Gılgamış Destanı... Bunları iyi bir senaryoyla yapıp dünya pazarına çıkabilirsiniz. Son yıllarda Türk sineması büyük bir atılım içinde. Çok başarılı yapımlar çıkıyor. Şu anda yapılan çizgi film/diziler de çok daha başarılı. Bu bende bir umut da sağladı. Sıra çizgi filme de geliyor diye düşünüyorum" diye konuştu.

Bu alanda en önemli sorunun, üretimin artması ve ücret politikaları olduğuna değinen Kaba, Kalkınma Bakanlığı Onuncu kalkınma Planı Kültür ve Sanat Özel İhtisas Komisyonu'nda teşvik ve gelişme konusunda çeşitli konuşmalar yapıldığını bu çalışmanın iyi sonuçlanmasını umduğunu söyledi.

Animasyona yapılacak teşvik-destek düzenlemelerinin alanı rahatlatacağı ve gelişiminin önünü açacağına dikkat çeken Kaba, bu alanda çalışacakların animasyonun zor bir alan olduğunu bilmeleri, mutlaka eğitim almaları ve bu eğitimle yetinmeyip kendilerini geliştirmeleri, teknolojiyi izlemeleri ve bundan sıkılmamaları gerektiğinin altını çizdi.





-Türkiye’de çizgi film (animasyonun) ve eğitiminin gelişimine ilişkin kısa bir bilgi alabilir miyiz?

-Türkiye’de çizgi film (animasyon) eğitimi akademik anlamda ilk kez, 1972 yılında Devlet Güzel Sanatlar Akademisi Grafik Sanatlar Sinema ve TV Filmleri Atölyesinde Prof. Namık Bayık ve Prof. Vedat Ar’ın vermiş olduğu çizgi film dersleridir. 1980’de Devlet Güzel Sanatlar Akademisi Uygulamalı Endüstriyel Sanatlar Yüksekokulu adını alan okulda Emre Senan ve Tan Oral gibi sanatçı ve tasarımcılar çizgi film dersleri verdiler. Ancak okul kısa bir süre sonra kapatıldı. 1990 yılına kadar çizgi film eğitimi sadece ders olarak bazı okullarda verilmiştir. İlk ciddi çalışma ise, 1988’de Anadolu Üniversitesi Uygulamalı

Güzel Sanatlar Yüksekokulu’nda Grafik Anasanat Dalı son sınıf öğrencilerinin 16 mm film formatında gerçekleştirdiği “Bu Zamanlar Nasreddin” isimli film oldu. Erim Gözen’in öğretim görevlisi olduğu derste yapılan bu film, 4. Ankara Film Festivali’nde ödül alır. Ertesi yıl yine bir öğrenci filmi “Çevre Üzerine Minik Bir Film”, 5. Ankara Film Festivali’nde büyük ödülün sahibi olur. Bu ödüller ve ortaya konulan filmlerin olumlu eleştiriler alması, dönemin Rektörü Prof. Dr. Yılmaz Büyükerşen, Yüksekokul Müdür Prof. Dr. Engin Ataç ve Erim Gözen’de çizgi film bölümü kurulması fikrinin doğmasına sağlar. 1990 yılında da Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi’nde Çizgi Film Bölümü kurulur.

-Üniversitesi ve bölümünüz Türkiye’deki

ilk ve tek çizgi film ve animasyon eğitimi veren bölümdü. Hâlâ bu alanda tek olma konumunuz sürüyor mu? Animasyon konusunda önemli pay alan ülkelerde eğitime ilişkin nasıl yapılanmalar söz konusu?

-Türkiye’de ilk animasyon eğitimi veren (bölüm anlamında) bölüm bizdik. Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi 2006 yılında çizgi film (animasyon) eğitimi vermeye başladı. Bunun yanında İstanbul Maltepe Üniversitesi’nin de çizgi film bölümü var. Dolayısıyla artık, “ilk ama tek” değiliz.

Amerika, Fransa ve Kanada’da, önemli okullar animasyon eğitimi veriyorlar. Eğitimler, genelde bizde olduğu gibi geleneksel animasyon ve bilgisayar animasyon şeklinde birlikte yürütülüyor.

-Animasyon alanında çalışmaya ne zaman ve nasıl başladınız? Bölüm hangi gereksinimi karşılamak üzere açıldı, kuruluş amacı ve hedefi neydi? Söz konusu gereksinimi bölüm olarak ne ölçüde giderebildiniz?

-1989 yılında Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümü’nden mezun oldum. Son sınıfta ana seçmeli olarak animasyon dersini tercih ettim. Sonrasında Çizgi Film (Animasyon) Bölümü kuruldu ve okutman olarak göreve başladım.

Bölüm, görsel iletişim sektörlerinde (özel televizyonlar, video, animasyon, oyun ve multimedya yapım şirketleri, reklam ajansları gibi) ortaya çıkan çizgi film sanatçısı gereksinimini karşılamak amacıyla kuruldu. Kuruluşundan günümüze bir perspektifle baktığımızda söz konusu gereksinimi büyük ölçüde karşılayabildiğimizi söylemeliyim. Çok iyi çalışmalar yapan mezunlarımız var bu da onun en güzel göstergesi.

- Animasyon bölümünde nasıl bir program uygulanıyor? Bölümün öğrencilerine sağladığı olanaklar neler ve şimdiye kadar ne kadar mezun verdiniz?

- Ders programı, geleneksel çizgi film; 3 boyutlu bilgisayar animasyon; 2 boyutlu bilgisayar animasyon ve sinema dersleri üzerine yapılıyor. Temelde “Çizgi Filmin Teknikleri” diye bir dersimiz var. Çizgi film nasıl yapılır, kaç karede ne çizersin, hareketlendirme nasıl olur, bunun zamanlamasını nasıl ayarlarsın... Bu tarz eğitimler veriyoruz. İkinci sınıftan itibaren bilgisayarla eğitim başlıyor. Bilgisayarda Maya bilgisayar animasyon programı ağırlıklı derslerimiz yürüyor. Bunun yanında çizgi film derslerimiz de sürüyor. Destekleyici dersler olarak da görsel anlatım, senaryo yazımı, sinemaya giriş gibi derslerimiz var.

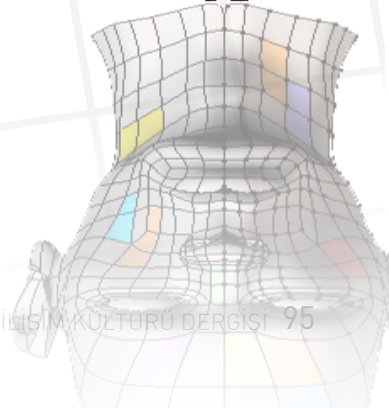
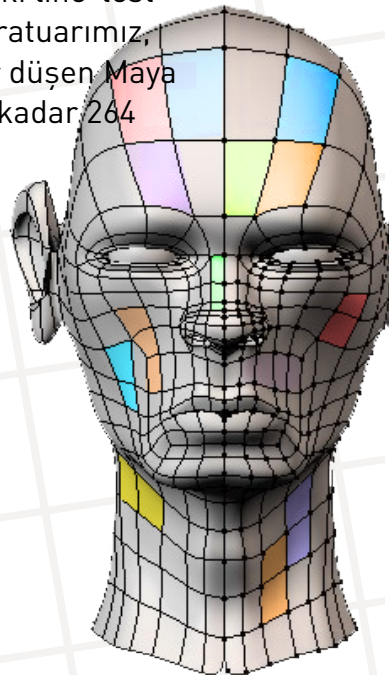
İki tane geleneksel çizgi film atölyemiz bulunuyor. Bunun yanında iki line-test sistemimiz, kurgu ses laboratuvarımız, her öğrenciye bir bilgisayar düşen Maya laboratuvarımız var. Şu ana kadar 264 mezunumuz var.

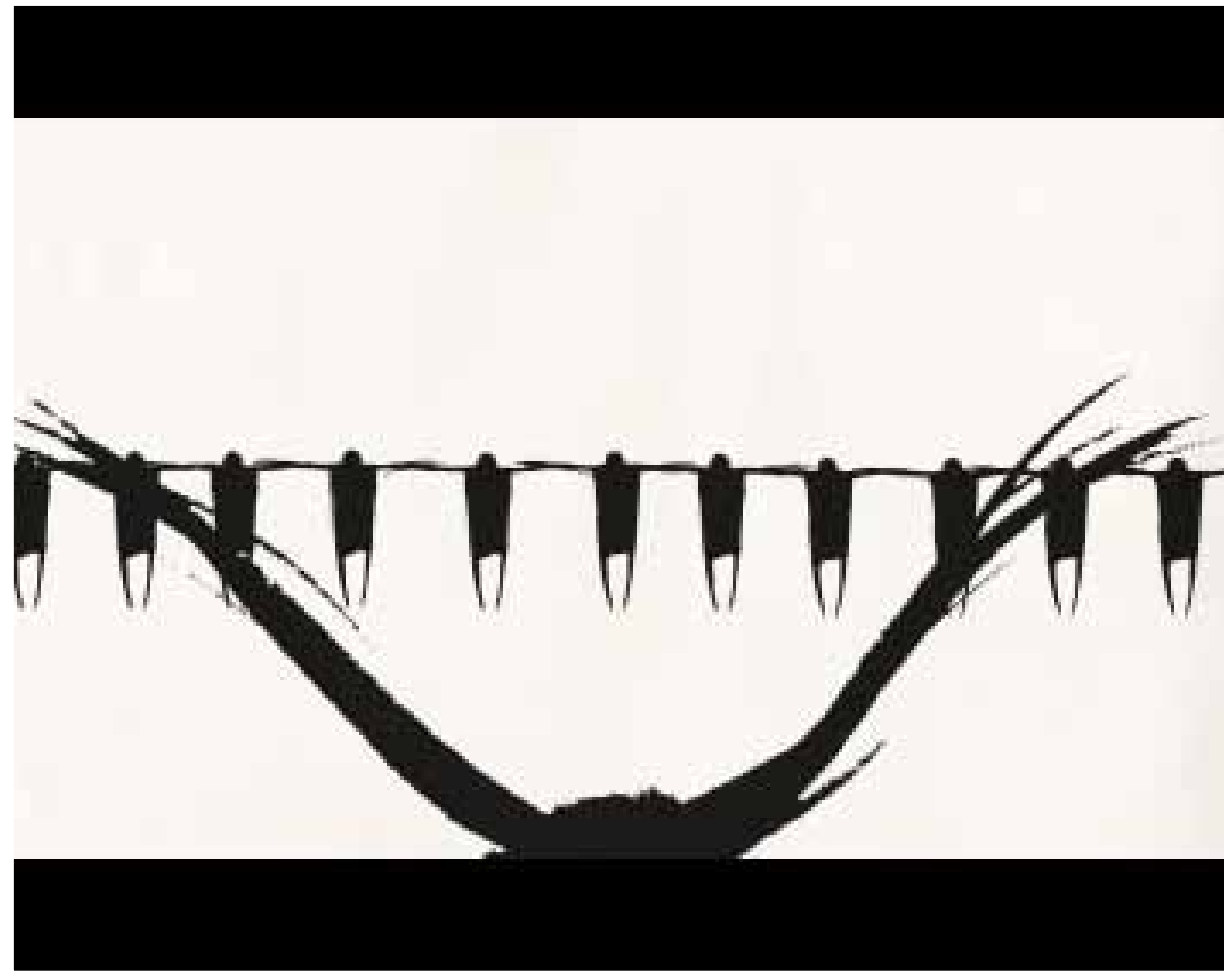
-Bir çizgi filmin maliyeti nedir?

- Tabii yapımına göre değişir. Ama basit bir yapımın saniyesi 300 dolar civarında olur.

-Televizyonlarda yayınlanan bazı Türk çizgi filmleri var. Bunlar hakkında ne düşünüyorsunuz?

- 1970’ler ve 1990’lı yıllarda yapılan diziler dönemine göre başarılı





sayılabilir, bugün çizgi film şimdiki seviyeler ulaşmış ise onların payı elbette ki var. Ancak, yıllarca Nasrettin Hoca, Keloğlan kısır döngüsü içinde kaldık. Bu yapımları dünyaya satmak çok zor. Japonya, ilk önce Heidi ve Şeker Kız Candy gibi Avrupalı tipler yaratarak dünya pazarına yayıldı. Böyle yaparsanız para kazanırsınız. Oysa biz yıllarca, "Kültür Bakanlığına satalım, ondan para alalım" düşüncesiyle hareket ettik. Tabiki bunları yapacağız. Çünkü bunlar kendi öz kültürümüz. Bunları Türkiye'de yayınlarsın. Nasrettin Hoca, Keloğlan gibi bize özgü karakter ve bireysel yapımlarla dünya pazarına çıkamazsın. Bizim destanlarımız var. Mesela Gılgamış Destanı... Bunları iyi bir senaryoyla yapıp dünya pazarına çıkabilirsin...

Son yıllarda Türk sineması büyük bir atılım içinde. Çok başarılı yapımlar çıkıyor. Şu anda yapılan çizgi film/diziler de çok daha başarılı.

Bu bende bir umut da sağladı. Sıra çizgi filme de geliyor diye düşünüyorum.

-Eğitime başladığınız ilk yıllardaki animasyon ihtiyacı ve bunun karşılanma oranı ile şimdiki ihtiyaç ve yerli kaynaklardan bunun karşılanmasının bir kıyaslamasını yaptığınızda neler söyleyebilirsiniz?

-Eğitime ilk başladığı yıllarda Türkiye'de bir çizgi film sektörü yoktu. Kültür Bakanlığı desteği, az da olsa TRT yapımları, reklam filmleri ve bağımsız kısa filmler dışında sektörel bir yapılanmadan söz etmek zordu. Mezunlarımız az da olsa üretim yapan çizgi film stüdyolarında, reklam ajanslarında iş olanağı bulmaktayken, bugün özellikle TRT Çocuk kanalından sonra ihtiyaç arttı. Artık artan ihtiyaçtan daha fazla üretim oluyor ve mezunlar, çizgi film üreten stüdyolarda çalışabiliyorlar. Bunun dışında, kendi bağımsız

kısa filmlerini yapan, yurtdışında çeşitli şirketlerde, film ve grafik sektöründe çalışan mezunlarımız da bulunuyor.

-Animasyonun ülkemizde bir meslek dalı olarak kabul edilmesi için üniversite olarak neler yaptınız/yapacaksınız? Okulunuzdan mezun olanlar hangi oranda mesleklerini icra edebiliyorlar? Animasyona devlet desteği olmalı mı? Ve, bu destek nasıl verilmeli?

-Türkiye'de animasyonun bir meslek dalı olarak kabul edilebilmesi, bu alanda çalışanların örgütlenmesine bağlı. Çizgi Film Yapımcıları Derneği ve Çizgi Filmciler Derneği gibi dernekler var. Bu derneklerin çalışmaları ile yeni oluşumlar sağlanabilecek. En önemli sorun, bu alanda üretimin artması ve ücret politikalarıdır. Yapılacak teşvik ve desteklerle alan daha da genişleyecek. Kalkınma Bakanlığı Onuncu kalkınma Planı Kültür ve Sanat Özel İhtisas Komisyonu'ndan davet aldım ve ilk toplantı 5-6 Eylül tarihlerinde yapıldı. Teşvik ve gelişme konusunda burada da çeşitli konuşmalar oldu, umarım iyi sonuçlanır.

Mezunlarımız reklam ajansları, çizgi film stüdyoları, oyun stüdyoları, film ve eğitim alanlarında çalışıyorlar. Facebook sosyal paylaşım sitesinde mezunlarımız ile ilgili bir sayfa oluşturduk ve mezunlarımızdan CV almaya başladık, bu çalışmadan sonra daha net bilgiler elimize ulaşacak.

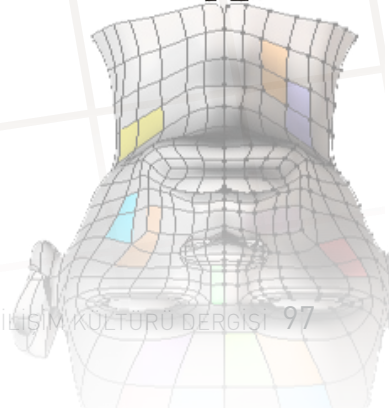
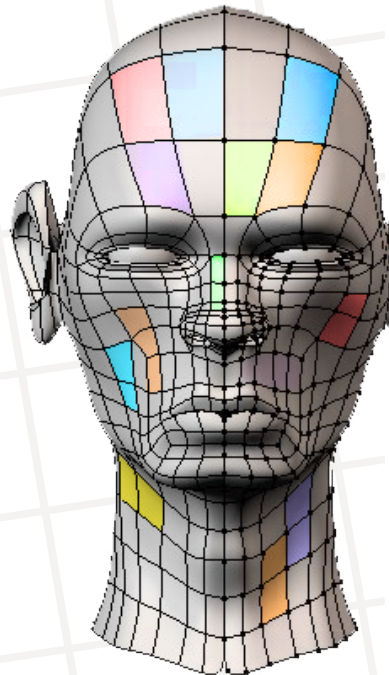
Bağımsız kısa filmler içinde destek mutlaka olmalı diye düşünüyorum. Kültür Bakanlığı her yıl sinemaya destek veriyor. Animasyon filmler içinde böyle bir destek kararı alınıp değerlendirilebilir.

-Üniversite olarak animasyon sektörünün gelişmesine katkı vermek üzere etkinlik ve organizasyonlarda bulunuyor musunuz?

Bunlar nelerdir? Gerçekleştirilen etkinlik ve organizasyonlarda geliştirilen ürünler, Türkiye'ye uluslararası arenada ne gibi başarı ve ödüller kazandırdı? Bu etkinliklerin uluslararası yansımaları ne oldu?

-Üniversite olarak eğitim, her zaman önceliğimizdir. Sektöre bu yönde katkı sağlamak birincil görevimiz. Yaptığımız çalıştaylar, konferans ve söyleşiler oluyor. Bunun yanında kampüs içindeki Teknopark'ta iki çizgi film stüdyosunda dizi filmler üretiliyor. Ayrıca ders içinde öğrencilerimizin yaptığı kısa filmleri, yurt içi ve yurt dışında festivallere gönderiyoruz. Böylece kültürel anlamda Türkiye'de çizgi film ile ilgili gelişme sağlamaya çalışıyoruz. Yurt içi ve dışında gerek gösterim gerekse ödül alan öğrenci filmlerimiz var. Seçmeli olarak multimedya eğitimi veriyoruz. Mezun olan öğrencilerimizin büyük bir kısmı şu anda multimedya sektöründe çalışıyor. Gittikleri şirketlerde de animasyon bilgilerinin onlara çok yararlı olduğunu düşünüyoruz. Bunun yanında televizyonda ve reklam sektöründe çalışan öğrencilerimiz var. Şu anda izlenen neredeyse bütün reklamlar bizim öğrencilerimize ait. En yenilerinden biri, Arçelik reklamındaki "Çelik".

-Türkiye'de animasyon eğitimi nerelerde (hangi üniversite, özel stüdyo ve merkezlerde) veriliyor? Animasyon alanında hangi kurum ve merkezler, neler



yapıyor, ne gibi çalışma ve projeleri gerçekleştiriyorlar? Verilen animasyon eğitimi yeterli, kaliteli ve ciddi buluyor musunuz?

-Akademik anlamda animasyon eğitimi Anadolu Üniversitesi, Dumlupınar Üniversitesi ve Maltepe Üniversitesi'nde yoğun olarak veriliyor. Bunun dışında bazı üniversitelerde (Bilgi Üniversitesi, 9 Eylül Üniversitesi, Bilkent Üniversitesi ve unuttuğum ya da bilmediğim olabilir) seçmeli ya da zorunlu ders olarak eğitimler var. Kimi özel kurslar bilgisayar animasyonu ve program öğretmeye yönelik dersler veriyor. Eğitim, kalitesi mutlaka tartışılır, bu öğretim üyesinden olanaklara kadar birçok eksiklik ve yeterlik içinde değerlendirilebilir. Daha iyi olması için çalışılması her dönem için geçerlidir.

-Animasyon sektörünün dünya ve Türkiye'deki cirosu ve büyüklüğünün yıllara göre gelişimini gösteren istatistiki verileri ve sektörün gelecekteki cirolarına ilişkin öngörülerini bizimle paylaşır mısınız?

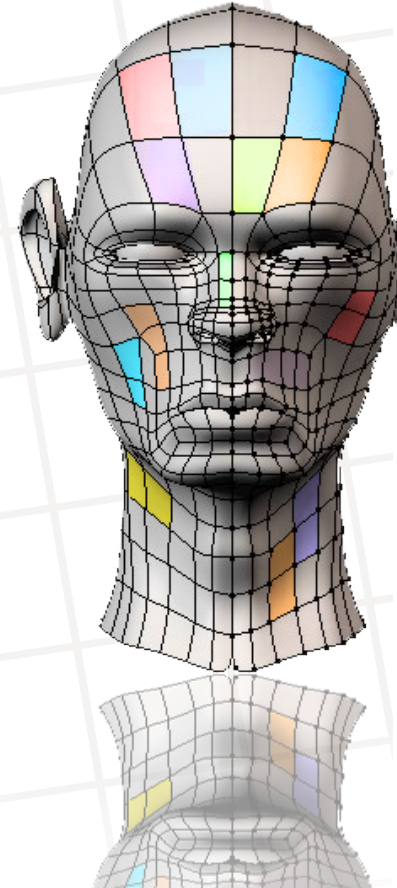
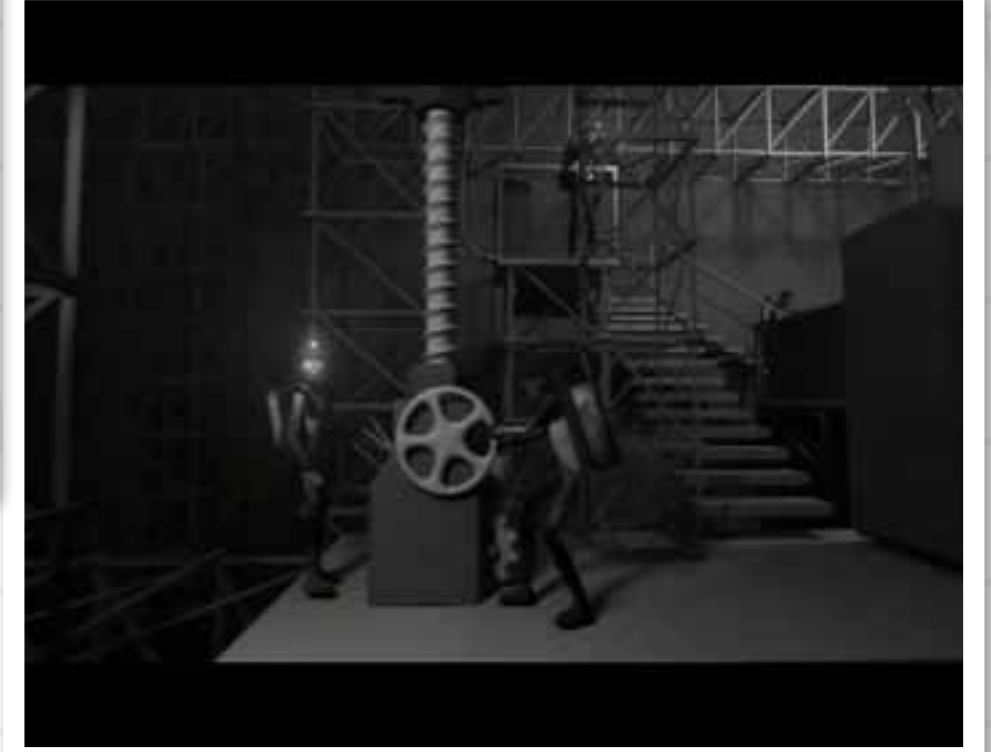
-Ciro konusunda istatistiki bir bilgim yok. Bu bilgiyi stüdyolardan ve reklam ajanslarından almak daha doğru. Dünyada Pixar, BlueSky, Dreamworks, Sony Pictures gibi büyük şirketler uzun metrajlı filmler için oldukça iyi harcamalar yapıyor.

- Ülkemizde henüz yolun başında olan "animasyon" sektörünün temel sorunları ve bu alanda faaliyet gösteren kurumların önünde ne tür engeller var? Söz konusu önündeki engelleri kaldırmak amacıyla neler yapılmasını öneriyorsunuz?

-Temel sorun birçok alanda olduğu gibi ekonomi. Bunun içinde bazı düzenlemelerin yapılması mutlaka bir katkı sağlayacaktır. Yapılacak olan teşvik-destek düzenlemeleri (vergi v.b.), alanı rahatlatarak ve gelişiminin önünü açacaktır diye düşünüyorum.

-Türkiye'de animasyon alanında kendini geliştirmek isteyen gençlere ne gibi önerilerde bulunursunuz?

-Animasyon zor bir alan, bunu bilerek bu alana girmeliler. Mutlaka eğitim almalı ve bu eğitimle yetinmeyip kendilerini geliştirmeliler. Teknolojik gelişmeleri takip etmek çok önemli bunda sıkılmamaları gerekiyor.

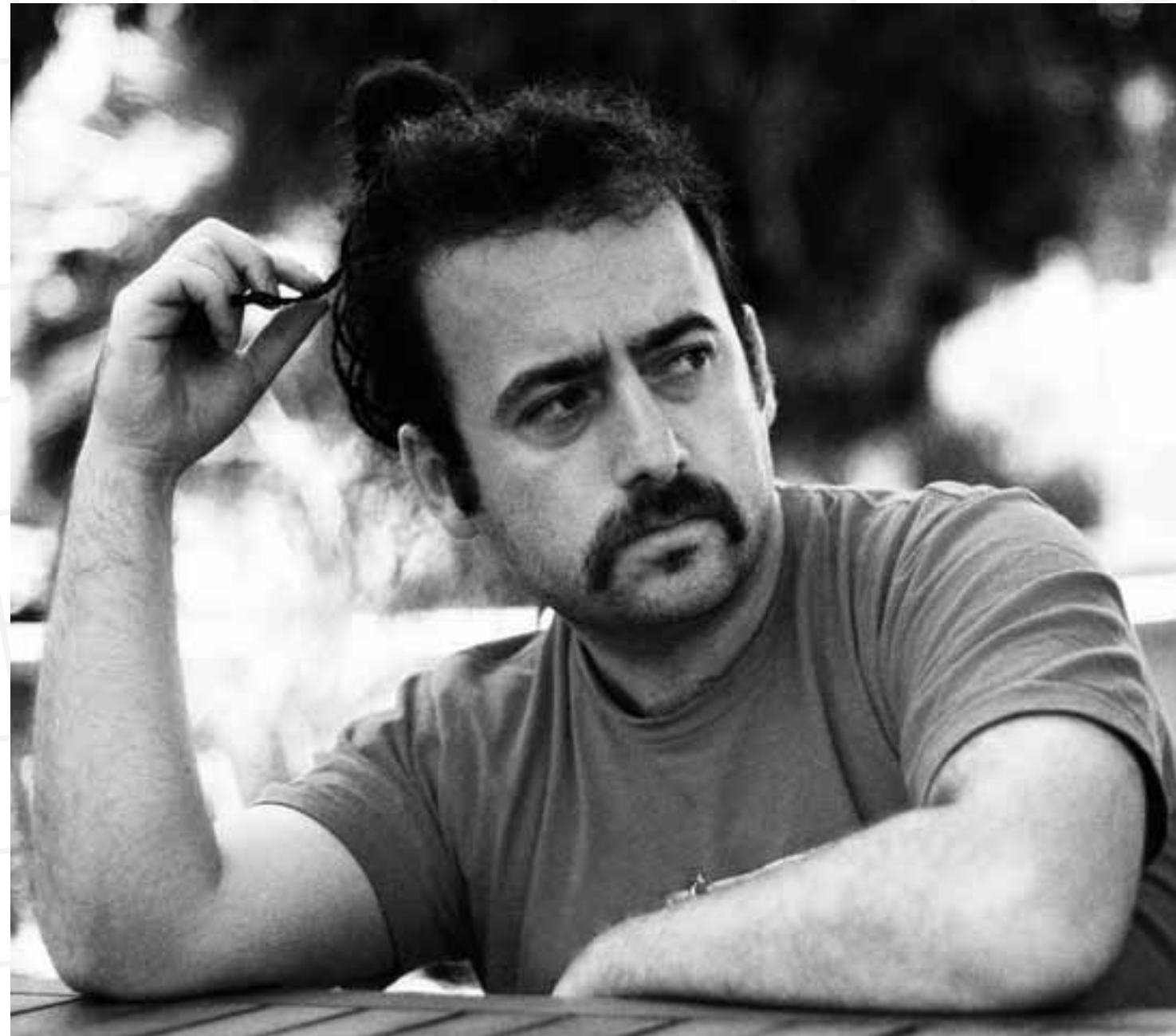


İstanbul Animasyon Festivali Yönetmeni Efe Efeoğlu:

En iyi animasyonların ülkemizde de gösterilmesini sağlıyoruz

Yurtdışındaki festivallerin tamamının devlet desteğiyle yürütülmesine karşın İAF'nin herhangi bir destekçisi olmadığından yakınan Efeoğlu, küçük bir hareketlenme görünen sektörün bir noktaya gelebilmesi için devamlılığın sağlanması ve yeni kaynaklar yaratılması gerektiğini vurguladı.

Ebru Altunok-Aslıhan Bozkurt

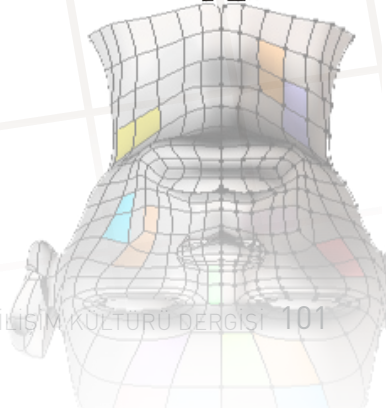
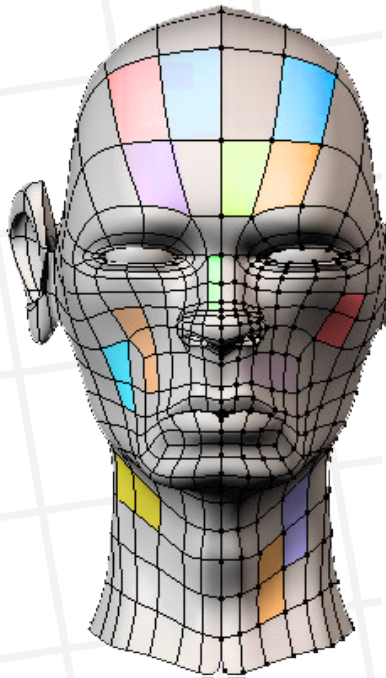


"Türkiye'de animasyon ve dijital oyun üretim olanakları, desteklenip endüstriyel ürüne dönüşmesi için yapılması gerekenler, sektörünün mevcut durumu, sektörün önündeki engeller, teşvik-destek, fırsat ve tehditler" konulu "Dosya" sayfaları kapsamında, Kasım 2012'de gerçekleştirilecek olan 8. İstanbul Animasyon Festivali (IAF) yetkilileriyle görüştük.

Öncelikli amaçlarının en iyi animasyon filmlerinin Türkiye'de de gösterilmesini sağlamak olduğunu söyleyen İstanbul Animasyon Festivali Yönetmeni Efe Efeoğlu, ayrıca animasyona ilginin artması, yeni animatörlerin çıkması ve daha çok animasyon filminin yapıldığı bir ülke haline gelme yolunda bir parça olmak istediklerini vurguladı. Bu yıl sekizinci kez düzenlenecek olan festivalde, tek koşulu son iki yıla ait bir animasyon filmi olan herkes, ücretsiz katılıp yarışabiliyor. İlk yıl 7 filmin başvurduğu yarışmaya bu yıl 500'ün üzerinde başvuru oldu. Türkiye'de üretim çok olmasa bile her yıl en az 50 film başvurusu yapıldığını anlatan Efeoğlu, her yıl 45- 50 ülkeden 500'ü aşkın film ile yurtdışından yapılan başvurularla övündüklerini kaydetti. Yurtdışındaki festivallerin tamamının devlet destekleriyle yürütüldüğünü, ancak İAF'nin herhangi bir destekçisi olmadığından yakınan Efeoğlu, bunun kendilerini daha ufak olmaya zorladığını, konuklar ve uzun metraj filmlerin daha az olmasına neden olduğunu bildirdi. Efeoğlu, Kültür ve Turizm Bakanlığı'ndan onay aldıklarını, önümüzdeki yıllarda bu sorunun çözüleceğini duyurdu.

Efeoğlu, eğitim kurumlarının altyapısının yetersizliği, az olan stüdyoların yoğun tempoyla çalışması ve kültürel fonların neredeyse hiç olmamasını animasyon sektörünün sorunları olarak sıraladı.

TRT Çocuk kanalının açılmasıyla çizgi dizilere önemli ölçüde bütçe ayrıldığı ve sektörde hareketlenme başladığını ancak bunun çok küçük olduğunu belirten Efeoğlu, sektörün bir noktaya gelebilmesi için yıllarca devamlılığının sağlanması ve yeni kaynaklar yaratılması gerektiğine dikkat çekti.





- İstanbul Animasyon Festivali, kim/kimler tarafından, ne zaman, hangi amaç ve gereksinimi karşılamak üzere başlatıldı? İstanbul'da animasyon festivali yapma fikri nasıl ortaya çıktı?

-Üniversite son sınıftayken yurtdışındaki Flash festivallerine ilgi duymaya başlamıştık. Bu ilgi, burada bir festival yapmaya kadar ilerledi. Sonra konuyu birçok üniversitedeki ilgili öğrenci kulüpleri ile paylaştık. Hepsi festival ile ilgilendi ancak festivalin çerçevesinin genişletilmesi gerektiğini düşünüyordu. Son karar olarak tüm dalları kapsayan bir animasyon festivali yapmaya karar verdik.

-İstanbul Animasyon Festivali'nin (IAF) vizyonu nedir? Festival hakkında kısaca bilgi verir misiniz?

-Öncelikli amacımız en iyi animasyon filmlerinin ülkemizde de gösterilmesini sağlamak. Bununla beraber animasyona

ilginin artması, yeni animatörlerin çıkması ve daha çok animasyon filminin yapıldığı bir ülke haline gelme yolunda bir parça olmak.

-Organizasyon çerçevesinde ne gibi etkinlikler düzenleniyor? IAF'ın yarışma kategorileri nelerdir? Yarışmaya kimler katılabilir?

-Festivalde gösterimler, atölye çalışmaları, ustalarla buluşma ve katılımcılar arasında bağ kuracak çeşitli etkinlikler yapıyoruz. Gösterimlerin en önemli ayağı yarışma. Herkesin katılabildiği ücretsiz bir yarışma. Yarışmaya katılabilmek için tek koşulumuz son iki yıla ait bir animasyon filminizin olması. Başvuran filmleri kısa film, uzun metraj, öğrenci filmi, ilk film, Türk filmi ve video klip alanlarında değerlendiriyoruz. Bu kriterler ayırtma değil daha çok yeni yetenekleri teşvik etmek amaçlı. Yoksa tüm filmler en iyi kısa film olmak için yarışıyorlar.

-Film yarışması bu yıl nerede gerçekleştirilecek, jüride kimler yer alacak? Her yıl jüri üyeleri değişiyor mu? Jüri üyelerinin seçiminde neye dikkat ediyorsunuz?

-Festivalin mekânı tam kesinleşmedi bugünlerde onu kesinleştirmek için çalışıyoruz. Her yıl yeni bir jüri belirliyoruz. Bu yılki jürimizde Berkun Oya, Memo Tembelçizer, Nermin Er, Sevin Okyay, Tuncer Şentürk ve Zeynep Özbatur yer alıyor. Jüriyi seçerken filmleri değerlendirme konusunda en az bir veya birden fazla konuda yetkin olmasını bekliyoruz. Tüm jüri adaylarının farklı disiplinlerden gelmesi de bizim için önemli, bu sayede filmler farklı açılardan değerlendirilebiliyor.

-Türkiye'deki animasyon sanatçılarının festivale katılım oranı yüksek mi? Yılın en iyi filmleri için geçmiş yıllarda kaç ülkeden kaç başvuru oldu?

-Artık 8. yılımızda olduğumuz için birçok sanatçı tarafından biliniyor. Türkiye'de üretim çok olmasa bile her yıl en az 50 film başvuruda bulunuyor. Yurtdışından başvurular herhalde en çok övünebileceğimiz kısım. Çünkü her yıl 45- 50 ülkeden 500'ü aşkın film başvuruyor. Yurtdışındaki büyük festivallerden neredeyse hiçbir eksikimiz olmadan filmleri gösteriyoruz.

-IAF'a uluslararası stüdyoların ya da sanatçıların ilgisi ne boyutta? IAF'ın diğer uluslararası animasyon festivalleri arasındaki konumu nedir?

-Stüdyoların ve sanatçıların ilgisinden oldukça memnunuz. Hemen hemen çıkan tüm filmleri gösteriyoruz. Enerjimizin yettiği boyutlarda ulaşabildiğimiz herkese ulaşmaya çalışıyoruz. Diğer festivallere baktığımızda içerik olarak büyüklerle her yıl daha da yaklaşıyoruz.

Yurtdışındaki festivallerin tamamının devlet destekleriyle yürümesi bizim ise herhangi bir destekçimiz yok. Bütçesel sorunlar bizi daha ufak olmaya zorluyor. Bu da konukların ve uzun metraj filmlerin daha az olmasına neden oluyor. Ancak Kültür ve Turizm Bakanlığı'ndan ilk onayı aldık. Umarız önümüzdeki yıllarda bu sorun da çözülmüş olacak.

-Festivale gönderilen animasyonlarda her geçen yıl nicelik ve nitelik olarak bir artış söz konusu mu? Festival kapsamında düzenlenen film yarışmada bugüne kadar hangi filmler ödül aldı? Yarışmayı başlattığınız ilk yıllardaki başvuru oranı ile şimdi geline nokta kıyaslamasını yaparsanız neler söyleyebilirsiniz?

-Yarışmada ilk iki yıl, sadece Türkiye'den

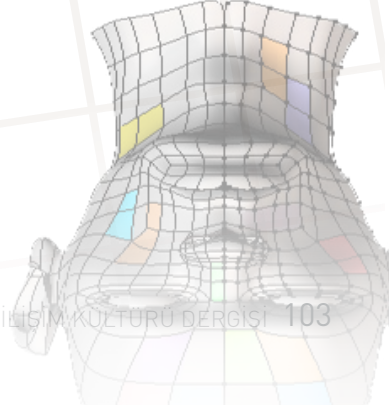
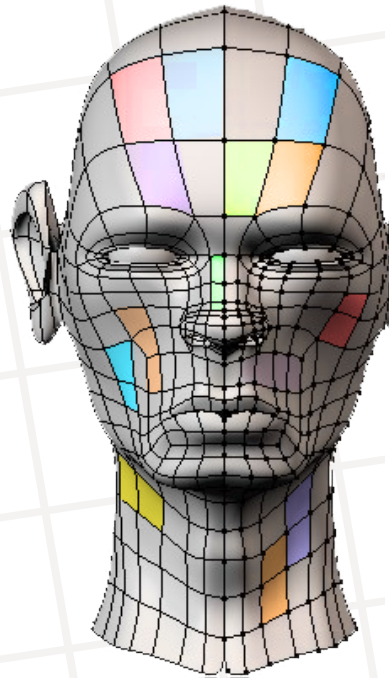
başvuruları kabul ediyorduk. Üçüncü yıldan itibaren yurtdışına da açıldık ve bu noktadan sonra oldukça hızlı bir şekilde büyüdük. Her yıl yeni sanatçılara ve stüdyolara kendimizi tanıttık. Bu sayede büyüyen ve kalitesi artan bir başvuru süreci geçiriyoruz. İlk yıl 7 film başvurmuştu, bu yıl ise 500'ün üzerinde başvuru oldu.

-IAF'ın etkinlik ve atölye çalışmaları nelerdir?

-Gösterimlerden sonraki en önemli ve ilgi gören etkinliğimiz atölye çalışmalarımız. Birçok dalda küçük atölyeler gerçekleştirdik geçtiğimiz yıl. Compositing, 3D Mapping, VJing, Karakter Animasyon gibi birçok konuda atölye çalışmalarımız gerçekleşti. Kokteyl ve partilerle de animatörleri ve animasyon severleri bir araya getirmeye çalışıyoruz. Bu yıl katılımcıları daha konu odaklı olarak da toplama planlarımız var.

-Sizce Türkiye'nin animasyon alanında dünyadaki ve festivalin animasyon sektörüne katkıları nelerdir?

-En önemli etkimizin teşvik olduğunu düşünüyoruz. Yeni animatörlerin kazanılmasında en önemli noktalardan biri onları teşvik etmektir. Endüstriyel animasyon dışında bir animasyonun olduğunu ve animasyon yapmak için yüzlerce kişinin çalıştığı stüdyolara gerek olmadığını göstermeye çalışıyoruz.



-Türkiye ve yurtdışından gelen çalışmaları karşılaştıracak olursanız Türkiye'deki animasyonun son durumuyla ilgili neler söyleyebilirsiniz? Animasyon sektörünün temel sorunları ve bu alanda faaliyet gösteren kurumların önündeki ne tür engelleri sıralayabilir misiniz? Sektörün büyüüp gelişmesi için ne gibi destekler olmalı?

-Türkiye animasyon sektöründe çok önemli bir noktada olmadığını üzülerek söylüyorum. Ancak bu sekiz yıl içerisinde gördüğümüz en önemli şey, her yıl Türkiye'den daha çok sanatçının adı yurtdışında duyuldu.

Hem eğitim kurumlarının altyapısının yetersizliği hem stüdyoların azlığı ve olanların da yoğun tempoyla çalışması hem de kültürel fonların neredeyse hiç olmaması animasyon sektöründeki en büyük sorunlar.

Dizi ve endüstriyel sinema geliştikçe sinema sektörü de gelişti. Artistik sinema örneklerini her yıl görmekteyiz. Aynı durum animasyon sektörü için de geçerli. Şimdi TRT Çocuk kanalının açılmasıyla çizgi dizilere önemli ölçüde bütçe ayırdı. Yavaş yavaş sektörde hareketlenmeler başladı ancak şu çok küçük. Adam akıllı bir noktaya gelebilmek için yıllarca bunun devamlılığının sağlanması ve yeni kaynaklar yaratılması gerekiyor.

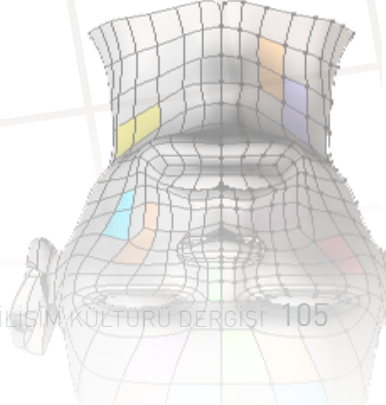
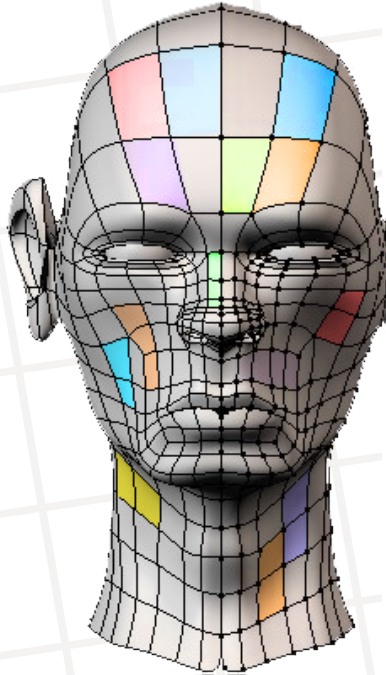
-Kasım 2012'de gerçekleştirilecek olan 8. IAF'a başvurular tamamlandı. Sizce bu yılki festival, animasyonseverler açısından farklı geçecek mi?

-Her yıl elimizden geldiğince festivalin kalitesini arttırmaya çalışıyoruz. Bu yıl da bunun için yoğun bir şekilde çalışıyoruz. Şimdiden söyleyebileceğim en önemli konu, film kalitesinin biraz daha artacağı. Yarışma dışı gösterimlerin sayısının artacağını belirtebilirim.

Ayrıca katılımcılar birbirleriyle daha sıkı iletişime geçsin istiyoruz bunun için planlarımız var. Umarız bu yıla yetiştirebiliriz.

-Gelecek yıl animasyon çalışmalarını festivale göndermek isteyenlere neler önerirsiniz?

-Öncelikli olarak çok fazla film izlemelerini öneririm. Festivali takip etmelerini ederlerse çok farklı tekniklerle yapılmış birbirinden yaratıcı filmi toplu halde izleme şansı bulacaklar. Sonrasında çok iyi bir senaryo veya fikir bulmalılar, altyapı zayıf olunca filmin tadı olmuyor.



Türkiye’de animasyonun dün ve bugün

Türkiye’deki animasyon sanatının kökenini Karagöz-Hacivat’a, yani gölge oyununa bağlamak mümkün. Gölge oyunuyla animasyon tekniği karşılaştırılacak olursa ikisinde de model hazırlandığı ve bu modele hareket kazandırıldığı görülür. Türkiye’de yüzyıllardır gölge oyunuyla eğlenceler düzenlenmesine karşın animasyon yapımına başlanması oldukça geç bir döneme rastlar. Dünyadaki animasyon tarihine bakıldığında Türkiye’de bir animasyon sektörünün ortaya çıkmasında da oldukça geç kalındı.

Nefise Abalı



1930

’lu yıllarda Disney ve çağdaşı olan sanatçıların filmlerinin Türkiye sinemalarında gösterime başlamasıyla karikatür sanatçıları, animasyon sinemasına ilgi duymuş ve bu alanda çalışmalar başlatmışlar (Hünerli, 58). Bu noktada karikatür sanatçılarının Türkiye’deki çizgi filmin temellerini attığının altını çizmek gerekir. Türkiye’de ilk çizgi film denemeleri 1947-1949 yıllarında Devlet Güzel Sanatlar Akademisi’nde öğretim görevlisi olan Vedat Ar’ın verdiği bir kursla başlamış. Ar’ın, 1947 yılında kurstaki on beş öğrencisiyle birlikte yaptığı üç dakikalık, “Zeybek Oyunu” adlı çalışması Türkiye’nin ilk animasyon filmidir (Onaran, 196).

1951-1957 yılları arasında renkli olarak gerçekleştirilen ve Türkiye’nin ilk uzun metrajlı film projesi olan “Evvel Zaman İçinde”, banyo işlemleri için gönderildiği Amerika Birleşik Devletleri’nde (ABD) kaybolmuş (Onaran, 196). Animasyon alanında önemli adımların atıldığı bu yıllarda onca emeğin boşa gitmesi sektör üzerinde olumsuz etkiler yaratmış. Bu filmde geriye beş dakikalık siyah beyaz çekilmiş dans eden bir kadının görüntülerinin yer aldığı bir bölüm kalmış (aktaran Hünerli, 58-59).

1940’lı yıllarda sinemalarda gösterim öncesi reklam filmlerinin çekilmeye başlanmasıyla animasyon yapımları talep edilmeye başlanmış. Talepler sonucu İstanbul Reklam Ajansı karikatür sanatçıları bünyesinde toplayarak çizgi filmler hazırlamış. Kısa bir sürede hazırlanan bu basit filmler oldukça ilgi görmüş. Bu yıllardan sonra yurt dışına giderek çizgi film konusunda eğitim alan sanatçılar daha sonra Türkiye’ye dönerek bilgi ve tecrübelerini aktararak animasyon yapım stüdyolarının kurulmasına ön ayak olmuşlar.

Animasyon sanatçıları arasında Ferruh Doğan,

Oğuz Aral, Tonguç Yaşar, Orhan Büyükdoğan gibi isimler bulunuyor. Türkiye’de 1960’lı yıllarda Filmar, İstanbul Reklam, Kare Ajans, Karikatür Ajans, Radar Reklam, Stüdyo Çizgi, Canlı Karikatür, Ajans Bulu, Sinevizyon, ve Artnet gibi ajanslar ve stüdyolar reklamlardan kazandıkları paralarla kısa ya da uzun metrajlı animasyon filmleri üretmişler (Hünerli, 59).

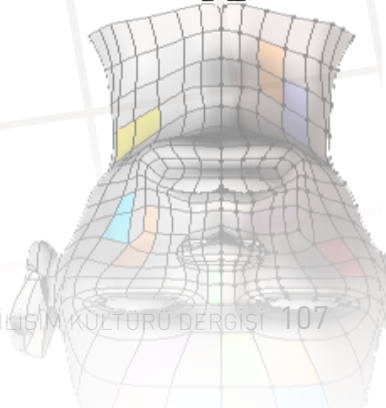
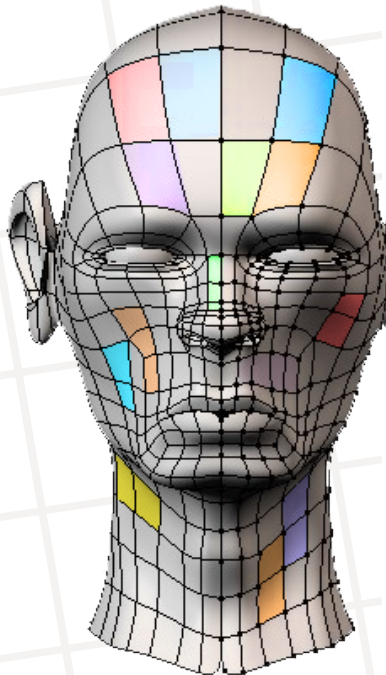
70’li yıllar

Bu yıllarda Derviş Pasin, Ateş Benice, Tonguç Yaşar, Erim Gözen, Tunç İzbeci, Emre Senan, Ali Murat Erkorkmaz, Cemal Erez, Meral Erez ve Ruhi Görüney gibi animasyon sanatçıları başarılı işlere imza atmış.

Tonguç Yaşar, Sezer Tansu’yla birlikte hazırladığı “Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü?” adlı kısa metraj çizgi film ile 1972 yılında 3. Altın Koza Film Festivali’nde özel ödül

kazanmış. Daha önceki çalışmalardan oldukça farklı olan bu çalışmada Kur’an-ı Kerim’den çıkartılan bir ayetin “Amentü billah! Ve bima cae min indillahi!” ibarelerinin küreklerle çekilen bir gemiye benzetilmiş figürasyonunun harekete geçirildiği gösterilmekte (Onaran, 197). Ayrıca bu film dokuz yüz filmin katıldığı 9. Annecy Çizgi Film Şenliği’nde ön elemeyi geçerek gösterilmeye değer bulunan ilk Türkiye çizgi filmi olmuş (www.gorselsanatlar.org).

İtalya’da canlandırma sineması eğitimi alan





Meral Erez, "Il Gatto" (Kedi) animasyonu ile 1978 yılında düzenlenen Balkan Film Şenliği'nin Ulusal Kısa Film Yarışması'nda birincilik ödülü almış. Meral ve Cemal Erez, 1981 ve 83 yıllarında yaptıkları Les Cordes (İpler) 1985 yılında Marly-le Roi Kısa Film Şenliği'nde ödül almışlar.

Karikatürist Tan Oral, 1969'da yaptığı "Sansür" adlı animasyon filmi ile TRT Kültür ve Sanat Bilim Ödülleri Kısa Film Yarışması'nda birincilik ödülü, 1975 yılında Akşehir Nasrettin Hoca Canlandırma Film Yarışması'nda büyük ödülü kazanmış (Hünerli, 64). Tonguç Yaşar ile Tan Oral, bu tür deneysel filmler üretirken Türkiye çizgi filminin sanat ve estetik açısından gelişmesine büyük katkılar sağlarken animasyon filminin sadece reklam filmi olmadığını da ortaya koymuş.

80'li yıllar

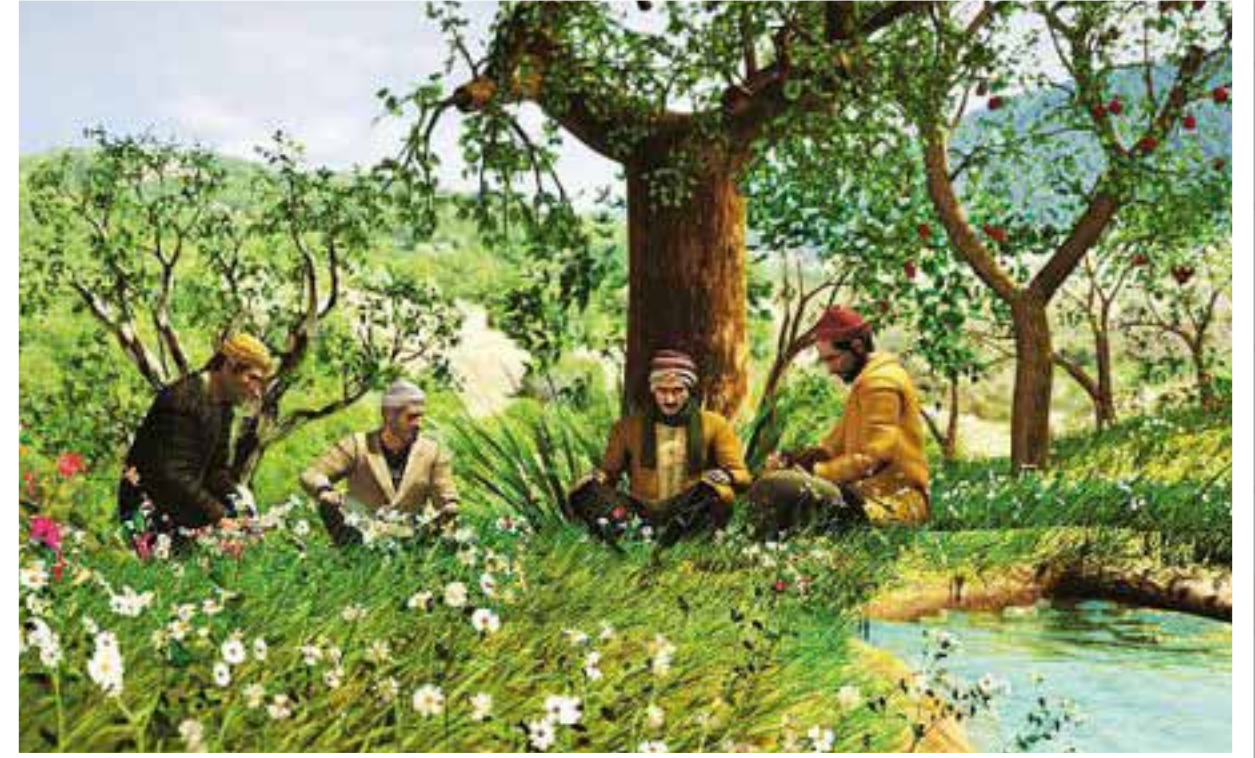
1980'lerin başında Türkiyeli animasyon sanatçıların yurt dışındaki şenliklerde gösterime katıldığı ve ödüller aldığı görülüyor. 1980'de Ateş Benice'nin "Stereo" filmi Zagreb Canlandırma Filmleri Şenliği'nde gösterilmiş, aynı film ertesi yıl Portekiz'in Espinho kentindeki bir yarışma için özel çağrı alarak gösterime girmiş (aktaran Atan 40). Bahattin Alkaç'ın "Tombişin Öyküsü" adlı çizgi filmi 1980'de Almanya'da katıldığı bir yarışmada övgüye değer bulunmuş. Ali Murat Erkorkmaz'ın "Quick Case" isimli çalışması

ise 1983'te Annecy Canlandırma Film Festivali'nde 350 film arasında ilk ona girmiş. Televizyonun yayın hayatına girmesi ve televizyonun reklam filmleri yayınlamaya başlaması ile birlikte çizgi filmlere ikinci kez talep artışı yaşanmış. TRT, Türkiye yapımı çizgi filmlere yer vermeye başlamıştır. 1984'te Derviş Pasin ve Ateş Benice'nin kurduğu Pasin-Benice Stüdyoları, TRT için "Tomurcuk", "Süper Cıvıv", "Evliya Çelebi", "Karınc Ailesi", "Ece ile Yüce" gibi birçok film çekilmiş. Beş dakikalık ve yetmiş beş bölümden oluşan "Karınc Ailesi" ilgi görmüş ve yurtdışı pazarında da gösterime girmiş (aktaran Hünerli, 65). 1980'li yılların ikinci yarısında ise Çizgi Reklam, Tunç İzberk Stüdyosu, Tele Çizgi, Animatek, Ajans Blu, Artnet gibi birçok stüdyo çeşitli devlet kurumları için eğitici ve öğretici animasyon filmleri yapmaya başlamış (Hünerli, 66).

Dede Korkut Hikâyeleri'nden alınarak çizgi filme aktarılan 50 dakikalık "Boğaç Han" Türkiye'nin ilk uzun metrajlı filmidir. Bu film Pasin-Benice Stüdyosu'ndan Derviş Pasin tarafından 1988 yılında yapılmış.

Ankara'da 1988 yılında Bahattin Alkaç'ın kurduğu Damla Animasyon, Kültür Bakanlığı için "Deli Dumrul"u ve TRT için de birçok çizgi filmi yapmış. 1989 yine Bahattin Alkaç tarafından kurulan Denge Animasyon; TRT, Kültür Bakanlığı ve Diyanet İşleri Başkanlığı'nın yanı sıra Türkiye'deki birçok kurum için animasyonlar hazırlamış. Ayrıca Almanya, Avusturya, Amerika, Arabistan, Fransa ve İspanya için birçok animasyon filmi de üretilmiş.

Animasyon sektörünün Türkiye'de yeterinde gelişmemiş olmasının nedenlerinden biri de animasyon eğitime gerekli önemin verilmeyişidir. 1984 yılında Eskişehir Anadolu Üniversitesi'nde Güzel Sanatlar Fakültesi bünyesinde animasyon dersleri verilmeye başlansa da animasyon eğitiminin sadece bir dersle verilmesinin mümkün olmadığı açık. 1988 yılına gelindiğinde Anadolu Üniversitesi



Uygulamalı Güzel Sanatlar Okulu'nda çizgi film eğitimi hakkında ilk ciddi çalışmalar yapılmaya başlanmış. 1988 ve 89 yıllarında Anadolu Uluslararası Çizgi Film Festivali yapılırken 1989 yılında ilk çizgi film semineri gerçekleştirilmiş.

90'lı yıllar

TRT'de 1990 yılında gerçekleşen bir yolsuzluk gerekçe gösterilerek çizgi film yapımı için verilen destek geri çekilmiş ve Türkiye animasyon sineması büyük bir darbe almış. Animasyon stüdyoları TRT'nin bu alandan çekilmesi üzerine ekonomik gücünü yitirmeye başlamış ve birçoğu kapanmak zorunda kalmış (aktaran Hünerli, 65).

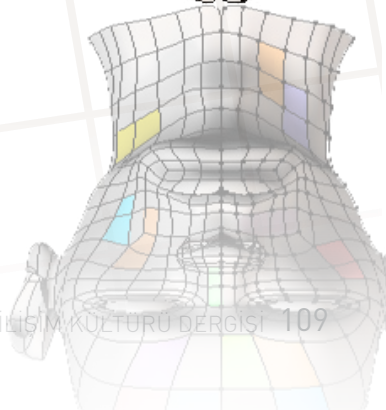
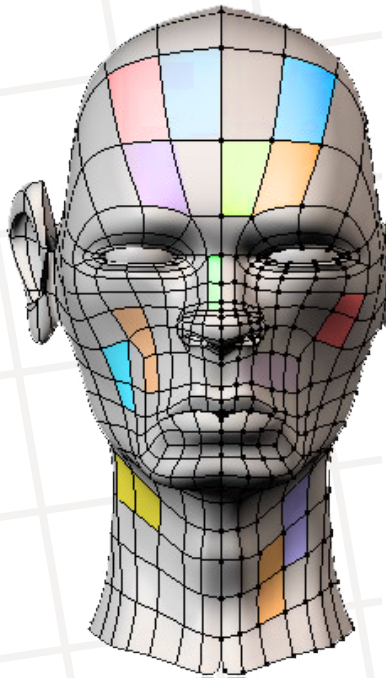
Türkiye'deki ilk animasyon bölümü, 1990 yılında Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi'nde Çizgi Film (Animasyon) Bölümü adı altında kurulmuş. Böylece animasyon eğitimi alanında önemli bir adım atılmış.

Bu yıllarda Kültür Bakanlığı, Türk kültürünü tanıtmaya yönelik "Dedem Korkut", "Manas Destanı" ve "Ak Tay" gibi çizgi filmler yaptırmış (Atan 33). Ayrıca 1993 yılında Diyanet İşleri

Başkanlığı da çocuklar dinî ve millî değerleri aktarmak adına "Bir Hikâyeye Bir Ders", "Küçük Mücahit", "Bosna Alevler İçinde" ve "Nasreddin Hoca" gibi çizgi filmler üretilmesini istemiş.

1993'te Türkiye'de çizgi film yapım sanatçıların mesleki anlamda bir araya getirmek için Çizgi Filmciler Derneği kurulmuş. Dernek, Türkiye'de çizgi film sanatını geliştirmek, çizgi filmciler arasında iletişim kurmak, uluslararası etkinlikler konusunda bilgilendirmek ve Türk kültürünü çizgi film vasıtası ile çocuk ve gençlere tanıtmak amacını taşıyor.

Türkiye'de animasyonun gelişmesiyle birlikte animasyon sanatçıları yurt dışındaki birçok





büyük stüdyoda çalışmaya başlamış. Bunların en başında Tahsin Özgür gelmekte. Walt Disney'de çalışan Özgür, Tarzan (1997), Herkül (1999) ve Asteriks'te (1994) animatör olarak görev almış. Şahin Ersöz ise Walt Disney'in storyboard sanatçısı olarak Herkül (1997) ve Balto'da (1995) görev almış.

2000'li yıllar

Anadolu Üniversitesi'nden sonra 2005 yılında Maltepe Üniversitesi'nde ve 2006 yılında Kütahya Üniversitesi'nde Çizgi Film-Animasyon Bölümü açılmış. Animasyon sektöründe çalışacak sanatçıların mesleki eğitimlerini üniversite öğrenimi sürecince almaları sektöre hazırlanmaları açısından önem taşıyor. Hem böylelikle animasyonla ilgilenenlerin çok daha erken yaşlarda bu mesleği seçmeleri ve deneyim kazanmaları da sağlanıyor.



1 Kasım 2008'de Türkiye'nin ilk yerli çocuk kanalı, TRT Çocuk'un yayına girmesiyle birlikte gelişmekte olan animasyon sektörü yeni bir döneme girmiş.

Ardından 2011'de kabul edilen "Radyo ve Televizyon Kurulu ve Yayın Hizmetleri Hakkında Kanun"unda yer alan "Genel ve tematik içerikli yayın yapan televizyon kuruluşlarının, çocuk yayınlarında çizgi filmlere yer vermeleri hâlinde, çizgi filmlerin en az yüzde yirmisinin, diğer çocuk programlarının en az yüzde kırkının Türkçe dilinde üretilmiş yapım olması ve Türk kültürünü yansıtmaları zorunludur" maddesi (14. Madde) ile birlikte yerli yapım çizgi film üretiminin devlet tarafından destekleneceği duyurulmuş. Bu gelişmeler doğrultusunda yeni animasyon stüdyoları açılmış ve bu stüdyolarda yerli yapımlar üretilmiş.

2009 yılında Türkiye'nin ilk üç boyutlu çizgi

film serisi "Keloğlan", Animax Animasyon Stüdyoları tarafından yapılarak TRT Çocuk kanalında yayınladı. İki sezon boyunca gösterilen "Keloğlan", 2012'de reelle animasyonun birleştirildiği yeni bölümlerle ekranlara geldi.

Said Nursi'nin hayatını anlatan animasyon filmi "Allah'ın Sadık Kulu", motion capture (hareket yakalama) tekniğiyle Türkiye'de yapılmış ilk uzun metraj animasyon filmi. Yönetmenliğini Esin Orhan'ın yaptığı film üç buçuk yıllık bir yapım sürecinden sonra 2011'de gösterime girdi.

Bu yıllarda birçok animasyon sanatçısı, bilinen animasyonlarda ve filmlerin görsel efektlerinin yapımında yer almış. Çoşku Özdemir görsel efekt sanatçısı olarak Lucas Film, Dreamworks Animasyon ve Blue Sky Stüdyoları'nda çalışmış. Avatar (2009), Buz Devri 2 (2009), Transformers 2 (2009), Karayip Korsanları 3 (2007), Madagaskar 2 (2008), Iron Man 2 (2010), Son Havabükücü (2010) gibi filmlerde görev alan Özdemir, 2010 yılında Türkiye'de Robotika Film'i kurarak animasyon ve görsel efekt alanında dünya standartlarında işler üretmeyi hedefliyor.

Dreamworks'de çalışan animatör Onur Yeldan da Arı Filmi (2007), Shrek: Sonsuza Dek Mutlu (2010) ve Çizmeli Kedi (2011) gibi bilinen animasyonlarda yer almış. Hacivat Karagöz Neden Öldürüldü (2006), Narnia Günlükleri: Prens Kaspiyan (2008), Titanların Savaşı (2010), Harry Potter ve Ölüm Yadigarları (2011) gibi filmler de animatör Arslan Elver'in çalıştığı filmler arasındadır.

TRT Çocuk'a çalışan animasyon stüdyolarının yanı sıra 2000'li yıllarda açılan Raatsız Animasyon Stüdyosu, Gentlemen Visuals, Robotika Films, Anima Animasyon Stüdyosu, Lighthouse Visual Effects, Cherrycherry Animation, Animanya Animasyon, Arca Medya gibi birçok stüdyo animasyon çalışmalarını sürdürüyor.

Günümüzdeki animasyon stüdyoları ve yaptıkları çizgi filmler:

Ankara:

- Animax Animasyon Stüdyoları: Keloğlan Masalları, Keloğlan Odama Saklandı, Anka-Anadolu Kartalları
- Mavi Rüya Animasyon: Dede Korkut Hikâyeleri
- R Ajans: Kuzucuk

İstanbul:

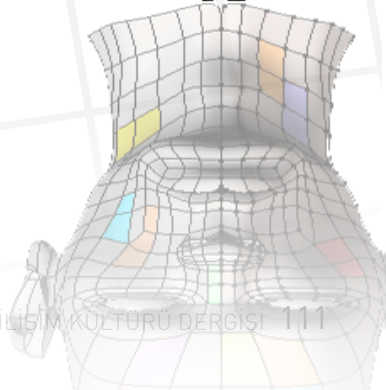
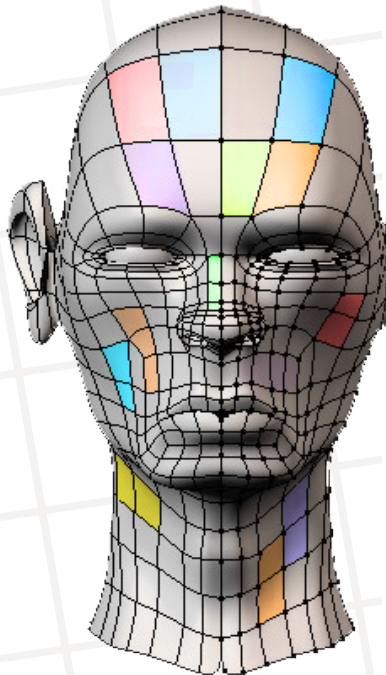
- Cordoba Animasyon Stüdyosu: Cille, Nane ile Limon, Gizemler Diyarına Yolculuk
- Siyah Martı Reklam ve Animasyon Stüdyosu: Harika İşler Takımı, Biz İkimiz, Köstebekgiller, Kimin Tarlası, Kelile ve Dimne
- Zor Zanaat Prodüksiyon: Tel Ali, Tilki, Çizgi Film Makinesi, Canlı Serüven
- Haylazz Film: Leylek Kardeş
- Düşler Evi Çizgi Film Stüdyosu: Küçük Hezarfen
- Grafi 2000 Prodüksiyon: Rüya'nın Günlüğü

Eskişehir:

- Düşyeri Çizgi Film ve Animasyon Stüdyosu: Pepee

Kaynakça:

Uğur Atan, "Çizgi Filmin Türkiye'deki Tarihi Gelişimi". Animasyonun Kültür Aktarımındaki Yeri. Basılmamış Yüksek Lisans Tezi. Konya: Selçuk Üniversitesi, 1995. Selçuk Hünerli, Canlandırma Sineması Üzerine. İstanbul: Es Yayınları, 2005. Alim Şerif Onaran, Türk Sineması (Cilt II). Ankara: Kitle Yayınları, 1999. <http://cizgilifilm.blogspot.com/2007/05/izgifilm-sanatlar.html>





Hayal Dnyası Animasyon Stüdyosu

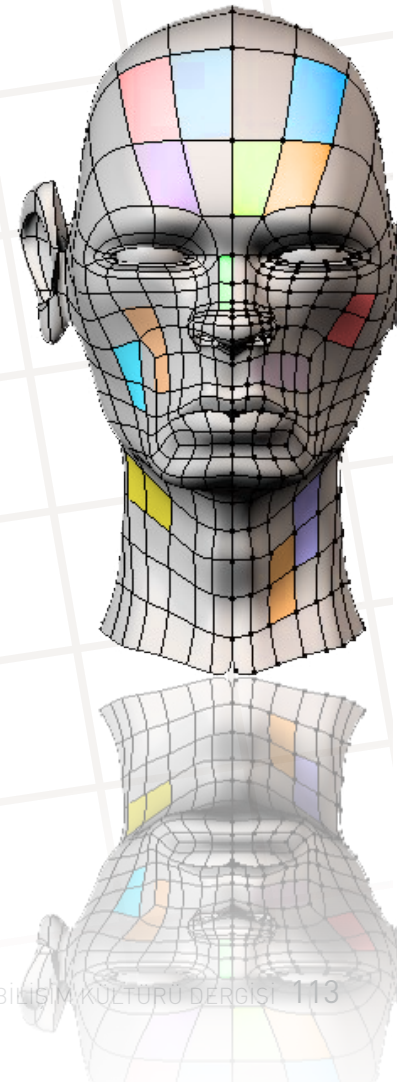
Türk çizgi film yapımcılarının kaderi değişir mi?

Hem çocuklara hem de büyüklere hitap eden, Oscar ödülleri de bile özel bir dal olan, ancak ülkemizde bir türlü yeteri kadar büyüyemeyen bir sektör olan sektörün çizgi film yapımcılarının kaderini değiştirecek adım atıldı. Nüfusunun üçte birini çocukların oluşturduğu Türkiye’de çizgi film yapımcıları, dernek çatısı altında güçbirliğine gitti. Bu sektörü kalkındırmak için harekete geçen bir grup girişimci ve profesyonel çizgi film şirketi yöneticisi, 2011 Temmuz ayında Çizgi Film Yapımcıları

Derneği’ni kurdu. Dernek, Türkiye’de çizgi film endüstrisi uzun yıllardır faaliyet göstermesine rağmen gelişiminin yeterli olmamasının altındaki nedenleri ortaya çıkarmayı, yerli çizgi film üretimini teşvik etmeyi ve sektörün gelişimini hızlandırmayı hedefliyor. Başkanlığına Metin Kızmaz’ın seçildiği Çizgi Film Yapımcıları Derneği’nin yönetim kurulu ise şu isimlerden oluştu: İsmail Bayazıt, Avni Barış İslamoğlu, Mustafa Ablak ve Muhammet Musab Gündüz.

TRT dışında Türk TV kanallarında yayınlanan çizgi filmlerin yüzde 1’inin bile yerli olmadığını hatta 2-3 kanal dışındaki diğer kanallarda hiç yerli yapım çizgi film yayınlanmadığını dikkat çeken Kızmaz, Türkiye’de çizgi filmin oldukça eski ve potansiyeli olmasına rağmen yeterince desteklenmediği için gelişmediği ve dışa bağımlı olduğunu söyledi. Dernek olarak bu sektörün kalkındırılması, yeni kaynakların açılması için üniversitelerde yeni animasyon bölümlerinin açılması,

yerli yatırımcı şirketlerin bu konuya yönlendirilmesi konusunda çalışmalara başladıklarını anlatan Kızmaz, sektörün gelişimi için yerli yapımcıları desteklemeyi hedeflediklerini belirtti. Sadece Türkiye ekonomisi için büyük potansiyel oluşturan çizgi film üreticileri ile sınırlı kalmayacaklarının altını çizen Kızmaz, dünyada çığ gibi büyüyen oyun sektörünü de kapsayan tüzükleri ile ülkemizde yeni istihdam açmaya, dünya çapında yetenekler yetiştirmeye ve yapılan üretimlerle dünyaya açılmaya hazırlandıklarını vurguladı.



Üç boyutlu bilgisayar animasyonunun yapım aşamaları

Eren Erdoğan-Duygu Cigal-Nefise Abalı

Üç boyutlu bilgisayar animasyonları, senaryo ve tasarımın ardından gelen tüm aşamaların bilgisayar ortamında 3Ds Max, Maya vb. yazılımlar kullanılarak gerçekleştirildiği filmlerdir. Bir animasyon filmin yapım aşamalarını sorularla şöyle sıralayabiliriz:.



Animasyon senaryosu, dizi ya da film senaryosundan farklı mı?

Teknik olarak bakıldığında animasyon senaryosunun diğer senaryolardan pek bir farkı yok. Sadece yazarken çocuklar için bir çizgi film yapıldığı göz önünde bulundurulmalı. Kurgu, hitap ettiği yaş kitlesinin anlayabileceği bir dille oluşturulmalı ve komik durumlar animatik görsellerle ifade edilmeli.

Bir dizi animasyon projesinde bir bölüm nasıl yazılır?

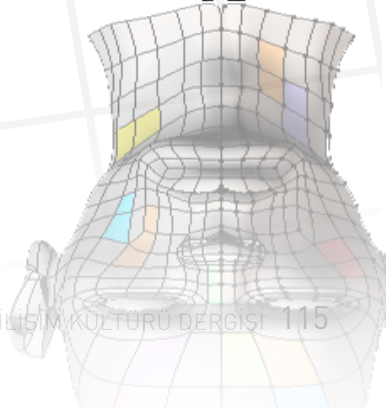
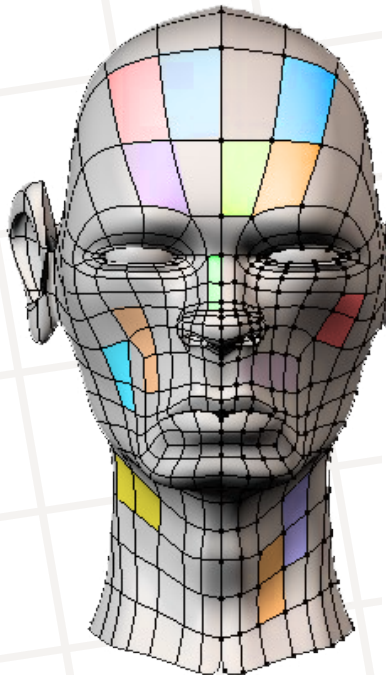
Öncelikle karakterler ve ana hikâye önceden belirlenmiş olmalı. Hikâyenin gidişatına göre yazılacak bölümün sinopsisi hazırlanır ve yönetmen ile birlikte sinopsise son şekil verilir. Böylece senaryo yazımına başlanır. Yazım sürecinde pedagoglarla görüşmeler yapılır. Senaryo bittikten sonra storyboard sanatçısı, senaryoyu görselleştirirken yazarla fikir alışverişinde bulunur, gerektiğinde değişiklik ve eklemeler yapılır.

Storyboard nedir?

Filmin ana fikrinin ve bölümün hikâyesinin resimli roman şeklinde görselleştirilmesidir. Her sahne için ayrı bir resim çizilirken kameranın ve figürlerin hareketi çizgi ve oklarla gösterilir.

İyi bir storyboard nasıl hazırlanır?

Filmi storyboard'ta görebilmek çok önemlidir. Özellikle storyboard'tan sonraki aşamaları gerçekleştirecek olanlar için her şey çok açık ve net olmalı. Storyboard sanatçısı çizimlerinde en az çizgiyle en fazla şeyi aktarmalı. Storyboard sanatçısı, oyunculuk ve perspektif bilgisiyle sinematik bir anlatım yaratmalı ve bütün çizgi filmi eksiksiz görmemizi sağlamalı.





Karakter ve konsept tasarımı ile bunun önemi nedir? Çizerken nelere dikkat edilmeli?

Ana hikâyenin ve karakterlerin belli olmasıyla birlikte senaryodan sonra gelen ikinci aşamadır. Bu aşamada tasarımcı; karakterleri, mekânı ve objeleri istenen stilde oluşturur ve hikâye şekle bürünüp görselleştirilir. Kısaca karakter ve konsept tasarım, filmdeki görüntülerin ön görselleştirilmesidir denilebilir.

Tasarım, çizgi filmin seyirciler tarafından beğenilmesi noktasında önem taşır. Seyircinin beğenisini yakalamada karakterler ve mekânların özgünlüğü ve hedef kitleye uygunluğu önemli. Bu noktada tasarımcı, sanat yönetmeninin isteği doğrultusunda hikâyeye uygun karakterleri, mekânları ve tüm gereken objeleri tasarlayıp çizer. Çizerken de

hikâyeye uygun bir stil yaratmak ve özgün olmak zorunda. Belirlenen stil, çizgi filmin her aşamasına yansıtıldığından bu aşamada titiz bir çalışma yapmak gerekir.

Karakter animasyonu ne demek?

Bir karakteri canlandırmak ve ona kişilik kazandırmak demektir. Animatör içindeki oyuncuyu ortaya çıkarıp karakterine iyi rol yaptırmalı.

İyi bir karakter animasyonu nasıl olmalı?

Animasyonda canlandırılan karakterin, inandırıcı olacak şekilde canlandırılması çok önemli. Bunun için de animatör, canlandıracağı karakterin kişilik analizini iyi bir şekilde yapıp karakterin kişiliğine uygun bir animasyon yapmalı.

Modelleme ve rig nedir?

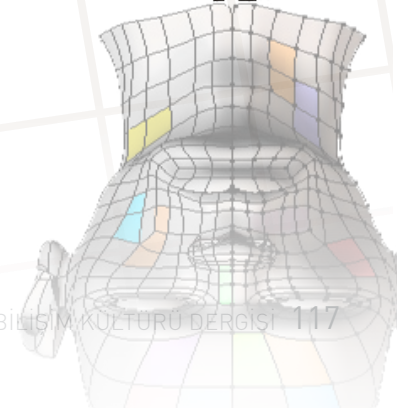
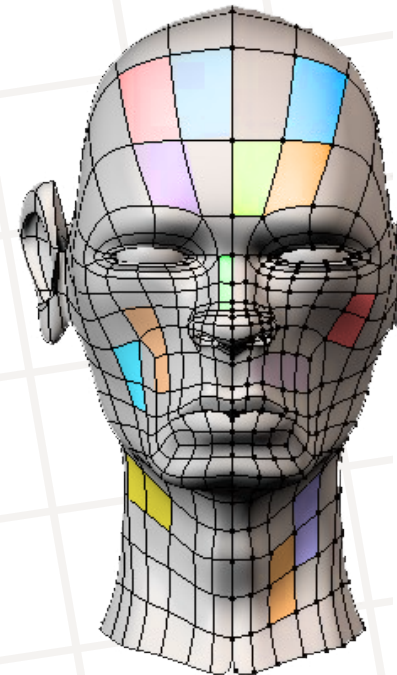
Modelleme, tasarlanan karakterlerin ve mekânların bilgisayarda 3 boyutlu ortama aktarılmasıdır. Rig ise karakterlerin anime edilebilmesi için oluşturulmuş iskelet sistemidir.

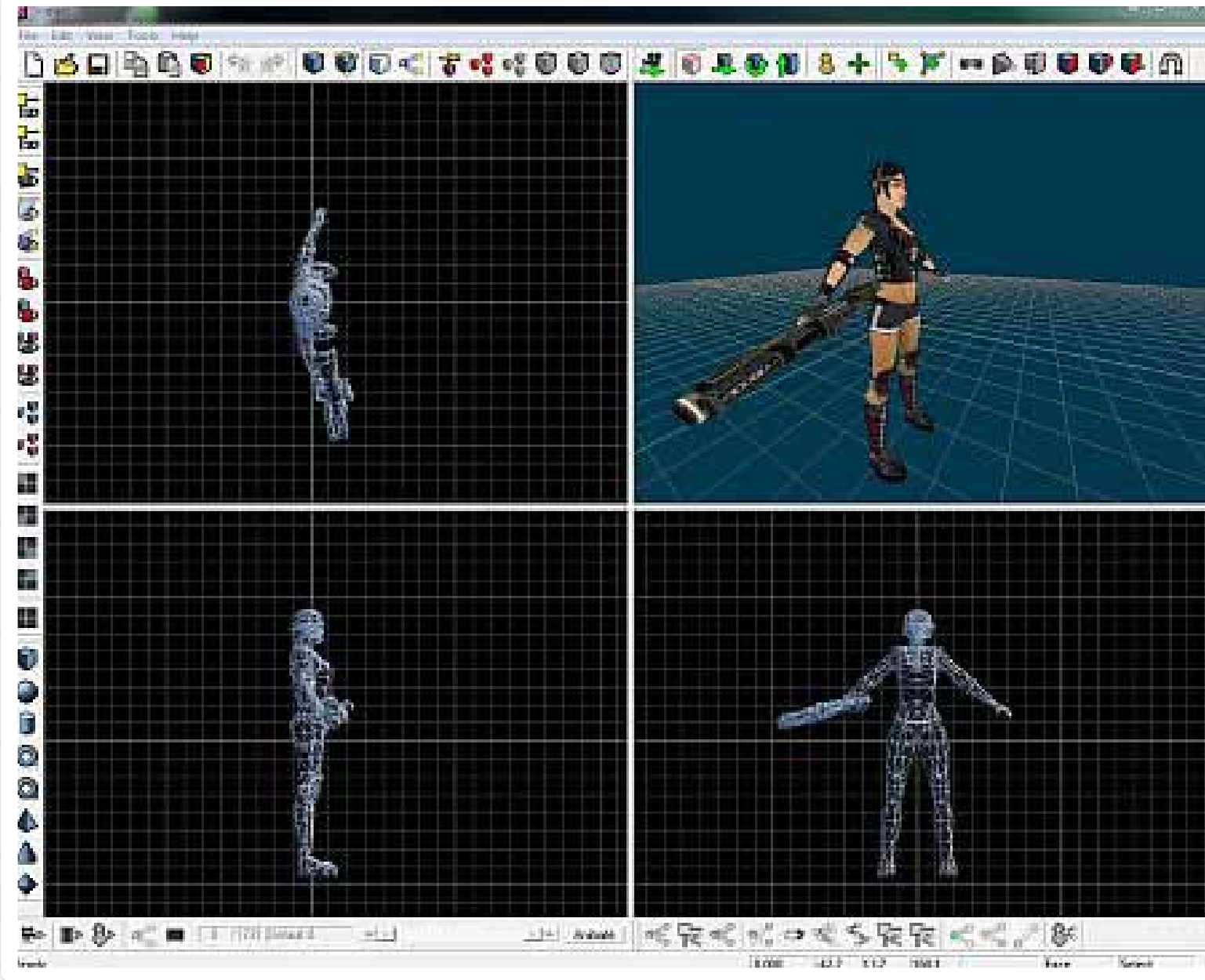
Üç boyutlu bir model yapmak için hangi aşamalar söz konusu olur?

Modellemeye geçilmeden önce karakter ve konsept tasarımcısının model sayfasını (model sheet) hazırlamış olması gerekir. Model sayfası referans alınarak model yapımına başlanır. Üç boyutlu şekillendirme bittikten sonra kaplamaya geçilir. Ardından vücut ve surat rigleri (mimik animasyonu) yapılır ve model animasyon için hazır hale gelir.

Işıklandırma ve render nedir? Render alırken nelere dikkat edilmeli?

Kamerada görünecek sahnelerin ışıklandırılmasının tamamlanmasıyla yönetmenin istediği şekilde dijital çıktıların alınması işlemine render denir.





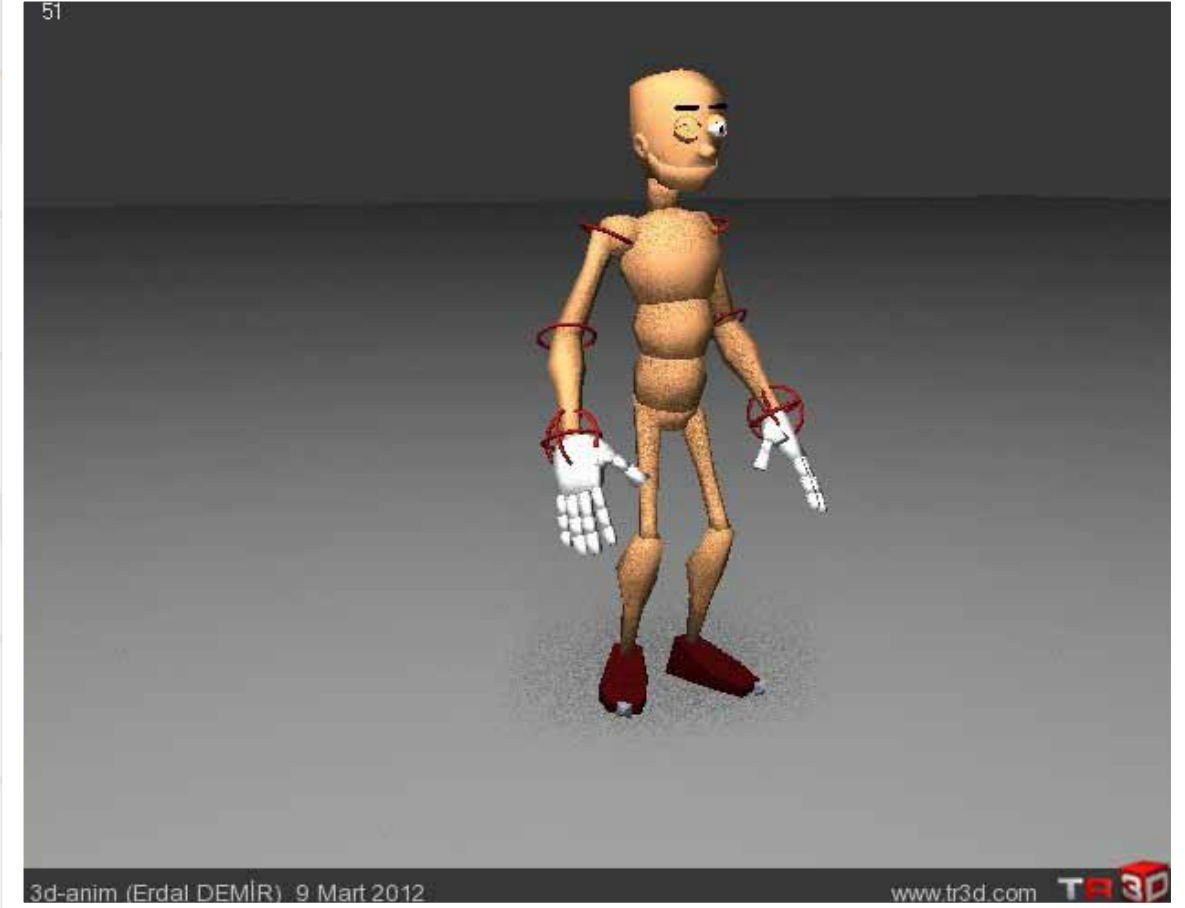
Render uzmanı, konsept tasarımcısının mekânda belirlediği havayı konseptte uygun bir şekilde yaratmalıdır.

Görsel efekt nedir? Nelerin yapılmasında kullanılır?

Fırtına, su, sis, patlama, ışık parlaması gibi teknik açıdan farklılık gösteren unsurların dijital ortamda oluşturulmasıdır.

Seslendirme nasıl yapılır?

Seslendirme sanatçıları, karakter animasyonuna başlamadan önce karakterlerin seslendirmesini yaparlar. Animasyon bittikten sonra kurgu öncesi tekrar seslendirme yapılır ve eksik sesler giderilir.



Müzik nerelerde kullanılır?

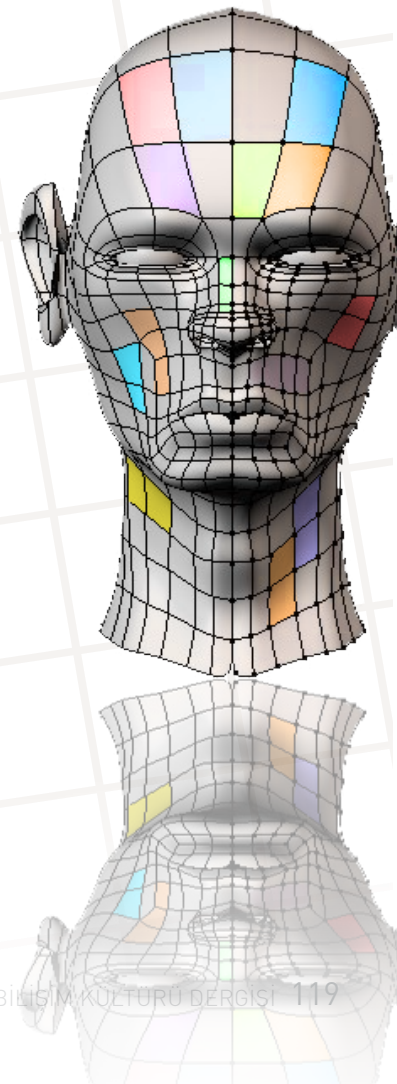
Müzik de hikâyeye uygun bir şekilde hareketli ya da diyalogsuz yerlerde kullanılır. Hitap edilen yaş kitlesine göre müziğe uygun sözler de söylenebilir. Böylece çocuklar şarkıları dinlerken hem eğlenecek hem de filmin vermek istediği ana fikri öğrenecektir.

Kurgu ve kompozit nedir?

Bu aşamaya gelene kadar yapılan tüm çalışmalar kurgu ve kompozit biriminde toplanır. Kurgu ve kompozit uzmanı, bu çalışmaları belli bir sistem içerisinde arka arkaya sıralayarak ekranda izlenebilecek bir video haline getirir. Böylece akıcı bir anlatım için sahnelerin ayıklanması ve filmin finalize edilmesi sağlanır.

İyi bir kurgu nasıl yapılır?

Kurgu ve kompozit uzmanının başta planlanan işin belirli aşamalardan geçtikten sonra plana uygun bir biçimde bitirmesi iyi bir kurgu yaptığının göstergesidir. Son aşamada kurgu ve kompozit uzmanı, yönetmenle birlikte çizgi filme en son şeklini verir ve çizgi film yayınlanmaya hazır hale getirilir.



Mavi Rüya Film, Prodüksiyon Genel Müdürü Rakim Karakaş:

Animasyon bakir bir alan, oluşturacağı istihdam fazla



Devletin animasyon şirketlerini muhatap alıp sorunlarını çözmesini isteyen Karakaş, sektöre yapılacak yatırımlara devletin güçlü desteği sağlanması gerektiğini söyledi. Karakaş, animasyonu “Harikulade keyifli ve zevk veren bir sektör” olarak tanımladı ve hayallerin temiz, hedeflerin de büyük tutulmasını önerdi.

Ahmet Erhan Altunok-Ebru Altunok



Animasyon ve dijital oyun sektörü konusunu içeren dosya sayfalarımız kapsamında, TRT Çocuk kanalında yayınlanan Dede Korkut Hikâyeleri’ni yapan Mavi Rüya Film, Prodüksiyon İthalat ve İhracat Ltd. Şti. Genel Müdürü Rakim Karakaş ile görüştük.

Animasyon ve modellemenin günümüzde sadece sinema da değil, aynı zamanda oyun, mimari, reklam, askeri simülasyon ve eğitim çalışmalarında da kullanıldığını anlatan Karakaş, sektörün pahalı yatırımlar istemesi ve profesyonel eğitim ihtiyacının sağlanamaması, ülkemizdeki özel sektörün bu alana ilgi duymasını geciktirdiğine değindi. 3D animasyonun Türkiye’de oldukça yeni bir sektör olduğu, eğitim altyapısının yetersiz olduğuna işaret eden Karakaş, sektörde çalışanların kendi çabalarıyla bir yerlere gelebildikleri, karşılaşılan problemlerin çoğu kez deneyimle aşılabildiklerini bildirdi.

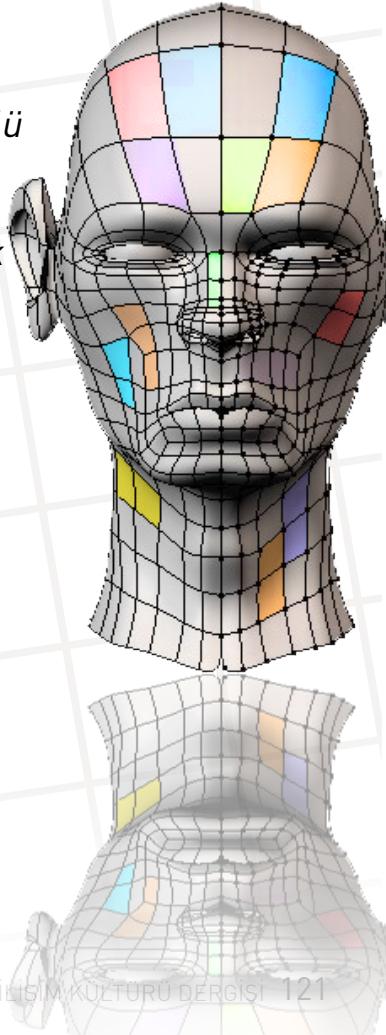
TRT Çocuk ve üniversiteler bünyesindeki animasyon bölümlerinin sektöre verilen destek olduğunun altını çizen Karakaş, tüm bunların yeterli olmadığını belirterek “Küçük oyun firmaları ve üniversite bünyesinde oluşturulan yazılımsal Ar-Ge çalışmalarına verilen destek bu sektörden esirgeniyor” dedi.

Dünya da 3D animasyon film sektöründen elde edilen vergi gelirinin fazla olduğunu animsatan Karakaş, bunun ülkemizde de gerçekleşmesi için, bu sektöre yapılacak yatırımlara devletin güçlü desteğinin sağlanması zorunluluğunu vurguladı.

Animasyonun bakir bir alan olduğu ve çok fazla istihdam oluşturacağına dikkat çeken Karakaş, devletin sağlayacağı destek olmadan birçok sorunun ortadan kalkmayacağına değinerek animasyon şirketlerinin muhatap alınıp sorunların çözümü için çaba göstermesini istedi.

Yurtdışında birçok ülkede sektörün canlanması için şirketlerin vergiden muaf tutulduğuna işaret eden Karakaş, bazı önlemlerin Türkiye için de alınabileceğini, yaşanan güzel gelişmeler nedeniyle sektörün önünün açık olduğuna inanıyor.

Sektörde çalışmak isteyenlerin kendilerine zaman ayırmalarını, sektörün en büyük güç kaynağının hayal olduğunu söyleyen Karakaş, hayallerini “temiz ve hedeflerini büyük” tutmalarını, bir alanda uzmanlaşmalarını önerdi. Yakında daha farklı alanların bu sektörü destekleyeceğini düşünen Karakaş, “Harikulade keyifli ve zevk veren bir sektör” olarak tanımladığı animasyonda işini severek ve bilinçli yapanların inanılmaz başarılı olabileceklerini söyledi.





-Öncelikle kendiniz ve 3D Animasyon şirketiniz hakkında kısa bir bilgi verebilir misiniz?

-1995 yılında Uludağ Üniversitesi Resim Bölümü'nden mezun oldum. Uzun yıllar reklam ajanslarında grafikerlik yaptıktan sonra 2000 yılında hayalim olan sinema film çekme düşüncesi doğrultusunda "3d animasyon film yapımı" alanına ilgi duymaya başladım. İlk çalışmam 30 dakikalık bir animasyon film olup bu çalışmada ki karakter modelleme, rig, kaplama, render ve animasyonu tamamen bana aittir. Bu çalışma esnasında elde ettiğim bilgi, beceri ve tecrübe, Mavi Rüya film şirketinin temelini oluşturdu. Sonraki süreçte kurumsallaşan şirketimiz birçok önemli projeye imza atarak bu günkü saygın noktaya ulaştı.

Faaliyet gösterdiğiniz animasyon sektörü ve Türkiye'nin bu sektördeki yeri hakkında bilgi verir misiniz?

-İçinde bulunduğumuz sektör sinemanın bir alanıdır sadece. Gerçekleştirdiğimiz yapımlar izleyici tarafından animasyon film olarak nitelendiriliyor. Sinemaya genel olarak baktığımızda ise 3D animasyonun, günümüz sinemasının her yerinde olduğunu görüyoruz.

Gerçekleştirilmesi imkânsız sahneler artık bilgisayar ekranında hayat buluyor.

Animasyon ve modelleme, günümüzde sadece sinema da değil, aynı zamanda oyun sektöründe, mimari projelerde, reklam sektöründe, askeri simülasyon ve eğitim çalışmalarında da kullanılıyor.

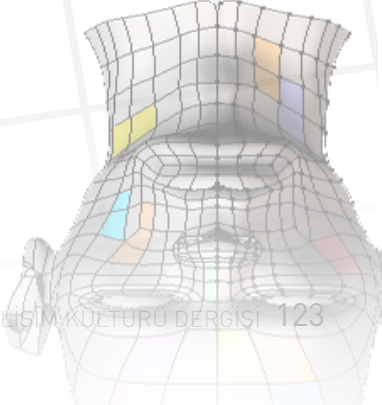
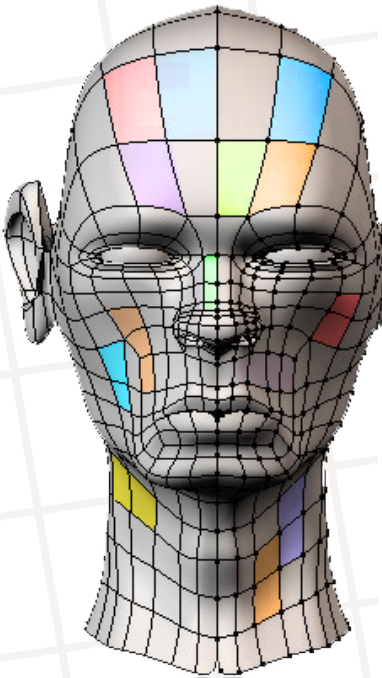


3D animasyon film ve modelleme sektörünün tüm dünya ülkelerinde hızlı bir şekilde oluşumunu gerçekleştirdiğini görüyoruz. Özellikle Hollywood bünyesinde kurulan şirketler yüksek bütçeleri ve yetişmiş insan gücüyle neredeyse rekabeti imkânsız hale getiriyor. Sektörün pahalı yatırımlar istemesi ve eğitim ihtiyacının profesyonel sağlanamaması, ülkemizdeki özel sektörün bu alana ilgi duymasını geciktirdi. Gelişmiş bir 3D animasyon ve vfx sektörü, sinemanın da büyük yapımlar gerçekleştirmesini sağlayacak, heyecan verecek ve ülke ekonomisine büyük katkılar sağlayacaktır.

3D animasyon Türkiye'de oldukça yeni bir sektör olduğu için eğitim altyapısı maalesef yetersizdir. Sektör çalışanları kendi çabalarıyla bir yerlere gelebiliyorlar. Kullanılan programlar oldukça kompleks ve yoğun yazılım içerikli. Karşılaşılan problemler teknik bilgi dışında çoğu zaman tecrübeyle aşılabiliyor. Ülkemizde animasyon film teşvikleri, sinema film teşvikleriyle aynı kategoride değerlendirilip Kültür Bakanlığı'na yönlendiriliyor. İçinde bulunduğumuz bu algı

hatası, sektörün oturması ve gelişmesini engelliyor. Bu sektörün gelişimine yönelik destek ve kaynak aktarımına yönelik çalışmalar aslında hükümet programına da alındı. Fakat bununla ilgili hiçbir kurumsal yapılanma çalışması yapılmayıp sektör tamamen kendi haline bırakıldı. Çocuklarımız yurtdışından ithal edilen animasyon filmlerin insafına bırakılıp bir şiddet sarmalının içinde, tamamen kendi kültürel dokusundan uzak filmlere emanet edildi. TRT Çocuk bu sektöre şu ana kadar verilen en büyük destektir. Birkaç üniversite bünyesinde kurulan animasyon bölümlerini de bu sektöre verilen destek kapsamında değerlendirebiliriz. Fakat tüm bunlar yeterli değil. Küçük oyun firmalarına ve üniversite bünyesinde oluşturulan yazılımsal Ar-Ge çalışmalarına verilen destek bu sektörden esirgeniyor. Tabi ki bilinçli olarak değil. Bu durum, sektörle ilgili yeterli bilgi ve donanıma sahip bürokratlarımızın bulunmamasından kaynaklanıyor.

Dünya da 3d animasyon film sektöründen elde edilen vergi geliri oldukça fazla. Bunun ülkemizde de gerçekleşmesi için, bu sektöre yapılacak yatırımlara devletin güçlü desteğinin sağlanması zorunludur. Animasyon bakir bir alan ve oluşturacağı istihdam alanı oldukça fazladır. Kurulan üniversite bölümleri mezun vermeye başladılar. Ama mezun olan gençlerin gidebileceği şirket sayısı bir elin parmağını geçmeyecek kadar az. Mezunlar, alanları dışında memur olmaya mı yönlendirilecek, ya da dünyanın en önemli





ve ilgi çeken sektörlerden birinde istihdam alanı bulup ülke kültürüne ya da gelişimine katkı sağlayacak film çalışmalarının içinde mi olacaklar? Bu sorunun cevabını istihdam ve destek politikalarıyla devletimizin kendisi vermeli.

Devletin sağlayacağı destek olmadan birçok sorunun ortadan kalkması imkânsız. Devlet, animasyon şirketlerini muhatap alıp sorunların çözümleri için çaba göstermeli. Yurtdışında birçok ülke bu sektörün canlanması için şirketleri vergiden muaf tutuyor. Bazı tedbirler ülkemiz içinde alınabilir. Tüm bunlara rağmen güzel gelişmeler var ve sektörün önünün açık olduğunu düşünüyorum.

-Sıkıntılı ve çalışması zor konulardan birisi olan eğitim alanında faaliyet gösteriyorsunuz. Milli Eğitim Bakanlığı için eğitim amaçlı görsel materyaller de hazırlıyorsunuz. Bu projelerde özellikle dikkat ettiğiniz konuları kısaca okurlarımıza anlatabilir misiniz?

-Eğitim amaçlı videolar ve görseller hazırlamak, yeterli pedagoji de istiyor aynı zamanda. Oluşturulan görsel materyalin

çocuk psikolojisine ve amaçlanan bilgi aktarımına uygun olması gerekiyor. Bu alandaki çalışmalarımız tamamen uzman gözetiminde ve profesyonel bir ekip tarafından gerçekleştiriliyor. Dikkat ettiğimiz konuları şu şekilde sıralayabilirim:

- Görsel yönünün iyi olması ve eğitimin ruhuna uygun renkleri tercih ediyoruz. Siyah ve gri renklerden kaçınıyoruz.
- Şiddet içerikli görüntülerden kaçınıyoruz.
- Alan uzmanlarıyla çalışmaya özen gösteriyoruz.
- Yapılacak en küçük hatanın nelere mal olacağını bilincinde olarak sürekli revizeyle çalışıyoruz.
- Çocukları ekrandan kaçırmayacak "donuk kare" görüntü örgüsünden uzak duruyoruz

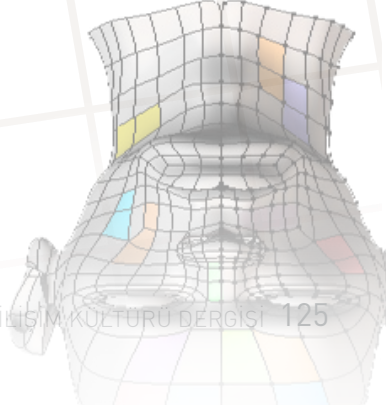
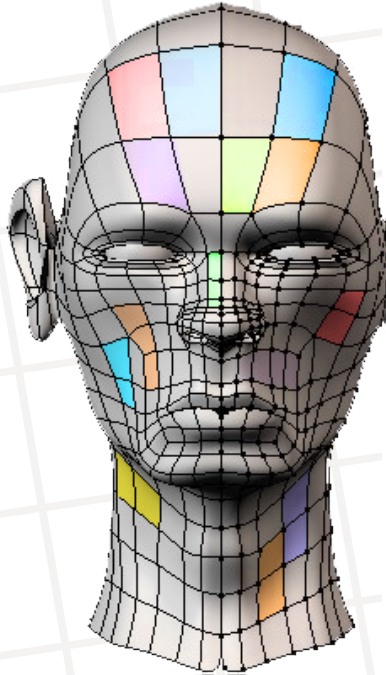
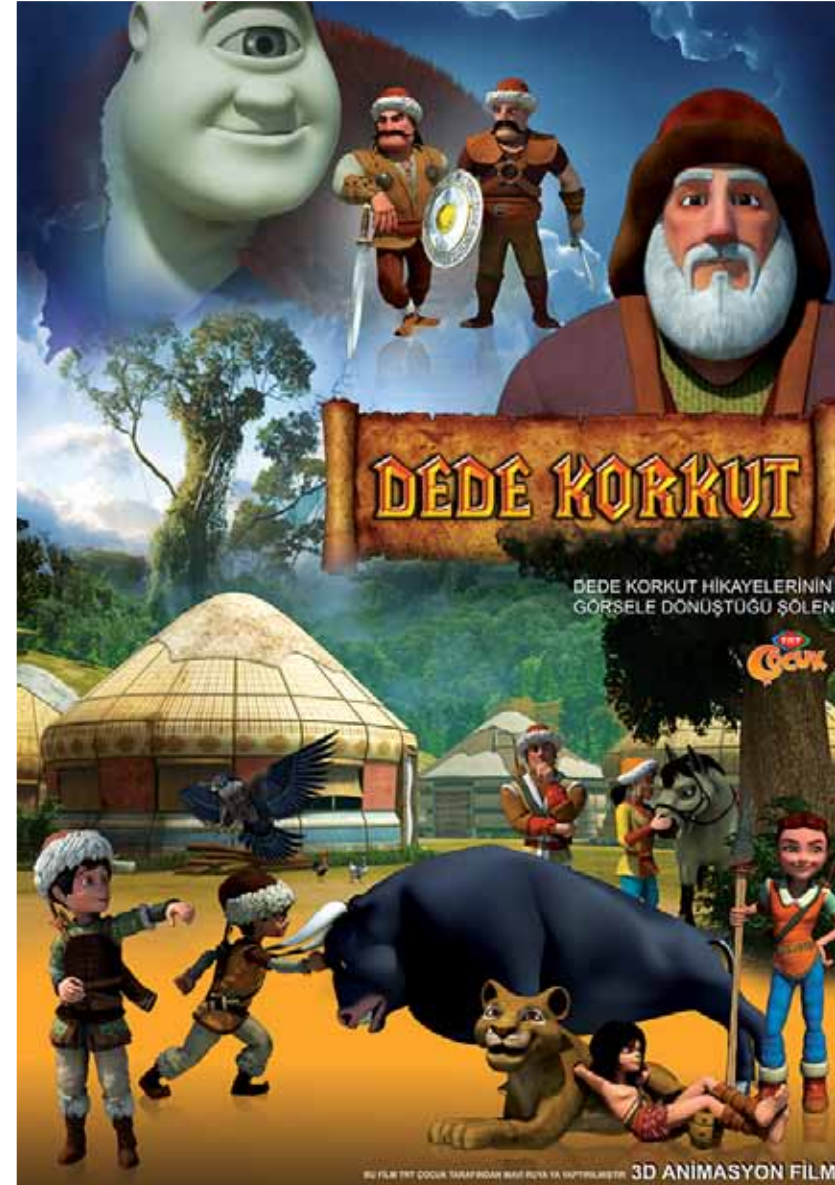
-TRT Çocuk ekranlarında yayınlanan Dede Korkut Hikâyeleri'nin doğuş öyküsünü anlatabilir misiniz? Çizgi film olarak bir proje haline getirip çizgi dizi olarak yayına hazırlamak nasıl oluştu? Teknik aşamalarının anlatabilir misiniz?

-Dede Korkut Hikâyeleri; Türk dünyası

çocuklarının çok küçük yaşlardan itibaren hayallerini süsleyen kahramanlık öyküleridir. Ve aynı zamanda dünya mirasında 7 (yedi) dev eserden biri olarak kabul edildi. Hikâyelerin özünde, şiddet olması bizi biraz kaygılandırmıştı açıkçası. Çünkü çocuklara yönelik bir çalışma yapıyorduk ve şiddet içerikli olmamalıydı. Bu düşüncelerle yaptığımız yoğun çalışmalar ve aldığımız pedagojik destekle bu günkü Dede Korkut Hikâyeleri isimli senaryo ortaya çıktı. Çalışmamızı TRT Çocuk kanalına proje olarak sunduk ve oldukça ilgi gördü. Özenli inceleme sonunda projenin gerçekleşmesi sürecine girdik.

Yapım aşamasına senaryo yazımı ile başladık. Yazım çalışması biten projemizin karakter tasarımlarını gerçekleştirdik. Dünyada animasyon karakterleri daha çok Avrupa milletlerinin tipik millet özelliğini gösterdiği için, özelde Türkleri yani salt bir milleti tanımlayan karakter oluşumu oldukça zordu. Bu zor aşamayı atlattıktan sonra hikâye tahtasını oluşturduk. Yani her planın çizimleri ressam arkadaşlar tarafından özenle çizildi. Mekân tasarımcısı arkadaşlardan, o dönemi anlatan çevresel etkenleri araştırmalarını ve bir yaşam alanı oluşturmalarını istedik. Bu şekilde mekân modellerimiz ortaya çıktı.

Açıkçası bunda da oldukça zorlandık. Çünkü örnek çalışma neredeyse hiç yoktu. Bizim projemiz, Türklerin orta Asya'daki ilk dönem yaşamlarını anlatması ve yansıması açısından bir ilktir açıkçası. XRefler oluşturuldu ve animasyonlar yapılmaya başlandı. Çıkan animasyonların renderdepartmanında ele alınması ve incelenmesi sonucunda çıkan hatalar tek tek düzeltildi. Özellikle etkileşimli animasyonlarda zorlandık. Cisim ve karakterlerin matlanması esnasında kopmalarla karşılaştık. Çünkü projeye ince detaylar hâkimdi. Atın yularını üç gün karakterin eline oturtamadık bazen. Sonuç aldığımızda compositing çalışmasına girdik ve bu gün ekranda keyifle izlediğimiz çalışma ortaya çıktı.





TRT Çocuk kanalının yönetiminde bulunan profesyonel kadronun titiz, özenli ve bilinçli revizeleri, bu eserin ortaya çıkmasında en büyük etkenlerden birisi oldu.

-Kasım ayında düzenlenecek olan İstanbul Animasyon Festivali hakkındaki değerlendirmelerinizi Türkiye'nin sektör bazındaki yerini de göz önüne alarak okurlarımızla paylaşabilir misiniz?

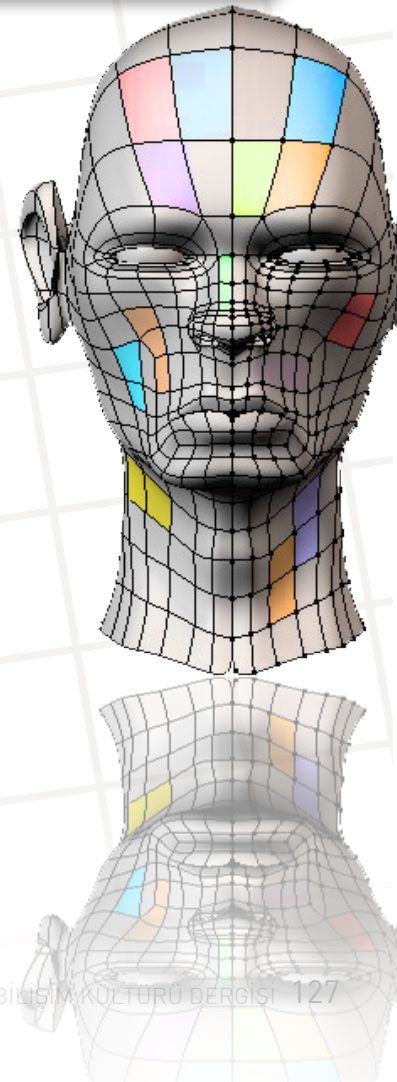
-Bu ve buna benzer organizasyonların, sektörün gelişimine katkı sağlayacağını düşünüyorum. Sektörün daha çok tanınmasını

ve bilinçli yaklaşımı tetikliyor. Bu sektör bu ülke için uçak ya da araba fabrikasından daha önemli. Milli ve sağlıklı bir nesil yetişsin istiyorsak tabii. Bu ve buna benzer organizasyonların artmasını temenni ediyorum.

-Sektörünüzde çalışmak isteyen gençlere önerebilecekleriniz nelerdir?

-Kendilerine zaman ayırsınlar. Bu sektörün en büyük güç kaynağı hayaldir. Hayallerini temiz ve hedeflerini büyük tutsunlar. Tercih ettikleri bir alanda uzmanlaşınsınlar. Günümüzde

generalist diye bir kavram çıkarttılar. Bunun doğru olmadığına inanıyorum. Uzmanlık bir alanda olmazsa ilgilendikleri bütün alanlarda eksik kalırlar. Bütün departmanlarla ilgili fikir sahibi olsunlar, fakat ben hepsi olacağım demek yanlış. Eksik kalırlar. Çok zaman istiyor. Kendilerini ilgi duydukları bir alanda iyi yetiştirirlerse işsiz kalmazlar. Sektör hızla büyüyor. Yakında daha farklı alanların bu sektörü destekleyeceğini düşünüyorum. Harikulade keyifli ve zevk veren bir sektör. İşlerini severek ve bilinçli yaparlarsa inanılmaz başarılı olabileceklerini düşünüyorum.



Kuruluşu on yılı aşmayan, “yeni yeni emeklemeye” başlayan bir endüstri

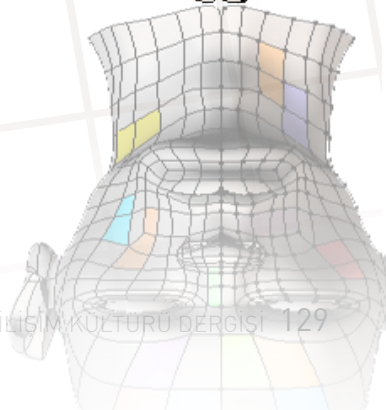
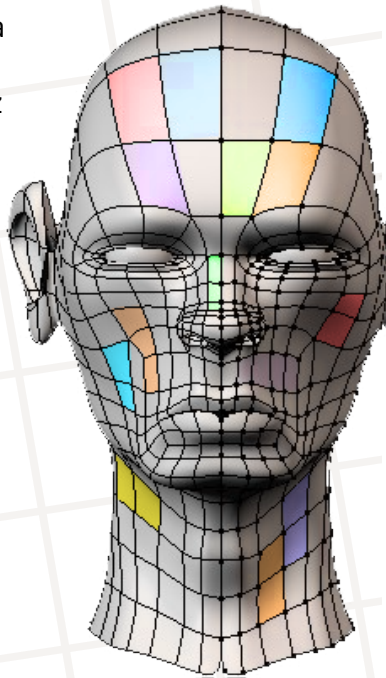
Türkiye’de oyun geliştiricileri kendi örgütlenmelerini kurarak; bağımsız ve özerk bir çatı altında bir araya gelip ortak işbirliği/eylem platformu oluşturmaları, endüstriyi tek yönlü/tek elden “tepeden inme” bir yaklaşımla düzenleme/regüle etme iradesine karşı gerekli görülüyor. Bu konuda özellikle üniversitelere, akademisyenlere büyük sorumluluk düşüyor.

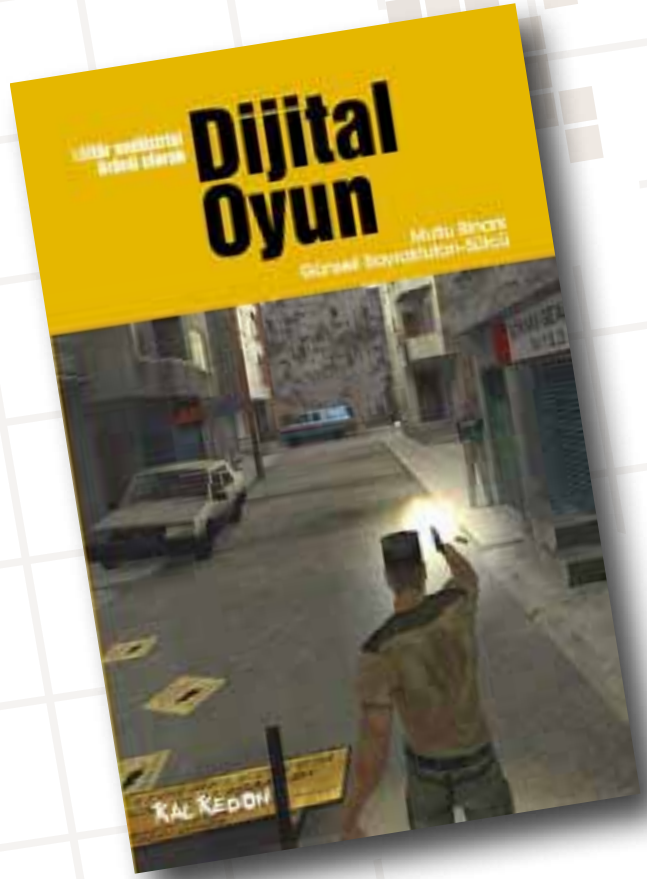
Prof.Dr. Mutlu Binark,
Başkent Üniversitesi İletişim Fakültesi Öğretim Üyesi



Türkiye’de dijital oyun kültürü üzerine ilk olarak, 107k039 no’lu TÜBİTAK Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırma Destek Grubu (SOBAG) tarafından desteklenen araştırma projesi ile Yard. Doç. Dr. Günseli Bayraktutan ile birlikte 2007 yılında çalışmaya başladık. Aslında dijital oyunları çalışma ve Türkiye’deki durumunu inceleme saiki, çevrimiçi oyun ortamında oyuncular arasında var olan iletişim pratiklerinin çoğulluğu ve çeşitliliğinin farkına varmamız ile oldu. Bu oyuncu topluluklarının varlığı, oyundaki klanların/toplulukların sahip olduğu kurallar ve bunların oyun oynama pratiğine/edimine etkisi; oyuncu ve Türkiye’de oyunların kamusal alanda oynandığı mekânlar olan İnternet kafeler üzerine araştırmamızı yönlendirirken, “Türkiye’de dijital oyun endüstrisi var mı, yok mu?” sorusu kafamızı kurcaladı. Küresel oyun endüstrisinde “oyuncu” ve/veya “tüketici” olarak mevcudiyetimizin yanı sıra, bu yaratıcı endüstri alanında “üretici”/“geliştirici” olarak konumumuz/durumumuz neydi? İşte bu sorular, ekonomi politik bir bakış açısıyla Türkiye’de üretimi başarı ile tamamlanmış, değer yaratım zincirinin tüm aşamalarını tamamlamış oyunları ve bu oyunların üreticileri ile bir “üretim haritası” çıkarttık. Oyun geliştirimine başlanmış, ancak tamamlanmamış/bitirilememiş oyunları saptadık, “Kültür Endüstrisi olarak Dijital Oyun” (2008) adlı kitap çalışmamızda bu harita serimlendi. Özellikle Türkiye’de oyun endüstrisinde değer yaratımı süreci oyun geliştiriciler, tasarımcılar, yayıncılar, dağıtımıcılar, pazarlamacılar, oyun uzmanları, oyun dergileri yazarları, profesyonel oyuncuların, alanda akademik çalışma yapan kişilerin ve oyunseverlerin bakış açısı ile ele alındı. Değer yaratım zincirinde var olan sorunlar saptandı.

“Dijital Oyun Rehberi” adlı Günseli Bayraktutan ve Işık Barış Fidaner ile birlikte derlediğimiz (2010) çalışmamızda ise; Türkiye’de oyun endüstrisindeki sorunları saptamaya, oyun nedir olgusunu serimlemeye, oyun geliştiriciliği ve oyun geliştirme aşamalarını açıklamaya, kitlesel çevrimiçi oyun ortamları ve Türkiye’de İnternet kafelerde oyun oynama pratikleri ile İnternet kafe olgusu tartışmaya, oyun uzmanı adıyla yeni bir istihdam alanını tanıtmaya çalıştık. Bu çalışmanın sonunda ise bu olguları tartışmaya, ele almaya katkı vermek için ilk Türkçe sözlük çalışmasına yer verdik. www.dijitaloyun.wordpress.com adresli, “Dijital Oyun Kültürü” blogu da bu çalışmalara koşut olarak, proje bulgularını tartışmaya ve dolaşıma açmak için yaşama geçirildi. Bloğumuz halen yeni katılımcıların desteği ile yayına devam ediyor. Tüm bu çalışmalar, 4 Mart ve 14 Mart 2008 tarihlerinde biri Ankara biri İstanbul’da olmak üzere TÜBİTAK SOBAG desteği ile gerçekleşen “Türkiye’de Dijital Oyun Endüstrisi ve Oyun Geliştiriciliği Çalıştay ve Paneli”ndeki tartışmalardan ve endüstrideki tüm aktörler/paydaşlarla yapılan derinlemesine görüşmelerden beslendi. (Bu toplantıların detaylı değerlendirme





ve sonuçlarına <https://dijitaloyun.files.wordpress.com/2009/01/sonuc14mart.pdf> adresinden erişilebilir].

Her iki toplantının temel amacı, Türkiye’de dijital oyun sektörünün öncelikle durumunu ardından oyun yapımı için uygun yöntemleri saptamak, oyun geliştiricileri arasında ortak iletişim zeminini oluşturmak idi. Bu amaç temelinde, yayıncı, dağıtımçı ve dijital oyun dergileri başta olmak üzere dijital oyunları üretim sürecinden alıp oyuncuya ulaşmasını sağlayan farklı dolayımlayıcı mekanizmaların da Türkiye’de dijital oyun sektörüne bakışı ve katkısı da tartışmaya açıldı. Bu toplantıların en önemli katkısı, “Türkiye’de oyun sektörü geliştirilmeli mi, bunun yöntem/yöntemleri neler olmalı, alanın sorunları ve konuyla ilgili kişi ve grupların sorumlulukları ile ‘yerli oyun’ ne demektir?” gibi soruları tartışması ve dijital oyun endüstrisinin farklı aktörlerini ilk kez bir araya getirmesi oldu.

Endüstrinin gelişimine, değer yaratım zincirinin farklı süreçlerinde katkı vermiş aktörlerin bir araya gelmesi böylesi bir platformun gerekliliğini ve sürekliliğini de ortaya koydu. Sektörde çalışacak insan kaynağının yetiştirilmesi ve insan kaynağının niteliği önem verilmesi gereken diğer bir konu olarak ortaya çıktı. Bu temelde 2008 yılında ODTÜ Teknokent bünyesinde kurulan ATOM’un misyonu çok önemli bir rol kazandı: Hem Türkiye’de oyun endüstrisine yeni yaratıcı fikirlerin/işlerin kazandırılması, hem sektör içindeki bilgi birikiminin paylaşılması hem de sektör ve eğitim kurumları arasındaki işbirliğinin sağlanması. ATOM’un girişimi ile bizim de blog ekibi olarak katkı ve destek verdiğimiz beş önemli çalışma gerçekleştirildi:

- İlki endüstrideki farklı aktörleri/paydaşları yatay bir iletişim ağı ile bir araya getiren, bilgi birikimin aktarılmasını ve işbirliğini teşvik eden turkoyundunyasi@googlegroups.com’un kurulması;

- İkincisi, 2008 yılından itibaren her yaz düzenli olarak animasyon ve oyun geliştiriciliği yaratıcı ve girişimci fikirler eğitiminin ücretsiz olarak verilmesi;

- Üçüncüsü, Global Game Jam etkinliklerinin Türkiye’de eşzamanlı düzenlenmesi ve ATOM’un bu etkinliklere ev sahipliği;

- Dördüncüsü Türkiye’de oyun geliştiriciliği ve oyun endüstrisi bileşenleri içermeyecek bir sivil toplum kuruluşunun kurulması, diğer bir deyişle Dernekleşme çabası;

- Son olarak Ankara Dijital Oyun Kümesi Kapasite Geliştirme Projesi kapsamında Ankara Kalkınma Ajansı’nın desteği ile hazırlanan Türkiye’de Dijital Oyun Sektörü -Nisan 2012 Raporu.

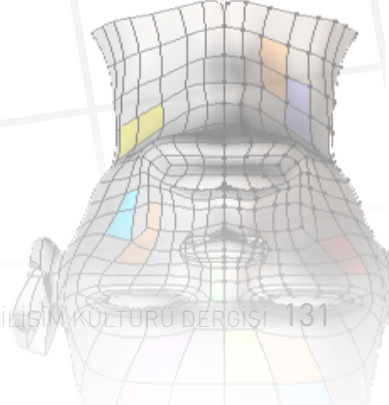
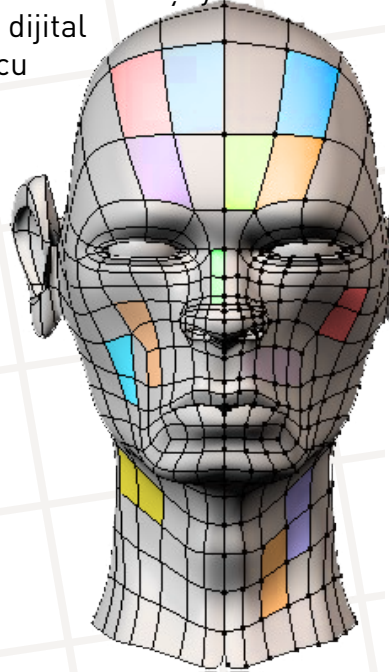
Türkiye’de dijital oyun endüstrisinin bileşenlerin büyük desteği ile 2011 yılı Ağustos ayında Türkiye Dijital Oyun Federasyonu’nun (TUDOF) kurulması gerçekleşti. Endüstrinin hali hazırda geldiği noktaya bakılırsa, küresel pazarda büyük bir başarı öyküsü gösterildi. İki Soft firması ve onun “Mount & Blade” adlı oyunu endüstri açısından önemli. Ayrıca mobil oyun ve web tabanlı casual game (gündelik oyun) oyun üretiminde/geliştiriminde de başarı öyküleri var.

Sanayi ve Teknoloji Bakanlığı’nın oyun endüstrisinin gelişimi için verdiği araştırma ve geliştirme (Ar-Ge) destekleri de 2010 yılından bu yana giderek artmakta. Manuel Castells’i izleyerek diyecek olursak, “dijital oyun endüstrisinin enformasyonel ve promosyonel kapitalizmin ideal tür metası olduğu durumu Türkiye’de icracı aktörler tarafından kavranmış durumda”. Ancak endüstrinin gelişimini için bazı sorunların varlığı söz konusu. Bunları sıralayacak olursak; teknolojik aktörler arasında eşgüdüm eksikliği ve dijital oyun kültürüne önyargılı ve tek tipleştirici bakış açısının varlığı, anaakım

geleneksel medya endüstrisinin oyun endüstrisi ve oyun kültürü hakkında “bilgisizliği”, eksik ve yetersiz, önyargılı sunumu; büyük ümitlerle kurulan ve kuruluşu desteklenen TUDOF’un şeffaf olmayan ve paydaşları içermemeyen/ dahil etmeyen “bir bilinmez” yapısı/işleyişi ile telif hakları konusu dahil, oyun hukuku uzmanlık alanının yeterince gelişmemesi/ bilinmemesi; yabancı oyunların Türkiye’deki oyunculara “yerli” oyun gibi sunulması tüketiminin teşvik edilmesi...

Halihazırda, kuruluşu on yılı aşmayan henüz “yeni yeni emeklemeye” başlayan bir endüstri söz konusu. Ancak, bu noktada Türkiye’de oyun geliştiricilerin kendi örgütlenmelerini kurarak; bağımsız ve özerk bir çatı altında bir araya gelip ortak işbirliği/eylem platformu oluşturmaları, endüstriyi tek yönlü/tek elden “tepeden inme” bir yaklaşımla düzenleme/ regüle etme iradesine karşı gerekli görülüyor. Bu konuda özellikle üniversitelere, akademisyenlere büyük sorumluluk düşüyor. Oyun endüstrinin gelişmesi dijital oyun kültürünü, oyun-oyuncu ilişkisini/etkileşimini, oyun anlatısını, oyun türlerini, oyun olgusunun kendisini ve “haz” ögesini kavramayı da gerektirdiğinin altını da çizmeliyiz.

Bu tümlüklü ele alış/ kavrayış dijital oyun endüstri ve oyun kültürü üzerine disiplinlerarası birlikte çalışma kültürünü de gerekli kılıyor. Kanımca, Türkiye akademiyasında var olan bir sorun da, bu çoklu ve kesişimsellik gösteren birlikte çalışma durumunun eksikliğidir.



Animasyon Teknolojileri ve Oyun Geliştirme Merkezi Koordinatörü Emek Barış Kepenek:

Oyun firmalarının sayısı artıyor, güçlü bir sektör haline geliyoruz



Sektöre nitelikli işgücü sağlamak için METUTECH ATOM Akademi programı oluşturmayı hedeflediklerini açıklayan Kepenek, oyun geliştirmeye lise ve üniversitenin ilk yıllarında tanışılmasını önerdi.

Kepenek, sektöre daha fazla kişiyi çekmek için özel destekler sunulması, merkezlerin arttırılıp yaygınlaştırılması, üniversitelerde ilgi dersler verilmesi ve öğrencilerin staj olanakları arttırılmasını istedi.



"Türkiye'nin animasyon ve dijital oyun sektörü" konusunu içeren dosya sayfalarımız kapsamında Orta Doğu Teknik Üniversitesi (ODTÜ) (Middle East Technical University-METU) Teknokent Animasyon Teknolojileri ve Oyun Geliştirme Merkezi (METUTECH-ATOM) Koordinatörü Emek Barış Kepenek ile görüştük. Dijital oyun sektöründe girişimci olmak isteyenlere çalışma alanından, yazılıma, teknik danışmanlıktan yatırımcı görüşmelerine kadar birçok farklı destekler sağlayan METUTECH-ATOM, Türkiye'nin ilk ve tek ön kuluçka programı. 2008'de kurulduğunda 12 proje ile başlayan ATOM, ulusal ve uluslararası birçok etkinlik düzenleyip sektörün Türkiye'de daha çok tanınması ve gelişmesini istiyor.

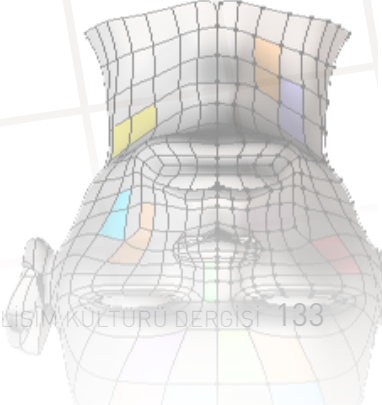
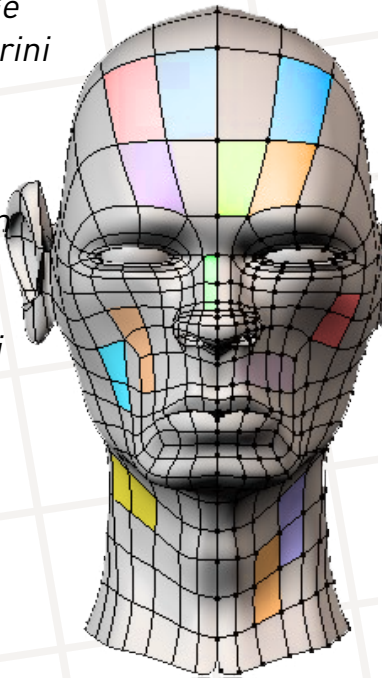
İleride dijital oyun sektöründe nitelikli işgücünün yaratılmasına destek olmak amacıyla METUTECH ATOM Akademi adında bir eğitim programı oluşturmayı hedeflediklerini açıklayan Kepenek, Kasım'da "Uluslararası Sosyal ve Mobil Oyun Çalıştayı" düzenleyeceklerini duyurdu. Kepenek, oyun üzerine son yıllarda üniversiteler bünyesinde program ve dersler oluşturulmaya başlandığını anlattı.

Temmuz 2012'de yayınlanan "Döviz Kazandırıcı Hizmetlerin Desteklenmesi" tebliği dışında oyun sektörüne özel herhangi bir destek programı olmadığını anımsatan Kepenek, oyun geliştirecekleri, Teknogirişim Sermayesi, KOSGEB Ar-Ge destek programı ve bazı TÜBİTAK destek programlarına yönlendirdiklerini ancak bunların hiçbirinin oyuna özel destek olmadığını altını çizdi.

Türkiye Dijital Oyun Federasyonu'nun kurulmasıyla oyun sektörünün hem Türkiye'de hem de dünyada iyi bir yerlere geleceğini düşünen Kepenek, dijital oyunların mutlaka toplumun kendi tarih ve kültüründen yararlanması gerektiğini, Türk toplumunun da çok zengin tarihsel ve kültürel birikimi olduğunu vurguladı.

Üniversite programları, sanayi ile birlikte projeler yapılması, ATOM gibi sadece oyuna yönelik çalışmalar yapan merkezlerin desteklenmesi ve oyun firmalarının Türkiye'de bölge ofisi açmasını sağlayacak ortam hazırlanmasını öneren Kepenek, daha fazla kişiyi sektöre çekmek için üniversitelerde oyun sektörü ve girişimcilikle ilgili dersler verilmesi, öğrencilerin staj olanakları arttırılmasını istedi. Türkiye'nin dijital oyun dünyasında çok fazla pay almadığı ama oyun firmaları sayısının arttığına değinen Kepenek, "Bu da demektir ki, ekonomik olarak güçlü bir sektör haline geliyoruz" dedi.

Kepenek, pazar payının artması için sektöre özel destek programlarının sayısı arttırılması, sektöre yönelik çalışmalar yapan merkezlerin desteklenip yaygınlaştırılmasını isterken öğrencilerin mutlaka oyun geliştirmeye lise ve üniversitenin ilk yıllarında tanıştırılması gerektiğini düşünüyor.





- Animasyon Teknolojileri ve Oyun Geliştirme Merkezi(ATOM), animasyon alanında çalışmaya ne zaman ve nasıl başladı? ATOM'un kuruluş amacı, hedefi, görevleri ve önümüzdeki dönemde uygulamaya koyacağı projeler nelerdir?

-ATOM çalışmalarına 2008 yılında başladı. ODTÜ Teknokent bünyesinde girişimciliği desteklemek amacıyla atılan önemli adımlardan birisidir ATOM. Kuruluş amacını, dijital oyun ve animasyon sektörlerinde yaratıcı fikirlerin kaybolmasını önlemek ve ticari değer dönüşmesini sağlamak oluşturuyor. Yani, bu alanlardaki girişimcilik hareketlerini desteklemektir. Ayrıca ATOM'un vizyonu, bu

iki sektördeki bölgesel, ulusal ve uluslararası düzeyde bir "mükemmeliyet merkezi" yaratılmasıdır. Bunun için de ilgili firmalara bölgede yer vererek uzmanlaşmış bir küme yaratma çalışmaları yapmaktadır. İlerleyen dönemlerdeki hedefleri arasında dijital oyun sektöründe nitelikli işgücünün yaratılmasına destek olmak amacıyla METUTECH ATOM Akademi adında bir eğitim programı oluşturmak var. Ayrıca ulusal ve uluslararası birçok etkinlik düzenleyerek sektörün Türkiye'de daha çok tanınmasını ve gelişmesini sağlamak istiyoruz.

-ATOM olarak animasyon ve oyun sektörünün gelişmesine katkı veren

hangi etkinlik ve organizasyonları gerçekleştiriyorsunuz?

-Bu konuda birçok ulusal ve uluslararası etkinlik yapacağız. Örneği Kasım ayında "Uluslararası Sosyal ve Mobil Oyun Çalıştayı"mız var. Ocak ayı sonunda Uluslararası Oyun Geliştirme günleri (Global Game Jam-GGJ) adında uluslararası oyun geliştirme günleri düzenliyoruz. Ayrıca Oyun Geliştiricileri Konferansı (Game Developers Conference -GDC) ve dünyanın en önemli oyun ve eğlence organizasyonlarından biri olan Gamescom gibi konferans ve fuarlara katılıyoruz. Açıkçası biz bu etkinliklerde herhangi bir ürün sergilemekten öte daha fazla firmaları ve oyunları tanıtmayı, sektörü tanıtmayı amaçlıyoruz. Bu anlamda Türkiye'de önemli adımlar atılıyor. Birçok oyun firmasının Türkiye'de bölge ofisler açılmaya başladı. Ayrıca bizde ATOM süreçlerinde Turkcell Teknoloji, Crytek, Unity, Microsoft gibi firmalarla işbirlikleri yapıyoruz.

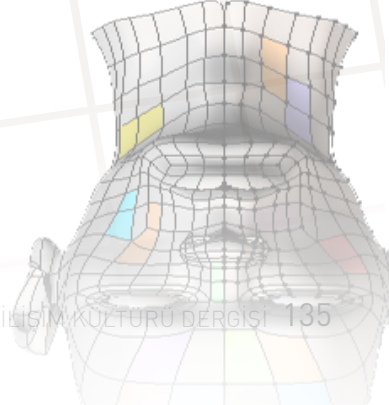
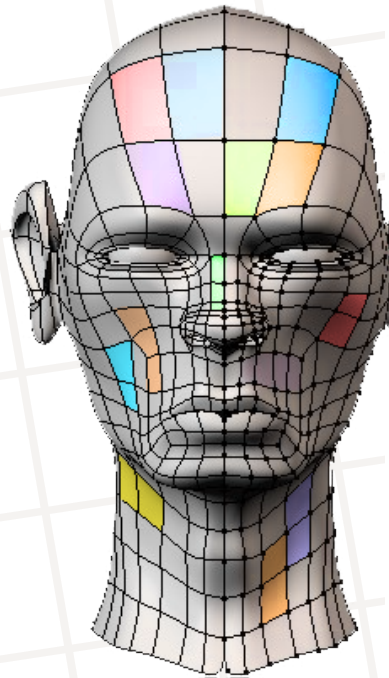
- Kaliteli bir animasyon veya oyun için gerekli olan asgari teknik bilgi ne olmalı?

Süreç nasıl işlemeli, neler yapılmalı?

-Bunu aslında çok uzun yanıtlanabilecek bir soru. Ancak kısaca belirtmek yanıtlamak gerekirse, asgari teknik bilgi oyunu geliştirmek istediğiniz platform ve teknik altyapıya göre değişir. Sosyal medya ortamlarına oyun yapmak ile tarayıcı tabanlı oyun yapmanın teknik süreçleri farklıdır. Ancak hangi oyun motorunun daha size daha iyi katkı yapacağını farkında olmalısınız. İlk başta oyun fikriniz çok önemli. Fikri geliştirirken içinize sinen, size keyif aldırıcı oyunlar tasarlamalısınız. Siz yaptığınız işi benimsemezseniz başarılı oyunlar geliştiremezsiniz. Öncelikle konuya ve oyun tasarımına dikkat etmelisiniz.

- Oyun ve animasyon üzerine yaratıcı fikirlerin gelişmesi ve bunların ticari değere dönüşmesi için ülkemizde hangi kurum ve merkezler, neler yapıyor, ne gibi çalışma ve projeleri gerçekleştiriyorlar?

-Bu alanda girişimcilik üzerine destekler sağlayan önemli merkezlerden birisi ATOM. Oyun üzerine son yıllarda üniversiteler bünyesinde programlar ve dersler oluşturulmaya başladı: ODTÜ Enformatik Enstitüsü bünyesinde Game Technologies Yüksek Lisans Programı, Hacettepe, Bilgi Üniversitelerinde programlar açıldı. Ayrıca Bahçeşehir Üniversitesi bünyesinde BUG (Bahçeşehir University Game Lab) adında oyun geliştirme konularında





araştırmalar yapan bir laboratuvar açıldı. Destekler konusunda, "Döviz Kazandırıcı Hizmetlerin Desteklenmesi" dışında oyun sektörüne özel herhangi bir destek programı

yok. Bu tebliğ de, 2012 Temmuz ayında yayınlandı. Yani daha çok yeni. Onun dışında Teknogirişim Sermayesi, KOSGEB Ar-Ge destek programı ve bazı TÜBİTAK destek



programları var. Oyun geliştirmek isteyen girişimcileri bu programlara yönlendiriyoruz. Ancak hiç biri oyuna özel değil. Genel destek programları.

Ayrıca Ağustos 2011'de Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu (TUDOF) kuruldu. Federasyon, sektörün Türkiye'de gelişmesi için her türlü ortamın oluşmasına katkı sağlamayı amaçlıyor. Derecelendirme, E-spor turnuvaları ve eğitimler gibi birçok alanda çalışmalar yapmak gibi hedefleri bulunuyor. Bütün bu adımlar dijital oyunların hem Türkiye'de hem de dünyada iyi bir yerlere gelmesini sağlayacak.

-Sizce dijital oyunlarda kültürlere ilişkin öğeler nasıl kullanılmalı? Bu anlamda dünyada ve Türkiye'de sorunlu olan ve mutlaka değiştirilmesi gereken oyunlar var mı?

-Dijital Oyunlar mutlaka kendi tarihi ve kültüründen yararlanmalı. Her toplumun ve özellikle Türk toplumunun çok zengin tarihsel ve kültürel birikimi var. Neden bunlar oyunlarda kullanılsın? Fatih Projesi'nin başlatılmasından sonra tarih, coğrafya vb derslerin oyunlarla, animasyonlarla anlatılmasına yönelik çalışmalar yapılamaya başlandı. Bunlar çok önemli adımlar ve desteklenmesi gerekir. Nasıl kullanılmalı konusunda ise söylenmesi gereken çarpıtılmadan, anlamının dışına çıkartılmadan kullanılması gerekir. Nihayetinde onlarda kültürleri anlatan eserler olacak ve kimsenin olduğundan başka göstermeye hakkı yok. Bu alanlarda oyunlar yeni yeni geliştiriliyor. Sorunlu oyun var mı? Sorusuna cevap için biraz daha beklemek gerekecek. Bildiğim kadarıyla tartışma

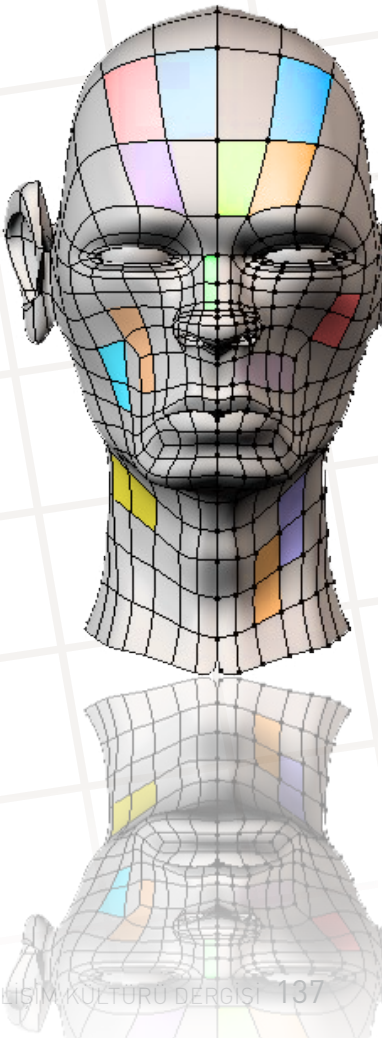
yaratan bir oyun şimdilik bulunmuyor.

-Ülkemizde akademi, özel stüdyo ile merkezlerde, animasyon ve bilgisayar oyunları konusunda ne gibi eğitim programları var? Bu programları yeterince ciddi ve kaliteli buluyor musunuz?

-Daha önce de söz ettiğim gibi üniversiteler bu alanda yeni yeni girişimlerde bulunuluyor. Oyun üzerine ODTÜ, Hacettepe ve Bilgi üniversitelerinde yüksek lisans programları var. ODTÜ BÖTE bünyesinde "Ciddi Oyunlar" konusunda önemli araştırma ve projeler yapılıyor. Bahçeşehir ve İzmir Ekonomi Üniversitesi'nde de güzel girişimler görüyoruz. Bunlardan en eskisi ve deneyimli ODTÜ'nün Game Technologies programı. Diğer programlar da oldukça başarılı.

-Dijital oyun ve animasyon geliştirme süreçlerinde meslek içi eğitimi gerçekleştirmek, Türkiye'de daha fazla kişinin bu alanla ilgilenmesi ve dünyadan bir know-how aktarımının sağlanması için neler yapılmasını önerirsiniz?

-Öncelikle üniversite programları geliştirilmeli ve bu programların sanayi ile birlikte projeler yapması sağlanmalı. Bu bağlamda teknoparklar girişimleri ve ATOM gibi sadece oyuna yönelik çalışmalar yapan merkezler desteklenmeli.



Türkiye’de daha fazla oyun firmasının bölge ofisi açması için ortam hazırlanmalı. Ancak bu merkezlerin açılması Türkiye’de bu alandaki iş gücü arzının iyi düzeyde olması ile sağlanabilir. Çalıştıracak kalifiye insan bulmayan oyun firmalarının ofis açma konusunda hevesli oldukları söylenemez. Sadece satış için ofis açmasının da know-how aktarımı konusunda pek de fazla bir katkısı olmaz. Daha fazla kişiyi bu sektöre çekmek isterseniz, üniversitelerin lisans düzeyinden itibaren oyun sektörü ve girişimcilikle ilgili dersler verilmeli ve öğrencilerin staj olanakları artırılmalı. Sizin kaliteli işgücü arzınız yeterince iyi seviyede olursa yurtdışından know-how’ın akmaması için hiçbir sebep yok.

-Türkiye’de dijital oyun geliştirme üzerine dünya çapında başarılar elde ediliyor. Bu konudaki örneklerden bazılarını öğrenebilir miyiz?

-Bu konuda en güzel örnek, Taleworlds firması tarafından geliştirilen Mount& Blade adlı oyun. Dünya çapında en çok beğenilen ilk 100 oyun arasına girdi. Ayrıca Ceidot ve Peak Games gibi firmalarında oyunlarını dünya çapında milyonlarca kişi tarafından oynanıyor.

-Dünya dijital oyun pazarında Türkiye’ye özgün kültürel öğelerle donatılmış kaç yapım bulunuyor?

-Bu anlamda Türkiye çok iyi yerlerde değil. Dünya çapında başarılı olmuş oyun sayımız oldukça az. En son çıkan oyunlardan bir tanesinden bahsedebilirim: ATOM’dan mezun olan Zibumi firması tarafından IOS platformu için



GLOBAL GAME JAM TÜRKİYE

27-29 OCAK 2012

YER: ODTÜ Kültür Kongre Merkezi - ANKARA

TÜM DÜNYA İLE AYNI ANDA OYUN GELİŞTİRMeye HAZIR MISIN?

SON BAŞVURU:
16 OCAK 2012

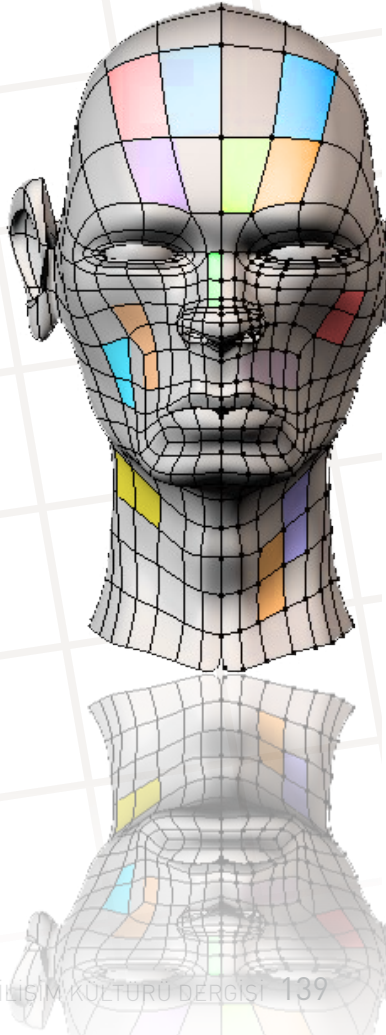
BAŞVURU VE DETAYLAR İÇİN:
www.ggjturkey.org

BİR METOTECH-ATOM ETKİNLİĞİ!

geliştirilen “Kasap Havası” adında bir oyun uzun bir süre listenin ilk sıralarında yer aldı.

- Türkiye, hızlı bir şekilde değer kazanan dijital oyun dünyasında ne kadar pay alıyor? Bu alandaki pazar payının artması için öncelikle neler yapılması gerekiyor? Türkiye’de dijital oyun üretim olanaklarının desteklenmesi ve bu endüstriyel ürüne dönüştürülmesi için nelere dikkat edilmeli?

-Çok fazla pay aldığımız söylenemez ama Türkiye’de hızla oyun firmaları sayısı artıyor. Bu da demektir ki, ekonomik olarak güçlü bir sektör haline geliyoruz. Pazar payının artması için sektöre özel destek programlarının sayısı artırılmalı. Sonuç olarak tek başına bir sektörün kendi içerisinde büyümesi çok etkin olamıyor. O nedenle devlet ayağının mutlaka sağlam bir şekilde bulunması gerekir. Yukarıda bahsettiğim gibi sektöre yönelik çalışmalar yapan merkezler de desteklenmeli ve tüm Türkiye’ye yayılması için çalışmalar yapılmalı. Ve, mutlaka öğrenciler, oyun geliştirme ile lise ve üniversitenin ilk yıllarında tanıştırılmalı. Dünyadaki örnekler baktığınızda Güney Kore başta olmak üzere, İngiltere, İrlanda, Amerika gibi ülkelerde birçok destek programı var. Bu ülkeler yıllar öncesinden bu sektörün gelişmesi için katkı yapmaya başlamışlar. Şu anda da sektörü yönlendiren firmalara sahipler. Bizde bu alanda çalışmaları arttırmalıyız.



Oyun bir ciddi iştir!

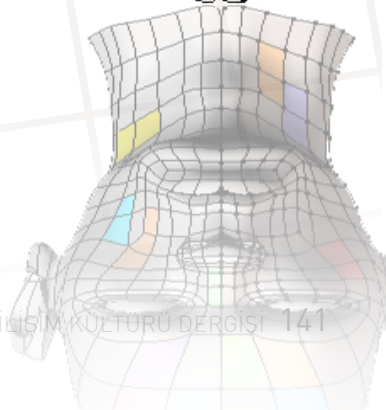
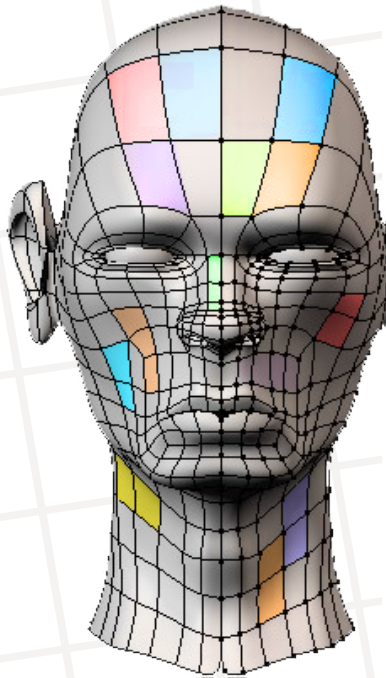
Dijital Oyun Rehberi/Kitap eleştirisi (*)

Meliha Özgü Hikmet
melihaozguhikmet@gmail.com



Kalkedon Yayınları tarafından yayınlanan Mutlu Binark, Günseli Bayraktutan-Sütcü ve Işık Barış Fidaner tarafından derlenen Dijital Oyun Rehberi: Oyun Tasarımı, Türler ve Oyuncu (2009) adlı çalışma Türkiye’deki bilgisayar oyunları literatürüne önemli ve özgün katkıları içermekte. Derleme çalışmasını yapan araştırmacılar, Önsöz’de, bilgisayar oyunlarının ve oyuncularının toplumdaki olumsuz algılanışı üzerine farklı bir bakış açısı getirmeye çalıştıklarını belirtmekteler. Araştırmacılara göre, Türkiye’de bilgisayar oyun türlerinin ve oyuncular da çok çeşitli olduğunu gören araştırma sayısı yetersizdir. Bu derlemenin amacı da, bu konudaki literatür eksikliğini gidermektir. Çalışma dört bölümden oluşmakta. Birinci Bölüm Geleneksel Oyundan Sanal Uzama Oyun ve Dijital Oyun Tasarımı başlığı altında beş çalışmaya yer vermekte. Hasan Akbulut tarafından yazılan “Gelenekselden Sanala-Mekândan Uzama Oyun Kültürü” (25-81) başlıklı yazısının ilk sac ayağında oyun kavramının nasıl tanımlandığını ve öğelerinin izini gelenekselden bilgisayar arayüzeyine doğru sürmek mümkün. Bu yazıda oyun “...belirgin bir eylemdir, kurallı oyun ise, oyun etkinlikleri için yapısal sınırlar sağlar” (2009:37) saptaması izlenerek, kurallı oyunun, zaman ve alanla sınırlandırılmış özgürce katılım gerektiren bir etkinlik olduğunun altı çizilmekte. Araştırmacı, oyunun isteğe bağlı bir eylem

olduğunu da vurgulamakta (39). Bu her iki vurgu noktası da çocukların, gençlerin ve yetişkinlerin bilgisayar oyun oynama etkinliklerinin değerlendirilmesinde önemli bir katkı. Akbulut da yazısında “...dijital oyunların ciddi biçimde oyun yapıları, kuralları, oyuncuları, işleyişleri gibi öğelerinin çok boyutlu biçimde tartışılması, incelenmesi gerektiğine” dikkat çekmekte (41). Akbulut’un çalışmasının ikinci sac ayağını oluşturan anlatıbilim açısından bilgisayar oyunlarını ele alışı, literatüre yaptığı en önemli katkı: Akbulut, dijital oyunlarda anlatıcı, bakış açısı, zaman, oyuncunun konumu (yazarlık ve anlatım), uzam, siber-drama ve simülasyon olarak dijital oyun ve kültürel bir mücadele alanı olarak dijital oyun alt başlıkları altında oyun çalışmalarının kuramsal ve kavramsal tartışmaları ile Türkiyeli okurları ilk kez buluşturmakta. Özellikle Gonzalo Frasca’yı izleyerek bilgisayar oyunlarını toplumsal sorunların tanımlandığı ve müdahale edildiği siber-dramaya benzeten (68) Akbulut,



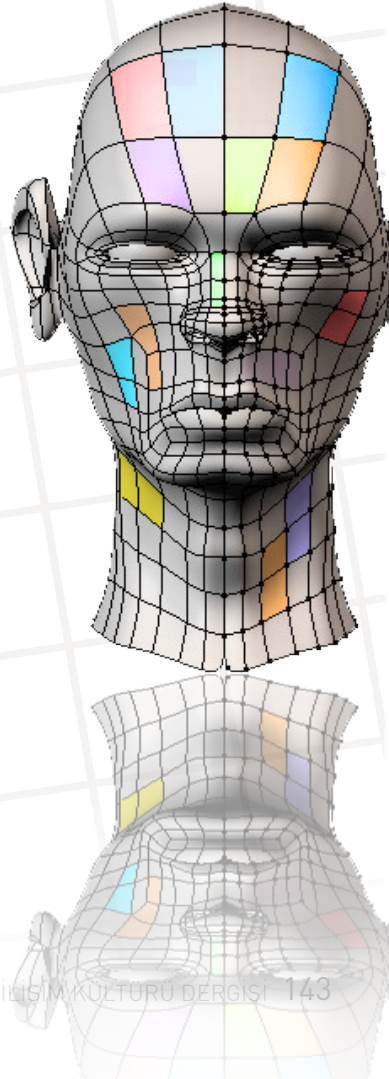


oyunların eğitsel işlevine de dikkat çeker. Derlemenin bu bölümünde diğer iki önemli katkı ise oyun tasarımı süreci üzerine; ilk olarak Işık Barış Fidaner, ludoloji tartışması üzerinde oyun-simülasyon ilişkisini ele almakta, ikinci olarak Culpa Innata adlı küresel pazarda yayınlanmış başarılı bir kutu oyununun yapımcısı Burak Barmanbek tarafından yazılan “Dijital Oyun Tasarımı” adlı yazıda ise, bu kez mutfaktan, Goffman’ın deyişi ile sahne arkasından mutfaktaki üretim sürecinin özellikleri, nitelikler ve oyun türleri kapsamlı bir şekilde örnekler üzerinden açıklanmakta. Türkiye’de oyun üretmek isteyenler için, temel bir kaynak olan Barmanbek’in katkısı, Mutlu Binark’ın bilgisayar oyunları üretim sürecinde değer yaratımının aşamalarını Türkiye’deki oyun stüdyoları üzerinden serimleyen

yazısı ile tümlenmekte. Binark, bu yazıda dijital oyun endüstrisinin neden yaratıcı endüstri olduğunu ve yaratıcı endüstrinin niteliklerini açıkladıktan sonra, bir yılı aşkın bir süre zarfında gerçekleştirilen nitel alan araştırması bulgularından yararlanarak, Türkiye’deki mevcut oyun stüdyolarının haritasını, endüstriyel yapı, geliştirim süreci, yayıncılık, lisanslama, dağıtım ve pazarlama, emek gücü, yasal düzenlemeler ve ulusal politikalar (139) alt başlıkları altında ortaya koymakta. Bu harita özellikle sayfa 170’de yer alan tabloda özetlenmekte. Ulusal politikalar bölümünde Türkiye’de mevcut düzenleme ve uygulama aktörleri arasındaki bilgisayar oyunları konusuna çelişkili bakış açısı, oyun üreticiler arasında yeni yeni kurulmakta olan birbirini tanıma durumu oldukça ilginç saptamalar (161-

162). “Mod Yapımı: Oyunlarla Oynayanlar” başlıklı Birinci Bölüm’ün son yazısında ise Işık Barış Fidaner, oyuncunun oyunda varolan seçenekler yetersiz kaldığında üretici olmaya doğru evrilen konumunu Türkiye’den başarılı mod yazarı Osman Günyaz örneği üzerinden açıklamakta. Fidaner, “Oyun oynamanın bir sonraki aşaması, oyun ile oynamaktır... Mod yapımı, oyun ortamının etkileşimli doğasının bir sonucudur” (2009:172). Bu saptama ile Fidaner, oyuncunun üretici olarak geçebileceği yeni konuma/role dikkat çekerek ve sinema filmleri izleme pratiğinden farklı olarak, oynar-kitlenin metinle gireceği etkileşimselliğin boyutunun farkına varılmasını sağlar. Dijital Oyun Rehberi oldukça kapsamlı ve özenli bir çalışma. Derleyenlerin de Önsöz’de belirttikleri üzere, Tübitak tarafından desteklenen bir sosyal bilim araştırma projesinin de bulgularını içermekte. Bu çalışma Derlemenin İkinci Bölümü’nü oluşturan Dijital Oyuncular kısmında yer almakta. “Türkiye’de İnternet Kafelerde Dijital Oyuncular-Yeni Medya Okuryazarlığı Neden Gerekli?” başlıklı bu yazı, Mutlu Binark, Günseli Bayraktutan Sütcü ve Fatma Buçakçı tarafından Ankara’daki İnternet kafelerde odak grup tekniği ile gerçekleştirilen niteliksel alan araştırmasının bulguları üzerinden, gençlerin bu mekanlarda oyun oynama pratiklerini irdelemekte. Bu çalışma gerek anadamar medyadan gerekse kamusal aktörlerin bu mekanlara bakış açısından farklı olarak, bu mekanlarda gençlerin oyun oynarken bilgisayar arayüzeyi üzerinden toplumsallaştıklarını savlamakta ve bu toplumsallaşmanın biçimlerini ortaya koymakta (2009:193-194). Araştırmacıların oyun içinde ve oyun dışında gerçek yaşama taşınan oyun ekonomisine ilişkin bulguları da oldukça

çarpıcı ve kültür endüstrisi ürünü olarak bilgisayar oyunlarının meta değerine işaret etmekte. Türkiyeli oyuncuların özellikle devasa çevrimiçi oyunlara yaptıkları harcamalar veya bu oyunlarda geliştirdikleri oyun karakterlerinin veya elde ettikleri malzemelerinin alışverişi ile e-ticaret yapmaları, bu ticaretin gerçekleşmesi için aracı mekanizmaların ortaya çıkışı yeni ekonominin Türkiye’deki gelişmesinin boyutuna işaret etmekte (208-212). Araştırmacılar, çalışmanın sonunda, gençlerin bilgisayar oyun oynama alışkanlıklarının yeni medya okuryazarlığının geliştirilmesi ile bilinçlendirilmesini önermektedirler (221). Oyun oynama pratiğinin, yeni medya okuryazarlığının toplumda her düzeyde geliştirilmesi önerisi, bilgisayar oyunlarını sadece yasaklamayı müdahil olmak sayan bakış açısı karşısında oldukça önemli. Oyun uzmanı olarak profesyonel bir kariyer geliştiren Murat Yavuz Kaplan, oyuncudan oyun uzmanlığına giden aşamaları açıklamakta. Yine oyun geliştirim süreci ve oyun endüstrisi mutfağından yapılan bu katkı oyun uzmanlığı görevinin ne kadar ciddi bir o kadar da riskli bir iş olduğunu göstermekte. Özellikle devasa çevrimiçi oyunlarda, klan veya kabile olarak adlandırılan birden fazla oyuncunun bir araya





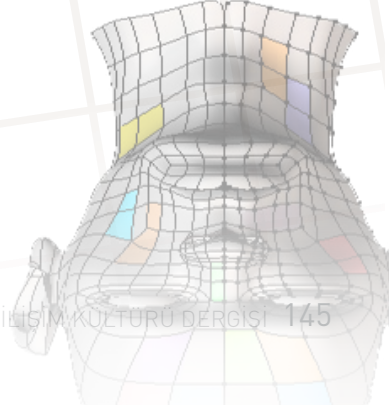
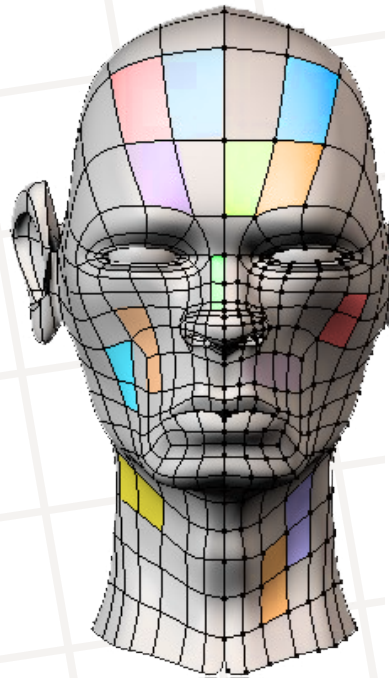
gelerek oluşturdukları sanal cemaatlerin oyun içinde etkinlikler vb. şekillerde kalmalarını sağlamak, oyun uzmanının yaratıcılığına ve planlama yeteneklerine bağlı (227-228). Derlemenin Üçüncü Bölümü ise oyun türlerine ayrılmış durumda. Bu bölümün ilk yazısında Fidaner, "Sözcüklerden Yapılmış Dünyalar: MUD'lar"da, metin bazlı oyun türünü yine Türkiye'de geliştirilen Uzak Diyarlar, Cabülka-Cabülse örnekleri üzerinden açıklamakta. Burak Doğu ise "Yeni Bir Türün İnşası" başlıklı yazısında tüm dünyada oldukça popüler olan Second Life adlı gerçek zamanlı yaşam simülasyonu üzerinden, siber uzamda yaşam olanaklarını ve toplumsal etkileşim olanaklarını irdelemekte. Doğu Second Life'in önce özelliklerini açıklamakta, daha sonra da bu dünyada varolmayı seçen bireyin üretim olanakları olduğunu savlamakta: "...SL'de kullanıcılar kendi üst-oyunlarını (meta-game) yaratırlar,

oluşturdukları içeriği oyuna gömerler...ilgi alanlarının içeriğini yaratırlar" (269). Bu bölümde yer alan bir diğer yazı ise devasa çevrimiçi oyunlarda sanal örgütlenme pratiğini, bu örgütlerdeki liderlik olgusunu, örgütlenmenin gereklerini ve kolektif bir kimliğin inşası süreci ele almakta. "Devasa Çevrimiçi Oyunlarda Türklüğün Oynanması: Silkroad Online'da Sanal Cemaat İnşası ve Türk Klan Kimliği" başlıklı bu yazıda Mutlu Binark ve Günseli Bayraktutan-Sütcü, özellikle eş anlı olarak yüzbinlerce kişinin dünyanın farklı yerlerinden oynadıkları oyun karakterlerinin geliştirilmesine, takımlar (klanlar) halinde görev yapmaya temellenen bilgisayar oyunlarında etnik kimliklerin nasıl ve neden yeniden inşa edildiklerini, Anderson'un hayali cemaat kavramını izleyerek tartışmakta (298). Bu çalışma bilgisayar oyunlarında gerçek yaşamdaki verili ve belirli kimliklerin siber uzamda da yeniden inşa edilmelerine dikkat çekmekte ve devasa çevrimiçi

bilgisayar oyunlarının "etnik uzama" dönüşmesini bir Kore oyunu üzerinden örneklemekte (301). Bu sanal dünyada sanal örgütlerin aralarında gerçek dünyadaki kaynaklarından beslenerek ortaya çıkan zenofobi (307) araştırmacıların dikkat çektikleri bir durumdur ve gerçek dünya-sanal dünya arasındaki geçişliliğe işaret eder. Bu bölümün son katkısı ise, Bayraktutan-Sütcü'nün alternatif ve eğitsel oyunların üretimine ilişkin zengin bir literatür sunduğu "Ciddi Oyunlar" başlıklı çalışmasıdır. Araştırmacı, özellikle politik içerikli ciddi oyun üretimi üzerinde durarak, oyunların dünyasının gerçek dünya olay ve olgularına ne kadar müdahil olacağını ortaya koymakta: savaş, soykırım, terör, çevre kirliliği, yoksulluk, cinsiyetçilik, kökten dincilik, homofobi ile mücadelede oyunlar kullanılabilir (314). Derlemenin, son bölümü ise oyun çalışmalarının akademik düzlemde nasıl yapıldığı üzerine odaklanarak, dünyadaki ve Türkiye'deki oyun çalışmalarının özetini sunmakta. Oyun çalışmalarının gelecekteki yönsemeleri ve sorunsalları neler olmalı tartışmasını da yapan araştırmacı, özdeşimsel bir bakış açısı ile, kendisinin de dahil olduğu TÜBİTAK tarafından desteklenen "Dijital Oyun Kültürü" projesini ve bu projenin bilimsel üretimlerini değerlendirmekte (341-345). Araştırmacı, bilgisayar oyunlarının kültürlerarası iletişimdeki rolünün ve oyuncularının alımlama pratiklerinin incelenmesini önermekte (346). Derlemenin son katkısı ise Burak Barmanbek, Işık Barış Fidaner ve Merlinin Kazanı tarafından geliştirilen açıklamalı dijital oyun terimleri sözlüğüdür. Görüleceği üzere, Türkçede yayınlanan bu en kapsamlı çalışma, bilgisayar oyunları, oyun türlerini ve oyuncu kimliklerini anlamak isteyenler için bir başucu niteliği

taşımakta. Bu nedenle de çalışmanın adının Dijital Oyun Rehberi olması oldukça yerinde. Bu noktada Türkçede var olan bir deyişe burada belirtmekten kaçınmayacağım: "Her güzelin bir kusuru vardır". Hiç kuşkusuz bu derlemenin de bazı eksikleri var. Derleyenler de zaten Önsöz de bu eksikleri belirtmişler: "... anaakım medyada dijital oyuncuya bakış, Türkiye'deki bilgisayar oyun dergilerinin söylemi, dijital oyuncunun avatar yaratma ve rol yapma pratikleri, promosyonel kapitalizmin yeni pazarlama tekniği olarak advergane/reklamoyun melez tür olgusu v.b." (12). Bu eksikliklerin, bu çalışmanın yaptığı temel katkı üzerine/den gelecek yeni çalışmalarda giderilmesi gerekmektedir. Kanımca, bu derleme çalışmasının Türkiye'deki bilgisayar oyunu çalışmalarına katkısı üç noktadadır: ilk olarak, "dijital oyun" şemsiye kavramını terminoloji olarak yaygınlaştırması; Türkiyeli oyunseverleri ve araştırmacıları konu ile ilgili akademik literatür ve kavramlarla tanıştırmaları; son olarak da Türkiye'deki üretimleri görmesi/gün ışığına çıkarması ve Türk oyuncuların oyun oynama pratikleri üzerine kafa yorması...

Sözün özü,
Bayraktutan-Sütcü'nün dediği
gibi "oyun oynama
pratiği ciddi bir
iştir ve kesinlikle
ideolojiktir!"
(321). Anadamar



Storyboard Sanatçısı Arif Şen:

Sadece Türkiye değil dünyada da klasik animasyon, hak ettiği değeri görmüyor



Animasyon firmalarının üniversitelere yaklaşması, yeteneklilerin okuldayken keşfedilmesini isteyen Şen, Türkiye'nin çok eksikliğiyle dünyanın çok çok gerisinde olduğunu söyledi.

*Nefise Abalı
Ebru Altunok*

- Animasyon alanında çalışmaya ne zaman ve nasıl başladınız?

-Animasyona başlama yılı olarak 2006, fakat ortaya bir şeyler çıkarma olarak 2009'da okulda yaptığımız animasyon filmi diyebilirim. "Kayıp" adlı animasyon çalışması, uluslararası çevre film festivalinde birincilik ödülü aldı ve Altın Koza Film Festivali'nde final gösterimine kaldı. Tabii ilk sınıf olmamız ve sistemin tam oturmamasından dolayı zorluk çektik. Ama her zorluk, yeni tecrübe olarak geri döndü. 2010-2012 arasında prodüksiyon ve çizgi film firmalarında; Keloğlan, Barbaros, Kuzucuk ve Misket projelerinde çalıştım.

-Storyboard nedir? Storyboard sanatçısı olmak için nasıl bir eğitim sürecinden geçmek gerekir?

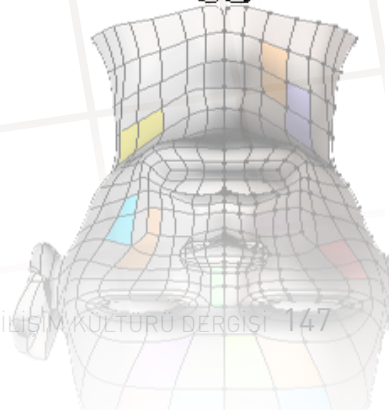
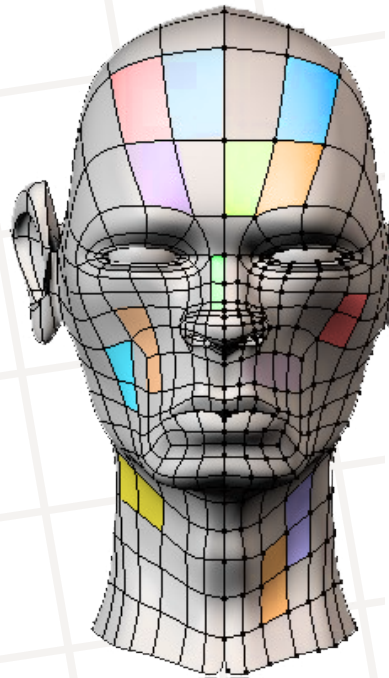
-Storyboard en basit tabiri ile bir senaryonun, düşüncenin, her neyse izlenebilir kuralları çerçevesinde bir görsel haline getirmektir. Eğitim olarak kendini sürekli geliştirmeniz gereken ve boşluğu ya da işi bırakmayı affetmeyin bir olay. Sinemasal ve teatral bilginiz, bakış açınız olması ve çok iyi bir gözlemci olmanız şart. Espri ve yaptığınız işten zevk almayı bilmelisiniz. İş yaparken çizdiğiniz karakteri veya durumu sizin de yaşayabilmeniz şart. Bunlar olduktan sonra zaten ortaya çıkan işte güzel oluyor.

-Storyboard'un nasıl hazırlandığından söz eder misiniz?

-Önce senaryo ile başlıyor tabii ki 😊. Senaryoyu okurken zaten insanın kafasında sahneler oluşmaya başlıyor. İlk temeller

atılıyor. Bulanık fotoğraf gibi. Burada senaristin etkisi de yüksek. Çünkü senarist size ne kadar bilgi verirse sizin o bilgiler ile hayalinizi netleştirmeniz o kadar daha kola hale geliyor. Mesela mekân ile bilgi; nasıl bir yer. Gerçekçi bir mekân mı, hayal ürünü mü? Etraftaki eşyalar vs. sonra, karakterler ile bilgi; karakterlerin yaşları, karakteristik özellikleri, öfkeli mi, sevecen mi, saf mı kurnaz mı? vs. Zaten senaristin ne anlatmak istediğini ne kadar iyi anlarsanız ortaya çıkardığınız işte o kadar iyi oluyor. Sonra tekrar senaryonun başına geçip parça parça okuyarak görsel hale getiriyorum. Burada ufak bir parantez açıyorum.

Ben görsel hale getirirken yanımda senarist ya da fikir alış verişinde bulunabilecek insanlarla, sahne sahne kafa yorarak, beyin fırtınası ile bir şeyler çıkarmayı daha çok seviyorum. Tabii bu pek olmuyor. Bir de sahneleri belirlerken ne kadar süreceğini hayalinizde belirlemeniz gerekiyor. Çünkü insan aklına gelen her kareyi koymak istiyor. Ama bunun birde süre kısıtlaması var ve bunun için en can alıcı kareyi koymanız gerekiyor. Senaryoyu görsele çevirirken zaman ayarlamasını yapıyorum. Eğer diyaloglu bir animasyonsa sesleri



Yönetmen Bahattin Alkaç: Bu sanatı yüreği titreyen herkes yapabilir



Animasyonun temel kurallarının birkaç saatlik derste öğrenileceği, sonraki sürecin pratik olduğuna dikkat çeken Alkaç, bu işe gönül verenleri eğitme ve yüreklendirmek gerektiğini vurguladı. Alkaç, tek eksik olan bilgi paylaşımının gerçekleşmesi ve animasyoncuların bir araya gelmesiyle ciddi projelere imza atılacağını söyledi.

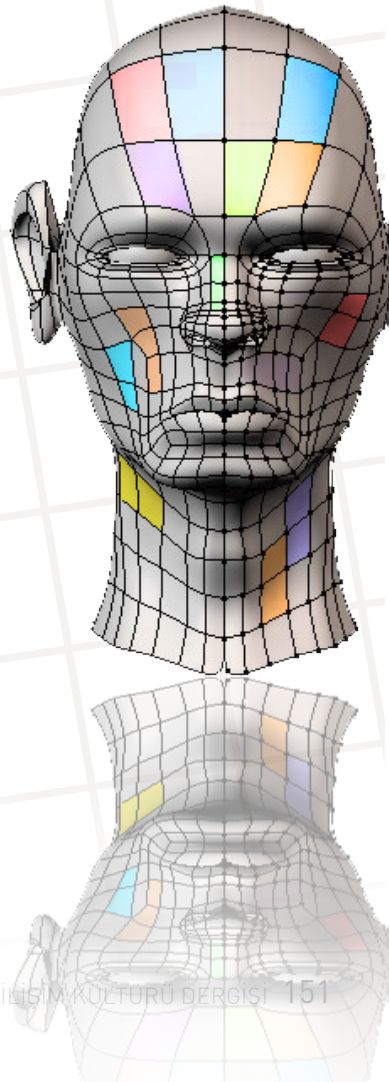
Nefise Abalı - Ebru Altunok

Dosya sayfalarımız için 1980’de 16 mm.lik “Tombişin Öyküsü” adlı çizgi filmi ile Almanya’da katıldığı uluslararası kısa metrajlı film yarışmasında övgüye değer bulunan Animasyon Yönetmeni Bahattin Alkaç ile görüştük. Sinemaya duyduğu ilgi nedeniyle amatör olarak filmciliğe başlayan Alkaç, Almanya’da bir dizi kurslara katılarak sinema tekniğini öğrendi. 1978 yılında Frankfurt’ta Kinder und Jugend Film Zenturm (Çocuk ve Gençlik Film Merkezi) için Türkiye belgeseli çekti. Kültür Bakanlığı’nın açtığı yarışma için hazırladığı Ağustos Böceği ile Karınca, birincilik ödülünü alan Alkaç, TRT, Diyanet İşleri Başkanlığı, çeşitli bakanlık ve kurumlar için çizgi filmler üretti.

Halen birçok üniversitenin yanı sıra özel kurslarda animasyon dersleri verildiğine değinen Alkaç, bu derslerin hiçbirinin yeterli olmadığını, animasyonun temel kurallarının sadece birkaç saatlik derste öğrenileceğini ondan sonraki sürecin pratik olduğuna dikkat çekti.

Animasyondaki gidişatın iyi bulan Alkaç, bu işe gönül veren gençleri eğitmek ve yüreklendirmek gerektiğini bildirdi. Alkaç, “Bence çok güzel işler çıkartıyoruz. Tek eksikimiz bilgi paylaşımı. Eğer bir şekilde animasyoncular bir araya gelip tek yürek olursa daha ciddi projelere imza atarız” dedi.

TRT’nin yıllarca animasyona destek vererek hem sektörün gelişmesi hem de animasyona gönül verenleri yüreklendirerek sahip çıktığını anlatan Alkaç, TRT Çocuk’la birlikte bir animasyon sektörünün oluşmaya çalıştığını ancak bunun yeterli olmadığını altını çizdi.





-Animasyonla ilgilenmeye nasıl ve ne zaman başladınız?

-Çocukluğumdan beri hep çizmek istedim ama beceremedim o yüzden ki aklımda hep çizgi film yapmaya şartlandırmaya zorladım kendimi Acınacak bir durum gibi görünse de içimde yatan o sanat duygusu kendimi bilmeden çıktı ortaya... Çizgi film sanatı... Çizemesem de yapacaktım bu sanatı bir merak bir heyecan. İşte öyle başladı. Almanya'da eğitim ve yıllara dayanan deneyim ve binlerce çizgi film... Şu an TRT çocuk için yaptığım Cahit Zarifoğlu'nun Serçe kuş adlı eserinin çizgi film dizisinin yönetmenliğini yapıyorum.

-Yönetmen gözüyle iki ve üç boyutlu animasyon arasındaki farklar nelerdir?

-Arasında hiçbir fark yoktur animasyon animasyondur... Tek fark biri elle çizilmesi diğeri bilgisayarla yapılması ama bilgisayarda anime edende bir animatördür...

-Türkiye'de animasyon eğitimi nerelerde veriliyor? Verilen animasyon eğitimi hakkında ne düşünüyorsunuz?

-İlk olarak Eskişehir Anadolu Üniversitesi'nde başladı şu an birçok

üniversitede animasyon dersleri veriliyor. Bunun yanı sıra özel kurslarda var İstanbul, Ankara ve İzmir gibi büyük şehirlerde ama bu derslerin hiçbiri yeterli değil. Çünkü, benim inandığım animasyonun temel kurallarını bilmeleri sadece birkaç saatlik derstir ondan sonraki süreç pratiktir.

-Kimler animasyon alanında çalışabilir? Bu alanda çalışmak için gereken şartlar nelerdir?

-Bu sanatı yüreği titreyen herkes yapabilir... Biri yazar, diğeri çizer, biri boyar biri de yönetir vs.

-Türkiye'de animasyonun mevcut durumundan söz eder misiniz? Animasyon alanındaki gelişmeler ve eksiklikler nelerdir?

-Şu an animasyondaki gidişatımız oldukça iyi ama bunun için bu işe gönül veren gençlerimizi eğitmek ve yüreklendirmemiz gerekiyor ama bunun için bir animasyon sektörünün oluşması gerekir maalesef şu an öyle bir sektör yok. Eksikleri ise sektör olmayışı yanında işin devamlığının olmayışı...

-Bir çizgi film projesinin ortaya çıkmasını sağlayan birimler nelerdir?

-Sipariş almamız 😊

-Türkiye'de yapılmış animasyonlar hakkında neler söyleyebilirsiniz?

-Bence çok güzel işler çıkartıyoruz. Tek eksiklerimiz bilgi paylaşımı. Eğer bir şekilde

animasyoncular bir araya gelip tek yürek olursa daha ciddi projelere imza atarız.

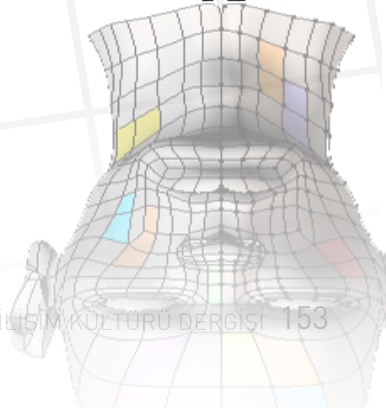
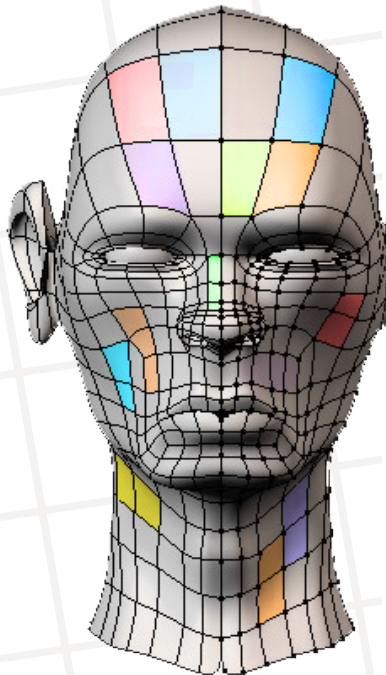
-Dünyada animasyonun geldiği son durum nedir?

-Teknik olarak biz hâlâ Amerika'yı takip ediyoruz ama zaman zaman izlediğim yerli animasyon filmlerinde bizden de iyi sanatçılar olduğunu görüyorum...

-TRT Çocuk'un animasyon stüdyolarına katkısı nedir?

-TRT'nin bir devlet kurumu olarak gelenek, görenek ve ananelerimize sahip çıkmak gibi bir sorumluluğu var. Yıllarca animasyona destek veren TRT, hem sektörün gelişmesine hem de animasyona gönül verenleri yüreklendirerek sahip çıktı.

TRT çocukla birlikte bir animasyon sektörü oluşmaya çalışsa da bu yeterli değil. En son çıkan RTÜK yasasında, "Yerel yayın yapan bütün kanalların yayınladıkları animasyon filmlerin yüzde 20'sinin yerli olması zorunludur" maddesini eğer bunu yasa yapanlar takip ederse işte o zaman gerçekten bir çizgi film sektörü oluşacaktır.



Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu (TÜDOF) Başkanı Mevlüt Dinç:

Oyun sektörü 5 yılda Türkiye’de, 1 milyar doları yakalar



İstenilen seviyede olmayan dijital oyunun bir devlet politikasıyla sürekli desteklenmesi ve yerli içerik üretiminin çoğaltılmasını isteyen Dinç, vergi ve ödeme sistemlerindeki düzenlemelerin de önemli olduğunu söyledi. Sektörün dünyada 10 yıl içinde 150 milyar, Türkiye’de ise 5 yıl içinde 1 milyar doları bulacağını bildiren Dinç, özellikle oyun tabanlı eğitim konusuna katkı vermek istediklerini açıkladı.

Dijital oyun ve animasyon konulu dosya sayfalarımız için, Türkiye’de oyun sektörünün planlı büyümesi, hem oyuncu hem de geliştirici ve satıcı firmalar açısından sektörün zenginleştirilip yaygınlaştırılması amacıyla 2011’de, Gençlik ve Spor Bakanlığı bünyesinde 61. federasyon olarak kurulan Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu (TÜDOF) Başkanı Mevlüt Dinç ile görüştük

Dünyada alanındaki kurumsal yapılanma anlamında bir ilk olan TÜDOF Başkanı Dinç, diğer ülkelerle karşılaştırıldığında büyük bir potansiyel taşımayan Türkiye oyun sektörünün, istenilen seviyede olmadığını, sektörün gelişmesi için desteklenmesi ve yerli içerik üretiminin çoğaltılması gerektiğini vurguladı.

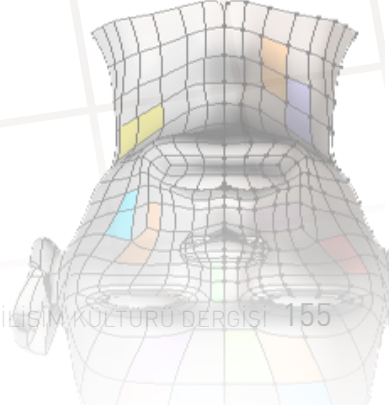
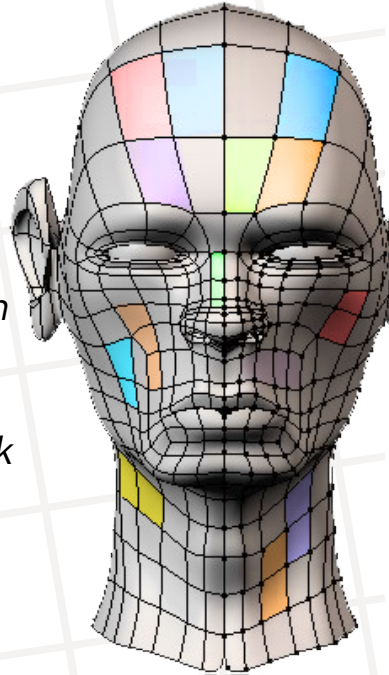
Dünyada 1 milyar kişinin farklı kanallardan oynadığı dijital oyun sektörünün 70 milyar dolar büyüklüğe ulaştığı, Türkiye’de ise 20 milyon kişinin oynadığı sektörün 200 milyon doları bulduğunu söyleyen Dinç, sektörün gelecek 10 yıl içinde dünyada 150 milyar dolar büyüklüğü, Türkiye’de ise 5 yıl içinde 1 milyar doları yakalayacağını belirtti.

Oyun sektörünün hak ettiği yere hızlı gelmesi için hem devlet hem özel sektörün ilgi ve desteğinin artması gerektiğini anlatan Dinç, teşvik ve desteklerin yanı sıra vergi ve ödeme sistemlerindeki düzenlemelerin önemli olduğuna değindi.

Türkiye’nin geride kalmasının nedenini devletin oyun sektörünün önemini henüz fark edememiş olmasına bağlayan Dinç, sektörün sürekli destek ve teşvik edilmesi ve bunun bir devlet politikası haline dönüşmesi gerektiğini söyledi.

Eğitim, eSpor, Ar-Ge, yerli oyun geliştirme, sosyal sorumluluk gibi alanlarda önemli projelere imza atmayı amaçladıklarını bildiren Dinç özellikle oyun tabanlı eğitim konusunda katkıda bulunmak istediklerini açıkladı.

Oyun sektöründeki korsan sorununa çözüm için on-line ve mobil oyunlara yönelmeyi öneren Dinç, TÜDOF olarak oyunların yaşa uygunluğu açısından derecelendirilmesi konusu üzerinde çalıştıklarını, yapılacak derecelendirme aynı zamanda “Güvenli İnternet Hizmeti” için de kullanılacağını bildirdi.





- Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu (TÜDOF), dünyada bir ilk mi? Türkiye, neden dünyada hiçbir ülkede olmayan bu federasyonu kurma gereği duydu? Digital oyun pazarında önemli pay alan ülkelerde konuya ilişkin nasıl yapılanmalar söz konusu?

- Türkiye’de oyun sektörünün planlı büyümesi ve bu alanda ülkemizin bölgede lider olması, hem oyuncu hem de geliştirici ve satıcı firmalar açısından zenginleştirilmesi, geleneksel oyun kültürünün yaygınlaştırılması amacıyla TÜDOF, Gençlik ve Spor Bakanlığı altında 61. Federasyon olarak 2011’de kuruldu. TÜDOF, dünyada bir ilk. Türkiye’de 20 milyon kişi oyun oynuyor. 20 milyonluk oyuncu sayısı, dünyanın diğeri ülkeleriyle karşılaştırıldığında çok büyük bir potansiyel taşıdığımızı gösteriyor. Oysa Türkiye’de oyun

sektörü henüz istenilen seviyede değil; 200 milyon dolar büyüklüğünde bir sektörümüz var. Sektörün gelişmesi için desteklenmesi ve yerli içerik üretiminin çoğalması gerekiyor. Federasyonun başlıca amaçları arasında, sektöre ilişkin bir farkındalık yaratmak, yerli içerik üretiminin hız kazanmasını sağlamak var. Dijital oyun pazarından önemli pay alan ülkelerde TÜDOF’un kapsamında bir yapılanma yok. Bu anlamda dünyaya örnek oluyoruz.

-TÜDOF’un temelleri ilk olarak ne zaman atıldı? TÜDOF’un kuruluş amacı, hedefi, görevleri ve önümüzdeki dönemde uygulamaya koyacağı projeler nelerdir?

- Federasyonun temelleri ilk olarak 2006’da atıldı. 2011’de de kuruluşumuzu gerçekleştirdik. Geçtiğimiz temmuz ayında ilk resmi yönetim kurulu toplantımızı yaptık ve

öncelikli konuları gözden geçirerek, 2012 yılı faaliyet programını değerlendirdik. TÜDOF öncelikli projelerini; “eSpor kapsamında Dijital Oyunlar Ligi’nin müsabaka alanları ve milli takımların alt yapısının kurulması”, “oyunların derecelendirilmesi”, “aile ve gençlerin bilinçlendirilmesi”, “geleneksel oyun kültürünün yaygınlaştırılması”, “Yerli Oyun Platformu (YOP) kurulması”, “Engelleri Oyunla Aşıyoruz” olarak belirledik.

- Sizce dünyada kaç kişi aktif olarak oyun oynuyor, Türkiye’de bu sayı nedir? Dijital oyun sektörünün dünya ve Türkiye’deki cirosu, sektörün büyüklüğünün yıllara göre gelişimini gösteren istatistiki verileri ve sektörün gelecekteki cirolarına ilişkin öngörülerini bizimle paylaşır mısınız?

-Dijital oyun sektörünün büyüklüğü 70 milyar dolara ulaşıyor. Dünyada 1 milyar kişi farklı kanallardan oyun oynuyor. Türkiye’de 20 milyon kişi oyun oynuyor. Dijital oyun sektörünün dünyada gelecek 10 yıl içinde 150 milyar dolar büyüklüğü yakalayacağı tahmin ediliyor.

-Oyun sektörüne ülkemizde kimler ne kadar yatırım yapıyor? Sektörün Türkiye’de kaç yılda ne kadara ulaşması bekleniyor?

-Oyun sektörümüzde son dönemde önemli gelişmeler yaşanıyor. Dünyadan önemli şirketler Türkiye’de yatırımlar yapmaya başladılar. Çok büyük yatırım alan ve ülkemizle birlikte bölge ülkelerinde de çok büyük başarı yakalayan firmalarımız var. Sektörün Türkiye’de 5 yıl içinde 1 milyar dolara ulaşması bekleniyor.

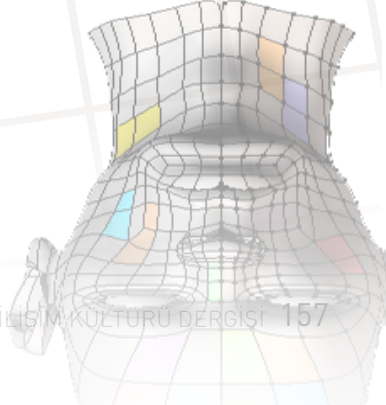
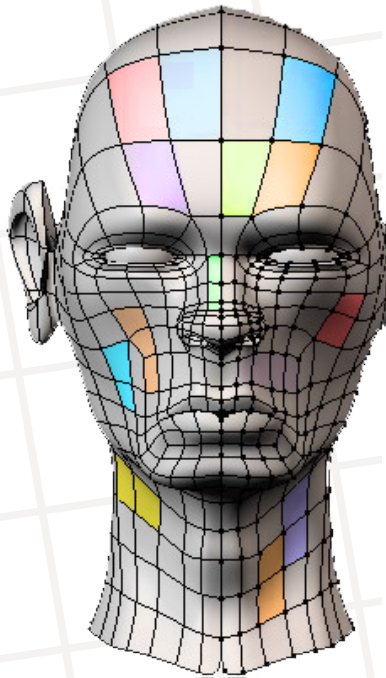
- Ülkemizde henüz tam anlamıyla gelişmemiş “dijital oyun” sektörünün temel sorunları ve yeni yeni gelişen yerli

oyun firmalarının önünde ne tür engeller var?

-Ülkemizin ekonomik anlamda oyun sektöründe hak ettiği yere çok hızlı gelmesi için hem devlet hem özel sektörün ilgi ve desteğinin artması gerekiyor. Oyun sektörüne yönelik devletin desteği çok önemli, teşvik ve desteklerin yanı sıra vergilerde ve ödeme sistemlerindeki komisyonlarda iyileşmeler sektörün büyümesine çok büyük katkı sağlayacak. Kısa süre önce Ekonomi Bakanı oyun sektörüne teşvik ve destek açıklaması yaptı. Bu çok önemli bir gelişme. Sektöre uygun nitelikte eleman yetiştirmek amacıyla üniversitelerimizde oyun programlama ve tasarım bölümlerinin açılması ve yakın gelecekte doktora seviyesinde eğitim verilmesi önemli.

- “Dijital oyun” sektörü ve yerli oyun firmalarının önündeki engelleri kaldırmak, Türkiye’de önü alınamayan (oyunların pahalılığı, Türkiye’ye geç gelmesi gibi nedenlerden ötürü) kopya oyun trendini yıkmak amacıyla TÜDOF olarak neler yapmayı planlıyorsunuz?

-Korsan, diğeri sektörlerde olduğu gibi oyun sektöründe de çok önemli bir sorun. Sektöre ciddi zarar veriyor. İnsanların severek oynadıkları oyunlar için para ödeme alışkanlığı



kazanmaları gerekiyor. Online oyunların artması ve oyun sektörünün çok önemli bir parçası olması korsanlık sorununa nispeten çözüm getirmiş durumda. Ücretsiz oynan on-line oyunların yaygınlaşması ve geniş kitleye ulaşması zaten arzu edilen bir şey. Online oyunlardaki ekonomi, ücretsiz oynanan oyunlarda bazı özelliklerin ve oyun eşyalarının oyun içi satışlarından oluştuğu için korsanlık konusu büyük ölçüde çözülmüş durumda. Sosyal ve mobil oyunlarda da ücretsiz oyunlar başı çekmeye başladı. Ekonomi bu oyunlardaki sponsorluk ve reklam gelirlerinden oluşuyor. Dolayısıyla yerli oyun sektörünün gelişimi on-line ve mobil oyunlara yönelme ile ivme kazanacak.

-Yurtdışında spor dalı gibi ilgi gören bilgisayar oyunları ile ilgili uluslararası yarışmalara Türkiye'den hangi organizasyonlar profesyonel oyuncu göndermekle yetkili? Bunun için neler yapılmalı?

-TÜDOF kurulduğu için bundan böyle ülkemizde yapılacak turnuvalar ve yurtdışında yapılan turnuvalara gönderilecek profesyonel oyuncular, milli takımlar TÜDOF'un üzerinde çalıştığı yönetmelik ve esaslara göre yapılacak ve belirlenecek.

-Federasyonun oyun sektörünü sansür ve geliştirmekte olan sektörü kontrol amaçlı kurulduğu iddiaları var? Bu konudaki değerlendirmenizi alabilir miyiz?

-Bu iddialar kimlerden ve nereden geliyor bilmiyorum ama Federasyon Başkanı olarak çok net söyleyebilirim; bu iddiaların gerçeğe hiçbir ilgisi yok. Oyun sektörüne dünya çapında 30 yıl emek vermiş ve yine dünya çapında edindiği başarılı bilgi ve birikimini

ülkesinde oyun sektörünün gelişimine adanmış biri için TÜDOF'un sadece tek amacı olabilir; o da Türkiye oyun sektörünün önünü açmak ve sektörün en kısa sürede en önemli sektörlerden biri olmasını sağlamak.



-Sektörün büyümesi için hangi kurumlar ne gibi destekler vermeli? Dijital oyun sektörüne devlet desteği nasıl olabilir?

-Bu soruyu yanıtlarken hep aynı örneği veriyorum. Güney Kore, son 10 yılda oyun sektörünün önemini anladı ve dünyanın en önemli on-line oyun sektörünü yarattı. Orada tek firma, yılda 900 milyon doların üzerinde

ciro yapıyor. Bizim oyun sektörünün tamamı ise, şu anda 200 milyon dolar büyüklüğünde. Türkiye çok gerilerde kalmış durumda. Bunun en büyük sebebi de devletin oyun sektörünün önemini henüz fark edememiş olması. Sektör şu an büyüme trendinde, bunun sürekli olması için desteklenmesi, teşvik edilmesi gerekiyor. Bunun başarıya ulaşması için bir devlet politikası haline dönüşmesi lazım.

- Federasyonunuzda psikolog, sosyolog, pedagog ve sektör ilgilileri yer alıyor mu?

-Federasyonumuzda bi çok çalışma kurulu var. Çok geniş kapsamlı bir organizasyon olduğumuz için eğitim, eSpor, Ar-Ge, yerli oyun geliştirme, sosyal sorumluluk vs. gibi alanlarda önemli projelere imza atmayı amaçlıyoruz. Özellikle oyun tabanlı eğitim konusunda TÜDOF olarak ülkemize önemli katkılarda bulunmak istiyoruz.

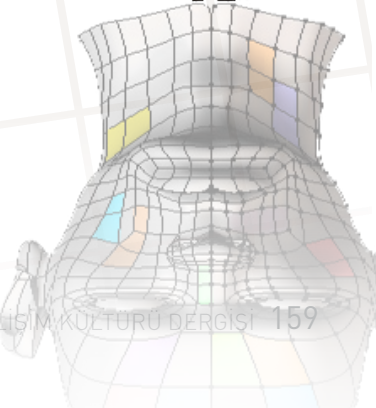
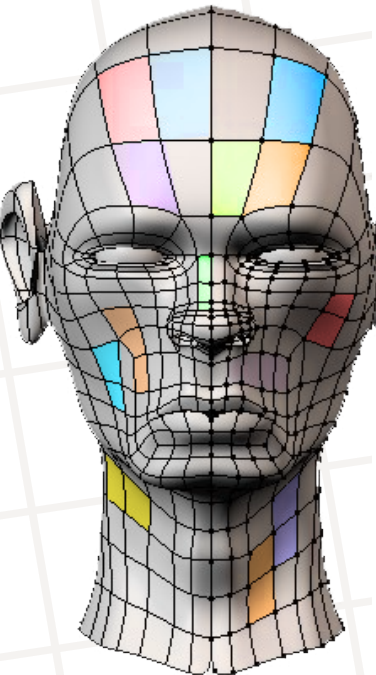
Bu bağlamda kurullarımızda eğitimci, sosyolog ve pedagog gibi profesyonellere de yer vereceğiz.

-Korsan oyun kullanımının çok yüksek olduğu ülkemizde bu alanda neler yapacaksınız?

-Korsanlık tüm dünya oyun sektöründe çok büyük sorun olarak devam ediyor. Daha önce de söylediğim gibi korsanlığın sorun olmadığı on-line ve mobil oyunlara yönelmemiz gerekiyor. Güney Kore bunu çok erkenden gördü ve tamamen on-line oyunlara yöneldi. Ayrıca yerli içeriğin önemini görmemiz lazım, kendi kültürümüzü ve tarihimizi yansıtan kaliteli yerli içeriklere oyuncu para ödemeye daha fazla meyilli oluyor. Bizim 7 yıldır yayında olan, Türkiye'nin ilk devasa on-line oyunu İstanbul Kiyamet Vakti bu konuya çok güzel bir örnek... Bu sene 7 yılını dolduracak ve hâlâ 10 binlerce oyuncu oyunu büyük bir tutku ile oynuyor.

-Ekonomi Bakanlığı'nın yayınladığı Tebliğ No 2012/4 (Döviz Kazandırıcı Hizmet Ticaretinin Desteklenmesi Hakkında Tebliğ) ile Türkiye'de yerleşik olup yazılım, İnternet, bilgisayar oyunu veya mikroçip alanında faaliyet gösteren şirketler de desteklenecek. Yayımlanan bu tebliği nasıl değerlendiriyorsunuz? Tebliğin dijital oyun sektörüne katkısı ne olabilir?

-Ekonomi Bakanlığı'nın döviz artırıcı gelir kapsamında oyun sektörünü desteklemesi ve eğitim, sağlık ve film gibi alanların



yanı sıra bir başlık olarak ele alması çok önemli bir gelişme. Ancak benzer desteğin çok daha fazlasının yerli oyun pazarı için verilmesi gerekiyor ki, ülkemizde oyun sektörü gelişsin, yerli oyun geliştirme teşvik edilsin ve desteklensin. Böylece büyüyen oyun sektöründe, yerli yetenek ve emekle

geliştirilen, dünya çapında üretilen oyunların dünya pazarına satışı çok daha kolay ve anlamlı olsun.

-TÜDOF olarak, oyun fanatikleri arasından “milli takım” kurmaya hazırlanıyordunuz. Dijital oyunlar milli takımı kuruldu mu?

Kurulmadıysa ne zaman kurulacak?

Kimler yer alıyor/alacak?

Oyuncular neye göre seçildiler/ seçilecekler?

Dijital oyunlar milli takımının Türkiye’deki oyun sektörüne ne gibi katkıları olacak?

Kişisel gelişim ve takım çalışması açısından en uygun oyunlar için ligler düzenleme kararı aldık. Bu sayede milyonlarca oyuncu, takipçisi oldukları oyunlarla ilgili kendilerine hedefler koyabilecek. Oyuncular, TÜDOF hakemleri sayesinde, adil ortamda mücadele etme şansına erişecek. Federasyonumuz daha sonra, ligde başarılı olan oyunculardan milli takım kuracak. Federasyon olarak oyuncularla iletişim halindeyiz. Dijital milli

takımları kurma çalışmalarına 2013 yılının başından itibaren başlayacağız. Öncelikle ülke çapında turnuvalar düzenleyeceğiz. Her oyun grubunun ligleri olacak. Bu gruplardan en yetenekli oyuncuları belirleyerek bir milli takım çıkaracağız. Oyuncular mahalli liglerde gösterecekleri performansla A Milli Takım’a kadar yükselebilecekler. Dijital milli takıma seçilecek kişiler, lisanslı oyuncular olarak uluslararası müsabakalara katılabilecekler. Bu oyuncular turnuvalarda Türkiye’yi temsil edecek ve aynı zamanda para da kazanabilecekler.

-Uluslararası arenaya çıkacak olan Dijital oyunlar milli takımının başarıları Türkiye’ye ne kazandıracak? Bu başarıların oyun sektörün büyümesine katkısı ne olur?

-Dünyada, Amerika, Almanya ve Güney Kore’de benzer turnuvalar yapılıyor. Ama bizim bahsettiğimiz kapsamdaki turnuvalar hiçbir ülkede yok. Biz başlatacağız. Oyuncularımızın uluslararası turnuvalardaki başarısı Türkiye oyun sektörüne olan ilgiyi artıracak. Böylece sektör dışarıdan gördüğü bu ilgiyle daha da büyüyecek.

-Türkiye’de “oyun fanatiği” olarak nitelendirilebilecek kişi sayısı nedir? En çok kimler, hangi ortamlarda ve hangi oyunları oynanıyor?

-Aslında 20 milyonu aşkın oyuncu var ve sanıyorum bunların en az 10 milyonunun ‘oyun fanatiği’ olduğunu söyleyebiliriz. Hatta fanatikten, oyunu ciddi boyutta ve şekilde oynayan oyuncular diyebiliriz, yani büyük online oyunlar oynayan bir kitle. Ama sosyal ve mobil oyunlarla aslında 20 milyon oyuncunun hepsi bence yeterli zaman ayırıyor oyuna. Genel bir değerlendirme yaptığımızda, İnternet üzerinden oynanan, sosyal etkileşimin öne çıktığı, çok oyunculu oyunların yükselişe geçtiği görülüyor. Son birkaç yıldır Facebook

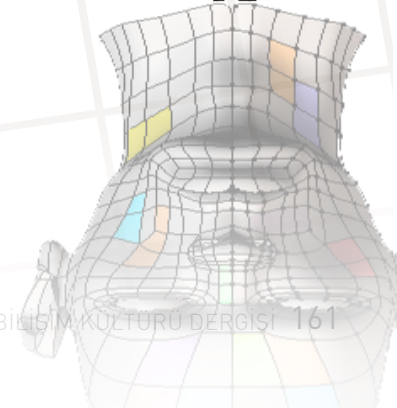
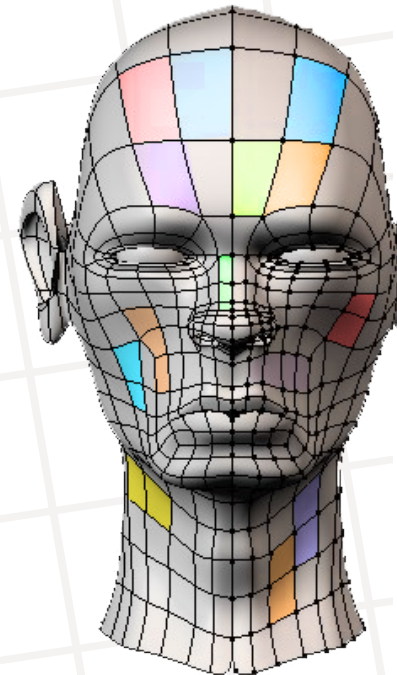
gibi sosyal platformlarda bile artık yüzde 80 gibi yüksek oranda oyun oynanıyor.

-Yabancı oyun şirketlerinin Türk oyun sektörüne girerek genç nüfus ile birlikte çalışabilmeleri için federasyon olarak neler yapmayı planlıyorsunuz?

-Yerli yeteneklerin sektörde kendini gösterebilmeleri için üniversitelerde oyun tasarım ve programlama bölümlerinin açılmasını destekliyoruz. Orta Doğu Teknik Üniversitesi (ODTÜ), Bahçeşehir ve İzmir Ekonomi üniversitelerinde güzel girişimler var, diğer ülkelerde olduğu gibi bunun tüm üniversitelerimizde yaygınlaşması gerekir. TÜDOF’un olmasıyla aslında yabancı şirketlerin Türkiye’ye gelmesi yerli pazara girmesi de kolaylaşıyor. Bu şirketleri destekliyoruz, böyle bir muhatabın bulunması yabancı şirketlere güven veriyor.

-Oyunları denetleyecek misiniz? Denetleme kriterleriniz nelerdir?

-TÜDOF olarak oyunların yaşa uygunluğu açısından derecelendirilmesi konusu üzerinde çalışıyoruz. İnternette çok fazla içerik var. Özellikle ücretsiz oyunların da artışı ile kullanıcının sağlıklı seçim yapması zorlaşıyor. Oyuncuların seçim yapmasını kolaylaştırma yönünde çalışmalarımız olacak. TÜDOF’un yapacağı bu derecelendirme aynı zamanda “Güvenli İnternet Hizmeti” için de kullanılacak.



Kamu kurumları açısından bilgi sistemleri denetimi

Bilişim teknolojilerinin yoğun şekilde kullanılmasının beraberinde getirdiği riskleri makul seviyeye düşürecek kontrol mekanizmalarının kurulması ve belirli standartlar çerçevesinde bu kontrollerin kurulup kurulmadığının periyodik olarak denetlenmesi gerekliliği bulunmaktadır. Bilgi ve iletişim teknolojilerinde yaşanmakta olan gelişmeler, e-Devlet kapsamında yürütülen projeler, Avrupa Birliği'ne uyum gibi birçok süreç kamu kurumlarını önemli bir biçimde etkilemiş, bu kurumların gerçekleştirmekte oldukları faaliyetleri, hizmet veriş şekillerini değiştirmiş ve bilgi teknolojilerinden yararlanmaları zorunlu hale getirmiştir. Yaşanan bu değişim işlemlerin daha etkin ve hızlı bir şekilde yapılmasına imkân tanırken kendisine özgü bazı riskler yaratmıştır. Kurumların önceden yazılı olarak gerçekleştirdikleri işlemleri elektronik ortama taşınmaları, bu işlemlerin izlenmesini ve denetlenmesini güçleştirmiş, bilgilerin elektronik ortamda tutulması, işlenmesi ve transferi gizlilik, bütünlük ve erişebilirlik gibi güvenlik hususlarını gündeme getirmiş, kurumların bilgi sistemleri ile ilgili risk türlerini değiştirmiştir. Dolayısıyla işlemlerini böyle elektronik ortamda gerçekleştirmeye başlayan kurumların bilgi sistemlerinin ve bu sistemler üzerindeki işlem ve uygulamaların güvenilir bir şekilde çalıştığının denetlenmesi gerekmektedir.

Doç. Dr. İzzet Gökhan
Özbilgin



Kamu hizmetlerinin sunumunda bilgi ve iletişim teknolojilerinden azami ölçüde yararlanmak ve vatandaşın bu teknolojiler yardımıyla kamusal alandaki karar alma süreçlerine katılımını sağlayacak mekanizmaların geliştirilmesini amaçlayan e-Dönüşüm Türkiye Projesi ile birçok kamu kurumunda kritik e-devlet projeleri tamamlanmıştır. Ulusal Yargı Ağı Projesi (UYAP), Merkezi Nüfus İdaresi Sistemi (MERNİS), Seçim Sistemi (SEÇSİS), Kamuyu Aydınlatma Platformu (KAP), İnternet Vergi Dairesi gibi birçok e-devlet projesi farklı kamu kurumlarında tamamlanmış, birçok kritik uygulama gerek kamu-vatandaş gerekse kamu-kamu arasında yürütülen işlemlerde kullanılmaya başlanmıştır. Böylece vatandaşlık numaraları, sağlık bilgileri, seçmen kayıtları, sınav sonuçları, dava bilgileri gibi birçok hassas veri elektronik ortamda işlenmeye ve saklanmaya başlamış, web üzerinden sorgulanabilir hale gelmiştir. Tüm bu projeler ve uygulamalar geliştirilirken her ne kadar güvenlik hususlarına dikkat edilmiş olsa dahi bu sistemlerin periyodik olarak denetlenmesi büyük önem taşımaktadır.

Bu kapsamda bilişim teknolojilerinin yoğun şekilde kullanılmasının beraberinde getirdiği riskleri makul seviyeye düşürecek kontrol mekanizmalarının kurulması ve belirli standartlar çerçevesinde bu kontrollerin kurulup kurulmadığının periyodik olarak denetlenmesi gerekliliği bulunmaktadır. Bazı kamu kurumlarında bu kapsamda çalışmalar yapıldığı, düzenlemelerinde bilgi sistemleri kontrollerine yer verildiği, gerek iç gerekse dış denetimlerinde bilgi sistemleri denetimini dahil ettiği görülmektedir.

Bilgi sistemleri denetiminin kavramsal çerçevesi

Denetim kavramından söz edilince ilk olarak bir şirket ya da firmanın mali sistemleri ya da kayıtları hakkında bilgi edinilmesi gelmektedir. Bununla birlikte; denetim artık sadece mali bilgilerle kısıtlı kalmayıp bilgi

sistemleri, çevre, kalite gibi diğer sistem bilgilerini de içine alacak şekilde farklı yöntemler içermektedir. Özellikle bilgi ve iletişim teknolojilerinde yaşanan büyük gelişmeler sonucunda tüm kurumların finans ve muhasebe verilerini elektronik ortamda tutmaları, bu ortamların da denetlenmesini zorunlu kılmıştır. Bilgi sistemleri denetimi de aslında incelenen alanın bilgi sistemleri olması dışında denetimin gerektirdiği tüm unsurları içeren bir süreçtir. Bu kapsamda bilgi sistemleri denetimini; bir kuruluşun sahip olduğu bilgi sistemlerine ait işlem ve uygulamaların, önceden saptanmış ölçütlere uygunluk derecesini araştırmak ve sonuçlarını ilgi duyanlara bildirmek amacıyla tarafsızca kanıt toplayan ve bu kanıtları değerleyen sistematik bir süreç olarak tanımlamak mümkündür. Bu süreç sağlanırken denetlenenlerin faaliyetlerini gerçekleştirirken kullandıkları tüm bilgi sistemleri ile ilgili unsurların güvenlik altında olup olmadığı, yani bu unsurların gizliliği, bütünlüğü ve erişebilirliğinin sağlanıp sağlanmadığı ve gerekli kontrol süreçlerinin geliştirilip geliştirilmediği değerlendirilmeli, bu değerlendirmeler sonucu bir görüş oluşturulup rapora bağlanmalıdır. Bilişim sistemlerinin varlığı temel denetim amaçlarını değiştirmemekle birlikte, denetim kanıtını, denetim izini ve iç kontrol ortamını değiştirmesi, yeni hile ve hata yapma mekanizmaları ve fırsatları ortaya çıkarması gibi denetçinin riskler hakkındaki görüşleri üzerinde etkili olabilecek bir özelliğe sahiptir. Bu durum denetim sürecinde, tekniğinde, kanıtlarında ve en önemlisi denetim anlayışında değişimlerin yaşanmasına neden olabilmektedir. Bu değişim, denetçinin yeni duruma uyum sağlamasını ve elektronik bilgi ortamlarının denetim sürecini nasıl etkileyebileceğini dikkate almasını gerektirmektedir. Bu kapsamda bilgi sistemleri denetimleri, bu tür denetimleri yürütecek kişilerin "Genel Kabul Görmüş Denetim Standartları" dışında, belirli derecede



bilgisayar uzmanlık bilgilerine de sahip olmaları gerektiğini ortaya çıkarmaktadır. Bilgi sistemlerini yoğun olarak kullanan kurumların bilgi sistemleri ile iş hedeflerinin uyumlu olup olmadığını, iş süreçlerini desteklediğini, kaynakların sadece yetkili kullanıcılar tarafından kullanıldığını, müşteri ve kurum bilgilerinin güvenliğinin sağlandığını, bilgi sistemlerinden elde edilen bilginin doğru, güvenilir ve güncel olduğunu, bilgi sistemlerinin sürekliliğine ilişkin çalışmalar yapıldığını garanti altına alması gerekmektedir.

Bilişim sistemlerine ilişkin olarak ISO 27001 Bilgi Güvenliği Yönetimi Sistemi (ISO 27001), Bilgi ve İlgili Teknolojiler için Kontrol Hedefleri (COBIT), Global Teknoloji Denetim Rehberi (GTAG), Bilgi Teknolojisi Altyapı Kütüphanesi (ITIL), ISO 20000 Bilgi Teknolojileri Hizmet Yönetimi gibi çeşitli kurum ve kuruluşlar tarafından oluşturulmuş olan standart, model ve rehberler vardır. Söz konusu bu dokümanların bazıları Türkçeye çevrilmiş olup, aynı zamanda birçok düzenleme, şartname veya kurumların iç prosedürlerinde referans olarak başvuru kaynaklarıdır.

Kamu açısından bilgi sistemleri denetimi

Günümüzde insan hayatının her alanında etkin bir rol oynayan bilişim olgusu, kamu kurumlarının görevlerini yerine getirmesi süreçlerinde giderek daha önemli bir misyon edinmektedir. Kamu kurum ve kuruluşları, mevzuat hükümleri uyarınca kendilerine verilmiş olan görev ve sorumlulukları daha hızlı, etkin ve ekonomik bir şekilde yerine getirebilmek; faaliyetlerine ilişkin her türlü veri ve bilgiyi eksiksiz, doğru ve sistemli bir biçimde kaydetmek, işlemek ve analiz etmek; doğru kararları zamanında alabilmek ve daha iyi bir kurum imajına sahip olabilmek amacıyla bilişim sistemlerinin kendilerine sunduğu imkanlardan faydalanmaktadırlar.

Kamu kurumları açısından bilgi sistemleri denetimini iki açıdan ele almak gerekmektedir:

- Kurumların kendi iç denetimlerinde bilgi sistemleri denetimine yer vermesi
- Kamu kurumları tarafından gerçekleştirilen dış denetimlerde kısacası kamu denetimlerinde bilgi sistemleri denetimine yer verilmesi.



Bilgi teknolojileri denetimleri her ne kadar kamu kurumları açısından yeni bir konu olsa da bu tür denetimler başta bankalar olmak üzere çeşitli özel kuruluşlarda (örn. Elektronik Sertifika Hizmet Sağlayıcı, İnternet Servis Sağlayıcı) uzun süredir yerine getirilmektedir. Bununla birlikte; kamu kurumlarında yaşanan problemler sadece problemlerin yaşandığı kurumları değil, genişleyerek tüm kamu sistemine olan güveni etkilemektedir. Özellikle e-devlet kapsamında vatandaşlara sunulan hizmetlerin yeterli düzeyde

kullanıma erişmesi ancak bu sistemlere olan güven ile sağlanabilecektir. Örneğin; Yüksek Seçim Kurulu'nda yürütülmekte olan ve seçim sonuçlarının kayıt altına alınmasını ve duyurulmasını sağlayan SEÇSİS uygulamasının; Adalet Bakanlığı tarafından geliştirilmiş olan ve yargıya ilişkin bilgileri saklayan ve sunan UYAP'ın; internet ve mobil uygulamalar üzerinden gerçekleştirilen

e-gümrük platformunun bağımsız denetleyiciler tarafından doğrulanması, yazılım, donanım ve iletişim ağı altyapısının uzman gözüyle incelenmesi, güvenlik ve bütünlük denetlemesi uygun olacaktır. Ayrıca Öğrenci Seçme ve Yerleştirme Merkezi tarafından gerçekleştirilen ve iptal edilmeye kadar giden sınavlara ilişkin yaşanan olumsuzluklar da bilgi sistemleri denetiminin önemini ortaya koymaktadır. Bu kapsamda kamuoyunda güven hususunun

oluşturulması ve başta e-devlet olmak üzere elektronik ortamdaki verilere yönelik bir tereddüt olmaması için bilgi sistemlerinin hem üretim hem de işletim aşamasında uzmanlarca denetlenmesi, bu denetimlerin periyodik olarak yinelenmesi, sonuçlarının kamuoyuna duyurulması gereklidir. Sadece teknik kısımların denetimi değil aynı zamanda personel ve organizasyon yapısının, raporlama süreçlerinin denetimleri de sağlanmalıdır. Personelin bilgi güvenliği bakımından farkındalık düzeyi, kurumsal bir bilgi

güvenliği bilincinin oluşması, başta bilgi işlem yöneticileri olmak üzere organizasyondaki personelin sorumlulukların net ortaya koyulması önemlidir.

Kamu kurum ve kuruluşlarında artan bilgi teknolojileri kullanımı bu kurum ve kuruluşlarda yeniden organize olma ve süreçleri yeniden düzenleme durumu yaratmıştır. Özellikle sayısal devlete giden çalışmaların gerekli desteği görebilmesi bu sistemlerin güvenilir ve sürekli olmasından geçmektedir. Bu bakımdan kamu kurumlarının gerek kendi sistemlerini iç denetimler kapsamında denetlemesi ve uygun bilgi teknolojileri kontrolleri yerleştirmesi, gerekse dış denetim bacağında bilgi teknolojilerini yoğun kullanan kuruluşların bilgi sistemlerini denetlemeleri gerekmektedir. Bu kapsamda bu konuda yol alan kamu kurumlarımızın düzenlenecek çalıştaylarda, konferanslarda yaşamış oldukları tecrübeleri paylaşmaları, mevzuat anlamında yapılabilecek çalışmaları başlatmaları, bilişim şirketleri ve üniversitelerle işbirliğine girmeleri önemlidir. Özellikle bazı kamu kurumlarının dış denetimleri sırasında aynı kurumlara birkaç kez gidilmesi, gerek denetlene kurumlar açısından gerekse hazırlanan raporlar açısından işgücü ve zaman kaybına sebebiyet vermektedir. Bu kurumların ortak çalışmalar yaparak görev alanlarının belirlenmesi uzmanlık gerektiren bilgi sistemleri denetimlerinin daha kısa ve etkin yapılmasını sağlayacaktır.

Kaynaklar

1. Kayrak, Musa, "Bilişim Sistemleri Stratejisinin Önemi ve Sayıştay Deneyimi", Sayıştay Dergisi, Sayı: 65, 2007.
2. Özbilgin, İzzet Gökhan, "Bilgi Teknolojileri Denetimi ve Uluslararası Standartlar", Sayıştay Dergisi, Sayı:49, 2003.
3. Yıldız, Özcan Rıza, "Bilişim Sistemleri Denetimi ve Sayıştay", Sayıştay Dergisi, Sayı:65(Özel), 2007.
4. (http://www.idkk.gov.tr/web/guest/yayin_dokuman, 10.9.2010)

**Elektronikte
standart
belirleyen bir
otorite:**



150 ülkede, 400 bine yakın üyesiyle Elektrik ve Elektronik Mühendisleri Enstitüsü, birçok mühendislik alanında otorite ve standart belirleyici bir role sahip. 900'den fazla endüstri standardı geliştiren IEEE, tüm dünyaya yayılmış 10 alt, 300'den fazla yerel bölge ve 1450'e yakın öğrenci koluyla faaliyetlerini yürütüyor. IEEE Türkiye bünyesinde ise elliye yakın üniversite bulunuyor.

Fatma Ağaç

Elektrik ve Elektronik Mühendisleri Enstitüsü (The Institute of Electrical and Electronics Engineers-IEEE), mühendislik teori ve uygulamalarının gelişimi için çalışan, dünyada 150 ülkede, 400 bine yakın üyesiyle, teknolojinin ilerlemesinde önder rol üstleniyor.

“İnsanlık için teknolojiyi ileriye taşımak” sloganıyla temelleri 1800'lerin sonunda atılan, 1963'te resmi olarak kurulan IEEE, kâr amacı olmayan, dünyanın önde gelen teknik organizasyonlarından biri. Enstitü, birçok mühendislik dalını (elektrik, elektronik, bilgisayar, otomasyon, telekomünikasyon) bir çatı altında toplamayı hedefliyor. Bunun yanı sıra birçok mühendislik alanında otorite olarak görülen IEEE, standart belirleyici rolünün yanı sıra, mühendislik alanında çıkan tüm yayınların büyük bir yüzdesinin sahibi. IEEE, tüm dünyaya yayılmış 10 alt, 300'den fazla yerel bölgesi ve 1450'e yakın öğrenci koluyla çalışmalarını sürdürüyor. IEEE, dünyada elektrik, elektronik mühendisliği, bilgisayar ve otomasyon teknolojilerindeki yayınların yüzde 30'unu yayınlıyor. IEEE, 900'den fazla endüstri standardı geliştirdi.

Tüm mühendislik, pozitif bilim dalları ve teknolojiyle ilgilenenlere hitap eden IEEE, kuruluşundan bu yana, elektro-teknoloji ve ilgili bilim dallarının kuram ve uygulamalarını ilertti; teknolojide yenilikçiliği hızlandırıcı görev aldı; çok çeşitli hizmet ve programlarıyla üyelerinin gereksinimlerinin karşılanmasına katkı sunuyor.

Elektro ve bilgi teknolojilerinde ve bilimlerde mühendisliğin yaratma, geliştirme, paylaşma ve bilgiyi uygulama süreçlerini, insanlığın mesleğin ve yararı için güçlendirme misyonunu üstlenen IEEE, uzay teçhizatlarındaki sistemlerden, bilgisayar ve telekomünikasyondan biyomedikal mühendisliği, elektrik enerjisi ve elektronik aletlere kadar birçok alanda dünyanın önde gelen otoritesidir. Üyelerine teknik ve mesleki bilgiler, kaynak ve hizmetler sunan IEEE, ayrıca mühendislik alanına ilgiyi güçlendirmek için üniversitelerdeki öğrenci üyelerine de hizmetlerde bulunuyor.

10 alt bölgeden oluşan IEEE, öğrenci ve akademisyenlerin yanı sıra iş hayatına atılmış kişilerin de yararlanabileceği, mesleki alanlarda güncel bilgilere rahatlıkla ulaşmalarına yardımcı olmak adına yıl boyunca sürekli olarak konferans, seminer, kariyer geliştirme gibi etkinlikler düzenleyerek yardımcı oluyor.



IEEE Türkiye Kardeş Kollar Projesi

IEEE Türkiye Şubesi, 1987 yılında Levent Onural, Ayhan Altıntaş ve Ozay Oral öncülüğündeki bir ekibin çalışmaları sonucu kuruldu. 8. Bölge'de (Avrupa, Ortadoğu ve Afrika) yer alan IEEE Türkiye bünyesinde elliye yakın üniversite bulunuyor. IEEE Türkiye Öğrenci Kolları her yıl, IEEE Türkiye Başkanlar Kurultayı ve IEEE Türkiye Öğrenci Kolları Kongresi'nde bir araya geliyor. IEEE Türkiye Kardeş Kollar Projesi (ITKK) ise, IEEE Türkiye'de var olan kollar arasında karşılıklı bilgi paylaşımını ve iletişimi arttırmayı amaçlayan bir proje. Türkiye'de en geniş ağa sahip bir öğrenci kolları yapılanması olan ITKK ile IEEE kolları yıl içerisinde de çeşitli zamanlarda bir araya gelip kollar arasında ki etkileşimi güçlü tutarlar.

IEEE ODTÜ Öğrenci Kolu

IEEE ODTÜ Öğrenci Kolu, IEEE'nin toplam 80 ülkede kurulan bin 300'den fazla öğrenci kolundan bir tanesi. IEEE ODTÜ sırasıyla, Afrika, Avrupa ve Orta Doğu'dan oluşan IEEE 8. Bölge, IEEE Türkiye Şubesi ve Orta Doğu Teknik Üniversitesi'ne bağlı. 1990'da 12 kurucu üyeyle dünyanın en büyük teknik örgütü olan IEEE ODTÜ Öğrenci Kolu, IEEE'nin 1150 öğrenci kolundan biri olarak faaliyetlerine başlamış. IEEE ODTÜ Öğrenci Kolu, etkinliklerini yerel bir bakış açısında ve küresel düşünerek gerçekleştiriyor. Bütün çalışmaları sürekli ve düzenli kılmayı en önemli amaçlarından biri olarak görüyor. Aynı biçimde etkinliklerin üyelerinin kişisel gelişimlerinde yararlı olması da bir diğer amacı. Tüm bölümlerden öğrencilerin oluşturduğu dinamik kadrosuyla ve her bölümden öğrencilere hitap eden etkinlikleriyle faaliyet gösteriyor. Amaçlı ve sistemli büyümeyi kendine ilke edinmiş olan IEEE ODTÜ Öğrenci Kolu'nun etkinlikleri, yerel ve uluslararası basında geniş yer alıyor. Bugüne kadar ulusal düzeyde pek çok başarılı etkinliği düzenleme onuruna sahip olan IEEE ODTÜ Öğrenci Kolu'nun sosyal sorumluluk duygusuyla gerçekleştirdiği projeler Türkiye'de var olan öğrenci kulüp ve toplulukları arasında saygın bir yer edinmesini sağlıyor. IEEE ODTÜ Öğrenci Kolu'nun Türkiye'de 47 üniversitede bulunan IEEE Türkiye Öğrenci Kolları ile birebir yakın ilişkisi bulunuyor.

Bilkent IEEE Öğrenci Kolu

Bilkent IEEE Öğrenci Kolu Başkanı Mustafa Eflatun, IEEE Türkiye Kardeş Kollar Projesi'ne Bilkent IEEE Öğrenci Kolu olarak, başladığı tarihten itibaren, 3 yıldır katılım gösterdiklerini belirterek, geçtiğimiz yıllarda Doğu Akdeniz Üniversitesi ve Çukurova Üniversitesi Kolları ile kardeş kol olduklarını söyledi. Eflatun, sorularımızı şöyle yanıtladı:

-IEEE'nin amacı nedir?

-Kâr amacı gütmeyen bir kuruluş olan IEEE, teknolojinin ilerlemesinde önder rol üstlenen bir birliktir. 1884'te Alexander Graham Bell ve Thomas Edison gibi dönemin büyük bilim adamlarınca temelleri atılan o zamandan bu yana büyümeye devam eden IEEE, bugün 400 binin üzerindeki üye sayısı ile dünyanın en büyük profesyonel meslek örgütüdür. IEEE, birçok farklı disiplini içerisinde barındırıyor. IEEE'nin temel amacı, sloganında olduğu gibi "İnsanlık için teknolojiyi ileriye taşımak (Advancing Technology for Humanity)". Bu doğrultuda, IEEE teknoloji ile ilgilenen herkesi bir çatı altında toplayarak bu ilerlemeye katkıda bulunmayı amaçlar.

-IEEE'nin hedeflerinden söz eder misiniz?

-IEEE'nin hedeflerini iki başlıkta inceleyebiliriz. Öncelikle, temel amaçlar yani insanlığa hizmet etmek için teknolojiyi ileriye taşımak yer alıyor. Böylece, teknoloji ile ilgilenen insanları bir çatı altında toplama; tüm teknoloji dünyasının kullanabileceği kaynaklar yaratma ile teknoloji alanındaki eğitime yön verme ve destekleme sağlanabiliyor. İkinci başlık altındaki amaçlarını ise şöyle sıralayabiliriz (*):

- Endüstriyel standartların oluşturulmasında en çok söz sahibi olan organizasyonlardan birisi olmak ki şu anda onlarca üretim standartını IEEE belirliyor.
- Toplumun, IEEE'nin hayatın ve çevrenin iyileştirilmesinde rolünün farkındalığını artırmak,



- Üyelerinin organizasyona olan bağlarını güçlendirmek.

(*) Referans : http://www.ieee.org/documents/envisioned_future.pdf

-IEEE Türkiye kolları olarak hangi standartların belirlenmesine katkı sağladınız?

-Bizler, tamamına yakını öğrenci üyelerden oluşan kollarız. Mühendislik ve teknoloji alanında standart belirleyecek yetkinlikte değiliz beklenildiği üzere. Bununla birlikte mühendislik ve teknoloji alanında, uluslararası anlamda yetkinliği bilinen hocalarımızdan ve sektör temsilcilerinden oluşan, standart belirlemede otorite sahibi IEEE komiteleri mevcut. Ve şu an, kablosuz haberleşme, yazılım geliştirme süreçleri, nanoteknoloji, antenler, tüketici elektroniği gibi pek çok alanda kullanılan IEEE standartları var.



Kuruluş 1 Ocak 1963
Tür Profesyonel kuruluş
Merkez New York City, New York,
Amerika Birleşik Devletleri
aşkanı Moshe Kam
Üyelik 400.000+
Bütçe \$330 milyon
İnternet sitesi www.ieee.org

Elektrik ve Elektronik Mühendisleri Enstitüsü (IEEE) Standartları

Güncel	488 · 754-2008 (Revizyon) · 829 · IEEE 830 · IEEE 1003 · 1014-1987 · IEEE 1016 · 1076 · IEEE 1149.1 · 1164 · 1219 · IEEE 1233 · IEEE 1275 · 1284 · 1355 · 1364 · 1394 · 1451 · 1471 · IEEE 1516 · 1541-2002 · 1547 · 1584 · IEEE 1588 · IEEE 1596 · 1603 · 1613 · 1667 · 1675-2008 · IEEE 1685 · 1801 · 1900 · 1901 · 1902 · 11073 · 12207
802 serisi	802 · .1 (p, Q, Qat, Qay, X, ad, AE, ag, ah, ak, aq) · .2 · .3 · .4 · .5 · .6 · .7 · .8 · .9 · .10 · .11 (a b d e f g h i j k n p r s u v w y a c) · .12 · .15 · .15.4 · .15.4a · .16 · .18 · .20 · .21 · .22
Önerilen	P1363 · P1619 · P1823 · P2030
Kaldırılan	754-1985 · 854-1987



Sen Mutluluğun Resmini Yapabilir misin Zülfü?

Ayfer Niğdelioğlu
ayfer.nigdeli@gmail.com



Romanını yazsam üstad..." demiş ve naif bir dille üç mutsuzu yazmış Livaneli. Fonda mutluluğun formatsızlığı, ön planda tecavüz kurbanı, potansiyel töre maktülü Meryem, Harward'lı Profesör İrfan ve dağda eşkiya kovaladıktan sonra namus belasına amca kızı Meryem'in ardına düşmüş ex-komando Cemal. Her dokunuşta başka bir görüntüyle karşılaştığımız kaleidoskopik bir konu!

Hakan Günday da, Güneydoğu Anadolu'da başlayıp Londra'ya uzanan AZ'da, underground bir yorumla, fonda Derda(ları), ön planda ise çağımız insanın kanıksadığı şiddeti anlatmış.

Dizi izleye izleye kadın cinayetlerini, türlü cinsel suçları, öbek öbek şehit haberlerini kurgu sananları, farkında olmak kavramını Facebook'ta dürtmekle karıştıranları dürtten bir roman. Günday'ın, özellikle Oğuz Atay'ın eserlerine yaptığı göndermeler, romanın düşünsel boyutunu derinleştiriyor.

Her iki romanın kaidesi de aynı: "Mutluluk, devlet düzeni ve toplumsal hayattan bağımsız olamaz." 11. Yüzyılda yaşamış olan Yusuf Has Hacib de yazarlarımıza katılıyor. Kutadgu Bilig (Mutlu Olma Bilgisi)'de, devlet düzeni, kişisel mutluluk, hayatın sonu gibi konularla nasıl

başla çıkabileceğimiz, hayata nasıl tutunabileceğimiz konusunda önermelerde bulunuyor. İlk siyasetname olarak tescil edilmiş olan bu antik metin, bireysel mutluluğun, adil-güven veren-sağlam ekonomik yapılı bir toplumda söz konusu olabileceğini söyler.

Görünen o ki, ne üzerinden geçen 1000 yıl, ne bunca teknolojik gelişme, ne de toplumsal dönüşümler insanoğlunu mutluluğa pek yaklaştıramamış. Devam etmeden önce "Mutluluk" sözcüğünü Türk Dil Kurumu'nun nasıl tanımladığına bakalım: "Bütün özlemlere eksiksiz ve sürekli olarak ulaşılmaktan doğan kıvanç durumu". İşte sözün bittiği yer... Bu mümkün olamayacağına göre, kedinin kuyruğunu kovalaması misali mutluluğun peşini bırakıp işimize gücümüze baksak daha iyi olmaz mı?...

İşimize bakalım deyince, yakınlarda okuduğum bir araştırma, "Karakter Aşınması"nda Richard Sennett, mutsuzluğun yeni sebebini değişen iş yaşamı ve ekonomik yapı ile açıklıyor. Bir akademisyen gözüyle, günümüz ekonomik düzeninin, çağımız insanı üzerindeki etkilerini inceleyen yazar, şu soruların yanıtını aramış: -Anlık piyasa ve pazar koşullarına uyum sağlayabilmek için her an parçalanıp ve sürekli yeniden yapılanan işletmelerde, kurum kültürü nasıl oluşturulabilir? -Esneklik kavramının çalışanlar açısından anlamı: Yaşam boyu iş güvencesinin kaybolması, sürekli iş ve şehir değiştirerek yön ve aidiyet duygusunu yitirmek,

istikrarlı bir işin yerini geçici projelerin alması, yırtıcı bir rekabet ortamında beslenen güvensizlik ve kayıtsızlık. Bu durumda çatlak fay hattında ekmek parası kazanmaya çalışanlardan, aidiyet ve güven duygusu nasıl beklenebilir? Sennett'e göre bugünlerde iş hayatında mutluluk pek kolay değil. Öyleyse bir "Aşk vakası" inceleyelim, yerimizin yettiği kadar: Bu aşkın kahramanları, Yahya Kemal ile ilk kadın ressamlarımızdan, Nazım Hikmet'in annesi Celile Hikmet Hanım. Sosyetenin en çok konuşulan uçarı, haşarı, güzeller güzeli kadını ile duygusal, ağır başlı, boğazına düşkün, sosyal hayatta çekingen şairinin aşkı dillere destan olmuştu.

Zıt kutuplar birbirini çeker; Bu fizik kuralıdır. Ancak yağ ve su birbirine karışmaz, bu da kimya kuralı! Sözün kısası, bu aşkın hüsrarla sonuçlanması, iki sevgiliden başka kimseyi şaşırtmamıştı.

**MUTLULUĞUN ÖNÜNDE İKİ
ENGEL VARDIR:
AŞK VE İŞ
S. Freud**

Freud, insanın kendini nelerin mutsuz ettiğini bilmeden, nasıl mutlu olacağını bilmesi mümkün değildir diyor. Dünya kadınından umudu kesen Yahya Kemal hiç evlenmedi ve yüreğine bir şehrin sevgisini yerleştirdi: İstanbul'un. Gün doğumunda, gün batımında, varlıkta-yoklukta, yazda-kışta-baharda hayranı olduğu şehrin sade bir semtini sevmeyi bile bir ömre değer buldu. "Koca Mustâpaşa"yı, "Üsküdar"ı, "Kanlıca"yı, "Adalar"ı gözlerinden önce yüreğiyle seyretti. Ücrâ ve fakir köşelerini, sisini, yağmurunu, baharını sevdi. İstanbul'u fetheden yeniçeriye gazel yazdı, fethi gören Üsküdar'a imrendi mısralarında.

Sonsuza kadar sürebilecek aşk var mı ki? Büyük şair bugün yaşasaydı, hangi kulenin manzarasından ilham alırdı acaba? Köprülere gece bakıp, "Boğazın pırlantalı gerdanlıkları", gündüz bakıp "Darağacı ilmekleri" mi derdi? Kim bilir?

Cennetten atıldığından beri, mutluluk peşinde olan insanoğlunun yazgısı, dünya durdukça değişecek gibi görünmüyor. Sevgili Hocam, -nurlarda yatsın- Ünsal Oskay'ın mutlulukla ilgili önerisi, bu yazının son sözü olsun: "Ahmak mutluluğuyla yaşamayın; Bilgilenmekten kaynaklanan mutsuzluk, mutluluğun ta kendisidir."

Mutluluk

Zülfü Livaneli

Doğan Kitap

Az

Hakan Günday

Doğan Kitap

Kutadgu Bilig

Yusuf Has Hacib

Kabalcı Yayınevi

Karakter Aşınması

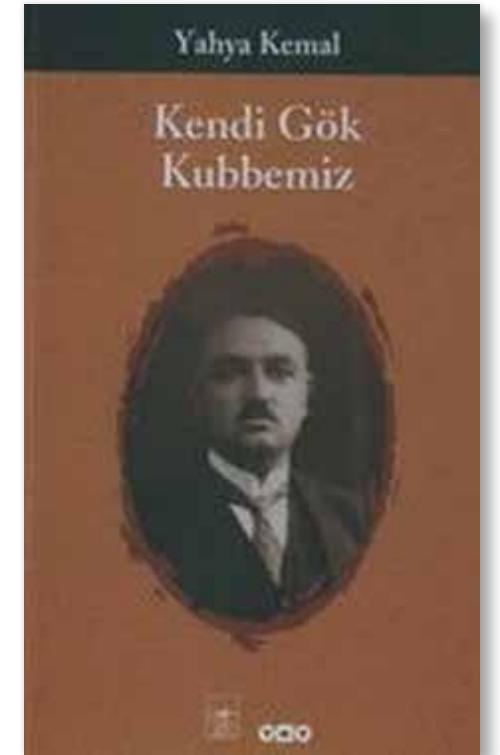
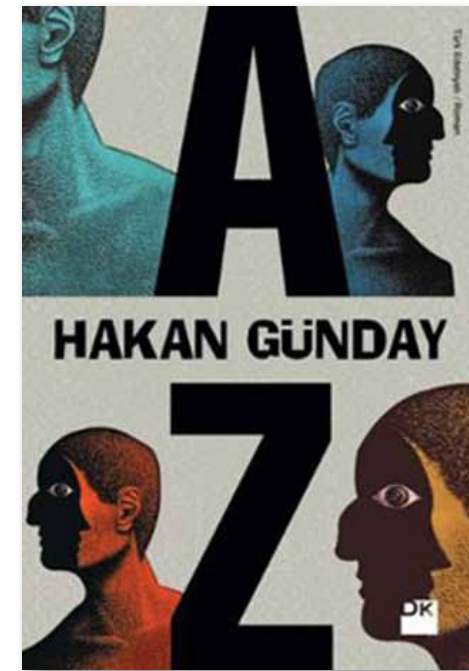
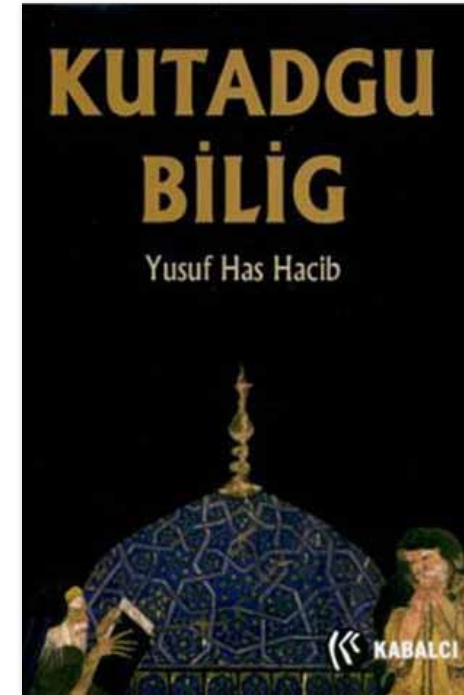
R. Sennet

Ayrıntı Yayıncılık

Kendi Gök Kubbemiz

Yahya Kemal Beyatlı

Yapı Kredi Yayınları

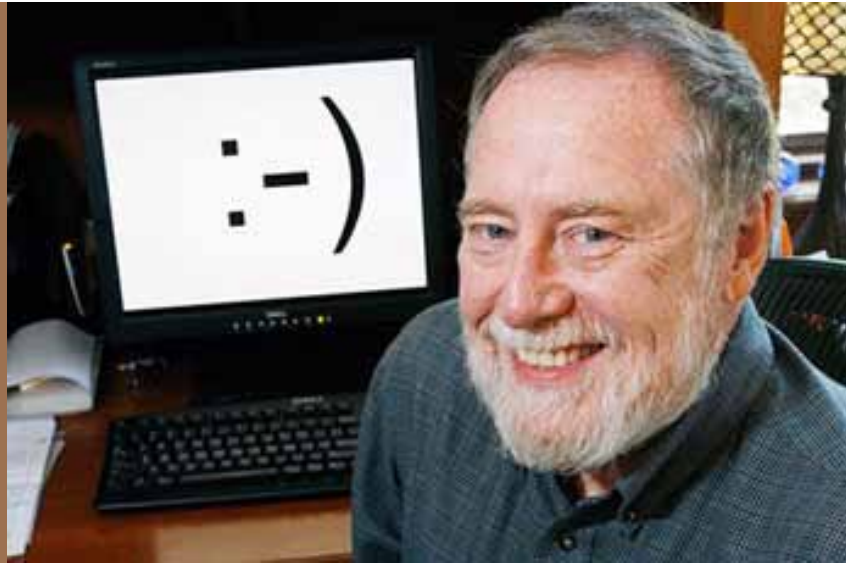


- Sus Olric! düşünüyorum.
- Düşünmek ne haddinize efendim?
- Descartes düşündükçe var oluyor.
- O düşündükçe var olur, siz yok olursunuz efendimiz...

Oğuz Atay-Tutunamayanlar'dan

“GülenYüz”, 30 yaşında!..

**Sanal ortamda
kullanılan ve Smiley
Face olarak bilinen
“gülen surat” 30.
yılına girdi.**



İnternet’te duygularımızı ifade etmekte kullandığımız yüz simgeleri, 30 yaşına ulaştı. İnternet ortamında kullandığımız “:-)” ifadesi, 19 Eylül 1982’de hayatımıza girdi. İlk düz metin yüz simgesi, Carnegie Mellon Üniversitesi’nde görev yapan bilim adamı Scott Fahlman tarafından ortaya çıkarılan, iki nokta, tire ve parantez işaretinden oluşuyordu. Fahlman, gülen suratı ve kardeşi üzgün suratı, üniversitenin e-posta listesine yolladığı bir notta kullandı. Fahlman öğrencilere ve çalışma arkadaşlarına şöyle yazdı:

“Şaka yaptığımızı belirtmek için şunu kullanmayı öneriyorum: :-)”

İlk modern yüz simgesini ortaya çıkaran Fahlman, bu sembollere olan ihtiyacı 1982’de Bilgisayar Bilimi mesaj panolarında yer alan mesajında şöyle açıklamış:

“Sorun şu ki, bazen bazı kişiler ciddi olmayan

bir sözü ciddiye alarak çok uzun bir cevap verebiliyorlar. Bu da orijinal konudan başka yerlere kayılmasına neden oluyor. İşaretin yaratıcısı Fahlman “Küçük bir ikonun bu kadar yaygınlaşmasını izlemek büyüleyici. 10 dakikada ürettiğim bu işaret bütün dünyaya ulaştı. Bazen merak ediyorum acaba kaç milyon kişi bu ikonu şimdiye kadar kullandı” diye konuştu.

Aradan geçen 30 yılda telefon ve PC’lerde kullanılan yüz simgeleri çeşitlendi, farklı renk ve hareket kazandı. Bugün, iPhone’un metin mesajlaşma işlevi, yüz grafiklerini otomatik olarak desteklemiyor. Gmail’deki varsayılan yüz simgesi ayarları ise basit bir animasyon sunuyor.

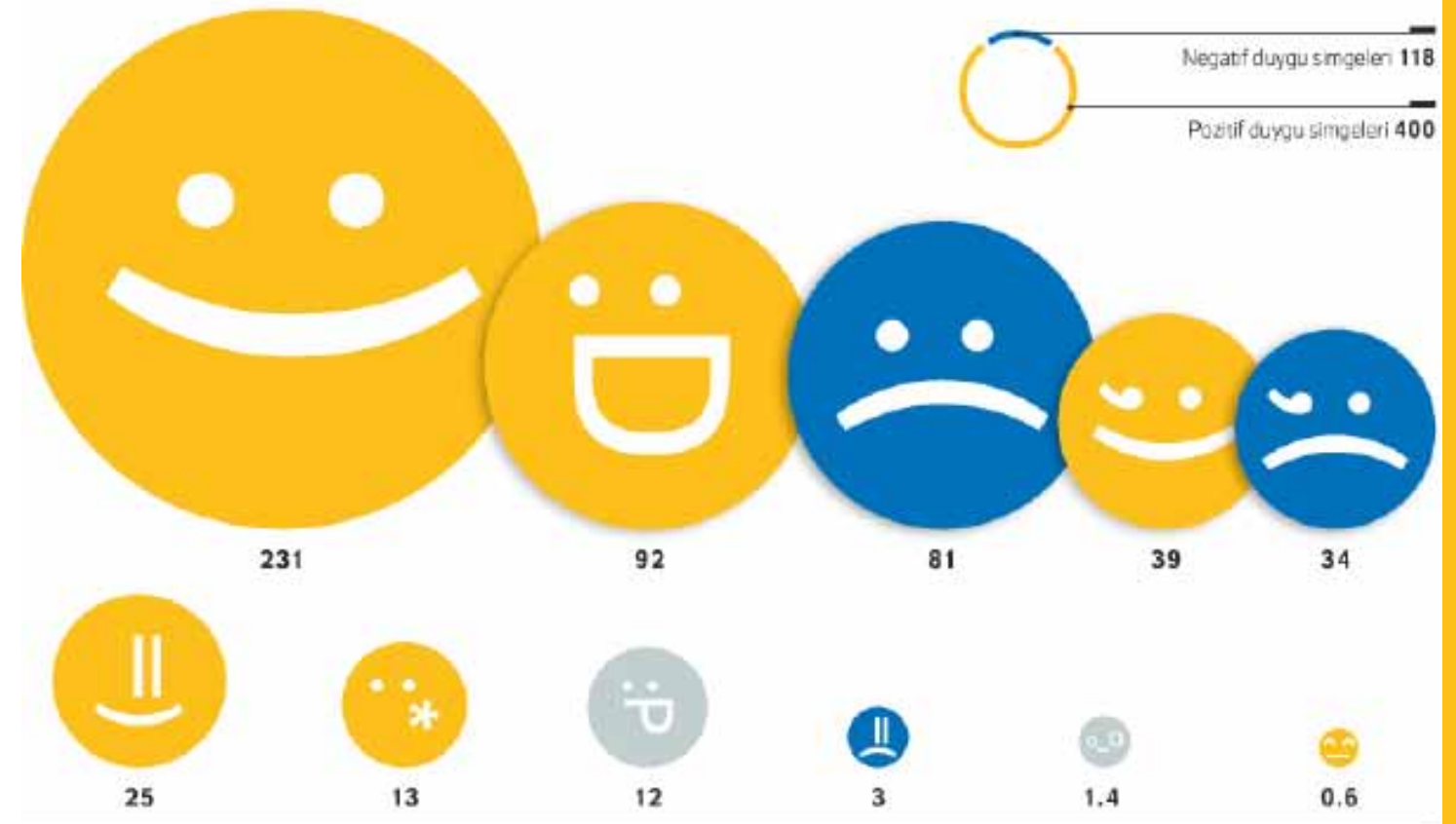
Türkçe içerikli sayfaların üçte birinde duygu ifadeleri kullanılıyor

Yandex şimdiye kadar indekslemiş olduğu Türkçe içerikli hem .tr alan adı altındaki hem de dili Türkçe olan bütün sitelerden topladığı verilere dayanarak Türk İnternet kullanıcılarının duygularını ifade eden özel duygu simgelerinin (duygu ifadeleri veya emoticon) tüm Türkçe içerikli web sayfalarının en az üçte birinde bulunduğunu tespit etti. 500 milyona yakın farklı çeşidi olan duygu simgeleri (ifadeleri) arasında, olumlu duyguları ifade edenlerin sayısı olumsuz duygularla ilgili olanlardan tam üç buçuk kat daha fazla.

Araştırmaya göre en çok kullanılan duygu ifadesi 231 milyon kez kullanımıyla “:)” ifadesi oldu. Olumlu (pozitif) ve olumsuz (negatif) ruh halini yansıtan duygu ifadeleri karşılaştırıldığında ise pozitif duygu simgelerinin 400 milyon kez kullanılırken negatif duygu ifadeleri ise 118 milyon kere Türkçe içerikli web sayfalarında yer buldu. Araştırma, Türk İnternet kullanıcılarının, genelde pozitif yani olumlu bir ruh hali içinde olduğunu ortaya çıkardı.

DUYGU SİMGELERİNİN ÇEŞİDİNE GÖRE POPÜLERLİK DERECEİ (MİLYON)

POZİTİF İLE NEGATİF DUYGU SİMGELERİ (MİLYON)

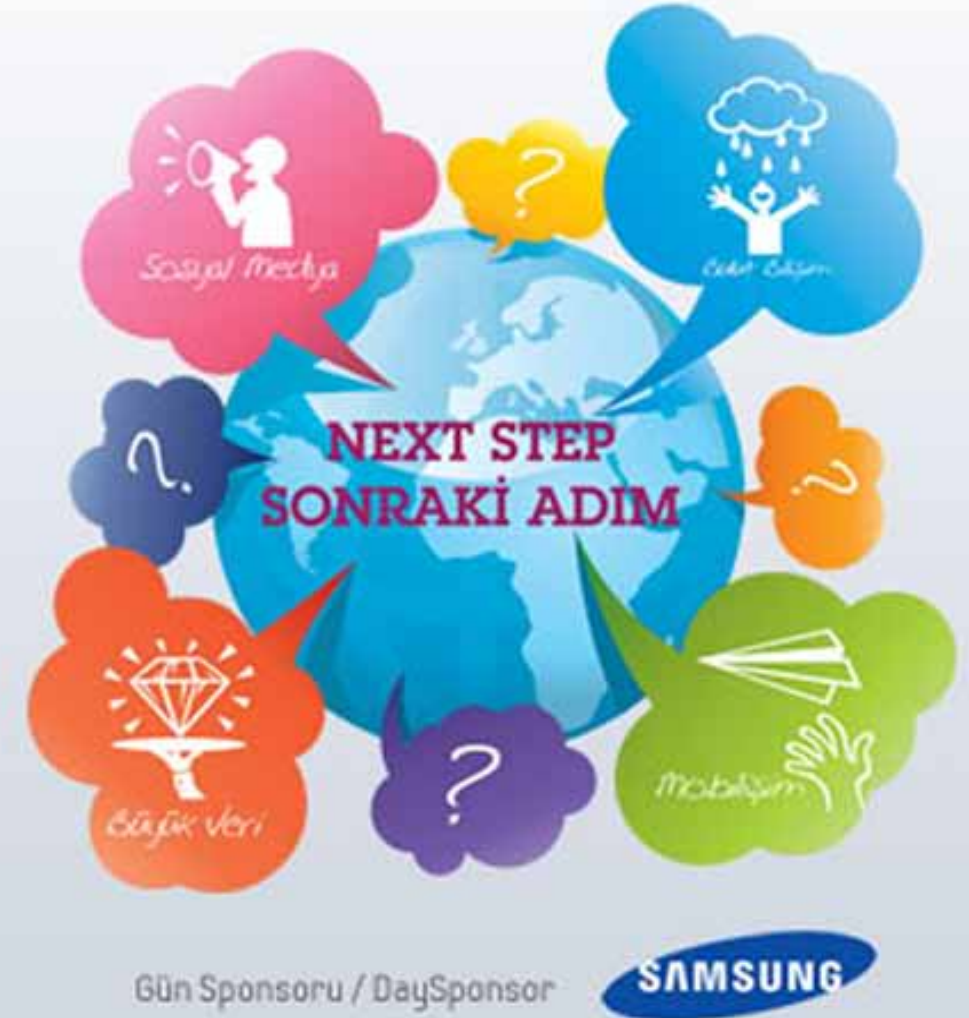


YANDEXİN AĞUSTOS 2011 VERİLERİNE GÖRE

Bilişim Zirvesi ile geleceğe bir adım daha...

“Sonraki Adım” temasıyla 11-13 Eylül 2012’de yapılan ICT Summit Eurasia Bilişim Zirvesi’nde, Türkiye’nin dijital geleceği, konuşuldu. Zirvede, sektörel konferanslarla farklı alanlarda sonraki adımlar belirlendi.

Interpromedya tarafından düzenlenen ICT Summit Eurasia-Bilişim Zirvesi, bu yıl “Sonraki Adım” temasıyla 11-13 Eylül 2012 tarihleri arasında gerçekleşti. Haliç Kongre Merkezi’nde yapılan zirvede, Türkiye’yi dijital geleceğine taşıyacak adımlar ve yol haritaları masaya yatırıldı. Ulaştırma, Denizcilik ve Haberleşme; Avrupa Birliği; Ekonomi; Sağlık; Bilim, Sanayi ve Teknoloji Bakanlığı olmak üzere beş bakanlık ve Savunma Sanayi Müsteşarlığı, Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu (BTK), İstanbul Büyükşehir Belediyesi, İstanbul Maden ve Metaller İhracatçıları Birlikleri (İMMİB), TET ile Küçük ve Orta Ölçekli İşletmeleri Geliştirme ve Destekleme İdaresi Başkanlığı’nın (KOSGEB) destekleriyle düzenlenen zirve, 39 ülkeden 300 konuşmacı ve 7 bin dinleyiciyi ağırladı.



Zirve, 31 konferans ve 75 panele ev sahipliği yaptı. Eğitimden sağlığa, e-ticareten güvenliğe, savunmadan, finansa, bulut bilişimden büyük veriye kadar bilişim ile ilgili her konunun yabancı konuklar ve uzmanlarla birlikte tartışıldığı zirvede gelecek adımları ve stratejileri belirlendi. Bu yıl uluslararası işbirliklerine zemin hazırlamak üzere ilk kez gerçekleşen eşleştirme-buluşurma toplantılarına da ev sahipliği yapan zirve, 23 ülkenin şirketlerinin yer aldığı 170 toplantıya da sahne oldu.

ICT Summit Eurasia-Bilişim Zirvesi'12, üç gün boyunca pek çok konferans ve foruma ev sahipliği yaptı. “Finans ve Bankacılıkta”, “e-Sağlık, m-Sağlıkta”, “Dijital Oyunda”, “Girişimcilikte” sonraki adım konferansları ile teknoloji sunumlarıyla konular çeşitli yönleriyle tartışıldı. Zirvenin, üçüncü gününde ise siber güvenlik konusu irdelendi.

Sonraki Adım Etkinlikleri, farklı pencereler de açıldı. Mom-Z 2012 Kuşağı Annelerine Ulaşmak konulu panel, yeni nesil anneleri buluştururken, Akıllı Şehir İstanbul Forumu da, İstanbul’da akıllı şehir uygulamalarına ışık tuttu. Küresel konuşmacılar ise zirve kürsüsünden önemli mesajlar verdi.

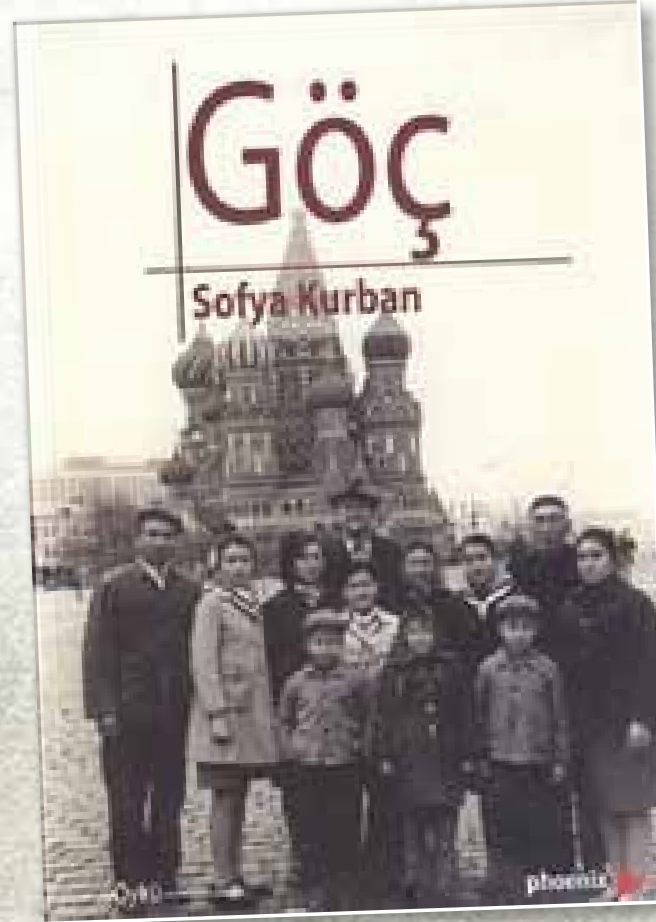
Ana-Babamın Fısıltıları



Koray Özer
koray.ozertdbd.org.tr

Colin McEvedy'nin yazdığı dört ciltlik tarih atlasında (Sabancı Üniversitesi Yayınları, Nisan 2004) kavim hareketlerinin Dünya tarihini belirleyen en önemli etkenlerden biri olduğunu okuruz. Atlas'ın ilk cildinde McEvedy, küçük toplulukların kavimleşmesini, kavimlerin kabına sığmayarak komşu topraklara doğru genişlemesini veya bazen uzak topraklara göçmesini, çıkan savaşları, ölenleri, kalanları, kurulan devlet ve imparatorlukları anlatır. Her elli yıl için verdiği haritalarla da o sırada bilinen siyasi sınırları çizerek okura dört boyutlu bir Dünya tarihi sunar. McEvedy'nin Atlas'ını incelediğimizde Türklerin ortaya çıkışı İ.S. 500 yıllarına dayanır. İ.S. 800'de Asya'da pek çok emirlik varken Türkler hâlâ kavimler halindedir. 1400'lü yıllara kadar Avrupa'da pek çok siyasi sınır devlet, prenslik, dükalık, imparatorluk veya krallık şekillenmişken Asya'da geniş bozkırlar, hanlıklar, emirlikler, beylikler ve sınırı çok belirli olmayan imparatorluklar şeklinde bölünmüştür. 1500'den sonra Rusya İmparatorluğu'yla birlikte kıta Asya'sında siyasi sınırlar biraz daha belirginleşir ve 1800'lerde doğuda Çin-Mançu İmparatorluğu, kuzeyde Rusya ve güneyde sömürgeleştirdikleri topraklarla İngiltere, İspanya, Fransa ve Portekiz Asya'nın başat güçleri olarak yerlerini alırlar. Türk ve Moğol kökenli halklar bu başat güçlerin arasına sıkışıp kalırlar. Birinci ve İkinci Dünya Savaşı, Sovyet Devrimi, Çin Sovyet gerginlikleri ve yanlış tarafa "oynama" gibi nedenler, bu halkları şamar oğlanına çevirir. Yağmurdan kaçalım derler, doluya tutulurlar, doludan kaçarlara, kara tutulurlar. Yollar gözleniyordur, evler gözleniyordur, elde var göç, avuçtaki hüzdür...

"Son yüzyılda ailedeki hiç kimse doğduğu toprakta ölmedi!" diye yazıyor Tatar asıllı yazar Sofya Kurban, Göç adlı öykü kitabında (Phonix, 2012). Ekim devrimi ile birlikte bölgede büyük bir kargaşa ve açlık başlamıştır. İnsanlar köy köy, kasaba kasaba birleşip yurtlarından ayrılırlar. Göç'te anlatılan aile, Sovyet Devrimi'nden sonra Çin'e kaçarak SSCB sınırlarına yakın Gulca şehrine yerleşir. Ama kargaşa durmaz, otuz yıl sonra, Çin'de Kültür İhtilal'ı patlak verir. Gulca, her öğlen ve akşam hoparlörlerinden ("laba"lardan) "Çiley Yütendi Rınmın" (Ayağa kalk ey ezilen insan) dizesiyle başlayan, hasat, ekin, yapılan yeni yol, okullarda kimlerin kızıl kravatu hak ettiğiyle ilgili demir leblebi bültenlerin yayımlandığı küçük bir sınır şehrine dönüşür. Soğuktur ve karlıdır, azınlıkların kendini birinci sınıf vatandaş hissetmelerine engel olacak her türlü baskı kol gezmektedir tipili taş yollarda... Öykü anlatıcısı küçük kızın belleğine, kışlardan biri "babamın dağlarda ölesiye dövüldüğü kış" diye kazanmıştır. Çalışma izni olmayan baba, madenlerden kaçak yollarla kömür alıp pazarda satarak, sebze meyve yetiştirerek ailesini geçindirmeye çalışıyordur çok çok. Ancak göze batınca dağlara karışıp iminiimini timini yoka saydığını da



bilmiştir... Çarlık Rusya'sından kaçıp gelenlerin elleriyle var ettikleri Gulca şehri, bu Tatar ailesi için bir hapishaneye dönmüştür artık. Gelenekler, görenekler bin yıllık bir kültür görmezden gelinmiştir. Ne sana gelen mektup senindir, ne ağzından çıkan söz senin.

İsviçreli yazar Max Frisk'in göçmen işçiler için söylediği "Biz işçi çağırdık, insanlar geldi," sözünün anlaşılmasına daha çok vardır Asya'da... Kurban, sürekli göç ederek yaşamının sırlarını vermektedir kitaptaki öykülerden birinde: "İlk nesil ölür, ikinci nesil çok çalışır, üçüncü nesil gerçekten orali olur." Bu durumda ilk kuşağın katli vaciptir, ikinci kuşak sessiz kölelerdir, üçüncü kuşak da ebeveynlerin yüzü suyu hürmetine uyum güçleriyle o topraklara kendini ait hissedebilir. Üç kuşakta göçmenden vatandaş çıkarmanın en kestirme formülüdür bu. Ama ah o büyük babalar ve büyük anneler yok mu: "Büyük babalar tarihlerini torunların yüreğine küçük bir ev olarak işlemişlerdir." Kimi için o evler İdil boyundaki Kazan kentidir, kimi içinse Türkiye'dir, İstanbul'dur.

Göç'ün anlatıcısı küçük kız ortanca çocuktur. Canı acır ama ağlamaz, köpeği Aktaban'ı zehirlerler yakınmaz, işten geç gelişlerinde annesini merak eder ama dövünmez. Sanki büyümüş de küçülmüştür veya uyumun sırrını ermiştir. Kulağı deliktir, gece uyur gibi yapıp ana-babasının fısıltılarını dinler, çocuklardan gizlenen tüm kötü haberlerin adsız sır kâtibidir o. Gizliden gizliye meraklanır, endişelenir, korkar... Sırası geldiğinde karları "inci gibi" yağarken görür; babasının bahçeden koparıp verdiği karpuzla mutlu bir şekilde yoluna giden Lav Hen'in onlara dönüp bakışının otuz yıl boyunca evlerinin önündeki arkin üstünde asılı kalacağını bilir; sırtına iğne gibi batan tüm kem gözleri tek tek sayabilir. Ezberindeki kızıl şarkıları sofadaki ayakkabıların arasına dizer de "Kendimizce" diye adlandırdığı ana dilinin türkülerini eve girer. Sorumludur ama önünde sonunda çocuktur. Unutarak beyaz ekmekle sokağa çıktığı için, rejim karşıtı düşünce ve hareketlerin incelendiği "Düşünce Düzeltme Hareketi"ndeki "iyileştirme seanslarına" ninesini bir ay boyunca kaptırmaktan gocunmaz. Ninesi de

beyaz ekmeği düzenli yemedikleri konusunda zaten "Düşünce Düzeltme Hareketi"ndeki yöneticileri ikna etmiştir...

Kitap, Kurban ailesinin Rus Devrimi'yle başlayıp, Çin Kültür İhtilal'iyle süren ve Anadolu'ya göçle sonlanan seksen yıllık tarihinden on dokuz öyküyü içeriyor. Öykülerden biri de Anadolu yerine New York'a göçmüş bir kuzen üzerine... Sofya Kurban, yaklaşık sekiz yıldır Lacivert Öykü ve Şiir Dergisini arkadaşlarıyla birlikte çıkarıyor. Büyülü Gerçekçiliği seven kalemi bu kez kendi aile öyküsünü yazmış. Orta Asya'dan Türkiye'ye 20. Yüzyıl'da yapılan göçleri edebi bağlamda ele alan ilk yapıtlardan biri Göç...

Göç, Sofya Kurban, Phonix, 2012



Sosyal medyanın uluslararası derneği: USMED

Sosyal medya alanında bir ilk gerçekleştirildi. İlk kez bu kadar popüler bir alanda resmi olarak bir sivil toplum kuruluşu, uluslar arası bir misyon üstlendi. Teknoloji ve İnternet'in hızlı ve etkileyici değişimini, medyanın sosyal hayata etkilerini uluslararası boyutta takip edebilmek, sosyal medyayı kolektif, bağımsız ve açık sözlü tarzıyla kullanabilmek için Uluslararası Sosyal Medya Derneği (USMED) kuruldu.

USMED'in Geçici Yönetim Kurulu, Said Ercan – Genel Başkan (Sosyal Medya Danışmanı); Yunus Emre Tozal – Genel Başkan Yardımcısı (Mühendis); Salih Çaktı – Genel Sekreter (İş Geliştirme Uzmanı); Şener Dağışan– Muhasip (Genel Yayın Yönetmeni) ve Ömer Bulut'tan (Üye-Sosyal Medya Danışmanı) oluştu.

USMED, uluslararası sahada sosyal medya, dijital medya ve mobil medya kullanıcısı olan şahıs ve kuruluşların temsil edileceği dernek, yapacağı faaliyetlerle sosyal toplulaşmanın da getireceği dayanışmayı alanında bir ilk olarak bilince dönüştürmeyi, sosyal sorumluluk projelerinin çoğaltılmasını ve yeni medya sahasını geliştirmeyi amaçlıyor.

Hem akademik hem bağımsız çalışma grupları oluşturacak olan USMED, üniversitelerde, çeşitli kurum ve STK'lar ile düzenleyeceği ulusal ve uluslararası panellerle ve aktif çalışma gruplarıyla, geleceğin çalışma ve üretme sahası olarak görülen sosyal medya alanında bir bilinç düzeyi oluşturmayı hedefliyor.

Sosyal medya alanında dayanışma ve yardımlaşmayı destekleyecek olan USMED, aynı zamanda yeni gelişen ve yapılandıran sosyal medya alanındaki hak ve özgürlüklerle ilgili anayasal kazanımlar sağlamak üzere raporlar hazırlayıp kamuoyuna sunacak. Azerbaycan, Mısır, İtalya, Kanada, Almanya, Rusya, İngiltere, Fransa'da USMED'in temsilciler oluşturması belirleniyor.

USMED Genel Sekreteri Salih Çaktı, Türkiye özelinden başlayarak tüm dünyada sosyal medya kazanımlarının artmasını, sosyal medya çalışanlarının teknik yönden desteklenmesi ve gelişiminin sağlanması, hizmet kalitesinin yükseltilmesi, sosyal medyanın diğer işkollarıyla entegrasyonun başarılı bir şekilde planlanması ve USMED'i Türkiye'nin dünya çapında sembol sivil toplum kuruluşlarından biri haline getirmeyi hedeflediklerini söyledi.



10 Türk girişimci, Silikon Vadisi'ne gönderilecek



Bilim, Sanayi ve Teknoloji Bakanı Nihat Ergün, Bakanlık tarafından verilen Teknogirişim Sermaye Desteği programından yararlanan teknogirişimci gençler arasından bazılarını 10'arlı gruplar halinde 3'er aylık periyotlarla ABD'deki Silikon Vadisi'ne göndermeye bu yıl başlayacaklarını bildirdi. AA muhabirine, konuya ilişkin açıklamalarda bulunan Bakan Ergün, TÜBİTAK tarafından girişimcilik ve yenilikçilik etkinliklerini desteklemek amacıyla uygulamaya konulan Girişimcilik ve Yenilikçilik Eğitim ve Araştırma Faaliyetlerini Destekleme Programı kapsamında, Bakanlığın Teknogirişim Sermaye Desteği'nden yararlanmış girişimciler arasından 10 kişinin seçileceğini söyledi.

Söz konusu girişimcilerin tüm masraflarını karşılayacaklarını kaydeden Ergün, girişimci başına 30 bin lira destek vereceklerini belirtip "Silikon Vadisi'nde yazılımlarını geliştirip dünya pazarlarına açılmak için büyük bir fırsatı yakalamış olacaklar" dedi.

Teknogirişim Sermaye Desteği programından yararlanan teknogirişimci arasından seçilen 10 kişinin, bu yıl, 3'er aylık periyotlarla ABD'deki Silikon Vadisi'ne gönderileceği açıklandı.

"Bu ülkenin gençlerinden bir Bill Gates neden çıkmasın?"

Bakan Ergün, 2009 yılında 78, 2010'da 102, 2011'de 272, 2012 yılında 296 olmak üzere toplam 748 teknogirişimciyi desteklediklerini ifade etti. Teknolojik fikirlerini hayata geçirmek isteyen gençlere 100 bin lira hibe desteği verdiklerini ve teknoparklarda yer tahsis ettiklerini anımsatan Ergün, Silikon Vadisi'nin teknogirişimciler için önemli bir fırsat olacağını vurguladı. Ergün, "Dünyada milyar dolar seviyesinde değeri olan şirketler, cesur ve fırsatları avantaja çevirme yeteneği olan genç girişimciler tarafından kuruldu. Bu ülkenin gençlerinden bir Bill Gates neden çıkmasın? Apple gibi küresel firmaları niçin olmasın?" diye konuştu.

Kimler başvurabilecek

Bu yıl ilk defa uygulanacak programa, 2009, 2010 ve 2011 yıllarında Enformasyon ve Elektromekanik/Elektrik alanlarında Teknogirişim Sermayesi Desteği Programı'ndan yararlanmış kişiler başvurabilecek. Yurt dışına gönderilecek girişimcilerin ön elemesi Yükseköğretim Kurulu (YÖK), Türkiye Odalar ve Borsalar Birliği (TOBB), Türkiye Bilimsel ve Teknik Araştırma Kurumu (TÜBİTAK), Türk Teknoloji geliştirme Vakfı (TTGV), Bilim ve Teknoloji Genel Müdürlüğü, Küçük ve Orta Ölçekli İşletmeleri Geliştirme ve Destekleme İdaresi Başkanlığı (KOSGEB), Türk Patent Enstitüsü (TPE) yetkililerinden oluşan bir jüri tarafından gerçekleştirilecek. Ön elemeyi geçen 40 girişimci içerisinde 10 kişi, TÜBİTAK tarafından seçilerek yurt dışına gönderilecek.



Wikipedia, İnternet olmadan da okunabilecek



Yayınlanan bir özellik sayesinde Wikipedia makalelerine çevrimdışı erişim yapılabilir.

Herkesin katkıda bulunabildiği, “özgür ansiklopedi” olarak bilinen Wikimedia makalelerine çevrimdışı erişim yapılabilir duyuruldu. Wikipedia yetkilileri, Wikipedia bilgilerinin e-kitap olarak okunmasını sağlayacak bir özellik geliştirdiklerini açıkladı. Açıklamada, “EBUP” uzantılı e-kitap yaratmaya yarayan bu özelliğin sadece sitenin İngilizce sürümünde çalıştığı bildirildi. Böylece kullanıcılar istedikleri Wikipedia sayfalarını birleştirip bunu bir e-kitap olarak kaydedebiliyorlar.

Bu özelliği kullanabilmek için Wikipedia sayfasında sol menüde bulunan “Print/Export” sekmesinin altındaki “Create a book” linkine tıklamak gerekiyor. Bu işlemden sonra kullanıcılar, makaleleri veya kategorize ettikleri yazıları kişisel listelerine atıp e-kitap olarak bilgisayarlarına kaydedebiliyorlar. Kaydedilen e-kitap formatının PDF, EBUP gibi formatları desteklediği verilen bilgiler arasında yer alıyor.

Brainbot Technology isimli firmanın geliştirdiği bu özellikten başka geliştirdiği ürün ise PediaPress. PediaPress ile kullanıcılar, seçtikleri Wikipedia sayfalarını gerçek bir kitap haline getirtip bastırabiliyor. İçeriği dünyanın her köşesinden gönüllü insanlar tarafından ortaklaşa hazırlanan açık kodlu, özgür, kâr amacı gütmeyen ücretsiz bir ansiklopedi olan Wikimedia’da, 18 dilde 50 binden fazla madde var. İngilizce olan sayfalarda 1,5 milyon, Almanca yarım milyon madde bulunurken Türkçe girilmiş madde sayısı 40 bini aştı. Wikipedia’nın diğer kaynaklardan en büyük ayırt edici özelliklerinden biri de telif hakkının olmaması. Bu açıdan Wikipedia özgür kaynak özelliği taşıyor.

Türkçe Wikipedia Kasım 2002’de yayına başladı. 6 kişinin desteğiyle açılan Türkçe Wikipedia’nın ilk sayfaları İngilizce sayfalardan ya-pılan çevirilerden oluşuyordu. Türkçe ilk madde olarak Cengiz Han girildi. Vikipedi ismi ise kullanıcılar tarafından önerildi ve kabul görünce Türkçe Wikipedia yerine kullanılmaya başlandı.



Türkiye’de sanal makineler yeterince korunmuyor

lab
KASPERSKY

Şirketlerin sadece yüzde 18’si, sanal sunucuları için özel güvenlik çözümlerine başvuruyor.

Kaspersky Lab tarafından, Türk BT uzmanları arasında gerçekleştirilen araştırmaya göre, Türk şirketlerinin sadece yüzde 18’lik kısmı, sanal sunucuları için özel güvenlik çözümlerine başvuruyor. Bu, şirketlerin donanım kaynaklarından en verimli şekilde yararlanmasını engellerken sanallaştırmanın anahtar niteliğindeki avantajlarından birinden vazgeçtiklerini gösteriyor.

Araştırma için yapılan anket, Türk kuruluşların sanal makinelerinde, fiziksel bilgisayarlarındakiyle aynı güvenlik çözümünü kullandıklarını da ortaya çıkardı. Ankete göre, kurumların yüzde 46’sı fiziksel ve sanal makineler için tek bir güvenlik poliçeleri olduğunu doğrularken, katılımcıların sadece yüzde 16’sı sanal altyapı için, konuya özgü bir çözüm geliştirilene kadar bunun geçici bir çözüm olduğunu düşünüyor.

Uzmanlar, konuya yönelik çözümlerin popülaritesinin gelecekte artacağını tahmin ediyor. Pek çok şirket için (yüzde 67), bir çözümün en önemli iki özelliği, BT altyapısının performansını kısıtlamadan güvenlik sağlayabilmesi; fiziksel ve sanal ortamlar için merkezi güvenlik yönetimi sağlayabilmesi olarak sıralanıyor (yüzde 52). Bu dengeyi sağlayabilmek ise sadece, her makineye bir antivirüs programı kurulması yerine, sanal makinelerde konuya yönelik çözümlerin kullanımıyla mümkün.



Sanal makineler fiziksel sunucuları katlayacak

2 yıl içinde, sanal makinelerin sayısı, fiziksel sunucuların iki katına çıkıp 18 milyona ulaşacak.

Kaspersky Lab’in araştırma şirketi IDC ile birlikte hazırladığı analiz, sanal ortamların güvenliği, küresel sanallaştırma pazarının dinamikleri ve gelecek beklentilerini ortaya koydu. 2014 yılı sonuna kadar pazarla ilgili tahminlerin yer aldığı analizin sonuçlarına göre, sanallaştırma yeni sunucuların büyük çoğunluğunun üzerinde aktif olmayı sürdürüyor. Aynı analiz doğrultusunda, iki yıl içerisinde, sanal makinelerin sayısı fiziksel sunucuların iki katına çıkarak, 18 milyona ulaşacağı tahmin ediliyor. Dahası, 2013 yılında, tüm kurumsal hizmet ve uygulamaların sanal makinelerde çalışması bekleniyor.

Analiz, sanallaştırmanın yaygınlaşmasının aksine, sanal ortamlar için şirketlerin yeterince koruma çözümlerinden yararlanamadığına dikkat çekti. Kaspersky Lab Kıdemli Kurumsal Ürün Pazarlama Müdürü Vladimir Udalov, analize ilişkin şunları söyledi:

“Türkiye’de ankete katılan şirketlerin yüzde 64’ü, halihazırda sanallaştırma uygulamalarına geçmiş ya da geçmeyi düşünüyor. Buna rağmen, BT uzmanlarının sadece yüzde 24’ü bu alandaki güvenlik risklerini tamamiyle anlayabilecek bilgiye ve sanal ortamları doğru şekilde koruyacak yaklaşıma sahipler. Dahası, ankete katılan uzmanların yüzde 42’si, sanal ortamlardaki BT risklerinin fiziksel ortamlardan çok daha az olduğuna inanıyor.”

“Engelleri, bilişimle kaldırıyoruz”



Ulusal ve tek bir engelli veri tabanının oluşturulmasını önerilen “Engelsiz Bilişim 2012 Sempozyumu”nda, engellilere yönelik BT’nin ekonomik ve yaygın olmadığı vurgulandı. Bunun aşılması için kamu ve üniversitelerin yapacağı Ar-Ge ile yerli girişimciliğin desteklenmesi ve teşvik edilmesi gerektiğine dikkat çekildi.

Türkiye’de 2005’te çıkarılan Özürnlüler Yasası’yla engelli bireylerin sosyal hayata katılımını sağlayacak altyapı çalışmaları 2012 yazında tamamlanamayarak 3 yıl daha uzatıldı. Ancak bu arada bilişim teknolojileri ve gönüllülerin katkısıyla İnternet’te sorunları aşma yolunda yürütülen çalışmalar devam ediyor. Türkiye Engelsiz Bilişim Platformu organizasyonu, Manisa Valiliği, Manisa Belediyesi ve Celal Bayar Üniversitesi ev sahipliğiyle düzenlenen, işbirlikçileri arasında TBD, TİEV, İNETD, TBP, Dünya Engelliler Birliği, Dünya Engelliler Vakfı ve İletişim Vakfı’nın bulunduğu “Engelsiz Bilişim 2012 Sempozyumu”, 5-7 Eylül 2012 tarihlerinde Manisa’da gerçekleştirildi. Sempozyumun açılış konuşmalarını, Manisa Valisi Halil İbrahim Daşöz, Belediye Başkan

Yardımcısı Nursel Ustamehmetoğlu, Celal Bayar Üniversitesi Rektörü Prof. Dr. Mehmet Pakdemirli ve Manisa İl Genel Meclis Başkanı Hayrullah Solmaz ile AK Parti Özürnlüler Koordinasyon Merkezi Koordinatörü Manisa Milletvekili Dr. Muzaffer Yurttaş yaptı. Üç gün süren sempozyuma, Türkiye genelinden, 30 farklı üniversitenin engelli birimleri ve bilişim alanında çalışan akademisyenler, sivil toplum örgütleri (STÖ), kamu kurumları ve bilişim firmalarından yoğun katılım oldu. Engellilere yönelik bilişim teknolojileri konusunda mevcut durum ve sorunların tartışıldığı sempozyumda, kurum ve bireyler arası deneyimlerin paylaşıldığı 14 farklı oturum ve “Fatih Projesi” konulu bir çalıştay yapıldı. 45 konuşmacının yer alıp kurumsal ve bireysel düşüncelerini açıkladığı

sempozyumda düzenlenen oturumlar şöyle: Engelsiz Bilişim Oturumu, Yazılım Geliştirme (Workshop); Engelliler İçin Bilişim Teknolojilerinin Önemi ve Beklentiler; Bilişim ve İstihdam; İşitme Engelliler ve Bilişim; Otizm ve Bilişim; Görme Engelliler ve Bilişim; YGP Hayal Ortağı Projesi; Fatih Projesi ve Engelliler; Girişimcilik ve İnovasyon; Engellilere yönelik Fonlar; Bilişim Teknolojilerinde Erişilebilirlik ve Kullanılabilirlik; Erişilebilirlik ve Windows Eyes Okuma Programı ile 10 Adımda Web Erişilebilirliği. Farklı kurumları temsilen yaklaşık 50 kişi katıldığı, Prof. Dr. Gonca Telli Yamamoto, Prof. Dr. Ali Ekrem Özkul ve Doç. Dr. Mustafa Akgül’ün yöneticiliğini yaptığı FATİH Projesi ve Engelliler Çalıştayı, bu alanda bir ilk oldu.

Sempozyum, Prof. Dr. Ahmet Kontrot, Doç. Dr. Kerem Rızvanoğlu ve Öğretim Görevlisi Mustafa Özhan Kalaç tarafından yapılan kapanış konuşmaları ve sonuç bildirisi ile sona erdi. Sonuç bildirgesinde, başta devlet kurumları olmak üzere, derneklerin birlikte hareket etmesi gerektiği altı çizilirken engellilere yönelik istatistiki verilerin sağlıklı hale getirilmesi için ulusal ve tek bir engelli veri tabanının oluşturulması önerildi. Tüm engelliler için yeni teknoloji ve yazılımlara ihtiyaç duyulduğu belirtilirken engellilere yönelik bilişim teknolojileri ile hizmetlerinin ekonomik ve yaygın olmadığı dile getirildi. Bunun yanında engelli bireylere ve bu bireylerin bakımından sorumlu kişilere yönelik uzaktan eğitim ve sertifikasyon programlarının yaygınlaştırılması da sonuç bildirgesinde yer aldı.



*Başta otizmlili bireyler ve işitme engelli bireyler olmak üzere tüm engelli gurupları için yeni teknoloji ve yazılımlara ihtiyaç bulunmaktadır. Bu amaçla devlet kurumları, üniversiteler ve sivil toplum kuruluşları işbirliğiyle ortak Ar-Ge çalışmaları yapılması gerekmektedir. Yapılacak bu tarz Ar-Ge çalışmaları yalnızca ülkemiz engellileri için değil tüm dünyadaki engellilere de fayda sağlayabilecektir.

*Fatih Projesi tüm Türkiye açısından olduğu gibi özellikle engelli bireyler açısından da önemli bir fırsattır. Ancak bu konuda engelli bireyler açısından toplumsal bazı kaygılar bulunmaktadır.

Bu kaygıların giderilebilmesi ve projenin daha başarılı bir hale gelebilmesi anlamında, ilgili kurumlar, üniversiteler ve sivil toplum kurumlarının ortak toplantılar yapması, bu çalışmalarda farklı engelli gruplarının da dikkate alınması gerekmektedir.



**Engelsiz bir dünya için...
Bilişimle engelleri kaldırıyoruz...**

IPZ'12: Gençler için İnternet, “yokluğunda yaşamayacakları” bir şey...



Gençlerin medya ve tüketim alışkanlıklarının açıklandığı araştırmaya göre gençler için, haftada 40 saatten fazla zamanlarını on-line geçirdikleri İnternet, “yokluğunda yaşamayacakları bir şey” anlamı taşıyor.



İstanbul Kongre Merkezi'nde 19-20 Eylül 2012 tarihlerinde 7.'si düzenlenen İnteraktif Pazarlama ve Ekonomi Zirvesi (İPZ'12), bu yıl “İnteraktif Ekonomiyle Büyüyen Türkiye” mottosuyla yola çıktı. İnteraktivitenin ekonomik değeri ve tüm bileşenlerini irdeleyen zirvenin ikinci günü, gençliğin nabızı sosyal medya, müzik, diziler ve mekânlar ile IPZ'12YOUTH araştırmasında tutuldu. 4.300 gencin medya tüketim alışkanlıklarının deneysel çalışmalarla incelendiği araştırmada; 4 gün boyunca 13 gencin tuttuğu günlükler ve 3 gün boyunca 8 gencin evine yerleştirilen kameralarla gençlerin medya tüketim alışkanlıkları ve sonuçları katılımcılar ile paylaşıldı. Bir Youth Republic grup şirketi olan Youth Insight'ın gerçekleştirdiği Gençlik & Medya Tüketimi Araştırması'na göre;



yeni nesil iletişim araçlarını toplumun tüm kesiminden daha hızlı hayatlarının içine alan, teknolojik dönüşüm ile birlikte yaşama bakış açıları, değerleri, tüketim alışkanlıkları, sosyalleşme biçimi değişen gençler, medyayı da hızla ve çoklu tüketiyor ve klasik medyadan uzaklaşıyor. Haftada 40 saatten fazla zamanlarını on-line geçiren gençler için İnternet, “yokluğunda yaşamayacakları bir şey” anlamına geliyor! Farklı üniversitelerden seçilen 100 genç, markaların yıl boyunca gerçekleştirdiği yenilikçi dijital kampanyaları da değerlendirdi. En iyi kampanya kapsamında dijital entegrasyon kategorisinde “Tek hedef mega” kampanyası Renault, en iyi facebook uygulaması kategorisinde ise “Çizi açlığını yatıştırıramayan adam” kampanyası ile Ülker gençlerin elinden ödülleri aldı.





ICT Summit Eurasia Ödülleri verildi

Avrasya'nın en iyi bilişim projeleri, sahiplerini buldu.

Avrasya bölgesindeki ülkelerin BT şirketlerinin hayata geçirdiği başarılı uluslararası projeleri ödüllendiren ICT Summit Eurasia Awards'12 Ödülleri de zirvenin ilk gününde verildi. Bu yıl final için Türkiye ve bölgeden seçilen 12 proje arasından ödüller sahiplerini buldu. Jüri Özel Ödülü, bu yılki ödüllerin tek yabancı adayı olan Bangladeşli Future Solution for Business Ltd'nin (FSB), tarım üreticileri için daha iyi ekonomik fırsatlar sunan Benim Ülkem Benim Köyüm (Amar Desh Amar Gram) adlı sanal pazar projesinin oldu. Üçüncülük ödülünü NETAŞ Telekomünikasyon A.Ş.'nin "Genband A2 İletişim Uygulama Sunucusu 9.1 sürümü" projesi alırken ikinciliği, Suudi Arabistan'da Riyad Kral Fahd Havaalanı "rapor yönetim sistemini" hayata geçiren TAV Bilişim Hizmetleri A.Ş. aldı. Birinciliğe ise Hindistan GSM operatörleri Bharti Airtel ve Idea Cellular için "konum bazlı sosyal ağ çözümü" geliştiren Telenity layık görüldü.



